

METACRAFT 서버

마을 생활 튜토리얼

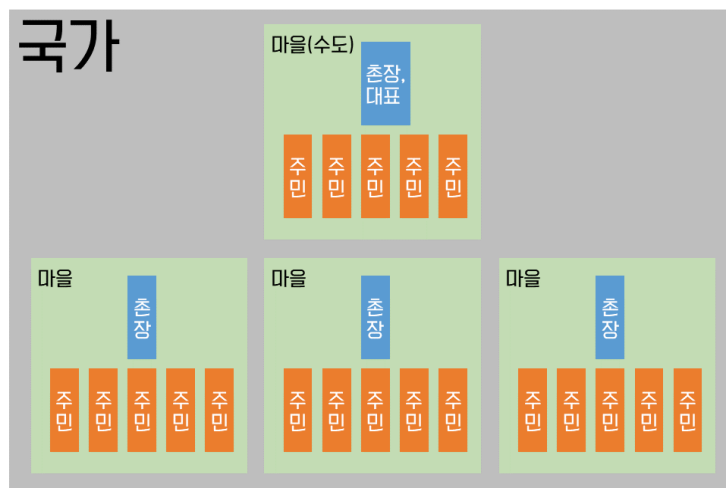
-영주(대표) 편-

타우니

타우니의 세계에는 자신이 소유한 땅에서만 건축, 채광을 할 수 있습니다.
우리는 METACRAFT 마을 지형에서 크게 2가지 선택을 할 수 있습니다.

1. 기존 마을에 가입해서 주민의 권한으로 땅을 빌려 살기
 2. 자신이 마을을 만들어 스스로 영주이 되어 땅을 관리하기
- 이 중 영주이 되어 단체를 만들어 관리하여 봅시다.

타우니의 단체는 마을(TOWN) 과 국가(NATION) 두 종류가 존재합니다. 개인(주민)들이 모여 마을을 만들고, 마을들이 연합하여 국가를 형성하게 됩니다.



마을

마을 생성

먼저 새로운 마을(TOWN)을 생성하는 방법을 알아보시다.

마을로 지정하고 싶은 청크 위에 서서

`/마을 생성 [마을이름]`

을 입력하면 50000META가 차감되며 그 청크 하나가 새로운 마을로 생성되게 됩니다.

(청크단위확인은 F3 + G 키를 눌러 확인할 수 있습니다.)

처음 생성 된 마을은 한 청크(16x16블록)크기의 땅 이므로 주민들과 생활하기 매우 좁습니다.
따라서 우리는 마을 영토를 늘려야합니다.

마을 관리

마을 영토를 늘리기 위해서는 돈이 필요하기에 영토를 늘리기 전 마을금고에 돈을 넣는 방법을 알아보시다.

`/마을 입금 [금액]`

을 입력하여 자신이 가지고 있는 돈을 마을에 입금할 수 있습니다.

`/마을 출금 [금액]`

을 입력하면 마을금고에 있는 돈을 출금할 수 있습니다.

이제 마을의 영토를 늘려봅시다. 마을의 영토는 가지고 있는 영토의 바로 붙어있는 청크를 청크 하나 당 15000 META를 지불하고 구매할 수 있습니다. 구매 할 청크 안에서

`/마을 클레임`

을 입력하면, 그 청크를 구매하게됩니다.

(영토는 다른마을과 5청크 이하로 붙어있을 수 없습니다.)

(영토선언비용은 15000META, 영토 한 청크당 유지비는 500META입니다. [예: 마을영토 10청크의 유지비 = 5000META])

`/town unclaim`

을 이용해 마을영토를 매각할 수 있습니다.

이제 마을의 영토를 확인하여 봅시다.

영토를 확인하는 방법으로는 두 가지가 있습니다.

1. 인게임 내 채팅창에

/마을 맵

을 입력하면 현 위치 기준으로 27x7 크기의 청크정보가 다음과 같이 표시됩니다.

