1. 직업 증표를 수여하는 방식

몇 가지 방식이 있습니다. 일단 윤도님께서 직접 수여하는 방식으로 하면 좋을 것이라고 말씀하셨기 때문에 커맨드로 주는 방식과 직접 주는 방식이 존재합니다.

- ‘직접 주는 방식’의 경우에는 약간 복잡해집니다. 인벤토리의 특정 칸에 증표가 위치해야 하기 때문입니다. 또한, 증표는 인벤토리 내에서 이동이 불가능해야 하는데 윤도님이 다른 플레이어분에게 증표를 줄 때 증표를 버리시던지, 거래를 하시던지 하는 과정이 필요하기 때문입니다. 따라서 이 경우는 그리 좋은 방법이 아닙니다.

- ‘커맨드로 주는 방식’의 경우에는 이론은 간단합니다만, 직업의 종류가 많기 때문에 헷갈리실 위험이 있습니다.

예를 들어

/giveToken yumehama 기사

/giveToken yumehama 농부II

/giveToken yumehama 1 (직업을 숫자에 대응시키는 경우)

이런 방식으로 만들 수 있습니다. 직업명을 사용하시는게 편하신지, 숫자로 사용하시는게 편하신지 말씀해주시면 될 것 같습니다.

1-1. 직업 증표를 구현하는 방식

특정 아이템에 이름을 붙여 사용해야 하는데 어떤 아이템이 좋을 지 알려주시면 될 것 같습니다. 텍스처팩을 변경해서 직업별로 다른 모양의 증표를 만들 수도 있습니다.

서버 내에서 사용되지 않을 아이템을 하나 골라주시면 됩니다.

‘커맨드 1개 + 커스텀 아이템 약 20개(다른 속성값 없이 이름만 바뀐 아이템)’으로 가격을 책정하여 15000원입니다. (커맨드: 5000원, 커스텀 아이템: 10000원)

2. 직업에 따른 이동 가능 구역

여러가지 방법 중 하나를 선택해주시면 됩니다.

2-1. 문을 여는 상황에서 텔레포트

-제일 간단한 방법입니다. -> 5000원으로 책정하였습니다.

2-2. 특정 직업이 아니면 이동이 캔슬되고 뒤로 이동됨

-직업별로 막아놓을 블록이 필요합니다. (예를 들어, 기사는 검은 양털 블록 위를 통과할 수 없습니다.) -> 최소 직업 수가 7개이기 때문에 15000원으로 책정하였습니다.

2-3. 특정 직업이 아니면 특정 상인과의 대화가 불가능함

-숍키퍼 플러그인 특성상 대화 이벤트를 취소시키면 가방을 못 열게 되는 에러가 납니다 (1.15와 1.16버전에서 확인한 버그라 1.12는 확실하지 않습니다.). 그래서 일반적인 방법으로는 불가능한 방법입니다. 하지만 제 플러그인을 숍키퍼 플러그인과 연동해 해당 방법을 구현하는 방법이 있긴 합니다. -> 복잡한 방식을 취하므로 시간도 오래걸리고 비쌉니다. 추천드리지 않아요.

3. 인벤세이브가 걸리는 지역 생성

게임룰에서 인벤토리 세이브를 true로 바꿔주셔야합니다. 영역으로 지정되지 않은 곳에서는 죽을 때 레벨을 초기화하며, 가지고 있는 아이템을 떨구게 할 예정입니다.

월드에딧과 연계해 나무도끼로 영역을 지정하고 커맨드를 입력했을 때 영역으로 지정됩니다. (월드에딧이 없는 경우 정상적으로 작동하지 않습니다.)

-> 타 플러그인과의 연계: 20000원

영역을 영구히 저장하기 위해 서버내의 Plugins 파일에 새로 폴더를 만들어야합니다.

폴더 내에 .dat폴더를 생성하여 커맨드로 저장하신 영역(왼클릭한 좌표, 우클릭한 좌표)을 저장합니다. -> 유동적인 폴더 생성 및 쓰고 지우기: 15000원

총 35000원입니다.

4. 직업에 관해서

농부I, 농부II / 대농

광부I, 광부II /연금술사

어부I, 어부II / 태공

도적, 대도적 / 도제

모험가, C헌터, B헌터, A헌터 / S헌터

상인I, 상인II / 거상

기사, 기사장 / 기사단장

위와 같이 적어주셨는데, 농부I이 전직해서 농부II가 되고, 농부II가 히든 전직하면 대농이 되는 시스템으로 이해했습니다. 틀린 점이 있다면 말씀해주세요.

후에 스킬을 추가하시고 싶으시면 말씀주세요.