

Темная клетка - это подземелье с предысторией. Как и его название, это очень темное подземелье, в котором изначально обитало множество злобных монстров. Храм Света послал пятерых воинов охранять их, но монстры слишком хитры. Они поймали воинов в ловушку, но теперь эти воины заключены в тюрьму, и монстры считают это подземелье одной из своих твердынь.

Итак, войдя в подземелье, Ран Ци и другие получили задание, требующее от них убить всех монстров и спасти заключенных рыцарей невредимыми. При успешном выполнении задания они смогут получить благодарность рыцаря-капитана, при провале задания - ничего.

Благодарности рыцаря случайны. Он может подарить вам мешок с деньгами. Сколько денег в нем можно вытянуть зависит от удачи. Также он может подарить вам баф, или часть экипировки, или даже оружие. В любом случае все зависит от случайности и удачи.

Некоторым командам просто нужен опыт, поэтому они отказываются от миссии, используют тактику быстрого прохождения и идут прямо до конца, не обращая внимания на НПС.

Е Сяо и другие вошли в это подземелье впервые. Посмотрев короткий ролик-введение в историю, они примерно поняли ситуацию в этом подземелье. Теперь вопрос в том, должны ли они принять эту миссию?

В миссии четко написано, что спасенные НПС помогут им вместе сразиться с боссом в конце, но если пожертвовать хоть одним НПС, их миссия будет провалена.

Думая об этом таким образом, вероятность неудачи все еще очень высока.

Е Сяо спросил: «Как вы думаете, нас стоит принять эту миссию?»

«Давайте примем её, мне немного любопытно посмотреть, какую награду даст нам рыцарь-капитан», — сказал Ран Ци первым.

Ран Ци, который много знает об игре, на самом деле очень четко понимает, что результатом принятия задачи должно быть то, что преимущества перевешивают недостатки.

Когда они достигнут уровня 45 или выше и отправятся в Город Отто и Город Надежды, реальный мир игры будет постепенно раскрываться, и они станут членами Храма Света, чтобы сражаться с силами тьмы. А все эти пленённые рыцари из Храма Света. Успешное выполнение миссии поможет повысить благосклонность Бога Света, а выгоды, которые они получают в будущем, точно будут незаменимы.

Кроме того, боевая мощь этих НПС по-прежнему хороша, с их помощью скорость убийства монстров будет более эффективной. Просто Жрецу будет очень тяжело, а значит, одному человеку нужно будет следить за здоровьем десяти человек.

Тем не менее, Ран Ци уверен в себе. Его текущая лечебная способность очень высока. В принципе, с мобами можно справиться только одним исцеляющим заклинанием. С добавлением исцеляющих заклинаний и заклинаний святого света они определенно не будут легко умирать.

Лингмо сказал: «Ха-ха, брат Ран, ты здесь, маленькая красная рука, NPC обязательно даст нам хорошую награду!»

Жонглёр Кинжалами тоже кивнул в знак согласия: «Я тоже согласен принять задание, в любом случае, это подземелье опыта, сначала попробуем и узнаем правила, даже если мы потерпим неудачу, ничего страшного».

«Хорошо, тогда мы возьмемся за задание.» Теперь, когда все согласились, Е Сяо шагнул вперед, чтобы принять задание.

Задача автоматически синхронизируется со списком задач каждого члена команды, и видно, что текущий уровень выполнения равен 0%.

«Давай, будьте осторожны, когда будете заходить.»

Во время внутреннего теста раньше, потому что время внутреннего теста было слишком коротким, они заботились только о быстром повышении уровня на всем пути. По достижении уровня 30 они сразу отправились открывать подземелье Бездны. И они ничего не знали о ситуации здесь, поэтому они должны быть более осторожным с неизвестными подземельями.

«Хорошо», — хором ответили все.

После входа в подземелье есть длинный темный проход, на стене вдалеке вставлен факел, едва освещающий сцену в темном подземелье.

Вы можете увидеть несколько маленьких гоблинов с луками и стрелами на спинах, патрулирующих подземелье с фонарями. Если присмотреться, то можно заметить, что на их груди висит костяной свисток. Вполне возможно, что если их обнаружат эти маленькие монстры, то привлечет большое количество маленьких монстров.

Но они пришли в это подземелье, чтобы побить монстров. Конечно, им не нужно беспокоиться о привлечении мобов. Они даже не могли дождаться, когда эти мобы придут к ним сами.

Поэтому Е Сяо бросил прямо в ближнего гоблина огненный шар, и гоблин действительно разозлился и задул в костяной свисток у себя на груди, привлекая большую группу монстров.

Е Сяо неторопливо поставил перед собой ледник, и скорость передвижения маленьких монстров резко замедлилась, и все вышли вместе, и расправиться с этими маленькими

монстрами не составило особых усилий.

Затем они последовали такой процедуре всю дорогу, и вскоре пришли в глубину подземелья, где им было хорошо видно, что высоко наверху висят пять деревянных клеток, а НПС, которых нужно спасти, были заперты внутри.

Клетки привязаны веревками к высокому месту, а внизу есть пять поворотных механизмов, кто-то должен подойти, чтобы активировать механизмы и медленно опустить эти клетки одну за другой.

Но как только они прикоснутся к механизму, из прохода выскочат мобы с факелами в руках, подойдя к механизму, они сожгут факелом веревку, и клетка, в которой держат НПС, будет немедленно уничтожена. НПС упадёт с высоты и их миссия будет провалена.

