

Minecraft 试 题

命题人：LongingCha DeepBlue 特别感谢：River Sanmiao
2021.1

注意事项：

1. 本卷中“爬行者”与“苦力怕”等新旧名词通用；“信号”专指红石信号；“时刻”指一个 Minecraft 天中的 Minecraft 刻；“进度”包括普通进度、目标进度和挑战进度；在无特殊说明下，试题中提到的“玩家”均处于**不作弊的生存模式**。试题中所提到的“版本”均指大型更新所发布的正式版本,小型更新从属于正式版本(如 1.16.4 从属于 1.16)；若小型更新有所改动，则以该更新为准。
2. 试题所参照的 Minecraft 标准版本为 Java 版中最近一次的小型更新(1.16.5)。
3. 本次考试为开卷考试，允许的查找范围为整个互联网。若网页内容与英文 wiki 有冲突，以英文 wiki 为准。

第 I 卷 选择题(共 70 分)

一、单项选择题(在每小题所给出的四个选项中，只有一项符合题意。本大题共 9 小题，每小题 5 分，多选、错选、不选均记 0 分。本大题满分 45 分)

1. 1.17 是 Java 版即将到来的一次更新，本次更新计划加入生成于 Deep Dark 群系的生物 Warden，该生物在感应到物体发出声音后会走向声源处，不会发现正在潜行中的玩家,被玩家攻击后移动速度会快于玩家且会造成极高伤害。下列相关理解正确的是
- A.Warden 一定是中立生物
- B.Warden 一定能在较远处发现未潜行的玩家
- C.在 Warden 附近投掷弹射物至较远处，可以分散 Warden 的注意力
- D.玩家若在丛林见到并攻击了 Warden，可以依靠高大的丛林树躲避该生物
2. 以下描述符合该维度的是
- A.该维度中的玩家无法通过正常手段到达基岩层下方
- B.凋灵和末影龙不能通过传送门在该维度与主世界之间传送
- C.该维度都是由末地石构成的浮空岛，可通过进入要塞中的末地传送门到达
- D.玩家可以通过某种传送门，在该维度内实现远距离移动
3. 下列对该次更新内容的说法中，正确的是
- A.在某些情况下，玩家可以在下界荒地群系使用水桶倒水，并且在床上睡觉
- B.该更新加入了音乐唱片“Pigstep”，该唱片由 C418 制作，且不可由苦力怕掉落
- C.新的生物群系诡异森林中，只能生成末影人和炽足兽
- D.新植物垂泪藤只能使用剪刀或携带精准采集魔咒的工具开采
4. 下列说法比较了该次正式更新与 1.15 正式更新的内容，其中错误的是
- A.两次更新均未改动末路之地维度中的结构
- B.两次更新中均加入了玩家无法合成的不可再生方块
- C.两次更新中，只有 1.16 加入了不能被活塞推拉的方块，即重生锚
- D.两次更新中均加入了可燃尽的方块，但 1.16 加入的新木板不属于可燃尽方块
5. 凋灵是游戏中的重要 BOSS，下列有关拼写全部正确的一项是

	一种生物	一种状态效果	一种实体	一种物品
A	凋灵骷髅	凋灵	凋灵头颅	凋零玫瑰
B	凋零骷髅	凋灵	凋零头颅	凋灵玫瑰
C	凋灵骷髅	凋零	凋灵头颅	凋零玫瑰
D	凋零骷髅	凋零	凋零头颅	凋灵玫瑰

6. 炼药锅是一种可以容纳水的方块，且其中容纳的水有独特的性质，以下说法错误的是
- A.不能使用含鱼的桶为炼药锅装填水
- B.炼药锅中的水不能使末影人和烈焰人受到伤害
- C.炼药锅中的水能用于洗掉所有被染色物品的颜色
- D.下雨时炼药锅的水位会缓慢上升，而下雪时不会
7. 下列有关生物的说法中，错误的是
- ①亡灵生物全都是攻击型生物；②在下界生成的生物不一定是下界生物；③生命恢复效果可以持续对亡灵生物造成伤害；④被动型生物可能会在被激怒后攻击玩家。
- A.①②③
- B.①②④
- C.②③④
- D.①③④
- DeepBlue 的生存服对外免费开放。金蛋工坊的成员在游玩过程中遇到了一些问题，如图所示。据此完成 8~9 题。
8. 在下面的聊天中，没有出现知识性错误的标号是
- A.①③
- B.①④
- C.②③
- D.②④
9. 下列说法正确的是
- A.DeepBlue 的实验结果是玩家与流浪商人交易不会获得经验
- B.LightPink 有机会在废弃矿井的其他箱子中找到附魔书或附魔金苹果
- C.xiaozzz233 只能通过该制图师出售的地图前往一座林地府邸，因为每位制图师只能出售一个编号的探险家地图
- D.LongingCha 使用不含魔咒的下界合金剑击杀僵尸转化成的溺尸，可以使掉落三叉戟的概率增加至 17%

