

야생능력자



소개

- 능력자 전쟁(AbilityWar) 기반의 스트리머 참가형 실시간 배틀 서버
- 각 참가자에게 무작위 능력이 주어지고, 자기장(지도 축소)이 좁혀지는 가운데 **최후의 1인**을 가리는 게임
- 치지직 후원이 게임 안에서 실시간 별칭 · 보상으로 즉시 반영되는 **방송 연동형** 서버
- 한 판이 끝나면 서버가 재시작되며 야생 월드가 완전히 새로 생성됩니다
- 마인크래프트 최신 버전(Paper 1.21.11) 기반
- 접속 주소 · 후원 연동 신청은 [공식 디스코드](#) 에서 안내합니다

항목	내용
기반 콘텐츠	능력자 전쟁 (AbilityWar)
기본 게임 모드	능력자 전쟁 (최후 1인 승리)
난이도	하드
PvP	전투기에 활성화 (초반 준비 시간에는 서로 무적)
최대 접속 인원	50명
화이트리스트	없음 (누구나 접속 가능)
추첨되는 능력	69종
최대 체력	하트 10칸 고정 (전원 동일)



한 판이 끝나면 월드가 초기화되고 새 라운드가 시작됩니다. 야생능력자는 base를 쌓아 두는 지속형 생존 서버가 아니라, 매 게임마다 새로 시작하는 배틀 서버입니다.

라운드마다 사라지는 것 · 남는 것

게임이 끝나면 서버가 자동으로 재시작되고, **야생 월드**는 **조건 없이 새로 생성**됩니다. 무엇이 사라지고 무엇이 남는지 미리 알아 두세요.

라운드가 끝나면 사라지는 것	계속 남는 것
야생 월드 지형 · 건축물 (오버월드 · 네더 · 엔드 전부)	누적 승리 기록 (승리 횟수 랭킹)
인벤토리 · 엔더상자 · 발전과제 · 통계	킬 랭킹 (누적 킬 수)
설정한 홈	미니게임 전적
백팩 내용물	등급 · 권한
소지금	로비 월드 · 미니게임 월드
무덤 데이터	서버 설정
치지직 후원 내역	



야생에 지어 둔 건축물 · 모아 둔 아이템은 라운드가 끝나면 전부 사라집니다. 홈을 설정해도 다음 라운드에는 남지 않습니다.

능력자 전쟁이란?

- 게임이 시작되면 각 플레이어에게 **능력이 하나씩 무작위로 배정**됩니다. (믹스 계열 모드는 2개, 트리플 믹스는 3개)
- 시작 직후 **초반 무적(준비) 시간** 동안에는 서로 피해를 줄 수 없어, 아이템을 모으고 진지를 정비합니다.
- 무적이 끝나면 **본격 전투**가 시작되고, 동시에 **자기장**이 단계적으로 지도를 좁혀 옵니다.
- **마지막 한 명(또는 한 팀)** 이 남으면 자동으로 우승자가 발표되고 게임이 끝납니다.

한 판의 흐름

1. 접속하면 **로비**로 이동 (어드벤처 모드 · 로비 안에서는 모든 피해 무효)
2. 관리자가 게임을 시작 (또는 자동 시작이 켜져 있으면 인원이 모였을 때 자동 시작)
3. 참가자 목록 발표 → **능력 무작위 배정** → 능력 안내창이 자동으로 뜸
4. 승인 / 거부 버튼(또는 /aw yes · /aw no)으로 능력 확정 —**60초가 지나면 자동 확정**
5. 카운트다운 후 **게임 시작** — 기본템 지급 → 야생으로랜덤 분산 스폰 → **레벨 40** 지급 → 전 레시피 해금
6. **초반 무적(준비 시간)** — 서로 무적, 채집 · 인챈트 · 정비. 남은 시간은 상단 보스바에 표시
7. 무적 해제 → **전쟁 시작 알림 + 자기장 축소 시작**
8. **최후 1인** → **자동 승리 · 게임 종료** → 전원 로비 복귀 → 약 10초 뒤 서버 재시작 & 야생 초기화



최소 인원: 「능력자 전쟁」 모드는 **최소 2명**이 있어야 시작됩니다. 인원이 부족하면 게임이 생성되지 않고 안내 메시지만 출력됩니다.

게임 시작 시 지급되는 기본템

시작 시 인벤토리가 비워지고 아래 구성이 전원에게 지급됩니다. **게임이 끝나면 시작 직전 인벤토리로 자동 복구**됩니다.

분류	내용
방어구	사슬 투구 · 흉갑 · 레깅스 · 부츠 (착용 상태)
무기 · 도구	돌 검, 돌 곡괭이, 돌 도끼, 돌 삽, 방패, 활, 화살 16
인챈트 세트	책장 30 · 인챈트 테이블 · 청금석 8 · 시작 레벨 40
자원	철괴 1, 조약돌 32, 참나무 원목 16, 다이아몬드 1, 에메랄드 1, 엔더 진주 1
기타	익힌 소고기 8, 하얀색 침대

- **철괴 1개**는 장식이 아닙니다 — 대부분의 능력이 **철괴**를 들고 **우클릭/좌클릭**해서 발동합니다.
- 책장 · 인챈트 테이블 · 레벨 40이 함께 지급되므로 **시작 직후 바로 인챈트를 돌릴 수 있습니다.**

능력 시스템

- 일반 게임(능력자 전쟁)에서 실제로 추천되는 능력은 **69종**입니다. 게임 시작 시 채팅에도 표시됩니다.
- (플러그인 전체에는 시너지 · 특정 모드 전용 능력까지 포함해 112종이 등록돼 있지만, 일반 추천 풀은 69종입니다. 개발 중인 베타 능력 10종은 추천에서 제외됩니다.)
- 능력은 게임 시작 시 **중복 없이 무작위** 배정됩니다.
- 대부분의 능력은 **철괴 등 특정 아이템**을 들고 **클릭하는 액티브형** 또는 **가만히 있어도 발동하는 패시브형**입니다. 쿨타임 · 지속시간은 능력마다 다릅니다.

