새벽야생



소개

- 바닐라 스러운 반야생 서버
- 마인크래프트 **최신 버전** 지속적 업데이트
- **공식 디스코드**에서 자세한 공지사항 확인 가능

항목	내용
서버 버전	**Paper 26.2**
난이도	**하드**
PvP	**활성화**
최대 접속 인원	30명

처음 오셨나요?

서버에 처음 접속하면 환영 메시지가 표시된 뒤 **약 10초 후 자동으로 랜덤 텔레포트**됩니다. 따로 조작할 필요 없이 야생의 랜덤 위치에 도착하며, 낙하 데미지는 착지할 때까지 자동으로 무효 처리됩니다.

접속 후 가장 먼저 해야 할 것

1. 접속할 때 뜨는 **리소스팩 안내에서 "허용"**을 눌러 주세요 (필수는 아니지만, 거부하면 커스텀 아이템 · 가구 · 물고기 등이 제대로 보이지 않습니다)
2. **/sethome** 명령어로 집 위치 저장 (기본 **1개**, 명령어 상점에서 확장 가능)
3. 상자, 문에 **표지판을 붙여 잠금** (아래 보호 시스템 참고)
4. **Shift(웅크리기) + F** 키로 스위치GUI 열기 — 서버의 주요 기능 바로가기
5. **/도감** 명령어로 서버 도감을 열어 수집 콘텐츠 시작

6. **/위키** 명령어로 이 위키 페이지 주소를 확인할 수 있습니다



금지 명령어: /pl, /plugins, /help, /?, //calc — 앞에 접두어를 붙인 변형 표기도 같은 규정을 적용합니다.

사용 시 즉시 추방되며, 전체 채팅과 디스코드에 기록이 남습니다. 관리자도 예외가 없습니다.

보호 시스템

표지판을 이용해 상자, 문, 각종 컨테이너를 **잠금**할 수 있습니다. 잠금된 블록은 다른 플레이어가 열거나 부술 수 없으며, 크리퍼나 TNT 폭발로부터도 보호됩니다.

사용 방법

표지판을 손에 들고 상자나 문을 **우클릭**하면 표지판이 붙으면서 곧바로 잠깁니다. 이때 웅크리면 안 됩니다. 웅크린 채 우클릭하면 표지판이 놓이기만 하므로, 첫 줄에 `[Private]` 이라고 직접 적어야 잠깁니다. 아무것도 적지 않은 빈 표지판은 잠금이 되지 않습니다. 안내 메시지는 한국어로 나오지만, 표지판에 적는 태그는 대괄호까지 포함해 영문 그대로 적어야 합니다.

태그	용도
`[Private]`	개인 잠금 (표지판 부착 시 자동 적용)
`[More Users]`	사용자 추가 (2~4번째 줄에 닉네임 입력)
`[Everyone]`	모두에게 개방 (레드스톤 · 구리 골렘 포함)
`[Redstone]`	레드스톤 신호로 문 여닫기 허용
`[Golem]`	구리 골렘의 사용 허용 (보호된 문 통과, 보호된 보관함에 물건 넣고 빼기)
`[Timer:X]`	문이 X초 뒤 자동으로 닫힘 (X 는 0~9 한 자리 숫자)

보호 가능한 블록

- **컨테이너**: 상자, 함정 상자, **구리 상자**(산화 4단계 + 밀랍 처리 포함), 통(barrel), 셜커 상자(모든 색상), 선반(shelf, 모든 목재)
- **작업 블록**: 화로, 용광로, 훈연기, 양조기, 작업대, 인챈트 테이블, 모루(손상 단계 포함), 조합기(crafter)
- **레드스톤**: 호퍼, 디스펜서, 드로퍼
- **기타**: 독서대(lectern), 주크박스, 비콘, 퇴비통, 침대(모든 색상)
- **문/트랩도어**: 모든 종류의 문, 트랩도어, 울타리 문 (구리 문 산화 단계 포함)

구리 골렘

구리 골렘은 보호된 블록을 마음대로 쓸 수 없습니다. 표지판에 `[Golem]` 또는 `[Everyone]` 이 적혀 있어야 합니다.

- **보호된 문 · 울타리 문 · 트랩도어**: 태그가 없으면 구리 골렘이 열지 못합니다
- **보호된 상자 · 통 등 보관함**: 태그가 없으면 구리 골렘이 물건을 넣거나 꺼내지 못합니다

- 태그는 `[Private]` 표지판의 3~4번째 줄, 또는 `[More Users]` 표지판의 2~4번째 줄에 적습니다
- 골렘만 통과시키려면 `[Golem]` 을, 다른 사람도 함께 열게 하려면 `[Everyone]` 을 쓰세요

참고사항

- 크리퍼, TNT, 가스트 화염구, 화재, 엔더맨, 피스톤, 침대 폭발, 자라나는 나무 등 **모든 파괴 요인으로부터 보호**됩니다
- 좀비가 보호된 문을 부수거나 마을 주민이 보호된 문을 여는 것도 막힙니다
- 보호 만료 없음 (**영구 보호**)
- 더블 상자는 표지판 하나로 양쪽 모두 보호
- 단, **나란히 붙어 있는 별개의 컨테이너는 각각 표지판이 필요**합니다
- 문 자동 닫힘은 기본으로 꺼져 있습니다. `[Timer:X]` 태그를 직접 넣어 주세요
- X 는 **0~9 한 자리 숫자**만 인식됩니다. 0을 넣거나 숫자가 아니면 자동으로 닫히지 않습니다
- 레드스톤 신호로 열린 문은 타이머와 상관없이 자동으로 닫히지 않습니다
- 사용자를 고치려면 보호 표지판을 우클릭해 2~4번째 줄을 직접 수정하면 됩니다. 표지판을 만든 본인만 고칠 수 있고, 소유자 이름(`[Private]` 표지판의 2번째 줄)은 바꿀 수 없습니다
- 줄이 모자라면 같은 블록에 표지판을 하나 더 붙이고 첫 줄에 `[More Users]` 라고 적으세요. 이미 보호된 블록에 `[Private]` 표지판을 또 붙이면 그 표지판은 떨어집니다
- 밀랍 처리한 표지판은 글자를 고칠 수 없으니 주의하세요

경제 시스템

서버의 기본 화폐는 **돈(원)** 입니다. 엘리트몹 콘텐츠에서 쓰는 **엘리트 코인**은 이 절의 명령어와 무관한 별도 지갑이며, 자세한 내용은 엘리트 코인 절을 참고하세요.

통화	표기	설명
돈	원	서버 기본 화폐. 상점 구매, 플레이어 간 거래, 후원 연동, 이벤트 보상 등
코인	⛀	보조 통화. 현재 획득 경로와 사용처가 열려 있지 않습니다

명령어

명령어	설명
/balance (/bal) [플레이어]	소지금 확인. 닉네임을 붙이면 다른 사람의 소지금도 볼 수 있습니다
/money	돈(원) 전용 명령
/coins	코인( ) 전용 명령
/wallet [플레이어]	돈과 코인 잔액을 한 번에 확인. 닉네임 지정 가능 (엘리트 코인은 별도 지갑이라 표시되지 않습니다)
/pay <플레이어> <금액>	다른 플레이어에게 송금
/paytoggle (/payments)	송금 수신 켜기/끄기
/baltop (/balancetop)	소지금 랭킹 (GUI, 15분마다 갱신)

- 잔고는 화면 우측 사이드바에도 표시됩니다. (`/sb` 명령어로 사이드바 표시를 끄고 켤 수 있습니다.)
- 화폐 지급 · 차감 내역은 서버에 자동으로 기록됩니다.

편의 기능

앉기 + F = 스위치GUI

- **Shift(앉기) + F** - 앉기 키를 누른 채로 “F” 키를 입력하면 **스위치GUI** 메뉴가 열립니다. (**/switchgui** 명령어로도 열 수 있습니다.)

- 서버의 주요 기능을 이 메뉴에서 편리하게 이용할 수 있습니다.

GUI 구성 (6줄 메뉴)

줄	버튼 (왼쪽 → 오른쪽)	실행 명령어
1줄 (기본)	명령어 상점 열기, 서버 도감, 로그 조사(클릭) On/Off	/상점 · /도감 · `/co i`
2줄 (베인마이너)	베인마이너 ON, 베인마이너 OFF, 베인마이너 모드, 쓰레기통	`/vm mode sneak` · `/vm mode none` · `/vm mode stand` · `/trash`
3줄 (이동/홈)	SETHOME 홈 설정, HOME 홈 이동, 뒤로 가기	`/sethome` · `/home home` · `/back`
4줄 (빙고)	빙고게임 시작, 빙고게임 GUI, 빙고게임 랭킹, 빙고게임 타임어택 랭킹, 빙고 전당	`/bingo start` · `/bingo board` · `/bingo rank` · `/bingo timeattack` · /빙고전적
5줄 (도박)	꽃 도박, 슬롯머신 3, 슬롯머신 5	배팅 GUI 열기
6줄 (엘리트몹 / 낚시)	모험가 길드, 엘리트몹 메뉴, 파티, 낚시 가방, 어시장	`/ag` · `/em` · `/em party menu` · `/fishingbag` · `/sellfish`

- **5줄 도박 버튼**은 명령어를 바로 실행하지 않고 **배팅 아이템 · 수량을 고르는 창**을 엽니다. (/도박 명령어로도 같은 창을 열 수 있습니다.)
- **6줄**의 다섯 버튼은 별도 권한 없이 모든 플레이어가 사용할 수 있습니다.
- 스위치GUI가 열려 있을 때 **아래쪽 본인 인벤토리 칸을 클릭해도 명령어가 실행되지 않습니다.**



3줄의 **HOME 홈 이동** 버튼은 `/home home` 을 실행합니다. home 이라는 이름의 홈을 만들어 두면 버튼 한 번으로 이동할 수 있습니다.

베인마이너

- **베인마이너** - 앉아서 광물, 나무, 잔디, 농사 식물 등을 한 번에 캐는 기능
- **기본 적용**: **서버에 처음 접속하면 이미 적용되어 있습니다.** 바로 앉아서(Shift) 캐면 발동합니다.
- **설정 변경**: 스위치GUI(`Shift+F`) 또는 아래 명령어로 모드를 변경할 수 있습니다.
- **배고픔 소모**: 허기 1 이상 필요하며, 캘 때마다 허기가 추가로 소모됩니다.
- 캔 아이템과 경험치는 **처음 캔 블록 자리에 모여서** 드롭됩니다.
- 도구가 **부서지기 직전에** 자동으로 중단됩니다. 연쇄 채굴 때문에 도구가 부서지지는 않습니다.
- 크리에이티브 / 관전 모드에서는 비활성화됩니다.

도구별 최대 연쇄 채굴 수

도구	최대 블록 수
곡괭이	16
삽	128
검 / 맨손	256
도끼 / 괭이 / 가위	512

명령어

명령어	설명
/vm	명령어 도움말

명령어	설명
/vm mode sneak	앉았을 때 발동 —**기본 설정 / 권장**
/vm mode stand	서 있을 때 발동
/vm mode always	항상 발동
/vm mode client	클라이언트 모드(VeinMiner Companion) 설치자용
/vm mode none	비활성화
/vm pattern	채굴 패턴 변경 (default / tunnel / staircase_up / staircase_down)
/vm toggle	연쇄 채굴 전체 켜기/끄기
/vm toggle <도구>	도구 종류별로 켜기/끄기 (Pickaxe / Shovel / Axe / Hoe / Shears / Sword / Hand)

텔레포트

서버의 홈/텔레포트 시스템은 한국어 메시지로 운영됩니다.

명령어

명령어	설명
/sethome [이름]	현재 위치를 홈으로 설정 (기본 **1개**, 확장권으로 최대 **8개**)
/homeslot, /홈슬롯 [플레이어]	현재 홈 상한 확인
/home [이름]	설정한 홈 위치로 이동
/homelist	설정한 홈 리스트 확인
/delhome <이름>	설정한 홈 삭제
/edithome <이름>	홈 편집 창 열기 — 이름 변경 · 설명 · 위치 갱신 · 공개 전환
/edithome <이름> privacy	내 홈을 공개/비공개로 전환 (공개로 둘 수 있는 홈은 최대 **2개**)
/publichome [이름]	다른 사람이 공개한 홈으로 이동 (이름을 빼면 공개 홈 목록이 나옵니다)
/publichomelist	공개된 홈 목록
/warp <이름>	서버 워프 이동 (**현재 등록된 워프가 없습니다**)
/warplist	서버 워프 목록
/tpa <플레이어>	플레이어에게 텔레포트 요청
/tpahere <플레이어>	상대방을 내 위치로 요청
/tpaccept	텔레포트 요청 수락
/tpdeny	텔레포트 요청 거절
/tpignore	텔레포트 요청 수신 차단
/back	죽은 자리, 또는 홈 · 워프 · 텔레포트 요청으로 이동하기 전 자리로 복귀 (랜덤 텔레포트처럼 그 밖의 방식으로 옮겨진 자리는 기록되지 않습니다)

참고

- 랜덤 텔레포트는 **첫 접속 시 자동 1회**와, 명령어 상점(`/cshop`)에서 파는 **랜덤 텔레포트 이용권**으로만 이용할 수 있습니다.
- 텔레포트 시 **5초 워밍업**이 있으며, 액션바에 카운트다운이 표시됩니다. 움직이거나 데미지를 받으면 취소됩니다.
- 텔레포트 요청은 **60초 후 만료**됩니다.
- `/tpa` 는 **이동이 실제로 실행되는 순간 상대가 서 있는 자리**로 갑니다. 워밍업 5초 동안 상대가 움직이면 움직인 자리로 갑니다.
- `/tpahere` 는 반대로 **요청을 보낸 순간의 위치**가 고정됩니다. 요청을 보낸 뒤 자리를 옮겨도 상대는 처음 보낸 자리로 옵니다.
- 홈은 기본 **1개**이며, 명령어 상점(`/cshop`)의 **홈 슬롯 확장권**을 사서 우클릭하면 1칸씩 늘어납니다. **최대 8개**까지 확장할 수 있습니다.
- 첫 확장권은 **계정당 한 번** 100,000원이고, 그 이후 확장권은 500,000원입니다.
- 확장권은 종이 아이템이라 **다른 플레이어에게 건네주거나 물물교환**할 수 있습니다.

- 동일한 이름으로 sethome 시 **자동 덮어쓰기**가 적용됩니다.
- 홈 이름은 **대소문자를 구분**합니다.
- 홈 이름에는 **영문 · 숫자 · 하이픈(-) · 밑줄(_)** 만 쓸 수 있고 **최대 16자**입니다. 한글 이름은 등록되지 않습니다.
- 서버 스폰 지점은 `world` 월드의 (0, 160, 0) 입니다.

사망 & 무덤 시스템

플레이어가 사망하면 바닥에 **플레이어 머리 모양의 무덤**이 생성됩니다. 아이템과 경험치가 무덤 안에 안전하게 보관됩니다.

항목	내용
무덤 유지 시간	**180초 (3분)**
아이템 회수	무덤 **우클릭**으로 인벤토리 열기
즉시 회수	**Shift + 우클릭**으로 전체 즉시 회수 —**다른 플레이어도 통째로 가져갈 수 있습니다**
경험치 보존	**100%** (전부 보존)
시간 만료 시	아이템과 경험치가 바닥에 드롭됨 (사라지지 않음)
무덤 접근	**누구나** 열 수 있음
갑옷 자동 장착	회수 시 갑옷이 자동으로 장착됨
무덤 자동 삭제	아이템을 모두 꺼내면 무덤이 즉시 사라짐
무덤 개수 제한	없음
홀로그램 표시	사망한 플레이어 이름, 남은 시간, 아이템 수, 경험치량



무덤은 3분 후 사라지며 아이템이 바닥에 흩어집니다. 사망 후 /back 명령어로 빠르게 돌아가세요!

쓰레기통

/trash 명령어로 쓰레기통을 열 수 있습니다. (스위치GUI에서도 접근 가능)

- 6줄(54칸) 크기의 상자 GUI가 열림
- **인벤토리를 닫으면 안에 넣은 아이템이 전부 삭제**됩니다
- 쿨타임: 5초

사이드바

화면 우측에 서버 정보가 상시 표시됩니다.

사이드바 맨 위에는 서버 이름 **새벽야생**이 글자 색이 흐르는 애니메이션으로 표시됩니다. 그 아래 본문은 이름표가 붙은 구분선으로 네 구역으로 나뉩니다.

- **현재** — 월드 (지금 있는 월드 이름)
- **도감** — 수집 (모은 종수 / 전체 종수), 진행률 (백분율), 빙고 (채운 칸 / 25칸, 진행 중인 판이 없으면 -)

- **엘리트몹** — 전투 레벨
- **자산** — 소지금, 엘리트 코인

맨 아래에는 좌우로 흐르는 마감선과 함께 **접속 인원 (현재 / 최대)** 과 **TPS** 가 한 줄로 표시됩니다.

/sb 명령어로 표시를 켜고 끌 수 있습니다. 끈 상태는 저장되지 않으므로 서버에 다시 접속하면 사이드바가 다시 켜집니다.

도감 시스템

서버 내 다양한 아이템을 수집해 도감을 채우는 컬렉션 콘텐츠입니다. **/도감** (또는 **/dogam**) 명령어로 도감 GUI를 열 수 있습니다. (스위치GUI에서도 접근 가능)

- 화면 우측 **사이드바**에 수집 현황과 진행률이 상시 표시됩니다.
- 서버에서 **가장 먼저** 어떤 아이템을 등록하면 전체 공지가 나갑니다. (이미 누군가 등록한 아이템은 공지되지 않습니다)



26.2 업데이트 반영 안내

- 마인크래프트 26.2 신규 아이템이 도감에 대량 추가되어 **총 946종**이 되었습니다. (구리 골렘 동상, 구리 상자 · 창살 · 사슬 · 횃불 · 랜턴, 하네스 16색, 앵무조개 갑옷 5종, 말 갑옷 3종, 마른 가스트, 파란색 · 갈색 달걀, 유황 큐브가 담긴 양동이, 조율한 스컬크 감지체 등)
- 아이템 이름을 **마인크래프트 공식 한글 명칭**으로 전면 통일했습니다.
- 바닐라 생존에서 정상적으로 획득할 수 없는 항목은 도감에서 제외되어, **모든 도감 항목을 정상적인 플레이로 수집 · 완료**할 수 있습니다.
- 기존 수집 기록은 **모두 그대로 유지**됩니다.

