重要任务与组队任务

任务索引　中国大陆官方怀旧服　最后核对：**2026-08-30**

详细数量、接取与交付以对应任务详情页为唯一口径；本页只负责帮读者选任务。

> 想拿装备、冲经验或补长线前置，都可以直接从这里跳到对应任务。任务专题现已覆盖10—70级；不要求清空支线，先看奖励、前置和是否能与练级图合并。

按目标直达

想拿装备

- 30级秘密之书：拿一件角色对应的桑拿服
- 32—42级伊卡路斯：最终拿三种披风中的一件
- 25—30级任务包：破披风、武器卷轴和礼服交接
- 55级职业鞋、60级梅花耳环与飞侠套装候选

想拿经验

- 15—22级迷宫通缉：三组99只击杀
- 35级树妖王与35—40级料理任务
- 50级冤魂森林：最后消灭浮士德
- 55—70级木拉特讨伐链：六环合计760,000 EXP

想先铺好长线前置

- 10级先做：鳄鱼链与伊卡路斯披风链前置
- 秘密之书：同时开启妖精罗雯的孽咒娃娃长线

- [illegible] 25[illegible] “[illegible]”[illegible]

[illegible]

10—30[illegible]

[illegible]

[illegible] 10—30[illegible]

30—50[illegible]

[illegible]

[illegible] 30—50[illegible]

50—70[illegible]

[illegible] 55[illegible] 60[illegible]

[illegible] 50—70[illegible]

[illegible]

[illegible] 1—70[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible] 10—70[illegible]

[illegible]

[illegible]

1. [illegible]
2. [illegible]
3. [illegible]
4. [illegible] NPC [illegible]

任务奖励怎么读

> 奖励行先说明“能确认到哪一层”。看到多个物品名时，不要自动理解为全部获得。

EXP／金币／人气度 **+N**

表示当前任务资料中的对应数值奖励。正式服交付窗显示不同数字时，以交付窗为准。

固定奖励：物品名 **×N**

只有任务文字或现服奖励窗能确认具体物品和数量时，本站才标“固定奖励”。单行物品也仍要核对职业、性别和背包空位。

候选奖励：**A**／**B**／**C**

表示资料里同时出现多个奖励条目，但本次没有确认选择、随机、职业或性别分配机制；它不等于一次全部获得。

自选／其中一种／按职业

仅在当前任务对话或正式服奖励窗明确支持时使用。例：“酋长盖房子”当前对话明确让玩家选择需要的一张10%武器卷轴。

交付前最后一眼：看奖励窗里的物品图标、完整名称、数量、选择按钮和背包空位。攻略写“候选”而游戏只显示一件时，不要据此取消任务；游戏内当前结果优先。

本节于 2026-08-30按中国大陆官方怀旧服客户端公告版本 `001.0.25.21`、当前客户端物品／界面文字与 MXDC `local-20260810092338` 复核；正式服当次物品窗、任务窗或服务器行为不同时，以游戏内为准。

人气度是什么，怎么加减

人气度是角色能力窗中的一项角色数值，不是 EXP、金币，也不是市场卖家的信用分。当前客户端说明：它可以从其他角色处增加或减少，部分装备或任务可能要求人气度。

在哪里看

打开角色能力窗，查看“人气度”一栏；装备或任务有要求时，再按物品窗／任务窗核对所需数值。

玩家之间怎么调

当前客户端提示为：右键点击对方角色，使用人气 +／ - 功能。是否成功以及数值变化，以正式服当次提示为准。

当前操作限制

当前客户端提示：每个角色每天只能执行一次人气度调整；对同一角色，一个月只能使用一次人气度功能。

任务也会改变

部分任务文字会明确增加人气度，例如 “酋长盖房子 ”写明 +2，罗雯娃娃链多环也写有人气度提升；实际结算看交付窗。

不要为了未知的旧版装备条件提前刷人气；等当前装备或任务明确提出门槛，再决定是否处理。客户端没有在这组提示里给出等级门槛或每次固定变化量，本站也不补写旧服数字。

本节于 2026-08-30 按中国大陆官方怀旧服客户端公告版本 `001.0.25.21`、当前客户端物品／界面文字与 MXDC `local-20260810092338` 复核；正式服当次物品窗、任务窗或服务器行为不同时，以游戏内为准。

任务卡住了怎么办

先按这个顺序查；不要仅凭旧攻略里的 NPC 位置、数量或现实时间继续跑图。

1. 按 **Q** 打开正式服任务窗，点中任务并逐字读 “当前环节 ”，确认是可开始、进行中还是可完成。
2. 核对当前等级、职业／转职和前置任务；同一任务链的接取 NPC 与交付 NPC 可能不同。
3. 核对现实时间限制、当前地图与频道；有明确时间窗的 NPC 按任务页说明处理，怪物刷新不能从 NPC 时间窗反推。
4. 检查任务物品栏是否有空格、物品完整名称、当前数量和是否仍属本环节；不要把相似图标或上一步材料算进去。
5. 用小地图的 NPC 标记复核位置；目标本应出现却没出现时，可换一次频道并重进地图，再以当前任务窗为准。

任务不出现

先查等级／职业、前置是否真正显示 “完成 ”，再找本环节接取 NPC。达到攻略等级不代表所有支线会自动出现。

无法交付

核对交付 NPC、数量、物品格空位和任务窗动词；有些环节要先对话或交一批物品，不能只看总材料数。

□□□□

□□□□