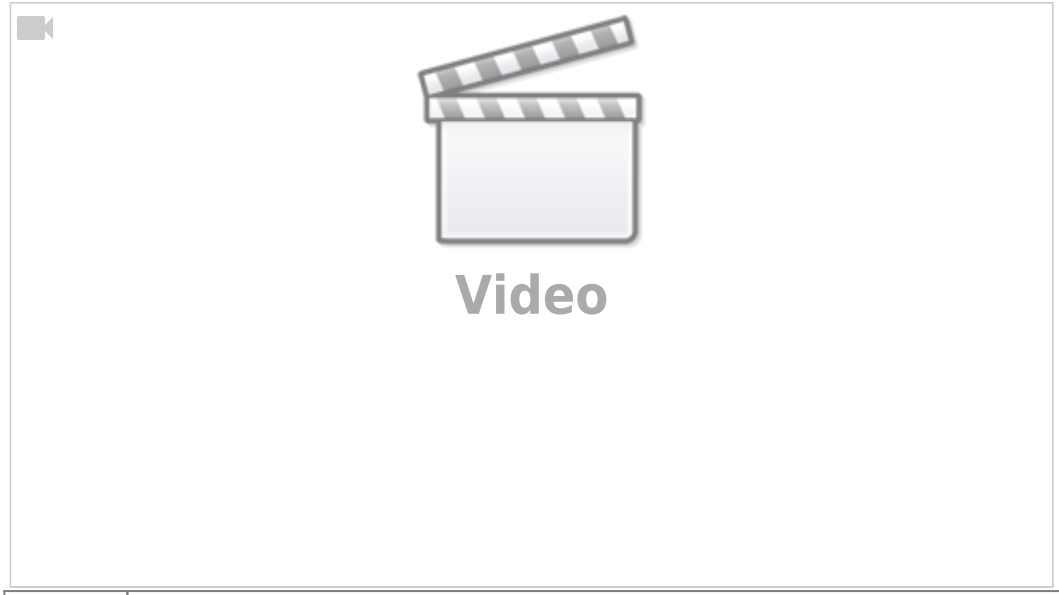
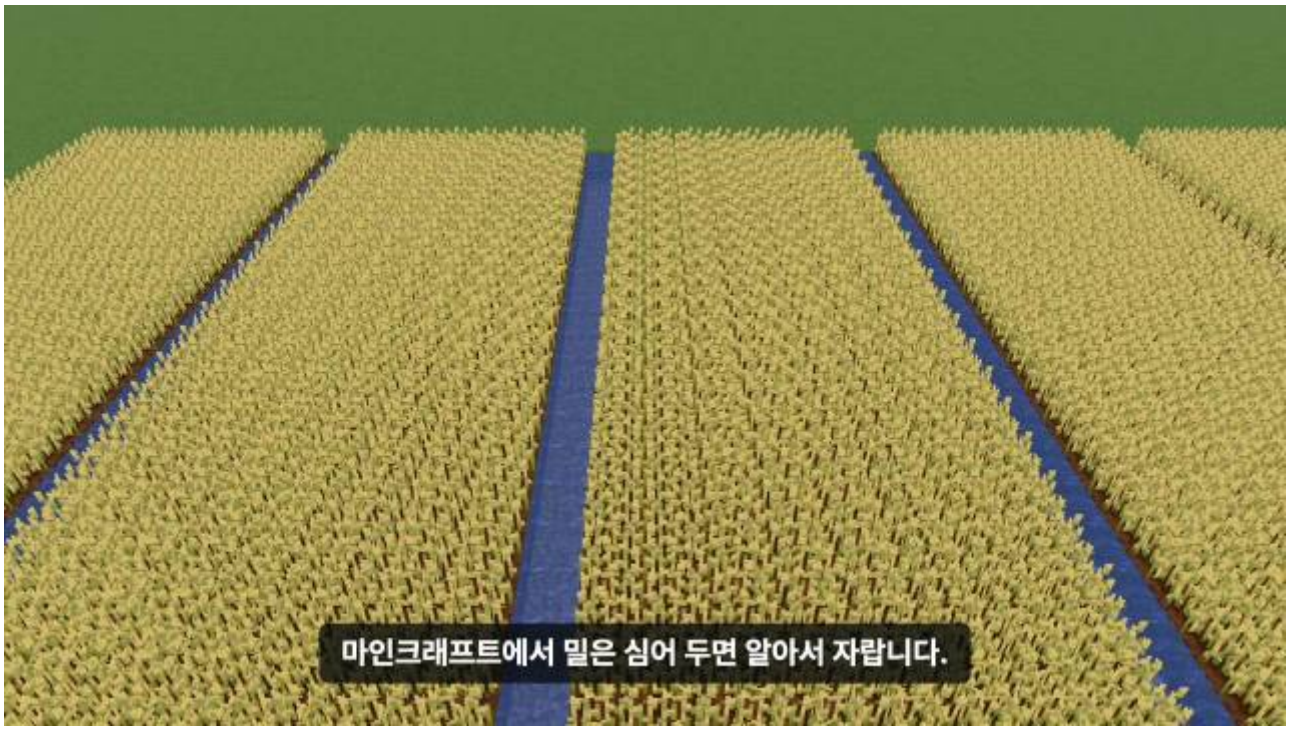
밀 천 포기가 다 자랄 때까지 기다려 봤습니다 - 한 줄 걸러 심으면 정말 빠를까 (26.2)

마인크래프트에서 밀은 심어 두면 알아서 자랍니다. 그리고 “ 한 줄 걸러 심으면 더 빨리 자란다 ” 는 말이 있습니다. 정말인지 확인하려고 밀을 천 포기 심고, 마지막 한 포기가 다 자랄 때까지 기다렸습니다. 한 줄 걸러 심기, 감자와 섞어 심기, 바둑판, 마른 밭, 밤, 지붕 아래, 무작위 틱 속도까지 쟀습니다. 마인크래프트 자바 에디션 26.2 서버(바닐라, 평지 맵)에서 잰 값입니다.



항목	내용
썸네일	
영상	밀 천 포기가 다 자랄 때까지 기다려 봤습니다 - 한 줄 걸러 심으면 정말 빠를까
채널	수다 SUDA
공개일	2026-11-25
길이	6분 13초
게임 버전	자바 에디션 26.2 (바닐라 서버, 평지 맵)





결과

절반이 다 자랄 때까지 걸린 시간입니다.

밭	밀 포기	절반이 자란 시간
꽉 채운 밭	1,000	48분
한 줄 걸러 빈 줄	500	25분

밭	밀 포기	절반이 자란 시간
한 줄 걸러 감자	500	25분
바둑판 (한 칸 걸러 빈칸)	500	47분
마른 밭 (물 없음)	1,000	77분
밤, 횃불 없음	1,000	48분
지붕 아래, 빛 없음	1,000	20분 동안 0포기

- 한 줄 걸러 심으면 정말 거의 두 배 빨랐습니다. 다만 밀은 절반만 심게 됩니다.
- 빈 줄에 감자를 심어도 밀은 똑같이 빨랐습니다.
- 바둑판은 꽉 채운 밭과 같았습니다.
- 꽉 채운 밭의 마지막 한 포기는 3시간 25분에 다 자랐습니다.

