

# Private Server Test

满分：100 分

## 答题前详阅：

- 1.本试题意在考察你对于私服的各项理解、知识和常识等。
- 2.在答题时，请认真审题。尤其是在绝对性词汇前（如“必须”等）。
- 3.本卷**不要求你每道题都答对**。分数低不代表你一定不会通过，但分数高也不代表你一定会通过。若你在一些关键性题目中犯有不该有的错误时，即使总分再高你也属于不合格。
- 4.简答题等主观题中，**禁止使用 AI 等非诚信方式答题**，同时在进行作答时**请尽可能避免使用类似 AI 的语气或语法**，避免误判。

一、单项选择题。（每道题中仅有一个选项是符合题意的。共 20 题，每题 2 分，共 40 分。）

- 1.下列关于私服的描述，正确的是？（）
  - A. 私服可以理解作为一种渠道服，是不同于官服的进度的服务器，且关闭了游戏内充值通道。
  - B. 我们需要使用米哈游通行证账号来进行登录私服，因为私服原则上还是使用了官方的客户端。
  - C. 私服是一种由非官方搭建的服务器。这种服务器通常意味着一些和官服相比有缺失和不同。
  - D. 只有测试版才会有私服，因为很多人对正式版私服不感兴趣。所以外面的爆料只有私服能做。
- 2.请问私服可以在哪些设备进行游玩？（）
  - A. 运行 Windows 7 及以上操作系统的电脑。
  - B. 运行 Android 8 及以上版本的安卓手机。
  - C. 运行 Linux 发行版的电脑。
  - D. 只要是能够游玩官服的设备，理论上都能玩私服。
- 3.对于下面行为，正确的是（）
  - A. 若一个资源本身是免费的，我们只是进行整理并制作教程，并收取“辛苦费”“整理费”，是不属于倒卖行为的。
  - B. 若我们在游玩私服时遇到一些问题（如 bug）时，我们应该直接截图并发到相关平台（如交流 QQ 群）询问开发者，不需要再发其他描述。这不会给开发者带来麻烦。
  - C. 在刚开始玩一个私服之前，我们应该仔细阅读群公告和群内发布的使用教程。并在问问题前事先查询是否已有解决方法。
  - D. 当我们购买了一些非公开的内部服务器时，因为我们已经付了钱，所以我具有这些文件的所有权。我有权按照我自己的意愿进行传播等。
- 4.当我们在私服中使用指令时，通常能够看到帮助信息。假如我们看到了帮助信息“/give 物品 id x 数量 lv 等级 - 获取指定物品”时，我们需要获取 100 个星轨专票（物品 id 为 102），需要在控制台输入（）
  - A. /give 物品 id x 数量
  - B. /give 102 x100
  - C. /give 102x100
  - D. /give 102 100
- 5.当我们在 Windows 电脑上游玩私服时，可能需要使用（）
  - A. Fiddler
  - B. Clash
  - C. 360 安全卫士
  - D. 网络加速器

6.私服一般第一时间会在哪里发布? ()

- A. Discord
- B. Github
- C. 抖音
- D. Bilibili

7.请问以下程序中,是星穹铁道私服服务端的是 ()

- A. GrassCutter
- B. Iridium
- C. LunarCore
- D. HollowPS

8.这是一段 Base64 加密后的密文 5p2O6LSe55Kf,那么 () 是对这个密文的解密。

- A. 黄耀宏
- B. 孙勇
- C. 李贞璟
- D. 李添

9.以下人员中, () 不是私服的主要开发者

- A. Nushen
- B. 巴结你
- C. 鸡腿
- D. WatchAndyTW

10.1001-1 是什么问题? ()

- A. 自己网络问题
- B. 服务端问题
- C. 客户端问题
- D. Proto 问题

11.当在服务器抽卡或者进行一系列操作导致屏幕黑屏,请问要怎么做。 ()

- A. 传送一下也许就好了
- B. 重启游戏
- C. 去群里问群友
- D. 直接私聊问管理

12.在,私服中遇到问题该怎么办

- A. 在群里大骂群主煞笔
- B. 自己瞎几把研究
- C. 看看群文件有没有解决方法
- D. 去官服视频下来跳脸举报

13. IDA 是否能直接逆出源码 (判断题) ()

是  
否

14. 打开游戏提示全局分发错误怎么办? ()

- A. 检查是否开启了 VPN

- B. 更换代理软件
- C. 检查服务端是否正确开启
- D. 检查 GateServer.proto

15. 进入游戏发现没有活动 ui 怎么办? ()

