

三、填空题(本大题共 6 小题，考生任选 5 个小题作答，如果多答，则按照所答的前 5 个小题计分，每小题 4 分。本大题满分 20 分)

19. (2018 · T23)写出 3 种会被其他生物攻击的被动型生物：_____。
20. (2018 · T24)一个木质按钮被一支箭击中直至这支箭消失，它能够被激活的时间最长为_____。
21. (2020 · TA17)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。
22. (2020 · TB16)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，除哞菇及其变种和使用刷怪箱、刷怪蛋及指令等手段生成的生物外，还可能生成的生物有_____ (至少写出 5 种)。
23. (2019 · T19)在下面有关资源的叙述中，正确的有_____。

①与村民交易得到的资源一定是可再生资源

②在山地生物群系，绿宝石矿石生成的数量多于钻石矿石

③下界之星能够由击杀凋灵得到，所以它是可再生资源

④腐肉、骨头、蜘蛛眼等能够通过击杀怪物得到，但在特殊情况下它们不一定是可再生资源

⑤某些物品由不可再生的资源制成，但它们可再生
24. (2020 · TB19)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 8 小题，考生根据要求做其中 4 个小题，满分 58 分)

(一) 材料题：共 8 分。请考生从 25~26 题中任选一题作答。如果多做，按所做的第一题计分。

25. (2018 · T27) (本小题满分 8 分)阅读材料，完成下列要求。

Minecraft 种子是用于在创造新世界时给地形生成计算提供一个起点的一串文字，它由一个或多个字符(包括数字)组成的一个值，游戏根据这个值创建每一个世界。当游戏准备生成一个世界时，游戏会调用一个算法，生成一个伪随机数，这个数决定了世界的样子。但由于伪随机算法的性质，若算法初始输入的数值(种子)是相同的话，算出的伪随机数是相同的。当世界生成算法更新后，相同的种子也不会生成相同的地形，这就解释了为什么相同的种子可以在相同游戏版本里创造出相同的世界，而不同的种子、不同的游戏版本都不可以。

目前，玩家从出生到击杀末影龙最快的记录为九分钟左右。要做到快速击杀末影龙，需要严格挑选合适的地图种子。试结合材料分析原因。

26. (2019 · T24 节选) (本小题满分 8 分)阅读材料，完成下列要求。

材料 1.13 与 1.14 的部分更新内容比较

	1.14 村庄与掠夺	1.13 水域更新
方块	竹子、脚手架、浆果丛、木桶、钟、高炉、制图台、制箭台、切石机、堆肥桶、砂轮、讲台、织布机等	蓝冰、珊瑚、潮涌核心、海带、海泡菜、去皮原木、海龟蛋、海晶石楼梯和台阶、雕刻过的南瓜等
物品	弩、皮革马铠、迷之炖菜、甜浆果等	三叉戟、藏宝图、调试棒、鱼桶、海洋之心、幻翼膜等
生物	猫、狐狸、熊猫、掠夺者、劫掠兽、流浪商人等	海豚、溺尸、鱼、幻翼、海龟
结构	掠夺者前哨站、竹林、村庄等	埋藏的宝藏、珊瑚礁、冰山、沉船、水下洞穴等
游戏内容	灾厄巡逻队、袭击、新的交易等	生物群系、附魔、地图标记、水的物理性质等

根据材料中有关内容，分析两次更新所体现出的共同趋势，并举例说明。

(二) 推断题：共 15 分。请考生从 27~28 题中任选一题作答。如果多做，按所做的第一题计分。

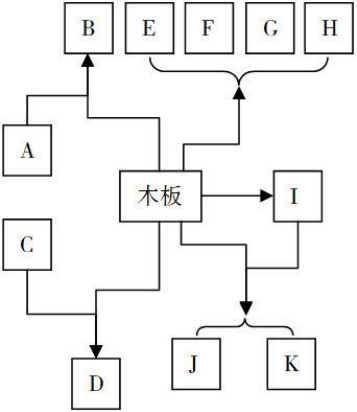
27. (2019 · T23) (本小题满分 15 分)木板是使用最为广泛的一种材料。右图中，每个字母代表一种物品或方块，所有转化不包含工具和武器的合成，且均能在工作台完成。已知 I 是一种由木板制作的、使用广泛的简单材料。回答下列问题：

