

Tvorba herního prostředí - 3.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 patrony jako ty. Šířením by tato odměna ztratila na výjimečnosti.

Slovo úvodem

Dnešním díle vám přiblížit největší osídlení v království, a to jsou města. Používám 3 základní typy měst, kterými jsou městečko, město a metropole.

Městečko

Městečka jsou centrem obchodu, řemesel a služeb v regionu. Celkově mají různou velikost, od 1 000 do 7 000 obyvatel. Většinou asi 2 500 obyvatel. Městečka bývají většinou na důležitých obchodních trasách a poblíž důležitých zdrojů.

V těchto sídlech má centrum také lokální vládnoucí aparát. Většinou to bude hrabě, nebo baron. Může to však být také koncil, pro městské státy, či rytířský řád. Případně náboženský aparát.

Městečko má zpravidla palisádu, malý hrad a kostel, jako základní stavby. Větší města mohou mít kamennou hradbu. Vzdálenost mezi městečky na mapách bude asi 30-60 mil mezi sebou.

Kontrolní území kolem městečka je 10 mil. Prvních 5 mil (90 hexů) je osídlená oblast, a dalších 5 mil (240 hexů) je řídce osídlená oblast. To je zásadní pro rozvržení malých vesnic kolem měst.

Město

Město je největší běžný sídelní útvar. Je velkým centrem obchodu a velkými křižovatkami obchodních cest. Můžete tu najít všechny služby a řemesla, dokonce i ty exotické nebo velice specializované.

Město má mezi 8 000 a 13 000 obyvateli. Takto velká města mezi sebou mají velké vzdálenosti, tedy 80-160 mil. Tato města jsou natolik rozlehla, že už bývají rozdělována do čtvrtí, nebo okrsků. Obvykle můžeme počítat jednu čtvrť na 1 000 obyvatel. To slouží hlavně kvůli lepší orientaci ve městě a také pro rozvrstvení obyvatel, chudina a měšťané. Můžete tak najít řemeslnou čtvrť, kde se budou sdružovat řemeslníci. Přístavní čtvrť, Obchodní čtvrť atd atd.

Kontrolní území takového města je 15 mil. Přičemž prvních 10 mil (330 hexů), je osídlená oblast a můžete tu najít mnoho vesniček. Posledních 5 mil

(390 hexů) je už řídce osídlená oblast, a tomu odpovídá i množství usedlostí.

Velkoměsto

Velkoměsta jsou zpravidla hlavní města království. Taková jsou vrcholem civilizace. Na mapách kontinentů jsou to jediná zaznamenaná města.

Takto velká města mají asi 20 000 obyvatel (minimálně 14 000) pro standardní velikost království, které jsem popsal v 1.části.

Vzdálenost mezi takto metropolemi je značná, takových 200-400 mil. V metropolích sídlí ty nejdůležitější správní orgány, jako král, hlava církve a podobně. Tyto města se také dělí na čtvrtě za každých 1 000 obyvatel.

Kontrolní území takové metropole je 30 mil. Prvních 15 mil (720 hexů) je osídlená oblast. Další 15 mil (1 230 hexů) je řídce osídleno. V oblasti tohoto kontrolního území bude velké množství vesnic, osad a usedlostí, které zásobují takové velkoměsto.

Osídlení kontrolního území

Kontrolní území se dělí na dva druhy. Osídlená oblast, blíže městu. A řídce osídlená oblast, dále od města. V těchto oblastech se vyskytují vesnice, osady a usedlosti. Množství těchto sídel je dáno na počet hexů oblasti, proto uvádím počty u každého města a jeho kontrolního území.

Existuje ještě třetí druh osídlení, a to je izolovaná oblast, která mimo kontrolní území jakéhokoliv města, a její osídlení je odkázáno samo na sebe.

Každá vesnice, osada a usedlost má daný počet sídel na určité množství hexů, podle toho, v jaké oblasti přesně se nachází. Díky tomu najdete více sídel poblíž měst, a čím více půjdete dále od města, osídlení bude slábnout.

Tyto počty vám uvedu zase v další části, kde budu popisovat právě vesnice, osady a usedlosti.

Slovo závěrem

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

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.