능력 배정 안내창

능력이 배정되는 순간 **안내창(다이얼로그)**이 **자동으로** 뜹니다. 명령어를 몰라도 버튼만 누르면 됩니다.

버튼	동작
승인	지금 능력으로 확정 (/aw yes 와 동일)
거부	능력 다시 뽑기 (/aw no 와 동일)
요약	능력 설명 요약 보기

- 능력 설명이 길어도 **잘리지 않고 전부** 표시되며, 시청자도 방송 화면으로 그대로 읽을 수 있습니다.
- 능력 **변경 횟수는 1회**입니다. 즉 거부를 한 번 누르면 **다시 뽑힌 능력으로 즉시** 확정됩니다.
- 안내창을 실수로 닫았거나 야생으로 이동하며 창이 사라졌다면 **/aw check** 로 언제든지 다시 열 수 있습니다. (게임 중에도 가능)
- **60초 안에 아무도 누르지 않아도 자동으로** 확정되고 게임이 진행됩니다.
- 능력을 가리는 모드(블라인드 계열) · 믹스 계열 · 머더 미스터리에서는 안내창이 뜨지 않습니다.

능력 등급 (랭크)

능력은 6개 등급으로 나뉘며, 상위 등급일수록 강력하고 희소합니다. (아래는 대표 예시)

등급	대표 능력 예시
SPECIAL (최상위)	개발자
L	제우스, 카오스, 카니스, 솔라
S	데미갓, 뮤즈, 영혼 잠식, 스나이퍼, 페르다, 시간 역행, 설인, 글래디에이터
A	아레스, 다이스 갓, 넥스, 로키, 해파리, 테미스, 마술사, 좀비, 컬스
B	구속, 납치, 리버스, 생존 본능, 쇼맨십, 황제, 심안
C	고슴도치, 낙법의 달인, 유명 인사, 호박

- 각 능력은 **종족**(인간 · 신 · 반신반인 · 동물 · 언데드 · 기타)으로도 구분됩니다.
- 전체 능력 목록과 개별 설명은 인게임 **/aw abilities** (GUI)에서 확인하세요.

실제로 많이 우승한 능력

서버에 누적된 우승 기록(개인전) 기준 상위 능력입니다.

능력	우승
테미스 · 스나이퍼	각 5회
카자드 · 진검승부 · 벨리움 · 뱀파이어 · 마술사 · 로키 · 데미갓	각 4회
시간 역행 · 스토키 · 솔라 · 베르투스 · 납치 · 깃털 · 고슴도치	각 3회

내 능력 다루기 (게임 중)

명령어	설명
/aw check	능력 안내창 다시 열기 (게임 중에도 가능)
/aw yes	내 능력 확정 (이후 변경 불가)
/aw no	내 능력 변경 (재추첨) — 변경 횟수 1 소모
/aw sum	내 능력 요약 보기
/aw abtip	내 능력의 팁 보기

능력 정보 조회 (누구나)

명령어	설명
/aw abilities	능력 목록 GUI
/aw abilities <능력>	특정 능력 상세 정보
/aw synergies	시너지 목록 GUI
/aw synergies <시너지>	특정 시너지(구성 능력 2개 + 설명)
/aw effects	상태 이상 목록 GUI

게임 모드

기본 모드는 **능력자 전쟁**이며, 운영자가 `/aw gamemode <모드>` 또는 Shift+F 관리자 메뉴에서 변경할 수 있습니다. (변경은 다음 게임부터 적용)

모드	별칭	설명
능력자 전쟁	—	기본 모드. 무작위 능력으로 최후 1인을 가리는 정식 배틀.
단일전	—	모두가 같은 하나의 능력으로 싸움.
믹스 능력자 전쟁	믹능전, 믹스	능력 2개 를 동시에 부여받아 플레이.
체인지 능력 전쟁	체능전, 체인지	일정 시간마다 능력이 바뀜. 목숨을 모두 소모하면 탈락.
체인지! 믹스 전쟁	체믹	믹스 + 체인지 조합.
블라인드 능력 전쟁	블능전, 블라인드	자기 능력 설명이 보이지 않는 상태로 플레이.
블라인드 믹스	블믹	블라인드 + 믹스 조합.
게임	—	승패 판정이 없는 샌드박스(능력 시험용). 운영자가 직접 종료.
머더 미스터리	—	살인자 · 탐정 · 시민 역할을 나눠 즐기는 추리 미니게임.
신나는 여름 휴가	여름휴가	물총싸움 미니게임.