(1) 若 A、C 为两种能够通过开采 A 矿石和 C 矿石得到的矿物，且在正常开采的情况下，C 矿石掉落矿物数量多于 A 矿石，则 B 是_____。(2 分)

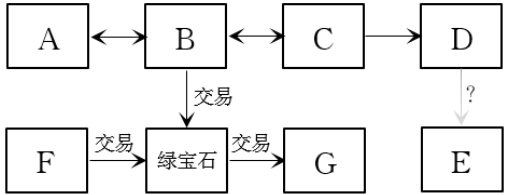
(2) C、I 可以合成物品 L，使用 L、I 和铁锭可以合成一种铁轨，这种铁轨的名字是_____。乘坐有玩家的矿车行驶到它上面时，会_____。(5 分)

(3) 已知合成 J、K 使用的木板数量与 I 数量的比值分别为 1:2 和 2:1，则 J、K 分别为_____、_____。(4 分)

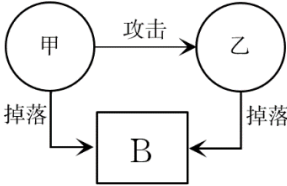
(4) 已知合成 E、F、G、H 所需的材料只有木板。设 n 为合成物品所需木板数量 (n>2)，且 n_E:n_F=n_G:n_H=1:2，n_E>n_G，请分别写出 E、G 的名称：_____、_____。(4 分)



28. (2020 · T22 组合) (本小题满分 15 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) 掉落 B 的生物可能为_____或_____。(4 分)
- (4) B→绿宝石的转化可通过_____职业的村民完成。(2 分)
- (5) 若 G 可以与渔夫交易得到，请写出 G 的配方。(3 分)

(三) 开放性简答题：共 17 分。

29. (2020·TB23) (本小题满分 17 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。

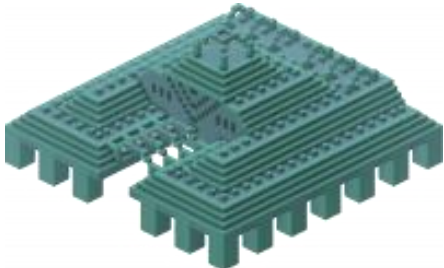


图 1

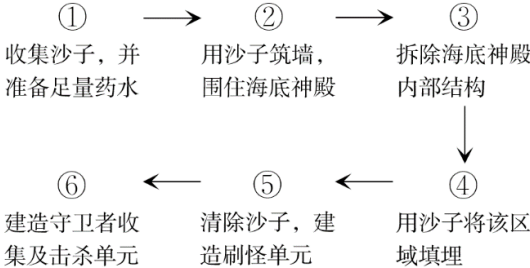


图 2

(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。(2 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。(3 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(2 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，分析其在建造或使用可能具有的利弊。(4 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。(6 分)

(四) 红石与指令题：共 18 分。请考生从下面三题中任选一题作答。如果多做，按所做的第一题计分。

30. (2019·T21) (本小题满分 18 分)某玩家利用红石比较器等元件设计红石电路。

- (1) 红石比较器处于比较功能时，其前端的火把会_____ (填“开启”或“关闭”)，并会比较其后侧输入与边侧输入。若任意边侧输入大于后侧输入，则输出信号强度为_____；若两边侧都不大于后侧输入，则输出信号强度_____。(8 分)
- (2) 该玩家拥有的材料不包含红石信号源，而他需要一定强度的红石信号，所以他决定通过红石比较器检测箱子的满度，并与另一个强度会发生变化的信号比较。若该信号强度大于某一数值才能输出，那么这个连接着箱子的红石比较器应该位于另一个红石比较器的_____ (填“边侧”或“后侧”)。他在箱子中放入若干把木剑，其主要原因是_____。(7 分)
- (3) 该玩家查阅资料得知，若要检测强度为 5 的红石信号，箱子中需要放入 7 组 46 个物品；若要检测强度为 6 的红石信号，箱子中需要放入 9 组 42 个物品；若要检测强度为 7 的红石信号，箱子中需要放入 11 组 37 个物品，以此类推。他想到，雪球等物品的最大堆叠数为 16，如果在箱子中填充雪球，使红石比较器输出强度为 10 的红石信号，则至少需要雪球_____个。(3 分)