카테고리 (총 12종 / 등록 가능 아이템 합계 946종)

번호	카테고리	등록 가능	설명
1	**광물과 원소**	68종	광산에서 채굴할 수 있는 원소와 광물들
2	**돌과 건축**	102종	다양한 석재와 건축에 쓰이는 블록들
3	**네더와 엔드**	46종	네더와 엔드 차원에서 발견할 수 있는 블록들
4	**나무와 숲**	87종	숲에서 자라는 나무와 관련된 모든 것들
5	**작물과 음식**	57종	농사와 요리로 얻을 수 있는 작물과 음식들
6	**꽃과 자연**	57종	자연에서 채집할 수 있는 꽃과 식물들
7	**몬스터 전리품**	65종	몬스터를 처치하거나 탐험하여 얻을 수 있는 아이템들
8	**염색과 직물**	125종	양털, 염료, 카펫, 침대, 현수막, 초 등 색깔 직물 컬렉션
9	**건축 컬러 블록**	100종	테라코타, 콘크리트, 유리 등 건축용 색깔 블록 컬렉션
10	**바다와 수중**	66종	바다 탐험과 수중에서 발견할 수 있는 아이템들
11	**도구와 장비**	135종	직접 제작할 수 있는 도구 · 무기 · 방어구 컬렉션
12	**마법과 양조**	38종	인챈트, 포션, 마법적 재료 컬렉션

등록 방식

- 도감 GUI에서 **미수집 아이템**을 클릭하면 인벤토리에서 자동으로 차감되며 도감 수집량이 증가합니다.
- **인챈트가 걸렸거나 이름이 변경된 아이템은 제외**됩니다. (순수 아이템만 인식)
- **착용 중인 장비와 오프핸드 아이템은 차감되지 않습니다.** 인벤토리와 단축바에 있는 것만 인식합니다.
- 인벤토리 보유량이 부족하면 다음에 다시 채울 수 있습니다 (**누적식**). 진행 상황은 " 남은 수량X/Y"로 표시됩니다.

- 필요량을 채우는 즉시 해당 아이템은 “ 완료 ” 상태로 전환되고 **등록 보상**이 자동 지급됩니다.
- 카테고리 상세 화면은 페이지당 36종씩 표시되며, 하단의 이전/다음 버튼으로 이동합니다.
- 여러 아이템을 한꺼번에 넣고 싶다면 아래 **일괄 등록**을 사용하세요.

일괄 등록

인벤토리에 있는 아이템 중 도감에 넣을 수 있는 것을 한 번에 찾아 등록하는 기능입니다. 도감 첫 줄 가운데의 **깔때기(일괄 등록)** 버튼으로 사용할 수 있습니다.

- 버튼을 눌러도 바로 차감되지 않고 **차감 예정 목록**이 먼저 표시됩니다. 어떤 아이템이 몇 개 빠지는지, 어떤 항목이 이번에 수집 완료되는지 확인할 수 있습니다.
- 목록을 확인한 뒤 **전부 등록하기**를 누르면 등록되고, **뒤로가기**를 누르면 아무것도 차감되지 않습니다.
- 제외 규칙은 개별 등록과 같습니다. 인챈트 · 이름 변경 아이템, 착용 중인 장비, 오프핸드는 대상에서 빠집니다.
- 반대로 **인챈트가 없는 겉날개 · 네더라이트 장비 등은 대상에 포함**되므로, 실행 전에 목록을 반드시 확인하세요.
- 한 번에 **45종**까지 처리되며, 남은 항목은 버튼을 다시 눌러 이어서 등록할 수 있습니다.
- 같은 아이템이 두 카테고리에 걸쳐 있는 경우 보유 수량 안에서 나누어 배정되며, 이번에 완료할 수 있는 항목이 우선입니다.
- 등록 보상은 개별 등록과 동일하게 **완료된 종수만큼** 지급됩니다.
- 어떤 아이템이 남았는지 확인할 때는 기존처럼 카테고리 화면을 사용합니다.

필요 수량

아이템 난이도에 따라 **1 / 3 / 5 / 8 / 16 / 32 / 64개** 등급이 적용됩니다.

적용 범위	필요 수량
기본 (전체의 약 절반)	**64개**
희귀 · 고난도 아이템	**1 / 3 / 5 / 8 / 16 / 32개**로 완화
카테고리 4 나무와 숲, 카테고리 9 건축 컬러 블록	전 품목 **64개**

등록 보상 (아이템 1종 완료 시)

모든 카테고리 공통으로 **룰렛 보상 1회**가 지급됩니다. 대부분 랜덤 아이템이 나오고, 낮은 확률로 꽝이 나옵니다.

카테고리 완료 보상 (해당 카테고리 100% 수집 시)

모든 카테고리 공통으로 **최상급 네더라이트 풀세트 9종**(헬멧 · 흉갑 · 레깅스 · 부츠 · 검 · 곡괭이 · 도끼 · 삽 · 괭이)이 지급되며, 여기에 카테고리별 추가 보상이 붙습니다.

카테고리	추가 보상
1~10	황금당근 64개 + 황금사과 64개 + 인챈트 황금사과 10개 + 겉날개 1개 + 폭죽 64개
11 (도구와 장비)	황금당근 64개 + 인챈트 황금사과 5개 + 겉날개 1개 + 폭죽 64개
12 (마법과 양조)	경험치 병 64개 + 인챈트 황금사과 10개 + 불사의 토템 3개 + 폭죽 64개

- 카테고리 완료 보상은 **자동 지급되지 않습니다.** 해당 카테고리 GUI 오른쪽 아래(6행 맨 끝)의 에메랄드를 클릭해 직접 수령해 주세요.
- 카테고리당 **1회만 수령** 가능합니다.

전체 진척도 보상 (9단계)

누적 등록 종수에 따라 보상이 단계별로 **자동 지급**됩니다. 단계마다 기념 칭호 이름이 함께 안내되지만, 칭호는 안내 · 표시용이라 닉네임이나 탭 목록에 붙지는 않습니다. 메인 GUI 하단의 다이아몬드(" 전체 보상 확인 ")에서 현황을 볼 수 있습니다.

단계	누적 종수	칭호	보상
1	50종	수집 입문자	철괴 32
2	100종	수집 초보자	금괴 32 + 경험치 200
3	200종	수집 중급자	다이아몬드 16 + 경험치 500
4	300종	수집 숙련자	다이아몬드 32 + 경험치 1000
5	400종	수집 전문가	네더라이트 주괴 4
6	500종	수집 달인	네더라이트 주괴 8
7	600종	수집 거장	겉날개 1
8	700종	수집 영웅	네더의 별 3
9	946종 (전 품목)	수집의 전설	드래곤 알 1 + 네더의 별 10

통계 / 랭킹

- 본인 등록률 표시 (카테고리별 진척도)
- **TOP 5 랭킹** — 현재 접속 중인 플레이어 기준으로 집계됩니다
- 서버 전체 누적 등록 횟수 표시

블록 로그 조회

서버에는 블록 변경 로그 시스템이 설치되어 있어 모든 블록 변경 기록이 저장됩니다.

- **/co i** 명령어로 조사 모드를 켠 뒤 블록을 클릭하면 **누가 설치/파괴했는지** 확인할 수 있습니다. 별도 권한 없이 모든 플레이어가 사용할 수 있습니다.
- 스위치GUI의 " 로그 조사 " 버튼으로도 사용 가능
- 블록뿐 아니라 채팅, 명령어, 아이템 거래, 호퍼 이동까지 기록됩니다
- 그리핑 발생 시 관리자에게 문의하면 롤백이 가능합니다

주민작 편의(사서)

- 주민과 **거래 창을 연 상태**에서 아이템 칸 위에 마우스를 올리고 **F** 키를 누르면 거래 목록이 새로 갱신됩니다.
- 거래 창을 열지 않고 **웅크린 채(Shift) 주민을 우클릭**해도 갱신되며, 이때는 갱신 직후 거래 창이 자동으로 열립니다.
- 직업 블록이 옆에 있어야 하는 것은 아닙니다. 다만 **직업이 없는 주민**과 **한 번이라도 거래한 주민**은 갱신할 수 없습니다.
- 일반 주민만 대상입니다. 떠돌이 상인과 좀비 주민은 갱신되지 않습니다.

주민 이동

- **주민 양동이**: 빈 양동이를 들고 주민을 우클릭하면 주민을 아이템처럼 담을 수 있습니다. 원하는 위치에서 다시 놓으면 됩니다.
- 좀비 주민, 떠돌이 상인도 담을 수 있습니다.
- 접속할 때 이 기능 전용 리소스팩을 하나 더 요청합니다. 거부하거나 적용에 실패해도 **담기 · 놓기 기능은 그대로 동작**하며, 전용 양동이 텍스처만 기본 양동이 모습으로 보입니다.

그 밖의 편의 기능

- **/workstationhighlight**: 주민의 작업대 위치를 하이라이트로 찾아 줍니다.
- **/stonecutter**: 블록을 설치하지 않고도 석재 절단기 창을 엽니다.
- **채팅 색상 코드**: 채팅, 모루, 표지판에서 색상 코드를 사용할 수 있습니다.
- **/r (/reply)**: 귓속말 답장
- **황금 민들레**: 황금 민들레를 들고 몹을 우클릭하면 어른↔아기를 바꿀 수 있습니다.
- **블록 상호작용 시각화**: 다른 플레이어가 제작대 · 화로 · 양조대 등을 쓰는 모습이 홀로그램으로 보입니다. 개인별로 끄고 켤 수 있으며, 명령어는 `/interactionvisualizer` 또는 짧게 `/iv` 입니다. (`/iv toggle` 만 입력하면 사용법만 나오고 아무것도 꺼지지 않습니다)
  - 전부 끄기 `/iv toggle all all false` · 다시 켜기 `/iv toggle all all true`
  - 홀로그램만 끄기 `/iv toggle hologram all false`
- **몹 쓰다듬기**: 클라이언트에 PatPat 모드를 설치하면 동물을 쓰다듬을 수 있습니다.
- **/setsuffix** (별칭 **/setname**, **/이름설정**): 닉네임 뒤에 칭호를 직접 설정합니다. 설정하면 채팅에 <영문ID · 한글닉> 형식으로 표시됩니다.

커스텀 아이템

- 서버에만 있는 **가구와 음식 170종**입니다. 전부 **일반 조합대**에서 직접 만들 수 있습니다.
- 조합법 170종은 **접속하면 레시피북에 전부 등록됩니다.** 재료를 아직 안 모았어도 레시피북에서 배치와 재료를 미리 볼 수 있습니다.
- 재료는 판자, 막대기, 양털, 유리, 철 주괴, 구리 주괴, 벽돌처럼 구하기 쉬운 것들입니다. 다만 **욕실 가구는 대부분 네더 석영**이 필요합니다.
- 게임 안에서는 **영문 이름**으로 표시됩니다.

종류	개수	예시
음식과 음료	35종	치즈버거, 핫도그, 피자, 파이, 도넛, 캔음료, 커피, 주스
주방 가구	25종	싱크대, 조리대, 수납장, 냉장고, 가스레인지, 전자레인지
주방 가구 (두 번째 세트)	20종	위와 디자인이 다른 별개 세트, 섞어 써도 됩니다
욕실 가구	21종	욕조, 세면대, 변기, 샤워부스, 옷걸이, 빨래 바구니
침실 가구	20종	침대, 옷장, 서랍장, 거울, 액자, 스탠드, 에어컨
레스토랑 가구	29종	부스 좌석, 그릴, 튀김기, 아이스크림 기계, 네온사인
게이밍 세트	12종	게이밍 의자, 모니터, 본체, 키보드, TV, 콘솔 게임기
택배 상자	5종	창고나 이삿짐 연출용
컨테이너	3종	회색, 초록색, 주황색

사용 방법

- 의자, 벤치, 스툴, 변기에는 **앉을 수 있습니다.** 우클릭하면 앉고 웅크리기로 일어납니다.
- 가구는 **놓을 때 바라보던 방향**으로 배치됩니다. 놓은 뒤에는 방향을 바꿀 수 없으니, 방향이 틀렸으면 부수고 다시 놓아 주세요.
- 부수면 **아이템 그대로 돌아옵니다.** 재료가 아까울 일은 없습니다.
- 침대, 옷장, 욕조, 평면 TV처럼 **여러 칸을 차지하는 가구**는 놓을 자리를 미리 비워 두세요. 택배 상자와 컨테이너는 한 칸만 차지합니다.
- 가구마다 **놓을 수 있는 면이 정해져 있습니다.** 대부분은 바닥에만 놓이지만, 선반 · 액자 · 에어컨 · 상부장 · 레인지 후드 · 샤워부스 · 커튼 · 옷걸이 · 휴지걸이 · 네온사인은 **벽에만** 붙고, 레스토랑 전등은 **천장에만** 답니다.

- 욕실 세면대와 변기, 침실 거울은 **같은 이름의 1번과 2번이 각각 벽용과 바닥용**입니다. 한쪽이 안 놓이면 다른 번호를 써 보세요.
- 음식은 손에 들고 **우클릭하면 먹고**, 바닥을 향해 놓으면 **장식으로 배치**됩니다. 다만 피자 상자와 레스토랑 세트의 음식 모형은 **장식 전용**이라 먹을 수 없습니다.
- 가구가 보라색과 검은색 격자로 보이면 리소스팩을 받지 못한 상태입니다. 접속을 끊었다가 다시 들어와 주세요.
- 레시피 보기 모드(JEI)에는 **커스텀 아이템 조합법이 나오지 않습니다.** 조합법은 아래 조합법 문서에서 확인해 주세요. JEI 화면의 옮기기(+) 버튼도 이 서버에서는 동작하지 않으니 재료는 조합대에 직접 올려 주세요.



조합법 170종 전체는 별도 문서에 정리해 두었습니다. 배치와 재료를 한눈에 볼 수 있습니다.

커스텀 아이템 조합법 전체 보기

빙고

- 서버 내에서 진행되는 **5×5 빙고 게임**입니다. **5줄**(가로 · 세로 · 대각선)을 완성하면 빙고입니다.
- 빙고 아이템 풀에는 **1,168종**의 아이템이 등록되어 있습니다. **26.2 기준으로 생존 모드에서 빙고 한 판 안에 실제로 모을 수 있는 아이템**만 남기도록 전면 정리했습니다. (획득 불가 · 구조물 상자 전용 · 산화 대기 필요 항목 131종 제거, 26.2 신규 13종 추가)
- 칸마다 필요한 개수는 1개입니다.

빙고판 사용법

1. `/bingo start` 로 새 빙고판을 받습니다.
2. 빙고판에 적힌 아이템을 **인벤토리에 지닌 채** `/bingo board` 로 빙고판을 엽니다.
3. 해당 칸을 클릭하면 아이템이 인벤토리에서 차감되고 그 칸이 채워집니다.

빙고판 맨 아랫줄에는 진행 상황과 완성 줄 현황, 닫기 버튼이 있습니다.



등록한 아이템은 돌려받을 수 없습니다. 칸을 클릭하는 순간 인벤토리에서 차감되므로, 아까운 아이템은 여분을 확보한 뒤 등록하세요.

해당 아이템을 가지고 있지 않으면 없다는 안내만 나오고 칸은 그대로 남습니다. 이미 채운 칸을 다시 눌러도 아이템이 더 소모되지 않습니다.

명령어

명령어	설명
/bingo start	새로운 빙고 게임 시작
/bingo board	내 빙고판 확인
/bingo ranking [페이지] (/bingo rank)	빙고 완성 횟수 랭킹 (페이지 생략 시 1페이지)
/bingo timeattack	타임어택 기록 확인
/bingo stop	진행 중인 빙고 종료
/bingo reset	빙고판을 새로 뽑기 (진행 중인 판은 사라집니다)
/bingo help	도움말
/빙고전적 (/bingostats, /빙고기록)	빙고 전당 — 완주자 명단 · 이번 주 최다 진행

- 별칭으로 **/bg**, **/빙고** 를 사용할 수 있습니다.

진행 상황 표시

- 화면 우측 **사이드바**에 빙고판을 몇 칸 채웠는지 상시 표시됩니다.
- **접속할 때** 지난 접속 이후 몇 칸이 채워졌는지 알려 드립니다.
- 새로 칸을 채우면 화면 아래(액션바)에 **빙고 7/25 (+1)** 형태로 표시됩니다.
- 5일이 지나도록 한 칸도 채우지 못하면 접속 시 안내가 나옵니다. 무엇을 모아야 하는지는 `/bingo board` 에서 확인할 수 있습니다.
- 판이 마음에 들지 않으면 `/bingo reset` 으로 다시 뽑을 수 있습니다. **진행 중이던 판은 사라지므로 주의하세요.**

빙고 전당

- **완주자 명단** — 빙고를 완성한 플레이어와 누적 완주 판수, 최초 완주일이 남습니다.
- **이번 주 최다 진행** — 그 주에 칸을 가장 많이 채운 상위 3명입니다. 완주하지 않아도 순위에 들 수 있습니다.
- 주간 기록은 **매주 월요일 새벽 4시**에 정산되며, 상위 3명은 기록으로 보존됩니다.

한 줄 완성 보상 (본인)

한 줄을 채울 때마다 전체 채팅에 공지가 나가고, 아래 보상이 지급됩니다.

- **장비 전체 수리** + **치료** (내구도 회복, 부정 효과 제거, 체력 · 허기 · 포만감 회복)
- **재생 II** 20초
- **성급함 II** 10분
- **행운 I** 10분
- **황금사과 2개**
- **경험치 10레벨**

마지막 한 칸으로 가로 · 세로 · 대각선이 동시에 완성되면 완성된 줄 수만큼 보상이 반복 지급됩니다. 이때 아래 **다른 플레이어에게 가는 한 줄 완성 벌칙**도 같은 횟수만큼 반복됩니다.

빙고 완성 보상 (본인)

5줄을 채워 빙고를 완성하면 서버 전체에 대형 공지와 함께 아래 보상이 지급됩니다.

- **룰렛 보상 1회**
- **축하 폭죽**
- **장비 전체 수리** + **치료**
- **마을의 영웅 II** 15분
- **경험치 60레벨**
- **인챈트된 황금사과 2개**

빙고를 완성하면 그 판은 정리되어 사라집니다. 새 판은 `/bingo start` 로 다시 받으세요.

다른 플레이어에게 가는 벌칙

빙고는 경쟁 콘텐츠입니다. 누군가 진도를 나가면 **접속 중인 나머지 전원**이 벌칙을 받습니다.

상황	나머지 전원이 받는 것
다른 사람이 **한 줄 완성**	**구속 I + 채굴 피로 I 30초**
다른 사람이 **빙고 완성**	**랜덤 벌칙 룰렛** 발동 (후원 1,000원 룰렛과 동일 — 벌칙 9종 또는 꽝)



빙고에 참여하지 않은 플레이어도 동일하게 벌칙을 받습니다. 참가자 한정 옵션은 없습니다.

벌칙 룰렛은 오버월드 · 네더 · 엔드에서만 적용됩니다. 모험가 길드 · 던전 · 아레나 월드에 있는 동안에는 인벤토리를 섞는 벌칙만 그대로 발동하고, 나머지는 적용되지 않았다는 안내가 전체 공지로 나갑니다. 다만 한 줄 완성 시의 구속 · 채굴 피로는 월드와 관계없이 발동합니다.

벌칙 방어권은 **현재 운영하지 않습니다.**

도박

보석/광물 아이템을 베팅하여 즐기는 **3종 게임**입니다. 스위치GUI 또는 명령어로 접근할 수 있습니다.

/도박 (별칭 **/gamblegui**) 명령어로 통합 배팅 GUI를 열면 게임 · 베팅 아이템 · 수량을 한 화면에서 고를 수 있습니다.

사용 가능한 베팅 아이템 (8종)

철 주괴 / 철 블록 / 금 주괴 / 금 블록 / 다이아몬드 / 다이아몬드 블록 / 에메랄드 / 에메랄드 블록

- 베팅 수량은 **1 ~ 1024개** 입니다.
- 당첨금은 **베팅한 아이템과 같은 종류**로 지급됩니다.
- 인벤토리가 가득 차면 바닥에 드롭되므로 아이템이 사라지지 않습니다.
- 명령어로 직접 입력할 때는 게임 명령어 뒤에 **베팅 아이템**과 **수량**을 차례로 적습니다. 예) `/slotmachine5 emerald_block 10`
- 베팅 아이템은 영문 이름(`emerald_block`)과 한글 이름(에메랄드블록, 다이아, 철괴)을 모두 받습니다. 인자 없이 명령어만 입력하면 사용법이 안내되고, 탭 키로 아이템 · 수량 목록을 볼 수 있습니다.

