



Chlyssich in the Wonderland 1x1

(c) Classic, Ritter des Todes 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Описание возможных вариантов локаций.....	3
Общее позиционирование	6
SEED-инструкция	6
Список изменений 2.0	9

Добро пожаловать в Страну Чудес! Здесь игра начинается не там, где ждёшь, карты разложены в другом порядке, а авторы видят всё и ехидно над вами хихикают. В общем, всегда найдётся место новым ощущениям.

Но помни: с какими бы трудностями ты бы ни сталкивался, твой противник всегда находится в такой же ситуации.

Описание возможных вариантов локаций

Игроки изначально не знают карту, на которой им предстоит играть. Карта генерируется во время загрузки на основе заданных шаблонов. На данной версии карты существует 290 вариантов шаблонов локаций. На каждом из этих шаблонов локаций вам может выпасть разное количество железной руды, золотой руды, угля, рыбы и винных полей. На некоторых из этих шаблонов местоположение конкретного ресурса может меняться, как и количество доступных мест для рудников, водоёмов для вылова рыбы, источников винных полей.



Пример различного расположения угля

На изображениях выше легко заметить, что склад каждый раз появляется в разных местах в пределах локации. Количество начальных ресурсов на складе может сильно отличаться от игры к игре.

Возможные значения количества стартовых ресурсов:

Камень	60-80
Доски	40-60
Золото	50-70
Вино	0-70
Хлеб	0-50
Колбаса	0-30
Рыба	0-30

Количество стартовых слуг и строителей может быть следующим:

4/3	4/4	4/5
5/4	5/5	5/6
6/5	6/6	6/7
7/6	7/7	7/8

Есть вероятность разблокировки определённых зданий на старте.

Ниже представлена таблица с вероятностями открытия зданий. Здания в таблице отсортированы по убыванию приоритета. Если на локации отсутствует рыба/виноградники, тогда дом рыбака/винодельня не будут открыты.

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

Также есть шанс в 16% 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 не доступной для строительства 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

Условия для игры на некоторых локациях сложнее обычного. В связи с этим на них добавлены дополнительные ресурсы, чтобы немного упростить строительство. Чаще всего это камень, золото или уголь в зависимости от того с чем у игрока могут возникнуть сложности.

Общее позиционирование

В данной версии карты существует 20 полей битвы, по 5 на горизонтальную и вертикальную версии, и 10 на диагональную версию.

Игроки появляются на случайной локации. Это означает, что выбор конкретной стороны и номера конкретной локации значения не имеет.

На карте установлено ограничение: для постройки доступно 8 сторожевых башен! Скрипт ограничивает постройку башен сам, вести подсчеты не нужно.

SEED-инструкция

Команда для генерации SEED – это код, позволяющий воссоздать карту с идентичными условиями для возможности переиграть интересные случаи.

1. Для использования SEED нужно будет менять скрипт в файлах карты. Чтобы не изменить существующую карту и иметь возможность продолжать на ней играть, необходимо создать её копию. Для этого в редакторе карту «CiW 1x1». Сохраните её с именем «CiW 1x1_SEED»:

	Название	И	#	Размер
★	CiW 1x1	2	2	XXL
★	CiW 1x1_SEED	2	2	XXL

Этот шаг нужно выполнить всего раз. Каждый следующий раз, когда вы будете использовать SEED, используйте эту же карту.

Для другой версии карты, например, 4x4 или 2x2 нужно будет повторно сделать этот шаг, создавая «CiW 4x4 SEED» и «CiW 2x2 SEED» соответственно.

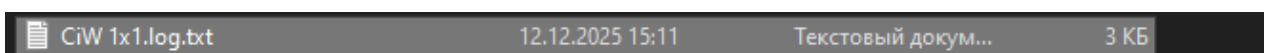
2. Для генерации SEED игроку необходимо ввести команду /seed в игровом чате.



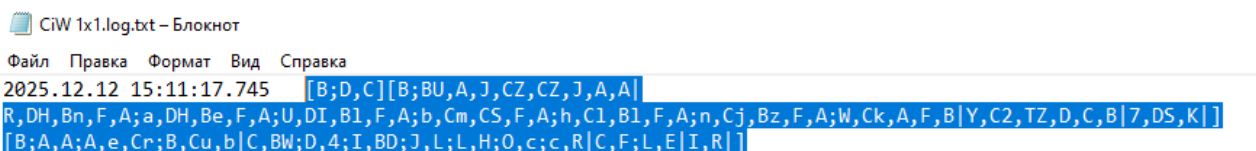
Данная команда недоступна наблюдателям. Если вы являетесь наблюдателем, то вы можете сохранить игру и по её завершению зайти в лобби, поставить сделанное сохранение, выбрать одного из игроков, нажать начать игру и ввести команду.