<LightPink> 不想挖矿...
<LightPink> 不挖矿的话,青金石是不是只能买村民的
<DeepBlue> 没错
<DeepBlue> 这是青金石唯一的再生途径 ①
<LongingCha> ?
<LongingCha> 交易以外还有其他途径,你信不信 ②

<DeepBlue> 幼年动物什么都不会掉落,对吧
<LightPink> 没错,当然幼年村民也是 ③ ④
<xiaozzz233> 话可不能说绝了,说不定某些情况下真的会掉东西
<xiaozzz233> 当然你们一定不会希望那种情况出现

<xiaozzz233> 话说
<xiaozzz233> 和流浪商人交易会获得经验吗
<LightPink> 我记得好像不可以
<DeepBlue> 不都是交易吗...
<DeepBlue> 我试试.

<LightPink> 找到废弃矿井了!
<DeepBlue> 久等了
<LightPink> 箱子里没有附魔书啊..
<LightPink> 只有面包和火把什么的
<DeepBlue> 白等了

<xiaozzz233> 我刚刚治了个僵尸村民
<xiaozzz233> 让他当制图师怎么样
<DeepBlue> 好啊
<DeepBlue> 这样就能去好几个林地府邸了
<xiaozzz233> 制图台已经安排上了

<xiaozzz233> !!
<xiaozzz233> 僵尸笼!
<LightPink> 好!
<LightPink> 可以做溺尸塔刷三叉戟了!

二、不定项选择题(在每小题所给出的四个选项中，有**一项或多项**符合题意。本大题共 5 小题，每小题 5 分，对而不全记 2 分，多选、错选、不选均记 0 分。本大题满分 25 分)

10. 下列关于怪物的生成机制与生成空间的说法，正确的有
- A.怪物生成所需空间主要与自身碰撞体积有关，如蜘蛛可在 1 格高的空间生成
- B.苦力怕的高度略低于僵尸，宽度略长于末影人
- C.若玩家超过 3 个游戏日没有睡觉，且站在树下(树叶上方无遮挡)，则幻翼不会生成
- D.在史莱姆区块，史莱姆的生成对世界高度和光照的亮度同时有一定要求，且史莱姆不能生成在水中
11. 下列对玩家与床关系的说法，正确的有
- A.床能用于设置玩家的重生点，故多人游戏中用于设置重生点的床可以被共用
- B.当已设置重生点的床被破坏或在原位置调换方向、改变颜色后，玩家不能在该床重生
- C.在末地右键床会引起爆炸，但末影龙本身不会阻止玩家睡觉
- D.大型和中型的史莱姆会阻止玩家睡觉，但小型的不会
12. 下列有关指令的说法，错误的是
- A.使用指令 gamerule doDaylightCycle false 可以停止日夜交替
- B.执行 time set 28888 后，世界的游戏时间会变为夜晚
- C.Java1.12 版本中的 execute @a[c=1] ~ ~ ~ delect ~ ~-1 ~ stone 与 Java1.16 版本中 execute as @a[limit=1] at @s if block ~ ~-1 ~ stone 最终效果基本相同
- D.Java1.16 版本中 replaceitem @a armor.head tnt 与 Java1.17 版本中 item entity @a armor.head replace tnt 最终效果基本相同

