

An aerial view of a medieval battle scene set in a desert landscape. The terrain is a mix of yellowish-brown sand and green grass. Numerous soldiers, some on foot and some on horseback, are engaged in combat. They are wearing various colored tunics and armor. There are several large, conical mounds of earth or sand, possibly fortifications or the result of battle. The scene is filled with the chaos of war, with soldiers in various positions of attack and defense. The text "Chlyssich in the Desert" is overlaid in a stylized blue font.

# Chlyssich in the Desert

(c) Classic, Ritter des Todes 2025



# Описание склада и стартового порядка

## Версия 1.11

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	4/4	4/5
5/4	5/5	5/6
6/5	6/6	6/7
7/6	7/7	7/8
8/7	8/8	8/9

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

Сторона команды (верх или низ) задается случайным образом. Локация внутри команды задается также случайно – это означает, что выбор локации значения не имеет, но команды должны быть заданы в обязательном порядке. Одинаковые условия получают команды в парах 1/5, 2/6, 3/7, 4/8.

# Список изменений 1.11

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).
5. Стороны команды и локации игроков выбираются случайным образом. Команды должны быть заданы обязательно.

Идея скрипта: Thunder

Скрипт: Ritter des Todes