

# 《暗黑破坏神 2：重制版》图文全攻略 从入门到精通攻略百科

- 第 1 页：一、攻略导读/介绍/快捷键
- 第 2 页：二、游戏版本/注册
- 第 3 页：三、重制版改动
- 第 4 页：四、操作技巧
- 第 5 页：五、职业概述：亚马逊
- 第 6 页：五、职业概述：野蛮人
- 第 7 页：五、职业概述：死灵法师
- 第 8 页：五、职业概述：圣骑士
- 第 9 页：五、职业概述：法师
- 第 10 页：五、职业概述：刺客
- 第 11 页：五、职业概述：德鲁伊
- 第 12 页：五、职业详解：综合
- 第 13 页：五、职业详解：评价标准
- 第 14 页：五、职业详解：法师
- 第 15 页：五、职业详解：骑士
- 第 16 页：五、职业详解：死灵法师
- 第 17 页：五、职业详解：亚马逊
- 第 18 页：五、职业详解：野蛮人
- 第 19 页：五、职业详解：刺客
- 第 20 页：五、职业详解：德鲁伊
- 第 21 页：六、常用术语表：游戏设置
- 第 22 页：六、常用术语表：属性/技能
- 第 23 页：六、常用术语表：物品-护身符
- 第 24 页：六、常用术语表：物品-材料
- 第 25 页：六、常用术语表：物品-魔法物品
- 第 26 页：六、常用术语表：物品-暗金/绿色
- 第 27 页：六、常用术语表：物品-符文之语
- 第 28 页：七、属性：基础属性
- 第 29 页：七、属性：进阶属性
- 第 30 页：七、属性：高级属性-快速格挡 (FBR)
- 第 31 页：七、属性：高级属性-快速打击恢复 (FHR)
- 第 32 页：七、属性：高级属性-快速施法 (FCR)
- 第 33 页：七、属性：高级属性-攻击速度提升 (IAS)
- 第 34 页：七、属性：高级属性-攻速计算器
- 第 35 页：七、属性：高级属性-跑速
- 第 36 页：八、技能/BD 加点：综述
- 第 37 页：八、技能/BD 加点：法师-基础技能
- 第 38 页：八、技能/BD 加点：法师-冰系总览
- 第 39 页：八、技能/BD 加点：法师-冰系加点
- 第 40 页：八、技能/BD 加点：法师-电系总览
- 第 41 页：八、技能/BD 加点：法师-电系加点
- 第 42 页：八、技能/BD 加点：骑士-基础技能

- 第 43 页：八、技能/BD 加点：骑士-锤丁总览  
第 44 页：八、技能/BD 加点：骑士-锤丁加点  
第 45 页：八、技能/BD 加点：骑士-盾丁总览  
第 46 页：八、技能/BD 加点：骑士-盾丁加点  
第 47 页：八、技能/BD 加点：死灵-基础技能  
第 48 页：八、技能/BD 加点：死灵-召唤总览  
第 49 页：八、技能/BD 加点：死灵-召唤加点  
第 50 页：八、技能/BD 加点：死灵-骨系总览  
第 51 页：八、技能/BD 加点：死灵-骨系加点  
第 52 页：八、技能/BD 加点：亚马逊-基础技能  
第 53 页：八、技能/BD 加点：亚马逊-标枪总览  
第 54 页：八、技能/BD 加点：亚马逊-标枪加点  
第 55 页：八、技能/BD 加点：亚马逊-弓箭总览  
第 56 页：八、技能/BD 加点：亚马逊-弓箭加点  
第 57 页：八、技能/BD 加点：野蛮人-基础技能  
第 58 页：八、技能/BD 加点：野蛮人-打钱蛮总览  
第 59 页：八、技能/BD 加点：野蛮人-打钱蛮加点  
第 60 页：八、技能/BD 加点：野蛮人-旋风总览  
第 61 页：八、技能/BD 加点：野蛮人-旋风加点  
第 62 页：八、技能/BD 加点：刺客-基础技能  
第 63 页：八、技能/BD 加点：刺客-陷阱总览  
第 64 页：八、技能/BD 加点：刺客-陷阱加点  
第 65 页：八、技能/BD 加点：刺客-武学总览  
第 66 页：八、技能/BD 加点：刺客-武学加点  
第 67 页：八、技能/BD 加点：德鲁伊-基础技能  
第 68 页：八、技能/BD 加点：德鲁伊-狼德总览  
第 69 页：八、技能/BD 加点：德鲁伊-狼德加点  
第 70 页：八、技能/BD 加点：德鲁伊-风德总览  
第 71 页：八、技能/BD 加点：德鲁伊-风德加点  
第 72 页：八、BD 属性加点  
第 73 页：八、BD 装备推荐：冰女巫  
第 74 页：八、BD 装备推荐：电女巫  
第 75 页：八、BD 装备推荐：锤丁  
第 76 页：八、BD 装备推荐：盾丁  
第 77 页：八、BD 装备推荐：召唤男巫  
第 78 页：八、BD 装备推荐：骨系死灵  
第 79 页：八、BD 装备推荐：标枪亚马逊  
第 80 页：八、BD 装备推荐：弓箭亚马逊  
第 81 页：八、BD 装备推荐：打钱野蛮人  
第 82 页：八、BD 装备推荐：旋风野蛮人  
第 83 页：八、BD 装备推荐：陷阱刺客  
第 84 页：八、BD 装备推荐：武学刺客  
第 85 页：八、BD 装备推荐：狼德  
第 86 页：八、BD 装备推荐：风德

- 第 87 页：八、职业进阶：双热骑士-属性/技能  
第 88 页：八、职业进阶：双热骑士-装备选择  
第 89 页：八、职业进阶：火法师-属性/技能  
第 90 页：八、职业进阶：火法师-装备选择  
第 91 页：八、职业进阶：毒系死灵-属性/技能  
第 92 页：八、职业进阶：毒系死灵-装备选择  
第 93 页：八、职业进阶：双梦法师-属性/技能  
第 94 页：八、职业进阶：双梦法师-装备选择  
第 95 页：八、职业进阶：GA 法师-属性/技能  
第 96 页：八、职业进阶：GA 法师-装备选择  
第 97 页：八、职业进阶：强化法师-属性/技能  
第 98 页：八、职业进阶：强化法师-装备选择  
第 99 页：八、职业进阶：焰爪熊-属性/技能  
第 100 页：八、职业进阶：焰爪熊-装备选择  
第 101 页：八、职业进阶：双梦骑士-属性/技能  
第 102 页：八、职业进阶：双梦骑士-装备选择  
第 103 页：八、职业进阶：冲击丁-属性/技能  
第 104 页：八、职业进阶：冲击丁-装备选择  
第 105 页：八、职业进阶：其它（五环死灵）  
第 106 页：九、物品系统详解：物品等级 (ilvl)  
第 107 页：九、物品系统详解：场景等级 (1)  
第 108 页：九、物品系统详解：场景等级 (2)  
第 109 页：九、物品系统详解：场景等级 (3)  
第 110 页：九、物品系统详解：场景等级 (4)  
第 111 页：九、物品系统详解：场景等级 (5)  
第 112 页：九、物品系统详解：物品孔数-公式  
第 113 页：九、物品系统详解：物品孔数-斧  
第 114 页：九、物品系统详解：物品孔数-剑  
第 115 页：九、物品系统详解：物品孔数-弓  
第 116 页：九、物品系统详解：物品孔数-弩  
第 117 页：九、物品系统详解：物品孔数-长柄武器  
第 118 页：九、物品系统详解：物品孔数-长矛  
第 119 页：九、物品系统详解：物品孔数-匕首  
第 120 页：九、物品系统详解：物品孔数-钉头锤  
第 121 页：九、物品系统详解：物品孔数-权杖  
第 122 页：九、物品系统详解：物品孔数-短杖  
第 123 页：九、物品系统详解：物品孔数-魔杖  
第 124 页：九、物品系统详解：物品孔数-头盔  
第 125 页：九、物品系统详解：物品孔数-衣服  
第 126 页：九、物品系统详解：物品孔数-盾牌  
第 127 页：九、物品系统详解：物品孔数-旧表  
第 128 页：九、物品系统详解：品质等级 (qlvl) / 财宝等级 (TC)  
第 129 页：九、物品系统详解：TC 等级表  
第 130 页：九、物品系统详解：品质等级表 (qlvl)

- 第 131 页： 九、物品系统详解：打宝（MF）
- 第 132 页： 九、物品系统详解：物品成色-白色
- 第 133 页： 九、物品系统详解：物品成色-灰色
- 第 134 页： 九、物品系统详解：物品成色-蓝色/词缀
- 第 135 页： 九、物品系统详解：物品成色-金色
- 第 136 页： 九、物品系统详解：物品成色-暗金
- 第 137 页： 九、物品系统详解：物品成色-绿色
- 第 138 页： 九、物品系统详解：物品成色-橙色
- 第 139 页： 九、物品系统详解：装备层级
- 第 140 页： 九、物品系统详解：合成公式-洗装备
- 第 141 页： 九、物品系统详解：合成公式-打孔
- 第 142 页： 九、物品系统详解：合成公式-升级
- 第 143 页： 九、物品系统详解：合成公式-抗性装
- 第 144 页： 九、物品系统详解：合成公式-基础物品
- 第 145 页： 九、物品系统详解：合成公式-奶牛关
- 第 146 页： 九、物品系统详解：合成公式-修理
- 第 147 页： 九、物品系统详解：合成公式-其它装备
- 第 148 页： 九、物品系统详解：合成公式-符文升级
- 第 149 页： 九、物品系统详解：合成公式-安全系手工
- 第 150 页： 九、物品系统详解：合成公式-血腥系手工
- 第 151 页： 九、物品系统详解：合成公式-施法系手工
- 第 152 页： 九、物品系统详解：合成公式-打击系手工
- 第 153 页： 九、物品系统详解：词缀表-前缀
- 第 154 页： 九、物品系统详解：词缀表-后缀
- 第 155 页： 十、物品价值：符文-总览
- 第 156 页： 十、物品价值：符文-价值
- 第 157 页： 十、物品价值：底材-盔甲
- 第 158 页： 十、物品价值：底材-头盔
- 第 159 页： 十、物品价值：底材-盾牌
- 第 160 页： 十、物品价值：底材-武器
- 第 161 页： 十、物品价值：护身符-综述/极值表
- 第 162 页： 十、物品价值：护身符-技能
- 第 163 页： 十、物品价值：护身符-伤害/防御
- 第 164 页： 十、物品价值：珠宝-蓝色/极值表
- 第 165 页： 十、物品价值：珠宝-金色/暗金
- 第 166 页： 十、物品价值：蓝色-首饰/头盔/盔甲
- 第 167 页： 十、物品价值：蓝色-手套/盾牌/职业专属
- 第 168 页： 十、物品价值：绿色套装
- 第 169 页： 十、物品价值：暗金-综述
- 第 170 页： 十、物品价值：暗金-过渡
- 第 171 页： 十、物品价值：暗金-低价值
- 第 172 页： 十、物品价值：暗金-中价值
- 第 173 页： 十、物品价值：暗金-高价值
- 第 174 页： 十、物品价值：金色/橙色-综述

- 第 175 页：十、物品价值：金色/橙色-头环  
第 176 页：十、物品价值：金色/橙色-项链  
第 177 页：十、物品价值：金色/橙色-戒指  
第 178 页：十、物品价值：金色/橙色-鞋子  
第 179 页：十、物品价值：金色/橙色-手套  
第 180 页：十、物品价值：金色/橙色-武器/盾牌  
第 181 页：十、物品价值：杂项  
第 182 页：十一、快速升级攻略：第一幕  
第 183 页：十一、快速升级攻略：第二幕  
第 184 页：十一、快速升级攻略：第三幕  
第 185 页：十一、快速升级攻略：第四幕  
第 186 页：十一、快速升级攻略：第五幕  
第 187 页：十一、快速升级攻略：强化流程  
第 188 页：十一、快速升级攻略：非资料篇流程  
第 189 页：十二、Bug 杀攻略：安达利尔  
第 190 页：十二、Bug 杀攻略：督瑞尔  
第 191 页：十二、Bug 杀攻略：三魔头  
第 192 页：十二、Bug 杀攻略：封印 bug  
第 193 页：十三、隐藏关攻略：乳牛关（1）  
第 194 页：十三、隐藏关攻略：乳牛关（1）  
第 195 页：十三、隐藏关攻略：乳牛关（1）  
第 196 页：十三、隐藏关攻略：超级 boss（1）  
第 197 页：十三、隐藏关攻略：超级 boss（2）  
第 198 页：十三、隐藏关攻略：超级 boss（3）  
第 199 页：十三、隐藏关攻略：超级 boss（4）  
第 200 页：十三、隐藏关攻略：超级 boss（5）  
第 201 页：十三、隐藏关攻略：超级 boss（6）  
第 202 页：十三、隐藏关攻略：超级 boss（7）  
第 203 页：十三、隐藏关攻略：超级 boss（8）  
第 204 页：十三、隐藏关攻略：超级 boss（9）  
第 205 页：十三、隐藏关攻略：超级 boss（10）  
第 206 页：十四、刷装备攻略：1.1-大陵墓  
第 207 页：十四、刷装备攻略：1.2-地穴  
第 208 页：十四、刷装备攻略：2.1-蛆虫巢穴  
第 209 页：十四、刷装备攻略：2.2-古代通道  
第 210 页：十四、刷装备攻略：3.1-下水道  
第 211 页：十四、刷装备攻略：3.2-遗忘神殿  
第 212 页：十四、刷装备攻略：3.3-废弃神殿/残破寺院  
第 213 页：十四、刷装备攻略：4.1-火焰之河  
第 214 页：十四、刷装备攻略：4.2-混沌魔殿  
第 215 页：十四、刷装备攻略：5.1-世界之石要塞  
第 216 页：十四、刷装备攻略：奶牛关  
第 217 页：十四、刷装备攻略：安达利尔  
第 218 页：十四、刷装备攻略：督瑞尔

- 第 219 页：十四、刷装备攻略：墨菲斯托
- 第 220 页：十四、刷装备攻略：迪亚布罗
- 第 221 页：十四、刷装备攻略：巴尔
- 第 222 页：十四、刷装备攻略：血鸦
- 第 223 页：十四、刷装备攻略：女伯爵
- 第 224 页：十四、刷装备攻略：召唤者
- 第 225 页：十四、刷装备攻略：议会
- 第 226 页：十四、刷装备攻略：海法斯特盔甲制作者
- 第 227 页：十四、刷装备攻略：封印金怪
- 第 228 页：十四、刷装备攻略：暴皮
- 第 229 页：十四、刷装备攻略：尼拉塞克
- 第 230 页：十四、刷装备攻略：五小队
- 第 231 页：十四、刷装备攻略：红门/超级 boss
- 第 232 页：十四、刷装备攻略：赌博/合成
- 第 233 页：十五、符文之语详解：综述/规则
- 第 234 页：十五、符文之语详解：天底
- 第 235 页：十五、符文之语详解：钢铁
- 第 236 页：十五、符文之语详解：怨恨
- 第 237 页：十五、符文之语详解：隐秘
- 第 238 页：十五、符文之语详解：叶子
- 第 239 页：十五、符文之语详解：先祖之契
- 第 240 页：十五、符文之语详解：神圣雷击
- 第 241 页：十五、符文之语详解：和风
- 第 242 页：十五、符文之语详解：王者的慈悲
- 第 243 页：十五、符文之语详解：力量
- 第 244 页：十五、符文之语详解：边缘
- 第 245 页：十五、符文之语详解：精神
- 第 246 页：十五、符文之语详解：神话
- 第 247 页：十五、符文之语详解：荣耀
- 第 248 页：十五、符文之语详解：知识
- 第 249 页：十五、符文之语详解：光辉
- 第 250 页：十五、符文之语详解：灵光
- 第 251 页：十五、符文之语详解：声韵
- 第 252 页：十五、符文之语详解：和平
- 第 253 页：十五、符文之语详解：黑锤
- 第 254 页：十五、符文之语详解：苍白
- 第 255 页：十五、符文之语详解：记忆
- 第 256 页：十五、符文之语详解：烟雾
- 第 257 页：十五、符文之语详解：灿烂
- 第 258 页：十五、符文之语详解：旋律
- 第 259 页：十五、符文之语详解：和谐
- 第 260 页：十五、符文之语详解：狮子心
- 第 261 页：十五、符文之语详解：遵从
- 第 262 页：十五、符文之语详解：财富

- 第 263 页：十五、符文之语详解：热情
- 第 264 页：十五、符文之语详解：执法者
- 第 265 页：十五、符文之语详解：理性之声
- 第 266 页：十五、符文之语详解：背信
- 第 267 页：十五、符文之语详解：教化
- 第 268 页：十五、符文之语详解：新月
- 第 269 页：十五、符文之语详解：强制
- 第 270 页：十五、符文之语详解：幽暗
- 第 271 页：十五、符文之语详解：石块
- 第 272 页：十五、符文之语详解：骸骨
- 第 273 页：十五、符文之语详解：剧毒
- 第 274 页：十五、符文之语详解：谨慎
- 第 275 页：十五、符文之语详解：圣堂
- 第 276 页：十五、符文之语详解：誓约
- 第 277 页：十五、符文之语详解：降雨
- 第 278 页：十五、符文之语详解：精神错乱
- 第 279 页：十五、符文之语详解：弑王者
- 第 280 页：十五、符文之语详解：裂隙
- 第 281 页：十五、符文之语详解：原则
- 第 282 页：十五、符文之语详解：寂静
- 第 283 页：十五、符文之语详解：橡树之心
- 第 284 页：十五、符文之语详解：死神
- 第 285 页：十五、符文之语详解：战争召唤
- 第 286 页：十五、符文之语详解：混沌
- 第 287 页：十五、符文之语详解：流亡
- 第 288 页：十五、符文之语详解：刚毅
- 第 289 页：十五、符文之语详解：悔恨
- 第 290 页：十五、符文之语详解：刺藤
- 第 291 页：十五、符文之语详解：轻风
- 第 292 页：十五、符文之语详解：飞龙
- 第 293 页：十五、符文之语详解：野兽
- 第 294 页：十五、符文之语详解：荣耀之链
- 第 295 页：十五、符文之语详解：永恒
- 第 296 页：十五、符文之语详解：无限
- 第 297 页：十五、符文之语详解：愤怒
- 第 298 页：十五、符文之语详解：狂怒
- 第 299 页：十五、符文之语详解：谜团
- 第 300 页：十五、符文之语详解：饥荒
- 第 301 页：十五、符文之语详解：烙印
- 第 302 页：十五、符文之语详解：毁灭
- 第 303 页：十五、符文之语详解：梦境
- 第 304 页：十五、符文之语详解：信心
- 第 305 页：十五、符文之语详解：寒冰
- 第 306 页：十五、符文之语详解：最后遗愿

- 第 307 页：十五、符文之语详解：凤凰  
第 308 页：十五、符文之语详解：末日  
第 309 页：十五、符文之语详解：正义之手  
第 310 页：十五、符文之语详解：骄傲  
第 311 页：十五、符文之语详解：死亡呼吸  
第 312 页：十六、符语底材选择：综述（使用价值和交易价值）  
第 313 页：十六、符语底材选择：谜团  
第 314 页：十六、符语底材选择：无限  
第 315 页：十六、符语底材选择：悔恨  
第 316 页：十六、符语底材选择：灵光  
第 317 页：十六、符语底材选择：精神-剑  
第 318 页：十六、符语底材选择：精神-盾  
第 319 页：十六、符语底材选择：刚毅-防具  
第 320 页：十六、符语底材选择：刚毅-武器  
第 321 页：十六、符语底材选择：战争召唤  
第 322 页：十六、符语底材选择：橡树之心  
第 323 页：十六、符语底材选择：流亡  
第 324 页：十六、符语底材选择：信心  
第 325 页：十六、符语底材选择：死神  
第 326 页：十六、符语底材选择：死亡呼吸  
第 327 页：十六、符语底材选择：野兽  
第 328 页：十六、符语底材选择：苍白  
第 329 页：十六、符语底材选择：精神错乱  
第 330 页：十六、符语底材选择：新月  
第 331 页：十六、符语底材选择：背信  
第 332 页：十六、符语底材选择：强制  
第 333 页：十六、符语底材选择：石块  
第 334 页：十六、符语底材选择：骄傲  
第 335 页：十六、符语底材选择：凤凰-武器  
第 336 页：十六、符语底材选择：凤凰-盾  
第 337 页：十六、符语底材选择：梦境-盾  
第 338 页：十六、符语底材选择：梦境-头盔  
第 339 页：十六、符语底材选择：飞龙-盾  
第 340 页：十六、符语底材选择：飞龙-盔甲  
第 341 页：十六、符语底材选择：寒冰  
第 342 页：十六、符语底材选择：愤怒  
第 343 页：十六、符语底材选择：混沌  
第 344 页：十六、符语底材选择：狂怒  
第 345 页：十六、符语底材选择：誓约  
第 346 页：十六、符语底材选择：荣耀之链  
第 347 页：十六、符语底材选择：热情  
第 348 页：十六、符语底材选择：弑王者  
第 349 页：十六、符语底材选择：寂静  
第 350 页：十六、符语底材选择：末日

- 第 351 页： 十六、符语底材选择： 财富
- 第 352 页： 十六、符语底材选择： 最后遗愿
- 第 353 页： 2.4 更新： 改动总览
- 第 354 页： 2.4 更新： 职业： 亚马逊（1）
- 第 355 页： 2.4 更新： 职业： 亚马逊（2）
- 第 356 页： 2.4 更新： 职业： 刺客（1）
- 第 357 页： 2.4 更新： 职业： 刺客（2）
- 第 358 页： 2.4 更新： 职业： 野蛮人（1）
- 第 359 页： 2.4 更新： 职业： 野蛮人（2）
- 第 360 页： 2.4 更新： 职业： 德鲁伊（1）
- 第 361 页： 2.4 更新： 职业： 德鲁伊（2）
- 第 362 页： 2.4 更新： 职业： 死灵法师（1）
- 第 363 页： 2.4 更新： 职业： 死灵法师（2）
- 第 364 页： 2.4 更新： 职业： 圣骑士（1）
- 第 365 页： 2.4 更新： 职业： 圣骑士（2）
- 第 366 页： 2.4 更新： 职业： 法师（1）
- 第 367 页： 2.4 更新： 职业： 法师（2）
- 第 368 页： 2.4 更新： 符文之语： 综述
- 第 369 页： 2.4 更新： 符文之语： 瘟疫
- 第 370 页： 2.4 更新： 符文之语： 样式
- 第 371 页： 2.4 更新： 符文之语： 坚定意志
- 第 372 页： 2.4 更新： 符文之语： 智慧
- 第 373 页： 2.4 更新： 符文之语： 着魔
- 第 374 页： 2.4 更新： 符文之语： 摆曳火焰
- 第 375 页： 2.4 更新： 符文之语： 迷雾
- 第 376 页： 2.4 更新： 新增 85 级场景： 地底通道二层
- 第 377 页： 2.4 更新： 新增 85 级场景： 古老石墓
- 第 378 页： 2.4 更新： 新增 85 级场景： 蜘蛛巢穴
- 第 379 页： 2.4 更新： 新增 85 级场景： 沼泽地穴
- 第 380 页： 2.4 更新： 新增 85 级场景： 废弃神庙/荒废寺院
- 第 381 页： 2.4 更新： 新增 85 级场景： 下水道
- 第 382 页： 2.4 更新： 新增 85 级场景： 遗忘的圣殿
- 第 383 页： 2.4 更新： 新增 85 级场景： 亚巴顿
- 第 384 页： 2.4 更新： 新增 85 级场景： 冥河地穴
- 第 385 页： 2.4 更新： 新增 85 级场景： 漂泊者洞窟
- 第 386 页： 2.4 更新： 新增 85 级场景： 炼狱地穴
- 第 387 页： 2.4 更新： 新增 85 级场景： 冰窖
- 第 388 页： 2.4 更新： 雇佣兵： 弓箭手
- 第 389 页： 2.4 更新： 雇佣兵： 沙漠佣兵
- 第 390 页： 2.4 更新： 雇佣兵： 铁狼
- 第 391 页： 2.4 更新： 雇佣兵： 野蛮人战士
- 第 392 页： 2.4 更新： 新配方
- 第 393 页： 2.4 更新： 超级暗黑破坏神
- 第 394 页： 2.4 更新： 套装变动

- 第 395 页: 2.4 更新: 机制变动与 bug 修复
- 第 396 页: 2.4 新星 BD- 综述
- 第 397 页: 2.4 新星 BD-Q/A 答疑
- 第 398 页: 2.4 新星 BD- 技能
- 第 399 页: 2.4 新星 BD- 属性
- 第 400 页: 2.4 新星 BD- 能量护盾 (ES) 详解
- 第 401 页: 2.4 新星 BD- 抗性
- 第 402 页: 2.4 新星 BD- 装备: 开荒
- 第 403 页: 2.4 新星 BD- 装备: 加强
- 第 404 页: 2.4 新星 BD- 装备: 成型
- 第 405 页: 2.4 新星 BD- 装备: 提升/变化
- 第 406 页: 2.4 新星 BD- 装备: 其它构型
- 第 407 页: 2.4 新星 BD- 佣兵
- 第 408 页: 2.4 天拳 BD- 综述
- 第 409 页: 2.4 天拳 BD-Q/A 答疑
- 第 410 页: 2.4 天拳 BD- 技能
- 第 411 页: 2.4 天拳 BD- 属性
- 第 412 页: 2.4 天拳 BD- 天拳详解
- 第 413 页: 2.4 天拳 BD- 抗性
- 第 414 页: 2.4 天拳 BD- 装备: 开荒
- 第 415 页: 2.4 天拳 BD- 装备: 加强
- 第 416 页: 2.4 天拳 BD- 装备: 成型
- 第 417 页: 2.4 天拳 BD- 装备: 提升/变化
- 第 418 页: 2.4 天拳 BD- 装备: 其它构型
- 第 419 页: 2.4 天拳 BD- 佣兵
- 第 420 页: 2.4 矛马 BD- 矛马玩法 Q/A
- 第 421 页: 2.4 矛马 BD- 综述
- 第 422 页: 2.4 矛马 BD- 技能
- 第 423 页: 2.4 矛马 BD- 属性
- 第 424 页: 2.4 矛马 BD- 抗性
- 第 425 页: 2.4 矛马 BD- 装备: 开荒
- 第 426 页: 2.4 矛马 BD- 装备: 加强
- 第 427 页: 2.4 矛马 BD- 装备: 成型
- 第 428 页: 2.4 矛马 BD- 装备: 提升/变化
- 第 429 页: 2.4 矛马 BD- 装备: 其它构型
- 第 430 页: 2.4 矛马 BD- 佣兵
- 第 431 页: 2.4 飞刀刺客 BD- 综述
- 第 432 页: 2.4 飞刀刺客 BD- 技能
- 第 433 页: 2.4 飞刀刺客 BD- 属性
- 第 434 页: 2.4 飞刀刺客 BD- 抗性
- 第 435 页: 2.4 飞刀刺客 BD- 武器/爪的选择
- 第 436 页: 2.4 飞刀刺客 BD- 装备: 开荒
- 第 437 页: 2.4 飞刀刺客 BD- 装备: 加强
- 第 438 页: 2.4 飞刀刺客 BD- 装备: 成型

第 439 页： 2.4 飞刀刺客 BD- 装备：提升/变化

第 440 页： 2.4 飞刀刺客 BD- 佣兵（完）

《暗黑破坏神 2：重制版》新手指引，从入门到精通上手教程指南（含“职业详解”“属性/技能”“玩法机制/技巧”“重要资料百科”等）。《暗黑破坏神 2：重制版》也叫暗黑破坏神狱火重生，是经典的暗黑破坏神第二作的高清重制版。游戏在画质和联网游戏上有了巨大的提升，同时兼具主机版（可以存档共通）。本作在尽量保持了原汁原味的基础上修复了大量 bug 并应玩家的需求增加了大箱子等重要调整，游戏体验有了极大的提高。



## 一、攻略导读/介绍/快捷键

相信这样一个经典 ip 的重生一定会炸出一大堆老僵尸菠萝饭（非贬义），老家伙们（也非贬义，下同，笑）会很轻蔑的说，这，还需要攻略？

其实笔者也是一个不算老的菠萝饭，但在和老僵尸与新朋友的交流中，笔者发现：好像真的需要攻略！

因为交流中很多老鸟们虽然 kp\km\kb 张口就来，谜团、流亡、强制也记忆清晰，但是，一说到细节突然就有些不灵了：呃，我记得是这样的吧，应该就是这样啊。

然后大家相视一笑（注：场景及笑容靠脑补），老了老了。

所以，本攻略应运而生，既能帮久疏战阵的老鸟们考古，也能帮新手们上路（呃，不要想歪了），大家一起“换新肝”（笑）。



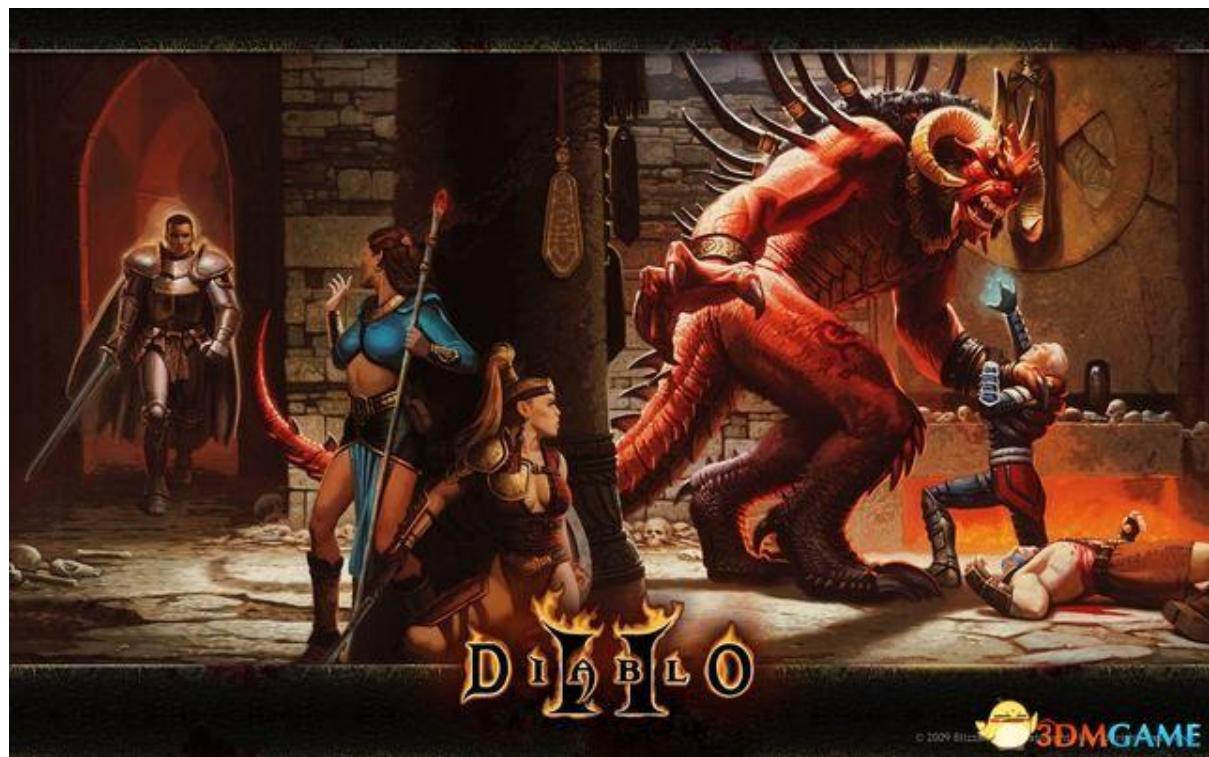
### 原汁原味小讨论

最近内外网关于重制版是否要保留原汁原味的暗黑 2 体验有着巨大的争论，笔者也想了解一下咱们 3dm 玩家的想法。

原版党觉得只有忠实的还原以往的游戏体验才能重塑经典，带来热血回忆。

而更新党则认为随着游戏的发展，就算是暗黑 2 也要发展，以适应当下的游戏理念。

笔者对两种观点实际上都很理解，不过还是相对更倾向于更新党，或者说，干嘛不开个专门的怀旧服，保留原汁原味的画面升级版暗黑 2，然后逐步更新其他服的暗黑 2。暗黑 2 在今天看来确实有许多可以改进的地方了，官方应玩家呼声而改进的箱子就是一个不错的开端。再比如，虽然暗黑 2 经典版很多机制和玩法是直接建立在 bug 上的，这些 bug 已经成为了游戏的一部分，但是修复或者更改也未必是坏事；例如修复 nham 问题也许可以让骑士、刺客、德鲁伊、亚马逊的很多近战玩法获得新生，虽然可能需要引入更多的调整，但是多样性的增加不是坏事。当然，更多的更新只是期待，不知道暴雪会不会有真正重铸经典的决心。实际上笔者觉得虽然玩家情怀还在，暴雪自己却没啥情怀了，此暴非彼暴咯，笑。



## 给新手的建议

- 1、最好自己先通一遍普通难度，想要玩的长久，建立起对游戏较为全面的了解是必须的。因为可以洗点，所以不怕犯错。
- 2、免费的洗点各个难度都有一次，在清楚的了解了自己想玩什么 bd 后再开始洗点和构筑角色。
- 3、如果基友很多又缺乏大佬的话，不要过多人一起组队游戏，2、3 人小队就行了，人多了（尤其是新人）会让游戏非常困难，得不偿失。
- 4、虽然每个职业都很有趣，但是 pvc 和 pvp 强度还是平衡的不太好，明显有强弱之分。不追求效率的话，什么职业都好玩。而如果对职业没有执念且想更效率的开肝，建议还是法师开局，无论以后玩 pvp 还是 pvc 法师都有两把刷子，而且，法师真的是游戏里最全能的“刷子”，可以成为玩家发家致富的基础（成型容易，上限高）。如果对游戏有一定理解，而且对操作也有信心，可以圣骑士起手，锤丁（使用祝福之锤技能的圣骑士）也是比较万金油的存在，而圣盾骑士则是超级 boss 杀手（注意断句是超级 boss-杀手，不是超级-boss 杀手，笑）。一直有基友合作的话，蛮子（包括骑士）也不错，很适合团队，单人蛮子的开荒表现则不理想。纯 solo 玩家召唤死灵最轻松，对装备没啥要求，效率也不错。此外，陷阱刺客开荒体验也不错（只是打法很多人不喜欢），德鲁伊在普通和噩梦难度的表现特别优秀。至于亚马逊，只能说中规中矩，开荒并没有特别的优势，较为吃装备。

5、护身符放在背包里就生效（注意不是项链），背包里除开药水、卷轴以外也不需要留太多空间捡装备，早期的装备捡起来看看，不行就扔了，也卖不了多少钱。游戏里的钱主要还是后期批量打、卖 35000 金装备得来的（也有打钱蛮子什么的），而且钱的使用面与价值也不是很高，交易主要靠一般等价物实现。

6、战网中+3 职业技能的地狱火炬还是比较容易获得的，中期有机会就去交易一个，属性差的也不会很贵，但是性价比很高。

7、战网中有各种 bus 来带新人，熟悉游戏流程后就可以去蹭 bus 了。不过，还回到第 1 条的建议，先自己熟悉一下游戏更好。

8、不了解价值的东西最好不要随便交易，实际上运气好的话，从噩梦安达利尔开始就能出一些不错的日用品了（噩梦安姐甚至可以说是 soj 掉率最高的怪之一），游戏中的装备价值天差地别，欧皇可能很早就能打出 SOJ（乔丹之石戒指）这类硬通货，如果草率交易很可能吃亏。游戏中，符文取代 soj、sc（7% 增加获得魔法物品几率的小护身符）成为最重要一般等价物后也随着号数（稀有度）的提升而价值提升，交易高级符文是尤其要小心。

9、尽量不要把东西扔地上来交易/交换，更不要把东西扔地上来“保留”，养成习惯。游戏会每隔一段时间刷新地面上的物品，刷新后地上的东西就消失了。而且，在线游戏遇到掉线无法回到之前房间的情况也是比比皆是。



## 最低配置

操作系统: Windows 10

处理器: Intel Core i3-3250 或 AMD FX-4350

显示卡: Nvidia GTX 660 或 AMD Radeon HD 7850

存储器: 8 GB 存储器

硬盘空间: 30 GB

分辨率: 1280 x 720



## 推荐配置

操作系统: Windows 10

处理器: Intel Core i5-9600k 或 AMD Ryzen 5 2600

显示卡: Nvidia GTX 1060 或 AMD Radeon RX 5500 XT

存储器: 16 GB 存储器

硬盘空间: 30 GB

分辨率: 1920 x 1080



## 重要快捷键

ESC：游戏设置、保存并退出、回到游戏。

F1-F8：设置技能快键，左右技能图标都可以设置（有些技能不能设置在左键）。

S 键：打开可以设置快捷键的技能，鼠标悬停到技能上按 F1-F8 设置快捷键。

Tab 键：打开和关闭地图。

F10：地图明暗切换。

大键盘~键：查看腰带药水的使用情况。

大键盘 1-4：药水使用快键，对应腰带的 1-4 药水（卷轴也可以放入腰带）。

按住 shift 键：+左键强制攻击，+鼠标点击购买药水、卷轴可以一次性买满。

**alt** 键：显示掉落物品。

**W** 键：切换主/副武器。

**Q** 键：显示当前任务和所有任务。

**R** 键：奔跑和走路切换。

**T** 键：查看自己的技能树。

**I/B** 键：打开自己的物品栏和人物装备栏。

**O** 键：佣兵装备栏，可以查看佣兵属性和替换佣兵装备。

**P** 键：显示组队信息同时可以申请组队（战网模式下使用）。

**A/C** 键：人物属性面板。

**Y** 键：强制显示地面上可以看得到的掉落物品。

**F12**：显示地图内 NPC 的名字。

**D** 键：显示怪物抗性。

**H** 键：基本游戏说明。

**J** 键：查看装备的镶嵌物。

**K** 键：查看别人装备。

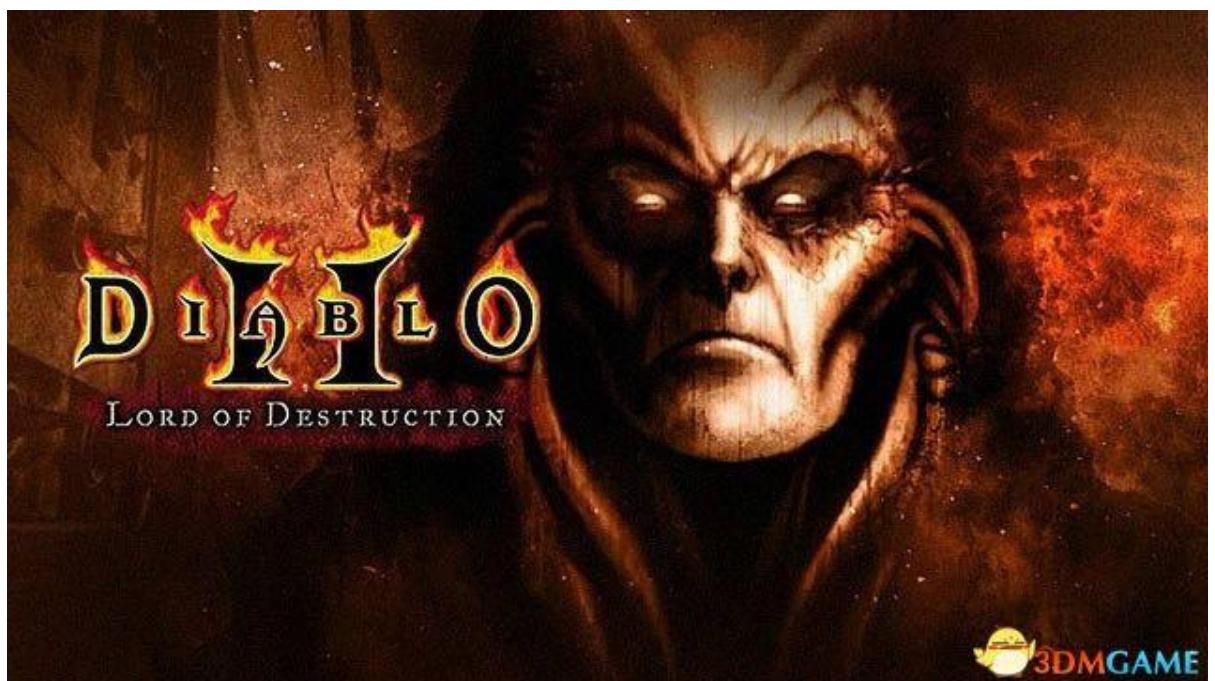
**L** 键：显示装备的掉落等级。

**Z** 键：游戏左上角显示其他组队任务头像和自己佣兵头像。

V 键：物品的 NPC 价值（售出最高价格是 35000）。

M 键：查看系统提示和聊天记录。

insert 键：镶嵌保护，一般为开启状态。想要镶嵌先点一下，就可以镶嵌了。



---

Page2

## 二、游戏版本/注册

目前台服战网是一个最简单的选择，肯定很多玩家自己也有台服战网账号。

不过俄服是一个最有经济性的选择，便宜，而且某宝上也容易买到俄服战网点或者直接购买暗黑 2（甚至是直接购买已有暗黑 2 的战网账号）。



还有一个方法就是注册俄服账号，加台服账号为好友。

这样，过 7 天就能从俄服买礼物送给台服，兼具性价比和账号统一性，只是现在才申请账号加好友的话还要等一周才行（笑）。



注意，玩家可以直接进入俄罗斯战网页面注册，或者使用加速器从战网客户端进入，从客户端注册。

有些加速器是直接有俄服的，选择俄服进入战网后注册就是俄服账号。

有些加速器只有欧洲战网，这样可能导致进入注册页面时 ip 不是俄罗斯，从而无法注册成为俄罗斯的战网账号。

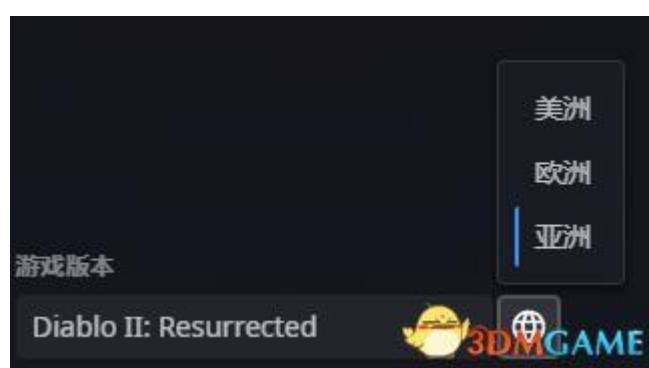
(玩游戏不容易啊，笑。)