재는 방법

- 물길을 9칸마다 두고 그 사이 8줄을 경작지로 만들었습니다. 밭 다섯 개, 줄마다 25칸, 모두 1,000칸입니다.
- 씨앗 상태의 밀을 명령어로 한꺼번에 심었습니다. 천 포기가 같은 순간에 출발합니다. 그 뒤로는 손대지 않았고 뼛가루도 쓰지 않았습니다.
- 게임 시간 20초마다 천 칸을 하나씩 확인해 다 자란 밀을 셌습니다. 그래서 시각은 20초 단위입니다.
- 서버는 빨리 돌렸지만(`tick sprint`) 게임 안의 시간으로는 적은 만큼 흘렀습니다. 무작위 틱 속도는 기본값 3 입니다.
- 배치마다 한 번씩 잰 값입니다. 밀은 무작위로 자라기 때문에 다시 재면 숫자가 조금 달라집니다.
- 영상의 밭 장면은 같은 배치를 따로 찍은 것이고, 빨리 돌린 화면입니다.



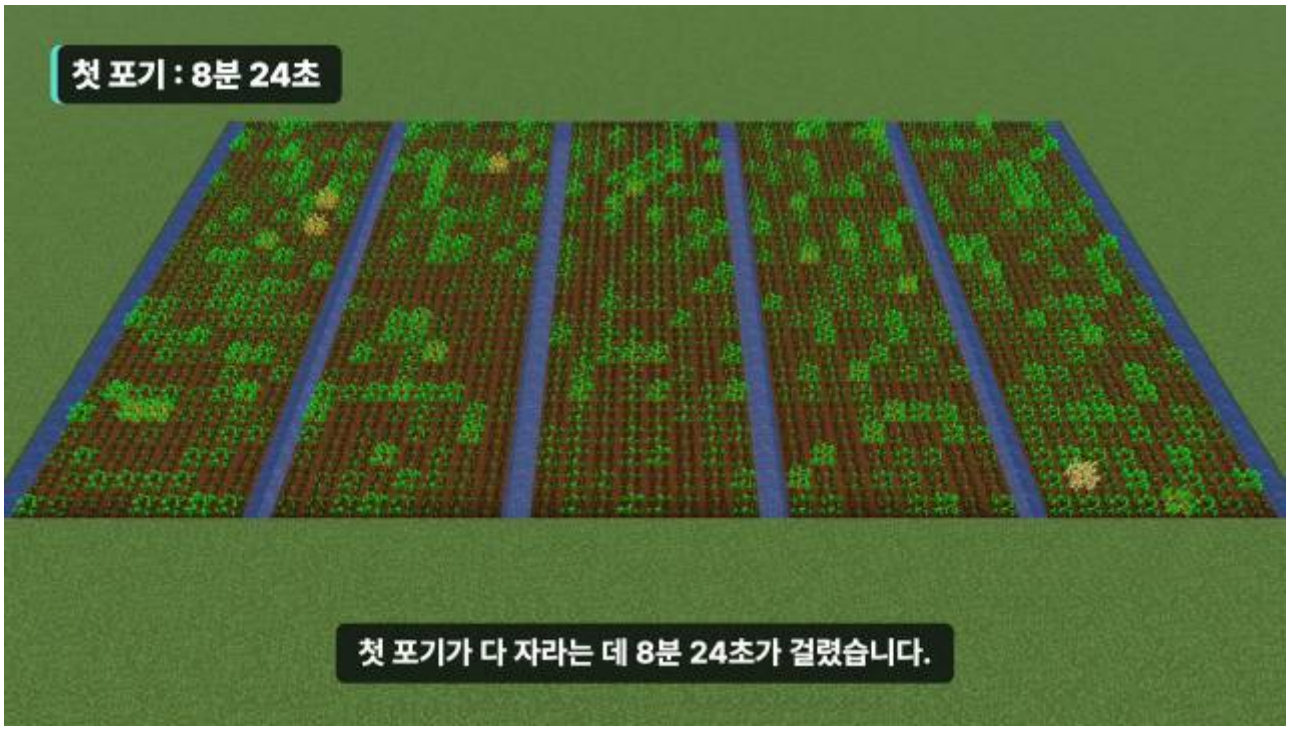
꽉 채운 밭

빈칸 없이 천 칸에 모두 심은 밭입니다.

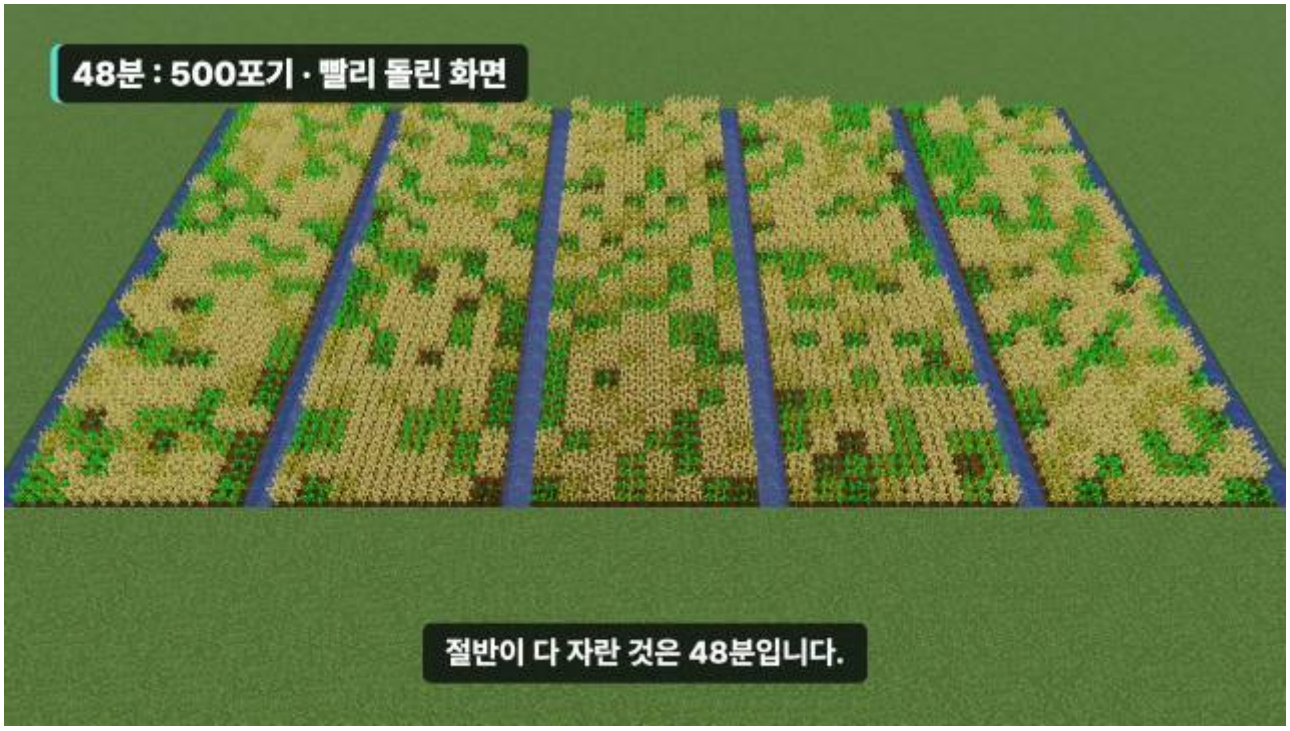
지난 시간	다 자란 밀
8분 24초	첫 포기
27분	96포기
48분	절반
75분	900포기