31. (2020·TA21) (本小题满分 18 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。

32. (2020·TB21) (本小题满分 18 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。

优秀真题重组卷 参考答案及评分标准

2021.3

第 I 卷 选择题(共 72 分)

一、单项选择题(每小题 4 分，本大题满分 40 分)

1.C 2.A 3.B 4.B 5.A 6.D 7.D 8.A 9.C 10.C

二、不定项选择题(每小题 4 分，本大题满分 32 分)

11.AB 12.BC 13.AC 14.BD 15.AC 16.AD 17.B 18.B

第 II 卷 非选择题(共 78 分)

三、填空题(本大题共 6 小题，考生任选 5 个小题作答，每小题 4 分。本大题满分 20 分)

19. 鸡、羊、村民、兔子、流浪商人 20. 61.5 秒 21.能 仅向上
22.疣猪兽 流浪商人、行商羊驼、骷髅陷阱马、掠夺者、卫道士、劫掠兽、女巫、唤魔者
23.④⑤ 24.②④

四、简答题(本大题共 8 小题，满分 58 分)

(一) 材料题：共 8 分。请考生从 25～26 题中任选一题作答。如果多做，按所做的第一题计分。

25. (本小题满分 8 分，每答出一条得 2 分)

- ①地图种子会决定出生点；在合适的地图中，玩家可以出现在合适的生物群系中，在短时间内获得大量资源；
- ②地图种子会决定建筑位置；在合适的地图中，距离玩家出生点近的要塞可以使玩家在较短时间内到达末地传送门处；
- ③地图种子会决定矿石分布；大型的矿脉可以使玩家在短时间内获得丰富的铁、钻石资源；
- ④地图种子会决定矿洞分布；距离出生点近的岩浆湖可以为玩家提供用以浇筑下界传送门的岩浆；
- ⑤地图种子会决定宝藏内容；玩家可以在宝箱中得到足够的食物、装备、末影之眼等必需的资源。

26. (本小题满分 8 分，每答出一条得 4 分)

- ①在加入新内容的同时，注重对已有内容的优化、对不成熟的游戏机制加以完善，如在村庄与掠夺中，加入新方块、新生物的同时，对村庄机制、交易机制进行了优化，水域更新对水的物理进行了完善，使其物理特性更加合理；
- ②在保证游戏自由度的同时，丰富游戏玩法，满足不同层次玩家的需求，如在村庄与掠夺加入的袭击满足了喜欢挑战的玩家的需求，在水域更新中加入的沉船、藏宝图等满足了喜欢探险的玩家的需求；
- ③拓宽资源获取、利用渠道，如埋藏的宝藏、沉船中的宝箱能够让玩家获得更多资源，而与村民的交易使资源的利用得到了优化；
- ④丰富装饰物种类、使视觉效果更丰富，如水域更新加入的珊瑚、去皮原木以及村庄与掠夺加入的各种功能的方块，满足玩家对装饰的个性化需求。(合理即可)

(二) 推断题：共 15 分。请考生从 27～28 题中任选一题作答。如果多做，按所做的第一题计分。

27. (本小题满分 15 分，除特殊说明外，每空 2 分)

- (1)唱片机
- (2)激活铁轨 使乘坐在上面的玩家脱离(意对即可, 3 分)
- (3)栅栏 栅栏门
- (4)工作台 碗(或木质台阶)

28. (本小题满分 15 分)

若选择条件①

- (1)存在(2 分)，E 可能是夜视药水、治疗药水、平凡的药水和烟花火箭(答出两种物品即可，2 分)
- (2)钻石(2 分)
- (3)僵尸猪灵、溺尸(4 分，每空 2 分)
- (4)牧师(2 分)
- (5)答案略，参考营火的配方(3 分)