게임 목록

게임	명령어	설명
꽃 도박	/꽃도박 (/flowerbet)	잔디 사이에 꽃이 몇 송이 피는지 맞히는 게임. 쿨타임 10초
슬롯머신 3	/slotmachine	3칸이 모두 같으면 당첨
슬롯머신 5	/slotmachine5 (/slot5machine)	5칸 중 3 · 4 · 5칸이 일치하면 당첨

꽃 도박 확률

결과	확률	배당
0~2송이 (꽝)	80%	—
3~4송이	12%	**2배**
5~6송이	6%	**5배**
7~8송이	2%	**10배**

슬롯머신 3

- 기본 당첨 확률 **약 12.8%**
- 배당은 x2 ~ x17 가중치 추첨 (평균 약 3.5배)

- 당첨 후 1% 확률로 보너스 3배

슬롯머신 5

매칭	확률	매칭 배수
3칸 일치	약 10.3%	1배
4칸 일치	약 3.0%	2배
5칸 일치	약 2.0%	3배

- 최종 배당 = 베팅 수량 × 가중치 배율(x2~x17) x 매칭 배수
- 총 당첨률 약 15.3%
- 도박 확률과 배율은 운영자가 조정할 수 있으며, 변경 시 공지로 안내합니다.

PvP 킬 랭킹

PvP 활성 서버이므로 다른 플레이어 처치 시 자동으로 킬 카운트가 누적되고, 글로벌 랭킹에 반영됩니다.

명령어	설명
/killcount [플레이어] (/킬수)	본인 또는 지정 플레이어의 누적 킬 수 확인
/killranking (/킬랭킹, /킬순위)	TOP 10 킬 랭킹 확인
/myrank [플레이어] (/내순위, /순위확인)	본인 또는 지정 플레이어의 현재 랭킹 순위

- 킬 집계는 **오버월드 / 네더 / 엔드**에서만 이루어집니다.
- 랭킹은 킬이 발생할 때 갱신되며, 갱신 간격은 최소 3분입니다.



PvP 킬 시 가해자 자신에게도 랜덤 벌칙이 부여됩니다!

랜덤 텔레포트가 가장 흔하며, 그 밖에 디버프, 몬스터 소환, 용암 샤워, 천둥번개, 스카이 다이빙, 손 아이템 삭제가 발동할 수 있습니다. 무분별한 PvP를 자제하도록 유도하기 위한 시스템입니다.

야생의 보스 몬스터

야생 월드에 서버 전용 몬스터 네 종류가 돌아다닙니다. 생김새와 움직임이 바닐라 몬스터와 다르고 체력과 공격력이 훨씬 높은 대신, 처치하면 특별한 보상이 나옵니다.



평범한 좀비인 줄 알고 붙으면 위험합니다. 머리 위에 이름이 떠 있으면 서버 전용 몬스터입니다. 체력이 일반 좀비의 열 배 이상이고, 종류에 따라 독이나 감속을 겁니다. 준비 없이 덤비지 마세요.

어디서 만나나요

몬스터	체력	등장 장소
네더 좀비	200	네더 황무지, 진홍빛 숲 등 피글린 · 호글린이 사는 곳
해적 좀비	200	해변, 눈 덮인 해변, 바위 해안
광부 좀비	200	지하 깊은 곳 (y 좌표 0 아래)
좀비 군주	500	하늘이 트인 지상 (y 좌표 45 위). 매우 드물게 나타납니다

- 네 종류 모두 **자연 발생**입니다. 소환하거나 불러낼 수 있는 방법은 없습니다.
- 모두 **햇빛에 타지 않습니다.** 낮이라고 안심할 수 없습니다.
- **좀비 군주**가 나타나면 화면 위쪽에 초록색 체력 막대가 뜨고, 하늘이 어두워지며 안개가 낍니다. 이 표시가 보이면 30블록 안에 있다는 뜻입니다.

무엇을 조심해야 하나요

네더 좀비

- 약 6초마다 상대 발밑에 **독버섯**을 심습니다. 독버섯은 주변 2블록 안의 플레이어를 자기 쪽으로 계속 끌어당기고, 약 3초 뒤 사라집니다.
- 같은 순간에 **독**이 걸리고 약간의 직접 피해가 함께 들어옵니다. 독은 약 4초간 유지되며, 독만으로 죽지는 않습니다.
- 끌려간 자리에서 계속 맞는 것이 가장 위험합니다. 독버섯이 생기면 먼저 그 자리를 벗어나세요.

해적 좀비

- 체력이 **75% 아래로 떨어지면 성난 앵무새를 한 마리 부릅니다.** 한 마리당 한 번뿐입니다.
- 앵무새는 체력 90으로 본체보다 약하지만 함께 달려듭니다.

광부 좀비

- 체력이 **75% 아래로 떨어지면 성난 다이아몬드 골렘을 세 마리 부릅니다.** 한 마리당 한 번뿐입니다.
- 골렘은 체력 30으로 약합니다. 다만 주변 2블록 안의 플레이어를 공중으로 띄우고 피해를 주므로, 높은 곳에서 상대하면 낙하 피해까지 겹칩니다.

좀비 군주

- 약 10초마다 주변 2블록 안의 플레이어를 **공중으로 날려버린 뒤**, 곧바로 도약해 따라붙으면서 **독과 감속**을 겁니다. 감속은 약 4초간 유지되며, 그동안은 걸어서 거리를 벌리기 어렵습니다.
- 약 20초마다 **높이 뛰어올랐다가 내리찍습니다.** 착지 지점 5블록 안에 있으면 큰 피해를 받습니다.
- 뛰어오르는 동작이 보이면 5블록 밖으로 벗어나는 것이 유일한 대처입니다.



죽어도 무덤에 아이템이 보관되지만 **무덤은 3분만 남아 있고 누구나 열 수 있습니다.** 3분이 지나면 무덤이 사라지면서 안에 있던 물건이 그 자리에 쏟아지고, 그 뒤로는 일반 드롭 아이템처럼 시간이 지나면 없어집니다. 보스와 붙기 전에 돌아올 경로를 확인해 두세요.

처치 보상

보상은 **바닥에 떨어집니다.** 여럿이 함께 잡아도 보상은 한 번만 나오니 나눠 가지세요. 다만 **처치하는 순간 몹에게서 40블록 넘게 떨어져 있으면 보물과 추가 보너스가 나오지 않습니다.** 경험치와 종류별 고유 전리품은 거리와 상관없이 나오지만, 좀비 군주의 보물 · 황금 사과와 준보스의 추가 보너스는 가까이에서 마무리해야 나옵니다.

네더 좀비 · 해적 좀비 · 광부 좀비

경험치는 **확정**으로 나오고, 종류별 고유 전리품은 **항목마다 따로 확률**이 걸려 있습니다. 운이 나쁘면 경험치만 나올 수도 있습니다.

몬스터	고유 전리품
네더 좀비	금 조각
해적 좀비	금 조각, 프리즈머린 조각
광부 좀비	석탄, 철 원석

여기에 더해 **가끔** 아래 목록에서 하나가 추가로 나옵니다. 나올 때는 목록 중 한 가지만 나오고, 여러 개가 한꺼번에 나오지는 않습니다.

- 황금 사과
- 경험치 병
- 황금 당근
- 철 주괴
- 금 주괴
- 에메랄드
- 엔더 진주
- 다이아몬드

소환된 **성난 앵무새**와 **성난 다이아몬드 골렘**도 처치하면 경험치를 줍니다. 앵무새는 보통 확률로 깃털도 떨어뜨립니다.

좀비 군주

구분	내용
확정	경험치, 금 주괴 3~6개, **보물 1개**
높은 확률	황금 사과 1~3개
보통 확률	보물 1개 추가
낮은 확률	**인챈트 황금 사과 1개**

보물은 아래 목록에서 무작위로 하나 뽑힙니다.

등급	보물
흔함	다이아몬드, 에메랄드, 경험치 병, 황금 당근
보통	엔더 진주, 철 블록, 금 블록
드묾	다이아몬드 말 갑옷, 이름표, 안장, 네더라이트 파편, 불사의 토템, **좀비 군주의 대검**, **좀비 군주의 머리**

좀비 군주 전용 전리품

이름	내용
좀비 군주의 대검	다이아몬드 검. 날카로움 Ⅳ, 내구성 Ⅲ, 밀치기 Ⅰ
좀비 군주의 머리	장식용. 성능은 없습니다





인챈트 황금 사과는 좀비 군주에게서만 나옵니다. 다른 세 종류에서는 나오지 않습니다.

야생의 특수 구조물

오버월드 · 네더 · 엔드를 탐험하다 보면 서버에만 있는 **특수 구조물**을 만나게 됩니다. 새로 생성되는 지역에 자동으로 만들어지며 지상, 지하, 공중, 물속 어디에나 나타납니다.

- 감옥, 지하 돔, 투기장, 탑, 우물, 피라미드, 무덤, 성당, 수중 신전, 온실처럼 여러 형태가 있습니다.
- 안에는 **전리품이 든 상자**가 놓여 있습니다.
- 구조물마다 **레벨 표기가 붙은 보스**와 호위 몹이 배치되어 있습니다.

구조물 보호

- 보스를 처치하기 전에는 구조물 구역의 블록을 **부수거나 놓을 수 없습니다.** 시도하면 영어로 된 안내 문구가 뜹니다.
- 보스와 호위 몹을 모두 처치하면 그 구역의 보호가 풀려 자유롭게 채굴하고 건축할 수 있습니다.
- 보호는 구조물이 차지한 구역에만 걸립니다. 바로 옆 땅은 평소처럼 파고 지을 수 있습니다.

엘리트몹

새로 추가된 대형 콘텐츠입니다. 야생에 강화 몬스터(엘리트몹)가 등장하고, 전용 월드에 모험가 길드 · 던전 · 아레나 · 카지노가 마련되어 있습니다. 전용 화폐와 전용 장비, 스킬 시스템을 함께 사용합니다.

무엇부터 하면 되나요?

1. 야생에서 몬스터를 잡다 보면 이름이 특이한 **엘리트몹**을 만나게 됩니다. 처치하면 **엘리트 코인**과 전용 장비가 나옵니다.
2. **/ag** 명령어로 **모험가 길드**에 갑니다. 상점 · 수리 · 분해 · 인챈트 · 퀘스트 · 던전 이동 NPC가 전부 이곳에 모여 있습니다.
3. **/em** 명령어로 내 코인 · 전투 레벨 · 스킬 · 퀘스트 · 장비를 확인합니다.
4. 준비가 되면 길드의 던전 이동 NPC나 차원문을 통해 **던전**과 **아레나**에 도전합니다.
5. **Shift(앉기) + F** 스위치GUI **6줄**에서 모험가 길드 / 엘리트몹 메뉴 / 파티 버튼을 바로 누를 수 있습니다.



/em shop, **/em repair**, **/em scrap**, **/em enchant**, **/em unbind**, **/em scroll** 은 창이 열리지 않습니다. 앞의 다섯 개는 **/ag** 와 똑같이 모험가 길드로 순간이동만 하며, 이미 길드 안에 있어도 동일합니다.

해당 기능은 모두 길드 허브의 담당 NPC에게 직접 말을 걸어 이용해 주세요.

야생의 엘리트몹

항목	내용
엘리트 전환 확률	자연 스폰 몬스터 중 **드물게**
몹 스포너	스포너에서 나온 몹은 엘리트가 되지 않음

항목	내용
이름표를 붙인 몹	엘리트몹으로 바뀌지 않음
최대 레벨	**120**
레벨 방식	**스케일 전투** — 몹이 내 레벨에 맞춰 조정됨
적용 월드	야생 / 네더 / 엔드 + 엘리트몹 전용 월드

- 스케일 전투가 적용되므로 **몹의 절대 레벨 차이는 큰 의미가 없고, 내 장비 성능이 결과를 좌우**합니다. 던전 보스는 이 방식을 쓰지 않고 정해진 강도로 나옵니다.
- 스폰 지점에서 멀어진다고 레벨이 자동으로 올라가지는 않습니다.

이름 표기

엘리트몹은 이름 앞에 붙는 기호로 종류를 구분합니다. 기본 이름은 `Lvl <레벨> Elite <몹이름>` 형식이지만, 야생의 자연 엘리트는 `Lvl <레벨>` 부분이 통째로 기호 하나로 바뀌어 `□×□ Elite <몹이름>` 처럼 표시됩니다.

표기	의미
□×□	야생의 일반 엘리트몹 (괄호 안이 칼 기호)
☠	체력이 크게 강화된 고위협 개체
[레벨] (초록)	일반 보스
〖레벨〗 (주황)	미니보스
『레벨』 (빨강)	보스
「레벨」 (빨강)	이벤트 · 던전 연출 보스 (괄호 안이 숫자)
〔레벨〕 (회색)	보스가 소환한 지원군

전투 중에 보이는 정보

- 엘리트몹 주변에 **아이템이 떠다닙니다.** 떠 있는 아이템이 그 몹이 가진 능력을 뜻합니다 (예: 화살 = 원거리 공격, 엔더의 눈 = 실명, 용암 양동이 = 화염, 상자 = 추가 전리품, 유리판 = 투명). 능력 표시는 **전투가 시작되기 전까지는 숨겨져** 있습니다.
- 떠다니는 아이템의 의미는 길드 허브의 **Charles `<Combat Instructor>`** 에게 말을 걸면 전부 알려 줍니다.
- 체력바와 숫자 체력, 내가 넣은 데미지 숫자가 함께 표시됩니다. 이름표는 항상 보이지는 않습니다.
- 체력이 강화된 보스는 **화면 위쪽에 보스바**도 뜹니다. 보스바는 그 보스가 현재 노리고 있는 사람에게만 보입니다. 전투가 끊기면 머리 위 표시는 잠시 뒤 사라집니다.
- 공격이 잘 들어가면 파란색 **약점!**, 잘 안 들어가면 빨간색 **저항!** 이 뜹니다.
- 치명타가 터지면 보라색 **치명타!** 가 뜹니다. 치명타 확률은 손에 든 장비와 입고 있는 방어구의 해당 인챈트를 모두 합산해 정해지며, 아무리 쌓아도 상한이 있습니다.
- 보스가 제자리로 돌아가는 중처럼 피해를 받지 않는 상태에서는 파란색 `INVULNERABLE` 이 뜹니다. 번역이 없어 영어로 표시되며, 공격이 빗나간 것이 아니라 **지금은 때릴 수 없는 상태**라는 뜻입니다.
- 경험치를 얻으면 `+숫자 ✦XP`, 보스가 일부 회복하면 `+숫자 HP` 팝업이 뜹니다. 이 두 가지는 번역 없이 그대로 표시됩니다.
- **방패로 막으면 근접 피해가 80% 감소**합니다.
- 보스를 잡으면 내가 넣은 데미지가 표시되고, 전투가 끝난 보스는 체력을 **완전 회복**합니다.

비행

- 야생에서 엘리트몹과 전투에 들어가도 비행이 강제로 해제되지는 않습니다.
- 엘리트몹 전용 월드 안에서는 비행을 켤 수 없습니다.

파밍 보호

- **30분 동안 야생(비던전) 엘리트 20마리**까지만 보상이 나옵니다. 그 이상 잡으면 시간이 초기화될 때까지 보상이 나오지 않습니다.
- 어두운 방 트랩, 엔더맨 높이 트랩, 탈것 이용, 벌집 블록 트랩, 도달 경로가 없는 위치의 몹은 특수 전리품이 나오지 않으며 `[EM AntiExploit]` 근처의 엘리트가 특수 전리품을 드롭하지 않습니다. 안내가 뜹니다.
- **1초에 근접 공격을 5회 넘게 하면 5초 동안 엘리트에게 주는 데미지가 무효 처리**됩니다. 이때 나오는 경고문은 한국어 번역이 없어 영어로 표시됩니다.
- 레벨이 **고정된** 몹(던전 보스 등)은 내 스킬 레벨보다 너무 낮으면 스킬 경험치를 아예 주지 않거나 크게 깎아서 줍니다. 이때는 그 사유가 채팅으로 안내됩니다. 내 레벨에 맞춰 조정되는 야생 엘리트는 이 제한을 받지 않습니다.

평화 배너

엘리트몹이 나오지 않게 하고 싶은 거점에는 **평화 배너**를 설치할 수 있습니다. 직접 제작 가능합니다.

항목	내용
조합법	3×3 가운데에 **아무 색 배너 1개**, 나머지 8칸에 **뼈**
효과 범위	설치 지점 기준 **4청크**
효과	범위 안의 엘리트몹 스폰과 관련 이벤트 억제

- 평화 배너 관련 문구는 한국어 번역이 없어 아이템 이름(`Peace Banner`)을 비롯해 전부 영어로 표시됩니다.

모험가 길드

/ag 를 입력하면 모험가 길드 허브로 이동합니다. **3초 카운트다운** 동안 움직이면 이동이 취소되며, 남은 시간은 액션바에 표시됩니다.



야생 스폰에서 길드로 가는 차원문은 아직 설치되어 있지 않습니다. **현재 길드에 들어가는 방법은 /ag 명령어(또는 스위치GUI 6줄 첫 버튼)뿐입니다.**

기능 NPC

이름	역할 표기	하는 일
Greg	`<Blacksmith>`	절차 생성 엘리트 장비 상점
Grog	`<Special Blacksmith>`	커스텀 아이템 상점
Robin	`<Fletcher>`	화살 상점
Reggie	`<Repairman>`	엘리트 장비 수리
Kelly	`<Scrapper>`	엘리트 장비 분해
Eden	`<Enchanter>`	엘리트 장비 인챈트 강화
Ulfric	`<Unbinder>`	소울바인드(영혼 결속) 해제
Gillian	`<Guild Attendant>`	무기별 스킬 특성 선택 메뉴
Charles	`<Combat Instructor>`	엘리트몹 능력 파티클 설명
Qel'Thuzad	`<Quest Giver>`	길드 요청(무작위) 퀘스트
Manager Wallitz	`<Story Mode Quests>`	스토리 퀘스트
Gladius	`<Arena Master>`	우드 리그 아레나 입장
Hermes	`<Transporter>`	원래 있던 자리로 복귀

이름	역할 표기	하는 일
Casus	<Guide>	길드 환영 퀘스트 · 초반 안내
Bartley	<Barkeep>	대화
Scotty	<Scroll Applier>	스크롤 메뉴 (아래 참고)
Rowan · Ragna · Seren · Aldric · Orin	<… Instructor>	직업 교관 (아래 참고)

- 역할 표기(<Blacksmith> 등)는 번역되지 않고 영어로 표시됩니다.
- **Casus** 에게 말을 걸면 길드 NPC들을 차례로 만나 보는 환영 퀘스트를 받습니다. 끝내면 보상이 나옵니다.
- **Scotty** 는 메뉴 자체는 열리지만 **엘리트 스크롤 기능이 서버에서 꺼져 있어** 사용할 스크롤이 나오지 않습니다. **/em scroll** 도 안내 문구만 출력되고 끝납니다.
- **직업 교관** NPC들은 Charles 바로 옆에 모여 있습니다. 이들이 담당하는 **전투 직업 시스템은 서버에서 켜 두지 않았습니다.** 말을 걸어도 교관 메뉴가 열리지 않으며, 그 영향은 엘리트몹 절 맨 아래 **참고 사항**에 정리해 두었습니다.