- A. 调整自己的开拓等级和均衡等级
- B. 检查服务端活动相关内容是否填写正确
- C. 检查活动相关 proto 是否有误
- D. 休比一键端玩不了活动

16. 请问国内 Leak 头子都有谁 ()

- A. GuraLeak
- B. NuShen
- C. FireFlyLeaks
- D. Keirakoro

17. [ERROR] Error loading resource file: [RogueBuffGroup.json]

java.lang.NullPointerException: Cannot invoke "it.unimi.dsi.fastutil.ints.IntArrayList.iterator()" because "this.RogueBuffTagList" is null

at emu.lunarcore.data.excel.RogueBuffGroupExcel.onLoad(RogueBuffGroupExcel.java:34)  
at

emu.lunarcore.data.ResourceLoader.lambda\$loadFromResource\$3(ResourceLoader.java:193)  
at java.base/java.util.ArrayList\$ArrayListSpliterator.forEachRemaining(ArrayList.java:1625)  
at java.base/java.util.stream.ReferencePipeline\$Head.forEach(ReferencePipeline.java:762)  
at emu.lunarcore.data.ResourceLoader.loadFromResource(ResourceLoader.java:191)  
at emu.lunarcore.data.ResourceLoader.loadFromResource(ResourceLoader.java:133)  
at emu.lunarcore.data.ResourceLoader.loadResources(ResourceLoader.java:119)  
at emu.lunarcore.data.ResourceLoader.loadAll(ResourceLoader.java:45)  
at emu.lunarcore.LunarCore.main(LunarCore.java:114)

请问以下报错是因为什么? ()

- A. Res 问题
- B. ResLoader
- C. Excel 问题
- D. Server 问题

18. 如果你是一名 Tester 在不泄露自身测试信息的情况下如何给 Leaker 支援。 ()

- A. 使用 Fiddler 抓原链接包
- B. 传 123 网盘
- C. 使用工具抓取 Pcap 给 Leaker
- D. 直接发送测试服图片

19. 如果 TP 回到初始锚点位置, 是以下哪个问题? ()

- A. SceneInfo 中 world\_id 和 leader\_entity\_id 反了
- B. EnterSceneCsReq 中 tp\_id 和其他反了
- C. 传送方式不对
- D. GetMainMission 中出错了

20. [ERROR] Resource file not found: [ActivityStarFightStageConfig.json]. 请问这是哪个版本的 Excel? ()



- A. 2.1
- B. 2.2
- C. 2.3
- D. 2.4

高级题目

21. 每到新版本总会出现新角色秘技进不去战斗或者没有效果的情况，这个问题是每一个私服开发者头疼的问题。请对以下题目进行回答。

<1>

(1) 2.4 版本椒丘的秘技无法产生效果。第一步要先去测试哪一部分出现了问题？（）

- A.SummonUnit (Res)
- B.LocalPlayer (Res)
- C.MazeSkill (Res)
- D.SceneCastSkill (Proto)