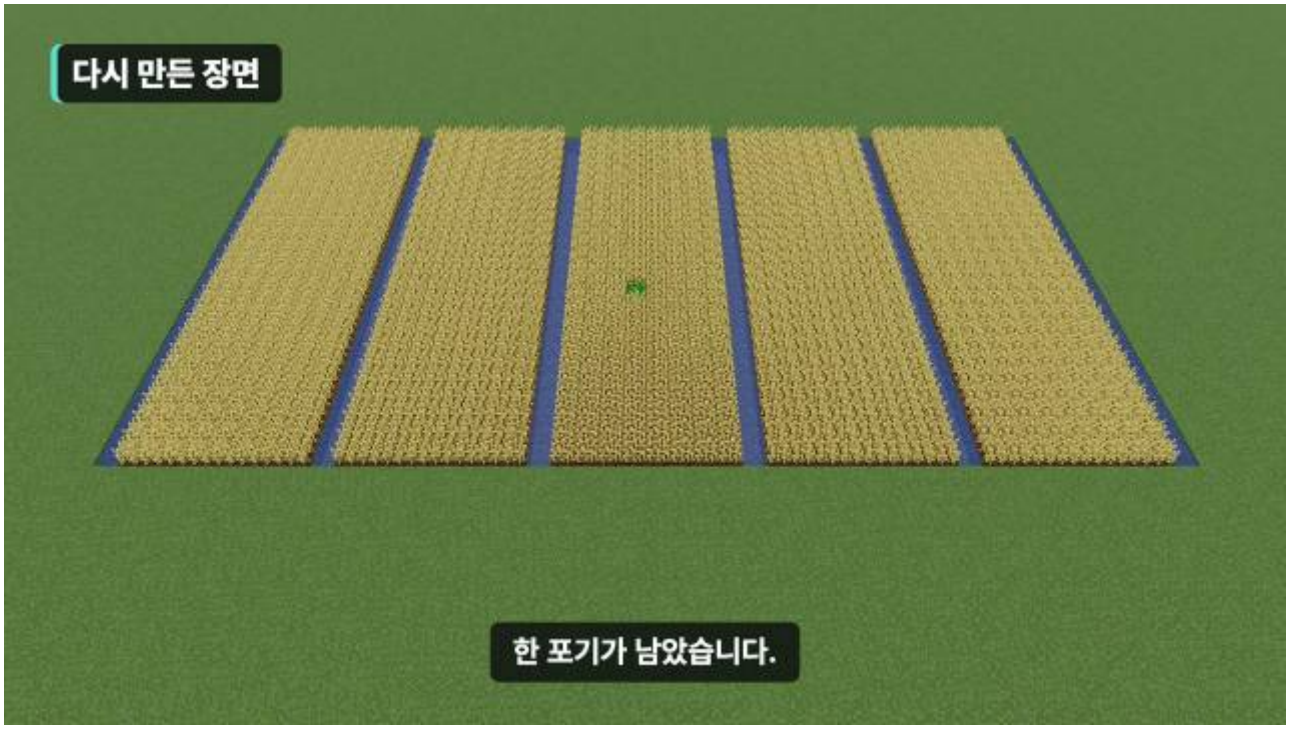
지난 시간	다 자란 밀
2시간	997포기
2시간 54분	999포기
3시간 25분	1,000포기 (마지막 한 포기)

- 같은 순간에 심은 밀인데 가장 빠른 포기(8분)와 가장 느린 포기(205분)가 스물네 배 차이였습니다.
- 밀은 정해진 시간에 자라지 않습니다. 칸마다 주사위를 굴려서 자랍니다. 마지막 포기는 주사위 운이 3시간 넘게 없었습니다.






48분 : 500포기 · 빨리 돌린 화면
절반이 다 자란 것은 48분입니다.

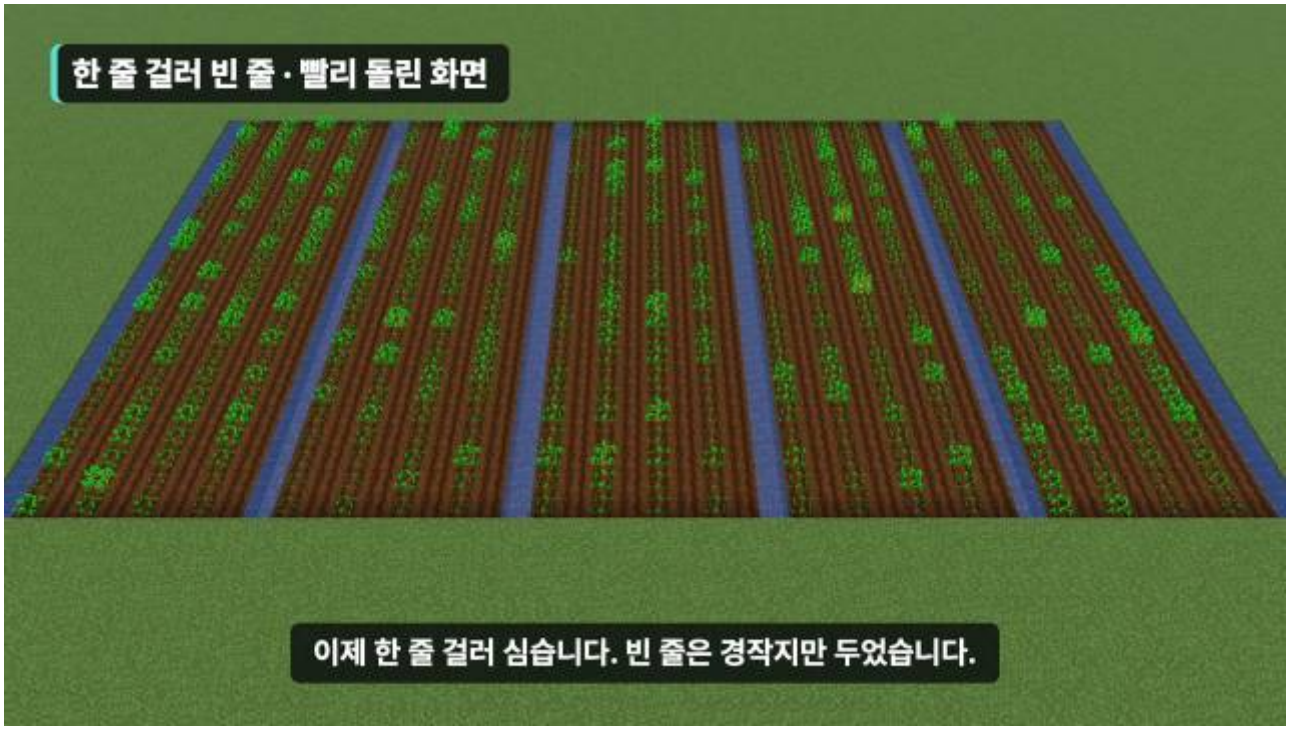

다시 만든 장면
한 포기가 남았습니다.



