



TODO LO QUE NECESITAS SABER SOBRE EL TOWNY

Índice

1. Guía Básica	2
1.1. Lo basico de lo basico	2
2. Guía avanzada	3
2.1. Quien eres dentro del mundo de Towny	3
2.1.1. Nómada	3
2.1.2. Residente	3
2.1.3. Alcalde	3
2.1.4. Bandido	3
2.1.5. Reyes	3
2.2. Ciudades y Naciones	4
2.2.1. Ciudades/Pueblos	4
2.2.2. Países	4
2.3. Mecánicas de pueblos	4
2.3.1. Crear un pueblo	4
2.3.2. Unirse a un pueblo	4
2.4. Mecánicas de plots	4
2.4.1. Reclamar plots	4
2.4.2. Comprar bonus plot	5
2.4.3. Agrupaciones de plots	5
2.4.4. Tipos de plots	5
2.4.5. Puesto de avanzada	5
2.4.6. Vendiendo Plots	5
2.5. Permisos	6
2.6. Impuestos y mantenimiento	6
2.6.1. Poner impuestos	6
2.6.2. Mantenimiento	7



Este documento se hace para ayudarte a crear un pueblo / nacion y personalizarlo a tu gusto.
Un pueblo es lo que necesitas para poder proteger tus cosas y poder hacer todo lo que siempre has querido con tus amigos.

1. Guía Básica

1.1. Lo basico de lo basico

¿Como puedo proteger mi casa?

Cuando tienes 250€ puedes usar el comando `/town new [nombre]` para crear tu casa.

Automáticamente la parcela en la que te encuentres será el primer 'plot' de tu pueblo.

Un plot es la unidad mínima de división del terreno en protección, protege un área de 16*16 y si quieres saber cuales son tuyos y cuales no usa `/towny map`.

Por defecto un plot es tierra del pueblo , para que puedas usarlo como tu casa lo tienes que poner a la venta (como alcalde) y tu o alguien comprarlo.

Esto se hace mediante :

Haciendo como alcalde `/plot fs [precio]` encima del plot que quieres vender.

Haciendo `/plot claim` encima del plot que quieres comprar.

Una vez hecho esto ese plot es tuyo (deja de ser tierra comunal del pueblo).

Si quieres ampliar el pueblo , te pones en uno de los plots adyacentes al pueblo y pones `/t claim`.

CUIDADO: Mantener la protección requiere de dinero diario en la cuenta del pueblo por lo que si llegas a tener muchas perdidas tu protección desaparece.

ATENCIÓN: Cuanto mas grande en terreno sea el pueblo mas dinero cuesta mantenerlo.

¿Como puedo añadir/quitar dinero del pueblo?

El alcalde puede usar `/town deposit [cantidad]` y `/town withdraw [cantidad]` para añadir o retirar dinero de la cuenta de la ciudad.

También puede poner un sistema de impuestos para recoger dinero diariamente de los habitantes, hay dos modos:

- Modo de porcentaje: Cobra a los residentes el porcentaje indicado de su dinero.(PE si esta a 10% y tienes un residente con 100 de dinero le cobra 10 y lo guarda en el banco del pueblo).Es el modo por defecto.Si un residente se queda sin dinero y no puede pagar no pasa nada.
- Tasa fija : Cobra una tasa fija a todos los residentes del pueblo , si no puedes pagarla eres expulsado del pueblo.

Para alternar entre cualquiera de los modos usa : `/town toggle taxpercent`.

Para asignar un valor usa : `/town set taxes [impuesto]`

Comandos utiles para la informacion

- `/t [nombredelpueblo]` muestra la informacion de ese pueblo
- `/t spawn` te lleva al spawn de tu pueblo
- `/t spawn [pueblo]` te lleva al spawn de ese
- `/towny prices` te muestra todos los precios que hay
- `/res friend add [nombre]` añade a alguien a tu lista de amigos
- `/res` mas información de tu persona como residente



2. Guía avanzada

2.1. Quien eres dentro del mundo de Towny

Dentro de Towny hay varias clases de persona que puedes ser en función de quien eres dentro de cada pueblo/ciudad.