13. 下列有关昼夜更替的说法，正确的是
- A.在晴天玩家起床早于村民，而在雨天则稍晚
- B.在雷暴以外的天气下，玩家可以睡觉的时刻到达前，户外不会生成攻击型生物
- C.在雨天，玩家睡觉的时刻与村民睡觉的时刻基本一致，而晴天则稍晚
- D.村民与玩家的睡觉时刻均会受到天气影响
14. 下面摘抄了部分游戏网站上与 Java 版游戏相关的攻略，其中符合最新版本且没有知识性错误的表述有
- A.“船和矿车一样，都有 6 点生命值，只有当生命值为 0 的时候，它才会成为掉落物。”
- B.“所有村民起始时只会提供一种交易组合。他们的上一个交易组合成功交易后，他们会提供新的交易组合。”
- C.“史莱姆只有最小号的死了才能掉粘液球，岩浆怪每次分裂都有几率。”
- D.“参与袭击的灾厄村民包括掠夺者、卫道士、劫掠兽、女巫、唤魔者，如果玩家成功抵御袭击，会获得‘村庄英雄’的效果，并收到村民的馈赠；如果抵御失败，则会再次获得‘不祥之兆’的效果。”

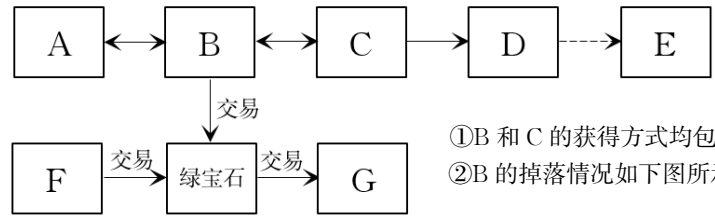
第 II 卷 非选择题(共 80 分)

三、填空题(本大题共 5 小题，**考生任选 4 个小题作答**，如果多答，则按照所答的前 4 个小题计分，每小题 5 分。本大题满分 20 分)

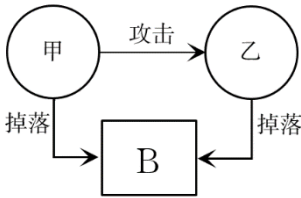
15. 在创造模式物品栏中，以“青”为关键词的搜索结果数_____ (选填“多于”、“小于”、“等于”)以“橙”为关键词的搜索结果数；以“黑”为关键词搜索，得到的结果数最接近_____ (选填“20”、“30”、“40”)。
16. 掉落中的方块(falling block)在默认情况下，存在_____ 时间刻后，变为 item 形式掉落物；请描述以下指令在循环执行时的效果：_____。
- ```
execute if entity @e[type=creeper,nbt={Fuse: 1s}] run gamerule mobGriefing true
```
17. 木质压力板\_\_\_\_\_ (选填“能”或“不能”)被经验球激活；使用左右交错的上半砖加红石垂直传递信号，信号的方向是\_\_\_\_\_ (选填“仅向上”、“仅向下”、“双向”)传递的。
18. 将以下事件所对应的概率由大到小排序：\_\_\_\_\_。
- ①苹果的最大掉率
- ②凋灵骷髅头的最小掉率
- ③使用带有时运 3 的镐挖掘一个青金石原矿，掉落 32 个青金石的概率
19. 查阅 Minecraft Wiki，选择下列描述中的正确项：\_\_\_\_\_。
- ①将引雷和激流使用命令附魔合在同一把三叉戟上时，激流不会生效
- ②20w09a 开始矿车会检测实体下车位置是否能够容下该实体
- ③末地烛的合成配方和幸运药水在 15w44b 版本加入
- ④丛林神庙不可在竹林丘陵变种生成

四、简答题(本大题共 4 小题，满分 60 分)

20. (本小题满分 6 分)砂土可由 2 个砂砾与 2 个泥土合成，请简述其**再生过程**。
21. (本小题满分 10 分)深蓝的生存服加有登录插件，玩家进入服务器后需用/login 登录方可正常进行游戏。若玩家退出游戏时恰好在下界传送门中，那么该玩家下次进入服务器时，将因无法打开聊天栏而不能登录(若玩家进入服务器 20 秒后没有登录，就会被移出服务器)。请设计一个简单的方案，尝试使这个问题得到改善。
- 要求：
- ①自选角度，先简述解决这个问题的思路，然后给出设计指令(可在控制台与命令方块中运行)的方案；
- ②不必给出具体的指令，全部使用语言描述即可；
- ③设计完毕后，简述你的方案可能具有的不足之处。
22. (本小题满分 16 分)下图中，每个字母代表一种物品(不含工具、武器和装备)，每个箭头表示一步转化(可能包括有该材料参加的合成、烧炼、酿造、掉落等)。有以下两个条件：