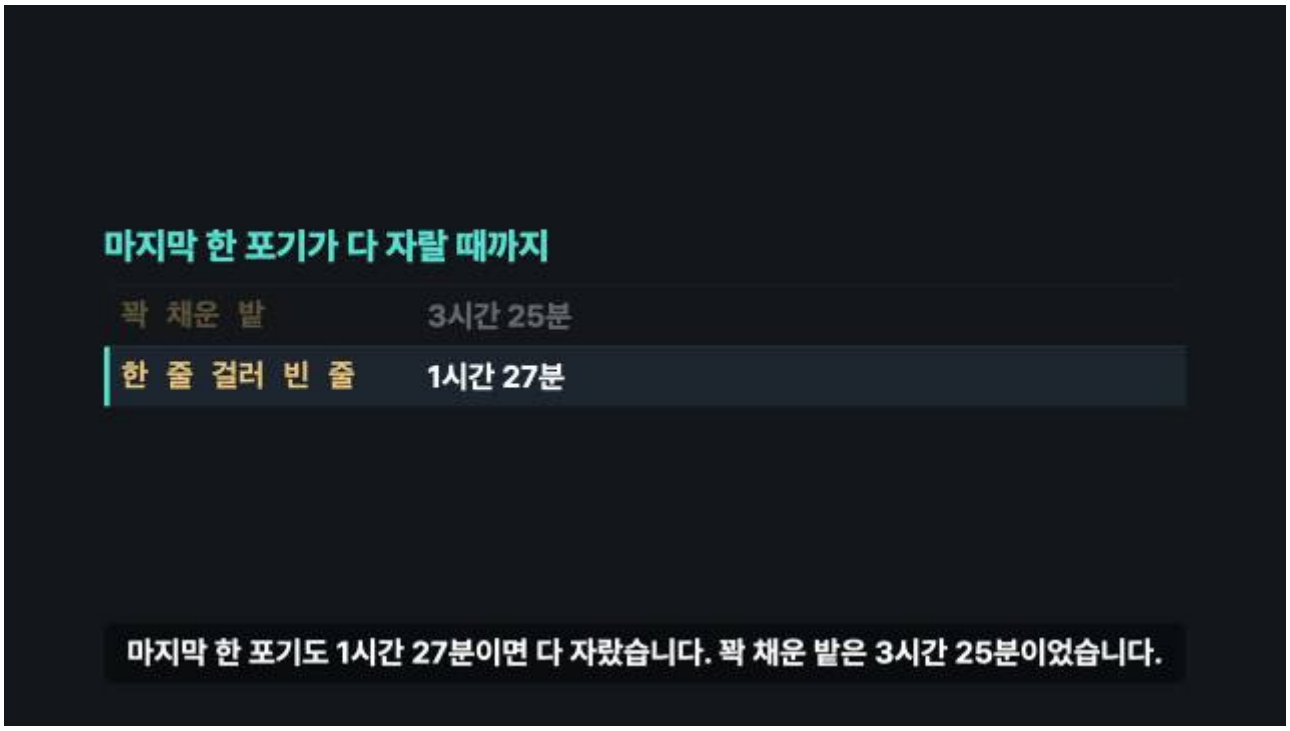
한 줄 걸러 심기

밭	밀 포기	절반	마지막 포기
꽉 채운 밭	1,000	48분	3시간 25분
한 줄 걸러 빈 줄 (빈 줄도 경작지)	500	25분	1시간 27분
한 줄 걸러 감자	500	25분	1시간 10분

- 소문은 사실이었습니다. 절반이 자라는 시간이 48분에서 25분으로 거의 두 배 빨라졌습니다.
- 다만 한 줄 걸러 심으면 밀은 500포기입니다. 같은 넓이의 밭에서 1분에 나오는 밀(평균 자라는 시간으로 어림)은 꽉 채운 밭 19.9포기, 한 줄 걸러 심은 밭 18.7포기로 거의 같았습니다.
- 빈 줄에 감자를 심어도 밀은 25분 만에 절반이 자랐습니다. 밀을 느리게 만든 것은 옆 줄의 밀이었습니다.
- 감자가 자라는 시간은 재지 않았습니다.


한 줄 걸러 빈 줄 · 빨리 돌린 화면
이제 한 줄 걸러 심습니다. 빈 줄은 경작지만 두었습니다.


절반 : 25분 · 빨리 돌린 화면
절반이 다 자라는 데 25분이 걸렸습니다.

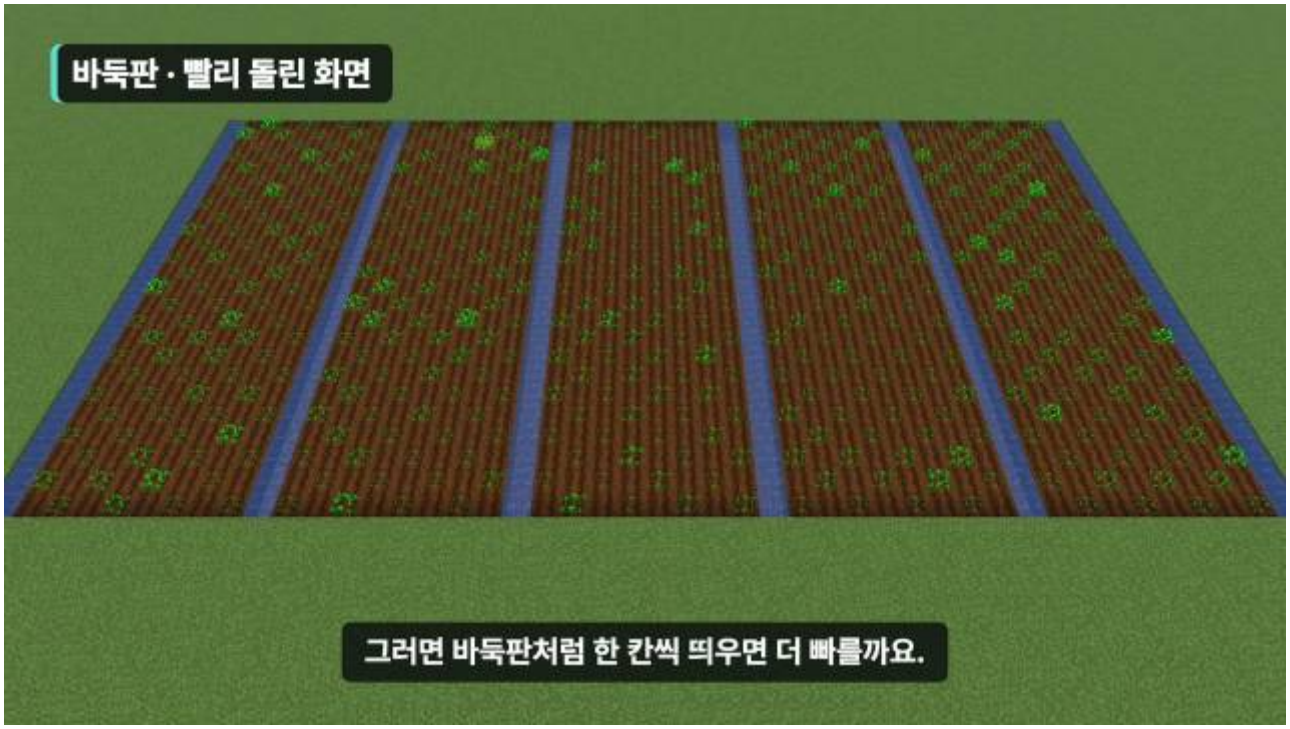

마지막 한 포기가 다 자랄 때까지
꽉 채운 밭 3시간 25분
한 줄 걸러 빈 줄 1시간 27분
마지막 한 포기도 1시간 27분이면 다 자랐습니다. 꽉 채운 밭은 3시간 25분이었습니다.