2.1.1. Nómada

Un nómada es una persona que no pertenece a ningún pueblo. Aunque no tienen tierras, pueden comprar un plot especial denominado "Embajada".

2.1.2. Residente

Es toda persona que se une a un pueblo. Tienen su propio comando /resident donde podrán ver información útil sobre su estado. Un residente podrá reclamar plot de su ciudad en cualquier momento mediante /plot claim (siempre que estén a la venta).

2.1.3. Alcalde

Es la persona que maneja el pueblo y decide todo sobre él. Puede asignar rangos especiales con /town rank add|remove playername rankname. También deciden que impuestos se aplica sobre la ciudad. Pueden asignar títulos y un sufijo a los residentes:

- /town set title name titlegoeshere
- /town set surname name surnamegoeshere

2.1.4. Bandido

Un bandido es toda persona a la cual un pueblo le ha declarado como tal. Se declara un bandido mediante: /town outlaw [add/remove] [name] Un bandido NUNCA podrá usar /t spawn a tu ciudad. Un bandido puede ser encarcelado si hay una prisión en el pueblo y este es asesinado en el por una persona que sea alcalde, consejero, vice-alcalde o sheriff. Para ver los bandidos de la ciudad /town outlawlist townname.

2.1.5. Reyes

Un rey dirige una nación y corresponde con el alcalde de la ciudad capital. Al igual que los alcaldes tienen a su disposición rangos que asignar a los residentes de la nación con /nation rank add|remove playername rankname. Pueden añadir un título y un sufijo a los residentes de su nación mediante:

- /nation set title name titlegoeshere
- /nation set surname name surnamegoeshere



2.2. Ciudades y Naciones

2.2.1. Ciudades/Pueblos

Un pueblo es un conjunto de residentes y posee una cuenta propia. Pueden cobrar impuestos al final de día y crecen mediante la compra de plots, comando /t claim sobre el plot que desean comprar, en casillas adyacentes. Si crecen lo suficiente pueden reclamar un puesto avanzado /t claim outpost. Puedes consultar los pueblos con /town list.

2.2.2. Países

Un país es una o varias ciudades con una como capital. Una nación puede participar en una guerra y tienen su propia cuenta.

También pueden cobrar impuestos a los pueblos bajo su control.

Las naciones pueden aliarse y ponerse como hostiles entre si.

Pertenecer a un país permite :

- Ampliar cantidad de plots de pueblos máximos a los pueblo que pertenecen a esta
- Disminuir mantenimiento de pueblos
- Zonas nacionales protectoras mas amplias
- Mas cantidad de puestos de avanzada.

2.3. Mecánicas de pueblos

2.3.1. Crear un pueblo

Puedes crear un pueblo con /town new townname al hacerlo reclamas el plot en el que estas como plot central.

Puedes mover el spawn de pueblo en el plot home usando /t set spawn.

Puedes cambiar el plot home con /t set homeblock.

Como hemos dicho antes puedes crecer el pueblo con /town claim.

2.3.2. Unirse a un pueblo

Hay 2 maneras:

1. Te envían una invitación con /town add playername
2. El pueblo es abierto (/town toggle open) y entonces podrás usar directamente /town join townname.

Cada nuevo residente del pueblo aumenta la cantidad de tierra que este puede reclamar por 8.

2.4. Mecánicas de plots

Un plot es la unidad mínima de protección y pertenecen a un pueblo o a un residente, tienen un tamaño de 16*16.

2.4.1. Reclamar plots

Para reclamarlos a un pueblo usa /town claim.



2.4.2. Comprar bonus plot

Puedes ampliar la capacidad máxima de plots de tu pueblo comprándolos mediante `/town buy bonus amount`.