- Shift+F 관리자 메뉴의 **게임 모드 선택**에는 능력자 전쟁 계열 7종이 노출되며, 머더 미스터리 등은 명령어로 선택합니다.
- 믹능전·믹스·믹스 능력자 전쟁 처럼 정식 이름 · 별칭 아무거나 입력하면 됩니다.
- **머더 미스터리 · 배스킨 라빈스**는 구조상 **자기장이 적용되지 않습니다.**

팀전

개인전 대신 **팀 단위로 최후의 1팀**을 가리는 모드입니다. 운영자가 켜면 다음 게임부터 팀전으로 진행됩니다.

기본 규칙

- 같은 팀끼리는 공격이 통하지 않습니다 (아군 오사 차단).
- 한 팀이 전멸하면 그 팀은 탈락하고, **마지막까지 남은 팀이 우승**합니다.
- 팀은 **2팀 이상**이어야 시작할 수 있습니다. (팀이 1개뿐이면 시작하자마자 끝나므로 거절됩니다)
- 팀이 인원보다 많으면 **앞쪽 팀부터 차례로 채워지고**, 남는 빈 팀은 그 판에서 쓰이지 않습니다.
- 팀이 확정되면 **누가 어느 팀인지 전체 방송**으로 공개됩니다. (시청자용)

팀 프리셋

팀 구성은 “프리셋”으로 미리 저장해 둡니다. 현재 서버에 등록된 프리셋은 하나입니다.

프리셋	팀	분배 방식
대결	red · pink · green · gray · blue · white · yellow · black (8팀)	균등 분배

배정 방법

방법	설명
자동 배정	참가자를 팀에 균등하게 나눔. 앞쪽 팀부터 순서대로 채움
수동 배정 GUI	팀 버튼(색 양털)과 참가자 머리를 한 화면에 놓고 클릭으로 배정
명령 배정	/aw team put <대상> <팀> 으로 한 명씩 지정

수동 배정 GUI 조작:

- **좌클릭** — 해당 팀에 배정
- **우클릭** — 배정 해제
- **Shift + 좌클릭** — 그 팀 전원 해제
- 전체 자동 채우기 / 배정 초기화 / **팀전 시작** 버튼 제공
- 배정은 **한 판짜리 예약**입니다. 게임이 시작될 때 적용되고 저장되지 않습니다.
- **예약이 없는 참가자는 인원이 가장 적은 팀에 자동으로 들어갑니다** — 팀 없는 참가자는 남지 않습니다.

팀전 명령어 (운영자)

명령어	설명
/aw team status	팀전 준비 상태 확인
/aw team assign [프리셋]	수동 팀 배정 화면 열기
/aw team put <대상> <팀 or →	대상의 팀 배정 / 해제
/aw team auto [프리셋]	무작위 균등 배정으로 시작
/aw team clear	배정 예약 전부 지우기
/aw team off [start]	팀전 끄기 (start 를 붙이면 개인전으로 바로 시작)
/aw config teampreset	팀 프리셋 설정 GUI

- 전 명령에 **팀 자동완성**이 제공됩니다 (프리셋 이름 · 참가 후보 · 팀 이름).
- 팀전을 켜 채 프리셋 없이 시작하면 **안내창**이 떠서 자동 배정 / 수동 배정 / 프리셋 설정 / 팀전 끄고 개인전으로 시작 중에서 고를 수 있습니다.



현재 서버는 **개인전(팀전 꺼짐)** 으로 운영 중입니다. 팀전은 운영자가 켜올 때 동작합니다.

자기장 (배틀로얄식 지도 축소)

무적(준비) 시간이 끝나면 **월드보더가 단계적으로 좁혀지며** 경계 밖 플레이어에게 피해를 줍니다. 배틀로얄처럼 생존 구역이 점점 줄어듭니다.

- 모든 능력자 전쟁 계열 모드에 기본 적용됩니다.
- 시작 시점: 초반 무적이 끝나는 순간 자기장이 작동하기 시작합니다.
- 상단 보스바에 현재 단계 · 목표 반경 · 남은 시간이 표시되고, 경계에 가까워지면 화면이 붉게 경고됩니다.
- 스폰을 중심으로, 아주 넓은 경계에서 시작해 여러 단계에 걸쳐 좁아집니다.
- 경계 밖으로 나가면 지속 피해를 입습니다. 경계에서 조금 벗어난 정도는 피해가 없지만, 멀어질수록 초당 피해가 급격히 커집니다.

현재 운영 세팅



아래 수치는 **참가 인원 · 방송 길이**에 맞춰 수시로 조정됩니다. 인게임 보스바에 표시되는 값이 항상 정확합니다.

항목	현재 값		
초반 무적(준비) 시간	60초 (운영자가 60 / 180 / 300 / 600초 중 선택)		
시작 크기	반경 20,000 (지름 40,000)		
중심	스폰 위치		
경고	경계 50블록 이내부터		
무피해 여유	경계 밖 10블록까지		
단계	대기	축소 시간	목표 반경
1	80초	60초	1,000
2	80초	60초	500
3	80초	60초	100
4	80초	60초	50
5	80초	30초	11

- 자기장 시작 기준 **약 11분**, 게임 시작 기준 **약 12분**이면 최종 반경까지 좁혀집니다.
- 마지막 단계의 반경 11블록은 **사실상 강제 난투**입니다.