2. После ввода команды в логе карты будет создан SEED для генерации карты. Лог находится в папке карты. Папка карты находится на месте установки игры в папке MapsMP. Примерный путь "с:\Program Files (x86)\KaM Remake Beta r15472\MapsMP\CiW 1x1\"

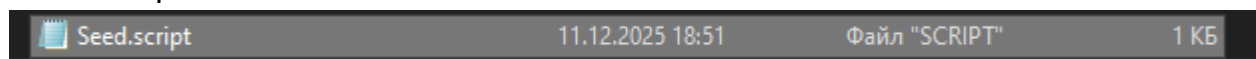
3. Найдите и откройте лог файл.



После открытия скопируйте созданную SEED строку которая будет выглядеть примерно как на картинке ниже.



4. Найдите папку карты CiW 1x1_SEED, и в ней найдите и откройте файл «Seed.script».



Вставьте скопированный код в кавычки в строке как на картинке ниже.

```
function GetSeed(): string;
begin
  //ENTER YOUR SEED HERE! LIKE THIS result := 'YOUR SEED';
  result := '[B;D,C][B;BU,A,J,CZ,CZ,J,A,A|R,DH,Bn,F,A;a,DH,Be,F,A;U,DI,B1,F,A;b,Cm,CS,F,A;h,C1,B1,F,A;n,Cj,Bz,F,A;W,Ck,A,F,B|Y,C2,TZ,D,C,B|7,DS,K|][B;A,A;A,e,Cr;B,Cu,b|C,BW;D,4;I,BD;J,L;L,H;O,c;c,R|C,F;L,E|I,R|]';
end;
```

Сохраните файл и закройте его.

5. Создайте лобби и поставьте карту «CiW 1x1_SEED», которую вы создали ранее и начните игру на полностью воссозданной карте.



Готово. Условия на старте карты будут такими же, как и на карте где была запущена команда /seed.

Важное примечание:

После запуска карты с SEED-кодом в игре появляется надпись «Seed version». Соперник мог сгенерировать себе карту и знать, что на ней в то время как для вас это будет полным сюрпризом. SEED-версия карты нужна исключительно с целью переигровки интересных вариантов рандома. Следите за тем какая карта стоит в лобби и требуется ли её загрузка. Самый простой способ проверки карты – дважды запустить её. Если рандом будет аналогичным, значит это SEED версия.



Список изменений 2.0

Карта:

1. Существенно ускорено время загрузки карты.
2. Добавлен новый вид поля боя – диагональные. Они занимают всю карту.
3. Добавлено 10 полей боя для диагонального вида.
4. Стартовая позиция камеры для игрока теперь находится в точке, где был поставлен его склад. При выходе в лобби и возобновлении игры позиция камеры будет в этой же точке.
5. Удалён стартовый загрузочный экран. Теперь управление игроку даётся сразу после начала игры.
6. Изменен стартовый обзор. Теперь игроку видна вся его локация и не видно поле боя.
7. Добавлен SEED.

Локации:

1. Общее число возможных локаций увеличено до 290.

2. С локаций убраны фиксированные источники вина и рыбы.
3. Теперь на каждой локации есть шанс получить источники вина и рыбы в случайной позиции. Для рыбы случайная позиция выбирается в водоеме.
4. Увеличен шанс выпадения медленного старта. Без открытых дополнительных зданий.
5. Если на локации есть источник рыбы/вина игроку на старте может быть доступен дом рыбака/винодельня.
6. Пересмотрены выдаваемые ресурсы (количество шахт, угля) для многих существующих локаций. В основном для дополнительной вариативности. Как пример, на локациях где было 4 возможных места для шахты, а давалось 3 шахты всегда, количество шахт было изменено на 3-4.
7. Исправлены баги с неверно устанавливаемыми объектами для блокировки постройки шахт.
8. Исправлены баги с ресурсами, выдаваемые в места, где невозможно было поставить шахту.
9. На некоторых локациях запрещен муниципалитет. Вы получите сообщение, если вам достанется такая локация.

Версия карты: 2.0