不过，无论玩家用的是哪个区域的战网账号，实际游戏体验是一样的。

因为进入游戏时需要选择服务器区域，决定连接质量的是你的网络节点以及选择的服务器。

比如，无论是台服还是俄服战网账号，你在同一台电脑上选择亚洲服务器进行游戏，体验是一样的。



目前亚服直连在某些区域很流畅。

实在不行就只有选择加速器了。



以下是官方服务器地址。

亚洲有新加坡，台，韩，日四组服务器。

注意各区域的时差，该区域时间较晚（比如晚上 11 点后）时一般人会更少，连接更稳定。



### 三、重制版改动

重制版的主要改动还是为了适应当前玩家的游戏习惯以及修复一些 bug。

以下是官方改动说明：

- 1、自动金币拾取（真的方便了不少）。
- 2、增加了快速施法（FCR）、更高几率找到魔法物品（Magic Find/MF）等高级属性的统计数据，让人物面板统计更有用。
- 3、存储箱增加到 10x10 格，并增加了 3 个共享页。
- 4、赌博追加刷新按钮无需退出商人界面刷新了，购买多个相同类型物品时，物品不再消失，也就是可以一直买了。
- 5、杀牛王不再导致奶牛关不可用，牛场不用小心翼翼（笑）。
- 6、能够在聊天窗口中贴链接将物品展示给其他玩家。
- 7、没有游戏房间创建限制（战网模式进入游戏就算是创建游戏房间，以往每小时创建数量有限制）。
- 8、新战网（也就是游戏采用当前的战网而非暗黑 2 的老战网）。
- 9、角色没有过期限制了（原版单人游戏角色不会过期，但多人角色 90 天不活动会过期）。
- 10、非天梯和单人模式也可以使用仅限天梯的独特物品（比如说特定的暗金掉落）。
- 11、非天梯和单人模式也可以使用仅限天梯的符文之语和配方了。
- 12、单人模式可以获得超级大菠萝事件了（单人触发条件 1 个乔丹之石戒指，战网则是 75-120）。

13、支持跨平台存档（单机存档共通，不能跨平台联机，但是可以同平台跨时代联机）。

14、全球服务器（在启动游戏前于战网界面切换大区域）。

15、雇佣兵属性界面将展示更多细节。

16、按住 shift 可以比较物品。

17、可以选择使掉落物品一直显示，不用按住 Alt。

18、可以 Ctrl 单击物品放到背包里，无需拖放了。

19、武器切换 bug，无形装备 bug，力量 bug，NHAM bug 和陷阱刺客 bug 等一批对游戏有重大影响的错误都得到了修复（刺客等有眩晕能力的近战估计会有大幅度加强的游戏体验）。

20、所有拥有独特外观的装备现在在装备后可以正确显示在你的角色上了（也是 bug 修复）。

21、宽屏支持达到 19:9（按住 F + 鼠标滚轮控制缩放）

22、全新的图形引擎，重新制作的过场动画和音效。

23、当攻击未命中时，可以切换“miss”文字出现在怪物头上，以获得更好的战斗反馈。

24、添加了游戏内置时钟。

25、还有首日补丁以及售后的更新，笔者会逐步根据蓝贴内容进行补充。



---

Page4

#### 四、操作技巧

作为 arpg 游戏，暗黑 2 的操作可以说是上手简单但是细节技巧丰富。

快捷键笔者在第一页已经放出，玩家可以参考，这里主要说说细节。

首先是 ctrl 和 shift 的使用——

按住 Ctrl 点物品可以在交易界面直接卖出物品。

按住 Shift 点血瓶、卷轴、钥匙可以加到最大堆叠。

按住 Shift 点药瓶可以直接放到腰带的空位上(卷轴也是)。

按住 Shift 使用腰带上的药水可以加给雇佣兵。

跑步时按一下 Shift 可以施放左键技能。

按住 Shift 可以站立不动使用技能，对于要保持距离和位置时很有用。

属性加点时，按住 Shift 可以将剩余技能点全部加到某项属性上。



回车可以打开对话框。

如果是单人游戏，输入 “/players n” (空格可不要，n 为 2-8)可以将游戏调整为 2 到 8 人难度。

注意难度提升虽然会掉落更多的东西且经验也要多一些，但是怪物会强很多，根据自身实力来设置才能提升效率。

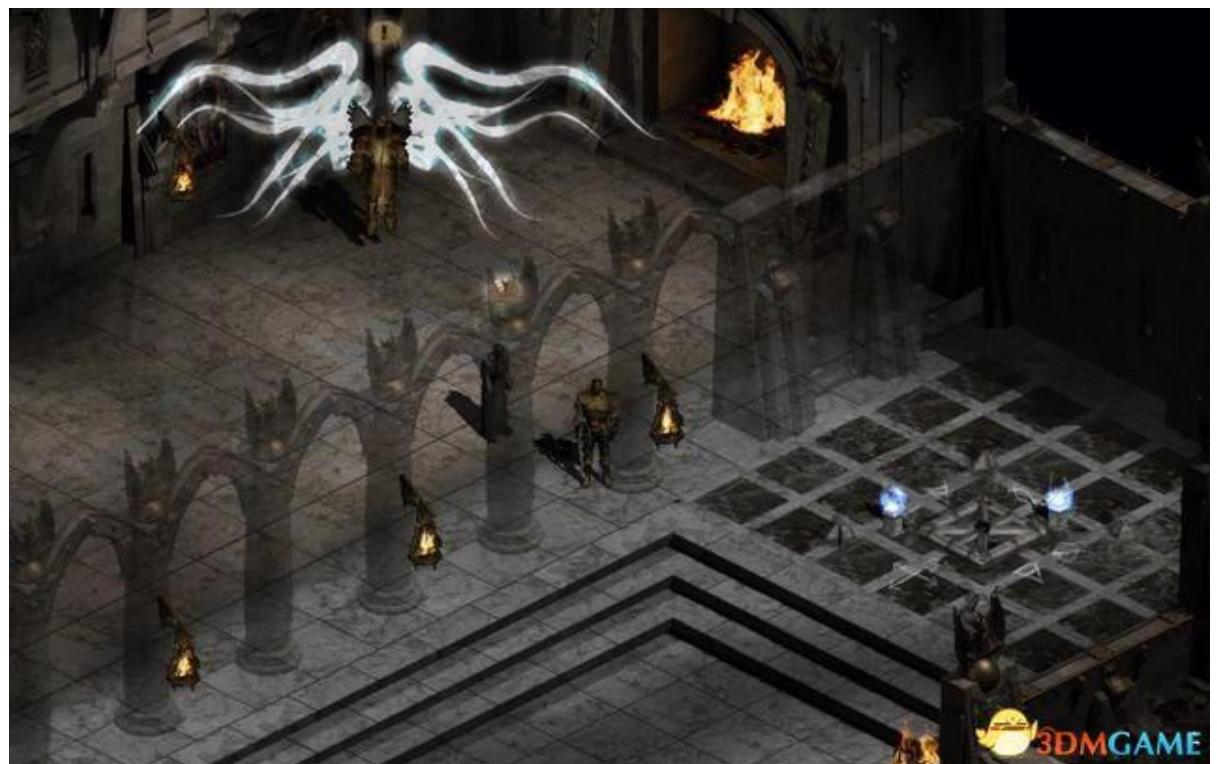


重制引入的主机版由于是摇杆操作，所以过去鼠标无法点击前往的位置也有可能可以到达。

虽然没有什么实际作用，不过会让游戏体验有所不同。

例如鼠标点击墙，角色无法靠得太近，但是摇杆推过去可以让角色“撞墙”。

主机版捡东西也比较方便，甚至不需要目标，直接猛点 a 就行，打怪同时捡东西，只要不嫌连点按键烦，这个在游戏中“抢东西”的能力就可以一直施展（pc 小键盘+键功能待实测）。



跑步时防御属性和很多防御技能都会大幅度削弱，遇到防御压力大的怪群时可以切换走路。

尤其是 pvp 时，持盾格挡率跑步时最高只有 25%，很多时候需要走近对手而非跑近对手。

可以按住 ctrl 再点击行动就能跑步，这样不用按 R 切换，不过操作稍繁琐。



如果死亡了不想跑回尸体位置可以直接 esc 保存退出游戏，再进入游戏时尸体就会在营地。

注意有多个尸体时只会保留一具。

点击尸体可以捡回装备和部分丢失的钱。



3DMGAME

现在可以在设置中选择持续显示物品，不用按住 alt 显示。

此外，输入/nopickup 命令可以开关拾取物品保护。

捡东西时需要按 alt 才能拾取。



3DMGAME

快捷键默认 F1 到 F8，但是玩家可以在设置中继续自定义加入最多 8 个快捷键。

基本上通用的操作技巧就是这些，人物、bd 等操作技巧笔者会在相应的部分进行介绍。



---

Page5

## 五、职业概述/详解

### 1、亚马逊

一般简称 AMA，擅长弓箭、标枪等远程攻击，也可以近战，不过近战系的上限比较低，使用面也相当窄。

亚马逊无论是标枪还是弓箭都有很好的 bd，pvc 是牛场杀手，pvp 也有一定的表现（曾经甚至是不二的王者）。

不过亚马逊不是开荒的最佳人选，对装备支持和操作都有一定要求。



初始属性——

力量: 20

敏捷: 25

体力: 20

精力: 15

生命: 50

耐力: 84

法力: 15

每角色等级——

生命 +2

耐力 +1

法力 +1.5

属性点效果——

1 体力 = 3 生命

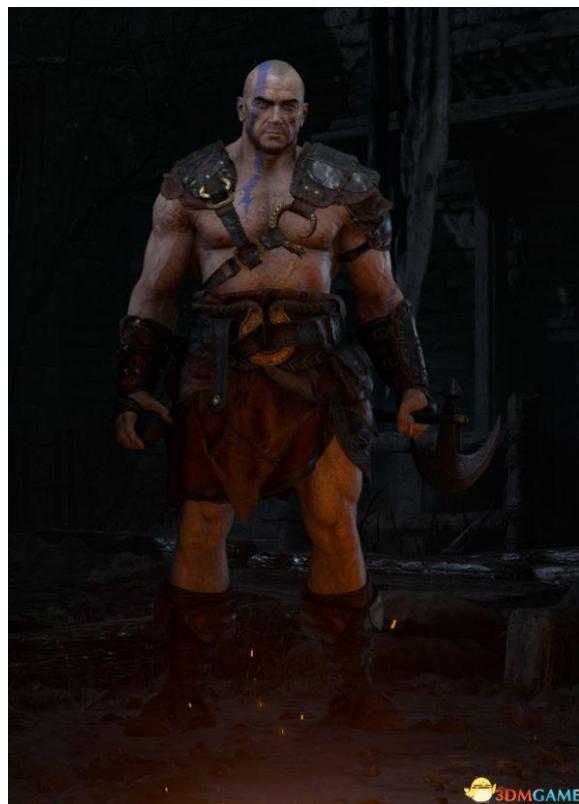
1 体力 = 1 耐力

1 精力 = 1.5 法力

野蛮人一般简称 BAR，是近战大师，同时有一定的远程投掷能力，其战吼可以给自身和团队带来很强的增益。

野蛮人有着不错的单体输出能力，整体操作简单，节奏感很强。

游戏中的蛮子通常辅助作用更大，自身在 pvc 和 pvp 上的发挥相对有限。



初始属性——

力量：30

精力：10

敏捷：20

体力：25

生命: 55

耐力: 92

法力: 10

每角色属性等级——

生命 +2

耐力 +1

法力 +1

属性点数效果——

1 体力 = 4 生命

1 体力 = 1 耐力

1 精力 = 1 法力

---

Page7

3、死灵法师

简称 NEC，拉风的外表让死灵很有人气。

纯召唤死灵是 solo 玩家的最爱之一，骨系死灵则有着强大的 pvp 能力。

这是一个在暗黑 2 中低开高走的职业，隐隐有了王者之气。



初始属性——

力量: 15

精力: 25

敏捷: 25

活力: 15

生命: 45

耐力: 79

法力: 25

每角色等级——

生命 +1.5

耐力 +1

法力 +2

属性点数效果——

1 体力 = 2 生命

1 体力 = 1 耐力

1 精力 = 2 法力

---

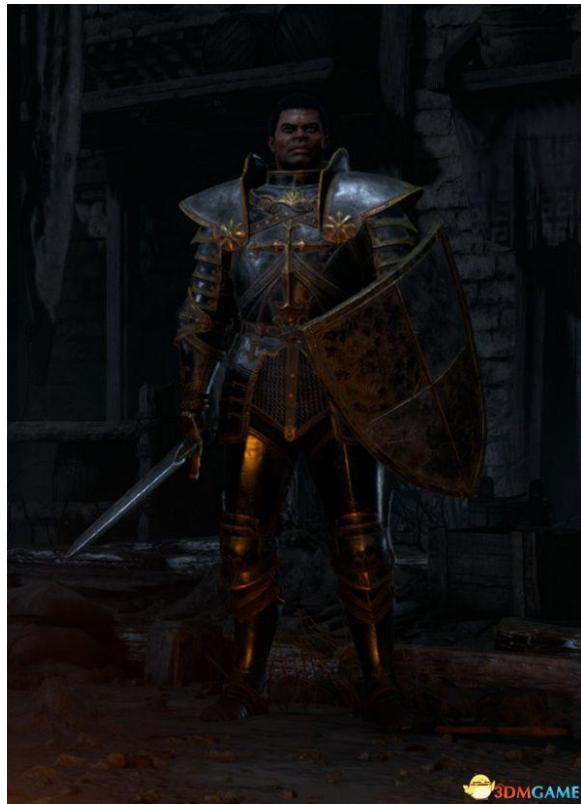
Page8

#### 4、圣骑士

简称 PAL，也会根据 bd 的不同简称为 din，例如 hammerdin 就是用祝福之锤的圣骑士（强）。

当然，圣骑士还有一个名号，暴雪亲儿子，由此可见其职业强度。

骑士能抗能打，物理、魔法、元素都可以一战，还有团队光环，泛用性很强。



3DMGAME

初始属性——

力量: 25

精力: 15

敏捷: 20

活力: 25

生命: 55

耐力: 89

法力: 15

每角色等级——

生命 +2

耐力 +1

法力 +1.5

属性点数效果——

1 体力 = 3 生命

1 体力 = 1 耐力

1 精力 = 1.5 法力

---

Page9

## 5、法师

简称 SOR，和骑士是亲兄妹（笑）。

由于有传送的存在，其 pvc 价值非常高，中前期也不吃装备，可以卡位刷 boss。

法师 pvp 也有不错表现，是开荒的最佳推荐。



初始属性——

力量: 10

精力: 35

敏捷: 25

耐力: 10

生命: 40

耐力: 74

法力: 35

每角色等级——

生命 +1

耐力 +1

法力 +2

属性点数效果——

1 体力 = 2 生命

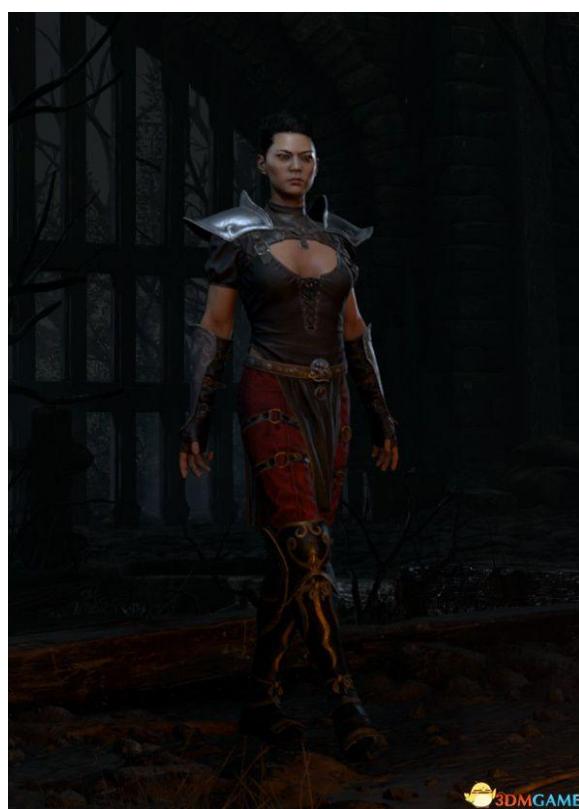
1 体力 = 1 耐力

1 精力 = 2 法力

简称 ANA，擅长双爪，武技很有特色，还有陷阱这个优质的开荒技能 bd.

作为资料片角色，刺客有特别的战斗节奏，有趣但上限不是很高，pvp 曾经一度需要使用蛮子的旋风斩作为打击手段（物品赋予）。

也许 nham 等问题的修复可以给刺客带来全新的体验。



初始属性——

力量：20

精力：25

敏捷：20

耐力：20

生命: 50

耐力: 95

法力: 25

每角色等级——

生命 +2

耐力 +1.25

法力 +1.5

属性点数效果——

1 体力 = 3 生命

1 体力 = 1.25 耐力

1 精力 = 1.75 法力

## 7、德鲁伊

简称 DRU，一度也是和刺客一样沦落到资料片双废的境地（笑）。

但是版本更新和装备、技能体系的发展让德鲁伊重新走上前台。

其 pvc 能力有较强提升，pvp 更是进入顶级行列。



初始属性——

力量: 15

精力: 20

敏捷: 20

耐力: 25

生命: 55

耐力: 84

法力: 20

每角色等级——

生命 +1.5

耐力 +1

法力 +2

属性点数效果——

1 体力 = 2 生命

1 体力 = 1 耐力

1 精力 = 2 法力

---

Page12

## 全职业详解

现在只要有职业及 bd 的游戏都有一个关键点——最强职业流派。

虽然暗黑 2 各职业成型难度不一，适应场景不一，操作方法各异，但是在交流中，笔者发现大家还是很关心——谁最强。

笔者也不能免俗，所以有了这个标题，但是，笔者真正要强调的是：

①暗黑 2 可以 mf 的场景/特定怪太多，如果说 pvc 效率就是 bd 强度的话，不同场景/怪物往往有不同的强者；

②pvp 虽然有一个比较明朗的强弱趋势，但是这是一个可以相互针对的过程，通过使用不同的装备，战斗局势很不相同。这个过程非常考验玩家对游戏的理解，强度也不是一个固定不变的存在。

③结合上两条，笔者决定还是以分析、指引为主，全面阐述各个职业的特点，算是对初期教程的一个补完。（简易说明请参考：  
[https://www.3dmgame.com/gl/3836959\\_5.html](https://www.3dmgame.com/gl/3836959_5.html)）



本攻略只讨论职业特点和强度，职业 bd 加点及装备请参考：  
<https://www.3dmgame.com/gl/3837288.html>

本攻略是全职业解析，如果只是想简单的选择职业，请参考：  
<https://www.3dmgame.com/gl/3840370.html>



2.4 版本存在职业上的改动，特别是 pvp 方面改动；

且直到现在，pvp 依然没有在重制版获得足够的重视；

因此，本攻略在 2.4 版本更新前，还是主要以 pvc 讨论为主，这部分职业定位和强弱趋势不会有太大的变动。

(想要 pvp 职业推荐的玩家，认准锤丁、骨死灵和风德前三强就好。)



本攻略将包含常规 bd 的说明，以 pvc 为核心。

冷门、娱乐、后期 bd 将不作说明，pvp 内容待 2.4 版后视情况更新。



## 评价标准

本攻略将通过 mf 效率、场景适应、成型难度等几个方面对职业 bd 强度进行一个解析评价（包含评分）。

关于分数：

①笔者尽量结合现环境，客观的进行打分。  
②就算是客观的评分实际上也无法避免主观因素，每个玩家因为喜好、玩法的不同，对职业 bd 的看法都有自己的一杆秤。因此，评分可以作为参考，不能作为依据，还是以分析为主。



本攻略的 bd 都已装备基本成型为基础进行讨论。

如果装备未成型就有战斗力的，会在成型速度上有更高的分数。



总分：满分 100，综合各方面要素的参考性分数。

---

---

mf 效率（权重 3.5）：pvc 强度的核心，刷子游戏刷的快就是关键，出货高才是王道。主要就是速度和 mf 值两个指标。（满分 10 分，权重 3 就是在汇总入总分时乘以 3，体现 mf 效率的价值，下同。）

---

---

场景适应性（权重 2.5）：能 mf 更多的场景和 boss 就能带来更丰富和更有针对性的产出，玩家就不需要花更多的精力去新建其它 bd 来完成需要的任务。丰富的可用场景也可以减少爆肝时的枯燥感。

---

---

成型速度（权重 2）：成型速度越高（也就是难度低，门槛低，价格低）就越能更早的进行 mf，甚至带动其它角色的发展，所谓一个号养全家。

---

---

生存能力（权重 1）：其实成熟的 bd 都不缺生存能力，不过各 bd 生存能力还是有不小差异，特别是 90 级以后及 hc 玩家，死亡惩罚逐渐不可承受（笑），因此生存能力也纳入考量。

---

---

操作难度（权重 1）：操作难度越高，得分越低。毕竟手忙脚乱的操作既影响效率又降低游戏体验。

---

---



---

Page14

## 法师

由于传送和 fcr 的优势，法师在前期拥有碾压其它职业的效率，后期依然保持了不小的优势。

不依赖装备的魔法伤害让其成型速度快，更能堆高 mf 值，成为了“伐木”冠军。

法师可以有比较丰富的玩法，能够针对不同的阶段和场景，全能性也比较好。



## ①冰法 (85) -----

mf 效率 (权重 3.5) : 9.5

暴风雪的高伤害让冰法很容易就能在地狱立足，劳模、督瑞尔、安姐、暴皮、古代通道都能轻松快速的应对。mf 值也可以堆的很充足，可以作为玩家赛季的启动引擎。

---

---

场景适应性 (权重 2.5) : 6

地狱冰免怪很多，而且绝大多数都是无法破冰免的，导致冰法可刷的场景受限，很多时候需要佣兵的帮助。不过上面提到的几个重点场景已经能涵盖大多数重要物品了。

---

---

#### 成型速度（权重 2）：10

冰法几乎可以不依赖装备，早早就能够成型，有了塔拉夏就算是如虎添翼了，更不用说次元碎片等神器了。

---

---

#### 生存能力（权重 1）：8

冰冻、远程、无需站定施法，让冰法有不错的生存能力。

---

---

#### 操作难度（权重 1）：9

操作简单，无需过多适应。

---

---

## ②电法 (85) -----

mf 效率 (权重 3.5) : 9.5

电法拥有割草般的小怪清理能力，boss 战速度也很快，同样可以堆高 mf，效率很有保障。

---

---

场景适应性 (权重 2.5) : 9.5

由于电免数量低于冰免且容易破免，很多重点场景也没有太多电免怪（例如王座、尼拉塞克、女伯爵），让电法有更广阔的空间，有了无限更是几乎横扫监狱。

---

---

成型速度 (权重 2) : 5

电法装备未成形时伤害不足，一般就是刷刷钥匙、地穴、暴皮什么的，打小怪不错，打 boss 稍吃力。有无限后电法才能起飞，狮鹫之眼如虎添翼。不过电法还有诸如电棒、偏向盾、手工项链等高级追求，初步成型不易，彻底成型更难。

---

---

生存能力 (权重 1) : 7.5

电系 fcr 稍慢，需要站定施法，全靠远程和高伤害。整体伤害是比较安全。

---

---

操作难度（权重 1）：10

甚至都用不着新增的快捷施法系统。

---

---

③火冰法（78）-----

mf 效率（权重 3.5）：7

纯火削弱加之场景单一，不做讨论。电法成型后也无需兼顾其它，所以常见的双修就是冰火。伤害有所不足，mf 值也因为要兼顾双修略有损失，不过法师的效率精髓还在。

---

---

场景适应性（权重 2.5）：9

双修就是要的场景适应性，几乎能应付所有场景，不过由于存在效率问题，也不是什么地方都适合打，还是有局限性。

---

---

成型速度 (权重 2) : 8.5

---

---

虽说双修要兼顾的东西多一点，不过法师的特点注定了其一个塔拉夏就能解决基本问题。

---

---

生存能力 (权重 1) : 7.5

很多时候生存能力其实依赖于杀怪速度，所以比起纯冰还是稍逊一筹。

---

---

操作难度 (权重 1) : 6.5

火系操作相对比较麻烦，需要适应地形，摸索一下。

---

---

## 骑士

锤丁、盾丁的存在让骑士在 mf 领域有了独特且不可替代的位置。

能够完美契合 tp 甲也是骑士的加分项。

高伤害、高生存、高适应性让骑士成为可以撼动法师 mf 王者地位的存在。



### ①锤丁 (85) -----

mf 效率 (权重 3.5) : 9

高伤害让一切成为了可能，锤丁也能比较容易的达成 200 以上 mf (算是性价比最高的 mf 区间)，超市 (混沌魔殿) 的出货率给了锤丁不少加成。有了谜团更是扫荡寰宇。

---

---

场景适应性 (权重 2.5) : 9.5

魔法伤害让锤丁只有少量场景不能打，几乎通刷，唯一大一点的遗憾就是巴尔五小队第二波，需要佣兵的帮助。（其实只要超市就足够了）

---

---

成型速度（权重 2）：9.5

基本上精神剑盾一拿就很能打了，早就能形成战斗力。

---

---

生存能力（权重 1）：8

高伤害的远程，有圣盾的庇护，生存能力不弱，只是飞锤的谜之弹道有时候需要贴脸找输出位置，好在 1、2 锤就啥都搞定了。

---

---

操作难度（权重 1）：3

锤子弹道建议初学者好好参考下笔者的说明：

[https://www.3dmgame.com/gl/3837288\\_10.html](https://www.3dmgame.com/gl/3837288_10.html)

多多练习，锤丁对时机和走位都有很高要求。

---

---

## ②盾丁/双热 (76) -----

mf 效率 (权重 3.5) : 6

盾丁加下热诚，双热加下盾击，两个职业就能良好互通，甚至装备都不用换（特别是你用风暴之鞭的时候），高级别下牺牲联动技能反抗甚至就能兼顾双热和盾丁，让 mf 效率不高的双热有了其它的用武之地，所以笔者将两个 bd 一起评价。基本上，双热砍得再快也是单体技能，杀怪效率不高，也就是 3c、tp 巴尔还行。

---

场景适应性 (权重 2.5) : 9

佣兵带个丧钟基本就能解决场景适应性问题，不过不能太好的堆 fcr 导致有些场景也不太适合去刷，浪费了适应性。当然，6boss 的最佳人选也不是盖的。

---

成型速度 (权重 2) : 6.5

双热的装备要求还是蛮多的，特别是武器，达不到门槛就没法混，是真的没法混（笑）。

---

---

生存能力 (权重 1) : 9

---

---

成型的双热很有硬度，盾丁就更不用说了。不过近战翻车大家也见多了。

---

---

操作难度 (权重 1) : 10

之所以双热慢但是依然比较受欢迎就是因为操作简单，手感好，容易断指  
(雾)。

---

---

---

---

Page16

## 死灵法师

死灵可以自己打，也可以小弟打，可以自己抗也可以小弟抗。

可以点杀也可以 aoe，几乎各种 bd 都透露出“安逸”二字，算是轻松、能  
战、好玩的典范。

死灵人气很旺，一直在和骑士争夺亲儿子的地位（笑）。



## ①纯招 (85) -----

mf 效率 (权重 3.5) : 6.5

靠骷髅和佣兵砍怪本来很慢，就算是造价极高的五环死灵在砍怪效率上也无法和法师、骑士等高效率 bd 媲美，但是死灵有 aoe 神技尸爆，让其很多场景下都能“厚积薄发”，启动慢，但是爆发快。

---

---

场景适应性 (权重 2.5) : 9.5

配合诅咒，拉上佣兵，也就没有召唤死灵不能打的地方了。

---

---

成型速度 (权重 2) : 9

---

---

基本上不用啥装备也就能打了，装备提升慢慢增强而已。

---

---

生存能力 (权重 1) : 10

---

---

别说自己了，有 tp 甲后铁魔都不容易跑丢。

---

---

操作难度 (权重 1) : 10

---

---

可以不用操作 (笑) 。

---

---

②毒系 (79) -----

---

---

mf 效率 (权重 3.5) : 8.5

毒系也可以是毒招或者毒爆，适应不同的场景，不过总体上讲可以算作一类  
(牛场炸牛的已经可以不算毒了，核心是爆)。剧毒新星伤害高，aoe 效果强，

tp 放毒效率极高，只是毒系终归有一个作用时间，确认战利品总是会浪费一些时间，而且有装备要求，mf 值也不能堆太高。

---

---

场景适应性（权重 2.5）：8.5

配合无限和降抗诅咒，还是大多数场景都能打，再不济都有尸爆可以清场。不过在装备和级别有一定强度前，只有地穴、牛场等环境有高效率和高安全性。

---

---

成型速度（权重 2）：5.5

俗话说无破隐（死亡之网）不毒系，毒系死灵需要有一定装备积累才能发挥实力。

---

---

生存能力（权重 1）：7.5

基本算是远程，恢复能力很强，很多 bd 也是格挡构型，本身硬度也不错。

---

---

操作难度（权重 1）：9

稍微适应下毒星的攻击范围和作用距离就行。

---

Page17

## 亚马逊

亚马逊是暗黑 2 各版本起伏最大的职业，从神坛跌落后一直处于不温不火的地位。

当前主要的亚马逊玩法就是标枪和物理弓，元素弓伤害确实不错，但是生存和耗蓝有不少问题，建议有一定基础再尝试。

标枪是低 pp 屠牛的最佳选择之一（几乎可以去掉之一），高配也是横扫王座的存在；物理弓打击感不错，操作也简单，不过要形成战斗力需要不菲的造价。



①标枪 (72) -----

mf 效率 (权重 3.5) : 9

亚马逊专业牛场/巴尔王座就行了，特别是牛场，也不用堆 mf，3pp 性价比极高，有装备基础 8pp 也较为轻松，除了枯燥没啥太大的弱点。牛场是仅次于 (效率上) 超市和 3c 的掉符文圣地，同时兼顾了底材，算是发家致富的好地方。

---

---

场景适应性 (权重 2.5) : 4

其实标枪亚马逊可以看成近战电法，佣兵无限破电免的话，几乎不受场景限制。但是打其它场景对配置（抗性、伤害等）提出了很多要求，效率往往也得不到保障，生存能力也是一个考验，不如牛场那么轻松愉快且容易上手。

---

---

成型速度（权重 2）：6.5

要愉快的 k 牛，基本上两把无形泰坦（初期有型问题也不大），两个物免盾这样的基础可切换套件是必不可少的。标马绑定装备较多，起步需要一些积累。

---

---

生存能力（权重 1）：8

正常配置的标马在牛场生存能力很强，不过离开牛场环境就需要重新斟酌配置了。

---

---

操作难度（权重 1）：9.5

群怪丢丢丢，单怪戳戳戳，完事。注意目前三个闪避技能仍然有定住的 bug，可以不加。

---

---

②物理弓 (66) -----

mf 效率 (权重 3.5) : 6.5

中低 pp 下清怪打 boss 速度还是不错，不过也没什么办法提升 mf，整体 mf 效率一般。

---

---

场景适应性 (权重 2.5) : 8

物理弓破物免的办法也比较多，吸血基本能跟上，不是很挑场景。

---

---

成型速度 (权重 2) : 6

要有战斗力确实需要很多装备的积累，无论是自己还是佣兵。

---

---

生存能力 (权重 1) : 6.5

远距离战斗，生存能力尚可，不过时不时还是可能暴毙。

---

---

操作难度（权重 1）：6.5

---

---

对走位、武器切换、打怪顺序都有要求，也需要照顾佣兵，稍微有些麻烦。

---

---

---

---

Page18

## 野蛮人

蛮子其实挺招人喜欢的，至少原来看过一个职业百分比统计，蛮子就在中间。

实际玩起来，野蛮旋风、打钱、投掷（纯娱乐）都还是比较有趣味性，算不上多强力，但是都还能玩。

不过，暗黑 2 野蛮人最成功的地方居然是辅助，战吼蛮子在组队时帮助很大（虽然被 cta 抢了些生意，但是整体辅助强度是 cta 不能比的）。

当然，野蛮人也不太适合开荒，最好有一定装备的积累。



### ①旋风蛮 (72) -----

mf 效率 (权重 3.5) : 5.5

很好玩，但是效率谈不上。pvc、pvp 都能上，不过由于当年底层设计的原因，有不少 bug 和奇怪的地方（比如行动速度快了导致少砍怪，从而 dps 降低）。

---

---

场景适应性 (权重 2.5) : 9

也没啥特别怕的场景，带上个丧钟佣兵低 pp 基本上问题不大。

---

---

成型速度 (权重 2) : 8

虽然自己开荒比较麻烦，但是有个大号换一套不朽之王就能轻松 1pp 地狱了。

---

---

生存能力 (权重 1) : 8

皮糙肉厚，抗性也容易加。

---

---

操作难度 (权重 1) : 6.5

对旋风操作、走位、时机（比如吃药）、打击路线都有一定要求，需要熟悉。

---

---

②打钱蛮 (60) -----

mf 效率 (权重 3.5) : 8.5

虽然 k3c 比很多角色慢，但是高 mf 且能 2 次利用尸体，价值钱本身也有价值，所以整体效率其实不错。不过各种要求很多，算是后期玩法。

---

---

场景适应性 (权重 2.5) : 2

基本上就绑定了 3c 场景，其它的也不是不能打，只是效率太低意义不大。  
愿意折腾 a5 佣兵甚至可以杀 6boss，不过都是娱乐。

---

---

成型速度 (权重 2) : 6

佣兵的装备、蛮子自己的装备要求很多且很具体，对级别也是有一定要求，  
太低了危险性很高。好在只有佣兵的东西稍贵。

---

---

生存能力 (权重 1) : 9

装备、级别和操作到位了自己很安全，佣兵问题也不大。

---

---

操作难度 (权重 1) : 4

对操作节奏有很高要求，需要对怪物状况有及时的反应。

## 刺客

刺客算是玩法体系比较独特的职业，当前版本整体强度不太够，不过2.4会有不少加强。

陷阱刺客开荒上手很容易，就是上限不太高（或者说要提高上限所需的价格很高，笑）；武学刺客打击感很不错，需要一些装备积累和操作适应。

总体上讲，刺客无论是pvc还是pvp都有些不上不下。



①陷阱 (74) -----

mf 效率 (权重 3.5) : 5.5

---

---

陷阱战斗相对比较被动，后期提升陷阱伤害需要的投入比较大。

场景适应性 (权重 2.5) : 9

---

---

一般来讲，电系陷阱配合无限能刷的场景非常丰富。

成型速度 (权重 2) : 7.5

---

---

早早就能开打算是一个优势，只是向上提升比较考验实力。

生存能力 (权重 1) : 9

---

---

自身远离核心威胁，有技能护体，生存能力还是很有保障。

操作难度 (权重 1) : 8.5

---

---

操作难度不高，适应下陷阱节奏和位置即可。

---

---

②武学 (66) -----

mf 效率 (权重 3.5) : 5

玩法机制原因导致处理小怪比较麻烦，好在打 boss 很快，可以作为 boss 杀手。

---

---

场景适应性 (权重 2.5) : 8.5

多数场景都能应付，冲着 boss 去就行。

---

---

成型速度 (权重 2) : 6.5

对装备有较多的要求。

---

---

生存能力 (权重 1) : 8

机动性、技能特色及战斗方式让武学刺客生存能力有一定保障，不过近战的危险性不可避免。

---

---

操作难度（权重 1）：6.5

节奏、时机和技能使用都有一定要求。

---

---

Page20

## 德鲁伊

德鲁伊算是能近战能施法能 buff 甚至可以因为弓的属性合适，拿着弓战斗，算是万金油鼻祖。

德鲁伊团队效应好，自身也有风德和狼德这两种常见的玩法。

在 pvc 领域德鲁伊确实魔法不如法师、近战不如骑士，不过在 pvp 领域，德鲁伊还是有三甲之位的。



①狼德 (62) -----

mf 效率 (权重 3.5) : 5.5

看成另类双热就行了，打着很有趣，效率嘛也就那样了。

---

---

场景适应性 (权重 2.5) : 7.5

哪儿都能打，死不死另说（笑），不过多数高强度的区域需要太多的装备支撑。

---

---

成型速度 (权重 2) : 6.5

对装备有一定需求，不过初期也没那么讲究。要提升起来相对费劲，比如掘墓者就是变量最多的武器。

---

---

生存能力 (权重 1) : 5

近战、靠吸血维持血线，一个落空搞不好就要挂。

---

---

操作难度 (权重 1) : 6.5

容易死所以对走位、时机都有不少要求。

---

---

②风德 (79) -----

mf 效率 (权重 3.5) : 8.5

虽然比不上法师，不过伤害还是可观，低 pp 下更是人到怪倒。

---

---

场景适应性（权重 2.5）：9

由于兼顾了物理和冰（所以也有主物理和主冰的打法区别），所以场景适应性还不错。

---

---

成型速度（权重 2）：6

风德形成战斗力还是很不错的，只是真正形成战斗力需要不少的积累，开荒期性价比远低于锤丁。

---

---

生存能力（权重 1）：8

有冰风护体，有召唤物 buff 和分担，又是远程，生存能力还是不错。

---

---

操作难度（权重 1）：7

龙卷风的操作需要适应（多多适应，点击要打怪身后算是一个入门诀窍）。

---

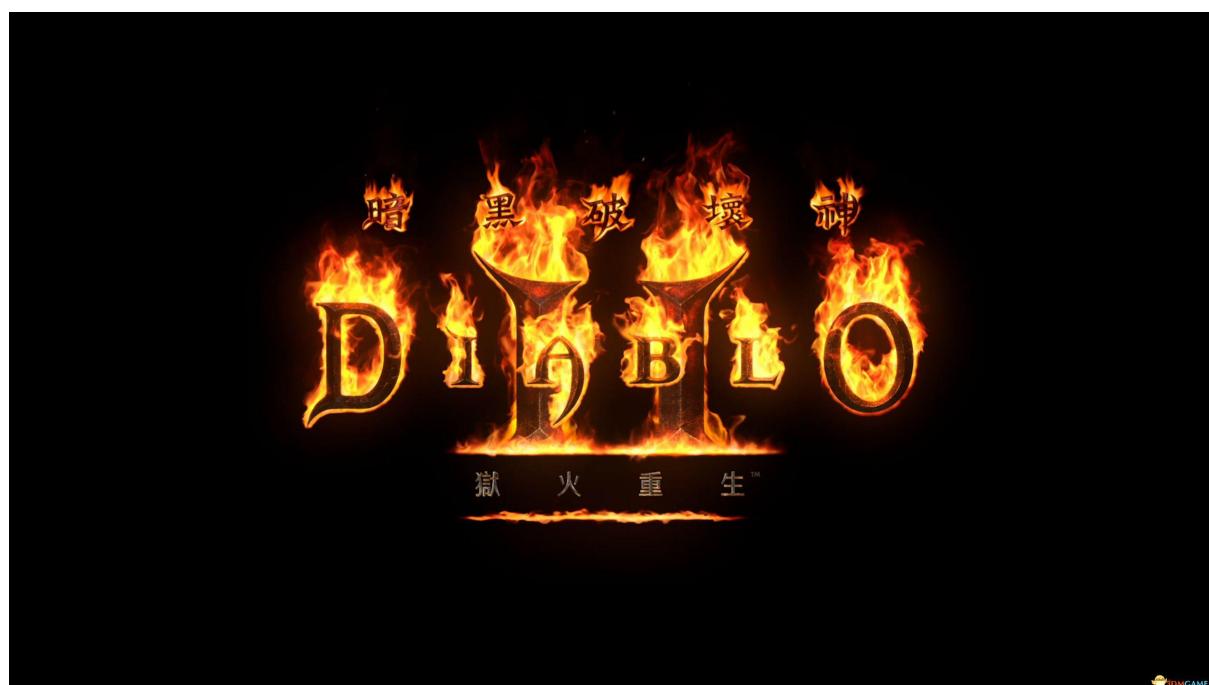
---

## 六、常用术语表

暗黑 2 在数十年的进化中产生了大量的专业术语。

玩家要查资料查攻略都避不开这些术语。

笔者在这里分类总结一下，供玩家参考，笔者攻略中也会大量使用这些术语，第一次使用时都会有说明。



### 1、游戏设置

PT=普通

EM=恶梦

DY=地狱

n=退出，去下一个游戏

N=? 游戏房间的名字是什么

p=? 游戏房间的密码是什么?