(2) 如果对以上 4 个选项进行修复，但是依旧无效的话，那么如何修复此问题。

答案（仅供参考）：

<2>

(1) 2.5 新角色飞霄出现了无法进入战斗的情况，一般每个新角色都会出现这样的问题，这一般是哪些原因导致的。（）

- A.Res
- B.Proto
- C.Src
- D.Client

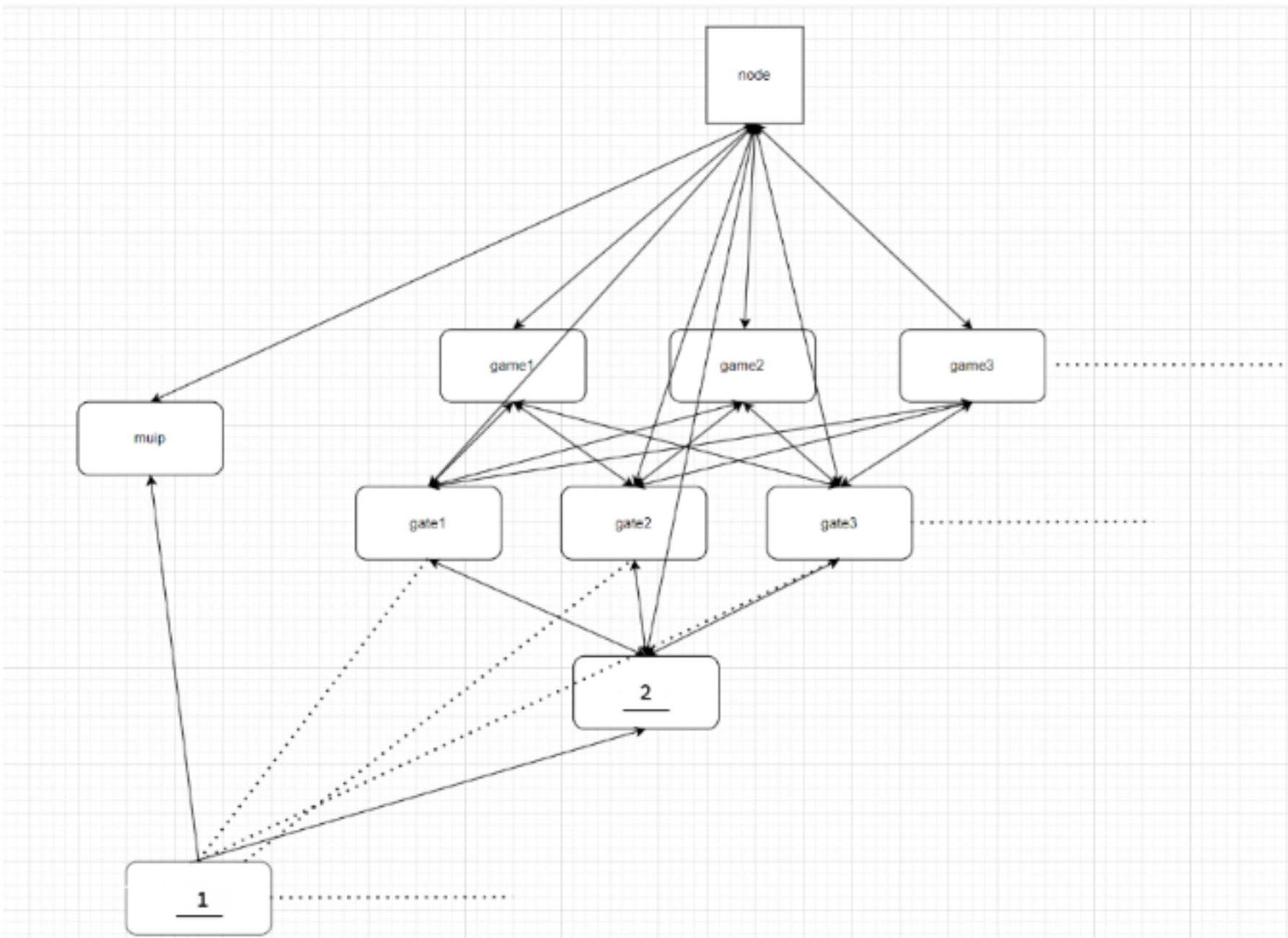
(2) 经过对此问题探究后，在\_\_文件发现了问题所在。

"RPG.GameCore.\_\_\_"

"\_\_\_ID": "\_\_\_"

对以下代码进行删除后飞霄秘技恢复正常。

22.根据图标填空。



(1):

(2) :

23. (1) 鸣潮是一款由 UE4 开发的游戏而最近也是十分火热，那么要对鸣潮进行逆向以下哪些工具可以实现。 ( )

- A. Repak
- B. IDA
- C. DnSpy
- D. Recaf

(2) 在哪个路径下的哪个 Pak 可以逆向出 Proto 文件:

(3) 哪几个 Pak 可以逆向出 Res 文件:

(4) 当逆向时需要 AESKey 如何获取 AESKey:

(5) 1.1Beta 的 AESKey (Main) 为:

(6) 鸣潮的开发语言是 JS，并且对于 Pak 极为依赖，那么如何通过 JS 写一个 Pak 达到修改引擎而实现作弊效果，以下是一些黑客的代码片段，请进行解释。

```
"use strict";
```

```
Object.defineProperty(exports, "__esModule", { value: !0 }),
  (exports.MainMenu = void 0);
const puerts_1 = require("puerts"),
  GameProcedure_1 = require("./GameProcedure");
async function main() {
  const Load = require("./ModMenu");
  new Load.MainMenu({
    loadFromLauncher: true,
  });
  GameProcedure_1.GameProcedure.Start(puerts_1.argv.getByName("GameInstance"));
}

main();
```