^{*1)}
판매중 또는, 팔린(주민이 소유중인) 땅

바라보고
있는 방향

N
W+E
S



마을이름 지금 서 있는
 땅의 주인

2. METACRAFT 실시간 지도 사이트 [\[클릭\]](#) 를 이용하여 실시간 맵, 타우니맵 정보를 확인할 수 있습니다.



이제 마을에 주민들을 입주시켜봅시다.

/마을 초대 [플레이어이름]

으로 플레이어들을 마을주민으로 초대할 수 있습니다.

또한,

/마을 토글 공개

을 이용해 마을을 개방하면, 초대 없이도 플레이어들이

/마을 가입 [마을이름]

을 이용해 마을에 자유롭게 입주할 수 있게 됩니다.

/마을 추방 [플레이어이름]

을 입력하면 주민을 추방할 수 있습니다.

마을 영토의 스폰장소(휴타운)을 지정 해봅시다.

먼저 휴블럭으로 지정할 청크 위로 가서

`/마을 설정 휴블록`

을 입력하여 휴블럭을 지정해주고 그 청크 안에서 주민들이 마을로 스폰될 블록 위에 서서

`/마을 설정 스폰`

을 입력하여 스폰포인트를 지정합니다. 마을주민들은

`/마을 스폰`

을 입력하여 마을의 스폰포인트로 이동할 수 있습니다.

마을의 공지사항(문구)을 지정하려면

`/마을 설정 공지 [공지사항]`

을 사용하면 됩니다.

마을의 이름이 너무 길 경우 마을의 약칭을 정할 수 있습니다.

`/마을 설정 태그 [마을약칭]`

마을의 약칭은 최대 4글자이며, 약칭은 채팅 입력 시 마을이 약칭으로 표시됩니다.

`/마을 설정 이름 [마을이름]`

으로 마을이름을 변경할 수 있으며 변경비용은 250000META입니다.

혼자서 마을의 일을 하기에는 힘드므로, 집사를 임명하여봅시다.

`/town rank add [플레이어이름] assistant`

를 입력하여 플레이어를 집사로 임명할 수 있습니다.

주민들을 위한 개인용 영토 판매방법

판매할 영토(청크) 위에서

`/마을 땅 판매 [금액]`

을 입력하여 해당 영토를 주민에게 개인영토로 판매할 수 있습니다.

판매중인 땅에서 주민이

`/plot claim`

을 입력하면 판매금액을 지불하고 개인영토를 구매할 수 있습니다.

개인영토에서는 영토의 주인과 영주, 집사 외 아무도 설치, 파괴, 스위칭을 할 수 없습니다.

`/plot notforsale [금액]`

을 입력하여 영토 판매를 취소할 수 있습니다.

✂영토 유형 설정✂

`/plot set [영토유형]`

을 입력하여 서 있는 한 청크 만큼의 영토의 유형을 다음과 같이 설정합니다.

영토 유형	PVP	블럭 설치, 제거	스위칭	설명
arena	가능	불가능	불가능	경기장 용도의 지역
wilds	가능	가능	가능	야생 용도의 지역
shop	불가능	불가능	가능	상점 용도의 지역
inn	불가능	가능	가능	여관 용도의 지역
embassy	불가능	불가능	불가능	다른 마을 주민에게 매각 가능한 지역
jail	불가능	불가능	불가능	감옥 용도의 지역
farm	불가능	농작물제거만가능	불가능	농지 용도의 지역
bank	불가능	불가능	가능	은행 용도의 지역

`/plot set reset`

을 입력하여 서 있는 한 청크 만큼의 영토의 유형을 기본(default)으로 설정합니다.

✂마을 영토 세부 권한 지정 방법✂

마을에서 마을 청크단위로 어떠한 대상(주민, 국민, 연맹국, 외부인)이 어떤 동작(건설, 블럭제거, 스위칭, 아이템 사용)을 하게할 수 있는지 설정할 수 있습니다.