n+1 游戏现在的房间名字的基础再加 1 (比如现在是 n=dykb01,n+1 后,  
n=dykb02)

act=游戏场景 (资料篇 5 幕, 非资料篇 4 幕)

d2x=zlp=资料篇

d2c=fzlp=非资料篇

tt/ftt=天梯/非天梯模式

hc=死亡模式 (专家级模式)

CHAR=人物/角色

pal=圣骑士

nec=死灵法师=男巫

sor=女法师=女巫

ama=亚马逊

asn/ana=刺客

dru=德鲁伊

bar=bb=野蛮人

KA=杀第一幕 boss 安达利尔

KC=杀牛

K3C=杀第三幕崔凡克的三个暗金拐子

KM=杀第三幕 boss 墨菲斯托

KD=杀第四幕 boss 暗黑破坏神

KP=杀暴躁外皮

K3BB-杀第五幕 3 个古代人

KB=杀第五幕 boss 巴尔

KDC=杀超级暗黑破坏神

DC KEY=引发超级破坏神的钥匙

RR=run rune=获得符文

RR KEY=资料篇 RR 时候使用带其他 1lv 到 dy 的 40 级未 pass pt 的人物(现在不能多开了估计会有变动)

## 2、属性/技能

max=最大伤害值

min=最小伤害值

ar=命中率

def=防御

lf=life=生命值

mana=魔法值

fhr=快速打击恢复

res=抗性

fr=抗火

cr=抗寒

lr=抗电

pr=抗毒

fd=火焰伤害

cd=冰冷伤害

ld=闪电伤害

pd=毒素伤害

frw=run=提高跑步速度

exp=经验

FBR=快速格挡

ED=攻击强化

MF=magic find=寻宝

FCR=高速施法速度

---

Page23

### 3、物品

①护身符

magic item=魔法物品 (蓝色物品)

rare item=稀有物品 (亮金色物品)

cube item=合成物品

charm=护身符

SC=小护身符

LC=大护身符

GC=超大护身符

pal cgc=zdg=+1 战斗技能的超大护身符

pal dgc=fygc=+1 防御技能的超大护身符

pal gjgc=+1 攻击技能的超大护身符

nec dgjc=+1 毒骨技能的超大护身符

nec sum gc=zhgc=+1 召唤技能的超大护身符

nec zzgc=+1 诅咒技能的超大护身符

sor cgc=+1 冰系技能的超大护身符

sor fgc=+1 火系技能的超大护身符

sor lgc=+1 电系技能的超大护身符

ama bow gc=+1 弓系 charm=护身符

ama bqgc=+1 标枪技能的超大护身符

ama bdgc=+1 被动技能的超大护身符

asn xjgc=+1 陷阱技能的超大护身符

asn wxgc=+1 武学技能的超大护身符

asn yzgc=+1 影子技能的超大护身符

dru ysgc=+1 元素技能的超大护身符

dru sum gc=+1 召唤技能的超大护身符

dru bxgc=+1 变形技能的超大护身符

bar zdgc=+1 战斗技能的超大护身符

bar zpgc=+1 战斗专家技能的超大护身符

bar bogc=+1 呐喊技能的超大护身符

ugc=吉德黑的运气 (暗金超大护身符)

DC=超级暗黑破坏神

usc=杀死 DC 后掉出的暗金色小护身符 (10-20 属性/10-20 抗性/5-10 经验)

mod=属性

---

## Page24

②材料

ETH=无形的

armor=盔甲

MP+=法师铠甲

AP+=执政官铠甲

SA+=神圣铠甲

ED=防御强化 (盔甲上的)

ST=神圣小盾

SR=神圣轻圆盾

VS=旋风盾

weapon=武器

BA=狂战士斧

PB=幻化之刃

CB=巨神之刃

CS=巨神之剑

SJJ=水晶剑

gbow=大院长之弓

mbow=女族长之弓

sd bow+阴影弓

ED=攻击强化 (武器上的)

S (一般指打孔的孔数，范围 1-6。具体要看物品的基本形态。头盔 1-3S/  
盔甲 1-4S/武器 1-6S。)

③魔法/稀有物品

PXD=偏向盾

血+=珠宝匠之巨鲸的铠甲 (4S/70+lf)

稳定+=珠宝匠之稳定的铠甲 (4S/24fhr)

JEW=珠宝

DEF=防御

DAM=攻击

EK=每杀死 1 个敌人获得 x 点 (jew 上的范围为 1-3) 魔法值

ED=防御强化或攻击强化 (大多为防御强化)

LL=吸血

LM=吸魔

ar%=随等级提升增加 xx ar

IAS=提升速度 or 增加准确率

lf%/mana%=每升 1 级增加 xx% 生命/魔法值

plr=降低毒素效果

rl=rep life=恢复生命值

rm=恢复魔法值

④暗金/绿色物品

ORB=眼球=涡流水晶

CY=死亡深度-次元碎片

TT=泰坦的标枪

KNIEF=巫师之刺-骸骨小刀

DMZ=盗墓者

SZ=死神的丧钟

HSP=海蛇皮甲

GLP=海蛇皮甲升级后的形态--古龙皮甲 (18#+20#+完美钻石升级)

mara=mala=马拉项链

cat eye=猫眼项链

soj=乔丹之石

wedding=hj=婚戒

ZGL=卓古拉手套

109wmyd=长串之耳

110wmyd=维而登戈的心结

sb=沙暴之旅

shako=军帽

狼头=加尔的长法

skill belt=slow belt=技能腰带=蜘蛛之网

WMD=SS=暴风统治者大盾

dr=wm=物理免疫

TLX=塔拉夏套装 (女巫)

7+=漆甲, TLX 套装的衣服

TLX 三件套=衣服/项链和腰带

TGO=塔格奥套装 (死灵法师)

---

## Page27

⑤符文之语

RW=rune word=符文之语

spirit=精神

sword=剑

sheild=盾牌

oak=橡木之心

grief=悔恨

death=死神

CTA=战争召唤

insight=眼光

TP+=迷团

GY=刚毅

毒+=紫蔷薇

weath=财富

Honor=荣耀

Stone=石块

doom=末日

pride=骄傲

faith=信心

Exile=流亡

Beast=野兽

Chaos=混沌

## 七、属性

### 1、基础属性

按 H 就能调出界面说明，一目了然。

在主界面上与人物属性息息相关的就有经验、生命、法力。

按 C 键可以打开人物属性面板。



重制版人物属性显示更丰富，注意到右侧的金色箭头了吗，点击可以打开更详细的显示。

详细显示将包含诸如 fcr\fhr\mf (快速施法、快速打击恢复、寻宝) 等进阶数据的显示。

我们就来一步步解析这些属性数据的含义。



## 等级/职业

等级这属性除了升级时带来5个属性点和1个技能点外还有更现实的数据意义。

暗黑破坏神中很多对抗计算都会引入等级作为计算因子，因此，当玩家与怪物等级差距较大时，攻防会非常吃亏。

再比如玩家的格挡等数值也会因为等级上升而变化，所以，当玩家连续提升等级而又没有更好装备替换时，有时反倒觉得自己变弱了，这也是正常现象。

此外，不同职业，相同属性点增加的命中、生命、法力、格挡都有可能不同，详情请参考前述的职业详解及后续的各属性详解。



## 力量

力量提高伤害（显示两个在用技能的伤害），虽然按百分比提升看似很可观，但是本作有太多更高效的装备、技能来提升伤害，力量这点提升根本不够看。

因此，力量属性的主要作用就是穿装备，无论何种职业和 bd，力量加到能穿上所需的装备即可，例如女巫常用的暴风盾就需要较高的力量。

注意有些装备是带力量加成的，可以让玩家减少力量的投入，例如土豪和肝帝的象征——谜团甲。



## 敏捷

敏捷影响命中率、防御和格挡率（显示两个技能命中及防御，没有显示则该技能打到即命中），注意暗黑 2 脱胎于 dnd 游戏，所以防御实际上并非伤害减免而是减少敌人命中的几率，与命中率是对抗属性。

玩家命中越高，就越是能打中敌人，防御越高就越不容易被敌人打中，注意奔跑过程中防御为 0.

和力量类似，敏捷提供的命中和防御也是没啥大用，但是增加格挡率非常有用，敏捷通常的加点要求就是持盾角色格挡率达到上限 75%。

由于格挡率这个属性比较特别，详细请参考后面的格挡率说明。



体能

体能影响精力和生命，跑步需要消耗精力，精力高可以持续跑更久。

不过体能最重要还是加生命，暗黑 2 真的是一个生命诚可贵的游戏，生命再多都不嫌多，尤其是 pvp。

所以，除了力量穿装备，需要加满格挡的 bd 再加敏捷，剩下的属性点都投入到体能即可。

玩家在初期不知道怎么加的情况下可以留个 10 点左右以备点力量来穿装备，剩下的先加到生命上总不会错(开荒阶段也可以加血能量，反正最后还是要洗点)。

此外，体能越高，药水也有越高的几率产生双倍治疗效果。



## 能量

能量增加法力，大多数技能都需要法力来施放。

同时，能量也增加喝药时的双倍回复几率。

角色从空蓝到回满法力固定 2 分钟（不计算暖气等被动增加恢复速度的技能和装备），因此增加法力实际上也会加快法力恢复速度。

不过，一般情况下通过装备和技能就能稳定提供足够的法力，因此很少需要将技能点投入到能量中的 bd。



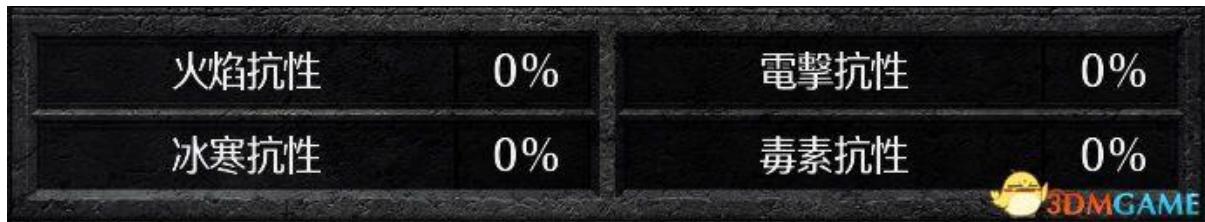
## 抗性

游戏中有四类重要的非物理伤害，火、电、冰和毒，每种都对应一个抗性。

抗性百分比就是直接减少所受伤害的百分比，这是一个边际效应递增的属性，因此对得越高，抗性收益也越高。

注意当玩家进入噩梦和地狱难度后，抗性会分别减少到 -40 和 -100，因此需要更多的抗性装备和技能来维持抗性（最重要的一般是电和火）。

此外，还有诸如魔法伤害这样没有对应抗性的伤害，比如祝福之锤，被打到会很痛（笑）。



Page29

## 2、进阶属性

本部分主要说一下由基础属性衍生出来的重要属性。

### ①命中/准确率 (AR)

命中这个属性对物理攻击职业很重要，无论是蛮子、骑士近战砍人还是亚马逊远程射击都需要命中的支持。

命中不够就打不中敌人，也就是游戏中显示的准确率。

鼠标悬停在准确率上可以看到最近对抗的怪物玩家有几成把握能够打中。

注意一般不需要通过敏捷来堆命中，只是需要在装备和技能上找命中即可，pve 玩家可以不太重视命中，但是 pvp 玩家需要很好的重视这个属性。



## ②防御

和命中对抗，减少被打中的几率，由于奔跑时防御为 0，所以 pvp 和压力大的 pve 环境最好是走路。

防御属性对人物有用，但是不是特定的 bd 也无须刻意的去堆，反倒是雇佣兵可用高防御来增加生存，刚毅、石块、强制也是雇佣兵常用的符文之语。

防御属性普遍存在于装备中，很多时候，玩家可以把扩展底材的暗金物品升级到精华底材来增加防御这种基础属性（多数时候还是盔甲，例如物免甲）。



## ③格挡率

持盾（或者诸如刺客和亚马逊的格挡被动技能）的角色有几率可以用盾牌挡住伤害。

这个几率由盾牌、职业和敏捷共同决定。

注意查看盾牌上的格挡率，这不是最终的格挡率，只是相当于一个计算基础，可以叫基础格挡率。



同一个盾牌，不同职业拿着时基础格挡率是不同的。

圣骑士最高，而且圣骑士还有圣盾技能，可以说是盾牌收益最高的职业。

玩家并不需要完全了解哪些职业格挡率怎么计算，只需要将鼠标悬停到防御上就能看到当前人物的最终格挡率。



你只需要将这个格挡率加到75%的上限即可(少量持盾 bd 不需要加格挡率)。

注意，奔跑时格挡率会降低到三分之一，也就是最高25%。

此外，格挡与一个属性 FBR (快速格挡) 息息相关，请玩家参考后续的高级属性讲解。

### 3、高级属性

#### ①快速格挡 (FBR)

这里要引入一个远古概念——帧数（每秒显示的画面数），虽然重制版已经没有帧数限制，但是内在运作机制还是建立在每秒 25 帧的基础上。

暗黑 2 中，几乎每一个动作的速度都是以帧数来衡量的，例如 8 帧速度就是差不多 1 秒钟可以来 3 次。

格挡也是如此，只要触发格挡，角色就会做一个格挡动作（也可能因为时间和动画的原因取消动作，此时一般只有格挡声音），这是需要消耗时间的，也就是需要一定帧数来完成。



因此，格挡速度越快就能挡住更多的伤害，让自身防御密不透风。

快速格挡属性就起这个作用。



不过，不同职业在使用盾牌时的格挡速度是不同的，需要不同的 FBR 才能提升格挡速度。

这其中，圣骑士是最快的，尤其是使用了圣盾的情况（实际上几乎没有圣骑士不加圣盾）。

是时候祭出这张远古神表了（笑）——

以亚马逊 amazon 为例，使用单手挥击武器(1-handed swinging weapons)时，FBR 为 0 时则格挡速度为 17 帧，需要 4%fbr 就可以提升为 16 帧，而提升到 5 帧则需要 480fbr，这是一个不可完成的任务。

但是，当亚马逊使用除开斧、锤、法杖、权杖、剑、投斧这样的单手武器时（换句话说就是拿她擅长的标枪类武器时），她不加任何 fbr 就能达到 5 帧的速度。

当然，也可以看到圣盾骑士 (with holy shield) 是最强的格挡存在。

此外，德鲁伊三项为三个形态人类、熊和狼的格挡率。

Character	Weapon/Skill/Form	Block Frames																
		17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
<b>Amazon</b>	1-handed swinging weapons*	0	4	6	11	15	23	29	40	56	80	120	200	480				
	Other weapons													0	13	32	86	600
<b>Assassin</b>	All													0	13	32	86	600
<b>Barbarian</b>	All												0	9	20	42	86	280
<b>Druid</b>	Human							0	6	13	20	32	52	86	174	600		
	Werebear						0	5	10	16	27	40	65	109	223			
	Werewolf								0	7	15	27	48	86	200			
<b>Necromancer</b>	Human*						0	6	13	20	32	52	86	174	600			
<b>Paladin</b>	Without Holy Shield													0	13	32	86	600
	With Holy Shield															0	86	
<b>Sorceress</b>	All								0	7	15	27	48	86	200			

再来个简化中文版表格：

帧数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
亚马逊、圣骑士、刺客	600	86	32	13	0						
圣骑士开神圣护盾	86	0									
死灵法师、德鲁伊			600	174	86	52	32	20	13	6	0
法师			200	86	48	27	15	7	0		
野蛮人		280	86	42	20	9	0				

Page31

②快速打击恢复 (FHR)

暗黑 2 中，当一次近战伤害攻击打掉你一定血量（按百分比计算）时，人物就会做一个打击恢复动作。

也就是人物会硬直一下，这个时间是无法进行其他动作的。

如果玩家被高攻速高伤害近战持续攻击，很可能一直不断触发打击恢复从而无法行动，被生生打死（这个在暗黑 1 中最明显，暗黑 2 修复 bug 后也会更明显）。



FHR 就是加快打击恢复动作速度的属性（原来也叫快速再度攻击），因为越快的做完这个恢复动作，就能越快的进行其他行动。

对于不持盾的角色来说，快速打击恢复比较重要，尤其是 pvp 时（pvp 就算持盾也可能需要追求快速打击恢复）。



同样，打击恢复动作也是按帧数计算，也高的 FHR 就能让动作帧数越低，速度越快。

再来祭出远古神表——

德鲁伊在人形使用单手挥击武器和其他武器 (other weapons) 时与动物形态不同。

男巫吸血鬼 (Vampire) 形态 (套装) 和普通形态不同。

圣骑士使用长矛/标枪 (基本不会用) 、权杖时和用其他武器时不同。

Char	Weapon	Hit Recovery Frames															
		17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2
Ama	All						0	6	13	20	32	52	86	174	600		
Asn	All								0	7	15	27	48	86	200		
Barb	All								0	7	15	27	48	86	200		
Dru	1-handed swinging weapons*		0	3	7	13	19	29	42	63	99	174	456				
Human	Other weapons			0	5	10	16	26	39	56	86	152	377				
Dru WB	All			0	5	10	16	24	37	54	86	152	360				
Dru WW	All									0	9	20	42	86	280		
Nec	Human			0	5	10	16	26	39	56	86	152	377				
	Vampire		0	2	6	10	16	24	34	48	72	117	208				
Pal	Spears &staves			0	3	7	13	20	32	48	75	120	280				
	Other weapons								0	7	15	27	48	86	200		
Sorc	All		0	5	9	14	20	30	42	60	86	142	280				
Act1	All						0	6	11	20	32	52	86	168	600		
Mercenary																	
Act2	All		0	5	9	14	20	30	42	60	86	142	280				
Mercenary																	
Act3	All	0	5	8	13	18	24	32	46	63	86	133	232	600			
Mercenary																	
Act5	All								0	7	15	27	48	86	200		
Mercenary																	

同样再来个中文版，包含佣兵：

帧数		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
亚马逊		600	174	86	52	32	20	13	6	0							
圣骑士	长矛/长柄/权杖		280	120	75	48	32	20	13	7	3	0					
	其他武器	200	86	48	27	15	7	0									
刺客、野蛮人		200	86	48	27	15	7	0									
法师				280	142	86	60	42	30	20	14	9	5	0			
+ 德鲁伊	熊		360	152	86	54	37	24	16	10	5	0					
	狼人	280	86	42	20	9	0										
	人		456	174	99	63	42	29	19	13	7	3	0				
	其他武器		377	152	86	56	39	26	16	10	5	0					
死灵法师	人		377	152	86	56	39	26	16	10	5	0					
	吸血鬼		208	117	72	48	34	24	16	10	6	2	0				
第一幕佣兵		600	168	86	52	32	20	11	6	0							
第二幕佣兵			280	142	86	60	42	30	20	14	9	5	0				
第三幕佣兵			600	232	133	86	63	46	32	24	18	13	8	5	0		
第五幕佣兵		200	86	48	27	15	7	0									

### ③快速施法 (FCR)

讲了 fbr 和 fhr 后，fcr 也容易理解了，就是加快施法的帧数。

施法帧数越快，相当于 dps 越高，传送时也越快，可以说是攻防一体的属性。

(原来也被称为高速施展速度。)



继续远古神表——

act3 merc 为第三幕佣兵，也是唯一的施法佣兵。

女巫在放闪电与闪电链法术 (lightning chain)时 fcr 有所不同，如果是以闪电链作为核心攻击手段，就要参考这个施法速度。

可以看到不用闪电的话，女巫冲击 105fcr 达到 8 帧速度也是不太难办到的。

Frames	Ama	Act3	Merc	Asn	Dru			Nec		Pal	Bar/Sor	Sor
					Human	WW	WB	Human	Vampire			
23									0			Lightning/ Chain Lightning
22									6			
21									11			
20									18			
19	0								24		0	
18	7	0			0				35		7	
17	14	8			4				48		15	
16	22	15	0	10	0	0			65		23	
15	32	26	8	19	6	7	0		86	0		35
14	48	39	16	30	14	15	9		120	9		52
13	68	58	27	46	26	26	18		180	18	0	78
12	99	86	42	68	40	40	30			30	9	117
11	152	138	65	99	60	63	48			48	20	194
10			102	163	95	99	75			75	37	
9			174		157	163	125			125	63	
8											105	
7											200	

继续来张中文表：

帧数	亚马逊	刺客	德鲁伊			死灵法师		圣骑士	野蛮人和法师		第三幕佣兵
			人	狼人	熊	人	吸血鬼		法师闪电/连锁闪电		
7									200		
8									105		
9		174	292	157	330	125		125	63		
10		102	163	95	163	75		75	37		
11	152	65	99	60	99	48		48	20	194	138
12	99	42	68	40	63	30		30	9	117	86
13	68	27	45	26	40	18	180	18	0	78	58
14	48	16	30	14	26	9	120	9		52	39
15	32	8	19	6	15	0	86	0		35	26
16	22	0	10	0	7		65			23	15
17	14		4		0		48			15	8
18	7		0				35			7	0
19	0						24			0	
20							18				
21							11				
22							6				
23							0				

#### ④攻击速度提升 (IAS)

攻击速度提升一般简称 IAS，这是一个暗黑 2 知识库里的大坑。

之前的 fhr\fcr\fbr 表看起来复杂，但是了解了还是很容易明白，而攻击速度则是根据职业、武器、技能、ias 的不同而有很大的差异，非常复杂。

我们在这里引入一个概念——断点/档位。



和 fhr 一类的情况一样，攻速也是通过帧数来判定动作时间的。

增加 ias 就能增加攻击速度，但是，这个攻速的增加并非连续的。

例如，玩家当前一次攻击需要 12 帧，加快到 11 帧需要 12ias，再加快到 12 帧需要总共 30ias，那么，12 和 30ias 就是断点，或者说档位。

当 ias 超过 12 又没有达到 30 时，比如 28，此时帧数仍旧是 11，超过 12 的部分并没有起到作用，直到玩家将 ias 增加到 30 以上才能提升速度。



了解档位的意义在于，当攻速不足以达到新的档位时，就没有必要使用 ias 装备，可以将宝贵的装备属性用于增强其他方面。

而一旦能够达到新档位时，就要尽量堆叠 ias 从提升攻速。

暗黑 2 中，攻速的提升对 dps 影响很大，这也是为什么很多装备看起来属性牛逼却不实用的原因——没有 ias；反之，有些装备似乎没啥属性，但是很叫好——高 ias。



游戏中决定攻速的机制不难理解，但是决定因素却相当复杂，我们以圣骑士为例进行讲解。

再次到了我们的远古神表时间，斑驳的成色那都是岁月的痕迹（笑）：

圣骑士普通攻击 ias 表——

武器基础速度 WSM：每个武器都有一个基础速度，以 10 为单位增减，数值越小速度越快，可以是负数。

狂热灵气：骑士的光环，可以增加 ias，表中 Lv20-22 意思就是 20 到 22 级的狂热灵气。

例如，基础速度为 10 的武器，在 20 级狂热灵气下攻速为 11 帧，ias 增加 14 则攻速加快到 10 帧，65ias 时达到 8 帧，8 帧一般是普通攻击的极限速度。

（注：牺牲、转化、复仇一类的正常攻速技能都算普通攻击。）

WSM	20	20 with Fana			10	10 with Fana			0	0 with Fana		
		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35
18	0											
17	5											
16	10				0							
15	16				5							
14	24				11				0			
13	37	0			22				9			
12	52	2	0	0	34				19			
11	72	11	10	9	50	0	0	0	32	0	0	
10	109	27	28	24	78	14	13	11	54	3	2	0
9	168	50	48	46	120	32	30	29	86	18	16	15
8	317	92	89	88	215	65	63	60	152	44	42	40
WSM	-10	-10 with Fana			-20	-20 with Fana			-30	-30 with Fana		
		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35
13	0											
12	7				0							
11	18				6				0			
10	35	0	0	0	20				8			
9	60	6	5	4	40	0	0	0	24	0	0	
8	109	27	26	24	78	14	13	11	54	3	2	0

好像也不复杂？

但是呢，骑士还有热诚这样的高攻速技能，可以快速的完成 5 连击。

热诚 5 连击的帧数前 4 击相同，第 5 击动作略有不同因此帧数也不同，不过整体的加速档位是一致的。

这也就是著名的双热骑士攻速表——

WSM		20	20 with Fana			10	10 with Fana			0	0 with Fana	
前四击FPA	最后一击FPA		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35		Lv20-22	Lv23-26
9	18	0										
9	17	5										
8	17	9										
8	16	10				0						
8	15	16				5						
7	14	24				11				0		
7	13	37	0			22				9		
7	12	52	2	0		34				19		
6	12	54	3	2	0	35				20		
6	11	72	11	10	9	50	0	0	0	32	0	
6	10	109	27	26	24	78	14	13	11	54	3	
5	10	125	34	32	30	89	19	18	16	63	7	
5	9	166	50	48	46	120	32	30	29	86	18	
5	8	317	92	89	86	215	65	63	60	152	44	
4	8	456	120	117	113	292	66	63	60	200	60	
WSM		-10	-10 with Fana			-20	-20 with Fana			-30	-30 with Fana	
前四击FPA	最后一击FPA		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35		Lv20-22	Lv23-26
7	13	0										
7	12	7										
6	12	8				0						
6	11	18				8				0		
6	10	35				20				8		
5	10	42	0	0	0	26				13		
5	9	60	6	5	4	40	0	0	0	24	0	
5	8	109	27	26	24	78	14	13	11	54	3	
4	8	142	40	39	37	102	24	23	22	72	11	

完了吗?没有。骑士还有盾击这个技能，武器变成了盾牌，因此 ias 表又变了：

### 骑士盾击 ias 表——

WSM	20	20 with Fana			10	10 with Fana			0	0 with Fana		
FPA		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35
15	0											
14	2											
13	7				0							
12	15				4							
11	24				11				0			
10	40	0	0	0	24				11			
9	63	7	6	5	42	0	0	0	26			
8	99	23	22	20	70	10	9	8	48	0	0	0
7	168	50	48	46	120	32	30	29	86	18	16	15
6	395	109	105	102	259	78	75	72	180	54	52	50
WSM	-10	-10 with Fana			-20	-20 with Fana			-30	-30 with Fana		
FPA		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35		Lv20-22	Lv23-26	Lv27-35
10	0				0							
9	13				2				0			
8	30	0	0	0	16				5			
7	60	6	5	4	40	0	0	0	24	0	0	0
6	129	35	34	32	92	20	19	18	65	8	7	6

这还只是骑士，每个职业的武器都有不同，基础攻击速度只能查数据库。

每个职业的技能还不同，蛮子的狂乱、德鲁伊的变身、刺客的速度爆发都有自己的 ias 特点，简直要乱成一锅粥了。

不过还好，现代科技的结晶——攻速计算器诞生了（笑）。

玩家搜索暗黑破坏神 2 攻速计算器应该就能抓出一大把来，可以说解放了大家的脑细胞，节约了时间。



3DMGAME

---

Page34

## ⑤攻速计算器

我们以常见的攻速计算器为例进行说明，玩家需要选择一下几个因素：

- 1) 人物职业，除开玩家控制的职业外，还可以选择 1、2、5 幕的佣兵（第 3 幕是法系，实用 fcr）。
- 2) 武器，相当于自动计算了基础攻击速度。注意野蛮人可以选择单手持用双手武器。
- 3) 如果是狼德、野蛮人、刺客，可以选择技能带来的 ias.
- 4) 如果是蛮子、刺客，可以选择双持的另一把武器。
- 5) 输入所有装备带来的 ias 提升，注意是所有，包含装备镶嵌珠宝带来的提升。
- 6) 选择使用的技能。

- 7) 选择狂热灵气、狂乱、狼人变身、速度爆发等级。
- 8) 最后查看攻击帧数，得到结果，玩家可以切换一下 ias，看看大致的档位在哪里。

主要资料(Main materials)	
人物: (Character)	圣骑士(Paladin) <input type="button" value="▼"/>
右手武器: (Right weapon)	三叉戟 <input type="button" value="▼"/> [中文]
	<input type="button" value="▼"/> [english]
	<input type="button" value="▼"/> -手持(handed) [barbarian only]
武器提速(Weapon IAS) <input type="button" value="▼"/> % [only weredruid/barbarian/assassin]	
武器种类(Weapon type): 单手近战型武器(1Hand slashing weapon) [0]	
左手武器: (Left weapon)	<input type="button" value="▼"/>
装备提速: (IAS)	武器提速(Weapon IAS) <input type="button" value="▼"/> % [only barbarian/assassin]
使用技能: (Skill)	普通攻击(Standard) <input type="button" value="▼"/>
其他持续性技能加成(Other constant Skill IAS)	
狂热灵气: (Fanaticism)	等级(Level) <input type="button" value="0"/> <input type="button" value="▼"/>
狂乱: (Frenzy)	等级(Level) <input type="button" value="▼"/> [barbarian only]
变身狼人: (Werewolf)	等级(Level) <input type="button" value="▼"/> [druid only]
速度爆发: (Burst of Speed)	等级(Level) <input type="button" value="▼"/> [assassin only]
结果(Results)	
最终攻击速度: (Attack Speed)	14 帧每次攻击(Frames per attack)
攻击频率: (Frequency)	1.7 次攻击每秒(Attacks per second)
<input type="button" value="返回(Back)"/>	

注意档位并非孤立事件，一定要结合 bd 和装备技能的情况来取舍。

而且无论 ias、fcr 还是 fhr 一类的档位，提升一帧所需的增强数值都是边际效应递增的，因此最好是在高装备基础的情况下再去追求高档位，否则得不偿失。

例如圣骑士只要加了圣盾，fbr 就是 2 帧，是否再提升到一帧就要看玩家自身的装备情况了，86fbr 也不是那么容易凑的，可能有其他方面的损失。



## ⑥跑速

跑速是一个平滑增加的属性，没有档位，一般来说还是越高越好，不过玩家也没有什么机会堆得太高。

一般来说，大多数 bd 鞋子上带跑速就基本可行了。



影响跑速的主要因素就是盔甲/盾牌种类。

中甲：-5%跑速。

重甲：-10%跑速。

注意盔甲和盾牌减少数值是叠加的。



中型盔甲一览——

(扩展/精华意思是该物品的高级类型，外观一致，只是基础属性更高，通常在噩梦、地狱掉落，第5幕也有少量掉落。)

锁子甲 (扩展级/精华级)

锁环甲 (扩展级/精华级)

板甲 (扩展级/精华级)

实战铠甲 (扩展级/精华级)

哥德战甲 (扩展级/精华级)

古代装甲 (扩展级/精华级)



中型盾牌一览——

大盾牌 (扩展级/精华级)

哥德盾牌 (扩展级/精华级)



重型盔甲一览——

鳞甲(扩展级/精华级)

铠甲(扩展级/精华级)

高级战甲(扩展级/精华级)



重型盾牌一览——

塔盾(扩展级/精华级)