같은 넓이에서 1분에 나오는 밀
꽉 채운 밭 19.9포기
한 줄 걸러 빈 줄 18.7포기
같은 넓이의 밭에서 1분에 나오는 밀을 계산했습니다. 꽉 채운 밭은 20포기, 한 줄 걸러 심은 밭은 19포기입니다.



바둑판

- 한 칸씩 띄워 바둑판처럼 심은 밭(500포기)은 절반이 자라는 데 47분이 걸렸습니다. 꽉 채운 밭과 같습니다.
- 대각선에 같은 작물이 있어도 옆에 있는 것으로 칩니다. 절반만 심고 속도는 그대로라서, 이번 실험에서 가장 나쁜 밭이었습니다.



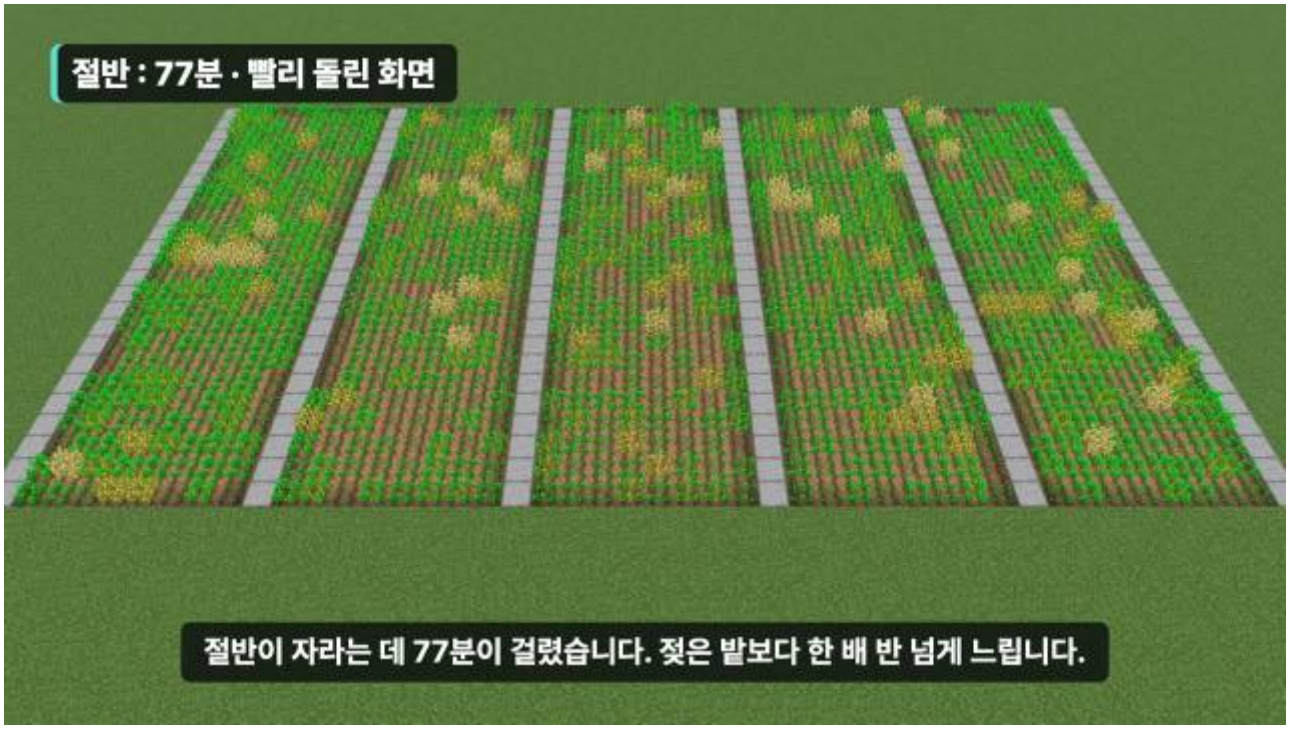


물과 빛

밭	절반	그 밖에
마른 밭 (물 없음)	77분	100분에 1,000포기 가운데 702포기 (젖은 밭은 980포기)
밤 (한밤중으로 고정, 횃불 없음)	48분	100분에 987포기
지붕 아래 (빛 없음)		20분 동안 0포기