`/town set perm (대상) (동작) [on/off]`

명령어를 이용해 마을에서 어떤 대상의 동작을 제한, 허용할 수 있습니다.

또한, 한 청크 위에서

`/plot set perm (대상) (동작) [on/off]`

명령어를 이용해 한 청크에서 어떤 대상의 동작을 제한, 허용할 수 있습니다.

대상, 동작 명령어는 다음과 같습니다.

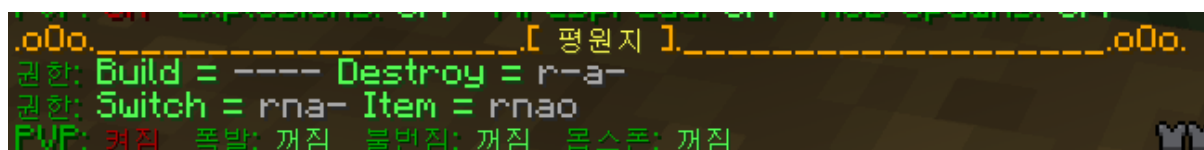
대상	resident	nation	ally	outsider
동작	build	destroy	switch	itemuse

대상과 동작 명령어는 생략할 시 모든 대상, 동작을 지정합니다.

ex) `/plot set perm build off` → 모든 대상은 해당 청크에서 ㄹ동작을 할 수 없다.

`/plot perm`

명령어를 통해 해당 청크의 권한 지정 여부를 다음과 같이 확인할 수 있습니다.



r = resident, n = nation, a = ally, o = outsider

밑줄로 표시된 부분은 권한 제한, 알파벳이 적힌 부분은 권한 허용

✂마을 세금✂

마을에서 주민들이 지불하는 세금을 지정할 수 있습니다. 세금은 하루에 한 번 주민의 지갑에서 자동 출금되며, 마을세금을 지불하지 못 할 경우, 자동으로 마을에서 추방당하게 되며 토지세금을 지불하지 못할 경우, 개인영토의 영토권을 박탈당하게 됩니다. 영주와 집사들은 모든 세금에서 면제됩니다.

`/마을 설정 세금 [금액 or 세율(%)]`

으로 마을세금을 지정할 수 있습니다.

`/town set plottax [금액]`

으로 개인 토지세를 지정할 수 있습니다. (개인영토 한 청크 당 세금 적용)

`/마을 토글 세금 [on/off]`

으로 마을세금을 금액으로 지정할지, 세율(%)로 지정할지 선택할 수 있습니다.

✂마을의 발전✂

마을에는 6가지 단계가 있으며 단계에 따라 마을의 명칭과 영주의 명칭이 바뀌게 됩니다. 또한 보유할 수 있는 영토의 크기가 늘어납니다.

단계	필요한 주민 수	마을명칭	영주명칭	최대보유가능영토 (청크)
0	0	영지	영주	1
1	2	남작령	남작	32
2	6	자작령	자작	100
3	12	백작령	백작	200
4	20	후작령	후작	360
5	30	공작령	공작	600

✂마을의 정보✂

마을금고의 잔액, 주인정보 등 마을에 관한 정보는

`/마을`

명령어를 통해 확인할 수 있습니다.

`/마을 목록`

명령어를 통해 서버 내 마을 목록을 확인할 수 있습니다.

✂마을의 파산✂

마을 금고에 잔액이 부족하여 유지비를 내지 못 할 경우, 자동으로 빚을 내어 유지비를 내게됩니다. 빚은 최대 1000000META 까지 질 수 있으며, 초과 시 마을은 파산하여 파괴된

마을로 남게됩니다. 파괴된 마을은 4시간 내로 복구 가능하며 복구비용은 80000META입니다.
복구가 되지 못한 마을은 72시간 후 완전히 파괴됩니다. (완전 파괴 전 까지 약탈 가능)

국가

국가 선언

마을의 주민이 15명이 넘을 시 영주는 국가를 선언하여 여러 마을들을 관리할 수 있습니다.