길드 안의 차원문

차원문	목적지	안내 표기
Primis	개방형 던전 Primis	Lvls 0-20
Oasis	개방형 던전 오아시스	Lvls 20-55
아이언 리그 아레나	아이언 리그 아레나	Lvl 50
다이아몬드 리그 아레나	다이아몬드 리그 아레나	Lvl 50

- 아레나 차원문 두 개는 안내판에 모두 Lvl 50 이라고 적혀 있지만, 실제 콘텐츠 표기 레벨은 아이언 리그 **50-100**, 다이아몬드 리그 **100-150** 입니다.
- 차원문은 개방형 콘텐츠 전용입니다. 동적 · 인스턴스 던전은 차원문으로 갈 수 없습니다.

던전 이동 NPC

길드 허브에는 말을 걸면 해당 던전으로 보내 주는 **던전 텔레포터 NPC 33명**이 배치되어 있습니다. (예: Grove Keeper <Under Grove>, Miner Regulus <The Climb>, Sister Frieda <Bone Monastery>, Buði the Doomsayer <[100] Binder of Worlds>)

카지노

길드 허브 지하에 **엘리트 코인 전용 카지노**가 있습니다. 최소 배팅은 **10코인**입니다.

게임	담당 NPC	배당
블랙잭	Vincent	일반 승리 **2배**, 블랙잭(첫 두 장 21) **2.5배**
동전 던지기	Lucky Pete	1% 확률로 동전이 모서리에 서면 **5배**
슬롯머신	Spinner Sam	게임 내 배당표 참조
하이/로우	Ace Morgan	맞힐 때마다 **1.3배씩 복리** (1회 1.3배 / 2회 1.69배 / 3회 2.197배)

- 안내를 맡은 **The Baron <Gambling Den Owner>** 도 함께 있습니다.
- 잔고가 마이너스가 되면 **빚**이 생기고 경고가 표시됩니다. 이후 **한 시간마다 한 번씩 등장 여부가 판정되어 채무 징수원**이 나타나며(등장하면 10분 뒤 자동 소멸), 그에게 죽으면 빚이 **50** 줄어듭니다. 이후 얻는 코인 일부는 자동으로 빚 상환에 쓰입니다.

스킬

엘리트몹을 잡으면 사용한 장비 종류에 따라 스킬 경험치가 오릅니다. **검** / **도끼** / **활** / **석궁** / **삼지창** / **괭이(낫)** / **철퇴** / **창** / **지팡이** / **마법봉** / **방어구** 11종입니다. 지팡이와 마법봉은 나중에 추가된 무기 계열이라 메뉴에서 아직 `Staves` · `Wands` 로 영어 표시됩니다.

항목	내용
레벨 한계	**100이 사실상의 한계선**. 그 위로도 오르지만 필요 경험치가 급격히 커집니다
방어구 스킬 보너스	레벨 1을 넘는 레벨마다 **최대 체력 하트 1개** 증가
전투 레벨	**방어구 스킬 + 가장 높은 무기 스킬 2개의 평균**
내 스킬 레벨 확인	**/em** 의 스킬 페이지
스킬 특성 설정	길드의 **Gillian** NPC

- 머리 위에 **전투 Lv. N** 이 표시되고, 스킬 경험치를 얻으면 XP 바가, 레벨업 시에는 보스바 알림이 뜹니다. **5 레벨마다 서버 전체에 레벨업이 방송**됩니다.
- **내 스킬 레벨보다 높은 레벨의 엘리트 장비는 장착할 수 없습니다.** 장착을 시도하면 필요한 스킬 종류와 레벨을 알려 주는 메시지가 표시됩니다. 장비 종류에 따라 검사하는 스킬이 다릅니다.
- 스킬 메뉴 제목은 **내 스킬** 로 한국어 표시되지만, 메뉴 안쪽 항목의 절반가량은 영어로 표시됩니다.

스킬 특성

길드의 **Gillian** 에게 말을 걸면 **무기 유형 선택** 메뉴가 열리고, 고른 종류의 **스킬 특성** 목록을 볼 수 있습니다. 특성은 스킬 레벨이 오를수록 단계별로 열립니다.

티어	해금 레벨
티어 1	레벨 10
티어 2	레벨 25
티어 3	레벨 50
티어 4	레벨 75

- 무기 종류마다 여러 개의 특성이 준비되어 있고, **한 종류당 동시에 켤 수 있는 특성은 3개**입니다. 이미 3개가 켜져 있으면 하나를 끄라는 안내가 나옵니다.
- 특성 이름 앞에는 상태 표시가 붙습니다. 아직 못 여는 것은 **[잠김]**, 열렸지만 꺼 둔 것은 **[해금]**, 켜 둔 것은 **[활성]** 입니다.
- 특성은 상시 적용 · 확률 발동 · 조건부 · 중첩 · 재사용 대기시간형으로 나뉩니다. 이 분류 이름만 `Passive` · `Proc` · `Conditional` · `Stacking` · `Cooldown` 으로 영어 표시됩니다.
- 특성이 발동하면 액션바에 특성 이름이, 중첩형은 현재 중첩 수가 함께 표시됩니다.
- 특성 이름과 설명은 한국어로 나옵니다. 다만 무기 종류 이름(`Swords` 등)은 메뉴 제목과 특성 유형 표기에서 영어로 표시됩니다.
- 지팡이 · 마법봉에는 아직 전용 특성이 준비되어 있지 않습니다.

엘리트 코인

엘리트몹 전용 화폐입니다. **서버 기본 화폐(돈 · 원)와 완전히 분리된 별도 지갑**이며, 서로 환전할 수 없습니다.

- 엘리트몹을 처치하면 코인이 바닥에 쏟아집니다(코인 샤워). 주우면 획득 안내가 표시됩니다.
- 잔액은 **/em** 첫 화면의 `Coins:` 줄에서 확인합니다. **/em money check** 를 입력해도 잔액 문구 대신 이 상태 화면이 열립니다.

떨어지는 모습	금액
금 조각	1

떨어지는 모습	금액
금 주괴	5
금 블록	10
에메랄드	20
에메랄드 블록	50
다이아몬드	100
다이아몬드 블록	500
네더의 별	1000

- **/em pay <플레이어> <금액>** 으로 코인을 보낼 수 있습니다. **20% 세금**이 붙어 받는 쪽은 80%만 받습니다.
- 엘리트 장비를 상점에 되팔면 **원가의 5%** 만 받습니다. 판매할 수 있는 것은 **자신에게 소울바인드된 엘리트 몹 전리품**뿐입니다.
- **내 장비 레벨과 보스 레벨 차이가 너무 크면 코인이 지급되지 않습니다.** 전리품도 레벨 차이가 10 이상이면 잠깁니다.

엘리트 장비

항목	내용
엘리트 장비가 나올 확률	보통 — 엘리트를 꾸준히 잡으면 계속 쌓입니다
지역 보스의 비고유 아이템	낮은 확률
최대 아이템 레벨	**100**
가장 흔한 종류	절차 생성 아이템이 압도적으로 많습니다
무기 계열	검 · 도끼 · 활 · 석궁 · 삼지창 · 낫 · 철퇴 · 창에 더해 **지팡이 · 마법봉**도 나옵니다

- 아이템 설명에는 **인챈트**(바닐라 · 엘리트)와 **커스텀 인챈트**가 서로 다른 구획에 나뉘어 표시됩니다. 커스텀 인챈트는 청록색 ◇ 로 시작하며, 치명타 · 드릴링 · 지진 · 그래플링 훅 같은 특수 효과가 여기에 들어갑니다.
- 지팡이 · 마법봉에는 전용 인챈트가 따로 있습니다. `Blast Radius` · `Ignition` 은 지팡이 전용, `Multicast` 는 마법봉 전용이며 아직 영어로 표시됩니다.

등급 색상

아이템 이름 색으로 등급을 구분합니다. 붙어 있는 인챈트 레벨 합계가 최대치에서 차지하는 비율로 결정됩니다.

등급	기준	색
신화	100% 초과	청록~자홍 그라데이션
전설	80% 초과	금색
에픽	64% 초과	보라
레어	48% 초과	파랑
고급	32% 초과	초록
일반	16% 초과	흰색
하급	그 이하	회색

취급 규칙

- **소울바인드**: 엘리트 전리품은 획득자에게 귀속됩니다. 귀속되지 않은 아이템에는 `Not Soulbound!` 가 표시되며, 해제는 길드의 **Ulfric** 에게 맡깁니다.

- **바닐라 인챈트 테이블 · 모루로는 인챈트할 수 없습니다.** 인챈트 제거, 다이아몬드→네더라이트 업그레이드도 막혀 있습니다.
- **내구도는 사용 중에는 닳지 않고 사망했을 때만 감소**합니다. 완전히 부서지지는 않지만, 내구도가 0이 되면 수리하기 전까지 성능이 작동하지 않고 경고 자막이 뜹니다.

수리 · 분해 · 강화

기능	담당 NPC	내용
수리	Reggie <Repairman>	**엘리트 고철**을 소모해 수리
분해	Kelly <Scrapper>	엘리트 장비를 고철로 분해. 성공률 **75%**, 한 번에 최대 **21칸**
인챈트 강화	Eden <Enchanter>	엘리트 코인을 내고 강화
소울바인드 해제	Ulfric <Unbinder>	귀속 해제

엘리트 고철은 5종이며 등급이 높을수록 많이 수리됩니다.

고철	겉모습
초소형 엘리트 고철	흰색 염료
소형 엘리트 고철	초록색 염료
중형 엘리트 고철	주황색 염료
대형 엘리트 고철	빨간색 염료
거대 엘리트 고철	보라색 염료 —**아이템을 완전 수리**

인챈트 도전

- 인챈트에 실패하면 **꽤 자주** 전용 **인챈트 도전** 던전으로 이동해 보스와 싸웁니다. 이기면 인챈트가 정상 적용됩니다.
- 도전에서 **패배하거나 도중에 나가면 낮은 확률로 아이템을 잃습니다.**
- 도전 없이 곧바로 아이템을 잃는 치명적 실패는 **아주 드물게** 일어납니다.
- **엘리트 행운 티켓**을 사용하면 성공 확률이 **2배**가 됩니다.

특수 전리품

엘리트 인챈트 책, 엘리트 행운 티켓, 거대 엘리트 고철 등이 여기에 해당합니다.

- 체력이 강화된 **커스텀 보스에게서 낮은 확률**로, 그 외 일반 엘리트에게서는 **아주 드물게** 나옵니다.
- 보호 인챈트 책이 가장 흔하고, 화살 데미지 · 데미지 증가가 그다음입니다.
- **화염방사기 · 번개 · 유성우 계열 책은 전리품으로 나오지 않습니다.**
- 지팡이 · 마법봉 전용 책(`Blast Radius` · `Ignition` · `Multicast`)도 이 경로로는 나오지 않습니다.

던전

던전은 세 가지 방법으로 들어갑니다.

1. **/em** 메뉴의 던전 목록에서 선택
2. 모험가 길드 허브의 **던전 이동 NPC**에게 말 걸기
3. 개방형 던전 안에 서 있는 **전용 안내 NPC**에게 말 걸기

Primis - Gladius 침공, **Primis - 피의 사원**, **오아시스 피라미드** 세 곳은 `/em` 던전 목록에도, 길드 허브 NPC 중에도 나오지 않습니다. 해당 개방형 던전 안으로 직접 들어가 아래 NPC에게 말을 걸어야 합니다.

던전	안내 NPC	서 있는 곳
Primis - Gladius 침공	Pontis Soldier <[15] Gladius Invasion Teleporter>	Primis

던전	안내 NPC	서 있는 곳
Primis - 피의 사원	Granus Teletiamus <[20] Fire Elemental Teleporter	Primis
오아시스 피라미드	Dead Trespasser <[40] Pyramid Teleporter>	오아시스

종류	설명
개방형 던전	상시 존재하는 월드. 언제든 드나들 수 있음
동적 던전	입장 전에 **레벨과 난이도**를 직접 고르는 던전
인스턴스 던전	고정 레벨의 1회용 던전. 일부는 입장 전에 **난이도**만 따로 고름
인챈트 도전 던전	인챈트 실패로만 들어가지는 전용 던전

- 동적 · 인스턴스 던전은 **입장할 때마다 새 월드가 만들어지고 나오면 통째로 삭제**됩니다. 그래서 부순 구조물이 다음 입장 때는 원래대로 돌아와 있습니다.
- 던전을 완료하면 인스턴스는 **2분 뒤 자동 삭제**됩니다.

개방형 던전 (4종)

던전	표기 레벨
Primis	000-020 (신규 플레이어용 모험)
오아시스	020-055
아이언 리그 아레나	050-100
다이아몬드 리그 아레나	100-150

동적 던전 (32종)

야수의 성역 / 해골 수도원 / 카타콤 / Craftenmine의 성당 / 어둠의 대성당 / 불꽃놀이 / 서리 궁전 / 할로세움 / 외계인 침공 / 기사의 성 / 북극 / 해적선 / 하수도 / 스팀웍스 / 비행선 / 브릿지 성소 / 동굴 성소 / 도시 던전 / 클라임 던전 / 콜로세움 / 다크 스파이어 / 딥 마인즈 던전 / 신성한 흉가 던전 / 광산 던전 / 네더 벨 성소 / 네더 황무지 던전 / 궁전 성소 / 채석장 던전 / 폐허 / 언더 그로브 / 뱀파이어 저택 / Yggdrasil

- 동적 던전은 **고정 레벨이 없어 입장 전에 레벨을 고릅니다.**
- 난이도는 **normal / hard / mythic** 3단계이며, 난이도에 따라 내 아이템 레벨 상한(레벨 싱크)이 선택 레벨 **+5 / +0 / -5** 로 제한됩니다.

인스턴스 던전 (4종)

던전	표기 레벨	입장 시 난이도 선택
Primis - Gladius 침공	000-020	normal / hard / mythic
Primis - 피의 사원	020	없음 (normal 고정)
오아시스 피라미드	055	없음 (normal 고정)
세계의 결속자	100	normal / hard / mythic

- **세계의 결속자**의 안내문에 적힌 `Difficulty: Nightmare` 는 난이도 선택지가 아니라 " 가장 어려운 콘텐츠 " 라는 표시입니다. 실제로 고르는 난이도는 위 표와 같습니다.

던전별 최종 보스

던전	최종 보스
언더 그로브	로트루트 드라이어드
뱀파이어 저택	흡혈귀 왕
카타콤	래틀러

던전	최종 보스
해골 수도원	뼈의 성녀 히미코
서리 궁전	서리 여왕
해적선	Blackbeard 선장
비행선	캡틴 데이비
하수도	익사한 왕
콜로세움	구덩이 주인
야수의 성역	야수
기사의 성	샤를르마뉴
북극	산타클로스
불꽃놀이	스파키
외계인 침공	그린 맨
스팀웍스	CLK-WRx702
폐허	Thor
Yggdrasil	로키
신성한 흉가 던전	화로의 마귀
네더 벨 성소	공허의 종
궁전 성소	늙은 돌 왕
동굴 성소	보일러
브릿지 성소	고대 수호자
Craftenmine의 성당	크래프텐마인 박사
도시 던전	왕실 근위대
딥 마인즈 던전	지하 세계 악마
할로세움	Dullahan
오아시스 피라미드	파라오
피의 사원	불의 정령
세계의 결속자	세계의 결박자

- 일부 보스와 NPC 이름은 번역이 없어 영어로 표시됩니다.

던전 규칙

항목	내용
보스 락아웃	던전 보스를 잡으면 **4,320분(3일)** 동안 같은 보스 보상이 잠김
파티원 공격	던전 안에서는 플레이어끼리 피해를 줄 수 없음
화염 · 위더 · 독 피해	**0.5배**로 감소
사망 시	사망 자리에 배너가 생기고 관전 상태가 됨. 동료가 배너를 때려 부활시킬 수 있음
관전	인스턴스 콘텐츠는 관전 가능
입장 인원	최소 인원 제한 없음 (혼자서도 진입 가능)
배고픔	전투가 끝나고 **20초**가 지나면 배고픔이 자동으로 차오름. 전투 상태는 액션바에 `Combat start` / `Combat end` 로 표시
순간이동	던전 · 아레나 인스턴스 안에서는 **순간이동 명령이 통하지 않음**. 밖으로 나갈 때는 `/em quit` 을 사용

보물 상자

- 던전 안에는 **보물 상자**가 배치되어 있습니다. 야생과 모험가 길드 허브에는 보물 상자가 없습니다.
- 상자는 일정 시간마다 재보급되며, 최근에 연 상자를 다시 열면 남은 시간을 알려 주는 메시지가 나옵니다.
- 열어도 아무것도 나오지 않을 수 있으며, 상자마다 **미믹(가짜 상자 몬스터)** 확률이 따로 설정되어 있습니다.

아레나

아레나 마스터 NPC에게 말을 걸어 입장한 뒤 **/em start** 로 시작하고 **/em quit** 으로 나갑니다. 정원이 차 있으면 관전만 할 수 있습니다.

아레나	입장	웨이브	정원
우드 리그	모험가 길드 허브의 Gladius <Arena Master>	50웨이브 / 간격 5초 / 5 · 10 · … · 45 웨이브마다 휴식	5명
아이언 리그	아이언 리그 아레나의 Zuma <Iron Arena Master>	50웨이브 / 간격 5초 / 동일 휴식	5명
다이아몬드 리그	다이아몬드 아레나의 Crysta <Diamond Arena Master>	50웨이브 / 간격 5초 / 동일 휴식	5명
원소의 투기장	Primis의 Stella Hominis <Star Gazer>	10웨이브 / 간격 11초 / 휴식 없음	5명

아레나 보상

아레나	웨이브별 엘리트 고철 (확정)
우드 리그	5 · 10웨이브 초소형, 15 · 20 · 25웨이브 소형, 30 · 35 · 40 · 45웨이브 대형, 50웨이브 거대 — 한 번에 5개씩
아이언 리그	10 · 20 · 30 · 40 · 50웨이브에 초소형 → 소형 → 중형 → 대형 → 거대 순으로 5개씩
다이아몬드 리그	아이언 리그와 같은 웨이브 구성이며 **수량이 2배**
원소의 투기장	고철 보상 없음

고철 말고도 다음 보상이 함께 나옵니다.

- **웨이브마다 엘리트 코인**이 지급되며 뒤로 갈수록 액수가 커집니다. 원소의 투기장도 매 웨이브 코인을 줍니다.
- **10 · 20 · 30 · 40 · 50 웨이브**에 그 리그 전용 장비 세트(투구 · 흉갑 · 바지 · 신발 · 검)가 **보통 확률**로 나옵니다. 우드 리그는 초보자 → 그런트 → 베테랑 → 도전자 → 인빅투스 순이고, 아이언 · 다이아몬드 리그는 같은 이름 앞에 리그 이름이 붙습니다. 리그가 올라갈수록 아이템 레벨이 높습니다(우드 10~50, 아이언 60~100, 다이아몬드 110~150). 50웨이브에서는 곡괭이 · 삽도 나오지만 확률이 더 낮습니다.
- **10웨이브**에 **상인 소환 두루마리**가 **확정**으로 나옵니다(원소의 투기장 제외).
- **10 · 20 · 30 · 40 · 50 웨이브**에 엘리트 인챈트 책이 나옵니다. 대부분 구간은 **드묾** 수준이며 리그와 웨이브에 따라 확률 차이가 큽니다. 아이언 리그 50웨이브의 **철의 서**, 다이아몬드 리그 50웨이브의 **다이아몬드의 서**는 **높은 확률**로 추가됩니다.
- 아이언 · 다이아몬드 리그는 3웨이브부터 일정 간격으로 **엘리트 행운 티켓**이 나오며(다이아몬드 쪽이 더 잘 나옵니다), 50웨이브에서는 확률이 크게 올라갑니다.
- 원소의 투기장은 **4 · 8 · 10 웨이브**에 **별의 손길이 닿은 방패 / 흉갑 / 레깅스**가 **보통 확률**로 나옵니다.