---

Page36

## 八、技能/BD 加点

### 1、综述

角色每次升级可以获得 1 点技能点。

第一、二、四幕的第 1 个任务加起来可以获得 4 个技能点，3 个难度就是 12 点。

因此，99 级的人物总共有 110 个技能点。



每个职业都有三系技能树，玩家可以自由加点和搭配。

注意有些技能需要多个分支的前置技能，在技能树上有箭头显示，前置技能都至少要加 1 点才能解锁该技能（物品带来的不算）。



游戏时，左键技能一般不切换，是主攻技能。

右键技能通过快捷键切换，用来应对各类情况。

有时需要 W 键切换到副武器来进行战吼 (bo) 或者最后击杀时提升 mf 等操作。

不过总体上，暗黑 2 节奏很快，不适合大量频繁的切换技能，所以，通常技能加点都是围绕一个核心技能进行。



当然，非核心技能并非无用。

玩家可以指向自己选择的核心技能，就能看到有哪些其他技能可以对其进行加强。

例如骑士的祝福之锤可以受到活力灵气的精准灵气的加成，在祝福之锤加满后就可以继续加点活力和精准，持续提高祝福之锤的伤害。



有些技能在描述时并不完全。

例如骑士的专注灵气，看起来和法系的祝福之锤无关，但是其增加伤害的属性有一半可以作用到祝福之锤上。

这部分奇怪的技能笔者会在 bd 介绍中进行说明（没有说明的“说明”其没有什么卵用，笑）。



玩家在每个难度完成第一幕第 1 个任务后，都会有一次免费的洗点机会。

直接找侠盗营地的阿卡拉对话启用即可，洗点同时重置属性和技能点。



此外，地狱各关底 boss 都有机会掉落精华。

a1\ a2 精华是一样的，这样总共有 4 类精华。

将它们放入赫拉迪克方块合成就能得到洗点用的赦免勋章，肝帝们几乎是有无限洗点可能的（笑）。



---

Page37

## 2、女巫 BD

为啥笔者推荐女巫开荒呢——跑的快（闪现）;技能伤害受装备影响情况较小，特别适合非酋;通用性强。

当然，女巫初期不断玩药瓶子的操作还是让很多新手，尤其是从暗黑3入坑的新手觉得繁琐。

不过，只要逐渐成型，女巫就是操作轻松，战力强大的代表。

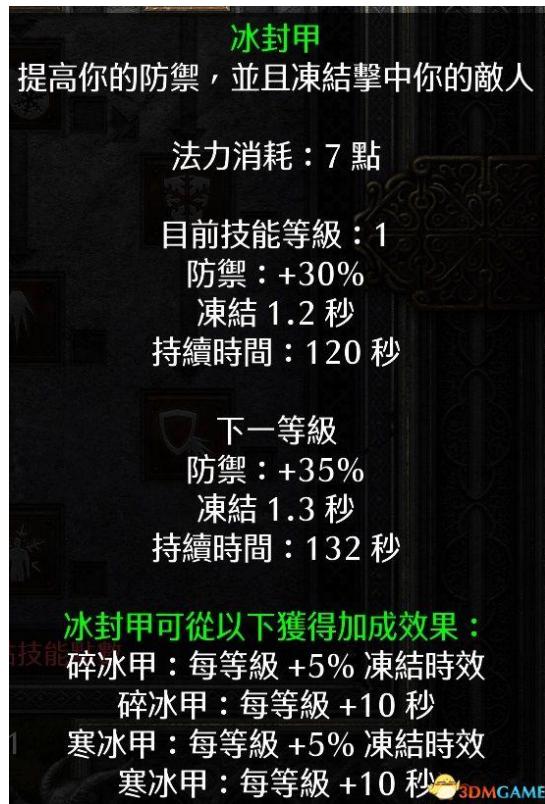
### ①基础技能

（这些技能不管哪种bd，几乎都有用，很多建议至少加1点。）

冰封甲

至少1点，对防御有不小的帮助。

其它甲则实战意义不大。



## 静电力场

女巫神技，打 boss 可以在初期快速下血，很有用。

因为是百分比减血，打几下就可以切换暴风雪作为输出了。

## 靜電力場

造出一道電能力場，降低附近所有敵人的生命

需要等級：6

削弱敵人 25%

法力消耗：9 點

第一級

半徑：3.3 碼



傳送術

## 傳送術

立即移動到你視線所及的指定地點

需要等級：18

第一級

法力消耗：24 點

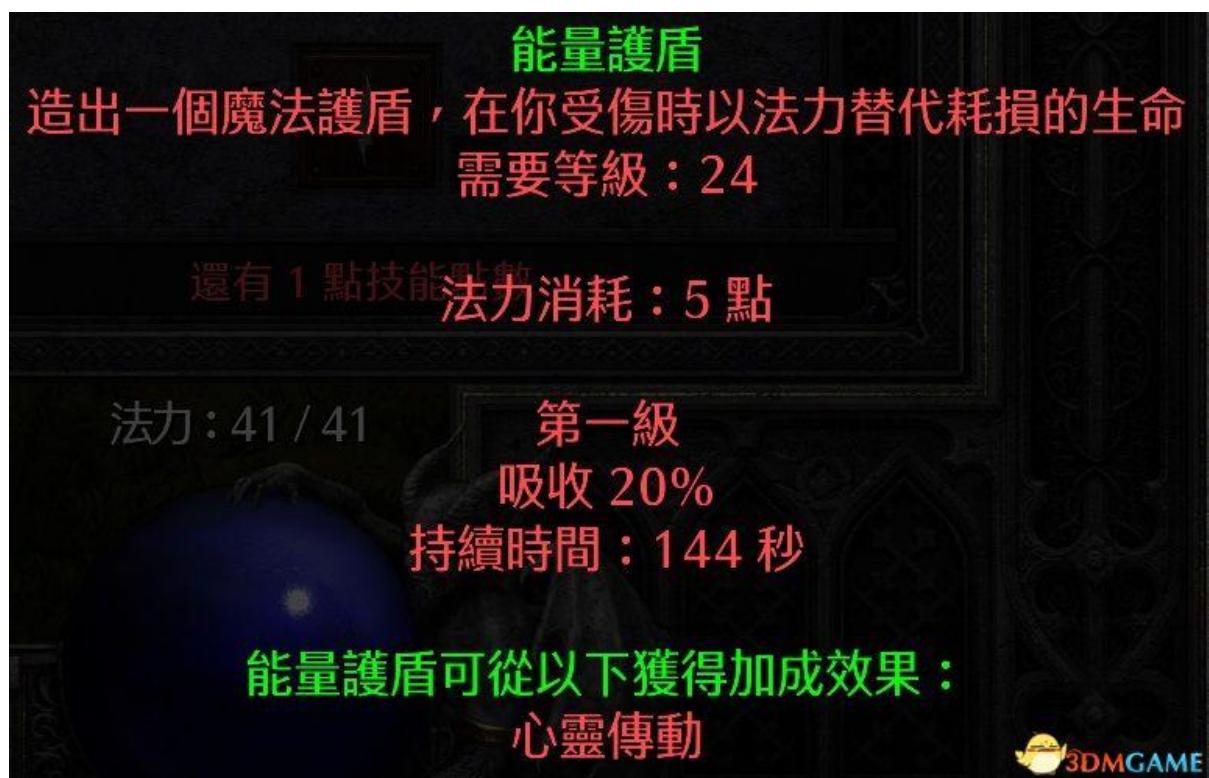


能量護盾

以法力損失來部分替代生命損失。

後期法力充沛時可以點1點，對防禦還是很有幫助。

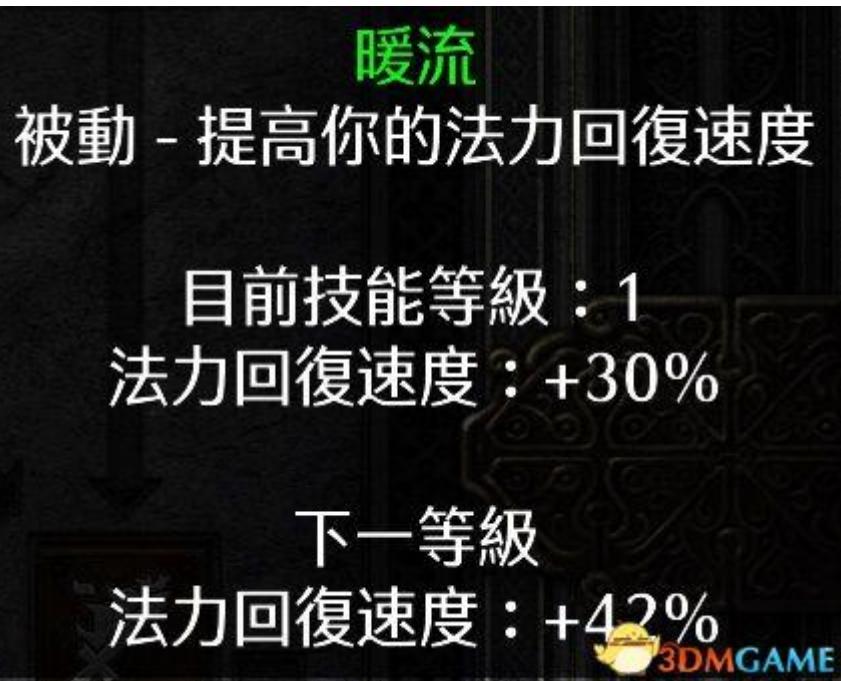
不过过路点浪费较多，本身作用也不是太大，冰系一般不用点。



暖流

一开始就可以点1级来辅助回蓝，后期靠装备加技能就有不错的回蓝提升。

根据自身的法力使用情况来加，至少做到传送不喝药瓶最好。



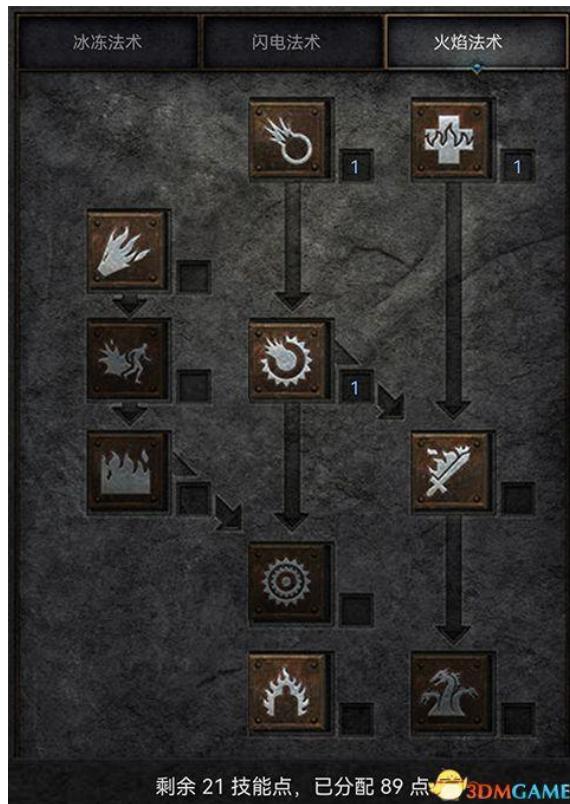
Page38

②暴雪女巫

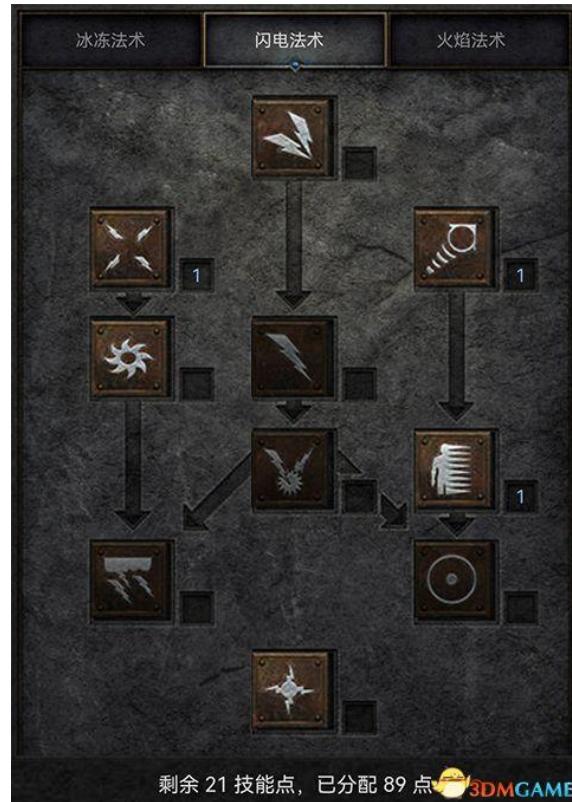
加点总览-冰冻



## 加点总览-火焰



## 加点总览-闪电



Page39

## 暴雪

自从暴雪某个版本把暴雪加强后，暴雪就成了亲闺女的主力技能之一（笑）。

伤害高是其优点，还有就是——没有了，高伤就是王道，看看隔壁亲儿子弹道成谜的祝福之锤就知道了。

升到 24 级就可以陆续将暴雪点满。（基础技能里除了能量护盾都加 1 点）



寒冰弹

虽然也能增加暴雪伤害，但是本身没啥用，加上技能点吃紧，初期1点过路即可。

## 寒冰彈

射出冰冷的魔法彈傷害敵人，並使其緩速

法力消耗：3 點

第一級

冰寒傷害：3 - 5 點

冰冷時間：6 秒

寒冰彈可從以下獲得加成效果：

冰霜新星：每等級 +15% 冰寒傷害

寒冰球：每等級 +15% 冰寒傷害

冰川之槍：每等級 +15% 冰寒傷害

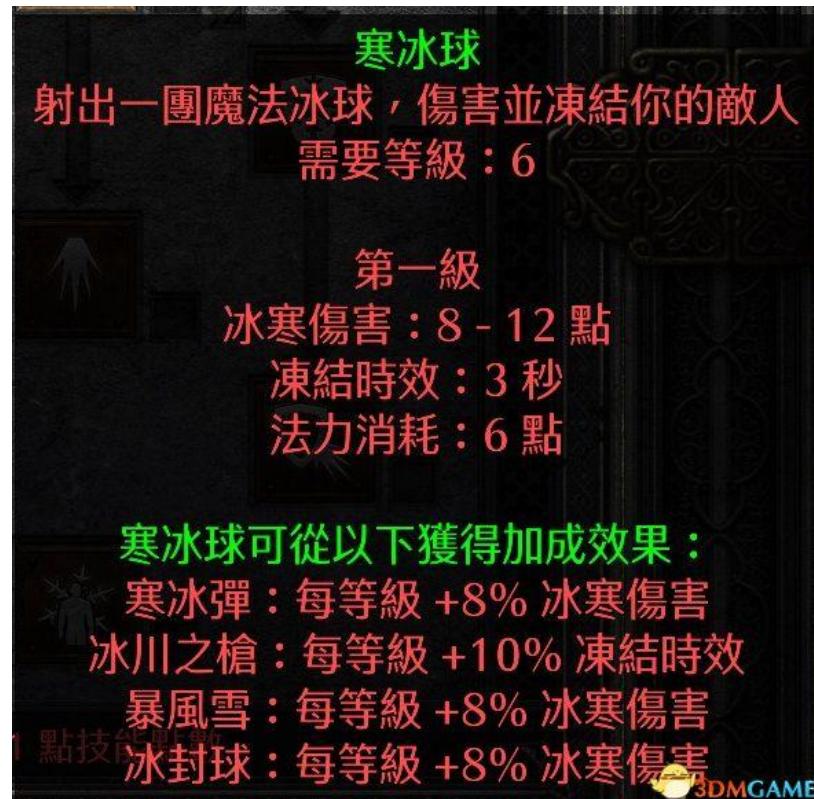
暴風雪：每等級 +15% 冰寒傷害

冰封球：每等級 +15% 冰寒傷害

3DMGAME

寒冰球

同样可以加成暴雪，可以作为 24 级前的主力技能，多点些也无妨。



冰川之枪

同样可以作为暴雪出来前的主力技能，比寒冰球优秀，不过要 18 级才能学。

由于寒冰弹、球和枪这三个技能对暴雪的加成是一样的，所以某个技能多加少加一些问题不大。

总之就是有富裕技能点时就把他们加上去。

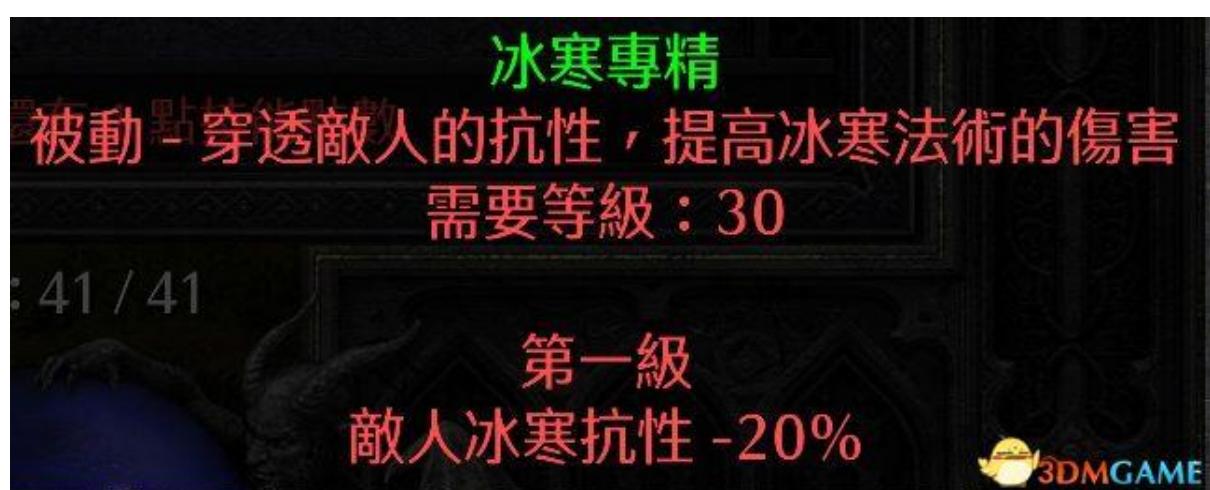


3DMGAME

### 冰寒专精

难度低时可以不用优先加，进入噩梦后期以及地狱后，加至少 10 点，最后基本要加满。

可以破除部分怪的冰免，对 boss 和精英来说减少其冰抗就是增加伤害。



3DMGAME

## 冰封球

要打的轻松，普通、噩梦可以用冰封球+寒冰弹的组合，扫图很方便。

不过以后要洗点，而且冰封球 30 级技能，使用时间不会很长。



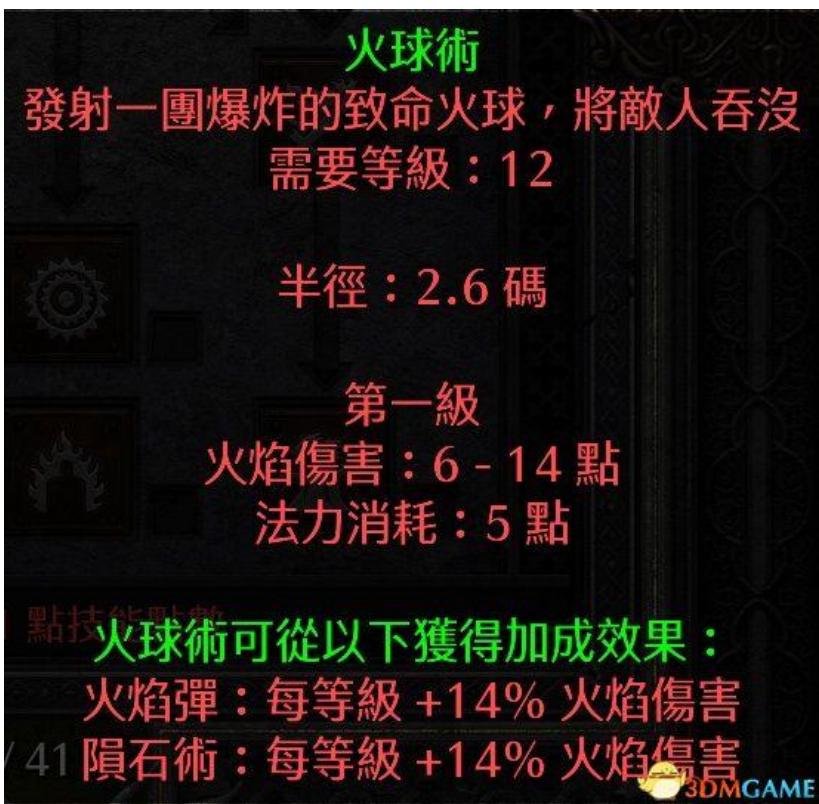
## 火球术/连锁闪电

由于冰免的存在，有些怪只能用火球或者等雇佣兵慢慢戳死。

有一些其它系攻击能力可以应急。

也可以用电系的连锁闪电。

实际上，因为免疫的原因，特定场景的女巫可以冰电、冰火双修，牺牲部分寒冰球、冰川之枪、寒冰弹的增强加点，将技能投入到连锁闪电、闪电专精和闪电新星中，这样虽然损失了部分伤害，不过灵活性更强。



③电系女巫

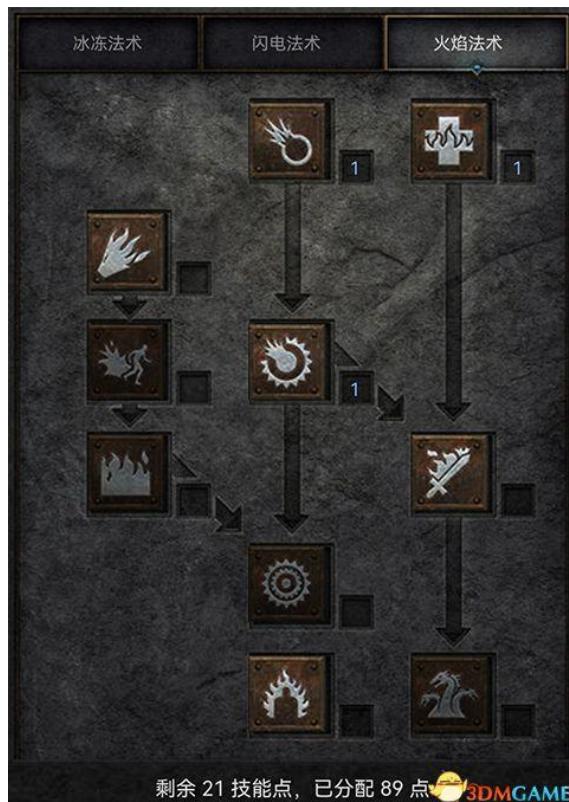
加点总览-闪电



## 加点总览-冰冻



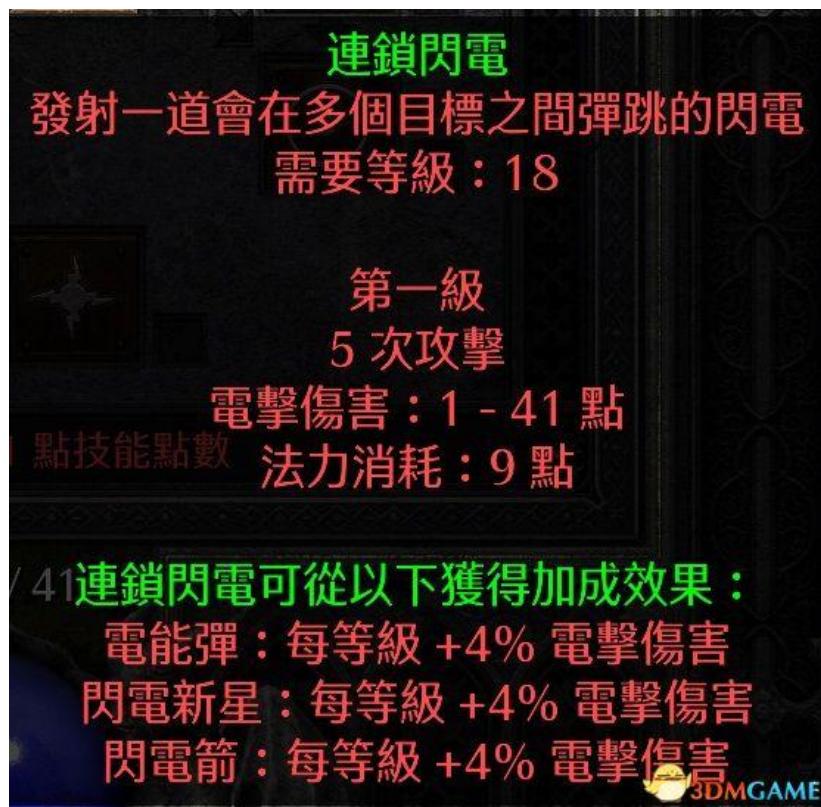
## 加点总览-火焰



### 连锁闪电

核心攻击技能，虽然伤害比不上暴雪，但是操作相当轻松，很惬意的玩法。

18 级后就优先（保证 1 点传送、1 点能量护盾等这些基础技能的前提下）加满。



### 充能弹

可以增强连锁闪电，由于要撑到 12 级才能有更强的主攻技能，说难不难，但是新手可能也吃力，所以初期可以适当加点，反正也不会浪费。

## 電能彈

散射出多個方向不定的電能火花

目前技能等級：1

3 枚

電擊傷害：2 - 4 點

法力消耗：3 點

下一等級

4 枚

電擊傷害：2 - 4 點

法力消耗：3.5 點

電能彈可從以下獲得加成效果：

閃電箭：每等級 +6% 電擊傷害



闪电箭

由于本身也增强连锁闪电，所以多加点也问题不大。

可以作为连锁闪电前的主攻技能，不过也用不了多久了。

## 閃電箭

發射一道威力強大的閃電重創你的敵人

需要等級：12

第一級

電擊傷害：1 - 43 點

法力消耗：8 點

閃電箭可從以下獲得加成效果：

電能彈：每等級 +8% 電擊傷害

閃電新星：每等級 +8% 電擊傷害

連鎖閃電：每等級 +8% 電擊傷害



闪电新星

和闪电箭类似，其实用起来更方便，但是太耗蓝了。

玩家可以根据自身的情况加点。

三个辅助技能里，推荐先加满新星，毕竟很多场合可以使用。

## 閃電新星

造出一個向外擴張的電能之環，電擊附近的所有敵人

需要等級：12

第一級

電擊傷害：1 - 20 點

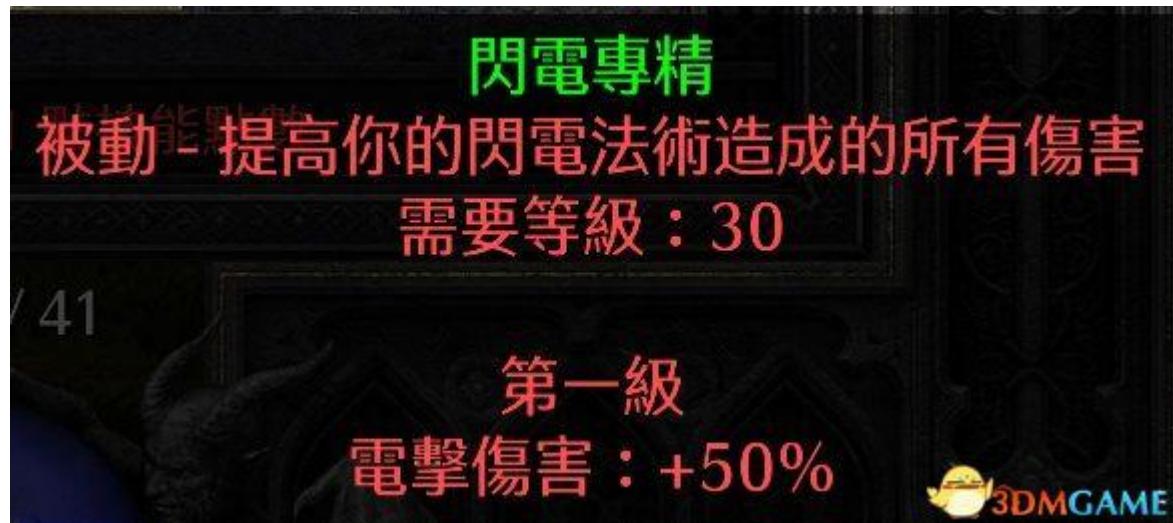
法力消耗：15 點



闪电专精

能学了就学，百分比伤害，优先度高于闪电箭、闪电新星和充能弹这三个辅助加成。

最后，闪电系女巫几乎绑定无限这个神符之语，所以作为开荒不是很合适。



Page42

### 3、骑士 BD

说完亲女儿，再来说说亲儿子。

亲女儿掌握传送 (TP) 大法核心科技，稳坐开荒、mf 霸主地位。

亲儿子则以能打能抗和全场景通吃的能力赢得了玩家们的青睐，在有谜团 (TP 甲) 后更是如虎添翼，上天入地无所不能 (夸猛了，夸猛了，笑)。

#### ①基础技能

(这些技能不管哪种 bd，几乎都有用，多数建议至少加 1 点。)

#### 神圣之盾

增加防御、格挡率以及快速格挡 (直接到 2 帧)，加一点就管用。

初期用不用随意，毕竟持续时间短，后期有了各类加技能装备后持续时间轻松过突破 4、5 分钟，对生存能力助益很大。  
也可以作为后期富余技能点的处理站。



抗火/抗电/抗寒  
开荒应对特定场景很有用，加一点足够。  
此外，每升 2 级还被动增加对应抗性上限 1%（无需使用），有多余的技能点可以投入到这里，比如刷地狱更需要火抗高。  
比如说，加 20 点抗火，那么你的火抗上限就是 85 而非 75 了，这个在技能中并没有直接说明。



救贖

很容易就能让恢复的骑士满血满蓝。

不过过路技能较多，不强求。

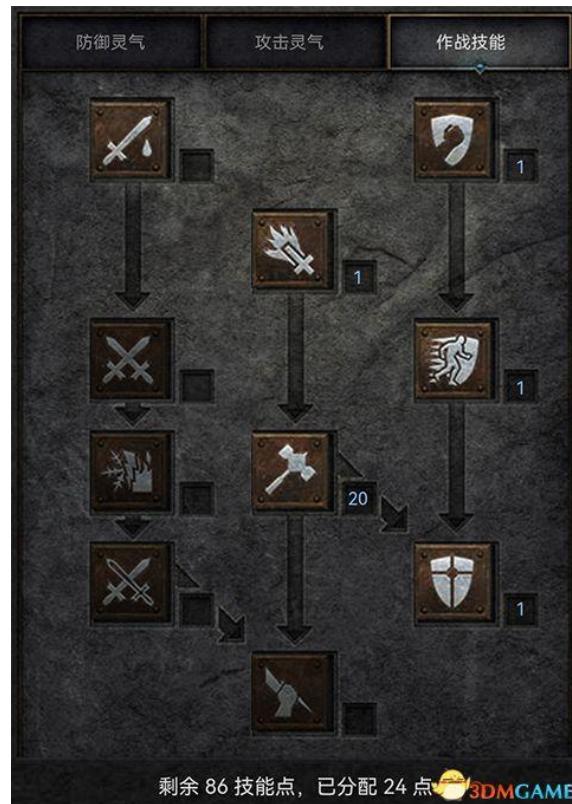


---

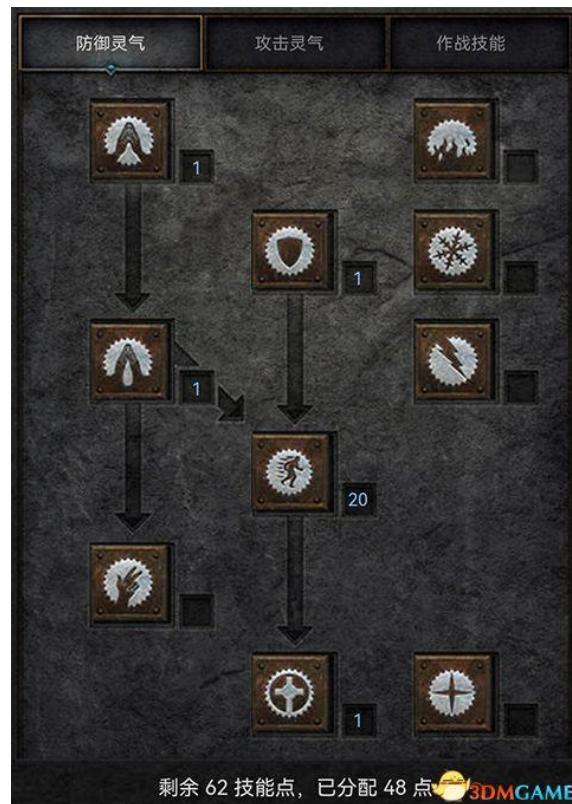
Page43

②锤丁（祝福之锤骑士）

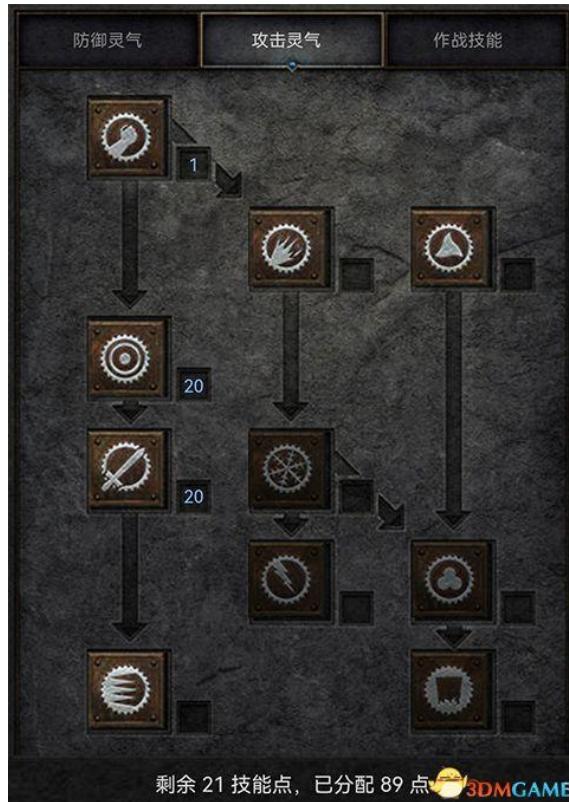
加点总览-战斗



加点总览-防御



加点总览-攻击



Page44

## 祝福之锤

核心技能，暗黑 2 中的魔法伤害是独立的一种伤害类型，游戏中很少有敌人免疫魔法伤害，所以锤丁几乎什么场景都能打。

祝福之锤本身伤害极高，清场速度一流。

不过，祝福之锤弹道初期用起来会觉得很迷，需要多多适应——锤子总是从角色左边出现，与角色朝向无关，也就是固定以角色为中心，按照左-上-右-下-左循环绕圈，而且这个圈会越绕越大，基本上就是一个等角螺线。

所以，靠近敌人时，要让敌人在角色的上方（以屏幕为基准）或者上方稍靠右的位置；如果敌人在右边，则需要拉开 2 个人物左右的距离。

可以按住 shift 连续施放锤子形成环绕的锤阵，引诱敌人走进来。

总之，要多多操练和摸索才能掌握蜜汁神锤（笑）。



活力

祝福之锤的增强技能，因为本身提供持久的跑路能力，对开荒很有用，因此锤子点满后优先把活力加满。



精准祝福

和活力的加成类似，不过没有额外功能，在活力后点满。

如果你一直有近战基友的话可以先点这个。

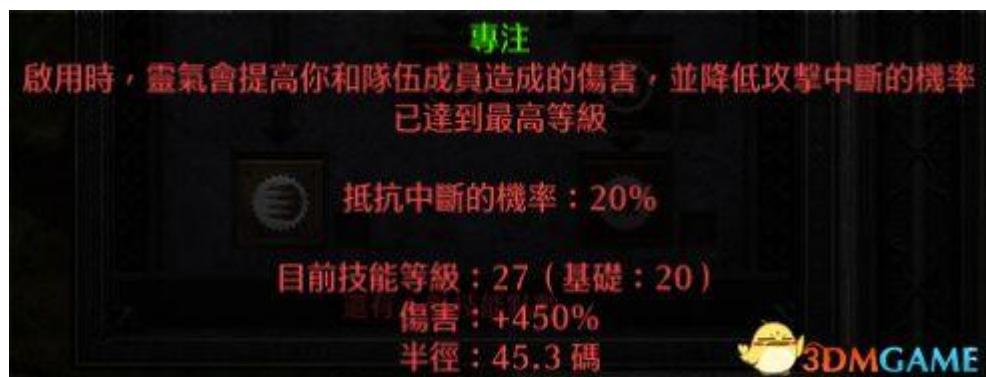


专注

虽然没有描述，但是专注也可以加强祝福之锤。

不过，专注加成只有字面属性的一半，因此最后点满。

这样锤丁也就成型了，只需 77 级，剩下的加神圣之盾或者被动抗性上限都可以。

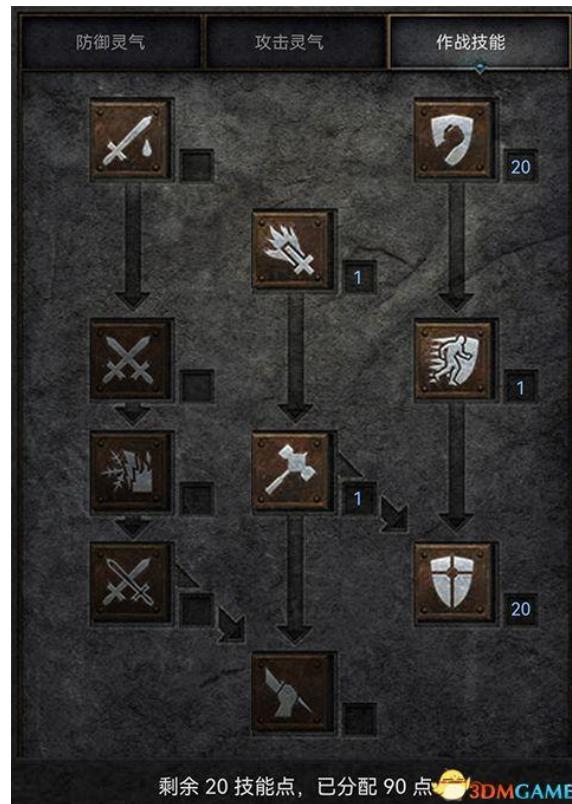


---

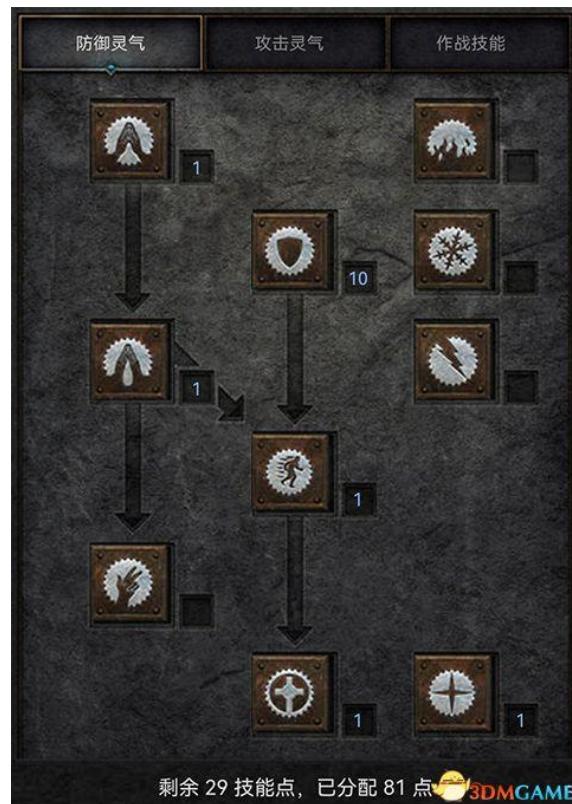
Page45

③盾丁（盾牌重击骑士）

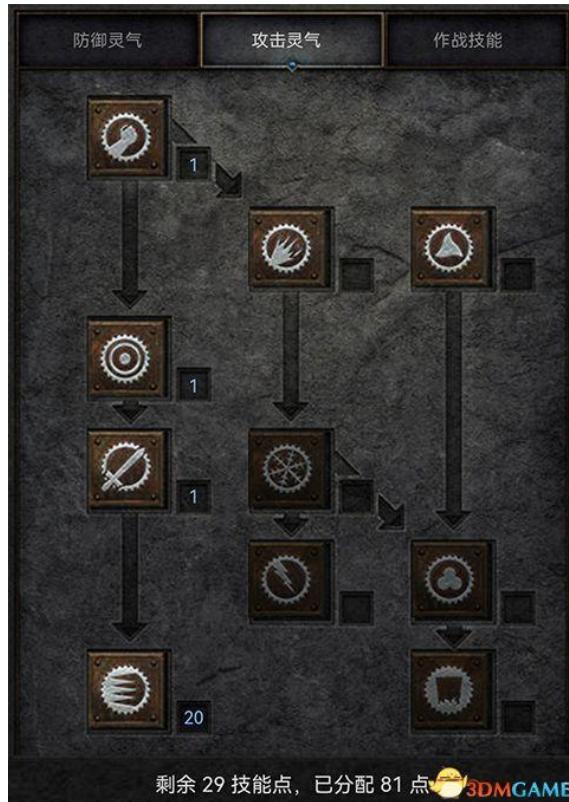
加点总览-战斗



加点总览-防御



加点总览-攻击



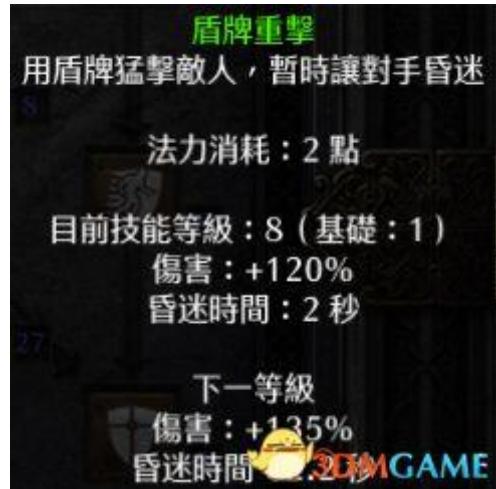
Page46

## 盾牌重击

盾牌重击只看盾牌伤害，不会 miss、不会被格挡，非常稳定。

这样的技能属性让其不吃装备（对命中、伤害增强等无要求），配合粉碎打击（CB，旧称压碎性打击，百分比减血）可以快速削减超级 boss 的生命。

用来杀 boss\超级 boss 再好不过，加满。



### 神圣之盾

增加盾牌伤害，而且本身防御属性可观，加满。

注意，盾击主要靠高攻速触发 cb 打怪，但是最后的残血依然要靠盾牌的基础攻击来收割。



### 狂热

速度越快，盾击触发 cb 越多，加满。



## 圣护

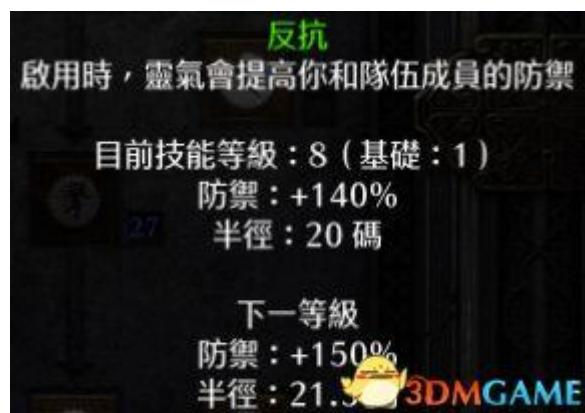
主要用来对抗超级墨菲斯托的审判光环，加个 5 点左右即可，视本身的全抗而定。

你也可以用更高级的审判光环来覆盖墨菲斯托的审判，但是不是特别稳定。



## 反抗

可以加成神圣之盾的防御属性，因此剩余的点可以都投入这里。



#### 4、死灵法师 BD

俗称男巫的死灵法师拥有安逸的 pvc 能力和强大的 pvp 能力，加上独特的气质（这个看法因人而异，笑）非常受大家欢迎。

男巫同样比较适合开荒。

##### ①基础技能

（这些技能不管哪种 bd，几乎都有用，多数建议至少加 1 点。）

伤害加深

男巫的诅咒系或多或少都可以算基础技能，很多都可以加一点，性价比都不错。

伤害加深对物理系的加成非常高，无论是骷髅、佣兵还是队友都有大裨益，硬骨头也变得好啃了。

伤害加深还可以破除部分物免（按 20% 降低物理抗性计算）。



混乱

混乱系 3 个技能都有不错的控制作用，昏暗视野可以有效削弱远程怪的射程。

其它两个则可以分散自己的压力或则辅助集火。



衰老

用来削弱强力的敌人，可谓攻防一体。

很多时候，难缠的怪群、boss，一个衰老就老实了。

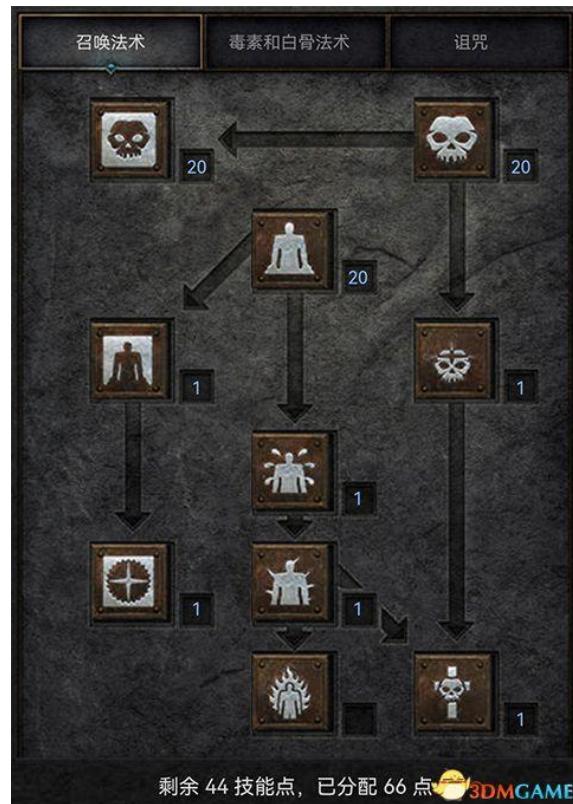


---

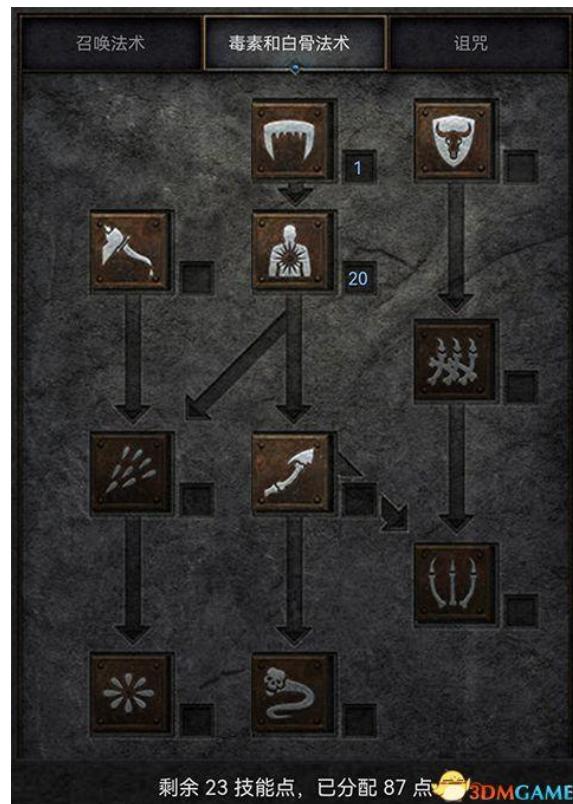
Page48

②召唤死灵

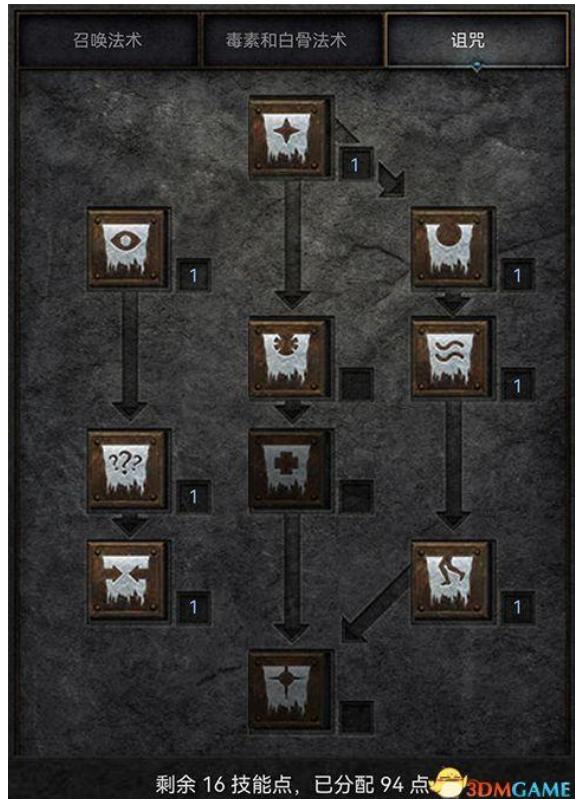
加点总览-召唤



加点总览-骨系



加点总览-诅咒



Page49

### 复生骷髅

主力战斗小弟，升级过程中视自身骷髅的硬度来徐徐增加数量，最终是要点满。

暗黑 2 基本也只有男巫可以玩纯召唤，纯招操作轻松，普通和噩梦打起来也非常容易。

地狱稍微吃力些，需要一些装备支持。



### 骷髅专精

提升小弟的质量，一般来说，3、4只骷髅后可以优先加质量。



### 黏土魔像

骷髅升满后可以升级这个。



## 召唤物抗性

根据等级预留下技能点，保证级别到了能加 1 点即可。



## 重生

同样，保证级别到了能够加 1 点即可。

最好的重生怪就是第二幕皇宫里的大笨兽。



骸骨护甲

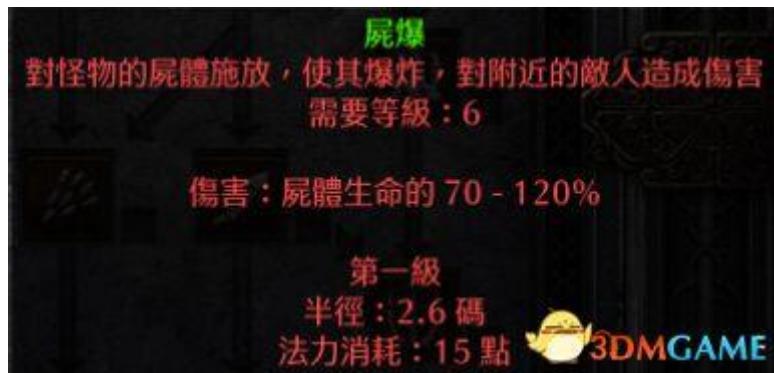
可以加一点，聊胜于无。



尸爆

男巫自身的主力伤害技能。

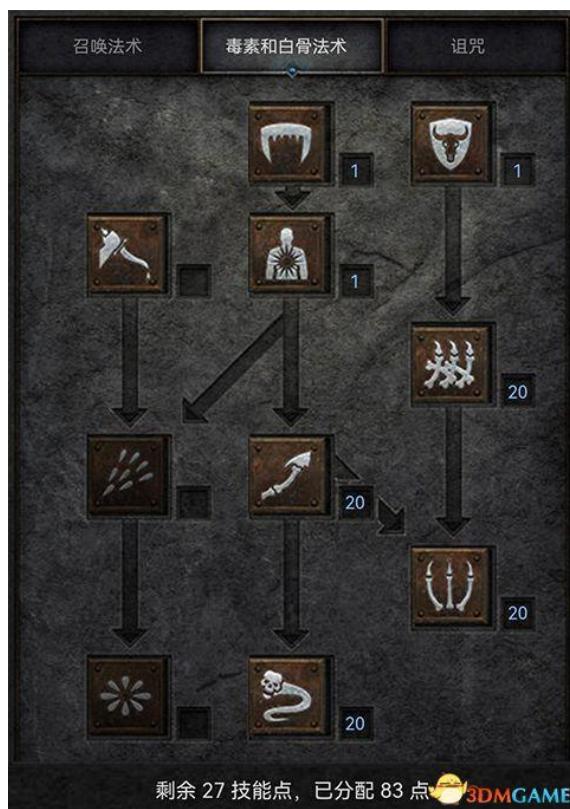
尸爆只增加半径，可以先加黏土魔像再投入点数到这里，一开始有个几点，半径能用就行。