若选择条件②

- (1)不存在(2 分)，铁链可在堡垒遗迹中生成，灯笼可在村庄和堡垒遗迹中生成（举出两个例子即可，4 分)
- (2)钻石(2 分)
- (3)铁傀儡、僵尸(4 分，每空 2 分)
- (4)盔甲匠、工具匠、武器匠(答出任意一种即可，2 分)
- (5)答案略，参考营火的配方(3 分)

(三) 开放性简答题：共 17 分。

29. (本小题满分 17 分)

- (1) 守卫者生成在 Y=39(海底神殿地板)到 Y=61(最顶端上一个方块)之间，因此只拆除这一区域即可，神殿的柱子不需要拆除。(2 分)
- (2) 不正确。(1 分)守卫者不会攻击没有装备盔甲的隐身玩家。(2 分)
- (3) C(2 分)
- (4) 答案示例：
 - a. 利：守卫者生成后可以立刻被玩家击杀，效率较高；
弊：①若生成单元占地较大，则相应需要挖掘的空间也会扩大，增大了工程量；
②若守卫者数量过多，可能影响刷怪效率；
 - b. 利：①守卫者的数量不会影响到刷怪的效率；
②主世界的多个传送门可以对应下界的同一个传送门，故在下界只需要很小的空间就能收集守卫者；
弊：①玩家需在主世界挂机后才能前往下界击杀守卫者，故效率会有所降低；
②大量积累的守卫者可能对服务器造成负担；
③玩家需要额外挖掘大量黑曜石以建造下界传送门；
④下界的恶劣环境可能不利于玩家施工；
⑤僵尸猪灵可能会在主世界的传送门中生成。(合理即可，共 4 分)

(5) 答案示例：

- 不合理之处：
 - ①从玩家角度：守卫者可能会伸出尖刺，对玩家造成荆棘伤害；守卫者可能会用激光攻击玩家，造成危险；
 - ②从效率角度：若击杀单元积累的守卫者较多，那么玩家空手击杀的效率较低；
- 改进措施：
 - ①玩家改为使用附有横扫之刃魔咒的剑清理守卫者；
 - ②玩家改为使用瞬间伤害药水清理守卫者。(合理即可，共 6 分)

(四) 红石与指令题：共 18 分。请考生从下面三题中任选一题作答。如果多做，按所做的第一题计分。

30. (本小题满分 18 分，除特殊说明外，每空 2 分)

- (1) 关闭 为零 与后侧信号强度相等（意对即可，4 分)
- (2) 边侧 木剑不可堆叠，每把木剑都可以充当一组物品（意对即可，5 分)
- (3) 278（或 17 组 6，答出 277～279 内的数值均可得分，3 分)

31. (本小题满分 18 分，其中思路和不足之处各 4 分，设计方案 10 分)

答案示例：

- ①思路：探测玩家处于下界传送门中的时长，若达到一定值(如 15 秒)则将玩家传送至离开传送门。
- ②方案：新建一个计分板，用于记录玩家处于下界传送门中的时长；用循环电路每 5 秒激活一次探测玩家是否处于下界传送门中的命令方块，若探测到有玩家处于传送门中，就在计分板中为该玩家加 1 分；同时探测玩家是否在空气中，如果是，就将他的分数归零；这个命令方块后紧跟一个命令方块检测是否有玩家分数达到 3，如果是，就将他传送至其他位置，并将他的分数归零。
- ③不足之处：若已登录的玩家也长时间处于下界传送门中，也会符合条件而被传送；长时间执行的循环电路可能会给服务器造成负担。(也可从服务器插件方面作答，合理即可)

32. (本小题满分 18 分，其中思路 6 分，设计方案 12 分)

答案示例：

- ①思路：探测世界中猪的数量，若达到一定值(如 100)，则杀死特定的数量(如 20)。
- ②方案：执行一次 scoreboard objectives add Count dummy，循环执行 execute store result score Pig Count if entity @e[type=pig]和 execute if score Pig Count matches 100.. run scoreboard players set Kill Count 1；循环执行 execute if score Kill Count matches 1 run kill @e[type=pig,limit=20,sort=random]，并后接不受制约的连锁命令方块执行 scoreboard players set Kill Count 0。(合理即可，具体的数值以及 Count、Pig、Kill 等名称不受参考答案限制)