[illegible]

> [illegible] [illegible] 2026-08-23 [illegible] MXDC [illegible]

> [illegible] **2026-09-25** [illegible] **001.1.6** [illegible] **2026-08-23**
>
> [illegible] 001.1.1[illegible]
> [illegible]
> [illegible]

[illegible]

- [illegible] [illegible] **DEX** [illegible] /[illegible]
- [illegible] 3 [illegible] “[illegible]”[illegible]
- [illegible] `[illegible] 1 / [illegible] 3 / [illegible] 8 / [illegible] 20 / [illegible] 20 / [illegible] 9` [illegible] 61 [illegible]
- [illegible] 30 [illegible]

> [illegible] [illegible] MXDC [illegible] 10[illegible] “[illegible] 1 [illegible] 3[illegible] ”[illegible] 30[illegible] 61
> [illegible]
> [illegible]

[illegible]

[illegible]30[illegible]

[illegible] 2

[illegible] [illegible]

能力值（ AP）

项目	保守处理
主属性	敏捷
次属性	力量只在计划装备明确要求时补
命中问题	先比较怪物等级、技能命中和装备；不要把所有 `MISS` 都归咎于 AP
不确定时	暂存 AP，先查看 20/25/30 级目标武器门槛

一转技能事实

技能	上限	当前客户端显示的关键关系
精准箭	16	3 级解锁远程箭和集中术
强力箭	20	提升箭矢攻击表现
远程箭	8	增加射程；需精准箭 3
集中术	20	提高命中与回避；需精准箭 3
断魂箭	20	单箭攻击；前置文本另见 “灭魄箭”旧称
二连射	20	连射两箭；需断魂箭 /灭魄箭 1

> “事实与建议分开看：上限、精准箭 3解锁远程箭/集中术、断魂箭 1 解锁二连射，均来自当前构筑器技能数据；61点如何分配是本站建议。前置文字里的“灭魄箭”按同一技能图标理解，不另造一个技能。

保守加点顺序

`断魂箭 1 → 精准箭 3 → 远程箭 8 → 强力箭 20 → 二连射 20 → 集中术 9`

这套模板优先拿主动攻击和满射程，再发展暴击表现与二连射。它没有点满精准箭，也没有继续提高断魂箭；原因是 61 点必须做取舍。若游戏内显示的攻击公式或技能上限变化，重新计算，不要硬凑。

每次投入前检查

1. 二连射的前置是否已亮起；遇到 “灭魄箭 ”字样先对应断魂箭图标。
2. 当前装备的是弓还是弩，箭矢类型和数量是否正确。
3. 远程箭点满后是否能在目标平台稳定攻击，而不是仍被迫贴怪。

武器、箭矢与练级难度
武器 ：一转可以按现有武器成长； 30 级前先确定猎人 /弩弓手方向，避免强化即将换掉的类型。
箭矢 ：属于持续消耗品。每次进猪的海岸、野猪领土或蚂蚁洞前看剩余数量，并带回城卷轴。
单刷 ：平台和射程优势明显，但怪物贴身后出手空间变差；用地形而不是硬扛解决。
组队 ：适合覆盖飞行怪和远端平台；第一次同行仍要先验证对 35/40 级怪的命中。

30级二转：直接进完整分支页

猎人 弓 + 箭矢 爆炸箭群攻与眩晕，用射程和平台保持输出

弩弓手 弩 + 箭矢 穿透箭直线群攻，通过平台与推怪维持射线

分支页均按当前中国大陆怀旧服数据编写：客户端技能图标、上限和前置与本站模板分层标注；每套都精确计
算 121点，并说明武器和替代方案。

继续阅读与来源

弓箭手 1—30 级路线

MXDC 一转技能数据 （职业 ID 300，查询日期 2026-08-23）

盛趣官方：首发五职业、开放至二转

由 Maple Admin 创建于 2026-08-10 08:31:57 CST
由 Maple Admin 更新于 2026-09-25 15:57:48 CST