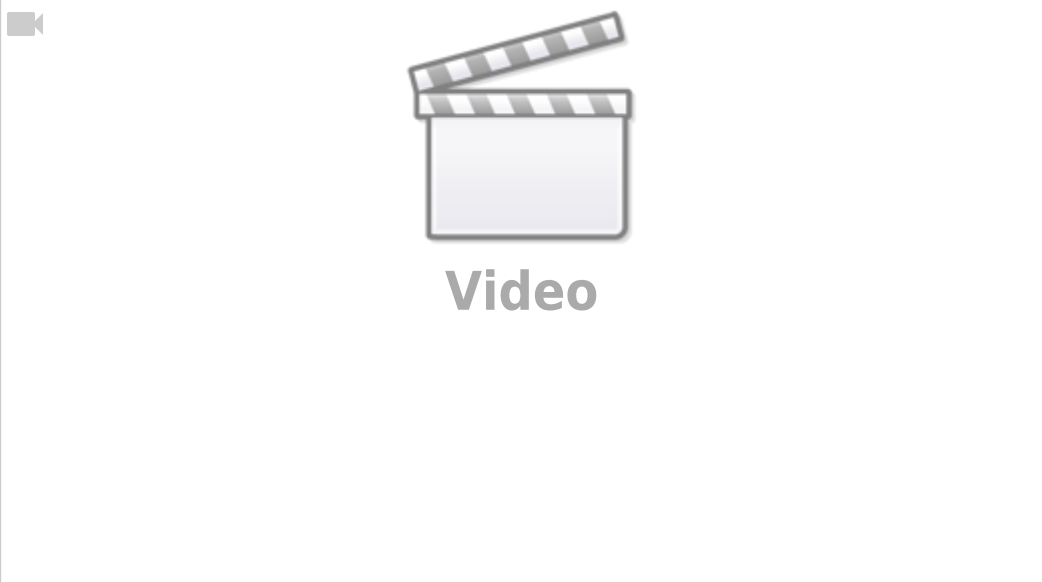
# 마인크래프트 상대방 인벤토리 보는 법 - 플러그인 없이 갑옷, 엔더 상자까지 (26.2)

마인크래프트 서버에서 다른 사람의 인벤토리를 보는 방법을 26.2 버전에 맞춰 정리했습니다. 플러그인 없이 명령어만으로 가방, 갑옷, 엔더 상자를 보는 방법, 몇 개 가졌는지 세는 방법, 누가 어떤 물건을 가졌는지 찾는 방법을 담았습니다. 5년 전 영상에서 알려 드린 플러그인 방법(EssentialsX, OpenInv)도 26.2 에서 다시 확인했습니다. 모두 26.2 서버에서 직접 쳐 보고 확인한 내용입니다.




| 항목 | 내용 |
|---|---|
| 썸네일 |  |
| 영상 | 마인크래프트 상대방 인벤토리 보는 법 - 플러그인 없이 갑옷, 엔더 상자까지 (26.2) |
| 채널 | 수다 SUDA |
| 공개일 | 2026-11-24 |
| 길이 | 7분 20초 |
| 게임 버전 | 마인크래프트 26.2 (플러그인은 Paper 26.2, EssentialsX 2.22.1 개발 빌드, OpenInv 5.3.5) |




# 한눈에 보기

“ 이름 ” 자리에 상대 이름을 넣습니다.

| 보고 싶은 것 | 명령어 |
|---|---|
| 가방 전체 | `/data get entity 이름 Inventory` |
| 가방 한 칸 | `/data get entity 이름 Inventory[{Slot:1b}]` |
| 손에 든 것 | `/data get entity 이름 SelectedItem` |
| 갑옷과 왼손 | `/data get entity 이름 equipment` |
| 엔더 상자 | `/data get entity 이름 EnderItems` |
| 개수 세기 | `/clear 이름 diamond 0` |
| 엔더 상자 안 개수 | `/execute if items entity 이름 enderchest.* diamond` |
| 누가 가졌는지 | `/execute as @a if items entity @s container.* tnt run effect give @s glowing 10` |
| 내 손에 복사 | `/item replace entity @s hotbar.0 from entity 이름 hotbar.0` |
| 플러그인 창 | `/invsee` 이름 (EssentialsX), `/openinv` 이름 (OpenInv) |

# 치기 전에

- 오늘 나오는 명령어(data, clear, execute, item)는 모두 관리자 권한이 있어야 쓸 수 있습니다. 권한을 주는 방법은 기본 명령어 편에서 다뤘습니다.
- 지금 접속해 있는 사람만 볼 수 있습니다. 나간 사람 이름을 적으면 “ 개체를 찾을 수 없습니다 ” 라고 나옵니다.