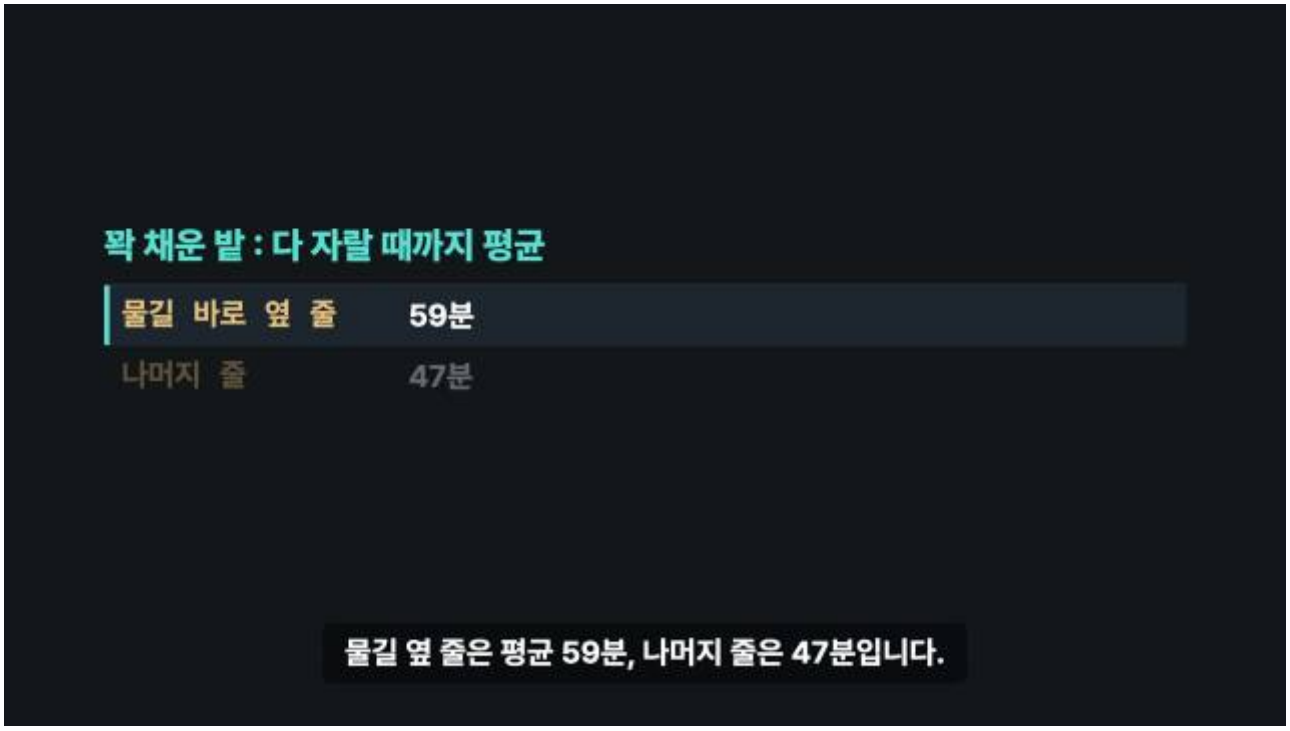
- 물이 없으면 젖은 밭보다 한 배 반 넘게 느립니다. 그래도 자라기는 합니다.
- 물길 바로 옆 줄이 가장 느렸습니다. 꽉 채운 밭에서 물길 옆 줄은 평균 59분, 나머지 줄은 47분쯤입니다. 밀은 둘레에 경작지가 많을수록 빨리 자라는데, 물이 있는 칸은 경작지가 아닙니다 (이 설명은 성장 규칙에 따른 추정입니다).
- 하늘이 뚫려 있으면 밀은 밤에도 낮과 같이 자랐습니다. 횃불은 필요 없었습니다.
- 지붕을 덮자 20분 동안 한 포기도 자라지 않았습니다.
- 마른 밭과 밤은 100분에서, 지붕 아래는 20분에서 재기를 멈췄습니다.
- 지붕 아래 장면은 어두워서 촬영용 게임에 야간 투시 효과를 줬습니다. 밀이 받는 빛과는 상관없습니다.

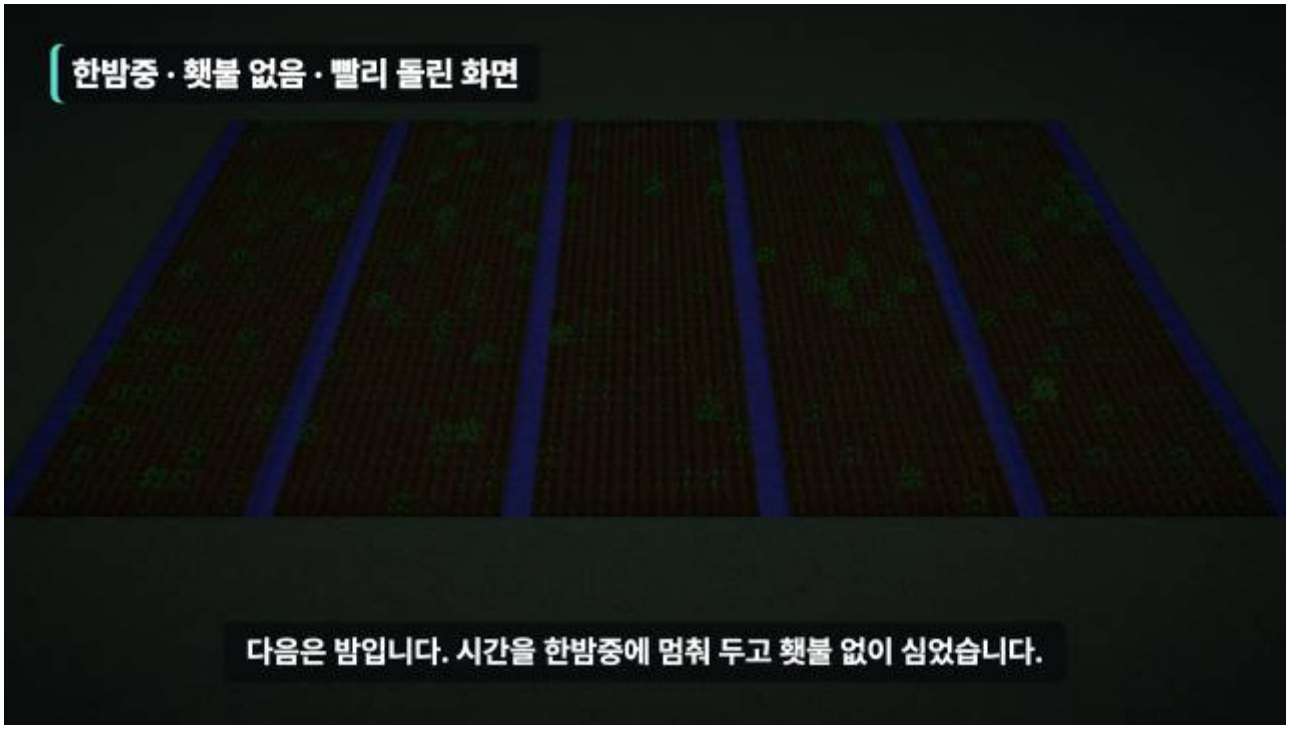

마른 밭 · 빨리 돌린 화면
물을 없애 봤습니다. 마른 밭입니다.

