

An aerial view of a large-scale battle in a desert landscape. The terrain is yellowish-brown with scattered green bushes and small trees. Numerous units, represented by small icons, are engaged in combat across the field. Some units are clustered together, while others are more spread out. There are several large, conical structures, possibly tents or fortifications, scattered throughout the landscape. The overall scene depicts a chaotic and intense battle.

Chlyssich in the Desert

(c) Classic, Ritter des Todes 2025

Описание склада и стартового порядка

Версия 1.10

Возможные значения количества стартовых ресурсов:

Камень	64-90
Доски	41-55
Золото	38-75
Вино	0-60
Хлеб	0-40
Колбаса	0-30
Рыба	0-25

Разброс расположения склада: 20x20

Количество стартовых слуг и строителей может быть следующим: 4/3, 5/4, 6/5, 7/6, 8/7.

Есть вероятность разблокировки определённых зданий на старте. Для каждого здания идёт отдельный подсчёт.

Для быстрого билда может максимально открыться 2 здания из списка ниже. Для старого билда только 1 здание. В этот лимит не входят здания, выдаваемые за дополнительные ресурсы.

Каменоломня	50%
Изба лесника	50%
Ферма	50%
Дом рыбака	50%

Также есть шанс в 10% начать игру с ~~багом камня~~ старым порядком открытия зданий: Школа – Харчевня – Каменоломня – Изба лесника – Лесопилка. В таком случае каменоломня открыться на старте не может, но могут остальные здания из списка. Старый порядок открытия зданий всегда можно опознать по открытой харчевне на старте.

Кроме того, с шансом 10% игрок может получить дополнительный случайный бонус из списка ниже:

Камень	15-45
Брёвна	5-12
Доски	9-24
Железная руда	9-18
Золотая руда	8-24
Уголь	8-24
Железо	7-14
Золото	14-28
Вино	21-36
Хлеб	15-32
Колбаса	8-22
Мука	7-23 + разблокировка пекарни
Зерно	10-28 + разблокировка мельницы, свинарника и конюшни
Кожа	4-12
Кони	1-5
Рыба	12-28
Свинина и Шкуры	2-7 + разблокировка мясного цеха
Слуга/Строитель	+1-2/1-2 и максимальная сытость всех стартовых горожан

Если изначальная позиция склада задевает деревья, то игрок получит брёвна на склад в количестве задетых деревьев.

Список изменений 1.10

1. Удалены все сложности
2. Удален шанс на 2% “джекпот”
3. Изменены ресурсы, выдаваемые на склад. Изменены дополнительные ресурсы.
4. Изменен «старый билд». Теперь вероятность получить полный старый билд равна 33% (внутри 10% шанса на его выпадение).

Скрипт: Thunder

Мод. скрипта: Ritter des Todes