# 가방 보기

```
/data get entity 이름 Inventory
```

- `Inventory` 의 첫 글자는 대문자입니다. 소문자 `inventory` 로 적으면 " 대응하는 요소를 찾을 수 없습니다 " 라고 나옵니다.
- 치면 그 사람이 가진 물건이 한 줄로 길게 나옵니다. 중괄호 한 쌍이 물건 한 칸입니다.
- `id` 는 물건 이름, `count` 는 개수, `Slot` 은 칸 번호입니다.
- 마법이 붙은 물건은 `components` 안에 마법 이름과 단계가 같이 나옵니다.
- 가진 것이 없는 사람은 빈 대괄호 `[]` 만 나옵니다.



### 칸 번호

| 자리 | Slot 번호 |
|---|---|
| 손에 드는 줄 (왼쪽부터) | 0 ~ 8 |
| 그 위 가방 세 줄 | 9 ~ 35 |

영상의 Alex 는 가방 첫 칸(9번)에 TNT 64개, 여섯째 칸(14번)에 엔더 진주 16개를 넣어 두었습니다.




## 한 칸만, 손에 든 것만

- 글이 너무 길면 한 칸만 볼 수 있습니다. Inventory 뒤에 대괄호와 중괄호를 열고 칸 번호를 적습니다 : /data get entity 이름 Inventory[{Slot:1b}]
- 숫자 뒤에 소문자 b 를 꼭 붙입니다. {Slot:1} 처럼 빼면 찾지 못합니다.
- 칸 번호 대신 물건 이름으로 찾아도 됩니다 : Inventory[{id:“minecraft:tnt”}]
- 지금 손에 들고 있는 것만 보려면 /data get entity 이름 SelectedItem 입니다. 상대가 다른 물건으로 바꿔 들면 결과도 바뀝니다.
- 빈손이면 “SelectedItem에 대응하는 요소를 찾을 수 없습니다 ” 라고 나옵니다. 오류가 아니라 든 것이 없다는 뜻입니다.




## 갑옷과 왼손 : 자리가 바뀌었습니다

가방 결과에는 입고 있는 갑옷이 나오지 않습니다.

