

热血传奇各个职业升级表,热血传奇职业升级攻略合集

传奇私服小编今天给大家带来有关于热血传奇各个职业升级表,热血传奇职业升级攻略合集的文章，下边和小编一起学习一下吧

热血传奇各个职业升级表，热血传奇职业升级攻略合集

热血传奇是一款非常经典的游戏，职业种类繁多，每个职业都有自己独特的技能和特点。每个职业的升级方式也不尽相同，今天为大家带来热血传奇各个职业升级表和职业升级攻略合集。

一、热血传奇各个职业升级表

1.战士升级表

战士是一名高攻击、高防御的近战职业，适合于与BOSS交战和攻城。升级道具需求如下：

等级	所需经验	所需装备	所需药品
----	------	------	------

10	无	无	
----	---	---	--

20	300	铁剑	无
----	-----	----	---

30	800	不锈钢盾	红水
----	-----	------	----

40	2000	火把	无
----	------	----	---

50	4500	战靴	红水
----	------	----	----

60	9000	国土无双剑	蓝水
----	------	-------	----

70	18000	铁头盔	无
----	-------	-----	---

80	35000	精钢盾	蓝水
----	-------	-----	----

90	70000	金刚石	黄水
----	-------	-----	----

100	140000	玄铁甲	牛头鞋
-----	--------	-----	-----

2.道士升级表

道士是一名治疗、辅助的职业，适合于在团队中发挥重要作用。升级道具需求如下：

等级	所需经验	所需装备	所需药品
----	------	------	------

10	无	无	
----	---	---	--

- 2 200 太乙剑 无
- 3 500 神兽保护符 蓝水
- 4 1200 冤魂刀 无
- 5 2500 银项链 大红水
- 6 5000 木妖灵草 紫水
- 7 10000 熊皮包 无
- 8 20000 反震戒指 牛头鞋
- 9 50000 珍珠项链 大黄水
- 10 100000 乾坤袋 大黑水

3.法师升级表

法师是一名高攻击、低防御的职业，适合于对敌人造成大量伤害。升级道具需求如下：

等级 所需经验 所需装备 所需药品

- 1 0 无 无
- 2 500 法师之帽 无
- 3 1200 法师之袍 蓝水
- 4 3000 法师长袍 无
- 5 6500 法师披肩 大红水
- 6 13000 法杖 无
- 7 26500 宝石戒指 牛头鞋
- 8 56000 皮质手套 大黄水
- 9 115000 灵魂镯子 大黑水
- 10 230000 元素手环 幸运草

二、热血传奇职业升级攻略合集

1.战士升级攻略

战士的特性是攻击高、防御高、生命值高，是一名近战职业，适合于与BOSS战斗和攻城。在升级过程中，战士需要不断地提升自己的攻击力和防御力，开发出高伤害的技能。

早期，战士热门的升级地图有黑野猪、野狼、野骨头等，这些怪物攻击力低

，适合于初学者进行练级。当战士的等级达到20级后，建议前往盟重城、京城西郊等地升级，这些地图的怪物等级与战士的等级相匹配。

当战士等级达到25级、30级时，建议前往魔龙岭或夜叉洞等地升级，这里的怪物均比普通地图中的怪物要强大许多。当战士达到40级时，就可以前往蚂蚁洞或石阁寨升级，这两个地图分别适合于物理攻击和法术攻击的战士。

总之，战士升级的关键在于不断提升自己的防御装备、武器以及技能，不断寻找适合自己的升级地图。

2.道士升级攻略

道士的特性是治愈、辅助，是一名会飞的职业。在升级过程中，道士需要提升自己的辅助技能，为团队成员提供补给，不断增加自己的种种技能并加强它们的威力。

早期，道士升级可以前往一些低级别地图，如羊角村、刺蘑菇洞，但由于由于道士的打击力一般，所以不能独立升级，通常需要在团队中加入治疗。

当道士等级达到15级、20级时，建议前往地狱犬谷或蝎子沼泽，这些地图供道士升级的同时，也可以获得更好的装备。当道士达到20级以上时，可以加入团队，在攻城、打BOSS时，发挥重要的辅助作用。

3.法师升级攻略

法师的特性是攻击力高，但防御较低，是一名使用法术攻击的远程职业。在升级过程中，法师们需要不断提升自己的攻击力、辅助技能和移动速度，发挥出自己最大的威力。

早期，法师最好在千年树精和沙漠蝎子洞中进行练级，等级高一些后，可以前往魔龙岭、夜叉洞等地升级，以便训练高伤害技能。

总之，在热血传奇中，职业选择非常重要，升级攻略也是十分必要的。不同的职业有不同的升级地图，而每个地图的怪物群体也有不同的攻防属性，将不同的练级地图与职业特点相结合，会使升级的效率更高。