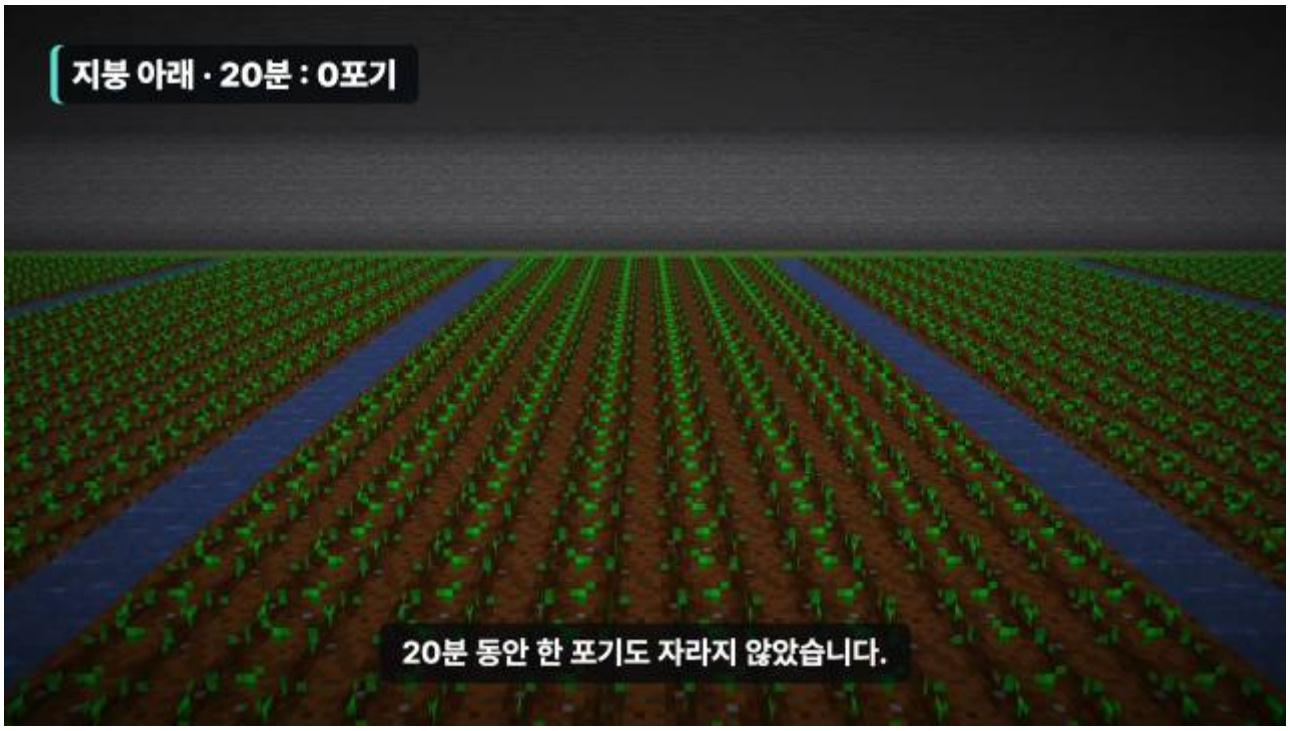

절반 : 77분 · 빨리 돌린 화면
절반이 자라는 데 77분이 걸렸습니다. 젖은 밭보다 한 배 반 넘게 느립니다.


100분이 지났을 때 다 자란 밀
젖은 밭 980포기
마른 밭 702포기
100분을 기다렸을 때 다 자란 밀은 천 포기 가운데 702포기였습니다.


물길 바로 옆 줄
물과 관련해서 하나를 더 찾았습니다. 물길 바로 옆 줄이 가장 느렸습니다.


꽉 채운 밭 : 다 자랄 때까지 평균
물길 바로 옆 줄 59분
나머지 줄 47분
물길 옆 줄은 평균 59분, 나머지 줄은 47분입니다.


한밤중 · 횃불 없음 · 빨리 돌린 화면
다음은 밤입니다. 시간을 한밤중에 멈춰 두고 횃불 없이 심었습니다.

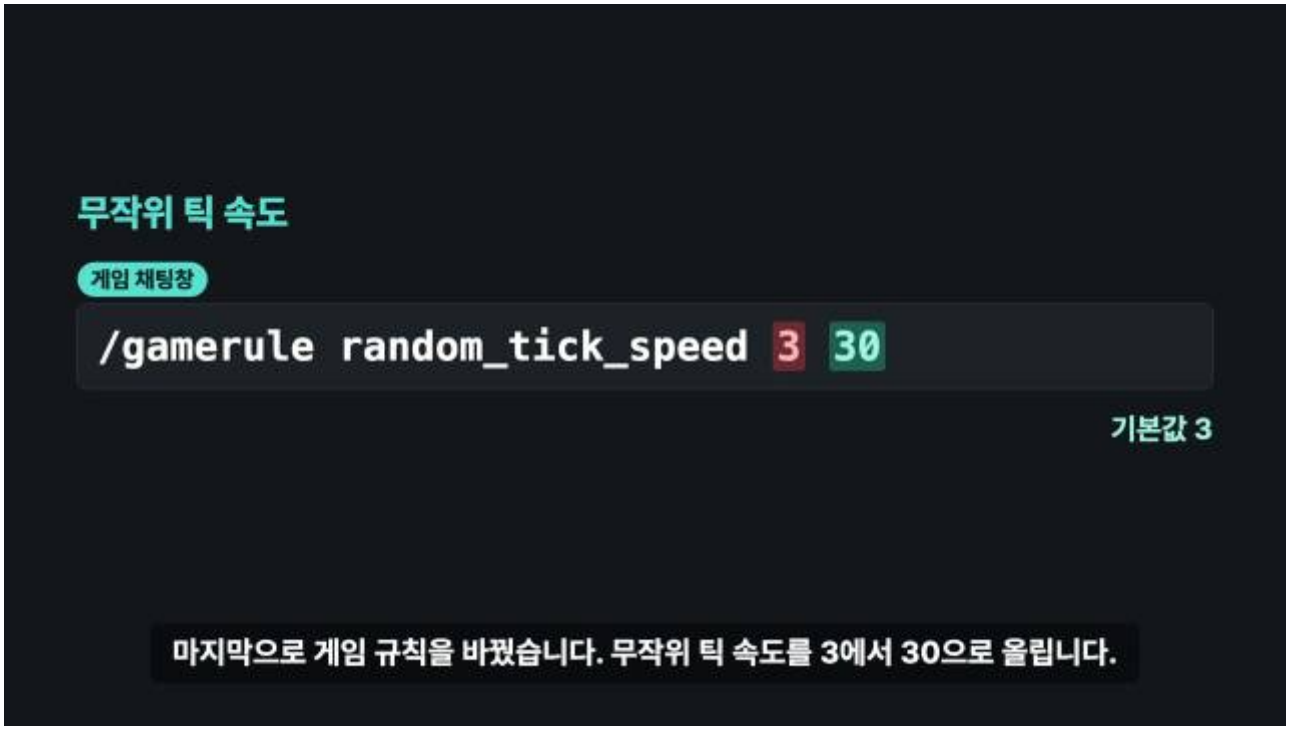


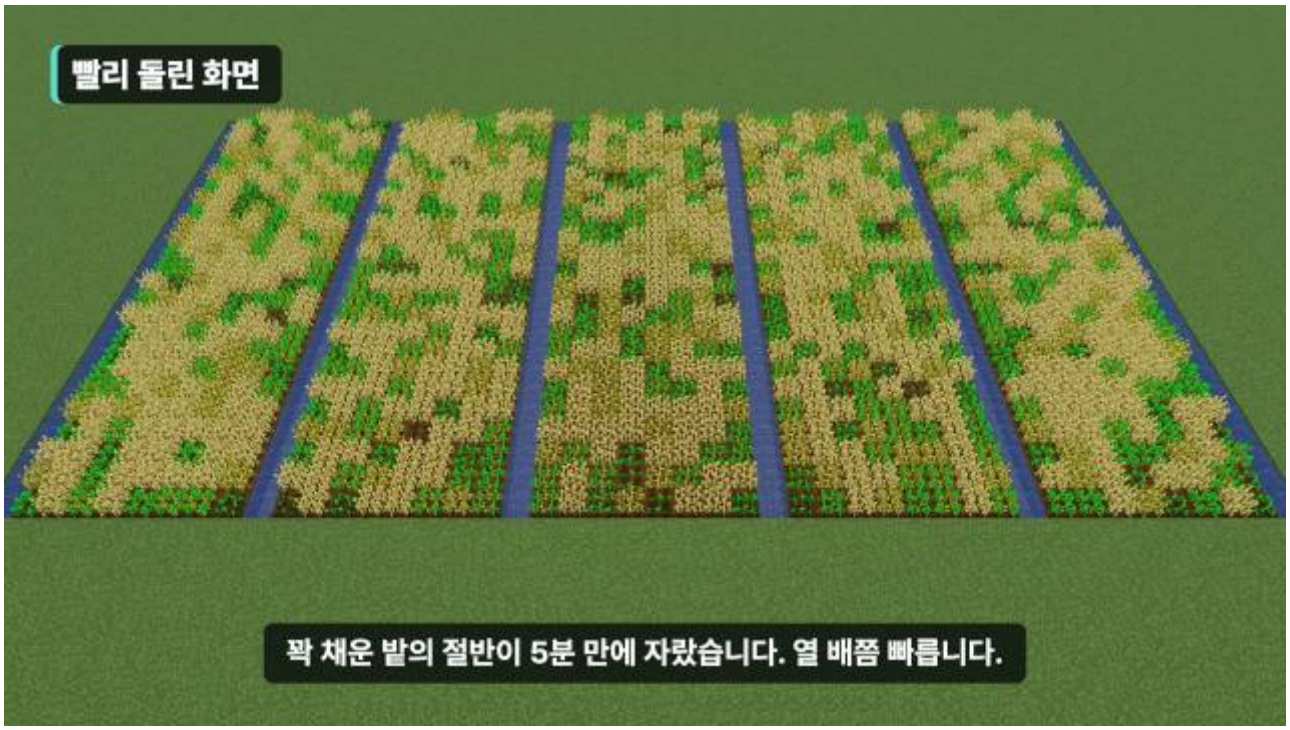
빨리 감기

```
/gamerule random_tick_speed 30
```