- ①B 和 C 的获得方式均包括烧炼、生物掉落和自然生成；
- ②B 的掉落情况如下图所示，其中甲、乙为两种生物。



从这两个条件中，**任选一个**填入题干中，完成下列问题。

题干：在以上转化中，除 A、B、C 外，其他材料均不能相互转化。已知 B 是一种生物的掉落物，F 是一种不可再生资源，且\_\_\_\_\_。

- (1) D→E 的转化是否存在？若存在，请写出 E 的名称；若不存在，请写出能够自然生成 D 的结构。(如果有多种答案符合题意，请写出其中两种)(4 分)
- (2) F 是\_\_\_\_\_。(2 分)
- (3) 同时生成绿宝石和 F 的结构与同时生成 B 和 F 的结构相比，\_\_\_\_\_ (选填“前者”或“后者”)多。请将数量较少一方结构的名称全部写出来：\_\_\_\_\_。(3 分)
- (4) B→绿宝石的转化可通过\_\_\_\_\_职业的村民完成。(3 分)
- (5) 若 G 可以与渔夫交易得到，请写出 G 的配方。(4 分)

23. (本小题满分 28 分)多人游戏中的某生存玩家准备将一座海底神殿(图 1)改造为守卫者经验塔。他查阅了相关资料后，列出计划如图 2 所示。

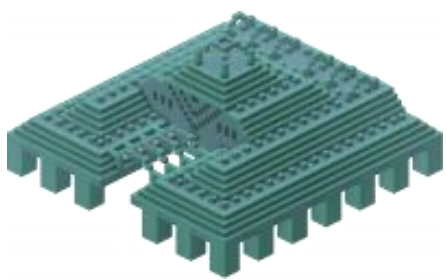


图 1

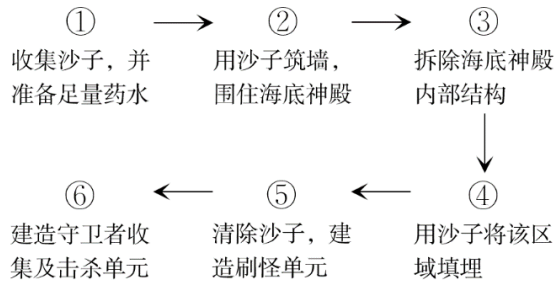


图 2

- (1) 在步骤③中，该玩家准备将图 1 所示整个结构全部拆除然后排水，但其他玩家认为这样做没有必要。请简要分析原因。(4 分)
- (2) 为了实现步骤③，该玩家需要在步骤①中准备足量的隐身、水肺与夜视药水。为此他应该收集的酿造材料有：地狱疣、\_\_\_\_\_、发酵蛛眼、红石粉。此外，为了方便水下的挖掘，他应该给\_\_\_\_\_附上“水下速掘”魔咒。(4 分)
- (3) 生成单元中有以下四个含水方块的部分，其中一定能从中刷出守卫者的是(4 分)
- | A   | B   | C   | D   |
|-----|-----|-----|-----|
| 石头  | 石头  | 台阶  | 静止水 |
| 静止水 | 静止水 | 静止水 | 告示牌 |
| 静止水 | 静止水 | 流动水 | 流动水 |
| 石头  | 告示牌 | 石头  | 石头  |
- (4) 守卫者收集单元有以下两种样式：
- a.使用水流运输，在刷怪单元附近，将刷出的守卫者集中起来；
- b.在刷怪单元设下界传送门，将生成的守卫者集中到下界。
- 请分析以上两种收集单元样式可能具有的弊端，每种至少写出两点。(8 分)
- (5) 该玩家计划将守卫者击杀单元设计为：先使守卫者受摔落伤害至生命剩余 1，然后由玩家空手击杀。他与其他玩家讨论后，发现该方案虽然可行，但不合理。试从两个角度分析不合理之处，并提出一条对应的改进措施。(8 分)