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.

1. Тени во Вратах Титанов (<https://m.vten.ru/quest/qBrutalTitansGuard3Daily>)

**Результат:** Опыт – 3к; Драгоценная Шкатулка – 1; ВГ +10

**Легкість проходження:** складно або неможливо

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

**Періодичність:** 1 день

**Примітки:** Брутальна складність. Перший етап ще можна пройти. Другий етап практично нереально пройти Аргентором, оскільки вже на перших етапах збирається багато мобів з великою кількістю ХП. І якщо гранати не заходять, то вибити їх всіх практично неможливо.

При другій спробі майже нічого не змінилось. Виявлено тільки, що проходження дуже сильно залежить від заходження гранат.

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:**