1. Назва завдання (посилання на нього) (***номер виконання***)

**Результат:**

**Легкість проходження:**

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:**

**Періодичність:**

**Примітки:**

ДОХІД РЕСУРСІВ ВІД РІЗНИХ СЦЕНАРІЇВ

hell\_games: 100-300 мінералів за одну ітерацію (~1 година)

quest\_run:

Завдання доступні для Argentor (а також можливість проходження в автоматичному режимі (основа – combat\_universal)) (легко/нормально/складно/неможливо):

1. Покой и тишина в монастыре (<https://m.vten.ru/quest/qAutoSearch>)

**Результат:** череп – 5; марки – 50; Зелье Силы – 3. Ресурси чародея: серебро – 10

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat): складно/складно

**Періодичність:** 2 години.

**Примітки:** складно реалізувати автоматизм, так як треба чекати збору групи, чекати початок бою і потім або швидко переходити на нове завдання, або переходити на новий етап. До того ж, це не залежить від тебе. Але результат нормальний.

1. Тени Монастыря Покоя (<https://m.vten.ru/quest/qBrutalRestMonasteryDaily>)

**Результат:** Зелье здоровья – 1; Серебряная шкатулка – 1

**Легкість проходження:** середня

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/середня

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** потрібно проходити Монастир на бруті, а це майже неможливо із-за їбанутості данжа. Але все ж мені вдалось Аргентором його пройти. Тому ще спробую Магіканусом (ну і всі інші завдання також. Але перед цим потрібно скласти список завдань для цих двох персів.

1. Архимах в бешенстве (<https://m.vten.ru/quest/qHeroicRestMonasteryDaily>)

**Результат:** Зелье Здоровья – 1; Дубовая Шкатулка - 1

**Легкість проходження:** середня

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** проходження на героїку не тестувалось. Але думаю, що це також буде складно. Це завдання необхідне для того, щоб виконувати інші героїчні завдання в інших данжах. Виявилось, що пройти його не складно. Але банок тратиться багато. До того ж ХП падає низько, тому є ймовірність лягти.

1. Боршин не нужен (<https://m.vten.ru/quest/qAutoHD>)

**Результат:** Марки – 50; Ресурсы чародея: серебро – 25, минералы - 10

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** складно/складно

**Періодичність:** 2 години

**Примітки:** важко буде автоматизувати. До того ж в нього висока періодичність. Думаю, що такі завдання потрібно ставити в останню чергу.

1. Тени Высокой Темницы (<https://m.vten.ru/quest/qBrutalHighDungeonDaily>)

**Результат:** Зелье Здоровья – 1; Серебряная Шкатулка - 1

**Легкість проходження:** середня

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/середня

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** проходження не тестувалось, але думаю, що буде легким. До того ж це завдання можна ставити одним із перших. Проходження було досить легким, але думаю, що є можливість і впасти. До того ж квести на тіні в данжах класні через те, що багато речей можна закинути на аук. Або ж просто нормально їх розібрати на криси.

1. Спокойствие Высокой Темницы (<https://m.vten.ru/quest/qHeroicHighDungeonDaily>)

**Результат:** Зелье Здоровья – 1; Дубовая Шкатулка - 1

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** доступно лише після героїчного завдання в монастирі покоя. Тому я думаю, що при побудові списку завдань потрібно для початку виконувати брутальні завдання, потім завдання з довгою періодичністю, а потім вже другим колом виконувати завдання з героїчною складністю та всі інші завдання з малою періодичністю.

1. Нашествие (<https://m.vten.ru/quest/qUnderlight5>)

**Результат:** Череп – 1; Рубин – 1; ВГ - +102

**Легкість проходження:** складно

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** легко/складно

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** блять, странна хуйня, але я не можу пройти цей данж Аргентором. Потрібен постійни відхил, а я в мене його немає. Можливо, хілами можна буде пройти його ефективніше. Зараз спробую його з пітом.

**UPD:** Аргентор лягає даже з пітом. Спробую пізніше Магіканусом.

**UPD 2:** Але на нормі Аргентором нормально проходиться. В мене є припущення, що по квестам данжі стають якимись легшими. Можливо, це ще стара хуйня від розробників, які не встигли зробити їх імбовими.

1. Последний бой Полковника (<https://m.vten.ru/quest/qHeroicCitadelHoldingDaily>)

**Результат:** Зелье Здоровья – 1; Обсидиановая Шкатулка – 1

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** для виконання цього завдання треба щоб було пройдено «Архимаг в бешенстве». Проходиться досить легко.