파티

던전과 아레나는 최대 **5명**까지 파티로 함께 갈 수 있습니다.

명령어	설명
/em party create	파티 생성
/em party invite <플레이어>	파티 초대 (60초 유효)
/em party accept	받은 초대 수락
/em party menu	파티 관리 GUI
/em party leave	파티 탈퇴

명령어	설명
/em party hideinteractionhint	플레이어 우클릭 시 뜨는 초대 힌트 끄기

- 인스턴스 던전에 들어갈 때는 **준비확인**이 뜹니다. **30초 안에** 채팅의 `[READY]` / `[DECLINE]` 버튼을 눌러 주세요. (명령어로 입력하려면 토큰 인자가 필요해 사실상 버튼으로만 사용합니다.)
- **파티는 세션 한정입니다.** 접속을 종료하거나 파티에서 나가면 소속이 사라지며, 저장되지 않습니다.
- 퀘스트 목표 공유와 전리품 투표는 **같은 월드에서 128블록 이내**에 있어야 인정됩니다.
- 파티 전리품이 나오면 **Need / Greed 투표 창**이 열립니다. Need 목록 아이템은 Need를 누른 사람끼리, Greed 목록은 아무도 Need하지 않았을 때만 굴립니다. 새 전리품마다 60초씩 갱신되며 한 세션은 최대 120초입니다.
- 파티 중에는 파티원 체력 · 목숨과 추적 중인 퀘스트를 보여 주는 사이드바(`♥ Elite Party`)가 표시되고, 10초마다 초대 · 탈퇴 안내가 번갈아 나옵니다.
- 다른 플레이어를 우클릭하면 초대 힌트가 표시됩니다 (힌트 쿨다운 300초).

퀘스트

길드 요청 (무작위 퀘스트)

모험가 길드의 **Qel'Thuzad <Quest Giver>** 에게서 받습니다. 퀘스트 이름은 `<수량> Lvl <레벨> Elite <몹 이름>` 처치 형태이며, 목록은 **60초마다 새로 갱신**됩니다.

대상이 되는 몹은 다음 28종입니다. 앞에 적은 것이 **인게임에 실제로 표시되는 이름**이고, 괄호 안은 바닐라 한국어 이름입니다. 둘이 다른 경우가 많으니 목록에서 찾을 때 주의하세요.

Bl레이즈(블레이즈) / 동굴 거미 / 드라운드(익사자) / 장로 수호자(엘더 가디언) / 엔더맨 / 엔더마이트 / 에보커(소환사) / 가스트 / 수호자(가디언) / 허스크 / 환상사(환술사) / 철 골렘 / 필레이저(약탈자) / 레이저(파괴수) / 좀벌레 / 스켈레톤 / 거미 / 스트레이 / 빈디케이터(변명자) / 마녀 / 위더 스켈레톤 / 엘리트 늑대(늑대) / 좀비 / 호그린(호글린) / 조그린(조글린) / 피그린 브루트(피글린 야수) / 피그린(피글린) / 좀비 피그린(좀비 피글린)

- `Bl`레이즈 는 번역이 깨진 채 그대로 표시되는 것이며, 늑대만 `<수량> [<레벨>] 엘리트 늑대` 처치 로 서식이 조금 다릅니다.

스토리 퀘스트

- 고정 스토리 · 사이드 퀘스트가 **229종** 설치되어 있습니다. 모험가 길드 초입 퀘스트를 비롯해 Primis, 오아시스, Yggdrasil, 해적선, 카타콤, 콜로세움, 뱀파이어 저택, 비행선, 폐허, 핼로우드 헌트, 스토리 모드 던전 라인이 포함됩니다.
- 길드 입문 라인이 늘었습니다. 길드 안내 NPC **Dux <Guide>** 와 **Casus <Guide>** 에게서 **Finding the AG! → Welcome to the AG! → Your First Class** 순서로 이어지고, 그 뒤에 **Your Story Begins**(스토리 모드)와 **An Expedition to Primis** 가 열립니다. 다만 `Your First Class` 는 아래 **참고 사항**에 적힌 이유로 완료할 수 없어, 뒤의 두 퀘스트까지 막혀 있습니다.
- 대사는 **보스바 대화창**으로 표시되며 **웅크리기(Shift)** 로 넘깁니다.

공통 규칙

항목	내용
동시 진행 가능 수	**10개**
완료 방식	목표를 채운 뒤 **NPC에게 돌아가 제출** (자동 완료 아님)
추적	수락하면 자동 추적이 켜지고 스코어보드에 진행도 표시. 하나를 완료하면 남은 퀘스트 중 하나로 추적이 자동으로 넘어감
포기	재수락 잠금이 걸린 퀘스트는 **포기하는 순간 잠금이 곧바로 시작**됨. 실수를 막으려고 확인 버튼을 한 번 더 눌러야 함
재수락 잠금	일부 퀘스트(229종 중 40종)는 완료 후 **7일** 동안 다시 받을 수 없음

명령어

명령어	설명
/ag	모험가 길드로 이동 (3초 카운트다운)
/em (/elitemobs)	상태 메뉴 — 통계 · 전투 장비 · 순간이동 · 빠른 실행 · 퀘스트 · 보스 추적 · 스킬
/em alt	메뉴 표시 방식(채팅형 ↔ 인벤토리형) 전환
/em help	명령어 도움말
/em adventurersguild	**/ag** 와 동일
/em spawntp	엘리트몹 지정 스폰으로 이동
/em money check	코인 잔액 확인 (상태 메뉴가 열립니다)
/em pay <플레이어> <금액>	엘리트 코인 송금 (20% 세금)
/em party ...	파티 명령 (위 파티 항목 참고)
/em quest accept <퀘스트ID>	퀘스트 수락. **퀘스트 창의 버튼이 대신 실행**하는 명령이라 직접 입력하지 않습니다
/em quest complete <퀘스트ID>	퀘스트 제출. 위와 같이 **버튼 전용**입니다
/em quest leave <퀘스트ID>	퀘스트 포기. 위와 같이 **버튼 전용**입니다
/em quest track <퀘스트ID>	퀘스트 추적 켜기/끄기. 위와 같이 **버튼 전용**입니다
/em dungeontp <던전>	설치된 던전으로 이동. **직접 입력용이 아니며** /em 메뉴나 던전 이동 NPC가 대신 실행합니다
/em arena <아레나>	아레나 메뉴 열기. **직접 입력용이 아니며** 아레나 마스터 NPC가 대신 실행합니다
/em start	아레나 · 인스턴스 콘텐츠 시작
/em quit	인스턴스(던전 · 아레나)에서 나가기
/em track boss <보스>	추적 가능한 보스 위치 추적
/em shareitem	들고 있는 아이템을 채팅에 공유

- 위 명령어는 모두 **별도 권한 부여 없이 일반 플레이어가 사용**할 수 있습니다.
- 추적 가능한 보스는 채팅에 뜨는 **[클릭하여 추적!]** 을 눌러 위치를 확인할 수 있습니다. 다른 월드에 있으면 다른 세계에 있습니다! 로 표시됩니다.
- **/em shop custom** 과 **/em skill check** 는 일반 플레이어가 사용할 수 없습니다. 각각 길드의 **Grog** NPC, **/em** 스킬 페이지나 **Gillian** NPC로 이용해 주세요.

참고 사항



현재 엘리트몹 이벤트 보스는 등장하지 않습니다. 이벤트 기능 자체는 켜져 있으나 서버에 설치된 이벤트가 하나도 없어, 주기적으로 발생하는 월드 보스나 고블린 이벤트는 만날 수 없습니다.

모험가 길드 랭크(등급) 기능도 없습니다. 일부 NPC 대사와 안내 문구에 “ 길드 랭크를 올리세요 ” 같은 표현이 남아 있지만, 실제로 랭크를 올리는 기능은 이 버전에 존재하지 않습니다. 안내 문구는 무시하셔도 됩니다.

길드 허브의 <… Instructor> 교관 NPC(Adventurer · Berserker · Cleric · Paladin · Ranger · Spellcaster)는 전투 직업 시스템용입니다. 이 시스템은 아직 시험 단계라 서버에서 꺼 두었습니다. 교관에게 말을 걸어도 교관 메뉴가 열리지 않고 영어 안내 문구만 나오므로 `Your First Class` 퀘스트는 완료할 수 없고, 이 퀘스트를 마쳐야 열리는 `Your Story Begins` 와 `An Expedition to Primis` 도 받을 수 없습니다. 다만 **스토리 던전**



1편은 Manager Wallitz 에게 바로 받을 수 있고, Primis 도 길드 차원문으로 바로 갈 수 있습니다.

길드 허브를 돌아다니는 Gribble the Lookout <Goblin Kingdom> 에게 말을 걸어도 던전으로 이동하지 않습니다. 해당 던전 콘텐츠가 서버에 설치되어 있지 않습니다.

- **리소스팩**: 엘리트몹 콘텐츠의 차원문·NPC·보스 모델을 제대로 보려면 접속 시 뜨는 리소스팩 안내에서 **허용**을 눌러 주세요. 강제가 아니므로 거부해도 접속에는 문제가 없지만, 커스텀 모델이 보이지 않습니다.
- **표기 언어**: 서버는 엘리트몹 콘텐츠를 한국어로 설정해 두었지만 번역이 전부 되어 있지는 않습니다. **파티 관련 문구 전체, 평화 배너 문구 전체, 오토클리커 경고, /em 메뉴와 스킬 메뉴 상당 부분, 던전 전투 상태 표시(`Combat start` / `Combat end`), 최근 추가된 엘리트 장비 이름 상당수**는 영어로 표시됩니다.
- **폭발 복구**: 엘리트몹이 일으킨 폭발로 부서진 블록은 자동으로 복구되며, 상자 등 컨테이너 내용물도 함께 복원됩니다.

낚시

서버에 **커스텀 낚시**가 도입되었습니다. 바닐라 낚시 위에 커스텀 물고기, 물고기 크기 기록, 낚시 가방, 어시장, 낚시 대회가 얹힌 형태입니다. 낚싯대만 있으면 바로 시작할 수 있으며 별도 권한이나 신청은 필요하지 않습니다.

- 스위치GUI(`Shift+F`) **6줄**의 **낚시 가방**, **어시장** 버튼으로도 접근할 수 있습니다.
- 커스텀 물고기와 낚싯대 텍스처는 **서버 리소스팩**에 들어 있습니다. 접속 시 리소스팩을 거부하면 커스텀 물고기가 전부 **대구(COD) 모양**으로 보입니다.
- 물고기 이름, 어시장 · 낚시 가방 창 제목, 물고기를 잡았을 때 뜨는 문구는 **영어로 표시**됩니다. 명령어 응답과 **낚시 대회 관련 문구**는 한국어로 나옵니다.
- 낚싯대에 붙는 커스텀 인챈트는 아래 새로운 바닐라 친화적 인챈트 절을 참고해 주세요.

바닐라 낚시와 다른 점

- **대기 시간 계산은 바닐라 그대로**입니다. 미끼(Lure)·바다의 행운(Luck of the Sea) 인챈트도 바닐라 규칙대로 동작합니다.
- 물에서 낚으면 바닐라 전리품과 함께 **커스텀 물고기**가 올라옵니다.
- 커스텀 물고기에는 **cm 단위 크기**가 붙고, 어종별 개인 최고 기록이 저장됩니다.
- **바다의 행운** 인챈트는 커스텀 물고기의 등급 확률을 올려 줍니다.
- 바닐라 낚시 전리품을 잡으면 낚싯대 내구도가 **1~7 회복**됩니다. 커스텀 물고기도 어종 · 등급별로 정해진 만큼 낚싯대를 수선해 줍니다. (참치 5/7/9)
- **바닐라 낚싯대**를 쓰면 대기 시간에 **1.5배 패널티**가 붙습니다.
- 물고기와 잡템이 나오는 물낚시는 **오버월드**에서만 성립합니다. 월드 자체를 막는 제한은 없습니다.
- **낚시 레벨이나 스킬 시스템은 없습니다.** 어종별로 잡은 마릿수와 최대 크기만 기록됩니다. 플레이어가 통계를 직접 조회하는 명령이나 GUI는 없고, 물고기를 잡을 때 뜨는 액션바 문구로 확인합니다.

바다의 행운	은별 확률	금별 확률
I	+2	+1
II	+4	+2
III	+6	+3

미니게임과 자동 낚시

낚시 미니게임(정확한 클릭 바, 버티기, 장력 조절 등)은 설정에는 들어 있으나 **현재 서버에서는 건너뛰도록 되어 있습니다.** 화면에 미니게임 창이 뜨지 않으며 조작할 것도 없습니다.

- **입질이 오면 그대로 성공 처리**됩니다. 타이밍을 맞추거나 바를 조작할 필요가 없습니다.
- **자동 낚시**가 모든 플레이어에게 열려 있습니다. 입질 순간 바로 전리품이 나오고, **1초 뒤 낚싯대를 들고 있으면 자동으로 다시 던져집니다.** 한 번 던져 두면 손대지 않아도 계속 낚입니다.
- 한 번에 여러 마리가 잡히면 **4틱 간격**으로 하나씩 튀어나옵니다.
- 미끼를 장착하고 던지면 미끼가 날아가는 연출이 나오고, 찌가 물이나 용암에 닿으면 물보라 · 용암 이펙트가 잠시 표시됩니다.



미니게임이 꺼져 있으므로, 장비 설명에 나오는 **"미니게임 시간" 계열 효과**(Star Fishing Rod, Magnetic lures, Sturdy Boots 등)는 현재 체감되지 않습니다.

낚시 장비

낚시 장비는 **낚싯대 / 미끼 / 바늘 / 보조 장비 / 보조 도구** 다섯 종류로 나뉩니다. 스위치GUI의 낚시 가방 버튼 설명에는 "찌"라고 적혀 있지만, 이 버전에 찌 개념은 없고 정확히는 **바늘(hook)** 입니다.



아래 커스텀 장비들은 **현재 제작법도 상점 판매도 없어 일반 플레이어가 얻을 방법이 없습니다.** 참고용으로만 봐 주세요.

그 결과 **용암 낚시**(Bone Fishing Rod 전용)와 **인챈트북 낚시**(Magical Fishing Rod 전용)도 현재는 이용할 수 없습니다.

낚싯대 (7종)

이름	내구	특징
Beginner's Fishing Rod	64	대기 시간 1.5배, 난이도 -8
Silver Fishing Rod	96	은별 물고기 확률 +8
Golden Fishing Rod	80	금별 물고기 확률 +3
Star Fishing Rod	128	미니게임 시간 +15초
Bone Fishing Rod	32	용암 낚시 가능, 스켈레톤류가 걸림
Magical Fishing Rod	16	인챈트북 확률 +10, 대기 시간 2.5배
Master's Fishing Rod	128	대기 시간 0.95배, 난이도 +10, 은별 +5 / 금별 +3

- **Magical Fishing Rod** 는 경험 레벨 **30 이상**이어야 하고 미끼로 **책(BOOK)** 을 들어야 하며, 던질 때마다 경험 레벨이 1씩 소모됩니다.

미끼 (3종 + 책)

이름	효과
Simple lures	난이도 -10
Magnetic lures	대기 시간 0.9배, 미니게임 시간 +2초
Wild lures	난이도 +20, 물고기 크기 1.5배, 미니게임 시간 -2초
책(BOOK)	Magical Fishing Rod 전용 미끼

바늘

- **Delicate hook** 1종뿐입니다. 가위(SHEARS) 모양이며 **16회** 사용할 수 있고, 은별 · 금별 확률을 각각 +1 올려 줍니다.
- 장착하면 낚싯대 설명에 남은 사용 횟수가 표시됩니다.

보조 장비 (4종)

이름	부위	효과
Angler's Helmet	철 투구	난이도 -2
Deep Sea Chestplate	다이아몬드 흉갑	은별 확률 +1
Swift Leggings	가죽 바지	대기 시간 0.98배
Sturdy Boots	황금 부츠	미니게임 시간 -0.5초

어군 탐지기 (Fish Finder)

- 우클릭하면 **그 자리에서 잡을 수 있는 전리품 목록**을 알려 줍니다.
- 쿨다운은 **3초**입니다.

전리품

물고기 등급

커스텀 물고기는 어종마다 **무성 / 은별(Silver Star) / 금별(Golden Star)** 3등급이 있습니다. 등급이 올라갈수록 크기 범위가 넓어지고 값도 대체로 비싸지지만, 어종에 따라서는 등급이 높아도 작게 잡히면 더 싸게 팔리기도 합니다. 등급별 확률은 바다의 행운 인챈트나 장비 효과로 올릴 수 있습니다.

어디서 무엇이 나오나

장소	나오는 물고기
바다 바이옴 (9종 바이옴)	Tuna(참치), Pike, Sardine, Octopus, Sunfish, Red Snapper
그 밖의 오버월드 물	Gold Fish(금붕어), Perch Fish, Mullet Fish, Carp Fish, Cat Fish
늪 / 맹그로브 늪	위 민물 어종 + Woodskip
Y좌표 -64 ~ 0 (찌가 아니라 낚는 사람 위치 기준)	위 민물 어종 + Sturgeon(철갑상어)
민물 전용 희귀	Rainbow Fish(무지개 물고기)

- 잡템도 함께 걸립니다. 오버월드 물 공통으로 **Radioactive Fish(쓰레기)**, **해초**, **바닐라 낚시 전리품**이 나오고, 민물에서는 **나뭇가지**가, 바다에서는 **다시마**가 추가로 걸립니다.
- 한 항목만 놓고 보면 **바닐라 낚시 전리품**이 가장 흔합니다. 커스텀 물고기는 어종과 등급별로 갈라져 있어 특정 물고기 한 종이 나올 확률은 그보다 낮습니다.
- 지금 실제로 낚을 수 있는 커스텀 물고기는 위 표의 어종 **13종** × **3등급** = **39종**과, 등급 구분이 없는 **Rainbow Fish** 1종입니다.

물고기 크기

커스텀 물고기에는 cm 단위 크기가 붙습니다. 잡을 때마다 액션바에 크기와 본인 최고 기록이 표시되고, 기록을 갱신하면 신기록 문구와 함께 종소리가 납니다.

- **Rainbow Fish** 만은 예외로 크기가 없습니다. 크기 안내가 뜨지 않고, 크기나 어종 조건이 붙은 대회 종목에서도 점수로 잡히지 않습니다. (개수만 세는 주말 대회에서는 1점으로 들어갑니다.)