`/국가 생성 [국가이름]`

을 입력하면 1000000META가 차감되며 국가가 생성됩니다.

영주는 국가의 대표가 되며, 영주가 다스리던 마을은 국가의 수도마을이 됩니다.

국가 관리

국가금고에 돈을 입금하여봅시다.

`/국가 입금 [금액]`

을 입력하여 국가금고에 돈을 입금할 수 있습니다.

`/국가 출금 [금액]`

을 입력하여 국가금고에서 돈을 출금할 수 있습니다.

국가에 여러 마을을 초대하여 국가를 키워봅시다.

`/국가 초대 [마을이름]`

을 입력하여 마을을 국가에 초대할 수 있습니다.

또한,

`/nation toggle open`

을 이용해 국가를 개방하면, 초대 없이도 마을의 영주들이

`/nation join [국가이름]`

을 이용해 국가에 자유롭게 입주할 수 있게 됩니다.

`/국가 추방 [마을이름]`

을 입력하면 마을을 국가에서 제외할 수 있습니다.

국왕은 국가에 포함된 마을들을 신경써야 할 의무가 있습니다.

국왕은

`/국가 입금 [마을이름] [금액]`

을 입력해 국가에 포함된 마을에 돈을 입금할 수 있습니다.

국가에 포함된 마을이 많을 수록 하루에 **국가를 유지하는 비용**이 많아지게됩니다.
마을 하나당 15000META의 유지비를 내야하며, 유지비는 하루에 한 번 국가금고에서 출금됩니다.

국가 영토의 **대표스폰장소**를 지정 해봅시다.
국가에 해당되는 영토중 한 청크 안에서 국민들이 스폰될 블록 위에 서서
`/국가 설정 스폰`
을 입력하여 **스폰포인트**를 지정합니다. 국민들은
`/국가 스폰`
을 입력하여 **국가의 스폰포인트로 이동**할 수 있습니다.

국가의 **공지사항(문구)**을 지정하려면
`/국가 설정 공지 [공지사항]`
을 사용하면 됩니다.

국가의 이름이 너무 길 경우 **국가의 약칭**을 정할 수 있습니다.
`/국가 설정 태그 [국가약칭]`
국가의 약칭은 **최대 4글자**이며, 약칭은 채팅 입력 시 국가가 약칭으로 표시됩니다.

`/국가 설정 이름 [국가이름]`
으로 **국가이름**을 변경할 수 있으며 **변경비용은 250000META**입니다.

혼자서 국가의 일을 하기에는 힘드므로, **부국왕**을 임명하여봅시다.
`/nation rank add [플레이어이름] assistant`
를 입력하여 플레이어를 부국왕으로 임명할 수 있습니다.

✂국가 세금✂

국가에서 **각 마을들이 지불하는 세금**을 지정할 수 있습니다. 세금은 **하루에 한 번 마을금고에서 자동 출금**되며, 국가세금을 지불하지 못 할 경우, **자동으로 국가에서 추방당**하게 됩니다.
`/국가 설정 세금 [금액]`
으로 **국가세금**을 지정할 수 있습니다.

✂국가의 발전✂

국가에는 **4가지 단계**가 있으며 단계에 따라 **마을의 명칭과 영주의 명칭**이 바뀌게 됩니다. 또한 **보유할 수 있는 영토의 크기**가 늘어납니다.

단계	필요한 주민 수	국가명칭	국왕명칭	접두사+명칭
0	15	신생국	대표	신생국 대표

1	40	왕국	국왕	왕국 국왕
2	60	제국	황제	제국 황제
3	100	대제국	대황제	대제국 대황제

✂ 국가의 정보 ✂

국가금고의 잔액, 마을정보 등 국가에 관한 정보는

/국가

명령어를 통해 확인할 수 있습니다.

/국가 목록

명령어를 통해 서버 내 국가 목록을 확인할 수 있습니다.