2.4.3. Agrupaciones de plots

Puedes agrupar tus plots usando `/plot group add groupn` *ameaspodr smanipularlos de forma simultanea.*

2.4.4. Tipos de plots

1. Defecto: Estos plots son los asignados por defecto. Se ponen a la venta `/plot forsale $$`. Para volver al por defecto usa `/plot set reset`.
2. Tiendas: Estos plots son la tienda y se asignan con `/plot set shop`. Un alcalde puede establecer un impuesto a las tiendas de su pueblo `/town set shoptax $$`
3. Arena: Las arenas permiten PVP y fuego amigo. Se asignan con `/plot set arena`.
4. Embajada: Se asignan mediante `/plot set embassy` y permiten ser compradas por cualquiera. Le puedes poner un impuesto adicional usando `/town set embassytax $$`.
5. Taberna: Se asignan con `/plot set inn`. Permiten a personas ajenas poder usar las camas y cofres del sitio.
6. Carcel: La cárcel se designa `/plot set jail`. Se puede entrar a la cárcel:
 - Siendo enviado por alcalde y sheriff usando `/t toggle jail [jailnumber] [residentname] days`
 - Un enemigo muerto durante un asedio
 - Un bandido que muere en la ciudad que lo considera así a manos del sheriff o alcalde.Se puede salir de la cárcel:
 - Los liberan
 - Pagan la multa `/resident jail paybail`
 - Consiguen escapar
7. Granja: Se asigna con `/plot set farm` y permite que los jugadores del pueblo solo puedan romper los bloques mostrados con `/towny farmblocks`
8. Bancos: Se asignan con `/plot set bank` y por actualmente no son útiles.

2.4.5. Puesto de avanzada

Un puesto de avanzada es un plot que puede no estar adyacente al centro del pueblo. Una vez creado se puede visitar con `/town outpost name`.

2.4.6. Vendiendo Plots

Se puede vender plots mediante `/plot forsale optional cost` por parte del alcalde o el rango pertinente. Para comprarla puedes ponerte encima del plot a comprar y poner `/plot claim`.



2.5. Permisos

Se puede editar los permisos tanto en parcelas del jugador como del pueblo , para eso puedes usar `/resident set perm` o `/town set perm` respectivamente.

Hay 4 tipos de permisos:

- Construcción: permite a los jugadores poner bloques.
- Destruccion: permite a los jugadores destruir bloques.
- Switch: El uso de algunos objetos recogidos en `/towny switches`.
- itemuse: Cubre el uso de `/towny itemuse`.

Hay 4 grupos de personas:

- Amigos/Residentes
- Pueblo/País
- Aliados
- De fuera

Para alternar los permisos puedes usar la lista que se encuentra en <https://github.com/TownyAdvanced/Towny/wiki/Towny-Commands>.

En ese enlace también veras como puedes cambiar las protecciones del pueblo mediante el uso del toggle.

2.6. Impuestos y mantenimiento

En cualquier momento puedes ver los impuestos que estas pagando con `/res tax`.

2.6.1. Poner impuestos

Como alcalde puedes poner impuestos usando dos comandos:

- `/town set taxes $`
El dinero puede ser tanto una tasa fija como un porcentaje.
Para variar entre tasa fija y tasa variable con `/town toggle taxpercent`.
 - Si es tasa fija y no puede pagarlo entonces es expulsado del pueblo
 - Si es tasa porcentual y un jugador no puede pagarlo , no pasa nada.
- `/town set plottax $`
Cada residente pagara la cantidad indicada anteriormente por cada plot que le pertenezca , si no puede pagarlo lo perderá.

Como rey puedes poner impuestos con `/nation set taxes $`, lo cual afecta a los pueblos. Si no pueden permitirselo serán expulsados del país.



2.6.2. Mantenimiento

Diariamente el hay que pagar el mantenimiento del pueblo. Este mantenimiento va en función de los plots del pueblo, cuantos mas plots más coste diario. Los países van por número de ciudades. Bancarrota Si el pueblo entra en bancarrota no podrá:

- No pueden añadir mas residentes
- No pueden conseguir mas plots No pueden CONSTRUIR en su tierra

Si el pueblo/país llega al máximo de deuda permitido, este desaparecerá. Un país se disolverá y un pueblo dejara de tener la tierra protegida.

Mas información adicional en : <https://github.com/TownyAdvanced/Towny/wiki/How-Towny-Worksthe-hierarchy>
<https://github.com/TownyAdvanced/Towny/wiki/Towny-Commands>

Desde el actual equipo de la Delegación agradecemos profundamente la labor desempeñada por Eduardo y Alberto dentro de la Delegación.

Secretario de la Delegación de Alumnos
Ricardo Javier Sendra Lázaro

En Murcia, a 5 de diciembre de 2020.