

Tvorba herního prostředí - 1.část

Toto je tvá bonusová odměna za podporu mého projektu RPG Forge. Za tvou štedrost ti velice děkuji, a snad ti tohle malé poděkování bude užitečné. Zároveň bych tě rád poprosil, aby si tento obsah nikde nešířil/a, a použil/a pouze pro vlastní potřebu, protože je to něco navíc pro patроны jako ty. Šířením by tato odměna ztratila na výjimečnosti.

Slovo úvodem

Svět pro hraní v RPG je nedílnou součástí hry. Často se s tímto však vypravěč může trochu prát a neví, jak vrstvit osídlení a dělit větší celek na menší hratelné kusy.

V reálném světě byl osídlen každý kus země, který mohl být zemědělsky obděláván. To znamená, že prakticky všude byly malé osady a vesnice v rámci několik málo kilometrů od sebe.

Tohle zrovna moc nenahrává dobrodruhům, kteří putují divočinou a nemají jídlo a nic. Protože obstarat si jídlo nebo nocleh v takovém světě není absolutně problém. Proto to chce vytyčit nějaký rozumný kompromis mezi takovým osídlením a divočinou pro hraní. To se vám tu pokusím ukázat.

Mapa království

Ta by měla být rozumně velká, ani malá ale moc veliká. Osobně využívám hexový papír velikosti 37x47 hexů. Na takové mapě využívám měřítko 1 hex = 5 mil.

To znamená, že celá mapa má 185x235 mil. To je už poměrně solidní velikost pro cestování a je to uvěřitelná velikost území jako je království. Pro představu je to velikost zhruba dnešního Irsku.

Zhruba polovina tohoto území by však měla být neosídlená divočina, aby poskytovala dost možností dobrodruhům.

Dělení území

Mapu království je dobré si rozdělit na menší celky, kterým říkáme regiony. Takových celků je celkem 25, a tvoří síť 5x5 na mapě království.

Můžete tak zakreslit 25 podrobnějších regionálních map v měřítku 1 hex = 1 míle, což jsou velice podrobné mapy pro lokální hry.

Samotné regiony mohou být i větší než jedna regionální mapa, pokud je na nich velké město, a tak území regionu zabírá více prostoru.

Samotné regiony jsou vlastně pak jakýmsi správním celkem, o které se stará správce, například hrabě, který sídlí ve větším městě regionu.

Osídlení

Základní rozvržení osídlení v království je na bázi větších měst. Cokoliv menšího se na mapu takového měřítka nezakresluje.

To znamená, že na mapě království uvidíte pouze městečka a města, která mají minimálně 1000 obyvatel a více.

V jednoduchosti by každý region měl mít jedno důležité město, které zakreslíte. Takže na mapě království můžete mít až 25 měst, pokud je každý region osídlen, ale většina budou menší městečka.

Největší město království, hlavní město, bude mít asi nějakých 20 000 obyvatel. Od toho si odpočítáte další velká města v zemi.

Druhé velké město bude mít asi 60% obyvatel hlavního (cca 12 000 obyvatel).

Třetí velké město bude mít o 20% méně, než druhé (cca 10 000 obyvatel).

Čtvrté velké město bude mít opět o 20% méně, než to třetí (cca 8 000 obyvatel).

Další města už budou pouze menší města a městečka kolem 4 000 obyvatel, záleží na hustotě osídlení daného regionu.

Slovo závěrem

Tento systém vytvářím na základě různých fantasy i historických podkladů, abych zkombinoval uvěřitelnost a hratelnost.

Ve spoustě světů je k vidění mnoho desetitisícových měst oddělených stovkami mil divočiny, což nepůsobí ani reálně ani uvěřitelně, jelikož by tam všichni umřeli hladem.

Každé město potřebuje síť satelitních vesnic, které ho zásobují, ale o tom vám něco napíšu zase příště.

Každopádně přeju ať se ti tento bonus hodí a hojně ho využíváš. Ještě nakonec bych jednou rád poprosil o nešíření tohoto materiálu z důvodu jistého osobního know-how, a proto že se jedná o jeden z materiálů, které chci zahrnout do své příručky o tvorbě světa. Díky.