자기장 명령어 (운영자)

명령어	설명
/aw zone	현재 자기장 설정 요약
/aw zone on / off	자기장 켜기 / 끄기
/aw zone set <키> <값>	설정 하나 변경 (초기 지름 · 데미지 · 경고 등)
/aw zone stage	단계 목록 보기

명령어	설명
/aw zone stage add/set/remove/reset	단계 추가 · 수정 · 삭제 · 초기화
/aw config zone	자기장 설정 GUI(마법사) 열기

- 설정 변경은 **다음 게임 시작부터** 적용됩니다. (진행 중 게임엔 영향 없음)

게임 진행 & 관전

로비

- 게임을 하지 않을 때는 **로비**(공중의 배리어 대기 공간)에서 대기합니다.
- 로비에서는 **어드벤처 모드**이며 **모든 피해가 무효**이고 배고픔도 닳지 않습니다.
- /lobby (/로비) 로 언제든지 로비로 돌아갈 수 있습니다.
- 게임이 끝나면 **전원(운영자 포함) 자동으로 로비로 복귀**합니다.

자동 시작

관리자 없이도 게임이 굴러가도록 **자동 시작** 기능이 준비돼 있습니다. 운영자가 켜고 끌 수 있습니다.

- 로비에 참가 가능 인원(관전자 · 미니게임 월드 인원 제외)이 **최소 인원 이상** 모이면 **대기 타이머**가 시작됩니다.
- **목표 인원**에 도달하면 짧은 **최종 카운트다운** 후 즉시 시작하고, 목표에 못 미쳐도 **대기 시간이 지나면** 시작합니다.
- 대기 중 인원이 최소 미만으로 떨어지면 타이머가 취소되고, 다시 모이면 처음부터 시작됩니다.
- 카운트다운은 화면 하단(액션바) · 채팅 · 타이틀로 안내됩니다.
- 목표 인원 · 대기 시간 · 최종 카운트다운은 Shift+F 관리자 메뉴에서 조정합니다.



현재는 자동 시작이 꺼져 있고, 운영자가 직접 게임을 시작합니다. (서버 재시작 · 야생 초기화는 게임이 끝나면 자동으로 진행됩니다.)

게임 시작 시 (참가자)

- 야생(게임 월드)으로 이동 → **서바이벌 모드**
- 스폰 기준 ± 500 블록 범위로 랜덤 분산 스폰 (한 곳에 뭉치지 않고 흩어져 시작)
- 시작 레벨 40 지급 + 전 레시피 해금 (월드가 매번 새로 생성되므로 레시피북이 잠긴 채 시작하는 것을 방지)
- 기본템 지급 (위 「기본템」 표 참고)
- 관전자 및 관전 상태의 운영자는 제외됩니다.

전쟁 시작 알림

초반 무적이 풀리는 순간 아래가 동시에 나갑니다.

- 타이틀 — 능력자 전쟁 시작! / 최후의 1인이 되어라
- 전체 채팅 — 능력자 전쟁이 시작되었습니다! 최후의 1인을 가려라!
- 디스코드에도 같은 내용이 자동 공지됩니다
- 동시에 **자기장이 작동을 시작**합니다

사망 = 관전 모드

- 게임 도중 사망하면 서버에서 튕기지 않고 **관전(SPECTATOR) 모드로 전환**되어 남은 경기를 지켜볼 수 있습니다.
- 사망 시 **그 사람의 능력이 전체에 공개**됩니다.
- 관전자는 인원 집계에서 제외되므로, 최후 1인 판정이 정상적으로 이루어집니다.
- **관전 상태에서는 음성 채팅으로 말할 수 없습니다.**
- 사망 지점에 **무덤**이 생겨 아이템 · 경험치를 보관합니다. (아래 「무덤 시스템」 참고)

관전 참여 (운영자)

- 운영자는 **Shift + F** 메뉴의 「내 게임 참여」로 **참여 ↔ 관전**을 전환할 수 있습니다.
- 관전으로 두면 다음 게임에서 능력을 받지 않고 진행만 지켜봅니다. (재접속해도 유지)
- 관전 상태의 운영자는 **자동 시작 인원 집계에서도 제외**됩니다.

게임 중 접속 제한 (방화벽)

- 게임이 시작된 뒤에는 **참가자 · 관전자가 아닌 유저의 접속이 차단**됩니다.
- 미니게임 월드(minigame_world)에 있는 사람은 이 제한과 무관합니다.

승리 기록 & 통계

- 개인전 우승자는 **승리 시각 · 우승 당시 능력 · 게임모드**와 함께 누적 기록됩니다.
- /aw stats [페이지] — **승리 횟수 랭킹**(페이지당 10명)을 누구나 조회할 수 있습니다.
- 승리 기록은 서버가 초기화해도 사라지지 않습니다.

킬 랭킹

- 야생 월드(오버월드 · 네더 · 엔드)에서 **플레이어가 플레이어를 잡았을 때만** 킬로 집계됩니다.
- 킬을 올리면 전체 채팅에 님의 킬 획득 [총 킬수 : N킬] 이 출력됩니다.
- 킬 기록도 서버 초기화에도 남습니다.

명령어	설명
/killranking (킬랭킹, 킬순위)	킬 랭킹 TOP 10
/myrank [플레이어] (내순위)	내(또는 지정 플레이어) 순위 · 킬 수
/killcount [플레이어] (킬수)	총 킬 수

인벤토리 복구

- 게임을 위해 비워졌던 인벤토리는 **게임이 끝나면 시작 직전 상태(아이템 · 경험치 · 레벨)**로 자동 복구됩니다.

치지직 후원 연동

후원이 들어오면 연동된 스트리머(마인크래프트 아이디로 매핑)에게 **금액별 효과가 룰렛으로 즉시 발동**합니다.



