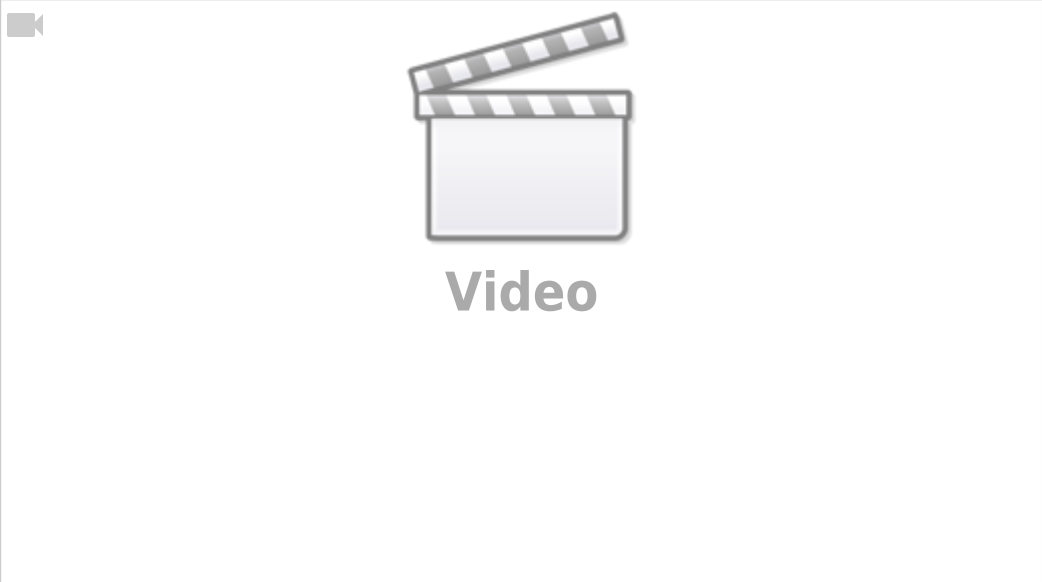
마인크래프트 몹 100칸 달리기 (26.2)

마인크래프트 몹 스물네 마리를 100칸 레인에 나란히 세우고 달리기를 시킨 실험입니다. 아무도 묻지 않았지만 낮에 다섯 판, 밤에 세 판을 쟀습니다. 마인크래프트 자바 에디션 26.2 서버(바닐라, 평지 맵)에서 게임 틱으로 잰 값입니다.



항목	내용
썸네일	
영상	마인크래프트 몹 100칸 달리기 - 스물네 마리를 나란히 세워 봤습니다
채널	수다 SUDA
공개일	2026-11-16
길이	6분 7초
게임 버전	자바 에디션 26.2 (바닐라 서버, 평지 맵)

컴퓨터와 버전이 다르면 결과가 달라질 수 있습니다.

정리 : 100칸 기록

몹	100칸 기록	비고
엔더맨	12.3초 (1초에 약 9칸)	여덟 판 모두 1등. 한 판은 10.6초
사람	달리며 뛰기 14.2초, 달리기 17.8초, 걷기 23.2초	같은 레인에서 비교
피글린 야수, 파괴수, 아기 좀비	19 ~ 20초	1초에 5칸 남짓
변명자	19.6 ~ 25.6초	판마다 차이가 가장 큼
스켈레톤, 위더 스켈레톤, 호글린, 조글린	26초	1초에 3.9 ~ 4칸
거미, 동굴 거미	26초	밤에만 달림

몹	100칸 기록	비고
크리퍼, 좀벌레, 엔더마이트	37초	
좀비, 허스크, 좀비 주민	44초	1초에 2.3칸
드라운드	44초	밤에만 달림
슬라임(큰 것)	53 ~ 56초	
마그마 큐브(큰 것)	약 2분	다섯 판 가운데 두 판만 2분 안에 들어옴
마녀	완주하지 못함	99칸에서 멈춤
블레이즈	완주하지 못함	출발하지 않음
크리킹	완주하지 못함	10칸 안쪽에서 멈춤
워든	완주하지 못함	5초 만에 사라짐

재고 보니 속도가 몇 가지 값으로 딱 나뉘어 있었습니다. 1초에 2.3, 2.75, 3.95, 5.4칸입니다.

재는 방법

- 몹마다 벽으로 막은 폭 3칸 레인을 하나씩 줬습니다. 길이는 100칸입니다.
- 결승선 뒤에 플레이어를 한 명씩 세웠습니다. 몹은 이 플레이어를 쫓아 달립니다. 플레이어는 맞아도 죽지 않게 해 뒀습니다.
- 20칸 선과 100칸 선을 지난 게임 틱을 적었습니다.
- 손댄 것은 두 가지입니다. 몹의 `follow_range` 를 128 로 올렸고 (원래는 100칸 밖의 플레이어를 보지 못합니다), 햇빛에 타는 몹에게 돌 버튼을 씌웠습니다. 이동 속도는 건드리지 않았습니다.
- 낮에 다섯 판, 밤에 세 판을 달렸습니다.