어종	무성	은별	금별
Tuna (참치)	15~50cm	30~100cm	80~190cm
Sturgeon (철갑상어)	1~5cm	5~15cm	15~30cm
Gold Fish (금붕어)	2~3cm	3~4cm	4~7cm

- 장비 효과로 크기를 올려도 어종별 한계치를 넘지는 않습니다.

토템

정해진 구조물을 쌓고 재료를 손에 든 채 **코어 블록을 우클릭**하면 낚시 보조 토템이 발동합니다. 재료는 발동 시 1개 소모되며, 주변 32칸에 발동 사실이 알려지고 지속되는 동안 주변 16칸에 안내와 홀로그램이 표시됩니다.

토템	효과	범위 / 지속	코어 블록	손에 들 재료
Double Loot Totem	전리품 2배	8칸 / 300초	울음소리 흑요석	앵무조개 껍데기 1개
Golden Star Totem	금별 물고기 확률 +15	10칸 / 120초	낮 감지기	금괴 1개

- **Double Loot Totem** - 아래부터 모루 → 원목(기둥) → 울음소리 흑요석 → 계단 · 관측기 · 계단 순으로 쌓습니다.
- **Golden Star Totem** - 금 블록 십자 → 금 블록 → 피뢰침 → 낮 감지기 순으로 쌓습니다.
- 서로 **다른 종류**의 토템은 동시에 켤 수 있지만, **같은 종류**의 효과는 중첩되지 않습니다.

낚시 가방과 판매

낚시 가방 (/fishingbag)

- **/fishingbag** 명령어 또는 스위치GUI 6줄의 **낚시 가방** 버튼으로 엽니다.
- 일반 플레이어의 가방 크기는 **1줄 9칸**입니다.
- 넣을 수 있는 것: **낚싯대(커스텀 · 바닐라), 미끼, 바늘, 보조 도구**
- **잡은 물고기는 가방에 넣을 수 없습니다.** 자동 수납 기능도 사용할 수 없습니다.

어시장 (/sellfish)

- **/sellfish** 명령어 또는 스위치GUI 6줄의 **어시장** 버튼으로 엽니다.
- 5줄짜리 창이 열리며 가운데 **21칸**에 팔 물고기를 올리고, 아래 줄 가운데의 **판매 버튼**을 누르면 판매됩니다. 창을 닫는 버튼은 우측 상단에 있습니다.
- 대금은 서버 기본 화폐 **돈(원)** 으로 지급됩니다.
- **번들이나 셜커 상자에 담은 채로는 팔 수 없습니다.**
- 인벤토리와 가방을 한 번에 파는 **일괄 판매 버튼은 없습니다.** 21칸씩 올려서 판매해야 합니다.

항목	내용
가격 계산	**기본가 + (보너스 단가 x 크기)** — 큰 물고기일수록 비쌉니다
하루 판매 상한	**없습니다.** 하루에 얼마든지 팔 수 있습니다. 판매 직후 뜨는 영어 안내문 끝에 " 오늘 더 벌 수 있는 금액 " 이 음수로 찍히지만 실제로 막히지는 않습니다
바닐라 물고기	대구 · 연어 · 복어 · 열대어 **개당 10원**

어종	무성	은별	금별
Sturgeon (철갑상어)	200 + 10 x 크기	250 + 10 x 크기	300 + 10 x 크기
Gold Fish (금붕어)	70 + 2.6 x 크기	80 + 3 x 크기	100 + 3.4 x 크기

어종	무성	은별	금별
Tuna (참치)	30 + 0.6 x 크기	50 + 0.6 x 크기	80 + 0.7 x 크기
Rainbow Fish (무지개)	100 고정	-	-

금별 철갑상어(15~30cm)는 450~600원으로 현재 가장 비싼 물고기입니다. 나머지 어종의 가격은 어시장 화면에서 직접 확인할 수 있으며, 위 표 외에도 **그 밖에도 다수** 있습니다.

주말 낚시 대회

주말마다 서버 전체 낚시 대회가 자동으로 열립니다.

항목	내용
개최 요일	**토요일 / 일요일**
개최 시각	**20:00** (하루 1회, 2026년 11월 2일부터. 그 전까지는 09:30 / 14:30 / 20:00 하루 3회)
진행 시간	**5분 (300초)**
우승 기준	**낚아 올린 개수** (물고기 · 잡템 · 바닐라 전리품을 가리지 않습니다)
최소 인원	**접속자 5명** (참가자 수가 아니라 서버 접속자 수입니다)

- **별도 신청이 필요 없습니다.** 대회 중에 낚시를 하면 자동으로 참가 처리되고 참가 안내가 뜹니다.
- 주말 대회는 **무엇을 낚았든 1개당 1점**입니다. 나뭇가지 · 해초 · 쓰레기나 바닐라 낚시 전리품도 그대로 점수가 됩니다. 보스바에는 " 낚은 물고기 수 " 라고 나오지만 실제로는 올라온 전리품 개수를 전부 셉니다.
- 순위는 **보스바**로만 표시되며 **참가자에게만** 보입니다. 시작과 종료 시에는 서버 전체 방송이 나가고, 종료 방송에서 1~3위가 발표됩니다.
- **주말 대회**가 진행되는 동안에는 **접속한 모든 플레이어**의 입질 대기 시간이 **0.85배(15% 감소)** 로 줄어듭니다.

순위	상금
1위	**50,000원**
2위	**30,000원**
3위	**20,000원**
4위	**10,000원**
5위 이하 참가자 전원	**5,000원**

- 상금은 **대회가 끝나는 시점에 접속 중인 플레이어에게만** 지급됩니다. 중간에 나가면 순위에 올라도 받지 못합니다.
- 접속자가 5명에 못 미치면 대회는 열리지 않고 안내 방송만 나갑니다.

주중 낚시 대회

주중 낚시 대회는 **평일 낚시 시즌** 기간에만 열립니다. 시즌은 정해진 기간(1~2주) 동안 진행되며, 시작 전에 서버 전체 방송과 디스코드로 기간을 미리 알립니다. 시즌 기간에는 평일 저녁마다 한 번씩 대회가 자동으로 열리고, 요일마다 종목이 정해져 있습니다.

항목	내용
개최 기간	**평일 낚시 시즌 기간의 월요일 ~ 금요일**
개최 시각	**20:00** (하루 1회)
진행 시간	**5분 (300초)**
최소 인원	**접속자 5명** (참가자 수가 아니라 서버 접속자 수입니다)

요일	대회	우승 기준
월 / 수 / 금	**월척왕**	가장 큰 물고기 한 마리의 크기
화 / 목	**순수 마릿수전**	물고기 마릿수 (잡템 제외)

- 2026년 11월 2일부터 위 시간표가 적용됩니다. 그 전까지는 평일마다 20:00 월척왕, 23:00 순수 마릿수전이 열립니다.
- 참가 방법, 순위 표시, 상금과 지급 조건은 **주말 낚시 대회와 같습니다.** 대회 중에 낚시를 하면 자동으로 참가되고, 대회가 끝나는 시점에 접속 중이어야 상금을 받습니다.
- 주말 대회와 달리 **크기가 붙는 커스텀 물고기만 점수로 인정**됩니다. 나뭇가지 · 해초 같은 잡템과 바닐라 낚시 전리품은 점수가 되지 않으며, 물고기를 한 마리도 잡지 못하면 참가상도 받지 못합니다.
- 주중 대회가 진행되는 동안에도 **접속한 모든 플레이어**의 입질 대기 시간이 **0.85배(15% 감소)** 로 줄어듭니다.
- 접속자가 5명에 못 미치면 대회는 열리지 않고 안내 방송만 나갑니다.

특별 낚시 대회

주말 · 주중 정기 대회와 별개로 **운영진이 직접 여는 특별 대회**가 준비되어 있습니다. 정해진 요일이나 시각이 없으며, 열릴 때마다 서버 전체 방송으로 알립니다. 참가 방법은 정기 대회와 같아서 대회 중에 낚시를 하면 자동으로 참가됩니다. 아래 종목 중 **월척왕**과 **순수 마릿수전**은 주중 정기 대회로도 열립니다.

대회	우승 기준	진행 시간
월척왕	가장 큰 물고기 한 마리의 크기	5분
송사리왕	가장 작은 물고기 한 마리의 크기 (작을수록 상위)	5분
대물 총량전	낚은 물고기 길이의 총합	5분
순수 마릿수전	물고기 마릿수 (잡템 제외)	5분
황금별 사냥	금별 등급 물고기 마릿수	15분
강태공	강 · 호수 어종 마릿수 (늪 · 동굴 전용 어종은 제외)	5분
바다사나이	바닷물고기 마릿수	5분
동굴 낚시	**낚는 사람이 Y좌표 0 이하**에 있을 때 낚은 물고기 마릿수 (찌 위치가 아니라 사람 위치 기준)	10분
먼바다 낚시	먼바다에서 낚은 물고기 길이의 총합	5분
배낚시	**보트에 탄 채로** 낚은 물고기 마릿수 (말 · 광산 수레 등 다른 탈것은 인정되지 않습니다)	5분
어종 축제	그때그때 지정되는 어종의 마릿수	10분

- **상금은 주말 낚시 대회와 같습니다.** 1위 50,000원 / 2위 30,000원 / 3위 20,000원 / 4위 10,000원 / 5위 이하 참가자 전원 5,000원입니다.
- 상금 지급 조건도 같습니다. **대회가 끝나는 시점에 접속 중이어야** 받을 수 있습니다.
- 어느 종목이든 **크기가 붙는 커스텀 물고기만 점수로 인정**됩니다. 나뭇가지 · 해초 같은 잡템과 바닐라 낚시 전리품은 점수에 반영되지 않습니다.
- 조건이 붙은 종목에서는 **조건에 맞는 물고기만 점수가 오릅니다.** 예를 들어 황금별 사냥에서는 금별이 아닌 물고기를 아무리 많이 잡아도 점수가 오르지 않습니다.
- 조건에 맞는 물고기를 **한 마리도 잡지 못하면 순위표에 오르지 않아 참가상도 받지 못합니다.**
- 대회는 주말 · 주중 정기 대회를 포함해 **한 번에 하나만** 진행됩니다.
- 보스바에 남은 시간, 내 순위, 내 점수와 함께 **그 대회의 규칙**이 번갈아 표시됩니다.

서버 특수 시스템

수면 시스템

단 1명만 잠을 자도 오버월드의 밤이 스킵됩니다. 모든 플레이어가 잠을 잘 필요가 없습니다. 폭풍우(천둥번개)도 잠을 자면 스킵할 수 있습니다.

- 침대에 누우면 **재생 II 효과 30초**가 부여되며, 전체 채팅에 안내가 나갑니다. 다만 이 효과는 **침대에서 일어나는 순간 사라집니다.**
- 자는 동안에는 몬스터가 대상을 잃습니다.
- 잠을 자서 밤이나 폭풍우가 넘어가면 **같은 월드에 있던 플레이어 전원의 팬텀 카운터가 함께 초기화**됩니다. 직접 자지 않아도 팬텀 걱정은 덜 수 있습니다.

공격적인 동물



이 서버에서는 일부 동물들이 플레이어를 반격합니다! 바닐라와 다르게 동작하니 주의하세요.

반격하는 동물 목록

소, 돼지, 양, 닭, 토끼, 연어, 대구, 오징어, 발광 오징어, 돌고래, 당나귀, 여우, 개구리, 무시룸, 낙타, 아홀로틀, 알레이

특징

- **반격형**: 플레이어가 먼저 때려야 반격함 (먼저 공격하지 않음)
- 감지 범위: **32블록** / 추격 해제 범위: **16블록**
- 데미지: 공격당 **하트 0.5개** (약 1초에 한 번씩 공격)
- **동물에게 맞아 죽지는 않습니다.** 플레이어 체력이 4하트 아래로는 내려가지 않습니다
- 어른, 아기 모두 반격
- 같은 종류 동물이 32블록 내에 있으면 **집단 반격** (주의!)
- 길들여진 동물도 반격에 참여
- 수생 동물(대구 · 연어 · 오징어 · 발광 오징어 · 돌고래 · 개구리 · 아홀로틀)은 **플레이어가 물속에 있을 때만** 공격 (물 밖에서는 때려도 반격하지 않음)
- 이름표를 붙인 몹과 같은 팀 멤버는 자동 제외
- 고양이, 말, 늑대, 벌, 염소, 판다 등에는 위 반격 규칙이 **적용되지 않습니다.** 다만 늑대 · 벌 · 판다처럼 **원래부터 반격하는 동물은 바닐라 그대로** 덤벼드니 주의하세요.

사용할 수 없는 아이템

- **엔더 상자**는 오버월드 · 네더 · 엔드에서 사용할 수 없습니다. 놓기, 열기, 조합, 제련을 비롯한 모든 조작이 막히며 안내 문구가 뜹니다.
- 이미 엔더 상자에 넣어 둔 물건이 사라지지는 않습니다. 다만 야생에서는 꺼낼 수 없으니, 중요한 물건은 **보호 표지판으로 잠근 상자**에 보관해 주세요.
- 모험가 길드 허브에 설치되어 있는 엔더 상자에서는 그대로 열어 볼 수 있습니다.

프리미엄 기능 (후원)

서버 운영을 후원해주시는 모험가님들을 위한 특별한 편의 기능입니다.

후원하러 바로가기 (KakaoTalk)

대용량 백팩 (기간제)

인벤토리 걱정 없이 마음껏 모험을 떠나세요! 더 이상 아이템을 버리지 않아도 됩니다.

- **기능**: 어디서든 열 수 있는 추가 인벤토리 공간 제공 (**생존 모드 전용**)
- **여는 방법**: /backpack — 짧은 별칭/bp 도 같습니다
- **셜커 상자를 백팩 안에 넣을 수 있으며**, 재오픈 쿨다운도 없습니다
- **사망 시**: 백팩 안의 아이템은 **그대로 유지**됩니다 (바닥에 떨어지지 않습니다). 단, 방송 후원 연동 벌칙 중 백팩까지 비우는 효과는 예외입니다
- **가격**:
  - **1줄 (9칸) 확장**: **10,000원** (7일)
  - **풀 패키지 (6줄/54칸)**: **60,000원** (7일) - **BEST CHOICE!**
- 기간은 **중첩** 가능 (7일 + 7일 = 14일)
- 줄 수는 누적되지 않고 **교체**됩니다. (1줄 보유 중 6줄 구매 시 6줄로 변경)
- 줄 수가 줄어들면 백팩이 자동 정렬되며, 넘치는 아이템은 들어가지 않습니다

휴대용 작업 도구 (기간제)

집에 가지 않아도 됩니다. 그 자리에서 바로 제작하고, 굽고, 제련하세요.

명령어	기능 설명	가격 (7일)
/wb	**휴대용 작업대** - 언제 어디서나 조합 가능	**10,000원**
/fu	**휴대용 화로** - 이동 중에도 아이템 굽기 가능	**10,000원**
/bf	**휴대용 용광로** - 광석을 2배 더 빠르게 제련	**10,000원**

- 권한은 7일 후 자동으로 해제되며, 만료 후 재구매를 통해 연장할 수 있습니다.
- 휴대용 도구는 **기간 중첩이 되지 않습니다.** 만료 후 다시 받으셔야 합니다.
- 휴대용 화로와 휴대용 용광로는 각각 **하나씩** 유지됩니다. 넣어 둔 연료와 재료는 창을 닫아도 그대로 남아 다음에 열 때 이어서 쓸 수 있습니다.

갓기어 (대형 후원 혜택)

서버 호스팅 · 유지보수 · 운영비 충당을 위한 대형 후원에 대한 감사 인사로 **갓기어(god-tier 장비)** 를 지급합니다. 후원 금액에 비례한 능력치(이하 **수치**)가 장비에 적용되며, 부위마다 별도 후원이 필요합니다. 여러 부위를 동시에 착용하면 부위별 수치가 **합산**되어 적용됩니다.

후원 금액 → 적용 수치

- 시작 금액: **10만원**부터
- **10만원 = 수치 10** 적용
- 1만원 추가될 때마다 수치 **+1**
- 즉, 후원 금액(만원 단위) = 적용 수치

후원 금액	적용 수치
10만원	10
15만원	15
20만원	20
30만원	30
50만원	50

후원 금액	적용 수치
100만원	100

- 위 표 외에도 **1만원 단위로 자유 후원** 가능합니다.
- 장비에 적용되는 인챈트 레벨은 게임 자체의 상한이 **255** 입니다. 수치 255를 넘는 후원을 고려하고 계시다면 **미리 문의**해 주세요.

갓기어 부위 (각 부위 별도 후원)

부위	기본 베이스 아이템
갓기어 투구	네더라이트 투구
갓기어 흉갑	네더라이트 흉갑
갓기어 각반	네더라이트 레깅스
갓기어 부츠	네더라이트 부츠
갓기어 날개	겉날개

수치가 적용되는 능력 (부위별 / 후원 수치에 비례)

- **공격력** · **방어력** · **방어 강도** · **피해 흡수** (네 가지 어트리뷰트에 +수치)
- **보호 인챈트 4종** (보호 · 폭발로부터 보호 · 화염으로부터 보호 · 발사체로부터 보호) + **가시** 인챈트 = 수치 레벨
- **부위별 추가 바닐라 인챈트** (해당 부위에 적용 가능한 항목)
  - 투구: 호흡 (수치 레벨), 친수성 I
  - 흉갑: (공통 인챈트만)
  - 각반: 신속한 잠행 III
  - 부츠: 가벼운 착지 IV, 영혼 가속 III, 물갈퀴 III
  - 날개: 위의 모든 항목 적용 (호흡 수치 레벨 포함)

모든 후원자 공통 (고정 적용)

- **내구도 무한** (unbreakable) **+ 내구성** 인챈트 255 + 수선 I
- **최대 체력 +20** (부위 1개 착용 기준 총 20하트), **행운 +255**
- **안전 낙하 거리 +255** (대부분의 낙하 피해 무효)
- **밀침 저항 +255** (넉백 거의 무효)
- **블록 상호작용 사거리 +20**, **엔티티 상호작용 사거리 +20**
- **아이템이 불에 타지 않음** (장비 소실 방지)

추가 옵션 (요청 시)

- **캐릭터 크기 축소** — 0~100 사이 값으로 지정 (최종 크기 = 입력값 / 100)
  - 여러 부위에 옵션을 적용하면 축소 효과가 누적되므로 최종 크기에 주의해 주세요
  - 게임 자체의 하한이 있어 평소 크기의 약 **6% 아래로는 더 작아지지 않습니다**
- **아이템 빛남(glint) 효과** 부착 — 인챈트가 없는 듯한 외형에도 반짝임 표시
- **겉모습(재질) 선택** — 가죽 / 구리 / 사슬 / 금 / 철 / 거북 등딱지 / 다이아몬드 / 네더라이트 중에서 고를 수 있습니다 (지정하지 않으면 네더라이트)
  - 재질은 **외형만 바꾸며 능력치 차이는 없습니다**
  - 금은 피글린이 적대하지 않고, 거북 등딱지는 물 밖에서 잠시 수중 호흡이 이어지는 바닐라 효과가 남습니다
  - 거북 등딱지는 투구에만 있고, 날개는 재질이 하나뿐이라 선택할 수 없습니다

다중 부위 합산

- 부위마다 따로 적용되므로 여러 부위를 동시에 입으면 **능력치가 누적 합산**됩니다. 위의 고정 적용 항목(최

대 체력 · 행운 · 상호작용 사거리 등)도 착용한 부위 수만큼 함께 합산됩니다.
- 예시:
  - 투구 수치 50 + 흉갑 수치 50 → **공격력 +100**
  - 투구 · 흉갑 · 각반 · 부츠를 모두 수치 100 으로 착용 → **공격력 +400**
- 다만 게임 자체가 정해 둔 상한이 있어 **합산값이 전부 체감되지는 않습니다.**
  - 방어력은 30, 방어 강도는 20에서 더 올라가지 않습니다
  - 보호 계열 인챈트는 레벨을 올려도 피해 감소가 일정 지점에서 멈춥니다
  - 가시는 레벨이 발동 빈도만 올리고 반사 피해량은 고정입니다
  - 수치를 크게 올렸을 때 끝까지 체감되는 것은 **공격력**과 **피해 흡수**입니다
- **흉갑과 날개는 같은 슬롯이므로 동시 착용이 불가능합니다.** 날개를 입으면 흉갑 수치는 적용되지 않습니다. 따라서 한 번에 착용할 수 있는 갓기어는 최대 **4부위**입니다.

