



Chlyssich in the Wonderland 1x1

(c) Classic, Ritter des Todes 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Описание возможных вариантов локаций.....	3
Общее позиционирование	6

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 в самом начале исходя из некоторых заданных шаблонов. Прежде всего, ваша локация. В данной версии игры существует 58 разных вариантов шаблона локаций, но этим всё не ограничивается. На каждом из этих шаблонов локаций вам может выпасть разное кол-во железной руды, золотой руды и угля, а на некоторых из них может даже меняться местоположение конкретного ресурса и количество доступных мест для рудников.



Пример различного расположения угля

На этих же изображениях легко заметить, что склад тоже каждый раз появляется в разных местах в пределах локации. При этом количество начальных ресурсов в нём также 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, 5/4, 5/5, 6/5, 6/6, 7/6, 7/7.

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

Каменоломня	50%
Изба лесника	50%
Ферма	50%
Угольная шахта	25%

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 15% 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.

Общее позиционирование

Игроки получают одинаковые локации. Локации расположены друг напротив друга. В данной версии карты глобально существует 10 полей битвы, по 5 на горизонтальную и вертикальную версии.

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