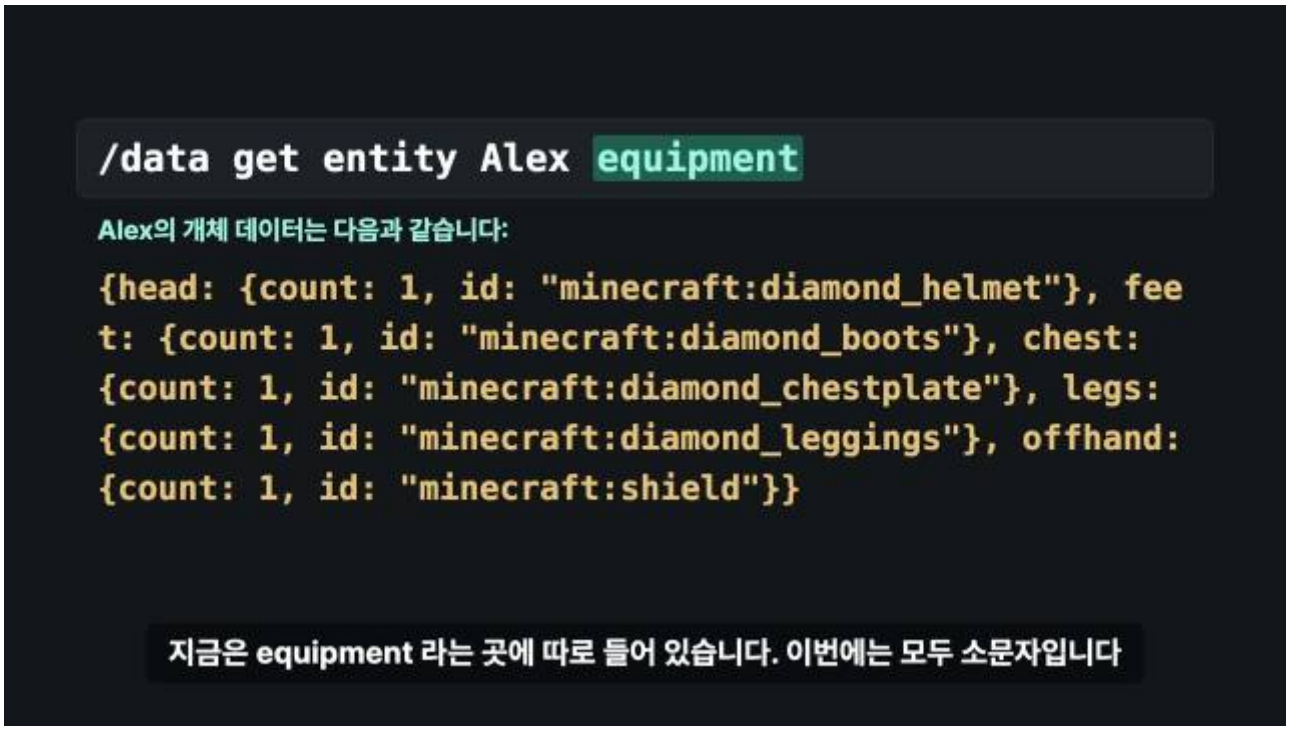
- 1.21.4 까지는 갑옷과 왼손도 가방 안에 같이 나왔습니다. 투구 103, 흉갑 102, 레깅스 101, 부츠 100, 왼손 -106 번 칸이었습니다.
- 26.2 에서는 `Inventory[{Slot:103b}]` 로 찾아도 " 대응하는 요소를 찾을 수 없습니다 " 라고 나옵니다.
- 지금은 `equipment` 라는 곳에 따로 들어 있습니다. 이번에는 모두 소문자입니다 (대문자 `Equipment` 는 찾지 못합니다).

```
/data get entity 이름 equipment
/data get entity 이름 equipment.head
```

| 이름 | 자리 |
|---|---|
| head | 투구 |
| chest | 흉갑 |
| legs | 레깅스 |
| feet | 부츠 |
| offhand | 왼손 |

뒤에 점을 찍고 이름을 붙이면 한 곳만 볼 수 있습니다.