후원 예시

후원 구성	결과
15만원 + 투구 선택	갓기어 투구 (수치 15)
30만원 + 흉갑 선택	갓기어 흉갑 (수치 30)
5부위 각 10만원씩 (총 50만원)	풀세트 모두 수치 10
5부위 각 50만원씩 (총 250만원)	풀세트 모두 수치 50
5부위 각 100만원씩 (총 500만원)	풀세트 모두 수치 100

후원 문의

- 갓기어 후원은 **운영자에게 직접 DM(개인 메시지)** 으로 문의해 주세요. (디스코드 또는 카카오톡 오픈채팅)
- 부위 / 수치 / 추가 옵션(축소 · 빛남)을 함께 전달해 주시면 입금 확인 후 인게임에서 직접 지급해 드립니다.

갓기어 지급 및 운영 정책

갓기어는 후원 1건당 1회 지급되는 아이템입니다. 지급 이후의 보관과 관리는 이용자 본인 책임이며, 아래 기준에 따라 재발급 여부가 결정됩니다.

지급 및 소유 원칙

- 갓기어는 **후원 1건당 1회 지급**됩니다.
- 지급된 갓기어는 **후원해 주신 본인 전용 보상**이며, 다른 이용자에게 **양도 · 거래 · 판매할 수 없습니다.**
- 현금 거래를 포함한 일체의 대가성 양도가 확인될 경우, 해당 아이템은 **사전 통보 없이 회수**될 수 있습니다.

재발급이 불가한 경우 (이용자 귀책 및 본인 수용 사유)

이용자 본인의 부주의 · 과실, 또는 본인이 참여하거나 수용한 게임 내 사유로 아이템이 소실된 경우에는 **재발급되지 않습니다.**

- 아이템을 직접 버리거나(드롭) 회수하지 못한 경우
- 사망 후 떨어진 아이템이 자연 소멸(디스폰)되거나 **용암 · 공허 등으로 소실**된 경우
- 본인이 명령어 사용 또는 인벤토리 정리 과정에서 삭제한 경우
- 외부 프로그램 · 매크로 · 비정상 클라이언트 사용 중 발생한 소실
- 계정 정보 공유 또는 도용으로 인한 분실 (계정 관리 책임은 이용자 본인에게 있습니다)

- **다른 이용자에게 건넨 뒤 돌려받지 못한 경우** — 빌려주거나 구경시켜 주려고**잠시 건넨 경우도 포함**됩니다.
- **방송 후원 연동 이벤트의 벌칙 효과**(인벤토리 초기화 · 아이템 삭제 등)로 소실된 경우 — 해당 이벤트의 발동 조건과 결과를 사전에 인지하고 자발적으로 참여한 것으로 보아 재발급 대상에서 제외됩니다.



방송을 하시는 분들께 특히 안내드립니다.

후원 연동 벌칙(아이템 삭제 · 인벤토리 초기화 등)으로 갓기어가 사라지는 경우는 **재발급 되지 않습니다.** 벌칙의 발동 조건과 결과를 미리 알고 자발적으로 연동을 켜 두신 것으로 보기 때문입니다. 후원이 몰리거나 시청자의 반복 후원으로 벌칙이 연달아 발동하는 상황도 동일하게 적용됩니다.

방송 중에는 갓기어를 보호 표지판으로 잠근 상자에 보관하시고, 벌칙이 발동할 수 있는 동안에는 착용하지 않으시기를 권장합니다. 시청자에게 보여 드리기 위해 잠시 건네는 것도 분실 위험이 있으니 삼가 주세요.

- 갓기어는 **내구도가 무한**이므로 일반적인 사용에 따른 파손은 발생하지 않습니다. 재발급 불가 사유는 위와 같은 **분실 · 삭제 상황에 한정**됩니다.

재발급이 가능한 경우 (서버 귀책)

- 서버 데이터 **롤백 · 백업 복원** 과정에서 발생한 소실
- **시스템 오류** 등 서버 측 결함으로 인한 소실
- 운영자 확인 결과 **명백한 서버 귀책**으로 판단되는 경우

- 단, **서버 로그 · 백업을 통해 소실 시점과 경위가 확인 가능한 경우**에 한합니다.

후원금 및 보상의 성격

- 후원금은 서버 운영을 위한 **자발적 후원**으로, 보상 지급 이후에는 **환불되지 않습니다.**
- 갓기어는 게임 내 아이템이며, **현금 가치나 환금성을 보증하지 않습니다.**

이용 제한 및 회수

- 서버 규정 위반(불법 프로그램 사용, 악의적 행위, 운영 방해 등)으로 이용이 제한될 경우, 갓기어는 **회수되며 후원금은 환불되지 않습니다.**

보관 및 분실 예방 권고

- 지급 직후 **안전한 보관처(보호 표지판으로 잠근 상자 등)에 별도 보관**하시기를 권장합니다.
- 사망 위험이 높은 활동(공허 인근, 대규모 전투 등) 시 착용에 유의해 주세요.
- 본 정책은 운영 상황에 따라 변경될 수 있으며, 변경 시 공지를 통해 안내합니다.

후원 방법

1. **카카오톡 오픈프로필** 로 운영자에게 연락해 주세요 (같은 주소: open.kakao.com/me/sudapeople)
2. 원하시는 기능과 기간을 말씀해 주신 뒤, 안내받은 방법 또는 **페이팔** (paypal.me/sudapeople) 로 후원해 주세요
3. 입금이 확인되면 운영자가 인게임에서 기능을 활성화해 드립니다

새로운 바닐라 친화적 인챈트

서버에는 바닐라에 없는 **65종의 특수 인챈트**가 적용되어 있습니다.

- 인챈트 이름은 **영문**으로 표시되며, 그 아래에 **한국어 설명**이 함께 표시됩니다.
- 획득 경로: 인챈트 테이블, 주민(사서) 거래, 몬스터 장비, 자연 생성 전리품, 낚시
- 아래 **보물(Treasure) 인챈트 18종**은 인챈트 테이블에서 나오지 않습니다. 낚시 · 주민 거래 · 전리품 상자로만 얻을 수 있습니다.
  Auto Reel, Curse of Breaking, Curse of Death, Curse of Drowned, Curse of Fragility, Curse of Mediocrity, Curse of Misfortune, Decapitator, Flame Walker, Flare, Night Vision, Regrowth, Rocket, Silk Spawner, Survivalist, Telekinesis, Thrifty, Water Breathing
- **모루로는 아이템 하나에 커스텀 인챈트를 최대 5개까지만** 붙일 수 있습니다. (바닐라 인챈트는 개수에 포함되지 않습니다.)
- 인챈트 효과는 소모 없이 무제한 발동합니다.
- 구리 투구 · 흉갑 · 레깅스 · 부츠는 물론, 구리 검 · 도끼 · 괭이 · 곡괭이 · 삽 · 창에도 인챈트를 부여할 수 있습니다.
- 몬스터가 착용한 장비의 패시브 인챈트도 발동하니 주의하세요.
- 표의 **Primary Items**는 인챈트 테이블에서 그 인챈트가 직접 등장하는 아이템, **Secondary Items**는 인챈트 테이블에는 안 뜨지만 모루로 책을 발라 부여할 수 있는 아이템입니다. 투구 칸에는 거북 등딱지도 포함됩니다.
- 단, 위 보물 인챈트 18종은 인챈트 테이블에 아예 등장하지 않으므로 Primary / Secondary 구분과 관계없이 모루로만 부여할 수 있습니다.

Armor (15종)

Name	Summary	Incompatible With	Max Level	Primary Items	Secondary Items
Darkness Cloak	공격자를 암흑 효과에 걸리게 한다.		III	흉갑	겉날개
Dragon Heart	지속적으로 체력 증가 효과를 부여한다.		V	흉갑	겉날개
Elemental Protection	포션 및 각종 원소 피해를 감소시킨다.		IV	투구, 흉갑, 레깅스, 부츠	
Fire Shield	공격자를 불붙게 만든다.		IV	흉갑	겉날개
Flame Walker	용암 위를 걸을 수 있고 마그마 피해를 받지 않는다.	Frost Walker	II	부츠	
Hardened	피해를 입을 때 저항 효과를 부여한다.		II	흉갑	겉날개
Ice Shield	공격자를 얼리고 둔화시킨다.		III	흉갑	겉날개
Jumping	점프 강화 효과를 부여한다.		II	부츠	
Lightweight	거북알, 경작지, 큰 흘림잎 위에 안전하게 착지할 수 있다.		I	부츠	
Night Vision	야간 투시 효과를 부여한다.		I	투구	
Regrowth	일정 시간에 걸쳐 체력을 서서히 회복시킨다.		IV	흉갑	겉날개
Saturation	일정 시간에 걸쳐 허기를 서서히 회복시킨다.		II	투구	
Speed	이동 속도 증가 효과를 부여한다.		II	부츠	
Stopping Force	피해를 입을 때 넉백을 감소시킨다.		III	레깅스	
Water Breathing	물 호흡 효과를 부여한다.		I	투구	

Bow (12종)

Name	Summary	Incompatible With	Max Level	Primary Items	Secondary Items
Confusing Arrows	화살에 구역질 효과를 부여한다.		III	활, 쇠뇌	
Darkness Arrows	화살에 암흑 효과를 부여한다.		III	활, 쇠뇌	
Dragonfire Arrows	화살에 드래곤의 숨결 효과를 부여한다.		III	활, 쇠뇌	
Electrified Arrows	명중 시 번개를 소환한다.		III	활, 쇠뇌	
Explosive Arrows	화살이 명중 시 폭발한다.		III	활, 쇠뇌	
Flare	화살이 떨어진 지점에 횃불을 설치한다.		I	활	
Hover	화살에 공중 부양 효과를 부여한다.		III	활, 쇠뇌	
Lingering	물약이 묻은 화살이 명중한 자리에 잔류형 효과를 남긴다.		III	활, 쇠뇌	
Poisoned Arrows	화살에 독 효과를 부여한다.		III	활, 쇠뇌	
Sniper	투사체 속도를 증가시킨다.		II	활, 쇠뇌	
Vampiric Arrows	명중 시 체력을 흡수해 회복한다.		III	활, 쇠뇌	
Withered Arrows	화살에 위더 효과를 부여한다.		III	활, 쇠뇌	

Tool (11종)

Name	Summary	Incompatible With	Max Level	Primary Items	Secondary Items
Blast Mining	폭발을 이용해 블록을 채굴한다.	Tunnel	V	곡괭이	
Glass Breaker	유리를 즉시 파괴한다.		I	곡괭이, 도끼, 삽	괭이, 가위
Haste	채굴 시 성급함 효과를 부여한다.		III	곡괭이, 도끼, 삽	괭이, 가위
Lucky Miner	광석을 캘 때 얻는 경험치를 증가시킨다.		III	곡괭이	
Replanter	수확 또는 우클릭 시 작물을 자동으로 다시 심는다.		I	괭이	
Silk Chest	상자를 채굴해 내용물을 유지한 채로 떨어뜨린다.	Smelter	I	도끼	곡괭이, 삽
Silk Spawner	몬스터 생성기를 회수할 수 있는 확률이 생긴다.	Smelter	I	곡괭이	도끼, 삽
Smelter	드롭된 아이템을 조합법에 따라 자동으로 제련한다.	Silk Touch, Silk Chest, Silk Spawner	V	곡괭이, 도끼, 삽	괭이, 가위
Telekinesis	채굴 드롭 아이템을 직접 인벤토리로 넣는다.		I	곡괭이, 도끼, 삽	괭이, 가위
Treefeller	한 번에 나무 전체를 벤다.		I	도끼	
Tunnel	1×2, 2×2, 3×3 범위를 한 번에 캔다.	Blast Mining	III	곡괭이	도끼, 삽



별도의 **베인마이너 인챈트**는 제거되었습니다 — 서버 기본 베인마이너 시스템을 사용하세요.
Soulbound 인챈트도 제거되어, 사망 시 아이템 보존은 **무덤 시스템**에 의존합니다.

Fishing (6종)

Name	Summary	Incompatible With	Max Level	Primary Items

Name	Summary	Incompatible With	Max Level	Primary Items
Auto Reel	찌에 입질이 오면 자동으로 낚싯줄을 당긴다.		I	낚싯대
Curse of Drowned	드라운드를 낚아올릴 확률이 생긴다.		III	낚싯대
Double Catch	낮은 확률로 한 번에 낚이는 아이템 수가 두 배가 된다.		III	낚싯대
River Master	캐스팅 거리를 증가시킨다.		V	낚싯대
Seasoned Angler	낚시로 얻는 경험치 양을 증가시킨다.		III	낚싯대
Survivalist	낚은 생선이 날것이면 자동으로 익혀서 획득한다.		I	낚싯대

Weapon (16종)

Name	Summary	Incompatible With	Max Level	Primary Items	Secondary Items
Bane of Netherspawn	네더 몹에게 주는 피해를 증가시킨다.		V	검	도끼
Cure	공격 시 좀비화 피글린과 좀비 주민을 정화한다.		III	검	도끼
Curse of Death	플레이어를 처치하면 자신도 죽을 가능성이 생긴다.		III	검	도끼
Decapitator	처치한 대상의 머리를 드롭시킨다.		II	검	도끼
Exhaust	대상에게 허기 효과를 건다.		IV	검	도끼
Infernus	던진 삼지창이 명중한 대상을 불태운다.		III	**삼지창 전용**	
Nimble	처치된 개체의 드롭 아이템을 바로 인벤토리로 가져온다.		I	검	도끼
Rocket	대상을 하늘 높이 날려 보낸다.		III	검	도끼
Swiper	플레이어의 경험치를 훔친다.		III	검	도끼
Thrifty	몹의 생성 알을 드롭시킨다.		III	검	도끼
Thunder	대상에게 번개를 떨어뜨려 추가 피해를 준다.		V	검	도끼
Vampire	공격 시 대상의 체력을 흡수하여 회복한다.		III	검	도끼
Venom	대상에게 독 효과를 건다.		II	검	도끼
Village Defender	약탈자 계열 몹에게 주는 피해를 증가시킨다.		V	검	도끼
Wisdom	몹 처치 시 얻는 경험치를 증가시킨다.		V	검	도끼
Wither	대상에게 위더 효과를 건다.		II	검	도끼

Universal (5종)

Name	Summary	Incompatible With	Max Level	적용 대상
Curse of Breaking	사용 시 내구도가 더 많이 소모되게 한다.	Unbreaking	III	내구도가 닳는 모든 아이템
Curse of Fragility	모루와 숫돌에서 수리 · 개명 · 인챈트 제거를 모두 할 수 없게 만든다.		I	내구도가 닳는 모든 아이템
Curse of Mediocrity	전리품으로 나온 아이템의 인챈트를 제거한다.		III	모든 도구와 무기

Name	Summary	Incompatible With	Max Level	적용 대상
Curse of Misfortune	블록과 몹의 전리품이 나오지 않게 만든다.	Fortune, Looting	III	모든 도구와 무기
Restore	아이템이 부서지는 것을 막고 내구도를 일부 되돌릴 확률이 생긴다.		III	내구도가 닳는 모든 아이템

내구도가 닳는 모든 아이템에는 갑옷과 겉날개, 검 · 도끼 · 괭이 · 곡괭이 · 삽 · 창, 활 · 쇠뇌 · 삼지창 · 철퇴, 방패, 낚싯대, 가위, 부싯돌과 부시, 솔, 당근 낚싯대, 뒤틀린 균 낚싯대가 포함됩니다.

비활성화된 인챈트 (16종)

밸런스 문제로 아래 인챈트는 **비활성화**되어 있어 획득 · 사용할 수 없습니다.

Blindness, Bomber, Cold Steel, Confusion, Cutter, Double Strike, Ender Bow, Ghast, Ice Aspect, Kamikadze, Paralyze, Rage, Rebound, Soulbound, Temper, Veinminer

---

스트리머 후원 연동

치지직 후원 시 게임 내에 다양한 효과가 발생합니다. **(시세 변동 가능)**

후원 연동 신청 방법 (gameboy.kr 마이페이지)

새벽야생 서버 치지직 후원 연동을 더 이상 관리자에게 일일이 요청하지 않아도 됩니다. **gameboy.kr 사이트의 마이페이지에서 버튼 한 번으로 신청 / 해제**할 수 있습니다.

사이트에서 신청하는 법

1. 사이트 우측 상단 프로필 → **마이페이지**
2. **설정** 탭 → 페이지 하단 **치지직 후원 연동 (새벽야생)** 섹션으로 이동
3. 아래 4가지 항목을 모두 입력
    - 치지직 채널명
    - 치지직 채널 URL (예: https://chzzk.naver.com/abc123…)
    - 마인크래프트 아이디
    - 출석 보상 서버 = **새벽야생**
4. **변경사항 저장** 버튼 클릭 → 후원 연동 영역 활성화

신청 후 자동 처리 흐름

- 서버의 치지직 후원 연동 설정에 사용자 채널이 자동 추가됩니다.
- 등록된 **마인크래프트 계정이 서버에 접속하면** 그 채널의 후원 감시가 시작되고, 해당 계정이 모두 퇴장하면 감시가 해제됩니다. 접속해 있지 않은 동안 들어온 후원은 인게임에 반영되지 않습니다.
- 이후 치지직 후원이 들어오면 인게임 알림 + 보상 / 벌칙이 자동 발동됩니다.

이미 등록되어 있는 스트리머

- 페이지에 “ 이미 새벽야생 서버에 등록되어 있습니다 ”라고 표시되며, **마이페이지 연동 활성화** 버튼이 나타납니다.
- 이 버튼은 서버 설정을 변경하지 않고 마이페이지의 연동 상태만 활성화합니다. 안전하게 그대로 누르셔도

됩니다.
- 단, 서버에 등록된 마인크래프트 ID 목록에 본인의 마크 ID가 포함되어 있어야 자동 매핑이 됩니다.

자주 발생하는 안내 메시지

안내 문구	원인 / 해결
“ 이미 등록된 채널입니다 ”	같은 채널이 이미 다른 계정/관리자 손으로 등록된 경우. 본인의 채널이라면 위의 *마이페이지 연동 활성화* 버튼이 대신 표시됩니다.
“ 마인크래프트 아이디가 등록 목록에 없습니다 ”	서버에는 같은 채널이 있지만 등록된 마크 ID와 입력한 마크 ID가 다른 경우. 운영자에게 문의
“ 출석 보상 서버 = 새벽야생 ” 체크 누락	설정 탭에서 출석 보상 서버를 **새벽야생**으로 선택하고 **변경사항 저장** 버튼을 한 번 더 눌러주세요.

