

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 1.16.5 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 一定是与玩家敌对的生物
- B.Warden 不会发现正在潜行的玩家
- C.在 Warden 附近投掷弹射物至较远处，会使 Warden 发现玩家
- D.生存模式中的玩家若在丛林见到并攻击了 Warden，可以利用该生物趋向声源的特性巧妙击杀该生物
- 在 2020 年 6 月发布的 java 版正式版本 1.16 中，某维度进行了一次大型更新。据此完成 2~4 题。
2. 以下描述符合该维度的是
- A.该维度为 Minecraft 的起始维度与主要维度
- B.玩家只能通过自然生成的传送门进入该维度
- C.在该维度内的玩家可通过床来设置重生点
- D.该维度中不会自然生成 BOSS，但与某种 BOSS 的生成相关
3. 本次更新对游戏的进度进行了部分调整，下列有关说法错误的是
- A.挑战“四维碎块”更名为“曲速泡”
- B.增加了“正中靶心”进度，玩家在 30 米外用三叉戟击中标靶的靶心符合该进度的要求
- C.玩家繁殖疣猪兽，符合进度“我从哪儿来？”的要求
- D.欲完成“终极奉献”挑战，玩家需用坏一把下界合金锄，而在上个版本中玩家则需用坏一把钻石锄
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.两次更新均加入了仅用于装饰、不能用作合成材料的方块
- B.两次更新均加入了新的旗帜图案
- C.两次更新均未改动末路之地维度中的结构
- D.两次更新均加入了不能被活塞推拉的方块
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.炼药锅中的水不能用于养鱼
- B.炼药锅可以用于清洗染色皮革装备、床、潜影盒等，使之恢复无色或白色
- C.炼药锅中的水不会在寒冷中结冰，也不会在地狱蒸发
- D.炼药锅可以作为某职业村民的工作方块
7. 下列有关生物的说法中，错误的是
- ①胡萝卜可以用于驯服某些生物；②幻翼是一种亡灵生物；③当难度设置为和平时中立型生物中的一部分生物会被移除；④所有生物都不会试图在铁轨上行走
- 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同样会获得经验，LightPink 的说法是错误的
- B.LightPink 在废弃矿井的箱子中找不到附魔书是正常现象，因为对应物品池中不含附魔书
- C.若 xiaozzz233 治疗僵尸村民并赋予他制图师职业的过程是在下界进行的，则该制图师不会出售探险家地图
- D.LongingCha 使用不含魔咒的下界合金剑击杀僵尸转化成的溺尸，掉落三叉戟的概率为 11%




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.每只蜘蛛有 1%的几率生成骑乘它的骷髅，且生成时会同时考虑到骷髅的体积
- B.苦力怕的高度略低于僵尸，宽度则等于末影人
- C.若玩家超过 3 个游戏日没有睡觉，且天气处于雷暴状态，则幻翼不会生成
- D.在沼泽，史莱姆的生成对世界高度和光照的亮度同时有一定要求，且史莱姆能够生成在水中
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，但多人游戏中用于设置重生点的床不能被共用
- B.当已设置重生点的床被破坏并在原位更换为一张新的床后，玩家仍能在该床重生
- C.处于敌对状态的铁傀儡、狼等生物会阻止玩家睡觉
- D.任何尺寸的史莱姆均不会阻止玩家睡觉
12. 下列有关指令的说法，正确的是
- A.使用指令 gamerule doImmediateRespawn true 可以使玩家死亡时不显示死亡界面
- B.执行 gamerule doDaylightCycle false 后，昼夜交替会停止
- 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. 在雨天, 玩家睡觉所达到的最大时间比晴天长
 - B. 在雨天, 玩家可以开始上床睡觉的时刻和户外生成攻击型生物的时刻均早于晴天
 - C. 村民与玩家的睡觉时刻均会受到天气影响
 - D. 在晴天, 玩家的起床时刻到达后, 户外的亡灵生物才会开始燃烧
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. “随身物品栏中有 36 格能储存物品: 最下面一排 9 格是快捷物品栏; 快捷物品栏上面的 3×9 格是随身物品放置栏; 全身像左边竖着的 4 个格子是装备栏。”
 - B. “如果你在手中拿着钓鱼竿时登上船, 你会卡在船中, 你的鱼线会被放出, 而且你不能移动。一段时间后, 玩家就会死亡。”
 - C. “女巫可以掉落萤石粉、火药、糖、红石等, 红石可以延长药水效果, 糖可以做蛋糕、南瓜派、发酵蜘蛛眼、迅捷药水; 蜘蛛眼可以吃、可以做成发酵蜘蛛眼。”
 - D. “僵尸是晚上常见的怪物之一, 会近身攻击, 在简单模式下会造成 1 心伤害, 普通模式 2 心伤害, 困难模式下 2.5 心伤害, 分别对应玩家 20 血的 2 点、4 点、5 点。”