저액이 벌칙, 그 외 금액이 보상입니다. 1,000 / 2,000 / 5,000원은 벌칙, 10,000원은 보스 소환, 그 밖의 모든 금액은 보상입니다. 벌칙에는 **면제 · 방어 수단이 없고, 게임 페이지에 따른 완화도 없습니다.** 사망으로 이어질 수 있습니다.

금액별 효과

정확히 아래 금액일 때만 해당 티어가 걸립니다. 3,000원 · 15,000원 · 50,000원 등 표에 없는 금액은 전부 보상 룰렛입니다.

후원 금액	티어	룰렛 항목 (각 항목 균등 확률)
1,000원	약한 벌칙	랜덤 디버프 / 몹 3마리 소환 / 인간 로켓 / 용암샤워
2,000원	중간 벌칙	스카이다이빙 / 천둥번개 3회 / 위치 교환 / 인벤토리 섞기
5,000원	강한 벌칙	아이템 구토 / 인벤토리 초기화 / 랜덤 텔레포트 / 천둥번개 5회
10,000원	보스 소환	워든 또는 위더 (50 : 50)
그 외 모든 금액	보상	즉시 치료 / 장비 수리+치료 / 음식 지급 / 랜덤 인챈트 장비 / 짧은 비행 10초 / 신의 능력 10초

룰렛 연출

후원이 들어오면 결과가 바로 나오지 않고 룰렛이 돕니다.

1. 후원자 닉네임 · 금액이 **화면 타이틀**로 뜨고 레벨업 효과음이 재생
2. 전체 채팅 · 디스코드에 **후원 알림** 1줄
3. 대상 스트리머 화면에서 **룰렛 스핀 약 3.4초** — 항목이 빠르게 바뀌며 음이 점점 높아짐
4. **당첨!** 타이틀 (보상은 초록, 벌칙은 빨강) → 효과 즉시 발동
5. 결과가 전체 채팅 · 디스코드에 공개

- 룰렛 화면은 대상 스트리머 본인에게만 보입니다. 결과 알림은 전체에 공개됩니다.

벌칙 상세

항목	실제 동작
랜덤 디버프	속도 저하 · 멀미 · 실명 · 채굴 피로 · 발광 · 나약함 중 1종을 10초 (즉사성 효과 제외)
몹 3마리 소환	블레이즈 · 마녀 · 좀비 · 크리퍼 · 가디언 · 엘더가디언 · 환술사 · 소환사 · 변명자 · 파괴수 · 위더스켈레톤 중 한 종류를 3마리
인간 로켓	하늘로 발사. 느린 낙하 없음 → 낙하 피해 그대로
용암샤워	서 있는 자리의 블록이 용암으로 교체
스카이다이빙	같은 좌표 Y=250 상공으로 텔레포트
천둥번개 3회 / 5회	위치에 벼락을 연속으로 내리침
위치 교환	같은 월드의 다른 참가자와 서로 위치를 맞바꿈. 상대가 없으면 ±500블록 랜덤 이동. 안전장치 없음 → 낙사 가능
인벤토리 섞기	인벤토리 · 오프핸드 아이템을 전부 무작위로 재배치
아이템 구토	인벤토리 전체 + 방어구 + 오프핸드를 머리 위로 분출. 5초간 줍기 지연 + 멀미
인벤토리 초기화	인벤토리 전체 삭제. 드롭 없이 완전 소멸

항목	실제 동작
랜덤 텔레포트	현재 위치 기준 X:Z ±500블록 이동. 착지 보정 없음
위든 / 위더 소환	플레이어 바로 앞에 보스 1마리

보상 상세

항목	실제 동작
즉시 치료	부정 효과 21종 일괄 제거 + 체력 · 배고픔 완전 회복 + 불 끄기
장비 수리 + 치료	인벤토리 모든 장비 내구도 완전 수리 + 부정 효과 14종 제거 + 체력 · 배고픔 · 포만감 회복
음식 지급	음식 30종 중 1종을 랜덤 수량 지급 (황금 사과 · 강화 황금 사과 포함)
랜덤 인챈트 장비	아래 참고
짧은 비행 10초	10초간 비행. 액션바에 남은 시간 표시
신의 능력 10초	10초간 흡수 · 재생 · 체력 증가 · 힘 · 화염 저항 · 성급함 · 행운 등 대폭 강화 (+ 야간 투시는 오래 남음)

랜덤 인챈트 장비

- 종류: 도구 27% / 무기 40% / 방어구 33%
- 재질: 돌 · 철 · 금 → 다이아 30% · 네더라이트 40% (방어구는 가죽 포함)
- 무기에는 철퇴 8% · 창 10% 가 별도 확률로 섞입니다
- 인챈트는 100% 붙습니다. 항목별로 레벨 1~최대치 사이 무작위 (섬세한 손길만 5%)
- 이름이 [룰렛 보상] <재질> <종류> 로 표시됩니다

관리자 방송 후원 (수다 SUDA 채널)

관리자 채널로 들어온 후원은 개인이 아니라 야생에서 살아남은 참가자 전원에게 발동합니다.