연동 해제

- 후원 연동을 그만 받고 싶다면 같은 섹션의 **후원 연동 해제** 버튼을 누르세요. 서버 설정에서 해당 채널 항목이 즉시 제거됩니다.

기존 디스코드 신청도 그대로 사용 가능

웹 사이트 가입 / 로그인이 번거롭거나 마이페이지가 익숙하지 않은 분들을 위해 **기존의 디스코드 신청서 방식**도 그대로 열려 있습니다.

- 디스코드 서버: discord.gameboy.kr
- 채널: **마인크래프트-후원연동신청**
- 신청서 (구글 폼): forms.gle/DxEpu1hdGGwKS1Ko9
- 스트리머 · 시청자 모두 같은 양식을 사용합니다. 양식 제출 → 운영진 확인 → 수동 연동.

두 가지 방법 중 편하신 쪽을 선택하시면 됩니다. 어느 쪽이든 최종 결과는 동일합니다. 문제가 있거나 도움이 필요하면 운영진에게 언제든 문의해 주세요.

후원 정보 확인 (누구나 사용 가능)

명령어	설명
`/chzzk list`	서버에 연동된 채널 목록과 현재 연결 상태 확인

금액별 리액션/효과

모든 후원은 공통으로 **인게임 전체 공지** + **디스코드 공지**가 나갑니다. **화면 타이틀과 효과음**은 후원을 받은 스트리머 본인(연동된 마인크래프트 계정)에게만 표시됩니다.

후원 금액(원)	효과 / 보상 / 벌칙	비고
1,000	**랜덤 벌칙 룰렛**	벌칙 9종 + 꽝
2,000	인벤토리 전체 아이템 수리 + 치료	장비 내구도 회복, 부정 효과 제거, 체력 · 허기 회복, 불 붙은 상태 해제
3,000	신의 능력 120초	공격력 · 최대 체력 · 재생 · 화염 저항 등 강력한 버프 종합 세트 (야간 투시는 시간이 끝난 뒤에도 한동안 남습니다)
5,000	손에 든 아이템 삭제 룰렛	삭제될 확률이 매우 높음 (낮은 확률로 꽝)
10,000	아이템 구토 룰렛	구토할 확률이 매우 높음 (낮은 확률로 꽝)

후원 금액(원)	효과 / 보상 / 벌칙	비고
20,000	**[보스]** 보스 룰렛	워든 또는 위더 소환 (낮은 확률로 꽝)
30,000	**[풀옵션]** 최상급 네더라이트 풀세트 9종 + 추가 아이템	황금당근 64, 황금사과 64, 인챈트 황금사과 10, 겉날개 1, 폭죽 64
50,000	인벤토리 초기화	백팩 내용물은 보존
200,000	**인벤토리 + 백팩 초기화**	**[파멸]** 모든 것을 잃습니다
그 외 모든 금액	룰렛 보상 지급	소소한 아이템



금액은 **정확히 일치**할 때만 해당 효과가 발동합니다. 표에 없는 금액은 전부 “ 그 외 ” 처리됩니다.

벌칙 종류

1,000원 후원의 랜덤 벌칙 룰렛에서는 아래 9종 중 하나가 무작위로 적용됩니다. 아무 일도 일어나지 않는 **꽝**도 섞여 있습니다.

- **디버프 (Debuff)**: 속도 저하 / 채굴 피로 / 멀미 / 실명 / 허기 / 나약함 / 독 / 시듦 / 즉시 피해 중 **한 가지**가 30초간 적용
- **몹 소환 (Monster)**: 블레이즈, 마녀, 좀비, 크리퍼, 가디언, 엘더가디언, 환술사, 소환사, 변명자, 파괴수, 위더스켈레톤 중 **한 종류**가 눈앞에 3마리 소환
- **용암 샤워 (Lava)**: 발밑 블록이 즉시 용암으로 변경
- **스카이 다이빙 (Sky)**: Y좌표 250 높이로 순간이동 (낙하 데미지 주의)
- **랜덤 텔레포트 (RandomTP)**: 높이는 그대로 둔 채 X / Z 각각 ±500블록 범위로 강제 이동
- **천둥번개 (Lightning)**: 플레이어 위치에 낙뢰 5회 연속 타격
- **감옥 가두기 (Prison)**: 한 칸 아래로 끌려 내려간 뒤 3x3x4 유리 감옥에 갇히고 12초간 움직임 봉쇄. 10초 카운트다운이 끝나면 유리는 자동 철거되지만, 감옥이 있던 자리는 그대로 파인 구덩이로 남습니다
- **인간 로켓 (Rocket)**: 하늘로 초고속 발사됨 (낙하 데미지 주의)
- **인벤토리 섞기 (Shuffle)**: 인벤토리와 보조손 아이템의 위치가 무작위로 뒤바뀜

그 밖에 후원 금액에 따라 **아이템 구토**(착용 중인 방어구와 보조손까지 포함해 모든 아이템을 바닥에 뱉고, 5초간 줍기 불가), **손 아이템 삭제**(주손 + 보조손), **워든 / 위더 소환**이 별도로 발동합니다.



던전 월드 예외 — 던전 · 길드 · 아레나 같은 특수 월드에 있는 동안에는 인벤토리를 건드리는 벌칙(인벤토리 섞기, 아이템 구토, 손 아이템 삭제)만 그대로 발동하고, 나머지 벌칙(디버프, 몹 소환, 용암 샤워, 스카이 다이빙, 랜덤 텔레포트, 천둥번개, 감옥 가두기, 인간 로켓, 워든 / 위더 소환)은 적용되지 않습니다. 이때 “ 던전 월드에 있어 벌칙이 적용되지 않았습니다 ” 라는 안내가 전체 공지로 나갑니다.

벌칙 방어권



현재 운영하지 않습니다.

랜덤 벌칙 룰렛을 자동 회피하던 종이 아이템 시스템입니다. 지금은 사용이 중단되어, 가지고 계신 벌칙 방어권 종이는 동작하지 않습니다.

웹 출석 룰렛 (gameboy.kr 연동)

- 공식 사이트 **gameboy.kr/board/roulette/**에서 매일 출석체크 시 마인크래프트 보상 룰렛이 1회 적립됩니다.
- 사이트에 로그인해 **마인크래프트 아이디를 등록**해 두어야 보상이 계정에 연결됩니다.
- 오프라인이어도 보상이 누적되며, **다음 접속 약 3초 뒤에 쌓인 횟수만큼 한꺼번에 지급**됩니다.
- 온라인 상태에서 출석하면 즉시 지급됩니다.
- 지급 시 받는 사람 이름과 출석 일자가 서버 전체 공지로 표시되고, 효과음은 본인에게 재생됩니다.

편의 명령어 종합 (플레이어 전용)

명령어	설명
Shift + F (또는 /switchgui)	스위치GUI 열기 (서버 종합 메뉴)
F (주민 거래창)	주민 거래 목록 갱신
Shift + 우클릭 (주민)	주민 거래 목록 갱신
빈 양동이 + 우클릭 (주민 계열)	주민 · 좀비 주민 · 떠돌이 상인 담기 / 꺼내기
/home [이름]	홈으로 이동
/sethome [이름]	홈 설정 (기본 1개, 확장권으로 최대 8개)
/homeslot [플레이어]	현재 홈 상한 확인
/delhome <이름>	홈 삭제
/homelist	홈 목록 확인
/publichome [이름]	공개 홈 (최대 2개)
/warp <이름>, /warplist	서버 워프 이동 / 목록 (**현재 등록된 워프 없음**)
/tpa <플레이어>	텔레포트 요청
/tpahere <플레이어>	상대를 내 위치로 요청
/tpaccept	텔레포트 수락
/tpdeny	텔레포트 거절
/tpignore	텔레포트 요청 차단
랜덤 텔레포트 이용권	명령어 상점(`/cshop`)에서 구입 후 우클릭 — 메인 월드에서만 사용 가능
/back	이전 위치로 이동 (사망 위치 포함)
/trash	쓰레기통 열기
/balance, /bal [플레이어]	소지금 확인 (닉네임 지정 가능)
/money, /coins	돈 / 코인 전용 명령
/wallet [플레이어]	돈과 코인 잔액을 한 번에 확인, 닉네임 지정 가능 (엘리트 코인 제외)
/pay <플레이어> <금액>	송금
/paytoggle (/payments)	송금 수신 토글
/baltop (/balancetop)	소지금 랭킹
/상점 (또는 /cshop, /명령어상점)	명령어 상점 — 플라이 · 랜덤텔포 · 즉시회복 · 소매치기 이용권, 홈 슬롯 확장권 구매
/trade <플레이어>	플레이어 간 1:1 거래 — 상대를**Shift + 우클릭**해도 요청이 갑니다 (거절 `/trade deny`, 수신 토글 `/trade toggle`). 보낸 요청은 20초 뒤 자동 만료되며, 만료 전에는 새 요청을 보낼 수 없습니다

명령어	설명
/도감 (또는 /dogam)	도감 GUI 열기
/sb	사이드바 표시 토글 (선택은 저장되지 않아 재접속하면 다시 표시됩니다)
/vm mode <모드>	베인마이너 모드 변경 (sneak/stand/always/client/none)
/vm pattern	베인마이너 채굴 패턴 변경
/co i	블록 로그 조사 (클릭 조사 모드 On/Off, 모든 플레이어 사용 가능)
/bingo start	빙고 게임 시작
/bingo board	빙고판 확인
/bingo ranking	빙고 랭킹
/bingo timeattack	빙고 타임어택 기록
/도박 (또는 /gamblegui)	도박 통합 배팅 GUI
/꽃도박 (또는 /flowerbet)	꽃 도박
/slotmachine	슬롯머신 3릴
/slotmachine5	슬롯머신 5릴
/killcount [플레이어] (/킬수)	누적 PvP 킬 수 확인
/killranking (/킬랭킹, /킬순위)	PvP 킬 TOP 10 랭킹
/myrank [플레이어] (/내순위, /순위확인)	본인 PvP 랭킹 순위
/ag	엘리트몹 모험가 길드로 이동 (3초 카운트다운 중 움직이면 취소)
/em (또는 /elitemobs)	엘리트몹 메뉴 (장비 · 스킬 · 퀘스트 · 통계 · 보스 추적)
/em party menu	엘리트몹 파티 창 (최대 **5명**, 접속 종료 시 해산)
/em party invite <플레이어> · /em party leave	파티 초대 / 탈퇴 — 다른 플레이어를 우클릭하면 초대 버튼이 뜨고, 받은 초대는 채팅의 `[ACCEPT]` 를 눌러 수락합니다 (`/em party accept` 도 가능)
/fishingbag	낚시 가방 (낚싯대 · 미끼 · 바늘 · 보조 도구 보관, 잡은 물고기는 보관 불가)
/sellfish	어시장 — 잡은 물고기 판매 **하루 수익 상한 없음**)
/setsuffix (/setname, /이름설정)	닉네임 뒤 칭호(suffix) 설정/해제
/workstationhighlight	주민 작업대 위치 표시
/interactionvisualizer toggle <표시> all <true/false>	블록 상호작용 표시 개별 토글 (줄임말 `/iv`). <표시> 는 `hologram` · `itemstand` · `itemdrop` · `all`. 예) 홀로그램만 끄기 `/iv toggle hologram all false` / 다시 켜기 `/iv toggle hologram all true`
/voicechat	음성채팅 설정 (클라이언트 모드 필요)
/discord link	마인크래프트 계정과 디스코드 계정 연동
/w <플레이어> <내용> (또는 /msg, /tell)	귓속말 보내기
/r (/reply)	귓속말 답장
/wb	휴대용 작업대 (프리미엄 후원 기능)
/fu	휴대용 화로 (프리미엄 후원 기능)
/bf	휴대용 용광로 (프리미엄 후원 기능)
/bp (또는 /backpack)	백팩 열기 — 추가 인벤토리 (프리미엄 후원 기능)
/위키 (또는 /wiki, /규칙, /도움말)	위키 주소 안내
/donate (또는 /후원, /서버후원)	서버 후원 안내



금지 명령어 (사용 시 즉시 추방!): /pl, /plugins, /help, /?, //calc (및 `/bukkit:*`, `/minecraft:*` 변형)

필요(선택사항) 모드 - 필수X

아래 모드는 모두 **내 PC(클라이언트)에만** 설치하는 선택 모드입니다. 설치하지 않아도 서버 이용에 아무 제한이 없습니다. 내려받을 때는 **게임 버전 26.2** 용 파일인지, 그리고 내가 쓰는 로더(Fabric / NeoForge / Forge)에 맞는 파일인지 반드시 확인하세요.

보이스챗

- 보이스챗 클라이언트 모드 다운로드: https://modrinth.com/plugin/simple-voice-chat/versions
- 받을 때 **게임 버전 26.2 용 클라이언트 파일**(Fabric / NeoForge / Forge / Quilt)을 고르세요. 같은 페이지에 서버용 파일도 함께 올라와 있어 헷갈리기 쉽습니다.
- 서버 측 설정: **최대 음성 거리 48블록**, 속삭이기 24블록, 그룹 채팅 지원
- 모드를 설치하지 않아도 서버 접속에는 문제가 없습니다.



목소리는 스컬크가 듣습니다. 음성채팅으로 말하면 그 자리에 소리 진동이 발생해 스컬크 감지체가 반응하고, 고대 도시에서는 워든이 깨어날 수 있습니다. 다음 세 경우에는 진동이 생기지 않습니다.

- **웅크린 채로** 말할 때
- **속삭이기**로 말할 때
- **그룹 채팅에 들어가 있는 동안** 말할 때

맵(지도)

- 미니 맵(Xaero's Minimap) 다운로드 https://modrinth.com/mod/xaeros-minimap/versions
- 월드 맵(Xaero's World Map) 다운로드 https://modrinth.com/mod/xaeros-world-map/versions

인벤토리 자동화

- libIPN https://modrinth.com/mod/libipn/versions
- Inventory Profiles Next https://modrinth.com/mod/inventory-profiles-next/versions
- 위 두 개 모드가 한 쌍입니다.

불사의 토템 자동

- 선택해서 사용하세요.
- Silly's Auto Totem https://modrinth.com/mod/sillys-auto-totem/versions
- Inventory Totem https://modrinth.com/mod/inventory-totem/versions
- 번외로, 토템을 자신의 스킨으로 보이게 하는 모드 https://modrinth.com/mod/my_totem_doll/versions

몹 쓰다듬기

- PatPat https://modrinth.com/plugin/patpat/versions
- 동물을 쓰다듬을 수 있게 해 주는 클라이언트 모드입니다. 별도 권한이나 신청 없이 누구나 쓸 수 있습니다.
- 서버 측 지원이 켜져 있어, 내가 쓰다듬는 모습이 같은 모드를 쓰는 다른 플레이어에게도 보입니다.

권장 런처 (선택)

새벽야생 서버 접속을 위한 **프리즘런처(Prism Launcher) 포터블 버전**이 운영자에 의해 사전 구성되어 있습니다. 별도 설치 과정 없이 압축 해제 후 바로 사용할 수 있으며, 실행에 필요한 자바와 권장 모드가 미리 포함되어 있습니다.

- 안내 페이지: 프리즘런처 포터블 버전 안내 (수다위키)
- 정품 / 비정품 계정 모두 접속할 수 있습니다. 다만 안내 페이지의 계정 등록 절차는 정품(Microsoft) 계정 기준으로만 적혀 있어, 비정품 계정은 런처에서 오프라인 계정을 따로 추가해 주셔야 합니다.
- 기존에 사용하시던 다른 런처(공식 / 배드라이언즈 / 패더 등)로도 접속 가능합니다.



접속 전에 게임 버전을 먼저 확인하세요. 서버는 **마인크래프트 26.2** 로 운영되며, 낮은 버전 클라이언트를 자동으로 맞춰 주는 장치는 없습니다. 클라이언트 버전이 26.2 가 아니면 접속 자체가 되지 않습니다.

포터블 패키지를 쓰실 때는 안내 페이지에 적힌 인스턴스의 마인크래프트 버전이 **26.2 인지 먼저 확인**해 주세요. 26.2 가 아니라면 그 패키지로는 접속할 수 없습니다. 이 경우 런처에서 **26.2 인스턴스를 새로 만들어** 접속하시고, 필요한 모드는 위 “ 필요(선택사항) 모드 ” 절에서 26.2 용 파일로 받으시면 됩니다. 이미 받아 둔 패키지의 인스턴스 버전만 바꾸면 함께 들어 있던 모드가 맞지 않아 게임이 뜨지 않습니다.

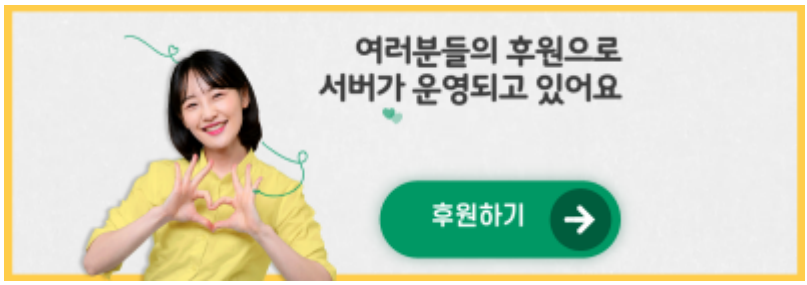
디스코드

- GAME 커뮤니티 디스코드 https://discord.gameboy.kr
- 서버 채팅은 디스코드와 **실시간 동기화**됩니다. 게임 내 채팅이 디스코드 채널에 표시되고, 디스코드에서 보낸 메시지도 게임 내에 표시됩니다.
- 디스코드 참여는 위 초대 주소를 이용해 주세요.
- **/discord link** 명령어로 마인크래프트 계정과 디스코드 계정을 연동할 수 있습니다. (연동은 접속 필수 조건이 아닙니다.)
- 주요 시스템(후원 효과, 도감 등록, 웹 출석 룰렛, 서버 시작 · 종료, 위키 호출 등) 알림이 디스코드로 전송됩니다.

외부 링크

- 형판 메뉴얼 https://homoons.tistory.com/738
- 새벽야생 위키 https://sudawiki.com/dawn262/
- 프리즘런처 포터블 안내 sudawiki.com/프리즘런처
- gameboy.kr 출석 / 룰렛 gameboy.kr/board/roulette/
- 커스텀 아이템 조합법 sudawiki.com 커스텀 아이템 조합법
- 방송 채널 치지직 수다 SUDA

운영 후원



- 카카오톡 오픈채팅 open.kakao.com/me/sudapeople
- 페이팔 paypal.me/sudapeople
- 게임 안에서는 `/donate` (또는 /후원, /서버후원) 명령어로 같은 주소를 띄울 수 있습니다. 이 명령어는 접속 중인 모든 플레이어의 채팅창과 디스코드 채널에 함께 표시됩니다.

From:
https://sudawiki.com/ - **수다위키**

Permanent link:
https://sudawiki.com/doku.php?id=%EB%A7%88%EC%9D%B8%ED%81%AC%EB%9E%98%ED%94%84%ED%8A%B8:%EC%84%9C%EB%B2%84:%EC%83%88%EB%B2%BD%EC%95%BC%EC%83%9D-262

Last update: **2026/10/21 08:49**