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“石头”为关键词搜索，能得到_____个结果；以“石”为关键词搜索，得到的结果数最接近_____（选填 80、100、120、140）。
16. 游戏中唯一一种可繁殖的攻击型生物为_____；在蘑菇岛生物群系，除哞菇及其变种、刷怪箱、刷怪蛋及指令外，还可能生成的生物有_____（至少写出 5 种）。
17. 在 1.10 以前的版本，没有观察者方块，只能用_____系统来检测方块更新事件。以下方块更新不能被检测到的有：_____。
- ①铁砧被轻微损坏或严重损坏；②蛋糕被食用；③树木的自然生长；④唱片機被放入或移除唱片；⑤设置红石中继器的延时；⑥打开或关闭门
18. 将以下方块的爆炸抗性由大到小排序：_____。
- ①钻石块；②钻石矿石；③煤矿石；④附魔台；⑤水
19. 查阅 Minecraft Wiki，选择下列描述中的错误项：_____。
- ①服务器中使用的 ban 命令是在 Alpha 版本加入的
- ②20w08a 后燧石不再能通过以物易物获得
- ③可以在大师级制图师处以 8 个绿宝石购买 1 个地球旗帜图案
- ④右图装置的名字是“反相双边脉冲分割器”
- 

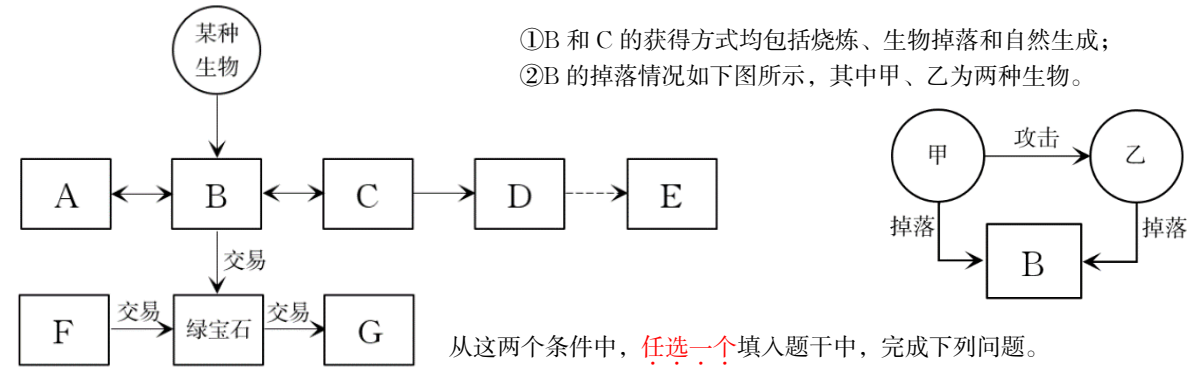


四、简答题(本大题共 4 小题, 满分 60 分)

20. (本小题满分 6 分) 阳光探测器可由 3 个玻璃、3 个下界石英与 3 个木质台阶合成, 请简述其再生过程(木质台阶的再生过程可略写)。

21. (本小题满分 10 分)在深蓝的生存服中,玩家养殖的大量动物(如猪)可能会增加服务器负担,所以管理员需要控制整个世界的猪的数量,同时不能影响猪的正常生成。请一个设计方案解决这个问题。
- 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可以给出具体的指令,也可以全部使用语言描述;使用命令方块时需注明命令方块的属性。

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:



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) 能同时生成含绿宝石与 C 的宝箱的结构是_____ (填结构名)。(4 分)
- (3) 掉落 B 的生物可能为_____ 或_____。(2 分)
- (4) B→绿宝石的转化可通过_____ 职业的村民完成。(2 分)
- (5) 若绿宝石→G 的转化不包含流浪商人, 游戏中没有制造 G 的配方, 且 G 不能自然生成, 请写出符合条件的 G 的名称。(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。

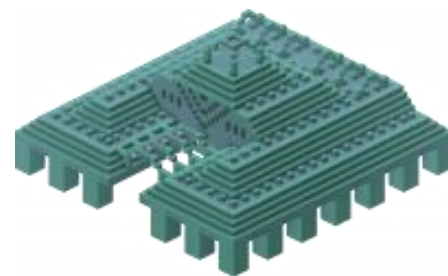


图 1

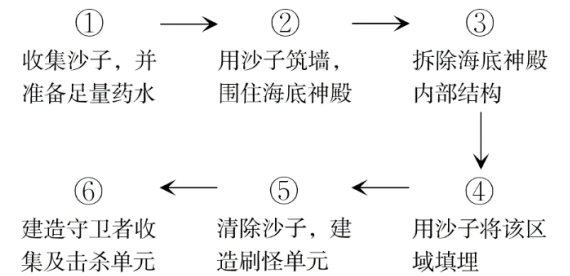


图 2

- (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) 该玩家需喝下隐身药水以保证步骤③的顺利进行。他认为不能穿戴盔甲进入水下, 以防守卫者的攻击。请判断他的观点是否正确, 并简述原因。(6 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。
- 请从 a、b 两种样式中任选一种，分析其利弊。(6 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)