1. Тени Крепости Холдинг (<https://m.vten.ru/quest/qBrutalCitadelHoldingDaily>)

**Результат:** Опыт – 1к; Зелье Здоровья – 1; Золотая Шкатулка – 1

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/легко

**Періодичність:** 1 в день

**Примітки:** Брутальна складність. Проходиться доволі легко і видається багато класних речей, які можна продати на ауці або просто розібрати. Шкатулка тож нормальна. Коротше брутальні завдання виконувати в першу чергу, але потрібно якось або контролити поступання речей і їх розбирати, або ж просто дуже сильно збільшити розмір рюкзака.

1. Знакомство с техникой (<https://m.vten.ru/quest/DefenceMachineDayly>)

**Результат:** Череп - 5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** важко/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** можлива будь-яка складність, але проходження легке, тому можна комбінувати з іншим завданням, оскільки воно закінчується на першому етапі.

1. Смена шимени не меняет повадки (<https://m.vten.ru/quest/DeathToImmortalDaily>)

**Результат:** Зелье здоровья – 5**;** ВГ - +2

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** важко/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** досить легке проходження, але буде трохи важко автоматизувати все це гімно.

1. Подчинение Дрейкхема (<https://m.vten.ru/quest/qHeroicBaronyDaily>)

**Результат:** Опыт – 10к; Зелье Здоровья – 1; Обсидиановая Шкатулка – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** Легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** Героїчна складність. Проходиться доволі легко, навіть не зважаючи на болотних магів.

1. Тени во Владениях Барона (<https://m.vten.ru/quest/qBrutalBaronyDaily>)

**Результат:** Опыт – 1к; Зелья Здоровья – 1; Золотая Шкатулка – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** середнє

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/складно

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** Брутальна складність. Сам по собі данж не дуже складний, але вся проблема для автоматизації в тому, що потрібно вицілювати болотних магів, а це зробити доволі складно. Бо якщо це не зробити, то вони заморозять тебе, а всі інші підтягнуться і накостиляють.

1. Усмирение Демона (<https://m.vten.ru/quest/GliveDemonDaily>)

**Результат:** Опыт – 10к; Зелье Здоровья – 5; ОД – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** важко/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** можливо, можна якось так зробити, що за один заход в данж робити кілька квестів! Це може бути першим квестом із серії.

1. Упрямый владыка (<https://m.vten.ru/quest/BaronyDaily>)

**Результат:** Опыт – 10к; Череп – 10; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** проходиться досить легко, але потрібно певно це в середню чергу додавати це завдання

1. Владения Барона: болотная напасть (<https://m.vten.ru/quest/qKillMagBarona>)

**Результат:** Опыт – 10к; ОД – 1; Эликсир усиления; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко (норм)

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** важко/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** проходження легке, але в серії квестів у володіннях барону це треба ставити другим квестор.

1. Джек из тени (<https://m.vten.ru/quest/qHeroicShadowGuardDaily>)

**Результат:** Опыт – 5к; Зелье здоровья – 1; Инкрустированная Шкатулка – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** легко

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/легко

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** героїчна складність.

1. Тени Шэдоу Гарда (<https://m.vten.ru/quest/qBrutalShadowGuardDaily>)

**Результат:** Опыт – 2к; Драгоценная Шкатулка – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** середня

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середня/складна

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** Брутальна складність. Перший етап пройдений нормально, але другий потрібно самому контролити коли виходить Тінь Смерті Джека, оскільки в нього багато ХП і з ним виходять інші моби. Вони накопичуються і зносять перса. Вихід: робити автоматичний комбат на кожен данж.

1. Остановить Создателя (<https://m.vten.ru/quest/qHeroicTitansGates3Daily>)

**Результат:** Опыт – 10к; Зелье Здоровья – 1; Инкрустировання Шкатулка – 1; ВГ +5

**Легкість проходження:** середнє

**Доступність для автоматизму** (global/combat)**:** середнє/середнє

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** Героїчна складність. Дуже довге проходження. До того ж на етапах босів при атаці на самого босу, скопичується багато мобів, які пиздують тебе, як старе відро. Тому треба придумати універсальний механізм, як це обійти. Подивитись якісь закономірності, може щось і буде виявлено.

Дохід від одного проходження (загальний):

**Камінці:**

Мінерали:

Сапфіри:

Рубіни:

Черепа:

**Зілля:**

Зелье здоровья:

Зелье усиление/Силы:

Зелье обороны:

Зелье ярости:

Эликсир здоровья:

Эликсир усиления/Силы:

Эликсир обороны:

Эликсир ярости:

Титаниум:

Ториум:

Инфериум:

**Марки:**

**Ресурсы чародея:**

Золото/серебро:

Минералы:

Сапфиры:

Рубины:

Черепа:

…Інші…

**Інші речі:**