# 엔더 상자

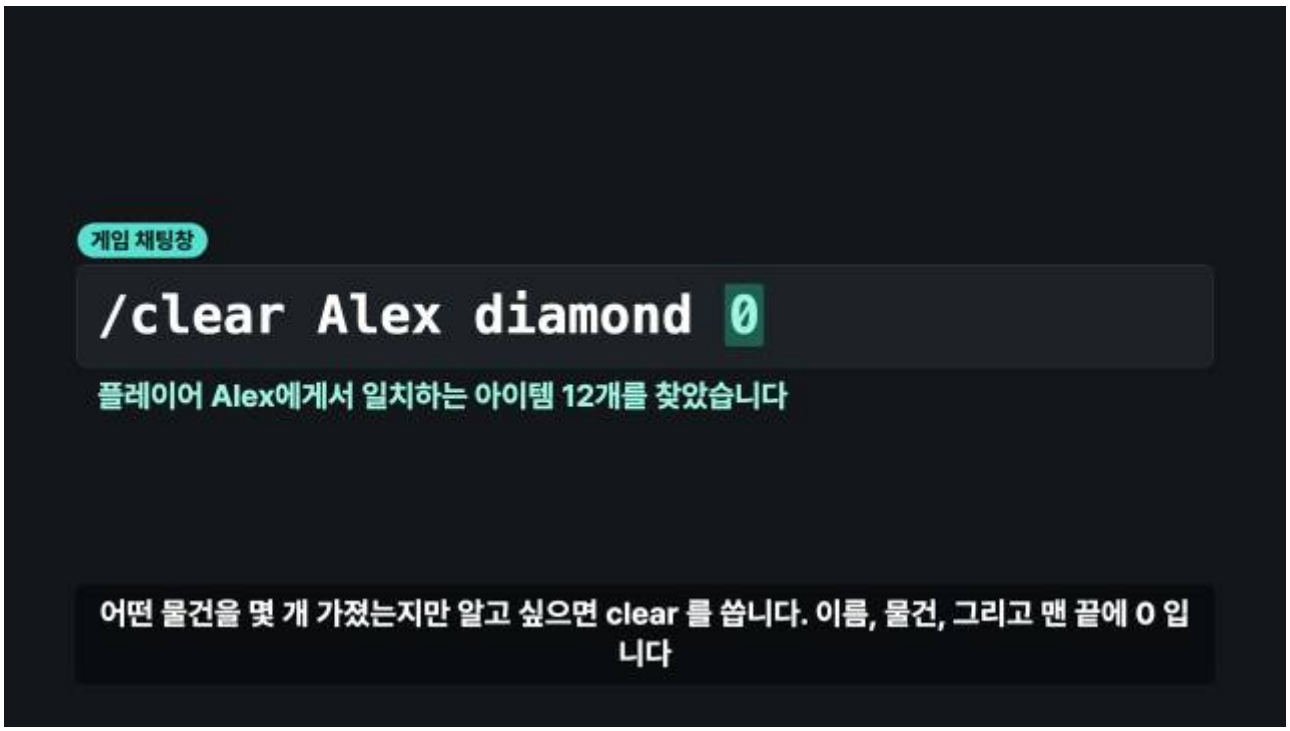
- 엔더 상자는 사람마다 내용물이 따로라서 남의 것은 열어 볼 수 없지만, 명령어로는 볼 수 있습니다.
- `/data get entity` 이름 `EnderItems` 입니다. `E` 와 `I` 가 대문자입니다 (소문자 `enderitems` 는 찾지 못합니다).
- 엔더 상자의 칸 번호는 0번에서 26번까지입니다.




## 몇 개인지 세기

```
/clear 이름 diamond 0
```

- `clear` 는 원래 물건을 지우는 명령어인데, 끝에 `0` 을 적으면 지우지 않고 세기만 합니다. 결과 : “ 플레이어 Alex에게서 일치하는 아이템 12개를 찾았습니다 ”
- **0 을 빼먹으면 그 물건이 전부 사라집니다.** `/clear Alex diamond` 는 “ 플레이어Alex에게서 아이템 12개를 제거했습니다 ” 가 됩니다. 꼭 확인하고 칩니다.
- 입고 있는 갑옷과 왼손까지는 세지만, 엔더 상자 안은 세지 않습니다.






## 엔더 상자까지 세기 : execute if items

```
/execute if items entity 이름 container.* diamond
/execute if items entity 이름 enderchest.* diamond
```

- 있으면 “ 테스트에 통과했습니다. 개수: 1 ” 처럼 개수가 나오고, 하나도 없으면 “ 테스트가 실패했습니다 ” 라고 나옵니다.
- 이름 뒤에 어디를 볼지 적습니다.

| 적는 것 | 보는 곳 |
|---|---|
| container.* | 가방 전체 |
| armor.* | 입고 있는 갑옷 |
| weapon.offhand | 왼손 |
| enderchest.* | 엔더 상자 |




## 누가 가졌는지 찾기

```
/execute as @a if items entity @s container.* tnt run effect give @s glowing 10
/execute as @a if items entity @s enderchest.* tnt run effect give @s glowing 10
```

- 모든 사람의 가방을 보고, TNT 가 있는 사람에게만 발광 효과를 겁니다. 가진 사람만 10초 동안 빛나고, 벽 뒤에 있어도 윤곽선이 보입니다.
- `tnt` 자리에 찾고 싶은 물건 이름을 넣습니다.
- `container` 를 `enderchest` 로 바꾸면 엔더 상자에 숨겨 둔 사람도 찾아냅니다.