밭 (무작위 틱 속도 30)	첫 포기	절반	마지막 포기
꽉 채운 밭 (1,000포기)	1.3분	5분	15분
한 줄 걸러 빈 줄 (500포기)	0.7분	2.7분	7.7분

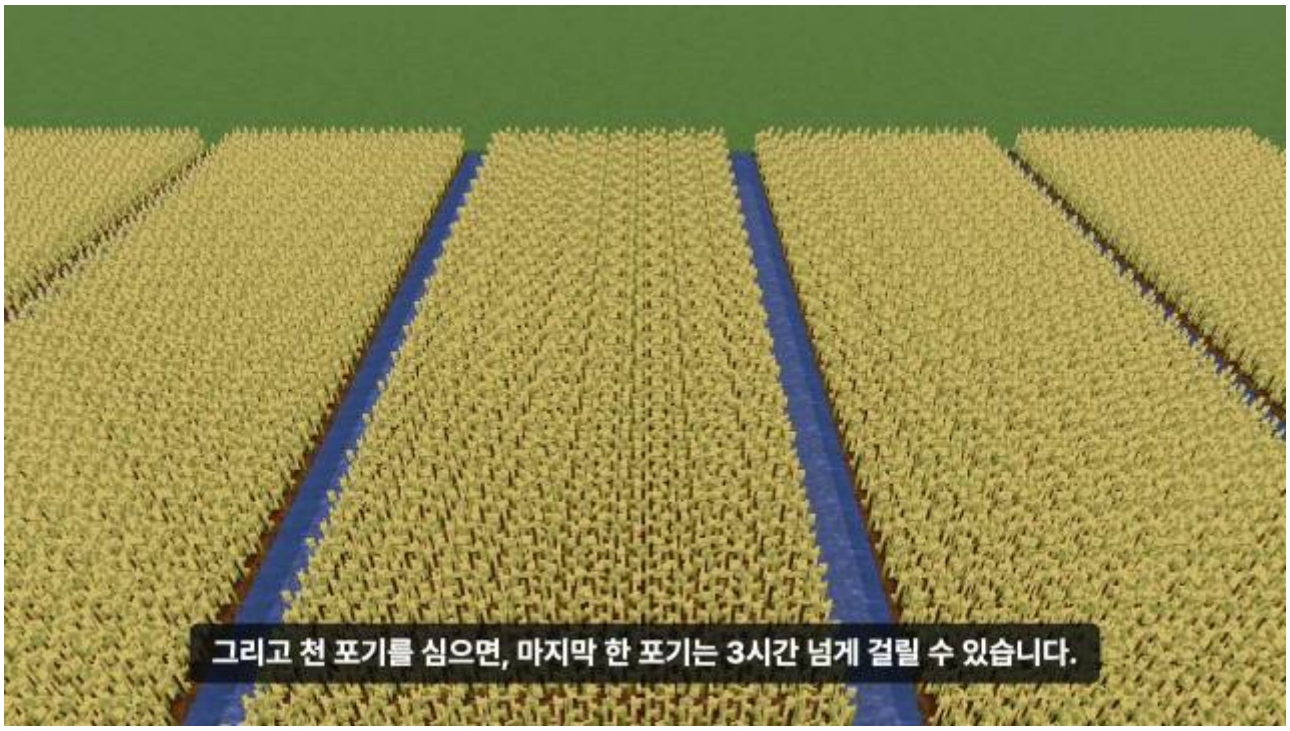
- 무작위 틱 속도를 기본값 3 에서 30 으로 올리자 꽉 채운 밭의 절반이 5분 만에 자랐습니다. 열 배쯤 빠릅니다.
- 다만 이 규칙은 밀만 빨라지게 하지 않습니다. 풀이 번지고, 나뭇잎이 사라지고, 얼음이 녹는 것도 같이 빨라집니다.
- 영상의 빨리 감기 화면은 더 빨리 돌려 찍은 것이고, 숫자는 위의 측정값입니다.





정리

1. 꽉 채운 밭은 절반이 자라는 데 48분입니다.
2. 한 줄 걸러 심으면 25분입니다. 빈 줄에는 다른 작물을 심으면 됩니다.
3. 바둑판은 소용이 없습니다.
4. 물이 없으면 한 배 반 넘게 느립니다.
5. 밤에도 자랍니다. 지붕 아래에서는 자라지 않습니다.
6. 천 포기를 심으면 마지막 한 포기는 3시간 넘게 걸릴 수 있습니다. 그 한 포기는 기다리지 말고 그냥 수확하면 됩니다.



영상 시간표

시각	내용
0:00	시작
0:27	재는 방법
0:57	꽉 채운 밭
2:04	한 줄 걸러 심기
3:15	바둑판
3:39	물과 빛
4:56	빨리 감기
5:30	정리

관련 쇼츠

이 실험에서 떼어 낸 짧은 영상은 공개되면 여기에 더합니다. 다른 짧은 영상은 쇼츠 목록에 있습니다.

관련 문서

- 이전 편 : 전동 레일 하나로 수레는 몇 칸을 갈까 - 빈 수레 8칸, 주민이 타면 80칸
- 아이템 1,000개를 옮기는 가장 빠른 방법 - 깔때기, 물길, 수레, 사람
- 닭 만 마리를 한 칸에 넣으면 - 서버가 꺼질 때까지 넣어 봤습니다
- 기본 명령어 총정리 - keepInventory 가 안 되는 이유까지
- 수다 SUDA 채널 영상 목록
- 영상 : 유튜브에서 보기
- 게임보이 글 : 게임보이 수다 게시판에서 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:%EC%9E%AC%EB%AF%B8:10-%EB%B0%80%EB%86%8D%EC%82%AC

Last update: **2026/11/25 12:45**