1등 엔더맨

- 12.3초에 들어왔습니다. 1초에 9칸쯤 달렸습니다.
- 여덟 판 모두 1등입니다. 한 번은 10.6초였습니다.
- 엔더맨은 눈을 마주치면 화를 냅니다. 플레이어가 정면으로 보고 서 있었으니 화가 나서 달린 것으로 보입니다 (따로 확인하지 않은 추정).



2등 싸움과 가운데 무리

- 피글린 야수, 파괴수, 아기 좀비가 19초에서 20초 사이에 들어왔습니다. 1초에 5칸 남짓입니다.
- 아기 좀비는 어른 좀비보다 두 배 넘게 빠릅니다.
- 변명자도 이 무리에 있지만 기록이 19초에서 25초까지 오락가락했습니다.

- 그 다음은 26초 무리입니다. 스켈레톤, 위더 스켈레톤, 호글린, 조글린의 속도는 1초에 3.9칸에서 4칸으로 거의 같았습니다.
- 37초 무리에는 크리퍼, 좀벌레, 엔더마이트가 있습니다. 크리퍼는 결승선에 도착하면 터졌고, 완주로 쳤습니다.





좀비

- 좀비는 44초가 걸렸습니다. 1초에 2.3칸입니다.

- 허스크와 좀비 주민도 똑같습니다.



사람

비교하려고 사람도 같은 레인에서 세 번씩 달렸습니다.

방법	100칸 기록	1초에
걷기	23.2초	4.3칸
달리기	17.8초	5.6칸
달리며 뛰기	14.2초	7.1칸

- 달리기는 피글린 야수와 파괴수보다 조금 빠릅니다.
- 달리며 뛰어도 엔더맨에게는 2초 집니다.
- 좀비에게서는 걸어서도 도망칠 수 있습니다.



완주하지 못한 선수들

- 마녀 : 여덟 판 모두 99칸에서 멈췄습니다. 결승선 한 칸 앞입니다. 거기서 물약을 던집니다.
- 블레이즈 : 여덟 판 모두 출발선에서 움직이지 않았습니다.
- 크리킹 : 열 칸을 넘기지 못했습니다. 누가 보고 있으면 움직이지 못하는 몹인데, 결승선의 플레이어가 계속 보고 있었습니다 (멈춘 이유는 추정).
- 워든 : 출발 5초 만에 사라졌습니다. 여덟 판 모두 그랬습니다.





낮과 밤

- 낮 경기에서 거미는 달리지 않고 레인 안을 돌아다니기만 했습니다. 거미는 밝은 곳에서는 먼저 덤비지 않습니다.
- 드라운드도 낮에는 쫓아오지 않았습니다.
- 밤 경기에서 거미와 동굴 거미는 26초, 드라운드는 44초에 들어왔습니다.
- 나머지 몹의 기록은 낮과 밤이 같았습니다.

슬라임과 마그마 큐브

- 이 둘은 걷지 않고 뜁니다.
- 슬라임(큰 것)은 53초에서 56초가 걸렸습니다. 좀비보다도 느립니다.
- 마그마 큐브(큰 것)는 2분 가까이 걸렸습니다. 다섯 판 가운데 두 판만 2분 안에 들어왔고, 완주한 몹 가운데 꼴찌입니다.



영상 시간표

시각	내용
0:00	시작
0:22	경기 방법
1:08	출발
1:38	2등 싸움
2:08	가운데 무리
2:36	좀비
3:02	사람
3:36	완주하지 못한 선수들
4:27	낮과 밤
5:00	슬라임
5:25	정리

관련 쇼츠

이 실험의 쇼츠는 아직 없습니다. 다른 짧은 영상은 쇼츠 목록에 있습니다.

관련 문서

- 수다 SUDA 채널 영상 목록
- 영상 : 유튜브에서 보기
- 커뮤니티 : 게임보이 수다 게시판의 이 영상 글
- 구독 : 수다 SUDA 채널 구독하기
- 철 골렘 몇 마리면 워든을 이길까
- 몹 35종을 하늘에서 떨어뜨려 봤습니다

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:%EC%9E%AC%EB%AF%B8:06-%EB%AA%B9%EB%8B%AC%EB%A6%AC%EA%B8%B0&rev=1794800503

Last update: **2026/11/16 12:41**