# 내 손으로 가져와 보기

```
/item replace entity @s hotbar.0 from entity 이름 hotbar.0
```

- 상대의 물건을 내 칸에 복사합니다. 결과 : “sudapeople의 슬롯을 [다이아몬드 검](으)로 바꿨습니다 ”
- 가져오는 것이 아니라 복사입니다. 상대의 물건은 그대로 있고 똑같은 것이 하나 더 생깁니다.
- 내 칸에 있던 물건은 덮어써져 사라집니다. 빈 칸에 받습니다.
- 칸 이름은 손에 드는 줄이 `hotbar.0` ~ `hotbar.8`, 가방 세 줄이 `inventory.0` ~ `inventory.26` 입니다.




# 플러그인으로 보기

플러그인을 쓰는 서버라면 창으로 열어 볼 수 있습니다. Paper 26.2 서버에 EssentialsX 2.22.1 개발 빌드와 OpenInv 5.3.5 를 넣고 확인했습니다.

| 명령어 | 플러그인 | 여는 것 | 갑옷 | 나간 사람 |
|---|---|---|---|---|
| `/invsee 이름` | EssentialsX | 가방 | 안 나옴 | 안 열림 |
| `/enderchest 이름` | EssentialsX | 엔더 상자 | | |
| `/openinv 이름` | OpenInv | 가방 | 나옴 | 열림 |
| `/openender 이름` | OpenInv | 엔더 상자 | | 열림 |

- EssentialsX 설치 방법은 에센셜 플러그인 편에 있습니다.
- OpenInv : https://github.com/Jikoo/OpenInv
- 플러그인 서버에서도 앞에서 본 `data` 명령어는 그대로 쓸 수 있습니다.







# 정리

1. 가방은 `Inventory`, 갑옷과 왼손은 `equipment`, 엔더 상자는 `EnderItems` 입니다.
2. 개수만 셀 때는 `clear` 끝에 `0`, 엔더 상자까지 셀 때는 `execute if items` 입니다.
3. 누가 가졌는지 찾을 때는 가진 사람에게 발광 효과를 겁니다.
4. 플러그인이 있으면 `invsee` 나 `openinv` 로 창을 엽니다.

# 영상 시간표

| 시각 | 내용 |
|---|---|
| 0:00 | 시작 |

| 시각 | 내용 |
|---|---|
| 0:39 | 치기 전에 |
| 0:59 | 가방 보기 |
| 2:03 | 한 칸만, 손에 든 것만 |
| 2:39 | 갑옷과 왼손 : 자리가 바뀌었습니다 |
| 3:22 | 엔더 상자 |
| 3:46 | 몇 개인지 세기 |
| 4:35 | 누가 가졌는지 찾기 |
| 5:10 | 내 손으로 가져와 보기 |
| 5:39 | 플러그인으로 보기 |
| 6:39 | 정리 |

## 관련 쇼츠

이 편에서 한 가지를 떼어 낸 짧은 영상은 공개되면 여기에 더합니다. 전체 목록은 쇼츠 목록에 있습니다.

## 관련 문서

- 이전 편 : 마인크래프트 패브릭 추천 모드 10개 - R 키가 겹치는 조합까지 (26.2)
- 마인크래프트 기본 명령어 총정리 (권한 주는 법)
- 마인크래프트 에센셜 플러그인 설치와 설정
- 수다 SUDA 채널 영상 목록
- 영상 : 유튜브에서 보기
- 5년 전 영상 : 마인크래프트 서버에서 상대방 아이템 보기
- 구독 : 수다 SUDA 채널 구독하기

설명 목소리는 합성 음성입니다.

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

Permanent link:
**https://sudawiki.com/doku.php?id=%EC%9C%A0%ED%8A%9C%EB%B8%8C:%EC%88%98%EB%8B%A4:%EA%B0%95%EC%A2%8C:07-%EC%9D%B8%EB%B2%A4%ED%86%A0%EB%A6%AC%EB%B3%B4%EA%B8%B0&rev=1795513185**

Last update: **2026/11/24 18:39**