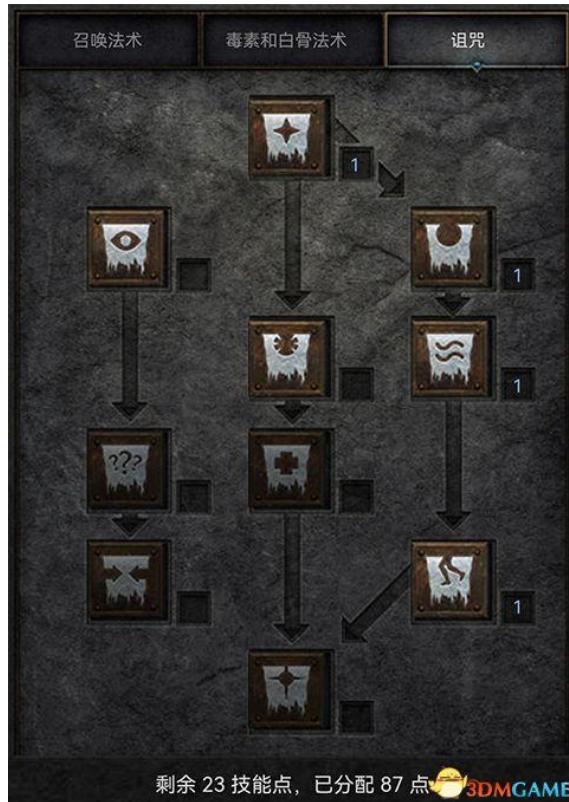
Page50

### ③骨系死灵

加点总览-骨系



## 加点总览-诅咒



Page51

## 尸爆

没错，其实这个技能也可以看成男巫的基础技能，1点即可。

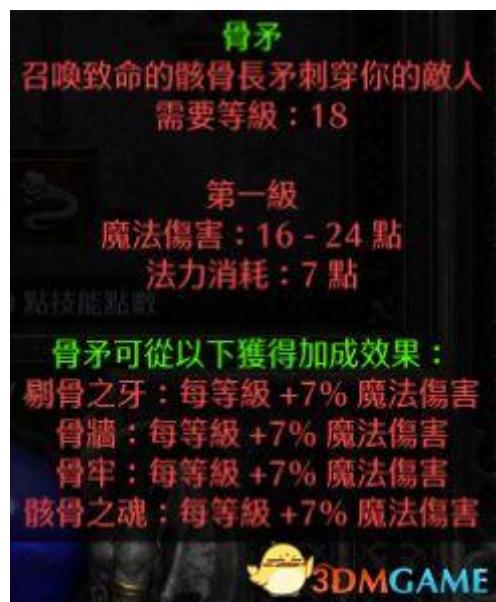


## 骨矛

魔法伤害，和祝福之锤一样几乎全场景通吃，加满。

有穿透就有了一定的aoe能力，而且不像槌子那样弹道成谜，容易操作。

这些特点让骨矛男巫成了pvp里的强者，pvc也颇能一战。



## 骨牢

增强骨矛，同时因为控制作用较好，可以在骨矛、骸骨之魂后优先加满。



## 骨墙

和骨牢同理，作用略小，在骨牢后加满。

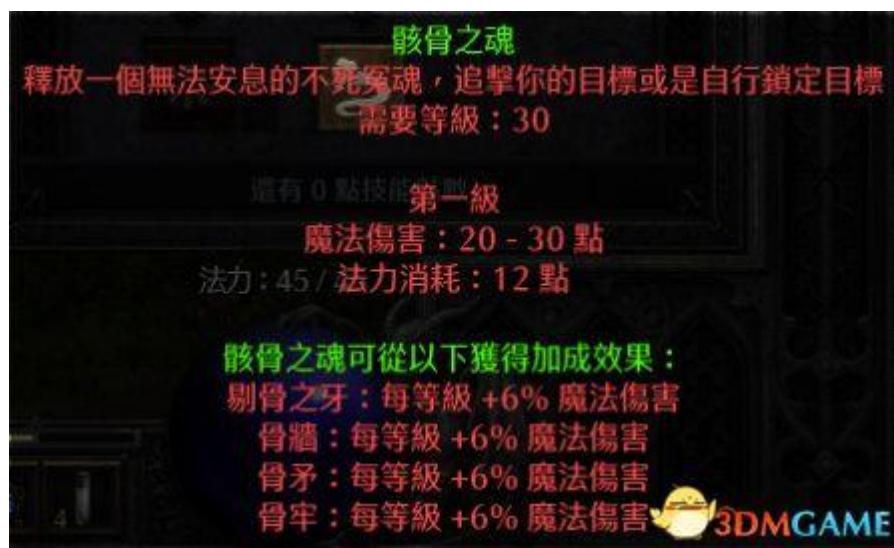


### 骸骨之魂

本身用起来很方便，特别适合打 boss 以及被骨牢控制的敌人，机动灵活，操作简单。

也可以作为主攻技能，不过 aoe 能力要弱一些。

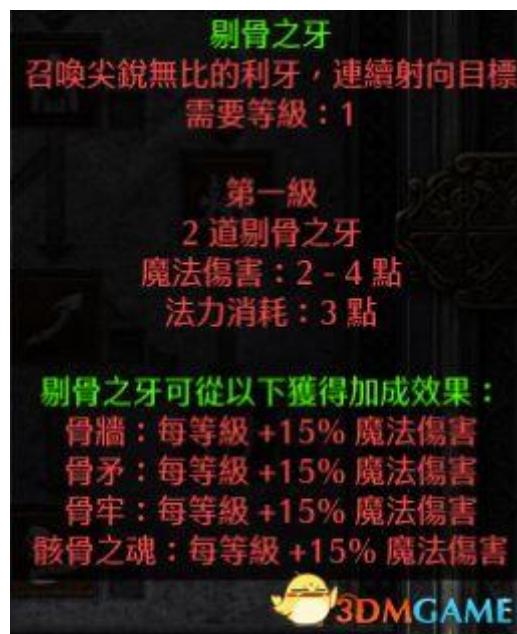
因为和骨矛也是相互加成，所以可以在骨矛后点满。



### 剔骨之牙

作为加成技能，有多余点数可以投入这里。

此外，诅咒系和召唤系也可以视情况适当投入，特别是衰老。



### 骸骨护甲

有了骨墙和骨牢的加持，骸骨护甲效果还是不错，生存有了更多的保障。



## 5、亚马逊 BD

亚马逊不适合开荒，有装备积累后可以有不错的表现，操作流畅、打击感强、战斗赏心悦目。

如果实在有爱，标枪亚马逊可以用来开荒并在以后的牛场能有大作为，非电免怪场景也可以一战。

而弓系亚马逊相对比较适合 pvp，虽然已从最强神坛跌落，不过仍旧有一定实力。

## ①基础技能

(这些技能不管哪种 bd，几乎都有用，多数建议至少加 1 点。)

### 致命攻势

亚马逊被动系可以说是全系基础技能，一般都需要加 1 点。

致命攻势相当于双倍暴击，增伤不错，pvp 更是有用。



### 精准攻势

同样，加 1 点你不亏。

pvp 则尽量加满。



### 女武神

这一系提供了额外战力或者扰乱敌人来提高生存能力，功能性不错。



替身

可以有效吸引敌人，拉开距离。

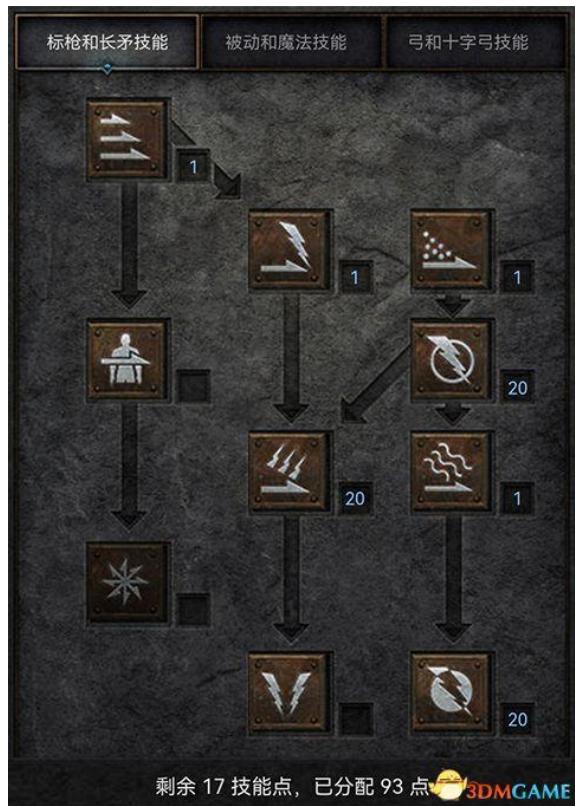


---

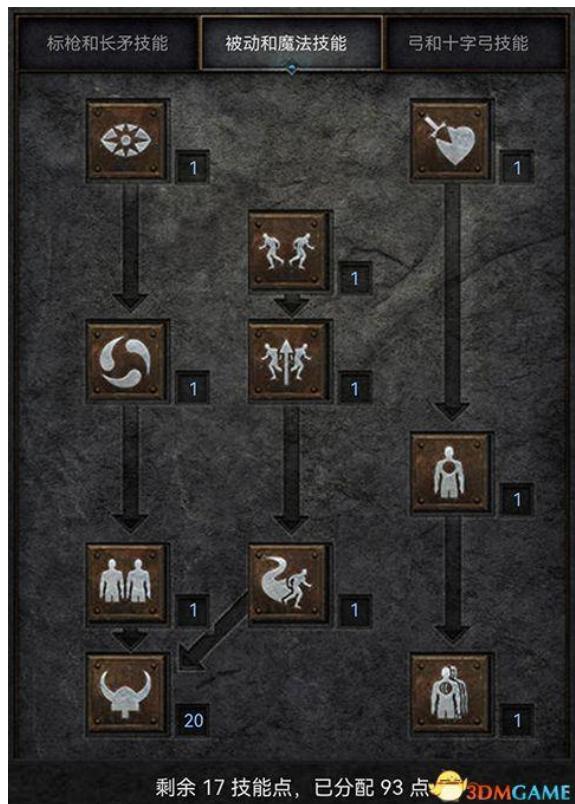
Page53

②标枪亚马逊

加点总览-标枪



加点总览-被动



## 闪电烈怒

有很强的散射 aoe 能力，牛场清怪效率一流，加满。

作为主力的另一个原因就是隔壁那个技能虽然伤害更高但是只能近战。

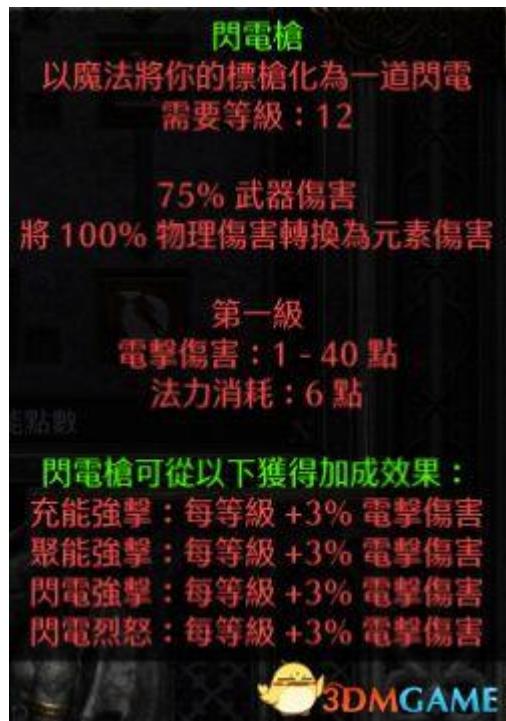


## 闪电枪

在闪电烈怒前可以作为主力技能，基本上能用闪电烈怒时都加了不少点了。

最终需要加满。

(或者也可以用毒枪开荒，以后转电。)



## 充能强击

可以作为初期技能，因为是主力技能的辅助增强技能，所以加点不会亏。



## 聚能强击

在闪电烈怒前也可以作为主攻技能。

对生存能力有一定要求，不过伤害更高，打 boss 更是一流（碎片全数击中）。

可以左键充能，右键烈怒，烈怒后优先升满。

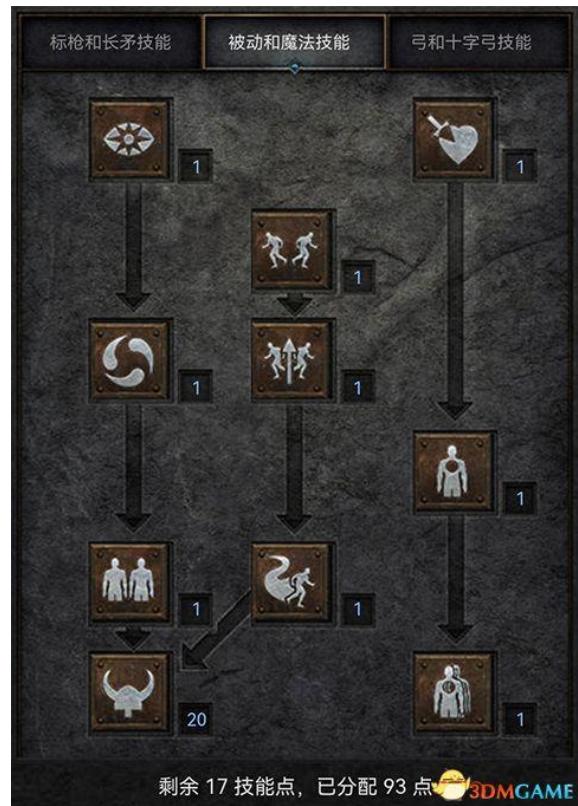


### 闪电强击

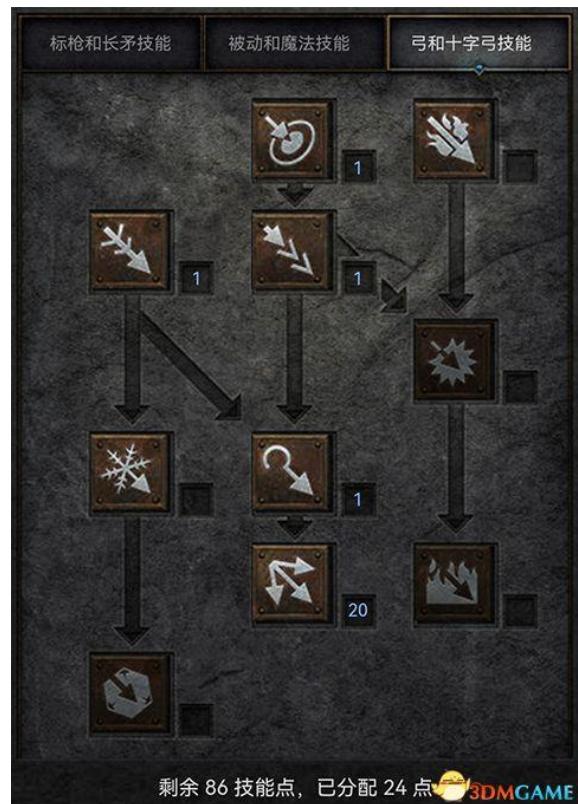
用来增强闪电烈怒，有富余技能点可以考虑多点几点。

至于被动系加点则可以加出全力女武神辅助输出。





## 加点总览-弓箭



## 扫射

可以作为主攻技能加满，操作方便。

有强大装备支持的话，扫射会让战斗变得轻松写意。

pvp 玩家也可以使用引导箭作为主攻技能。

元素箭配合元素弓也可以有不错的表现，不过耗蓝问题需要很强装备的才能平衡，否则就只能是药瓶子。



## 女武神

女武神是一个强力的“人工智能工具人”（笑），自己可以打怪，也能帮忙牵制。

实际上女武神自带装备，玩家可以鼠标悬停女武神并按 K 查看，当然，也只是能看看。

女武神技能 27 级其装备就达到最佳，后续提升技能的收益会小一些，技能 33 级其装备等级就到顶了，后续提升幅度就更小了。



### 精准攻势

pvp 必须点满，pve 因为也同时增加女武神命中，可以视自身和女武神命中来加点。



替身

增加女武神生命，也可以作为诱饵，富余的技能点可以投入这里。



致命攻勢

1 点是必须的，需要伤害的话，富余点投入这里，多多益善。



Page57

## 6、野蛮人 BD

野蛮人不适合开荒，pvc 比较吃装备，不过可以一战。

pvp 比较吃装备，不过可以一战。 (咦，每重复啊，笑。)

常见旋风、狂战士蛮，不过笔者优先介绍一下辅助蛮，容易成型，对自己和基友的所有角色都有帮助。

## ①基础技能

(这些技能不管哪种 bd，几乎都有用，多数建议至少加 1 点。)

提高精力

和亚马逊类似，野蛮人的战斗专精被动几乎都可以作为基础技能。

至少 1 点。



提高速度

跑速多多益善，反正基本也是只加 1 点。



钢铁之肤/自然抵抗

提高防御和抗性，被动增加生存属性还是很不错的。

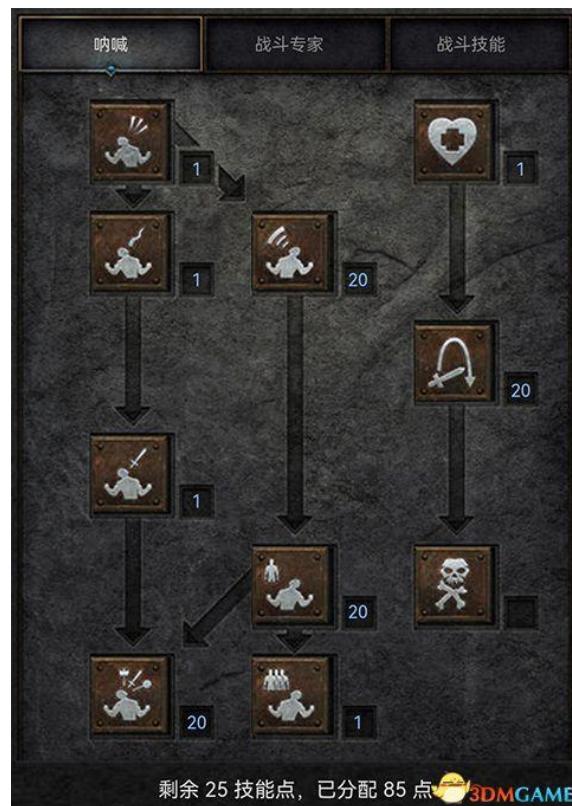
其余的武器专精一般用什么武器点什么，战斗 bd 可以把对应武器点满。



Page58

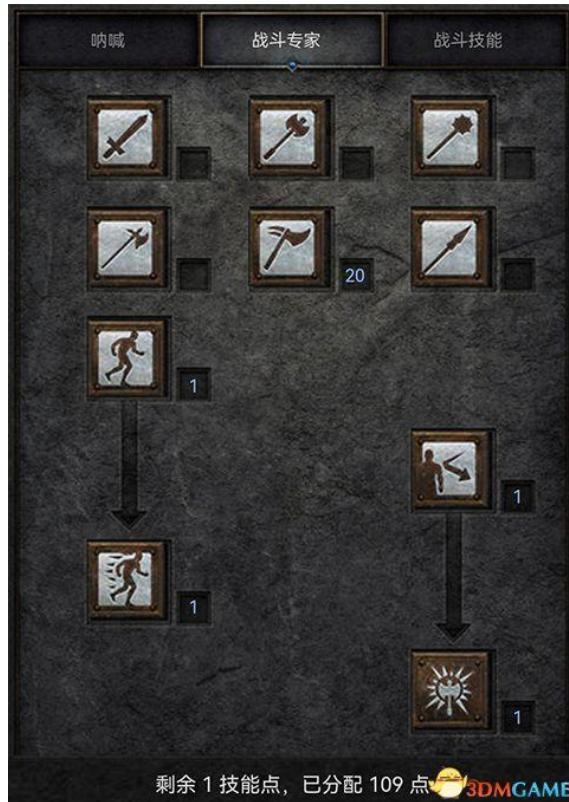
## ②打钱野蛮人

### 加点总览-战吼



### 加点总览-被动

(注意武器专精不用加，笔者手滑，笑。)



Page59

### 恐怖图腾

恐怖图腾放到这里不是说要加点，而是说，除了这个，其它战吼系都至少加1点。

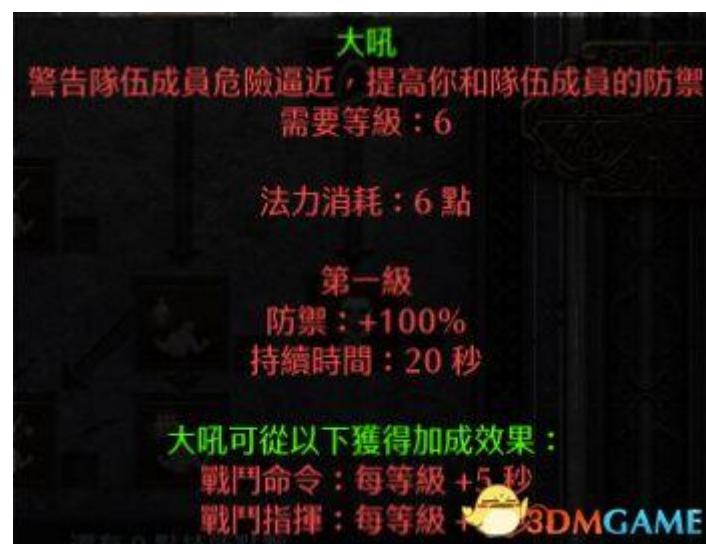
打钱蛮子自身没啥战斗力，靠战吼“鼓励”佣兵去戳怪，然后自己疯狂搜刮战利品。

打钱的场景也固定，也就是崔凡克的议会瘸子们，一趟下来钱不少，运气好还有好装备，整个赌博大业就靠他了。



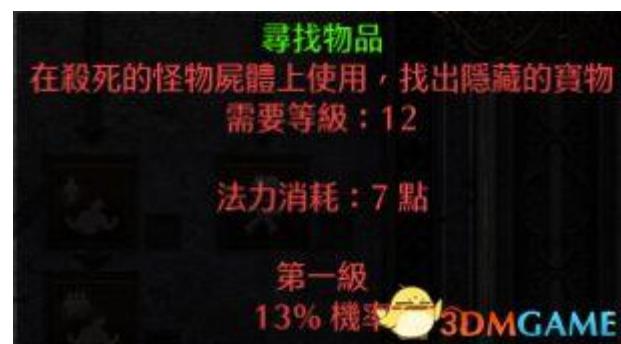
大吼

点满，除了打钱，这些战吼技能也可以作为团队的辅助，让基友们原地升天  
(笑)。



寻找物品

打钱蛮子点满，辅助蛮子视技能点情况最后再考虑。



## 战斗命令

点满，没啥好说的。



## 战争狂啸

点满，控制效果出色。

(看来蛮子从 d2 开始适合干这个，笑。)

如果是辅助蛮还可以加战嚎降低敌人攻防，打钱蛮可以不用。

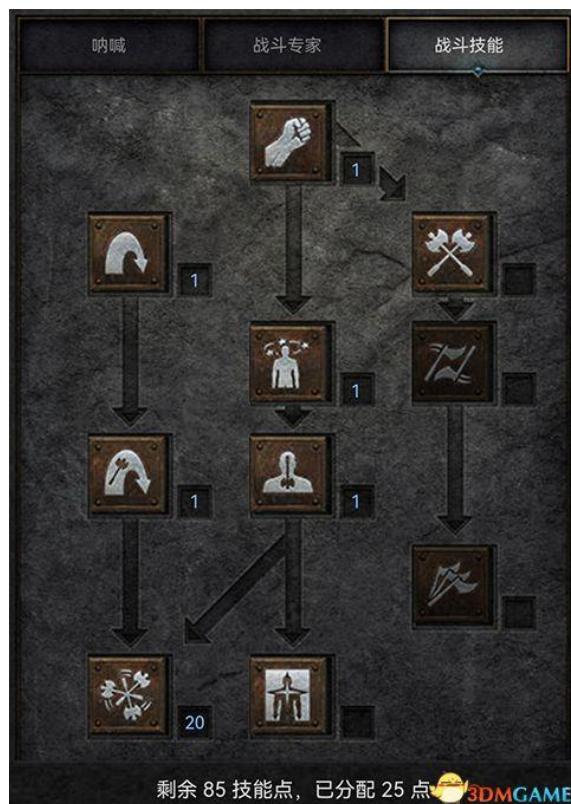
此外，被动技能就那 4 个各加 1 点即可，武器专精不用加。



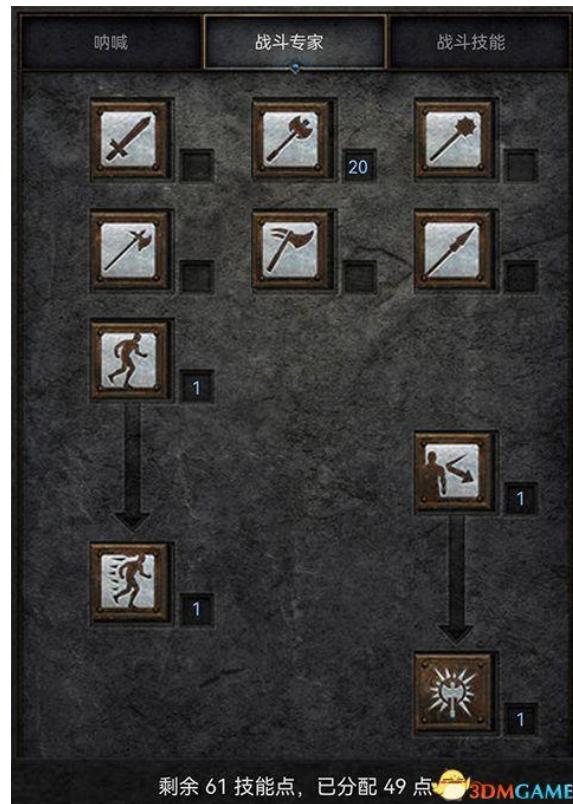
Page60

### ③旋风野蛮人

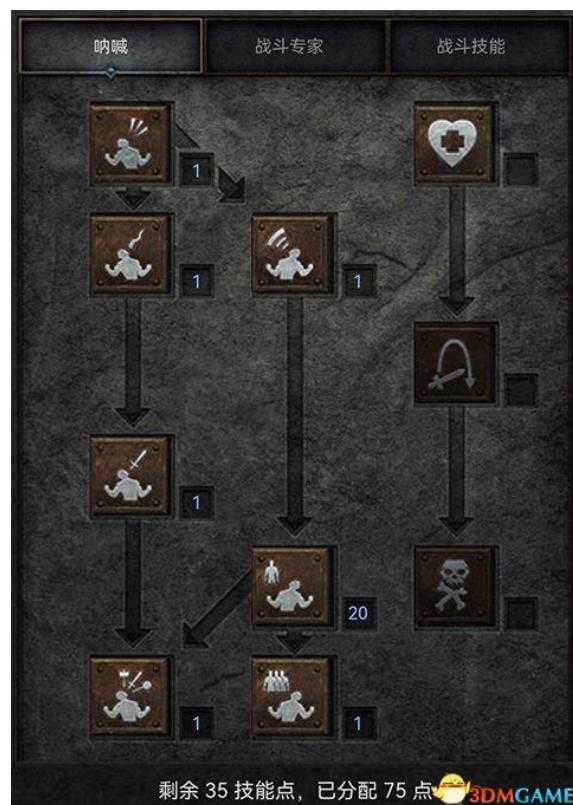
#### 加点总览-战斗技能



#### 加点总览-战斗专家



加点总览-呐喊



## 旋风斩

蛮子的招牌，一度刺客也要借助装备来争抢这个“转不晕”的宝座。

操作简单，动力十足，打击感也不错，点满。

不过旋风斩很依赖装备，新手不太容易打出亮眼表现。

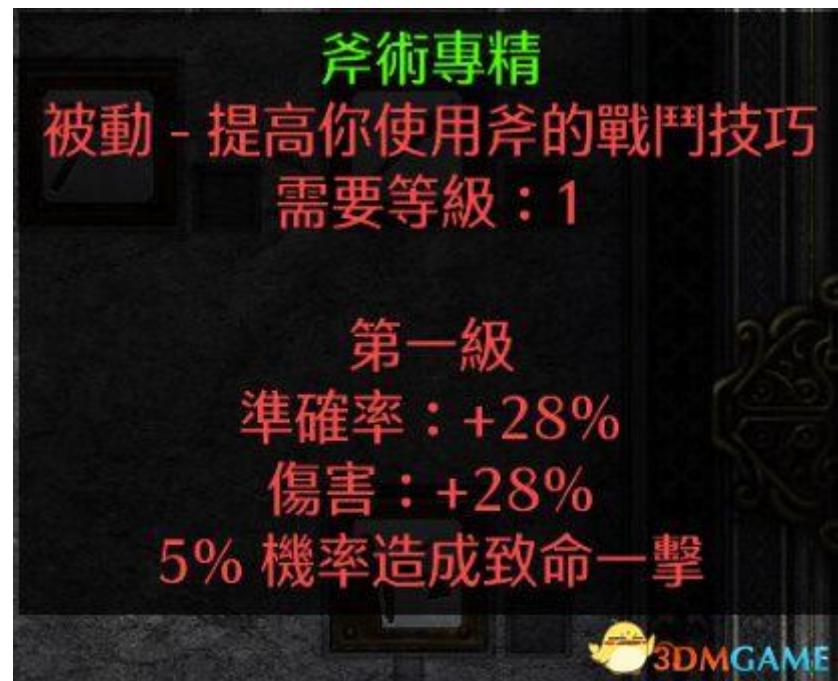


## 武器专精

使用哪种武器就将其点满。

旋风斩尽量拿速度快的武器，装备技能上的攻击速度提升对旋风斩无效。

开荒最好选双手武器，比如容易获取的长矛、大锤、长柄，成型后再选择双持（注意野蛮人可以将大剑等双手武器单手持用）。



大吼

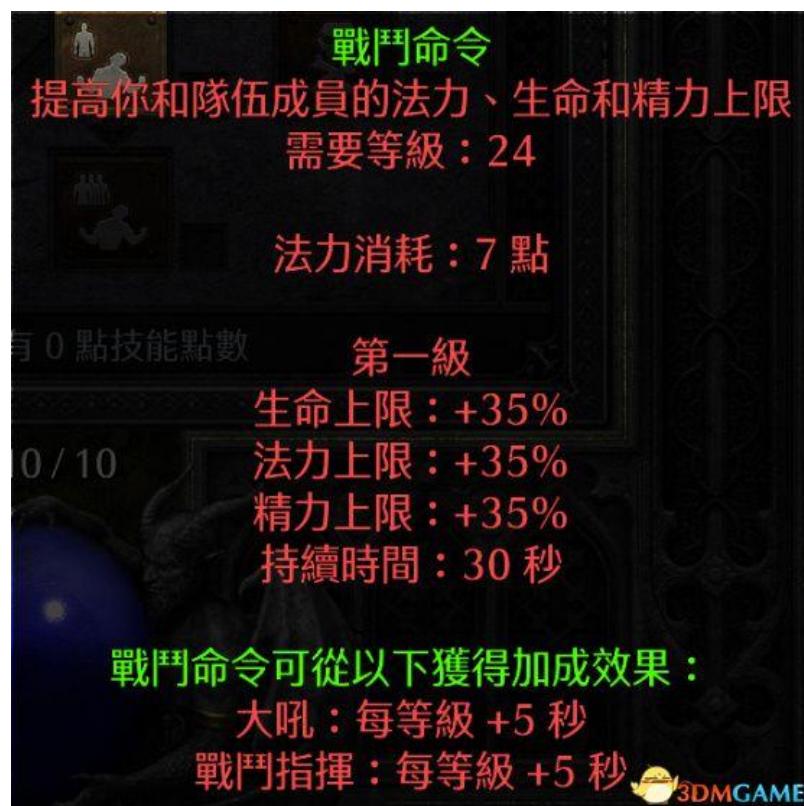
旋风斩富余的技能点较多，因此战吼技能可以比较充足的投入，在队伍中辅助作用也很大。



## 战斗命令

对自身和队友加成很高，甚至没有蛮子时大家也会做符语战争召唤来放到副手吼一吼（BO）。

战吼系里优先加满。



## 战斗指挥

1 点足以，杀 boss 用。



Page62

## 7、刺客 BD

刺客作为资料篇职业，有着独特的战斗特点，充能攻击节奏感和打击感很好，脚踢攻击则动作酷炫。

陷阱刺客开荒很安逸，随着重制版 bug 的修复，刺客的 pvp 能力也有不小提升。

### ①基础技能

(这些技能不管哪种 bd，几乎都有用，多数建议至少加 1 点。)