후원 금액	결과
1,000원	생존자 전원 약한 벌칙 룰렛 (각자 개별 추첨)
2,000원	생존자 전원 중간 벌칙 룰렛
5,000원	생존자 전원 강한 벌칙 룰렛
10,000원	보스 룰렛 — 보스는 1마리만(서버 보호)
그 외 모든 금액	생존자 전원 보상 룰렛

- 이미 탈락(관전)한 사람에게는 걸리지 않습니다.
- 게임이 진행 중이 아니면 아무 일도 일어나지 않습니다.

후원 연동 조건

후원이 게임에 반영되려면 두 조건이 모두 충족돼야 합니다.

1. 스트리머가 마인크래프트 서버에 접속해 있을 것
 2. 치지직 방송이 켜져 있을 것
- 서버는 60초마다 연동 채널의 방송 상태를 확인해 자동으로 붙고 끊습니다.
 - 치지직 채팅도 연동돼, 해당 스트리머에게 개인 메시지로 전달되고 디스코드에도 전송됩니다.
 - 구독 · 팔로우 연동은 없습니다. 후원과 채팅만 연동됩니다.

- 후원 내역 · 랭킹(/chzzk ranking)은 라운드마다(서버 재시작 시) 초기화됩니다.
- 현재 여러 스트리머 채널이 연동돼 있습니다. 신규 연동 신청은 [공식 디스코드](#)로 문의하세요.



효과 · 금액은 밸런스과 방송 상황에 따라 조정될 수 있습니다. 최신 목록은 gameboy.kr/api/ability에서 확인하세요.

미니게임

능력자 전쟁과 별개로, 같은 서버에 미니게임 9종이 함께 돌아갑니다. 게임을 기다리는 동안 즐길 수 있습니다.

미니게임	설명	제한 시간
폭탄 돌리기	터치로 TNT를 넘기세요. 마지막 소지자가 술래	30초
달리기	밝은 바닥이 사라집니다 (TNT Run)	60초
등반	차오르는 물을 피해 파쿠르 타워 정상으로	180초
모루 피하기	하늘에서 떨어지는 모루를 피하세요	120초
스플리프	바닥을 부숴 상대를 떨어뜨리세요	180초
무궁화 꽃이 피었습니다	빨간불에 움직이면 탈락, 결승선까지	60초
땅따먹기	밝아서 내 색으로, 가장 넓은 땅이 승리	60초
양털 찾기	지시된 색 양털을 찾아가세요	60초
총싸움	우클릭으로 눈덩이 발사, 맞으면 탈락	60초

- 진입: Shift + F → [미니게임] → 「입장」, 또는 /minigame join
- 어떤 게임을 할지는 운영자가 선택하고 시작합니다. 최소 2명이 필요하며 시작 카운트다운은 5초입니다.
- /minigame stats로 내 전적, /minigame stats top으로 랭킹을 볼 수 있습니다.
- 미니게임 월드에 있으면 능력자 전쟁 참가자로 잡히지 않습니다. 야생으로 끌려가지 않으니 안심하고 즐기세요.
- 미니게임 전적은 서버 초기화에도 남습니다.

편의 기능

홈 & 텔레포트

명령어	설명
/sethome [이름]	현재 위치를 홈으로 저장 (최대 2개)
/home [이름]	홈으로 이동
/delhome <이름>	홈 삭제
/tpa <플레이어>	텔레포트 요청
/tpaccept · /tpdeny	텔레포트 요청 수락 / 거절
/back	이전 위치(사망 지점 포함)로 복귀

- 텔레포트에는 5초 워밍업이 있으며, 움직이거나 피해를 받으면 즉시 취소됩니다. 카운트다운은 액션바에 표시됩니다.
- 텔레포트 요청은 60초 후 만료됩니다.
- 홈 이름은 영문 · 숫자 · 하이픈 · 언더바만 쓸 수 있습니다. (한글 불가, 대소문자 구분, 16자 이내)
- 홈 설정 · 이동은 무료입니다.
- 홈은 라운드가 끝나면 전부 삭제됩니다.

베인마이너 (연쇄 채굴)

- **앞아서(Shift)** 캐면 **연결된 블록이 한 번에** 채굴됩니다. (기본 적용)
- 한 번에 캐지는 최대 개수는 **도구마다** 다릅니다.

도구	최대 연쇄
곡괭이	16블록
도끼 · 괭이 · 가위	512블록
맨손 · 검	256블록
삽	128블록

- 도끼가 512라서 **나무 한 그루가 통째로** 베입니다.
- 아이템 · 경험치는 **캔** **자리에** 바로 떨어집니다.
- **도구가 부서지기 직전에 연쇄가 멈춥니다** (도구 보호).
- 블록당 허기를 추가로 소모하며, 배고프면 사용할 수 없습니다.
- 크리에이티브 · 관전 모드에서는 작동하지 않습니다.
- `/vm mode <sneak/stand/always/none>` 으로 발동 방식 변경 (기본 `sneak`)

자동 제련

야생 월드에서 광석을 캐면 **제련된 결과가 바로** 나옵니다.

- 철 · 구리 · 금 광석(심층암 포함) → 각 주괴
- 네더 금광석 → 금 주괴 / 고대 잔해 → 네더라이트 조각
- **섬세한 손길**을 들고 있으면 적용되지 않습니다 (광석 블록 그대로)
- **행운** 인챈트의 개수 증가는 그대로 반영됩니다
- 석탄 · 다이아 · 에메랄드 · 청금석 · 레드스톤 · 네더 석영은 대상이 아닙니다

무덤 시스템

- 사망 시 바닥에 **무덤**이 생겨 아이템과 **경험치 100%** 를 보관합니다. (유지 **180초**)
- **우클릭** — 무덤 열기 / **Shift + 우클릭** — 즉시 전체 회수 (갑옷은 자동 장착)
- **남의 무덤도 열 수** 있습니다. 먼저 도착한 사람이 가져갑니다.
- 180초가 지나면 아이템이 사라지지 않고 **바닥에 흩뿌려**집니다.
- 연속으로 죽어도 이전 무덤은 지워지지 않습니다.