На самом деле, открывать механизм одновременно пяти человек экономит больше всего времени, но это также и очень опасно: пропущенный моб легко приведет к провалу миссии. Так что самый безопасный способ — отправить одного человека опускать механизм, а остальные отвечают за остановку мобов.

Эта удачная задача выпала на долю Жонглёра Кинжалами, ведь он был единственным игроком ближнего боя в команде, кроме Гу Лэ.

Раньше, играя в игру на компьютере, Ран Ци чувствовал, что это место не слишком сложное, пока он ждал, пока индикатор выполнения не заполнится рядом с механизмом.

Но теперь, когда это стало голографическим режимом, Жонглёру Кинжалами нужно тянуть ручку механизма вручную, не говоря уже о медленном повороте, главное, что это действительно утомительно, не говоря уже о том, чтобы поворачивать пять механизмов подряд...

Когда Жонглёр Кинжалами усердно работал, чтобы повернуть механизм, другие люди также сражались без остановки, а толпы были подобны приливу, волна за волной без остановки, каждый из них был подобен бегуну с факелом, бегущему как вор быстро. Если бы у Е Сяо не было ледников и стен огня, чтобы остановить его, он мог бы пропустить одного или двух мобов.

Повернув пять механизмов, Жонглёр Кинжалами тут же вылил бутылку зелья выносливости, он очень устал.

После того, как пятеро НПС были успешно спасены, из глубины камеры раздался взрывной рев, явно босс был в ярости.

В следующий момент земля сильно задрожала, и перед ними появился огромный гигантский духовный демон.

Этот гигантский духовный монстр является боссом № 1, которого они должны устранить. Он держит булаву в руке, которая является чрезвычайно мощной. Хотя метод атаки очень прост, то есть взмах булавой, каждый раз эта атака способна нанести большой урон.

А спасенные НПС тут же выхватили у маленьких монстров оружие и дружно вступили в бой. Десять человек одновременно атакуют босса, эффективность действительно значительно улучшилась. Просто НПС все в ближнем бою, и они каждый раз будут попадать под размашистый удар босса, так что давление на Ран Ци по исцелению становится больше.

К счастью, в их команде есть игроки дальней атаки, которые могут помочь ему немного снизить нагрузку.

Совместными усилиями всех гигантский духовный демон был быстро убит.

А с падением гигантского духовного демона, финального большого босса, одновременно появился и эльф темной крови. Он похож на обычного человека, за исключением того, что он немного выше, с заостренными ушами, чисто черными волосами и выглядит очень высоким. Но с кроваво-красными глазами, вампирскими клыками и острыми ногтями он не кажется ему хорошим парнем.

Темные эльфы крови кровожадны, их зубы и когти являются оружием, и они чрезвычайно быстры. Если они вас ранят, то сразу же накладывается состояние потери крови. Это состояние также будет накладываться. Если его накопить, игроки легко умрут. С этим очень трудно справиться, другими словами, только техника очищения может вас спасти.

А еще у этого босса есть очень неприятный навык — самоуничтожение. Когда объем его крови упадет ниже 20%, он начнет считывать самоуничтожение, намереваясь умереть вместе с игроками. Так что либо немедленно прервите его самоуничтожение, либо уходите из зоны его самоуничтожения в течение трех секунд.

Но так как они взяли на себя задачу спасти НПС, НПС не станут слушать их команды, поэтому у них был только первый выбор.

Хотя Ран Ци нервничал, он не мог напомнить всем заранее, он мог только ждать возможности.

Он продолжал пристально смотреть на полосу здоровья босса, и когда босс внезапно засветился красным, он тут же закричал: «Босс, кажется, собирается использовать ультимативный навык! Преследующий Душу прерви его ударом в воздухе! Лингмо тройной выстрел!»

Все навыки лучника действуют мгновенно, удар ногой может подбросить цель в воздух, а состояние ошеломления, добавленное тремя выстрелами, может прервать навыки босса. Два человека выстрелили одновременно, шанс удачно прервать навык босса выше.

Боевая осведомленность их команды очень сильна. Как только Ран Ци произнес слова, они оба немедленно атаковали, и Ран Ци также одновременно активировал технику святого света на всякий случай.

К счастью, они вдвоём успешно прервали самоуничтожение тёмного эльфа крови, и теперь проблем не было: босс невольно взревел и через несколько минут предсмертной борьбы наконец-то упал.

Среди спасенных NPC белокурый и голубоглазый красивый рыцарь-капитан медленно прошел встав перед Е Сяо и сказал магнетическим голосом: «Дорогой храбрец, с твоей помощью мы убили всех монстров, это наша благодарность, пожалуйста, прими её».

Он протянул тканевый мешок Е Сяо, но пока нельзя было увидеть, что внутри.

«Подождите! Пусть брат Ран возьмёт его!», - сказал Преследующий Душу.

Однако функция НПС заключается в том, чтобы вознаградить лидера группы, и уже слишком поздно менять лидера...

В конце концов, именно Е Сяо протянул руку и взял сумку.

«Босс! Быстро открой его и посмотри, какая там хорошая вещь!»

Так как сумка была взята, она оказалась привязанной к игроку и её невозможно было передать другому. Перед Преследующий Душу и остальными Е Сяо не мог ничего сделать, чтобы «использовать» европейский дух Ран Ци, поэтому ему пришлось самому открыть сумку в конце.

В итоге он получил 10 медных монет...

«Хаха!»  
Преследующий Душу хлопал себя по бедру, смеясь до слез.

«Еще раз.» Е Сяо поджал губы и сразу же вышел из подземелья.

Однако на этот раз Е Сяо передал должность лидера Ран Ци.