速度爆发

提升攻速和移速，持续时间还不短，很好用。



## 影散

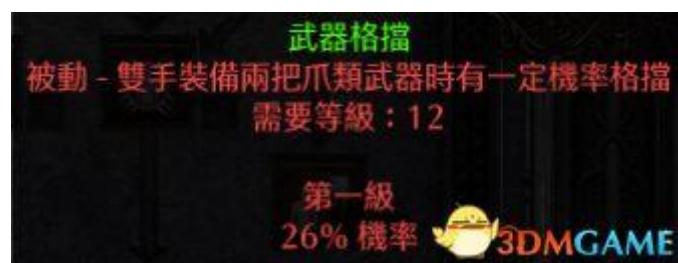
pvc 开荒期作用明显，能更好的保持生存。



## 武器格挡

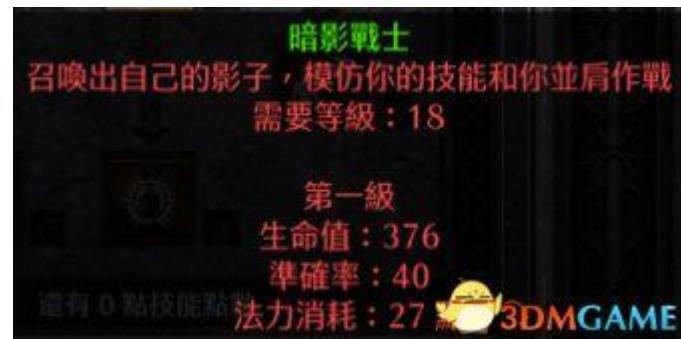
利爪专精在使用爪为主攻武器时可以加满。

而武器格挡在双爪时相当于有了一定的盾牌格挡能力。



## 暗影战士

影子战士可以辅助输出，干扰敌人，吸收伤害，攻防都有用。



## 魔影斗篷

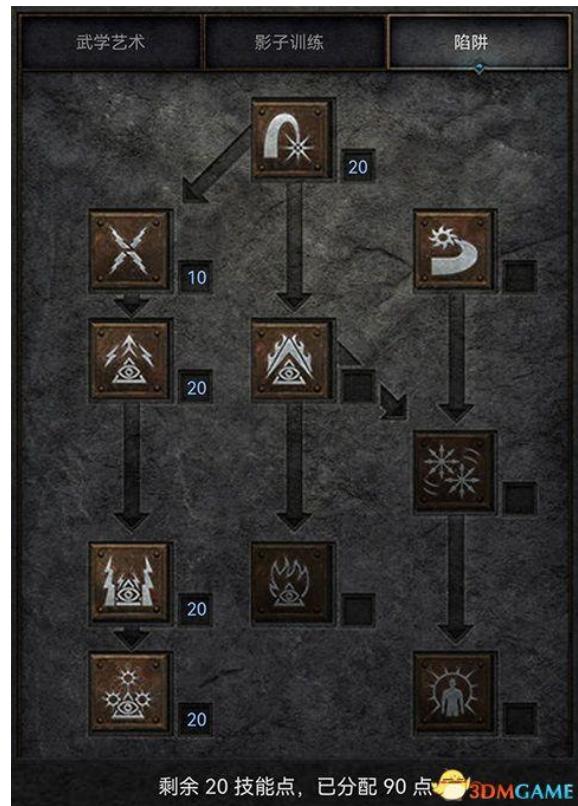
针对电鬼等强力远程怪很有用。

影子支配则因为可能覆盖玩家自己的陷阱所以在陷阱流里不太好用（前期还行）。

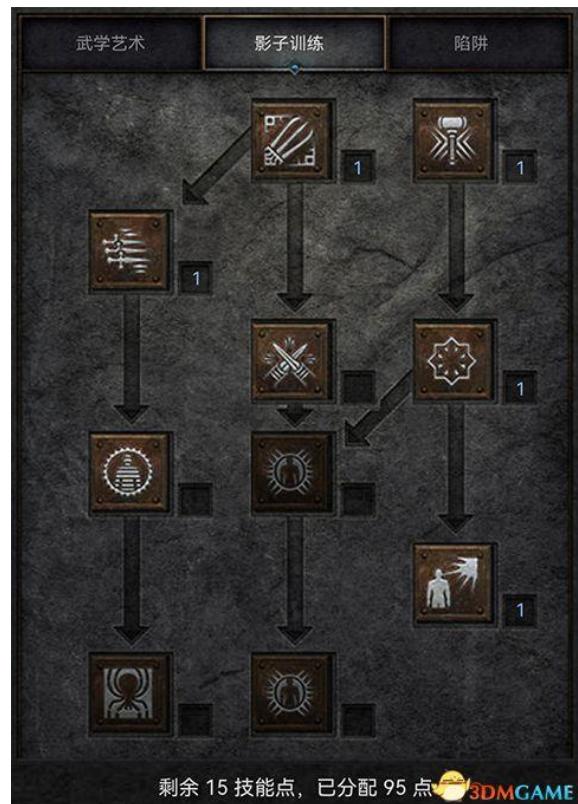


②陷阱刺客

加点总览-陷阱



加点总览-暗影修行



## 火焰轰击

陷阱流主要选择电系陷阱，火焰轰击可以作为初期过渡。

在雷光卫哨前可以一直加火焰轰击，雷光成型后洗掉，这样开荒更平滑。

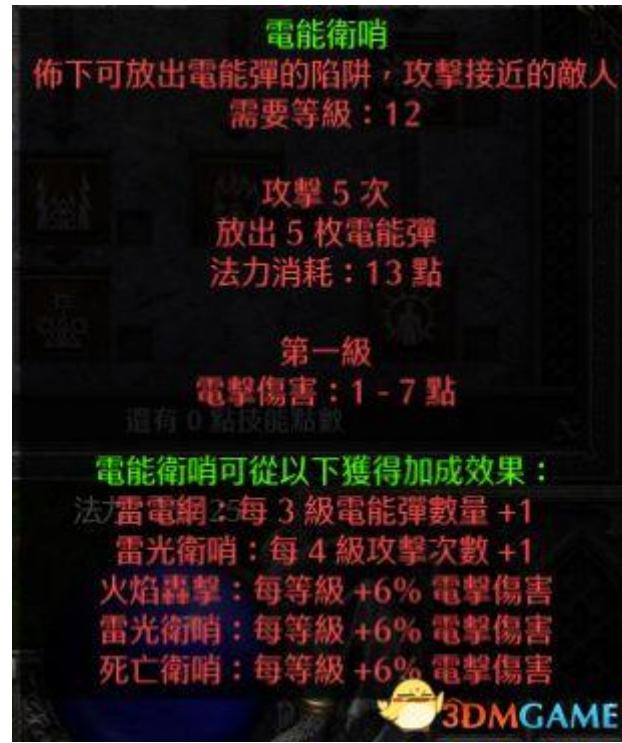
或者也可以不洗，作为应对电免怪的手段。



## 雷电卫哨

和前面的雷电网最终都要点满，因为对雷光卫哨有加强。

在能用雷光卫哨前也可以作为过渡技能，点了都有用，不会亏。



### 雷光卫哨

可以作为主力攻击陷阱。



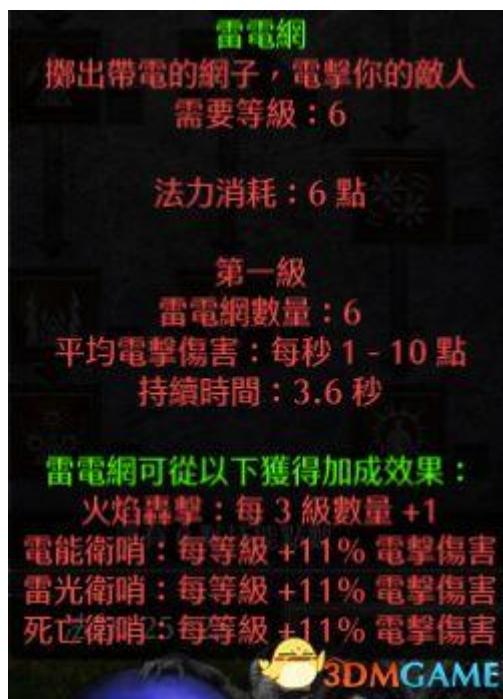
### 死亡卫哨

雷光卫哨后可以优先加满，而且可以加死亡卫哨时一定要先加出来，相当于掌握了男巫的尸爆。



## 雷电网

对雷光卫哨加成，最终还是要点满。



## 心灵震爆

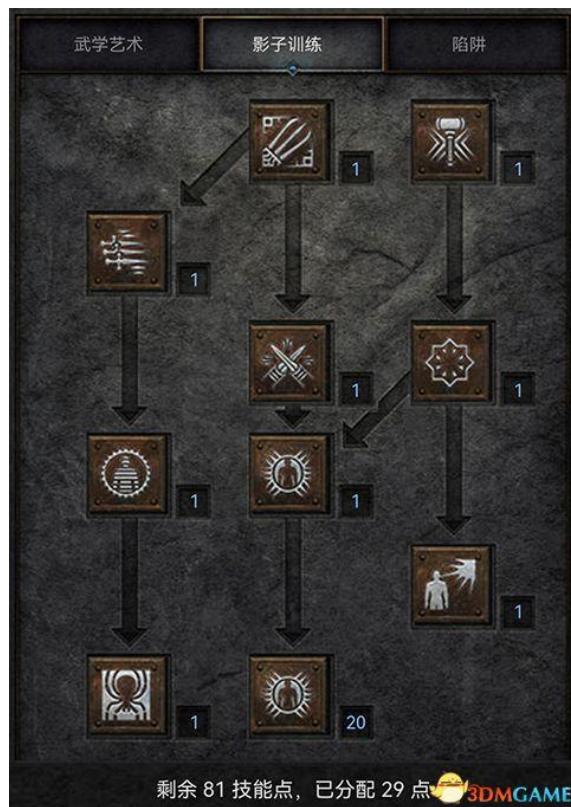
强力控制，也是优秀的生存手段。



Page65

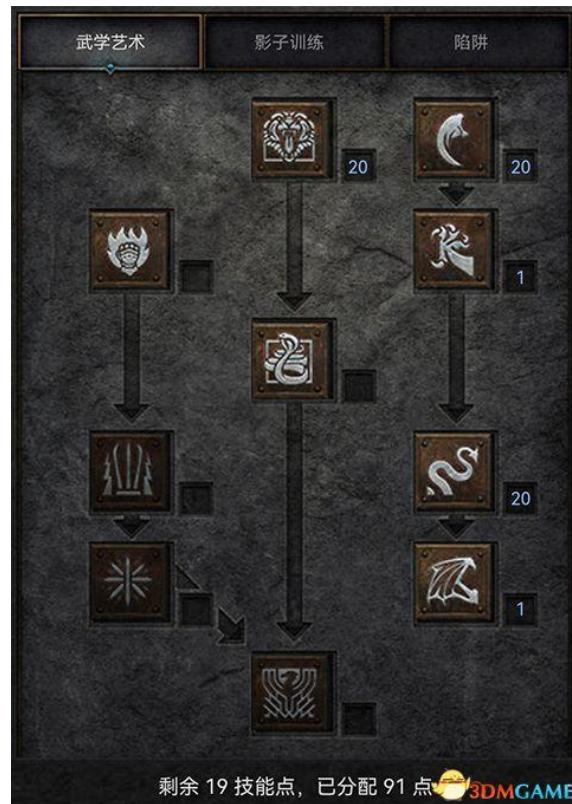
### ③武学刺客

#### 加点总览-影子训练



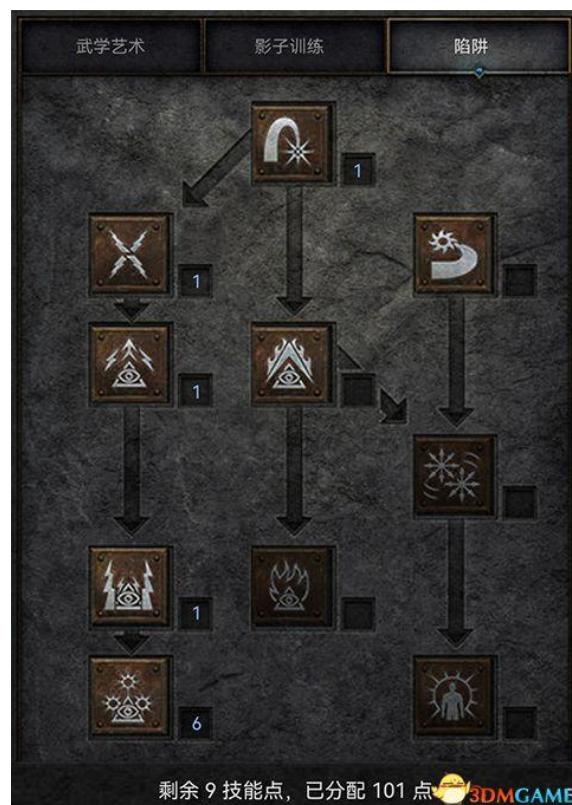
#### 加点总览-武学艺术

(龙爪踢 1 点即可)



剩余 19 技能点, 已分配 91 点

## 加点总览-陷阱

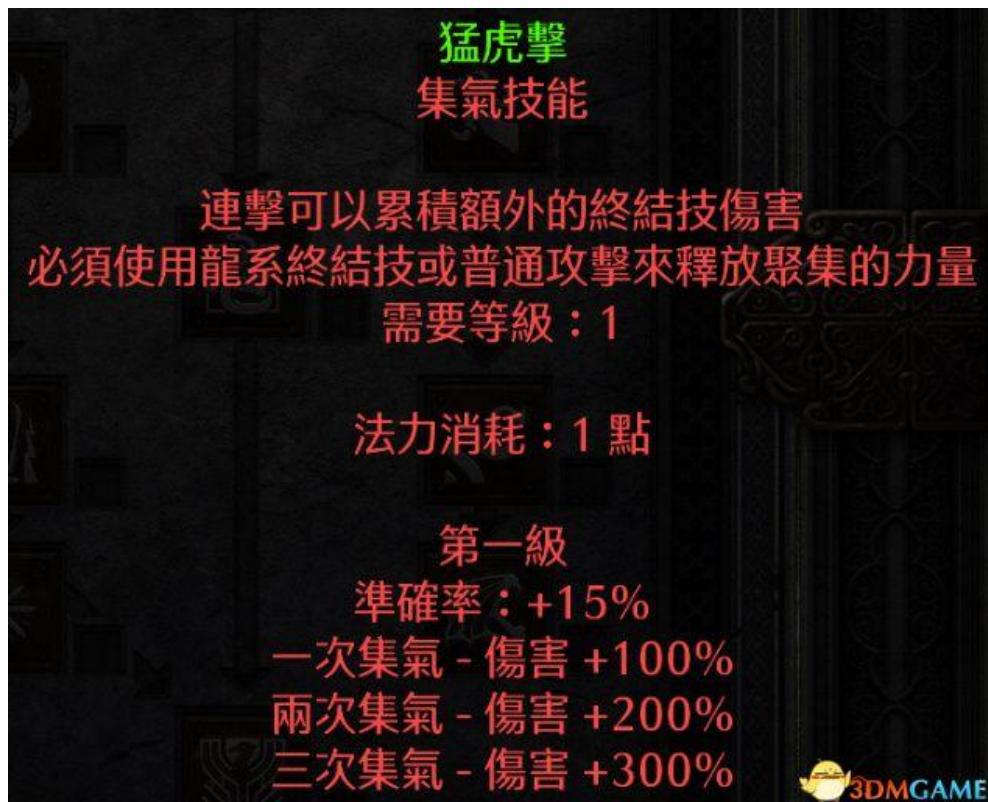


剩余 9 技能点, 已分配 101 点

## 猛虎击

作为“集气”技能，承担普通打击任务，加满。

另外，陷阱系可以作为武学刺客的辅助战斗手段。



## 龙爪踢

施放集气的技能，1点即可，初期也可以作为主攻技能点满，后期再洗掉。

注意刺客的踢击伤害是以鞋子伤害来计算的，玩家只需要鼠标悬停到鞋子上就能看到。

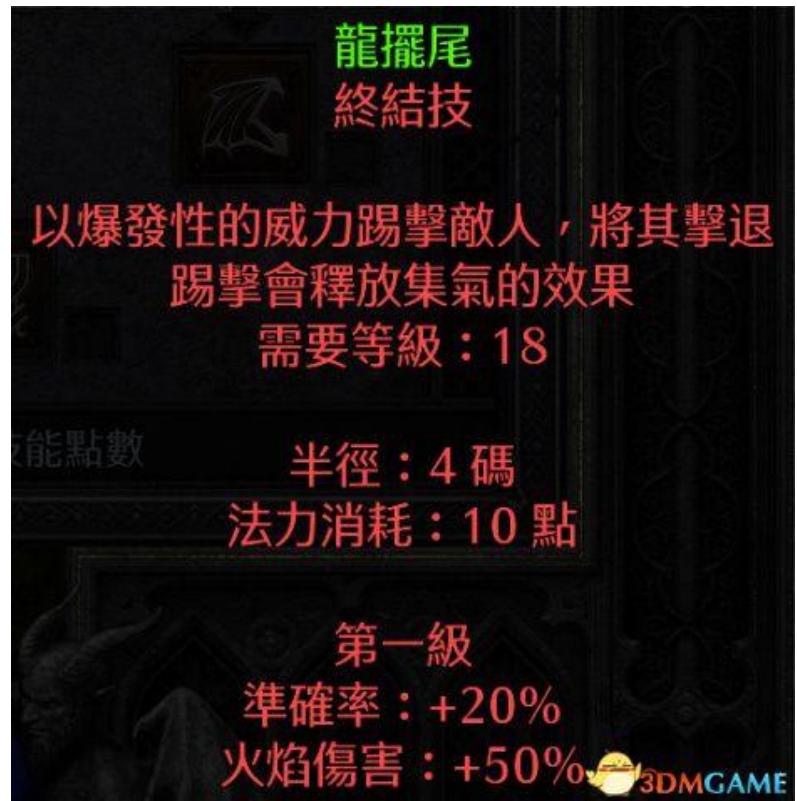
对开荒玩家来说，不管鞋子品质，只要是同一种鞋子，伤害就是一样的，省却了不少烦恼。



### 龙摆尾

可以完全替代龙爪踢，有命中、有元素伤害和小范围 aoe，加满。

同样是以鞋子伤害来计算，可以不用管爪系的被动，省技能点。



3DMGAME

### 翔龍腳

可以作为移动技能，1 点足够。



3DMGAME

## 8、德鲁伊 BD

德鲁伊在版本末期突然实力飙升，在 pvp 里有了竞争宝座的实力。

pvc 虽然提升没有 pvp 大，不过依然能够一战（且有趣）。

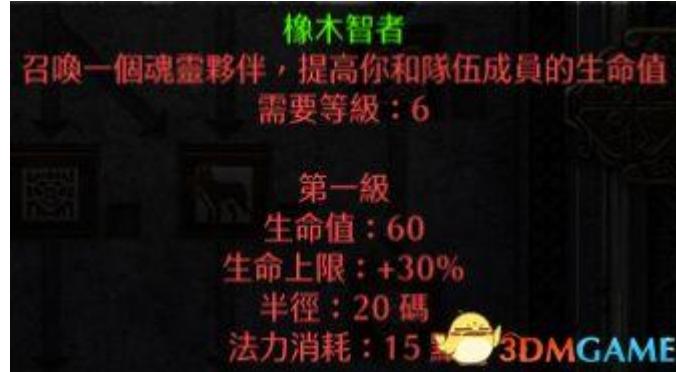
### ①基础技能

（这些技能不管哪种 bd，几乎都有用，多数建议至少加 1 点。）

橡木智者

生命永远不嫌多。

注意德鲁伊虽然有很多召唤物，但是无法像男巫一样形成可靠的战力，所以  
召唤物也已辅助为主（辅助能力很强）。



狼獾之心

视情况来使用，可以增强团队实力。



### 召唤灰熊

动物系作为炮灰和扰乱还是有价值。



### 太阳藤蔓

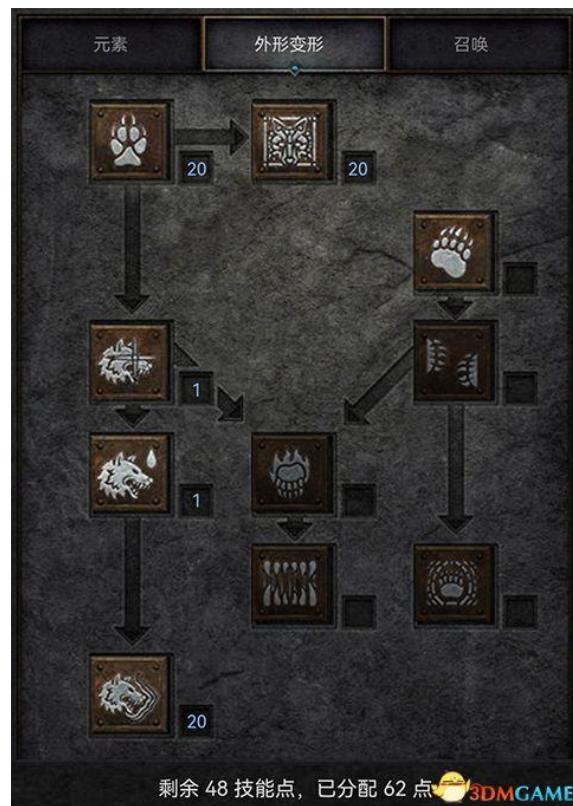
藤蔓系有不错的恢复作用，提供续航。

注意德鲁伊每一系召唤物只能召一个。



②狼德

加点总览-变形



加点总览-召唤



Page69

## 狼人变化

狼德有着很高的攻速，伤害高，战斗节奏快，加满。

注意狼人不要拿盾，狼德盾牌格挡速度很低，持盾会严重打断攻击节奏。



## 变形术

提升狼人的生命，自然多多益善。



## 野性狂暴

配合装备一般 1 点足够，可以给狼德提供不断的生命吸取。

狼德的特点就是掉血快，吸血快，一直在血上坐过山车，很刺激。



## 狂犬撕咬

过路技能，也能带来伤害提升。



### 狂怒连击

狼德伤害和 aoe 的另一大来源，加满。



### 橡木智者

加满以求更稳定的血线。

其它召唤系技能还可以召唤出熊，辅助、炮灰。



Page70

### ③元素德鲁伊

#### 加点总览-元素



#### 加点总览-召唤



Page71

## 气旋护甲

很不错的元素防御手段，还能和主要的技能联动获得加成。

升级时虽然不是优先加点选择，但是最终可以加满。

如果自身发现飓风伤害够的话可以优先加护甲，气旋提升飓风时间。

## 氣旋護甲

召喚出吸收火焰、冰寒和電擊傷害的護盾

需要等級：12

第一級

吸收 40 點傷害

法力消耗：5 點

氣旋護甲可從以下獲得加成效果：

旋風術：每等級 +7% 傷害

龍捲風：每等級 +7% 傷害

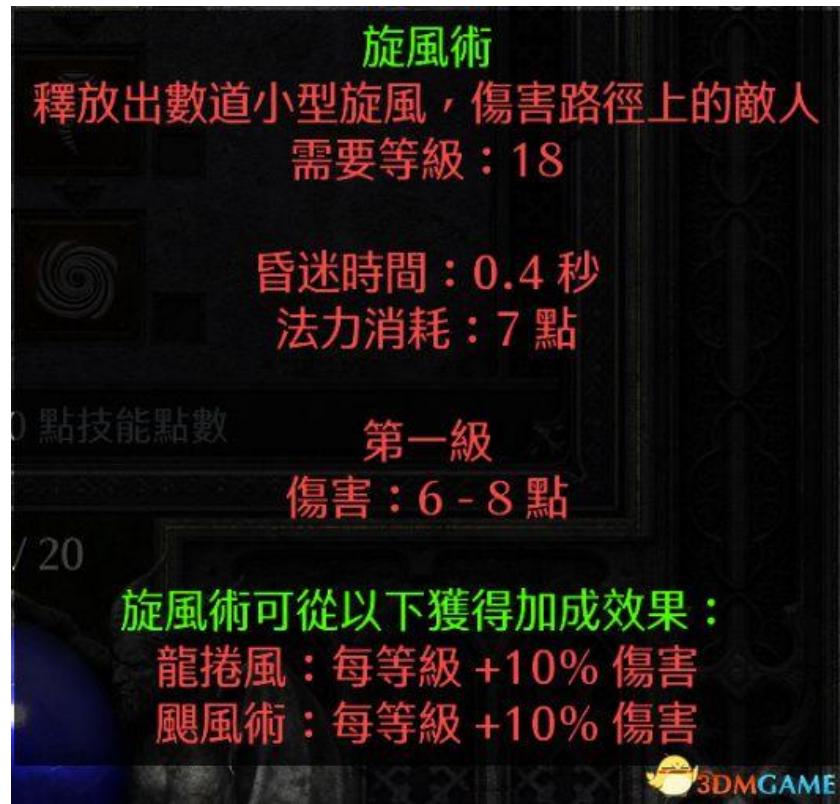
颶風術：每等級 +7% 傷害

/ 20



旋风术

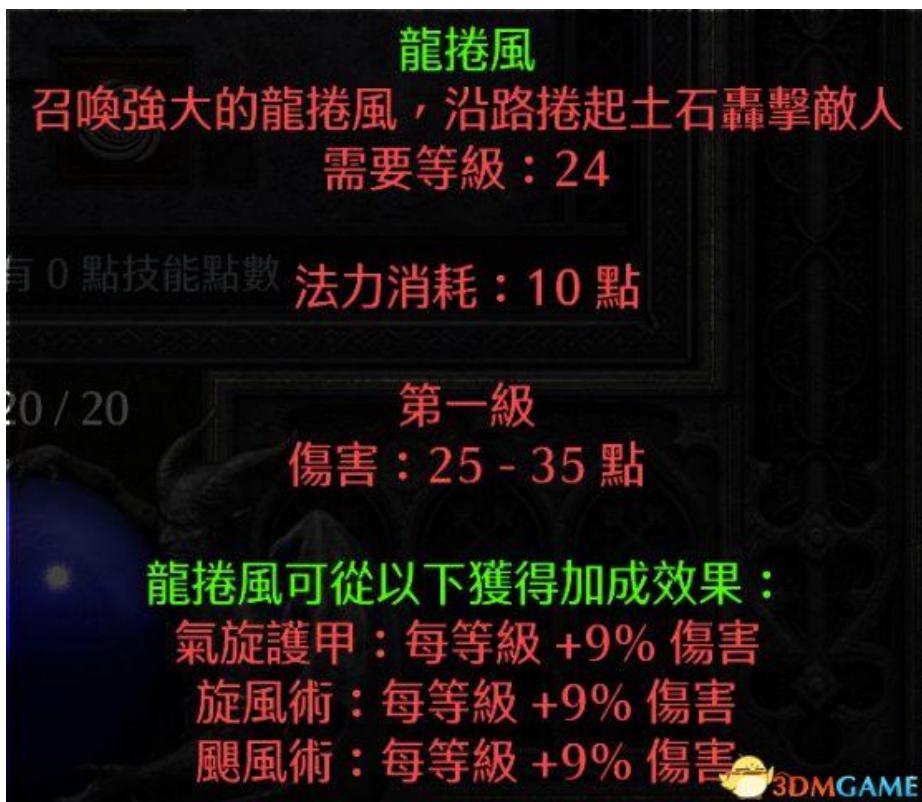
可以作为初期的主攻技能，因为会增加飓风的伤害，所以多加点也不会亏，最终还是要加满。



龙卷风

主要的左键技能。

如果能让目标和龙卷风同向移动，会造成最高伤害，不过实战中不太容易办到。



## 飓风术

由于气旋护甲可以增加时间，因此飓风术算是一个半常驻技能。

这也是 pvp 中 tp 甲风德的厉害之处，龙卷风包围加 tp 飓风“缠绕”，爆发式的高伤害会让很多 bd 吃不消。



橡木智者/召唤灰熊

召唤系还是老生常谈，基本都是项目智者加满。

其它比如灰熊还是需要至少加1点。

## 橡木智者

召喚一個魂靈夥伴，提高你和隊伍成員的生命值  
需要等級：6

第一級

生命值：60

生命上限：+30%

半徑：20 碼

法力消耗：15 點



## 召喚灰熊

召喚一頭凶暴的大灰熊

需要等級：30

法力消耗：40 點

點技能點數 生命值：650

第一級

傷害：37 - 75 點

傷害：+25%

召喚灰熊可從以下獲得加成效果：

召喚幽靈狼

召喚恐狼



属性加点

由于属性加点的思路相同，笔者就在这里统一说明，装备搭配里就不再一一解说了。

力量：够拿装备就行，可以在升级时适当留一些点数，以应对装备的变化。



敏捷：对于有高格挡能力的角色，例如圣骑士，一定要加到 75% 格挡。因为升级后格挡率会降低，所以还是需要留下部分属性点来撑格挡。

其它职业如果有高格挡率的盾牌也可以将敏捷加起来，直到 75%，盾牌格挡率因职业而不同，骑士最高，亚马逊、刺客、野蛮人次之，德鲁伊、死灵、女巫最低。低格挡职业建议在成型后再根据盾牌来选择是否加格挡，一般 60% 以上格挡率的盾牌比较适合加敏捷。



体能：剩下的全部加这里。



能量：不加，多数情况装备带的足够了，实在吃力可以加一些，反正最后终究是要洗点的。电法一类使用能量护盾的可以适当投入，将法力冲上至少 1000 更安全。



Page73

### 装备搭配推荐

注：只讨论开荒期和稳定期的情况，主要还是应对开荒和积累的问题，“土豪”期不在讨论中（笑）。

#### 1、冰系女巫

冰系女巫就是任劳任怨一个号养全家的典范（笑）。

纯冰（大家戏称春饼）虽然很多场景受限，但是对装备要求低，效率还很高，所以成为开荒第一人。

纯冰女巫对装备的追求比较简单：mf、fcr、技能和法力。

全身 fcr 大于等于 63 即可，多了没意义，除非能上 105，fcr 表可以参考：  
[https://www.3dmgame.com/gl/3836959\\_23.html](https://www.3dmgame.com/gl/3836959_23.html)



3DMGAME

---

### ——武器

初期：符文之语精神，没啥说的，性价比最高的符语，而且法系拿最合适。

中期：依然是精神。

后期：有条件的搞个暗金核瞳，镶嵌 24 号。

---

### ——盾牌

初期：符文之语声韵/灿烂。

中期：符文之语精神盾，没错，这符语就是这么牛逼，让你双持（笑）。

后期：其实你可以继续用精神，有条件可以上暴风之盾大大增强生存能力。

---

### ——副手

初期：海鸥/声韵/灿烂/米拉伯佳绿盾

中期：阿里巴巴镶嵌两个 24 号

后期：6 孔水晶剑镶嵌 24 号/4 孔君主盾镶嵌 24 号

(记得 boss 死前切换副手哟。)

---

### ——头盔——

初期：符文之语知识，容易获得，属性实用。

中期：任意三孔头盔镶嵌黄宝石，开启 mf 之旅。

后期：暗金谐角之冠，需要的属性都有了。

---

### ——衣服——

初期：符文之语隐秘，对法系来说性价比很高，没有好的替换甚至可以用很久，很久，很久。。。。。

中期：符文之语财富，很好的 mf 装备，以后也可以给打钱蛮子用。有条件可用暗金斯寇德的愤怒。

后期：塔拉夏绿装衣服。

---

### ——腰带——

初期：随意。

中期：塔拉夏腰带。

后期：塔拉夏腰带。

---

### ——手套——

初期：随意。

中期：暗金运气守护。

后期：暗金运气守护。

——鞋子——

---

初期：随意。

中期：任意 mf 鞋子。

后期：暗金战争之旅。

——项链——

---

初期：随意。

中期：MF 项链，蓝色也行，法师对装备要求不高，只要级别能上 80+ 就行。

后期：塔拉夏项链。

——戒指——

---

初期：随意。

中期：拿格的戒指。

后期：高 MF 戒指，带抗性最好。

——佣兵——

---

初期：防御光环。

中期：减速光环，吸血头盔、符文之语灵光武器，高防御甲。

后期：符文之语背信、强制、石块甚至刚毅。

## 2、电系女巫

电系女巫伤害和生存能力中前期都比冰系差一些。

但是，电系女巫一旦有了神器无限，将会在泛用性上大大超越冰系（破免比冰系容易的多）。

整体上讲，电系操作也轻松些，装备大致和冰系差别不大。



---

### ——武器——

初期：符文之语精神，没啥说的，性价比最高的符语，而且法系拿最合适。

中期：依然是精神。

后期：自己拿符文之语无限的话防御会低很多，视自身情况而定，一般佣兵拿无限，自己可用符文之语新月。

---

### ——盾牌——

初期：符文之语声韵/灿烂。

中期：符文之语精神盾，没错，这符语就是这么牛逼，让你双持（笑）。

后期：4孔盾 4颗减电抗暗金珠，有条件当然偏向盾，不过这价格嘛（笑）。

---

#### ——副手——

初期：海鸥/声韵/灿烂/米拉伯佳绿盾

中期：阿里巴巴镶嵌两个 24 号

后期：6孔水晶剑镶嵌 24 号/4孔君主盾镶嵌 24 号

（记得 boss 死前切换副手哟。）

---

#### ——头盔——

初期：符文之语知识，容易获得，属性实用。

中期：任意三孔头盔镶嵌黄宝石，开启 mf 之旅。

后期：暗金谐角之冠，需要的属性都有了。有狮鹫之眼当然更好。

---

#### ——衣服——

初期：符文之语隐秘，对法系来说性价比很高，没有好的替换甚至可以用很久，很久，很久。。。。。

中期：符文之语财富，很好的 mf 装备，以后也可以给打钱蛮子用。有条件可用暗金斯寇德的愤怒。

后期：塔拉夏绿装衣服。

---

#### ——腰带——

初期：随意。

中期：塔拉夏腰带。

后期：塔拉夏腰带。

---

### ——手套——

初期：随意。

中期：暗金运气守护。

后期：暗金运气守护。

---

### ——鞋子——

初期：随意。

中期：任意 mf 鞋子。

后期：暗金战争之旅。

---

### ——项链——

初期：随意。

中期：MF 项链，蓝色也行，法师对装备要求不高，只要级别能上 80+ 就行。

后期：塔拉夏项链。

---

### ——戒指——

初期：随意。

中期：拿格的戒指。

后期：高 MF 戒指，带抗性最好。

## ——佣兵——

---

初期：防御光环。

中期：减速光环，吸血头盔、符文之语灵光武器，高防御甲。

后期：一般可以用佣兵拿符文之语无限，盔甲用符文之语背信、强制、石块甚至刚毅。

---

Page75

### 3、锤丁

锤丁就是一个施法职业，所以很多时候需求和法师相似（只是不能穿塔拉夏，笑）。

锤丁 fcr 最好能到 125，这样打起来会非常流畅，否则祝福之锤密度不够经常有漏网之鱼。

初期 fcr 保持在 75 甚至 48 都可以。



3DMGAME

---

### ——武器——

初期：符文之语精神。

中期：依然是精神。

后期：符语橡树之心。

---

### ——盾牌——

初期：第四幕骑士盾就能打4孔，早早用上精神盾。

中期：继续精神盾。

后期：选择高抗性底材做精神盾。

---

### ——副手——

初期：海鸥/声韵/灿烂/米拉伯佳绿盾/聚气传送杖

中期：阿里巴巴镶嵌两个 24 号

后期：符语战争召唤，用来提升属性。

---

### ——头盔——

初期：符文之语知识，容易获得，属性实用。

中期：知识可以继续使用。

后期：暗金谐角之冠。

---

### ——衣服——

初期：符文之语隐秘，对法系来说性价比很高，没有好的替换甚至可以用很久。

中期：暗金蛇魔法师之皮，用来冲 fcr。

后期：有条件的就上符文之语谜团，有条件的飞跃。

---

### ——腰带——

初期：随意。

中期：暗金蜘蛛之网，看重技能和 fcr。

后期：暗金蜘蛛之网。

---

### ——手套——

初期：随意。

中期：塔格奥套装手、暗金法师之拳，用来冲 fcr。

后期：fcr 够可以用运气守护。

---

### ——鞋子——

初期：随意。

中期：抗性鞋、mf 鞋。

后期：暗金战争之旅。

---

### ——项链——

初期：随意。

中期：技能/fcr/MF 等实用属性项链，蓝色也行。

后期：马拉的万花筒/高 fcr 技能项链，有 mf 更好，旭日东升暗金也行。

---

### ——戒指——

初期：随意。

中期：拿格的戒指，金色戒指补抗性属性等。

后期：高 MF 戒指，带抗性最好，fcr 不够就需要补 fcr。

---

### ——佣兵——

初期：防御光环。

中期：可以用祈祷光环，吸血头盔、符文之语灵光武器，高防御甲。

后期：符文之语刚毅。

## 4、盾丁

盾丁基本就是用来打红门打 boss 的，所以也不存在开荒问题，都需要大号“供养”（笑）。

盾丁追求的就是压碎性打击、攻速、盾牌伤害和生存能力。



---

### ——武器

---

暗金天堂之光，最好2孔，镶嵌13号或ias宝珠，注意ias档位越高越好，  
可以参考：[https://www.3dmgame.com/gl/3836959\\_24.html](https://www.3dmgame.com/gl/3836959_24.html)

---

### ——盾牌

---

暗金萨卡兰姆使者，有条件的就上符语流亡。

---

### ——副手

---

符语战争召唤/偷取生命或传送杖。

---

### ——头盔

---

绿装吉永之脸。

---

### ——衣服

---

符语强制，有条件上谜团。

——腰带

暗金雷神之力。

——手套

暗金卓古拉之握，很关键，生存保障。

——鞋子

暗金蚀肉骑士。

——项链

暗金马拉的万花筒。

——戒指

乌鸦之霜防止冰冻，其它金戒指补抗性、生命和属性。矮人之星也可以，毕竟红门火伤害多。

——佣兵

无太多要求，主要靠自己。

---

Page77

## 5、召唤死灵

召唤男巫打起来非常轻松，装备稍好玩转地狱也问题不大，可以说是轻松开荒的典范。

死灵以后也可以用来称霸牛场（笑），而且很多装备与女巫、锤丁可以通用。

所以练了女巫、锤丁的玩家不妨再来个死灵。



---

### ——武器

初期：符文之语精神。

中期：符语苍白，注意可以在普通难度第二幕雷克南那里刷苍白底材，进出城就会刷新，尽量找骷髅复生、骷髅支配加成技能高的，没有的话可以继续用精神。

后期：暗金李奥瑞克杖。

---

### ——盾牌

初期：符文之语声韵/灿烂，选择男巫盾，注意底材技能加成，不过初期不强求。

中期：没有底材好的符语灿烂盾就继续用符文之语精神盾。

后期：暗金魔胎。

---

### ——副手——

---

初期：海鸥/声韵/灿烂/米拉伯佳绿盾/聚气传送杖

中期：阿里巴巴镶嵌两个 24 号

后期：符语战争召唤，用来提升属性。

---

### ——头盔——

---

初期：符文之语知识，容易获得，属性实用。

中期：知识可以继续使用。

后期：暗金谐角之冠。

---

### ——衣服——

---

初期：符文之语隐秘，对法系来说性价比很高，没有好的替换甚至可以用很久。

中期：暗金蛇魔法师之皮，用来冲 fcr，不强求。

后期：有条件就上符文之语谜团，有质的飞跃。

---

### ——腰带——

---

初期：随意。

中期：暗金蜘蛛之网，看重技能和 fcr。

后期：暗金蜘蛛之网。

---

### ——手套——

---

初期：随意。

中期：塔格奥套装手。

后期：死灵可以不太追求 fcr 和诅咒等级，也可以用高抗性等加成的金色手套。

---

#### ——鞋子——

初期：随意。

中期：暗金骨髓行走。

后期：骷髅够强了就可以考虑暗金战争之旅刷装备。

---

#### ——项链——

初期：随意。

中期：技能/fcr/MF 等实用属性项链，蓝色也行。

后期：马拉的万花筒/高 fcr 技能项链，有 mf 更好。

---

#### ——戒指——

初期：随意。

中期：拿格的戒指，金色戒指补抗性属性等。

后期：乔丹之石，高 MF 戒指，带抗性最好，fcr 不够就需要补 fcr。

---

#### ——佣兵——

初期：防御光环。

中期：防御光环，吸血头盔、符文之语灵光武器，高防御甲。

后期：符文之语刚毅，保证生存，为自己和骷髅提供加成。

## 6、骨系死灵

骨系的死灵其实就是一个高伤害的法师，追求 fcr，追求技能等级，pvp 能力强。

整体上讲，除了死灵特有装备外，和女巫比较类似。

一般纯骨系也不太用来开荒，生存和装备不太好保障。



---

——武器

符语苍白，选择骨矛系的底材。

---

——盾牌

暗金魔胎或骨焰。

---

——副手

战争召唤。

——头盔

2技能 20fcr 金头环最好，带孔和其它属性自然就更好了。否则暂时用军帽。

——衣服

蛇魔法师之皮，终极追求符语谜团。

——腰带

暗金蜘蛛之网。

——手套

塔格奥手套。

——鞋子

抗性鞋，战争之旅。

——项链

技能 fcr 项链最好，马拉万花筒也不错。

——戒指

fcr 不够就要用 10fcr 戒指，尽量将 fcr 上档。乔丹。

——佣兵

符文灵光是刚需，可以用防御光环。

亚马逊不是一个理想的开荒职业，除非有大号的装备支持否则比较难打。

有装备支持的成型亚马逊无论是牛场还是刷挂都有一战的实力，pvp 也属于中游水平。

这里推荐一个牛场常用的亚马逊配置。



---

#### ——武器

暗金泰坦的复仇，追求无形。

---

#### ——盾牌

暗金风暴之盾，有钱自然是 4 孔镶嵌电珠的偏向盾。

---

#### ——副手

战争召唤。

---

## ——头盔——

符语精神错乱可以很好的聚牛。

---

## ——衣服——

阿凯尼的荣耀保底，追求效率可以用镶嵌 4 颗暗金电珠的盔甲（巨鲸之珠宝匠肯定很贵啦），也可以用谜团。

---

## ——腰带——

暗金剃刀之尾，暗金雷神之力也行。

---

## ——手套——

技能、ias、吸取和抗性的金/橙手套。

---

## ——鞋子——

暗金纱织，ek 和法力上限很有用。

---

## ——项链——

暗金猫眼，或技能、ias、frw、敏捷生命等属性的项链。

---

## ——戒指——

补足双吸抗性、生命、ek。最好有乌鸦之霜暗金。

---

## ——佣兵——

刚毅+灵光提供生存和续航。

## 8、弓箭亚马逊

弓马打操作感和打击感很强，比较有乐趣。

最好还是由大号“供养”比较好，不然装备吃力打起来很脆弱。



---

#### ——武器

符文之语信心，早期可以用符语和谐。升级的金击之拱也能用，风之力也是不错的中前期选择。

---

#### ——副手

战争之旅。

---

#### ——头盔

安达利尔的面貌。

---

#### ——衣服

符语谜团。

---

——腰带——

剃刀之尾。

---

——手套——

按手礼绿装。

---

——鞋子——

暗金战争之旅。

---

——项链——

暗金猫眼。

---

——戒指——

双吸戒指、乌鸦之霜。

---

——佣兵——

可以用 a1 佣兵使用信心，自己用愤怒等其它武器。

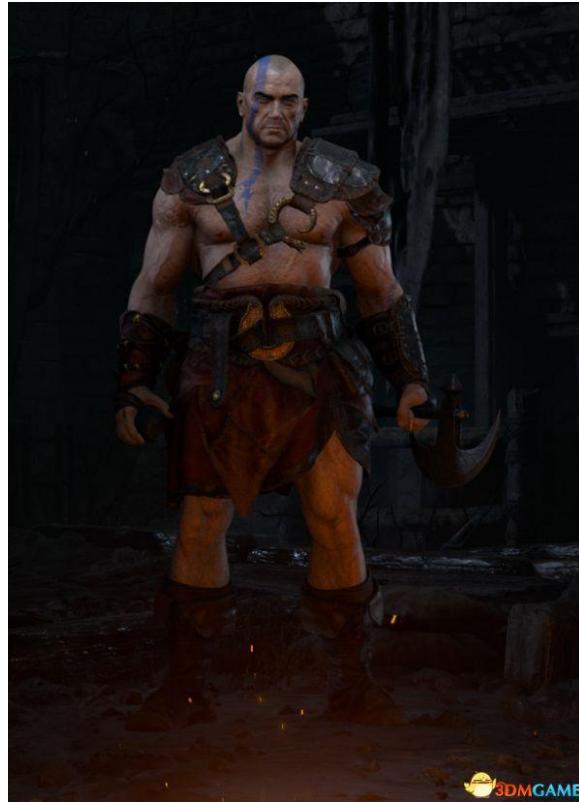
---

Page81

## 9、打钱野蛮人

打钱野蛮人可以为玩家提供源源不断的金钱支持。

不过打钱蛮子还是需要其它号先积累装备才行。



---

#### ——武器

阿里巴巴镶嵌 20 号，或者 6 孔水晶剑镶嵌 6 个 20 号，多 50% 的钱，但是放弃了 mf。

---

#### ——盾牌

没有固定需求。

---

#### ——头盔

套装不朽之王的意志，镶嵌 20 号。

---

#### ——衣服

符文之语财富。

---

#### ——腰带

暗金金色包袱。

——手套——

暗金运气守护。

——鞋子——

暗金地狱阔步。

——项链——

生存不足可以用马拉的万花筒，否则使用金/蓝/橙加金币的项链。

——戒指——

暗金矮人之星 X2。

——佣兵——

武器最好是无形底材符语死亡之息，或者无形盗墓者。其次就是破骨、灵光，符语灵光可以带来续航和命中，伤害也不错。

由于打钱蛮子主要靠佣兵打，所以佣兵还是要刚毅和吸血头（盗贼皇冠、安达利尔的容颜）最好，初期背信与黑帝斯也不错。

全力加强佣兵就是。

---

Page82

## 10、旋风野蛮人

旋风蛮玩起来很有意思，不过强度一般，有一定装备支持可以用来升级。

注意旋风操作时最好放左键，按 shift 点击地面，来回快速穿梭移动。

旋风蛮对装备要求稍高，但是技能点富余很多，可以兼职打钱和辅助。

最简单的办法就是搞一套不朽之王，价格便宜又能打，剩下就是补足 ias、抗性之类了。



---

——武器

不朽之王槌子。

---

——头盔

不朽之王头。

---

——衣服

不朽之王衣服。

---

——腰带

暗金维尔登戈德心结、长串之耳。

---

### ——手套——

不朽之王手套。

---

### ——鞋子——

不朽之王鞋子。

---

### ——项链——

暗金大君之怒。

---

### ——戒指——

乌鸦之霜，补双吸、抗性的戒指。

---

### ——佣兵——

灵光符语，保持生存提供续航就行。

---

Page83

## 11、陷阱刺客

陷阱刺客也是一个开荒不错的选择。

打起来轻松，也能应对各种场景。

此外，刺客的机动性也不错，能弥补一些没有传送的时间损失。



---

### ——武器

带关键陷阱、刺客技能的蓝爪、金爪。巴图克的猛击和碧玉爪也可以用来过渡，增强防御，补足技能。

---

### ——盾牌

最好用双爪加技能。

---

### ——头盔

谐角之冠军帽。

---

### ——衣服

符语背信。

---

### ——腰带

暗金蜘蛛之网，看重其技能。或者补抗性的其它腰带。

——手套——

---

法师之拳和霜燃两个暗金都行，可以增加技能或增加续航。

——鞋子——

---

抗性鞋或者暗金水上漂，或者刺客套装鞋。

——项链——

---

3 陷阱技能蓝项链或 2 技能金项链，也可以用马拉的万花筒。

——戒指——

---

乔丹之石和布尔凯索的婚戒两个暗金加技能加法力，时比较好的组合。

——佣兵——

---

灵光佣兵，增强续航。



3DMGAME

---

——武器

暗金巴图克的猛击。

---

——头盔

军帽性价比最高。

---

——衣服

暗金利维坦。

---

——腰带

暗金蜘蛛之网或雷神之力。

---

——手套

暗金卓古拉之握或者加武学技能手套。

---

### ——鞋子——

鞋子是武学刺客的伤害来源，暗金影舞者自然最好，不然蚀肉骑士升级到精英底材也行。最不济也是勇士护胫精英底材的鞋子，伤害最高。

---

### ——项链——

马拉的万花筒。

---

### ——戒指——

乌鸦之霜提供属性、命中和无法冰冻，剩下可以用婚戒或乔丹。

---

### ——佣兵——

同样灵光佣兵保持续航。

---

Page85

## 13、狼德

狼德对装备要求低，容易成型，不过生存靠吸取，很不稳定。

狼德打起来很有趣，但是 aoe 能力较差。

这些注定了这是一个好玩但强度不够的职业。



3DMGAME

---

#### ——武器

暗金风之锤、肋骨粉碎者、破骨等高伤害高速双手武器。最好有压碎性打击等属性，可以升级装备层级获得更好基础伤害，甚至可以用弓。符语遵从，暗金盗墓者是更高的追求。

---

#### ——盾牌

一定不要用，fbr 超慢。

---

#### ——副手

有条件上战争召唤。

---

#### ——头盔

暗金加尔的长发或绿色吉永之脸。

---

#### ——衣服

符语强制、石块、谨慎均可，刚毅更好。

——腰带

长串之耳就行。

——手套

暗金卓古拉之握增强生存，绿装按手礼增加伤害（游戏里恶魔非常多）。

——鞋子

蚀肉骑士暗金提供的输出很好。

——项链

大君之怒，或者天使项链+戒指套装增加命中。

——戒指

乌鸦之霜很实用。

——佣兵

防御光环配灵光，有丧钟更好。

## 14、风德

风德在顶流开荒职业冰女巫、纯招男巫、锤丁和陷阱刺客后算是中游能力。

不过风德在 pvp 中却有不错的表现。

风德也是一个法系职业，fcr 自然是装备重点。



3DMGAME

---

#### ——武器——

符语精神最实惠，橡树之心最实用。

---

#### ——盾牌——

早期符语声韵，中期符语灿烂可以用很久。

---

#### ——副手——

有条件的就上符语战争召唤。

---

#### ——头盔——

军帽是性价比很高的选择，当然最终追求还是 2 技能、孔、fcr 头环。

---

#### ——衣服——

暗金蛇魔法师之皮，早期可以用符语隐秘。最终追求还是谜团。

---

### ——腰带——

法系蜘蛛之网非常实用。

---

### ——手套——

法师之拳通用性很强。

---

### ——鞋子——

暗金纱织，ek 等法力元素很实用。

---

### ——项链——

马拉就不错，有能力就合成 10fcr 项链。

---

### ——戒指——

乔丹、婚戒（当然乔丹更好），fcr 不足可以用 fcr 戒指。

---

### ——佣兵——

前期灵光，后期死神丧钟破、降物免。

---

Page87

## 进阶职业攻略

笔者对进阶职业的定义就是：

该职业有强度、有实用性但是需要较多的装备支持才能成型。

或/和

该职业有强度，有实用性，但是使用场景单一，开荒普适性不太好。

下面将逐一讲解，不定期更新。

---

## 1、双热骑士

### ——综述——

双热是骑士最简单的玩法，也是普通和噩梦中前期最轻松的玩法。

进入噩梦中期后，双热会因为 ar、dps 和生存力而越打越吃力。

除非是欧皇一路爆着合适的装备走，否则开荒进度会逐步变缓，缺乏装备时更是在地狱寸步难行。

因此，笔者推荐锤丁双热起手，打不动了再转锤，此时一般法力没有那么紧缺了，而正儿八经的双热最好是有装备了再练，用来 bugk 巴尔什么的。

### ——属性——

属性很简单，开圣盾后敏捷加到格挡 75%.