금지 아이템



아래 5종은 **설치 · 제작 · 소지 · 드랍 등 모든 사용이 차단**됩니다.

- 엔더 상자
- TNT · TNT 광산 수레
- 레일
- 리스폰 앵커

블록 보호

- 상자 · 문 등에 **표지판을 붙이면 자동으로 잠금**되어 다른 사람이 열거나 부술 수 없습니다. (폭발로부터도 보호)
- 보호 대상: 상자 · 통 · 셸커 상자 · 화로 계열 · 양조대 · 모루 · 인첸트대 · 제작대 · 호퍼 · 비콘 · 침대 · 문 · 트랩도어 등
- **상자 여러 개는 자동으로 묶이지 않습니다** — 이웃 상자는 각각 잠가야 합니다.
- 보호는 만료되지 않습니다.

반격하는 동물



이 서버에서는 일부 동물이 **먼저 때리면 반격**합니다! 바닐라와 다르니 주의하세요.

- 반격 동물 **17종**: 소, 돼지, 양, 닭, 연어, 대구, 오징어, 발광 오징어, 돌고래, 당나귀, 여우, 개구리, 무시룸, 낙타, 아홀로틀, 알레이, 토끼
- **먼저 공격받아야 반격**합니다 (선공 없음) · 감지 범위 **32블록** · 공격당 **0.5하트**
- **주변 32블록의 같은 종이 함께 달려듭니다.**
- **죽이지는 않습니다** — 체력이 4칸 남으면 공격을 멈춥니다.
- 새끼 · 길들인 동물도 반격에 참여하며, 이름표를 붙인 동물은 제외됩니다.
- 물고기 · 오징어 · 돌고래는 **플레이어가 물속에 있을 때만** 공격합니다.
- **16블록 이상 도망치면** 추격을 포기합니다.

몸 체력 표시 & 데미지 인디케이터

- 모든 몸 머리 위에 **이름: 현재체력/최대체력** 이 항상 표시됩니다. (초록=건강 / 노랑=절반 / 빨강=위험)
- 때리면 **빨간 데미지 숫자**, 회복되면 **초록 숫자**가 떠오릅니다. (64블록 내에서 보임)

수면 시스템

- 야생 월드에서는 **단 1명만 잠을 자도** 밤과 폭풍우가 스킵됩니다.
- 침대에 누우면 **재생 효과 30초**를 받습니다.
- 로비 · 네더 · 엔드 · 미니게임 월드는 절반 이상이 자야 합니다.

상호작용 시각화

- 상자를 열면 **뚜껑이 열리고 내용물이 위에 떠 보입니다.**
- 화로에 넣은 재료 · 연료, 양조대 내용물, 벌집 꿀 레벨 등이 블록 위에 표시됩니다.
- `/interactionvisualizer toggle ...` 로 개인별로 끌 수 있습니다.

주민 편의

- **주민 리롤**: 직업 주민의 거래 슬롯에 마우스를 올리고 **F** 키 또는 **Shift + 우클릭**으로 거래 목록을 갱신할 수 있습니다.
 - 한 번이라도 거래한 주민은 갱신할 수 없습니다.
 - 직업이 없는 주민도 갱신할 수 없습니다.
- **주민 양동이**: 빈 양동으로 주민을 우클릭하면 담아서 옮길 수 있습니다.
- 주민 직업 블록이 **하이라이트**로 표시됩니다.

그 외 편의

- **쓰레기통** — /trash 로 임시 상자를 열고, **창을 닫으면 안에 넣은 아이템이 전부 삭제**됩니다.
- **보이스챗** — 근접 음성 채팅 (들리는 거리**48블록**, 속삭이기 24블록, 그룹 통화 가능). 별도 클라이언트 모드가 필요하며, **관전 상태에서는 말할 수 없습니다**.
- **블록 로그** — /co i 로 블록 설치 · 파괴 기록을 조사할 수 있습니다. 그리핑 · 도난은 전부 추적됩니다.
- **닉네임 꾸미기** — /setsuffix <텍스트> 로 이름 뒤에 한글 닉 · 채널명을 붙일 수 있습니다.
- **몹 쓰다듬기** — 별도 클라이언트 모드가 있으면 동물을 쓰다듬을 수 있습니다.
- **편의 트윅** — 앞이 즉시 사라짐 / 빈 보트 한 방에 부수기 / 썩은 살점 → 가죽 제작 / 원석 블록 그대로 제련 / 채팅 색 코드
- **스코어보드** — 화면 우측에 접속 인원 · 현재 월드 · 보유 돈이 표시됩니다.

관리자가 지급하는 기능 (기간제)

아래 기능은 기본 제공이 아니라, 운영자가 7일 단위로 지급하는 혜택입니다.