力量够穿装备。

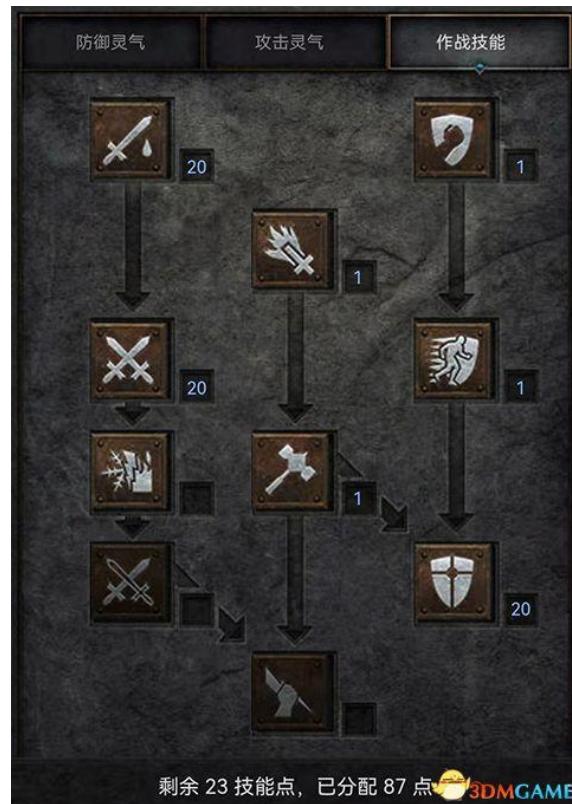
剩下的都生命。

### ——技能——

双热就是热诚和狂热，与这两个相关的技能加满。

然后加圣盾增强防御就行。

剩下的技能点可以 1 点复仇用来打物免，加反抗灵气继续提升圣盾防御，加全抗光环用来打红门劳模（双热也是可以刷红门的存在），加单抗光环用来提升被动抗性上限（这个技能中没有描述，算是隐藏功能）。



不想折腾的话，打红门的盾丁加 1 点热诚就能玩娱乐双热了，装备都不用换，战斗也不低。

正儿八经的双热几乎也可以直接套用盾丁的装备，做一些小变动就行。

当然，笔者会给出完整的细节：

---

#### ——武器

---

初期屠夫的徒弟、击头者可以让双热通关。

中期风暴之鞭双热用着很不错，还能和盾丁通用，性价比很高。

后期悔恨，几乎是任何近战物理职业的追求。

---

#### ——盾牌

---

暗金萨卡兰姆使者，有条件就上符语流亡。

---

#### ——副手

---

符语战争召唤或传送杖。

---

#### ——头盔

---

初期绿装吉永之脸就行，容易获取。

中期可用军帽 MF。

后期可用岁月之冠，生存力爆棚（可以 in 俩 30，对，30 号，笑）

---

#### ——衣服

---

符语强制够用，有条件上谜团。要存粹的战力就用符语刚毅。

---

#### ——腰带

---

初期长串之耳就不错有 dr 有吸血，很适合近战，暗金雷神之力方便 k 巴尔防电鬼。

也可以用伐顿戈的强韧腰索，就是俗称新物免腰带，补 fhr\生命。

---

### ——手套

---

暗金卓古拉之握依然是比较好的生存保障装备。

要伤害可以上按手礼、碎钢，补 ias、抗性等可以用金装或者手工产品。

---

### ——鞋子

---

暗金蚀肉骑士。

---

### ——项链

---

暗金马拉的万花筒可以撑属性抗性。

暗金大君之怒则是多数时候更好的选择，伤害提升很大。

---

### ——戒指

---

乌鸦之霜防止冰冻，其它金戒指补双吸、抗性、生命和属性。

命中缺较多的情况可以用天使项链+戒指组合。

布尔凯索的婚戒也是一个不错的选择。

---

### ——佣兵

---

谜团双热法力不够可以用灵光。

一般情况下用死亡丧钟辅助破物免比较好。



## 2、火法师

---

### ——综述——

火法伤害高，需要的技能点投入低（就算是当前修复了叠加伤害 bug，火墙伤害还是够看）。

不过火法对地形、操作、场景有很多要求，更多的时候只能作为 boss 绞杀机。

火法很适合虫洞这种狭长地形，要多多利用拐弯、隔岸等手段来让怪物落入火焰陷阱，刷大陵墓也不错。

---

### ——属性——

隔岸观火的打法，力量够拿装备，剩下全生命就行。

---

## ——技能

---

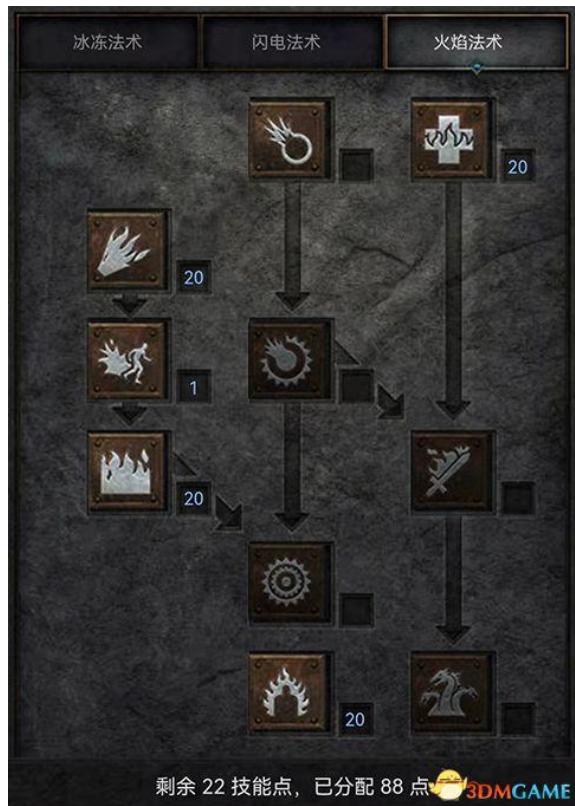
火法因为普适性问题，存在一个去冰、少冰和正常冰的问题（笑）。

因为火法无需太多技能点，因此可以加入冰系暴风雪，增加场景普适性。

①少冰：以火为主，冰系负责打小怪和火免。

②正常冰：以冰为主，火系负责破冰免。

③去冰：纯火法，推荐。笔者认为开荒纯冰，boss 绞杀纯火就行，双修更适合只练一个法师的玩家。





Page90

## 装备

### ——武器

核瞳精神剑均可，艾斯屈塔的愤怒（俗称脾气）虽然加火伤，但是因为火焰掌握的原因，这点火伤意义不大。

在 fcr 能够保证的情况下后期可以用符语凤凰，将火抗对 dps 提升很大。

### ——盾牌

精神盾保障 fcr 和法力。经常要 k 尼拉塞克等高生存压力目标的情况下也可用暴风盾+敏捷格挡构型。

同样，保证 fcr （个人推荐至少 63，105 就能比较流畅）的情况下可以用凤凰盾，进一步强化伤害，火法回蓝能力出色，因此法力紧缺程度较低。

---

### ——副手——

战争召唤。

---

### ——头盔——

军帽 mf. 有条件还是上火焰技能 fcr 的头环。

---

### ——衣服——

初期塔拉夏三件套 mf。在使用凤凰的情况下一般要用蛇魔法师之皮补 fcr。  
疯狂生存构型可以选择守护天使圣堂武士的外袍。

---

### ——腰带——

mf 还是塔套。伤害构型需要技能腰带补 fcr。生存构型可以用物免腰带。

---

### ——手套——

法师之拳便宜又好用，完美贴合火法。

---

### ——鞋子——

mf 战旅。补抗用金鞋子。德鲁伊套装艾尔多的鞋子提供抗性、生命和 fhr，  
也是初期不错的选择。

---

### ——项链——

马拉通用性强，不过最终最求还是技能+fcr 项链。

---

### ——戒指——

乔丹万能。fcr 不够 105 就要继续用戒指堆。

---

### ——佣兵——

要求不多，圣冰控制怪物走位比较好。

最终还是追求无限。



---

Page91

### 3、毒系死灵

---

——综述——

毒系死灵普适性强，伤害类型可以覆盖毒、火和物理。

效率很高，也有不错的生存能力。

缺点就是较为吃装备和操作，只有在有谜团的情况下才能有质的飞跃。

---

——属性——

使用塔格奥三件套的情况下走格挡型路线，否则生命型更有性价比。

---

——技能——

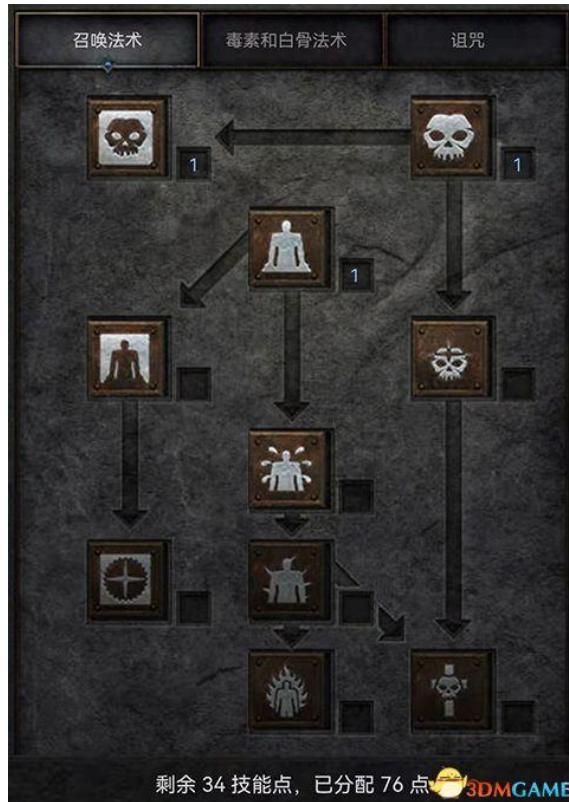
以毒为主，剧毒新星相关技能最好加满，剧毒新星施放距离需要把握，几乎算近战，但是又不能贴脸。

以炸牛为核心玩法的话需要 1 点骨墙，并根据自己的聚牛能力来点尸爆和伤害加深，让他们的作用范围一致。

聚牛的话迷乱和吸引诅咒也有帮助。

也可以适当减少毒系投入，将骷髅及骷髅支配加满，让玩家保镖环身，增加生存力。





Page92

## 装备

### ——武器——

前期自残枝桠李奥瑞克等都可以，实际上最好是有装备了再来练毒系/毒招，所以破隐怎么都是绕不过去的存在。

### ——盾牌——

塔格奥三件套对毒系很友好，格挡也很高。不用套装精神盾、魔力肇生都是可行的选择。

### ——副手——

战争召唤。

### ——头盔——

军帽可以 mf, 不过炸牛的话无需刻意堆 mf (毕竟期望产出的是符文、底材)。

毒系 fcr 头环是比较高端的选择。

——衣服

---

基本上绑定谜团。前期过渡随意。

——腰带

---

前期塔格奥，中后期需要撑 fcr，技能腰带是不二的选择。

——手套

---

塔格奥，可以一直用。

——鞋子

---

根据抗性、高跑、生命等自身属性选择就是，到这里应该心里也有数了。

——项链

---

初期马拉即可。最终还是要技能+fcr 项链。

——戒指

---

乔丹是万能选择。根据 fcr 调整戒指位进行补偿。

——佣兵

---

自身战力和适应性不错，佣兵就是工具人，提供一些法力补偿什么的就可以了。



---

Page93

#### 4、双梦法师

---

##### ——综述——

初听双梦的玩家估计很多都会以为是什么诡谲梦幻的打法。

然而——双梦是一个甩开膀子肉搏的热血战法。

利用两个梦境符语装备，使用热情符语带的热诚技能进行暴砍，有一定强度，主要是有趣。

---

##### ——属性——

力量够拿装备，敏捷达成 75% 格挡。

由于魔法盾是重要生存手段，因此可以适当多加法力，生命有个 600 左右就行。两个一起加也行，但是要保证血比蓝多一点点。

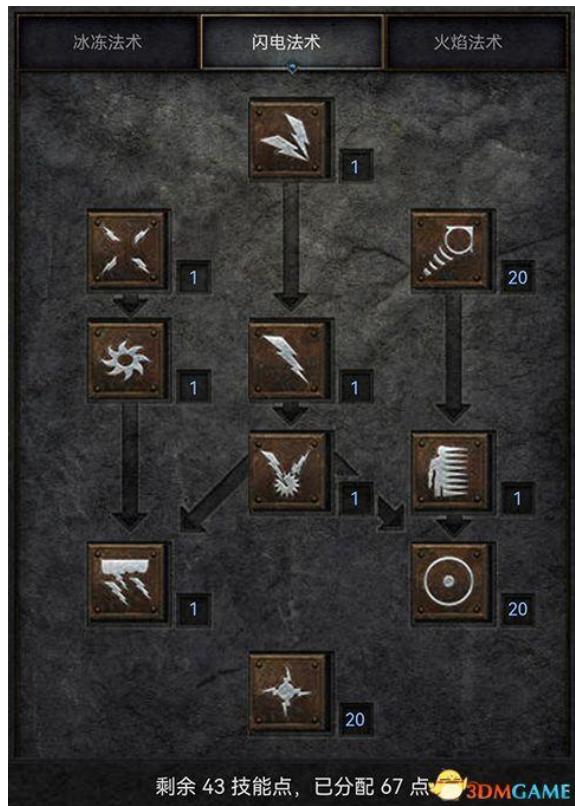
---

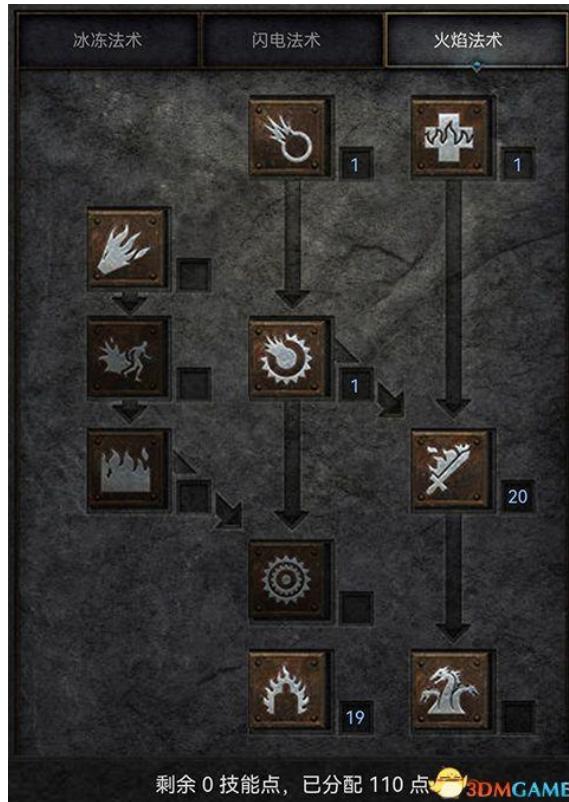
## ——技能

---

闪电掌握加双梦附带的电伤害，魔法盾及心灵传送时生存保障。

电系加完后可以加强化和火焰掌握，利用强化附带大量火焰伤害，进一步提升伤害能力且能更好的应对各种免疫。





Page94

## 装备

### ——武器——

符语热情，附带的热诚是肉搏主攻技能。

### ——盾牌——

符语梦境，神圣电击（旧称神圣冲击）的来源。

### ——副手——

战争召唤+警戒之墙一类的 fcr 盾。

### ——头盔——

符语梦境，装备带的同类灵气可以叠加，但不受加所有技能的属性加强，所以双梦神圣冲击固定为 30 级。

---

### ——衣服——

---

由于双梦需要 fhr、格挡、攻速，因此不起眼的暗金抽动挣扎实际上完美贴合。圣堂武士的外袍也是很好的选择。

---

### ——腰带——

---

两个物免腰带都可以，要 fcr 方便 tp 上档也可以用技能腰带（同时附加法力也很不错）。

---

### ——手套——

---

卓古拉之握，避免元素伤害吸不上血的尴尬。

---

### ——鞋子——

---

一般来说需要沙暴之旅补毒抗，因为毒伤害无法通过魔法盾吸收，一定要满。不缺毒抗可以用水上漂补生命，战旅加 mf 等。

---

### ——项链——

---

大君之怒，贴合近战。

---

### ——戒指——

---

一般来说一乌鸦一乔丹最好，近战免冰冻，乔丹加大量法力。

---

### ——佣兵——

---

命中不够用精准光环，否则用反抗。

佣兵可用灵光帮忙快速回蓝，也算是一定程度上的回血了。

A1 佣兵带信念符语提供狂热光环也很强力。

## 5、GA 法师

### ——综述——

有了肉搏的双梦法师，自然也要讲一下射箭的 Ga 法师。

GA 就是亚马逊引导箭的简称，使用暗金绝命上带的引导箭技能进行战斗就是 GA 法师。

### ——属性——

力量敏捷够拿装备。

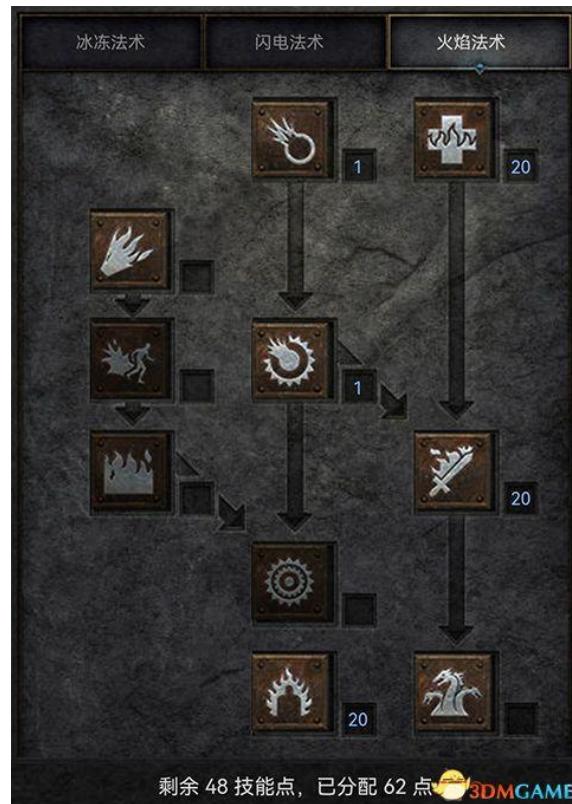
生命在战争召唤 bo 后能有 1500 就差不多了（靠装备、符文撑一下），剩下的点都可以加法力。

### ——技能——

主要靠强化附加的伤害。

魔法盾提供生存护航，心灵传送可以最后来加。

冰甲永远的神（笑）。



剩余 48 技能点, 已分配 62 点



剩余 4 技能点, 已分配 106 点




---

Page96

装备

---

——武器——

暗金弓绝命。

---

——盾牌——

无。

---

——副手——

战争召唤+fcr 盾。

---

——头盔——

最好是 3 孔 fcr 头环, 镶嵌 ias 珠 (无需加伤害)。

---

——衣服——

刚毅，攻防加强都不错。

由于 ga 法师 pk 中使用较多，暗金鸦啼带来的撕开伤口、ias 和 fhr 都很有用（实际上 pk 时撕开伤口是主力输出手段），所以鸦啼也是一个好选择。

——腰带——

蜘蛛之网技能腰带，毕竟 fcr 和法力都有用。

——手套——

卓古拉之握，理由也是元素攻击吸血难。

——鞋子——

优先沙暴补毒抗，其次补血和其它抗性。

——项链——

大君之怒。

——戒指——

乌鸦+乔丹组合最简单。根据需要可以补 fcr、生命、抗性等。

——佣兵——

pvc 可以冰冻灵气。

好吧，鉴于有很多新手还是说一声，pvp 不能带佣兵。

---

Page97

## 6、强化法师

——综述——

之前提到的两个法师流派都或多或少使用了强化这个技能。

不过，还有更强化的强化法师（笑）。

以强化为主打的法师主要功能就是带小号，让他们在 buff 加持下毁天灭地快速升级。

因此，有需求的玩家最好练一个经典版强化法师，可以带小号“偷渡”，具体可以参考：

<https://www.3dmgame.com/gl/3838379.html>

---

——属性——

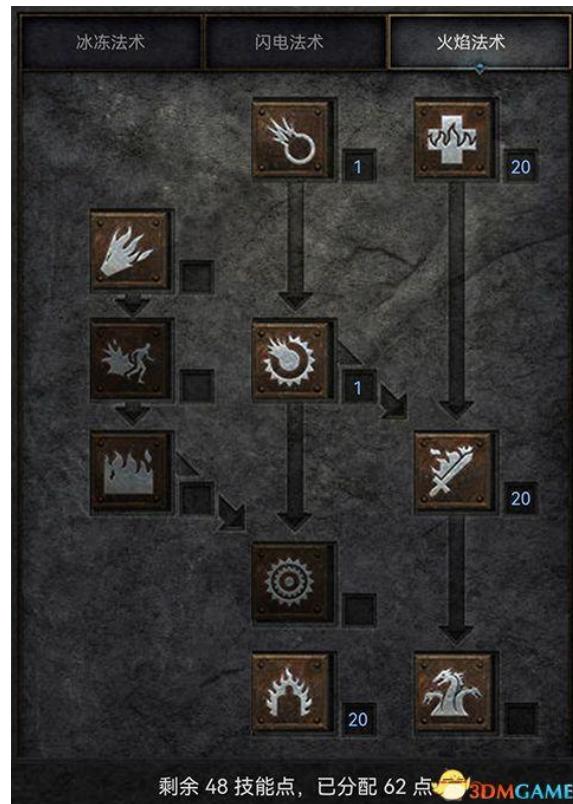
力量敏捷够装备，剩下全体力即可。

---

——技能——

火焰强化一系的技能加满即可。

剩下的根据需要加，也可以加一些其它攻击手段方便过 boss。



剩余 48 技能点, 已分配 62 点



剩余 46 技能点, 已分配 64 点



Page98

## 装备

### ——武器——

最好是两孔+3 火系技能和火焰强化技能的单手法杖，镶嵌两颗火珠。

强化法师装备实际上比较随意，这里只说比较极限的情况。

### ——盾牌——

符语精神盾，泛用性最强。要极限强化，可以 4 孔盾镶嵌 4 个火珠。

### ——副手——

随意，最好是 fcr 系方便赶路。

### ——头盔——

+3 火系技能头环，带 fcr 最好，能出两孔更好。

---

### ——衣服——

火系暗金奥玛斯长袍，注意技能要对。

---

### ——腰带——

蜘蛛之网。

---

### ——手套——

法师之拳有技能有 fcr.

---

### ——鞋子——

随意。

---

### ——项链——

+3 火系技能蓝色项链，有 fcr 最好。

---

### ——戒指——

两个乔丹最好，两个布尔凯索的婚戒也行，有技能最重要。

---

### ——佣兵——

攻击型、cb 高佣兵，强化后用来打 boss 不错。

## 7、焰爪熊

---

### ——综述——

利用熊形态的焰爪进行战斗的德鲁伊就叫焰爪熊。

生存能力强，伤害高，场景适应性强，装备要求不高。

不过整体效率不高且技能成型等级较高。

——属性——

---

力量敏捷够拿装备。

焰爪熊可以装备盾牌不过还是全体力构型更好。

——技能——

---

主力输出焰爪及相关技能尽量加满，熔浆巨岩可以最后再来加，震波一点用来控制。

变形术根据自身需求来加，生存不足、持续时间不足就加变形术，多余的点才用到熔浆巨岩等技能上。

飓风装甲、召唤系可根据需要加 1 点，辅助作用还是不错，只是有时操作起来比较麻烦。



---

## ——武器

---

幻化之刃插 6 个 13 号，俗称夏剑，满足变形只有武器 ias 有效的特点。

骑士套装中的格利斯瓦德的救赎权杖也不错，同样插 4 个 13 号，因此 3 孔的无用。这个俗称格叔杖，ias 低了一点，但是伤害比夏剑高不少。

---

## ——盾牌

---

4 孔盾放 4 个火珠，盾牌要是加生命珠宝匠当然更好。

---

## ——副手

---

战争召唤。

---

## ——头盔

---

暗金加尔的长发，性价比极高。

---

## ——衣服

---

谜团就行（看重属性而非 tp），也可以单独做一个符语荣耀之链，很适合焰爪熊但是通用性很差。

---

## ——腰带

---

心结物免腰带很合适，追求伤害可以用技能腰带加 1 技能。

---

## ——手套

---

法师之拳技能对焰爪有效。

---

## ——鞋子

---

蚀肉骑士，贴合肉搏。

---

——项链——

马拉很合适。

——戒指——

乌鸦+其它戒指，根据抗性生命等来填坑。

——佣兵——

噩梦进攻佣兵，力量光环增加物理伤害。有条件用无限。

---

Page101

## 8、双梦骑士

——综述——

既然法师都能用双梦境成就双梦近战，骑士自然也可以。

不过由于技能的差异，双梦骑士实际上有更多的变化。

——属性——

力量够拿装备，敏捷开圣盾后够 75% 格挡。

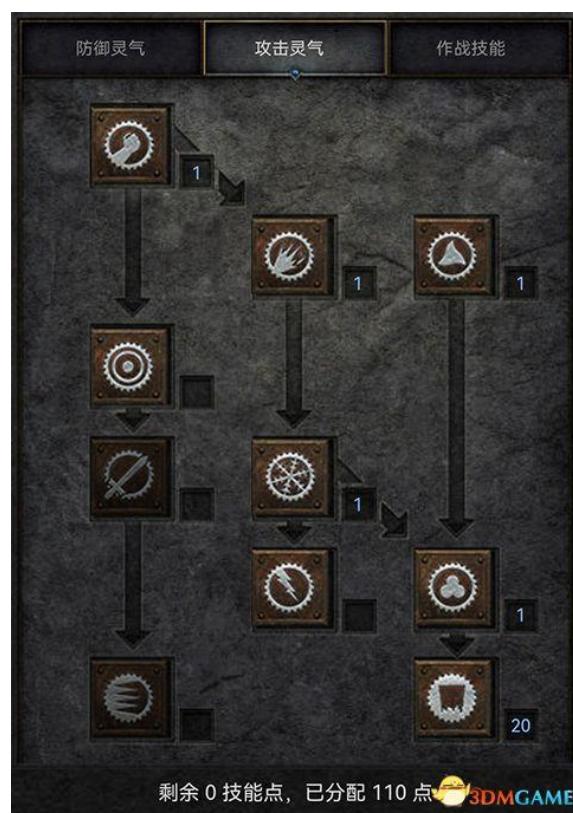
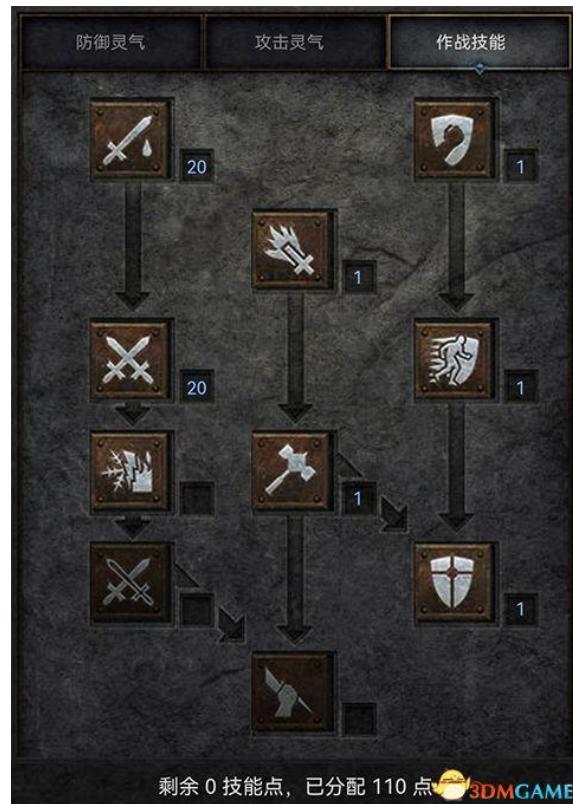
剩下全体力。

——技能——

主力输出热诚，不过可以最后再加满，优先加满牺牲。

攻击灵气就是信念，一般加到含加成 25 左右即可，常驻光环。

防御灵气中与神圣电击相关的两个加满即可，闪电抗性还可以增加电抗上限，很划算。





Page102

## 装备

### ——武器——

不用热情提供热诚了（笑）自然可以用悔恨这样的近战大杀器。

### ——盾牌——

梦境，不过骑士要用专用盾牌。

### ——副手——

战争召唤。

### ——头盔——

梦境头。

### ——衣服——

要伤害用刚毅，要方便用谜团。

——腰带

用谜团的话最好用技能腰带，否则用长串之耳不错。

——手套

按手礼等物理手，有 ias\cb\吸取\抗性的手工更好。

——鞋子

蚀肉骑士。

——项链

大君之怒。

——戒指

乌鸦之霜+其它。

——佣兵

最好是 A1 弓箭佣兵带信念弓，提供狂热光环。

也可以自己开狂热，a2 佣兵用无限，装备更普适一些，不过效果稍差一点。

## 9、冲击丁

——综述

既然能用双梦进行神圣电击，为啥不自己开呢？

这也就是冲击丁（神圣电击旧称神圣冲击）的思路。

冲击丁拥有更高的伤害以及装备搭配自由度，不过场景适应性较双梦稍差一些。

---

——属性——

力量够拿装备，敏捷开圣盾后够 75% 格挡。

剩下全体力。

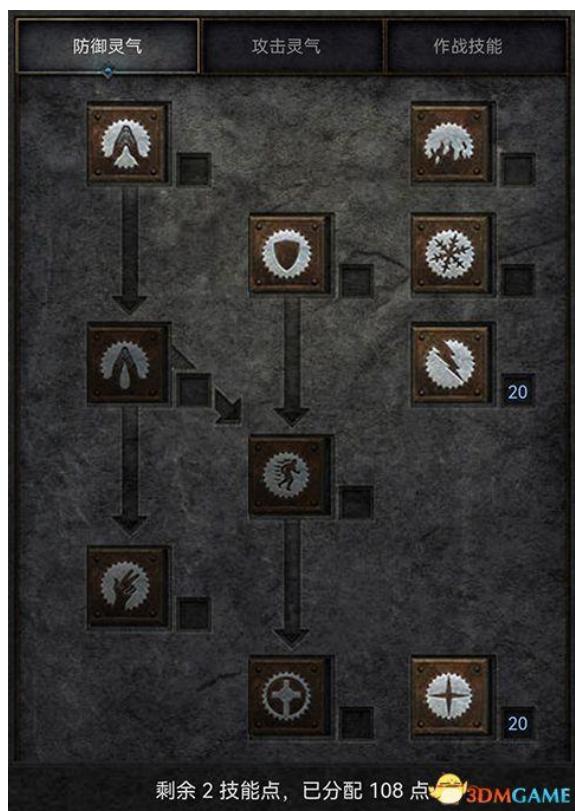
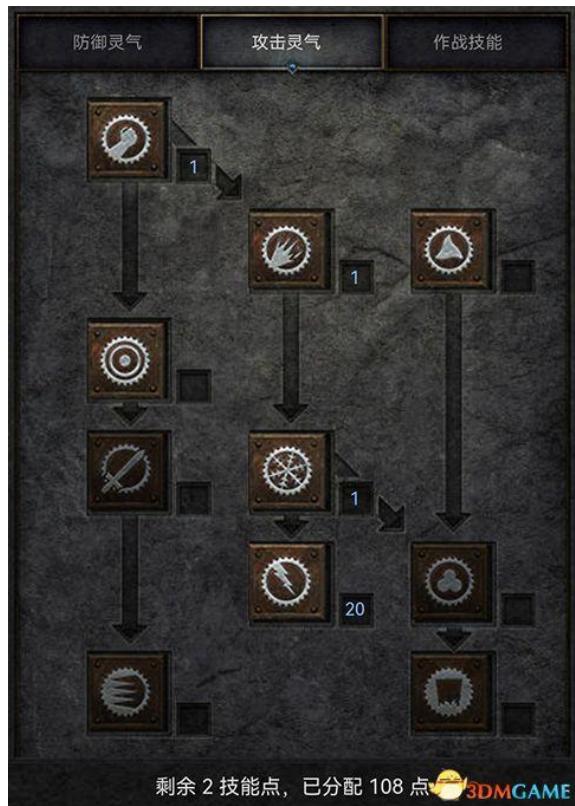
---

——技能——

神圣电击及相关的两个防御灵气加满。

热诚和牺牲加满。

如果命中足够，可以少加热诚，将点数投放到圣盾中。





Page104

## 装备

### ——武器——

幻化之刃的新月符语是物美价廉的选择。悔恨或者权杖野兽更强，但是前者贵后者泛用性较差（有五环死灵可以考虑）。

### ——盾牌——

饰金盾性价比高，流亡防御强，套装旋风盾也不错，插电珠。偏向盾就看个人财力，可以和电法通用。

### ——副手——

战争召唤。

### ——头盔——

吉永之脸最实在。格里风配谜团很强悍（当然也很贵）。骑士套装头镶嵌电珠也不错，其实冲击丁也是骑士套为数不多的用处。

---

#### ——衣服——

---

谜团。荣耀之链也不错，好的物理甲也可以。当然，血甲电珠很强，但是太贵。

---

#### ——腰带——

---

技能腰带蜘蛛之网。

---

#### ——手套——

---

卓古拉之握，按手礼或者手工。

---

#### ——鞋子——

---

抗性跑鞋或者蚀肉骑士。

---

#### ——项链——

---

大君之怒或者手工，马拉也可以。

---

#### ——戒指——

---

乌鸦+婚戒或者双吸戒指。

---

#### ——佣兵——

---

当然是带无限的 a2 佣兵，冰冻光环不错。

当然，还有诸如能打但按断手的复仇骑士、专心/狂战士野蛮人，有趣但实用性低的投掷野蛮人、火蛇法师，甚至冲锋骑士、戳刺亚马逊等等各样 bd。

暗黑 2 的职业 bd 可谓多种多样，不一而足，笔者这段时间来的摸索和总结基本涵盖了所有实用 bd，也对 bd 思路进行了分析，算是完成了授人以渔的工作。

笔者也希望有能力的玩家多多钻研，开发出更有意思的 bd。

最后，笔者再介绍一个超能打有超安逸的 bd——五环死灵。

严格来说，这不是一个独立的 bd，而是再召唤死灵的基础上增加了五环装备 (笑) ——

手持符语野兽，提供狂热光环：1 环。

佣兵自带力量光环：2 环。

佣兵手持无限提供信念光环：3 环。

钢铁魔像自带荆棘光环：4 环。

用灵光/骄傲武器召唤钢铁魔像，附带冥想/专注光环：5 环。

在这五环的加持下，玩家的骷髅、佣兵就像脚踩 5 彩祥云，巴尔也是分分钟搞定。

当然，缺点也有——太贵！你要是骄傲魔像损了的话，唉唉，不敢想。



## 九、物品系统详解

### 1、物品等级 (ilvl)

攻略到这里将进入物品系统这个天坑（笑），复杂而丰富的物品系统就是暗黑 2 取得巨大成功的关键。

重制版由于不能使用 maphack（真的原汁原味了，笑），导致很多实用的资料显示（如物品等级、tc 等）没有了，玩家识别物品会有些困难。

所以，本部分内容，笔者就从物品掉落说起（尽量言简意赅，笑），后续很多内容（例如孔数、品质）都会用到这方面的知识和资料。

（笔者虽然觉得原来的 maphack 功能太过了，基本就是作弊器，但是实用的资料显示还是很有必要的，游戏应该内置啊，笑！）



物品等级常用术语为 ilvl，注意这个等级不是使用装备需要的等级，而是一个内在的等级数据，一定程度上决定了装备可能的质量。

装备的物品等级没有插件就不能显示，但是它和场景、怪物挂钩，玩家可以通过当前场景和掉落的怪来得知物品等级。

(因为重制版不显示，只能用老图了，装备名称后的 86 就是物品等级。)



物品等级决定了装备的词缀，物品等级越高，可能出现的词缀就越好。

此外，物品的最大孔数也是有物品等级决定的，这对玩家打孔来说相当重要。

因此，进行手工合成时，尽量选择高物品等级（人物等级也要高）的道具，这样对成品产出质量很有帮助的。



3DMGAME

玩家可以从多种渠道获取物品，购买的物品等级为玩家角色等级+5.

赌·博的物品等级为角色等级+5/-5 之间随机。

任务奖励的物品等级往往是固定的或者与角色等级挂钩的。



而掉落的物品等级则取决于场景等级和怪物类型。

例如场景等级 20 的区域，普通怪掉落的道具就是物品等级 20.