기능	명령어	비고
백팩	(지급받은 사람만)	최대 6줄 · 서바이벌에서만 열림 · 사망 시 내용물 드롭 · 라운드마다 내용물 삭제
휴대용 작업대	/wb	이동 중 조합
휴대용 화로	/fu	이동 중 제련
휴대용 용광로	/bf	광물 빠른 제련

명령어 종합

플레이어용

명령어	설명
Shift + F	서버 통합 메뉴 GUI (/switchgui, /스위치)
/aw check / yes / no	내 능력 안내창 / 확정 / 변경
/aw sum · /aw abtip	내 능력 요약 / 팁
/aw abilities [능력]	능력 목록 / 상세
/aw synergies [시너지]	시너지 목록 / 상세
/aw effects	상태 이상 목록
/aw stats [페이지]	승리 횟수 랭킹
/lobby (/로비)	로비로 이동
/sethome · /home · /delhome · /back	홈 저장 / 이동 / 삭제 / 복귀
/tpa · /tpaccept · /tpdeny	텔레포트 요청 / 수락 / 거절
/killranking · /myrank · /killcount	킬 랭킹 / 내 순위 / 킬 수
/minigame join · leave · stats	미니게임 입장 / 퇴장 / 전적
/trash	쓰레기통
/setsuffix <텍스트>	닉네임 뒤 표시 설정
/vm mode <모드>	베인마이너 발동 방식 변경
/co i	블록 로그 조사
/위키 (/wiki, /규칙, /도움말)	서버 위키 주소 안내
/donate (/후원, /서버후원)	서버 후원 링크 안내

명령어	설명
/discord link	디스코드 계정 연동

운영자(OP)용

명령어	설명
/aw start [인자]	게임 시작
/aw stop	게임 중지
/aw autostart on/off/now/status	자동 시작 켜기 · 끄기 · 즉시 시작 · 상태 확인
/aw gamemode [모드]	게임 모드 변경 / 선택 GUI
/aw skip / anew	능력 강제 확정 / 전원 재추첨
/aw team ...	팀전 진행 (위 「팀전」 참고)
/aw zone ...	자기장 설정 (위 「자기장」 참고)
/aw config ...	각종 설정 마법사 (spawn·inv·game·death·zone·teampreset 등)
/aw util ...	진행 도우미 (능력 부여 · 무적 · 쿨타임 초기화 · 킷 재지급 등)
/aw reload	설정 다시 불러오기
/aw debug selftest	플러그인 자가 검증
/gamereset [초]	수동 초기화 · 재시작 (기본 30초)
/minigame ...	미니게임 선택 · 시작 · 종료 · 설정
/penalties <플레이어> <종류>	벌칙 강제 부여 (테스트용)

- 루트 명령 별칭: /aw = /abilitywar = /ability = /va = /능력자 (모두 동일)
- 게임 모드 · 자기장 · 자동 시작 · 게임 설정은 **Shift + F** 관리자 메뉴에서 **GUI**로 조정할 수 있습니다. 설정은 저장되어 다음 게임에도 유지됩니다.

금지 명령어



아래 명령을 사용하면 즉시 서버에서 추방(킵)되고, 사용 사실이 전체 채팅과 디스코드에 공개됩니다.

/pl · /plugins · /help · /? · /seed · //calc (및 /bukkit: · /minecraft: 변형)

- /도움말 은 위키 안내 명령이라 **정상 사용** 가능합니다. 킵 대상은 영문 /help 입니다.

알아 두면 좋은 서버 특성

- 약탈자 순찰이 나오지 않습니다.
- 팬텀이 사실상 나오지 않습니다.
- 떠돌이 상인이 나오지 않습니다.
- 번개로 해골 말이 생기지 않습니다.
- 안산암 · 현무암 · 흑암 · 방해석 · 네더랙 같은 **잡템은 15초 만에 사라집니다.** (일반 아이템은 5분)
- 화살은 60초 후 사라집니다.
- 바닥에 떨어진 아이템을 서버가 자동 청소하지는 않습니다. (바닐라 소멸 시간만 적용)
- 스폰 보호가 없고, 플레이어끼리 서로 밀칩니다.
- 능력 효과가 바닐라 한계를 넘을 수 있도록 체력 · 공격력 상한이 확장돼 있습니다.

리소스팩 & 권장 모드 (선택)

- 서버는 리소스팩을 배포하지 않습니다. 별도 설치 없이 바로 플레이할 수 있습니다.
- 보이스챗 클라이언트 모드: [Simple Voice Chat](#)
- 미니맵: [Xaero's Minimap](#) / [Xaero's World Map](#)

디스코드 & 외부 링크

- GAME 커뮤니티 디스코드 —[discord.gameboy.kr](#)
- 접속 주소는 디스코드에서 안내합니다. (인게임 채팅에 !ip 를 쳐도 디스코드 주소가 나옵니다)
- 후원 금액별 효과 목록 —[gameboy.kr/api/ability](#)
- 서버 채팅은 디스코드와 실시간 동기화됩니다. (디스코드에서 보낸 메시지도 게임에 표시됩니다)
- 접속 · 퇴장 · 사망 · 발전과제 · 게임 승리 · 전쟁 알림 · 후원 효과 · 서버 시작/종료가 디스코드에 자동 공지됩니다.
- 공식 사이트 —[gameboy.kr](#)



능력자 전쟁(AbilityWar) — Paper 1.21.11 (Java 21) 전용 · 제작 수다SDUA

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%95%BC%EC%83%9D%EB%8A%A5%EB%A0%A5%EC%9E%90&rev=1785508207>

Last update: 2026/07/31 23:30