精英（蓝名）+2，金怪掉落则物品等级+3（金怪带着的小怪也是同样+3），  
特殊金怪有固定等级。



举个例子，开荒期大家几乎都要做的精神符语，需要 4 孔剑，一般用水晶剑。

水晶剑要出 4 孔的话，最低物品等级是 26。

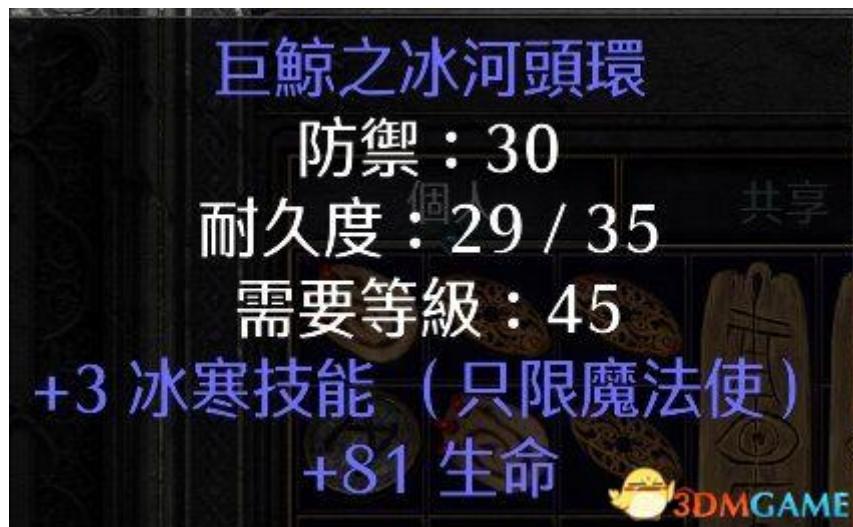
那么，玩家需要到第四幕的怪才能掉落 lvl26 的水晶剑；

或者，有毅力的玩家可以选择第三幕库拉斯特上层之后的场景，这里的金怪掉落能达到 26（堤道后的场景精英怪掉落能达到 26）。



孔数就是物品等级的一个用处。

此外，物品等级也决定了词缀，高等级的词缀，例如珠宝匠（4 孔），至少就要 55 物品等级才能出现了。



Page107

## 2、场景等级表 (alvl)

这里总结一下各个场景的等级，方便玩家了解自己掉落的物品等级，从而可以打出自己需要的孔数。

(第五幕任务打孔必出最大孔数，合成公式打孔则在 1~最大孔数之间随机出现。)

列表含义——

场景名称/普通难度场景等级/噩梦难度场景等级/地狱难度场景等级/金怪名字

(带短线“-”的代表是洞窟等次级场景，往往场景等级更高。)

第一幕



鲜血荒地/1/36/67

-邪恶洞窟/1/36/79/尸体发火

冰冷之原/2/36/68/毕须博须

-地洞第一层/2/36/77/冰冷乌鸦

-地洞第二层/2/37/78

埋骨之地/3/36/80

-墓地/3/37/83/碎骨者

-大陵寝/3/37/85

乱石旷野/4/37/68/拉卡尼休

崔斯特瑞姆/6/39/76

地底通道第一层/4/37/69

-地底通道第二层/4/38/83

黑暗森林/5/38/68/树头木拳

-洞窟第一层/5/38/80

-洞窟第二层/5/39/81

黑色荒地/6/38/69

-高塔地牢第一层/7/38/75

-高塔地牢第二层/7/39/76

-高塔地牢第三层/7/40/77

-高塔地牢第四层/7/41/78

-高塔地牢第五层/7/42/79/女博爵

泰摩高地/8/39/69

-地穴第一层/7/39/85

-地穴第二层/7/40/85

僧院大门/8/40/70

外侧回廊/9/40/70

军营/9/40/70/铁匠

地牢第一层/10/41/71

地牢第二层/10/41/71/洞穴重生的邪恶之犬

地牢第三层/10/41/71

内侧回廊/10/41/72

大教堂/11/42/72/骨灰

地下墓穴第一层/11/42/72

地下墓穴第二层/11/42/73

地下墓穴第三层/12/43/73

地下墓穴第四层/12/43/73

秘密母牛关卡/28/64/81/母牛之王 (该难度通关后)

## 第二幕



下水道第一层/13/43/74

下水道第二层/13/43/74

下水道第三层/14/44/75

碎石荒地/14/43/75

-石制古墓第一层/12/44/78

-石制古墓第二层/12/44/79/爬行的容貌

干土的高地/15/44/76

-死亡之殿第一层/12/44/79

-死亡之殿第二层/13/45/81

-死亡之殿堂第三层/13/45/82/疯狂血腥女妖

遥远的绿洲/16/45/76/爆开的甲虫

-蛆虫巢穴第一层/17/45/84

-蛆虫巢穴第二层/17/45/84

-蛆虫巢穴第三层/17/46/85/钻地的冰虫

失落古城/17/46/77/黑暗长老

-古代通道/17/46/85

群蛇峡谷/18/46/77

-利爪蝮蛇神殿第一层/14/47/82

-利爪蝮蛇神殿第二层/14/47/83/牙皮

术士的峡谷/16/48/79

女眷住处第二层/13/47/78

皇宫监牢第一层/13/47/78

皇宫监牢第二层/13/47/78

皇宫监牢第三层/13/48/78/火之眼

秘法圣殿/14/48/79

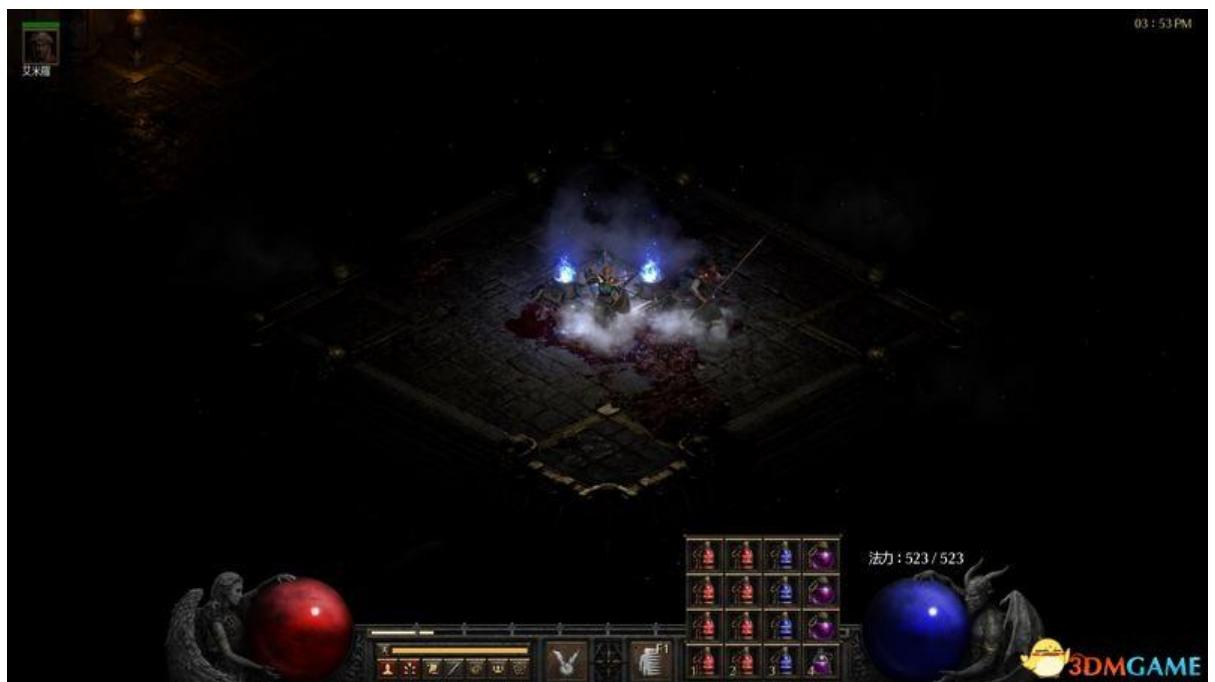
贤者峡谷/塔·拉夏的古墓/17/49/80/古代无魂之卡（假古墓才有）

都瑞尔的房间/17/49/80

---

Page109

第三幕



蜘蛛森林/21/49/79

-蜘蛛巢穴/21/50/79

-蜘蛛洞窟/21/50/79/燃烧者-韦布

大沼泽/21/50/80

-沼泽地洞第一层/21/51/80

-沼泽地洞第二层/21/51/81

-沼泽地洞第三层/21/51/82

剥皮丛林/22/50/80/暴风之树

-剥皮地窖第一层/22/51/81

-剥皮地窖第二层/22/51/82

-剥皮地窖第三层/22/51/83/古巫医-印都

库拉斯特下层/22/52/80

库拉斯特集市/22/52/81

-下水道第一层/23/52/84/裂隙之印-冰鹰

-下水道第二层/24/53/85

库拉斯特上层/23/52/81

-残破神殿/23/53/84/战场处子-沙利娜

-废弃的寺院/23/53/84

-遗忘的圣物/23/53/84

-遗忘神殿/24/54/85 (蓝伊森之书)

-残破的寺院/24/54/85

-废弃的圣物/24/54/85

库拉斯特堤道/24/53/81

崔凡克/24/54/82/议会三魔 (笑)

憎恨的囚牢第一层/25/55/83

憎恨的囚牢第二层/25/55/83

憎恨的囚牢第三层/25/55/83/议会三魔之二

---

Page110

第四幕



\*\*荒原/26/56/82

绝望平原/26/56/83

罪罚之城/27/57/84

火焰之河/27/57/85/海法斯特盔甲制作者

混沌魔殿/28/58/85/灵魂传播者、西希之王、雄伟的混沌大臣

---

Page111

第五幕



血腥丘陵/24/58/80/达克法恩、督军山克

冰冻高地/25/59/81/利牙杀手（第一个野蛮人监狱旁）、矫正者-怪异、狂暴者-眼魔

亚瑞特高原/26/60/81/剥壳凹槽

-冥河地穴/29/61/82

水晶通道/29/61/82

-冰窖/29/62/83/粉碎者

冰冻之河/29/61/83/冰冻怪魔

冰河小径/29/61/83/骨锯破坏者

-漂泊者洞穴/29/61/84

冰冻苔原/27/60/81

-炼狱地穴/29/62/83

先祖之路/29/62/82

亚瑞特山巅/37/68/87

-尼拉塞克的神殿/32/63/83/暴躁外皮

-悲痛之厅/33/63/83

-痛苦之厅/34/64/84

-瓦特之厅/36/64/84

世界之石要塞第一层/39/65/85

世界之石要塞第二层/40/65/85

世界之石要塞第三层/42/66/85

毁灭的王座/43/66/85/血腥的巴特克、破坏者-卡兰索、诅咒的阿克姆、不洁的凡塔、古难纪录者

世界之石大厅/43/66/85

### 3、物品孔数

①打孔公式

物品最大孔数随着物品等级提升而提升，直到该物品的孔数上限。

白色、蓝色、金色和暗金物品均可在第五幕拉苏克处通过任务打孔（每个难度一次），其中普通白色物品/金色物品还可以使用打孔公式。

拉苏克打孔必定为上限（白色物品），公式打孔则是在1~最大孔数间随机。



注意所有打孔均只能在无孔的装备上进行，已经有孔则不行。

所有孔数也是指打孔孔数，通过魔法词缀获得的孔数情况有所不同（魔法装备是不能做符语的）。



孔数根据物品级别分为三个阶段，每个阶段的最大孔数相同：

物品等级 1~25 为第一阶段，26~40 为第二阶段，41~99 为第三阶段。

例如水晶剑，ilvl1 到 25 都最多 3 孔，ilvl26 就有机会打出 4 孔（拉苏克必定 4 孔）。



蓝色装备最多打 2 孔。

金色、绿色和暗金最多打 1 孔。

头环三个阶段孔数为 1、2、3，投掷类物品无法打孔（你可以想象成 120 把标枪要打 120 个孔，笑，暴雪在这里又认真了）。



白色装备打孔公式（注意只能是普通白色，有特等前缀的不行）：

1 Tal(7#) + 1 Thul(10#) + 1 完美黄宝石 + 普通盔甲 = 同类型带孔盔甲

1 Ral(8#) + 1 Thul(10#) + 1 完美蓝宝石 + 普通头盔 = 同类型带孔头盔

1 Ral(8#) + 1 Amn(11#) + 1 完美紫宝石 + 普通武器 = 同类型带孔武器

1 Tal(7#) + 1 Amn(11#) + 1 完美红宝石 + 普通盾牌 = 同类型带孔盾牌



金色装备打孔公式（太贵，几乎不用，宁愿带小号拉苏克）：

3 完美骷髅+黄金物品+乔丹之石=带孔黄金物品



## ②孔数表

(蓝色为魔法物品孔数)

### 斧

(长图预警，点击可放大查看。)



### 剑

(长图预警，点击可放大查看。)



---

Page115

弓

(长图预警，点击可放大查看。)



弩

(长图预警，点击可放大查看。)



长柄武器

(长图预警，点击可放大查看。)

长矛

(长图预警，点击可放大查看。)

長毛	普羅	短毛	
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	3	3	1~2 1~2
<b>三叉級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	4	4	1~2 1~2
<b>三叉級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	4	5	1~2 1~2
<b>剪毛級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	4	6	1~2 1~2
<b>步戰級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	4	6	1~2 1~2
<b>征戰級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	3	3	1~2 1~2
<b>交叉級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	4	5	1~2 1~2
<b>征戰交叉級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	4	5	1~2 1~2
<b>三尖級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	4	6	1~2 1~2
<b>剪縮級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	4	6	1~2 1~2
<b>交叉縮級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	3	3	1~2 1~2
<b>剪縮交叉級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	4	4	1~2 1~2
<b>剪人頭級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	4	5	1~2 1~2
<b>兔頭級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	4	6	1~2 1~2
<b>征戰兔頭級</b> 普羅 短毛			
1~25	26~40	41~99	1~25 26~99
3	4	6	1~2 1~2

匕首

(长图预警，点击可放大查看。)

<b>匕首 普通级 匕首</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
1 1 1 1 1				
<b>長匕首 普通级 匕首</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
1 1 1 1 1				
<b>波刃匕首 普通级 匕首</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2 3 3 1~2 1~2				
<b>利刃匕首 普通级 匕首</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2 2 2 1~2 1~2				
<b>刺膠短劍 扩展级 匕首</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
1 1 1 1 1				
<b>圓柄匕首 扩展级 匕首</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
1 1 1 1 1				
<b>圓身短劍 扩展级 匕首</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2 3 3 1~2 1~2				
<b>窄刃匕首 扩展级 匕首</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2 2 2 1~2 1~2				
<b>骸骨小刀 精华级 匕首</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
1 1 1 1 1				
<b>秘鑑尖刀 精华级 匕首</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
1 1 1 1 1				
<b>尖齒小刀 精华级 匕首</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2 3 3 1~2 1~2				
<b>傳鏡尖刀 精华级 匕首</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2 2 2 1~2 1~2				

## 钉头锤

(长图预警，点击可放大查看。)



权杖

(长图预警，点击可放大查看。)



---

Page122

短杖

(长图预警，点击可放大查看。)

1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2	2	2	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
3	3	3	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
4	4	4	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
4	4	4	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
5	6	6	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2	2	2	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
3	3	3	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
4	4	4	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
5	6	6	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2	2	2	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
3	3	3	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
4	4	4	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
4	4	4	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
4	4	4	1~2	1~2
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
5	6	6	1~2	1~2

Page123

魔杖

(长图预警，点击可放大查看。)

<b>魔杖 普通级 手杖</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
1	1	1	1	1
<b>紫杉魔杖 普通级 手杖</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
1	1	1	1	1
<b>骸骨魔杖 普通级 手杖</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2	2	2	1~2	1~2
<b>落森魔杖 普通级 手杖</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2	2	2	1~2	1~2
<b>焦木魔杖 扩展级 手杖</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
1	1	1	1	1
<b>石木魔杖 扩展级 手杖</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2	2	2	1~2	1~2
<b>古墓魔杖 扩展级 手杖</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2	2	2	1~2	1~2
<b>墓地魔杖 扩展级 手杖</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2	2	2	1~2	1~2
<b>抛光魔杖 精华级 手杖</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2	2	2	1~2	1~2
<b>鬼魂魔杖 精华级 手杖</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2	2	2	1~2	1~2
<b>巫妖魔杖 精华级 手杖</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2	2	2	1~2	1~2
<b>烟骨魔杖 精华级 手杖</b>				
1~25	26~40	41~99	1~25	26~99
2	2	2	1~2	1~2

## 头盔

(长图预警，点击可放大查看。)



---

Page125

## 衣服

(长图预警，点击可放大查看。)



---

Page126

## 盾牌

(长图预警，点击可放大查看。)



## 旧表

鉴于不少老玩家可能更熟悉旧称，所以笔者也放出古老的表格供大家参考。

(表格作者可能是 sutengyu，感谢暗黑 og 们的贡献。)

		白色			蓝色			注：1~2表示孔数随机，可能性各50%	
		11v1	1~25	26~40	41~99	1~25	26~99	1~99	
普通盔甲	布甲	2	2	2	1~2	1~2	1		
	皮甲	2	2	2	1~2	1~2	1		
	硬皮甲	2	2	2	1~2	1~2	1		
	轻型盔甲	3	3	3	1~2	1~2	1		
	锁骨甲	2	2	2	1~2	1~2	1		
	胸甲	3	3	3	1~2	1~2	1		
	锁环甲	3	3	3	1~2	1~2	1		
	鳞甲	2	2	2	1~2	1~2	1		
	锁子甲	2	2	2	1~2	1~2	1		
	板甲	2	2	2	1~2	1~2	1		
	实战盔甲	2	2	2	1~2	1~2	1		
	暗甲	2	2	2	1~2	1~2	1		
	哥德锁甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	高领锁甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	古代锁甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
扩展盔甲	鬼魂战甲	2	2	2	1~2	1~2	1		
	海蛇皮甲	2	2	2	1~2	1~2	1		
	魔皮战甲	2	2	2	1~2	1~2	1		
	法师护甲	3	3	3	1~2	1~2	1		
	攀爬战甲	2	2	2	1~2	1~2	1		
	护胸甲	3	3	3	1~2	1~2	1		
	连扣锁甲	3	3	3	1~2	1~2	1		
	提格莱特战甲	3	3	3	1~2	1~2	1		
	织网锁甲	3	3	3	1~2	1~2	1		
	罗瑟锁甲	3	3	3	1~2	1~2	1		
	鲨齿战甲	3	3	3	1~2	1~2	1		
	圣堂武士外袍	3	3	3	1~2	1~2	1		
	凸纹锁甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	混沌战甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	华丽战甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
精华盔甲	灰暮寿衣	3	4	4	1~2	1~2	1		
	古龙皮	3	4	4	1~2	1~2	1		
	圣甲虫壳皮甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	执政官锁甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	锦羊革皮甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	巨型蜥蜴锁甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	钻石锁甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	甲壳锁甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	骸骨锁甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	炎魔炎板甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	海妖壳甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	地狱锁甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	漆甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	阴影锁甲	3	4	4	1~2	1~2	1		
	神圣盔甲	3	4	4	1~2	1~2	1		

3DMGAME

普通盾牌	圆盾	1	1	1	1	1	1
	小盾牌	2	2	2	1~2	1~2	1
	大盾牌	3	3	3	1~2	1~2	1
	轻盾	3	3	3	1~2	1~2	1
	尖刺盾牌	2	2	2	1~2	1~2	1
	塔盾	3	3	3	1~2	1~2	1
	白骨盾牌	2	2	2	1~2	1~2	1
	哥德盾牌	3	3	3	1~2	1~2	1
扩展盾牌	防御盾	1	1	1	1	1	1
	圆型盾	2	2	2	1~2	1~2	1
	鳞盾	3	3	3	1~2	1~2	1
	龙盾	3	3	3	1~2	1~2	1
	倒刺护盾	2	2	2	1~2	1~2	1
	大盾	3	3	3	1~2	1~2	1
	冷酷之盾	2	2	2	1~2	1~2	1
	古代之盾	3	3	3	1~2	1~2	1
精华盾牌	防寒圆盾	2	2	2	1~2	1~2	1
	月精灵护盾	2	2	2	1~2	1~2	1
	亥伯龙盾	3	3	3	1~2	1~2	1
	统治者大盾	3	3	4	1~2	1~2	1
	刃刃刺盾	3	3	3	1~2	1~2	1
	圣盾	3	3	4	1~2	1~2	1
	洞穴巨魔巢穴骨盾	3	3	3	1~2	1~2	1
	保护盾牌	3	3	4	1~2	1~2	1

3DMGAME

普通头盔	帽子	2	2	2	1~2	1~2	1	普通魔兽依毛皮	狼头	2	3	3	1~2	1~2	1	
	骷髅帽	2	2	2	1~2	1~2	1		飞鹰头盔	2	3	3	1~2	1~2	1	
	头盔	2	2	2	1~2	1~2	1		鹿角	2	3	3	1~2	1~2	1	
	高级头盔	2	2	2	1~2	1~2	1		猪面具	2	3	3	1~2	1~2	1	
	卓越头盔	2	2	3	1~2	1~2	1		灵魂面貌面具	2	3	3	1~2	1~2	1	
	面具	2	2	3	1~2	1~2	1	扩展魔兽依毛皮	阿尔卑斯头盔	2	3	3	1~2	1~2	1	
	皇冠	2	2	3	1~2	1~2	1		狮鹫兽头盔	2	3	3	1~2	1~2	1	
	白骨头盔	2	2	2	1~2	1~2	1		猎人的头盔	2	3	3	1~2	1~2	1	
扩展头盔	战帽	2	2	2	1~2	1~2	1		神圣羽毛	2	3	3	1~2	1~2	1	
	轻便头盔	2	2	2	1~2	1~2	1		图腾面具像盔	2	3	3	1~2	1~2	1	
	无鳞头盔	2	2	2	1~2	1~2	1	精华魔兽依毛皮	血腥之灵	2	3	3	1~2	1~2	1	
	轻铜盔	2	2	2	1~2	1~2	1		太阳之灵	2	3	3	1~2	1~2	1	
	翼盔	2	2	3	1~2	1~2	1		大地之灵	2	3	3	1~2	1~2	1	
	死亡面具	2	2	3	1~2	1~2	1		天空之灵	2	3	3	1~2	1~2	1	
	巨皇冠	2	2	3	1~2	1~2	1		幽梦之灵	2	3	3	1~2	1~2	1	
	残酷头盔	2	2	2	1~2	1~2	1									
精华头盔	军帽	2	2	2	1~2	1~2	1	普通游侠盾牌	小盾	3	4	4	1~2	1~2	1	
	九头蛇头盔	2	2	2	1~2	1~2	1		轻圆盾	3	4	4	1~2	1~2	1	
	活动头盔	2	2	2	1~2	1~2	1		纹章盾	3	4	4	1~2	1~2	1	
	巨贝头盔	2	2	2	1~2	1~2	1		艾文之盾	3	4	4	1~2	1~2	1	
	螺旋头盔	2	2	3	1~2	1~2	1	扩展游侠盾牌	皇冠之盾	3	4	4	1~2	1~2	1	
	恶魔头骨面具	2	2	3	1~2	1~2	1		亚克南凯盾	3	4	4	1~2	1~2	1	
	头冠	2	2	3	1~2	1~2	1		亚克南轻圆盾	3	4	4	1~2	1~2	1	
	骸骨面罩	2	2	3	1~2	1~2	1		防守者盾牌	3	4	4	1~2	1~2	1	
头环	头环	1	2	2	1	1~2	1		铸金盾牌	3	4	4	1~2	1~2	1	
	宝冠	1	2	2	1	1~2	1		皇家盾牌	3	4	4	1~2	1~2	1	
	三重冠	1	2	3	1	1~2	1	精华游侠盾牌	神圣之盾	3	4	4	1~2	1~2	1	
	权冠	1	2	3	1	1~2	1		神圣轻圆盾	3	4	4	1~2	1~2	1	
	普通野蛮人头盔	颤骨帽	2	3	3	1~2	1~2	1		库拉特斯之盾	3	4	4	1~2	1~2	1
	尖牙盔	2	3	3	1~2	1~2	1		提坦圣之首	3	4	4	1~2	1~2	1	
	角盔	2	3	3	1~2	1~2	1		石像鬼之首	2	2	2	1~2	1~2	1	
	突击盔	2	3	3	1~2	1~2	1		恶魔之首	2	2	2	1~2	1~2	1	
	复仇者之盔	2	3	3	1~2	1~2	1	扩展野蛮人头盔	颤骨面甲	2	2	2	1~2	1~2	1	
	颤骨面甲	2	3	3	1~2	1~2	1		狮头尖盔	2	2	2	1~2	1~2	1	
	狮头尖盔	2	3	3	1~2	1~2	1		狂怒面具刺盔	2	2	2	1~2	1~2	1	
	蛮族面具	2	3	3	1~2	1~2	1		蛮族之首	2	2	2	1~2	1~2	1	
	杀手防护面甲	2	3	3	1~2	1~2	1		禁司印记	2	2	2	1~2	1~2	1	
精华野蛮人头盔	屠杀头盔	2	3	3	1~2	1~2	1	精华男巫缩小头骨	随侍之骨	2	2	2	1~2	1~2	1	
	暴怒面甲	2	3	3	1~2	1~2	1		地狱之骨	2	2	2	1~2	1~2	1	
	毁灭者头盔	2	3	3	1~2	1~2	1		监狱者之骨	2	2	2	1~2	1~2	1	
	征服者皇冠面甲	2	3	3	1~2	1~2	1		女妖之骨	2	2	2	1~2	1~2	1	
	守护者皇冠面甲	2	3	3	1~2	1~2	1		血王之骨	2	2	2	1~2	1~2	1	

3DMGAME

3DMGAME

普通刀剑	短剑	2	2	2	1~2	1~2	1	普通匕首	匕首	1	1	1	1	1	1
	弯刀	2	2	2	1~2	1~2	1		长匕首	1	1	1	1	1	1
	军刀	2	2	2	1~2	1~2	1		派形刀	2	3	3	1~2	1~2	1
	弯形大刀	2	2	2	1~2	1~2	1		短刀	2	2	2	1~2	1~2	1
	水晶剑	3	4	6	1~2	1~2	1	扩展匕首	锁匕	1	1	1	1	1	1
	阔剑	3	4	4	1~2	1~2	1		诗歌匕首	1	1	1	1	1	1
	长剑	3	4	4	1~2	1~2	1		强波刃	2	3	3	1~2	1~2	1
	巨战之剑	3	3	3	1~2	1~2	1		小剑	2	2	2	1~2	1~2	1
	双刃之剑	3	3	3	1~2	1~2	1	精华匕首	骸骨小刀	1	1	1	1	1	1
	双刃大刀	3	4	4	1~2	1~2	1		秘银小刀	1	1	1	1	1	1
	大剑	3	4	4	1~2	1~2	1		齿缘小刀	2	3	3	1~2	1~2	1
	巨剑	3	4	4	1~2	1~2	1		传说尖刺	2	2	2	1~2	1~2	1
	双手饰剑	3	4	5	1~2	1~2	1	普通斧子	手斧	2	2	2	1~2	1~2	1
	卓越之剑	3	4	6	1~2	1~2	1		斧	4	4	4	1~2	1~2	1
扩展刀剑	罗刹短剑	2	2	2	1~2	1~2	1		双刃斧	4	5	5	1~2	1~2	1
	微弯短剑	2	2	2	1~2	1~2	1		军用锯	4	5	6	1~2	1~2	1
	虚伪之刃	2	2	2	1~2	1~2	1		巨战斧	4	5	6	1~2	1~2	1
	圆月弯刀	2	2	2	1~2	1~2	1		巨斧	4	4	4	1~2	1~2	1
	空间之刃	3	4	6	1~2	1~2	1		闻斧	4	5	5	1~2	1~2	1
	战斗剑	3	4	4	1~2	1~2	1		战斗斧	4	5	5	1~2	1~2	1
	符文剑	3	4	4	1~2	1~2	1		卓越之斧	4	5	6	1~2	1~2	1
	古代之剑	3	3	3	1~2	1~2	1		大斧	4	5	6	1~2	1~2	1
	斩铁剑	3	3	3	1~2	1~2	1	扩展斧子	小斧	2	2	2	1~2	1~2	1
	双刃	3	4	4	1~2	1~2	1		切肉斧	4	4	4	1~2	1~2	1
	长牙剑	3	4	4	1~2	1~2	1		强化双斧	4	5	5	1~2	1~2	1
	哥德剑	3	4	4	1~2	1~2	1		锤链	4	5	6	1~2	1~2	1
	瑞赫德之剑	3	4	5	1~2	1~2	1		那加之斧	4	5	6	1~2	1~2	1
	死刑之剑	3	4	6	1~2	1~2	1		军斧	4	4	4	1~2	1~2	1
精华刀剑	短剑	2	2	2	1~2	1~2	1		钩斧	4	5	5	1~2	1~2	1
	土耳其剑	2	2	2	1~2	1~2	1		战斗斧	4	5	5	1~2	1~2	1
	优雅之剑	2	2	2	1~2	1~2	1		哥德之斧	4	5	6	1~2	1~2	1
	九曲之刃	2	2	2	1~2	1~2	1		古代之斧	4	5	6	1~2	1~2	1
	幻化之刃	3	4	6	1~2	1~2	1	精华斧子	战钺	2	2	2	1~2	1~2	1
	征服之剑	3	4	4	1~2	1~2	1		弯月斧	4	4	4	1~2	1~2	1
	神秘之剑	3	4	4	1~2	1~2	1		双头斧	4	5	5	1~2	1~2	1
	礼仪之剑	3	3	3	1~2	1~2	1		战刺	4	5	6	1~2	1~2	1
	传说之剑	3	3	3	1~2	1~2	1		狂战士斧	4	5	6	1~2	1~2	1
	高地之剑	3	4	4	1~2	1~2	1		猛禽斧	4	4	4	1~2	1~2	1
	炎魔之刃	3	4	4	1~2	1~2	1		银刃斧	4	5	5	1~2	1~2	1
	冠军之剑	3	4	4	1~2	1~2	1		斩首斧	4	5	5	1~2	1~2	1
	巨神之剑	3	4	5	1~2	1~2	1		豪杰斧	4	5	6	1~2	1~2	1
	巨神之刃	3	4	6	1~2	1~2	1		荣光之斧	4	5	6	1~2	1~2	1

3DMGAME

3DMGAME

普通楼梯							普通手杖							
木梯	2	2	2	1~2	1~2	1	法杖	1	1	1	1	1	1	
狼牙棒	2	2	2	1~2	1~2	1	紫杉之杖	1	1	1	1	1	1	
钉头锤	2	2	2	1~2	1~2	1	骨杖	2	2	2	1~2	1~2	1	
流星锤	3	3	3	1~2	1~2	1	死藤之杖	2	2	2	1~2	1~2	1	
链枷	3	4	5	1~2	1~2	1	扩展手杖	1	1	1	1	1	1	
巨战铁锤	3	4	4	1~2	1~2	1	海螺之杖	2	2	2	1~2	1~2	1	
大木棍	3	4	6	1~2	1~2	1	古墓之杖	2	2	2	1~2	1~2	1	
卓越巨棍	3	4	6	1~2	1~2	1	墓地之杖	2	2	2	1~2	1~2	1	
扩展楼梯							精华手杖	进阶法杖						
锁钩锤	2	2	2	1~2	1~2	1	进阶法杖	2	2	2	1~2	1~2	1	
倒钩锤	3	3	3	1~2	1~2	1	鬼魂之杖	2	2	2	1~2	1~2	1	
凸缘钉头锤	2	2	2	1~2	1~2	1	烈焰法杖	2	2	2	1~2	1~2	1	
锯齿流星锤	3	3	3	1~2	1~2	1	暗影法杖	2	2	2	1~2	1~2	1	
锈皮鞭	3	4	5	1~2	1~2	1								
战斗铁锤	3	4	4	1~2	1~2	1	雷普长矛	3	3	3	1~2	1~2	1	
巨战木棍	3	4	6	1~2	1~2	1	三叉戟	3	4	4	1~2	1~2	1	
战锤	3	4	6	1~2	1~2	1	叉	3	4	5	1~2	1~2	1	
精华楼梯							大战胜	3	4	6	1~2	1~2	1	
暴君之梯	3	3	3	1~2	1~2	1	矛	3	4	6	1~2	1~2	1	
强化钉头锤	2	2	2	1~2	1~2	1	扩展长矛	自	3	3	1~2	1~2	1	
恶魔魔爪锤	3	3	3	1~2	1~2	1	长矛	魔	3	4	4	1~2	1~2	
天罚之锤	3	4	5	1~2	1~2	1	之叉	3	4	5	1~2	1~2	1	
传说之锤	3	4	4	1~2	1~2	1	巨战之叉	3	4	5	1~2	1~2	1	
命人魔之锤	3	4	6	1~2	1~2	1	三叉长枪	3	4	6	1~2	1~2	1	
雷锤	3	4	6	1~2	1~2	1	长枪	3	4	6	1~2	1~2	1	
普通权杖							精华长矛	玄龙之矛	3	3	3	1~2	1~2	1
权杖	2	2	2	1~2	1~2	1	寒渊之枪	3	4	4	1~2	1~2	1	
维帝权杖	3	3	3	1~2	1~2	1	刺人枪	3	4	5	1~2	1~2	1	
巨战权杖	3	5	5	1~2	1~2	1	鬼魂之矛	3	4	5	1~2	1~2	1	
扩展权杖							品质枪	3	4	6	1~2	1~2	1	
符文权杖	2	2	2	1~2	1~2	1								
圣水权杖	3	3	3	1~2	1~2	1	普道长柄	大砍刀	3	3	3	1~2	1~2	1
神魔权杖	3	5	5	1~2	1~2	1	钩镰枪	3	4	4	1~2	1~2	1	
精华权杖							颤刀	3	4	5	1~2	1~2	1	
强威权杖	2	2	2	1~2	1~2	1	长柄双战	3	4	5	1~2	1~2	1	
烘天熔炉法杖	3	3	3	1~2	1~2	1	长柄	3	4	6	1~2	1~2	1	
神魔之杖	3	5	5	1~2	1~2	1	长砍	3	4	6	1~2	1~2	1	
普通法杖							普道长柄	大砍刀	3	3	3	1~2	1~2	1
短棍	2	2	2	1~2	1~2	1	钩镰枪	3	4	4	1~2	1~2	1	
长棍	3	3	3	1~2	1~2	1	颤刀	3	4	5	1~2	1~2	1	
多节棍	4	4	4	1~2	1~2	1	长柄双战	3	4	5	1~2	1~2	1	
战斗法杖	4	4	4	1~2	1~2	1	长砍	3	4	6	1~2	1~2	1	
扩展法杖							长歌	3	4	6	1~2	1~2	1	
巨战法杖	5	6	6	1~2	1~2	1	巨战镰刀	3	4	6	1~2	1~2	1	
扩展法杖							扩展长柄	罗伯伯斧	3	3	3	1~2	1~2	1
乔木斧	2	2	2	1~2	1~2	1	巨尔	3	4	4	1~2	1~2	1	
六尺棍	3	3	3	1~2	1~2	1	斗盾双刀	3	4	5	1~2	1~2	1	
松木之棍	4	4	4	1~2	1~2	1	战歌	3	4	5	1~2	1~2	1	
哥斯之棍	4	4	4	1~2	1~2	1	对攻战歌	3	4	6	1~2	1~2	1	
符文之棍	5	6	6	1~2	1~2	1	烈焰镰刀	3	4	6	1~2	1~2	1	
精华法杖							精华长柄	食人魔之斧	3	3	3	1~2	1~2	1
手杖	2	2	2	1~2	1~2	1	巨魔之斧	3	4	4	1~2	1~2	1	
钟乳石之杖	3	3	3	1~2	1~2	1	钩刃之斧	3	4	5	1~2	1~2	1	
长老之杖	4	4	4	1~2	1~2	1	神魔之斧	3	4	5	1~2	1~2	1	
窃皮之杖	4	4	4	1~2	1~2	1	巨长斧	3	4	6	1~2	1~2	1	
执政官之杖	5	6	6	1~2	1~2	1	毁灭巨斧	3	4	6	1~2	1~2	1	

普通弓	短弓	3	3	3	1~2	1~2	1	普通亚马逊弓 箭矢之弓 长弓	男性之弓	3	4	5	1~2	1~2	1
	箭弓	3	4	4	1~2	1~2	1		反重力之弓	3	4	5	1~2	1~2	1
	长弓	3	4	5	1~2	1~2	1		扩展亚马逊弓 箭矢之弓	3	4	5	1~2	1~2	1
	组合弓	3	4	4	1~2	1~2	1		精英亚马逊弓 箭矢之弓	3	4	5	1~2	1~2	1
	短战斗弓	3	4	5	1~2	1~2	1		精英长之弓	3	4	5	1~2	1~2	1
	长战斗弓	3	4	6	1~2	1~2	1		大院长之弓	3	4	5	1~2	1~2	1
	短巨战弓	3	4	5	1~2	1~2	1								
	长巨战弓	3	4	6	1~2	1~2	1								
扩展弓	锋锐之弓	3	3	3	1~2	1~2	1	普通亚马逊弓 箭矢之弓 长弓	女士之弓	3	4	6	1~2	1~2	1
	荆刃之弓	3	4	4	1~2	1~2	1		女士长矛	3	4	6	1~2	1~2	1
	杉木弓	3	4	5	1~2	1~2	1		扩展亚马逊弓 箭矢之弓	3	4	6	1~2	1~2	1
	双弓	3	4	4	1~2	1~2	1		精英之弓	3	4	6	1~2	1~2	1
	短攻城弓	3	4	5	1~2	1~2	1		精英长矛	3	4	6	1~2	1~2	1
	长攻城弓	3	4	6	1~2	1~2	1		精华亚马逊弓 箭矢之弓	3	4	6	1~2	1~2	1
	符文之弓	3	4	5	1~2	1~2	1		女战士之弓	3	4	6	1~2	1~2	1
	哥德弓	3	4	6	1~2	1~2	1		女战士长矛	3	4	6	1~2	1~2	1
精华弓	蜘蛛弓	3	3	3	1~2	1~2	1	普通刺客爪 镰刀	普通刺客爪	2	2	2	1~2	1~2	1
	刀锋弓	3	4	4	1~2	1~2	1		镰刀	2	2	2	1~2	1~2	1
	阴影弓	3	4	5	1~2	1~2	1		斧手	2	2	2	1~2	1~2	1
	巨弓	3	4	4	1~2	1~2	1		腰刀	2	2	2	1~2	1~2	1
	钻石弓	3	4	5	1~2	1~2	1		爪	2	3	3	1~2	1~2	1
	十字革之弓	3	4	6	1~2	1~2	1		爪刃	2	3	3	1~2	1~2	1
	庇护之弓	3	4	5	1~2	1~2	1		剪脚刀	2	3	3	1~2	1~2	1
	九头蛇弓	3	4	6	1~2	1~2	1		精华刺客爪	2	3	3	1~2	1~2	1
普通弩	轻十字弓	3	3	3	1~2	1~2	1	精华刺客爪 近身刃	近身刃	2	3	3	1~2	1~2	1
	十字弓	3	4	4	1~2	1~2	1		胸刺	2	2	2	1~2	1~2	1
	重十字弓	3	4	6	1~2	1~2	1		飞镖	2	2	2	1~2	1~2	1
	连射十字弓	3	4	5	1~2	1~2	1		巨爪	2	3	3	1~2	1~2	1
扩展弩	石弓	3	3	3	1~2	1~2	1		巨蟹爪	2	3	3	1~2	1~2	1
	攻城十字弓	3	4	4	1~2	1~2	1		精华巨爪	2	3	3	1~2	1~2	1
	弩弓	3	4	6	1~2	1~2	1		箭羽爪	2	3	3	1~2	1~2	1
	巧工弩	3	4	5	1~2	1~2	1		精英巨爪	2	3	3	1~2	1~2	1
精华弩	弹丸弓	3	3	3	1~2	1~2	1	普通女巫法阵 魔咒法阵	普通女巫法阵	2	2	2	1~2	1~2	1
	蛇魔女十字弓	3	4	4	1~2	1~2	1		魔咒法阵	2	2	2	1~2	1~2	1
	巨神十字弓	3	4	6	1~2	1~2	1		水晶法阵	2	2	2	1~2	1~2	1
	恶魔十字弓	3	4	5	1~2	1~2	1		普通女巫法阵 魔咒法阵	2	2	2	1~2	1~2	1
	破碎	3	3	3	1~2	1~2	1		水晶法阵	2	2	2	1~2	1~2	1

品质等级 (qlvl) 也是物品内置的一个数字，而且每个物品是固定的。

例如，炮弩的品质等级固定为 47，无论玩家怎么获得的炮弩，品质等级都是 47。

而炮弩的暗金版本，俗称大炮的暴雪炮弩（旧称布里萨多·凯南弓）品质等级就是 59。



品质等级是玩家无法左右的，但是需要了解。

因为它会与财宝等级 (TC) 一起决定掉落的。



财宝等级因怪物的不同而不同，这也是为什么有些玩家会专门去刷一个怪的原因。

财宝等级决定了掉落物品的品质等级上限。

例如 tc78 的怪无法掉落 qlvl 超过 78 的物品（注意掉落判定非常复杂，涉及 pick\物品分组等等，笔者将其简化，让玩家能够了解运作规律就行）。