

2024 年暑期 Minecraft 知识竞赛

命题人: LongingCha Mao3O4

2024.6.5

考试说明:

1. 本试卷满分 100 分, 考试时长 120 分钟。
2. 本试卷所参照的 Minecraft 版本为 Java 1.20。

一、单项选择题 (在每小题给出的 4 个选项中, 仅有一项符合题意, 每题 2 分, 本大题共 30 分)

1. 玩家可连接到服务器进行多人游戏, 下列 IP 地址中, 最可能开放有一个 Minecraft 服务器且允许来自不同省市的玩家进入的是
A. 192.168.1.6:34430 B. 127.0.0.1:25565 C. 13.104.184.95:80 D. 8.130.175.21:43767
2. 只能使玩家查看容器内物品、而不能取出或存入物品的游戏模式是
A. 旁观模式 B. 生存模式 C. 创造模式 D. 极限模式
3. 创建世界界面提供了许多参数与选项供玩家选择, 下列不属于其可选内容的是
A. 游戏模式: 创造 B. 允许作弊: 开 C. 世界类型: 空岛 D. 难度: 困难
4. 末地传送门框架在生存模式下无法通过工具破坏, 其硬度为
A. 1800 B. -1 C. 65535 D. 50
5. 指令 `gamerule` 配合相应参数可用于修改游戏规则。下列效果不能通过修改游戏规则实现的是
A. 阻止村民繁殖 B. 减少玩家进入下界传送门的等待时间
C. 使食用金苹果所得状态效果失效 D. 使熔岩能如无限水般再生
6. 红石粉、荧石粉和发酵蛛眼在药水酿造中的作用分别是
A. 增强威力, 延长时间, 腐化效果 B. 增强威力, 腐化效果, 延长时间
C. 延长时间, 腐化效果, 增强威力 D. 延长时间, 增强威力, 腐化效果
7. 为生产石头, 应对水与熔岩所进行的操作是
A. 使水流接触熔岩源 B. 使熔岩流接触水源
C. 使熔岩流接触水流 D. 使水流接触熔岩流
8. 下列物品的配方中, 需要材料的种类最多的是
A. 活塞 B. 拌线钩 C. 高炉 D. 盔甲架
9. 下列关于圆石的说法中, 正确的是
A. 占 Minecraft 世界自然生成固体方块中的多数 B. 可被附有“精准采集”魔咒的工具采集
C. 可在熔炉中烧炼, 烧炼一次所得产物可参与高炉的合成
D. 可作为部分红石元件的合成材料, 如红石中继器
10. 下列指令中, 能让玩家像鱼一样潜水并能在水下呼吸一段较长时间是
A. `/effect give @s water_breathing 3600` B. `/summon minecraft:dolphin`
C. `/setblock ~ ~1 ~ minecraft:air` D. `/time set day`
11. 下列描述“海洋探索者”魔咒的作用中, 最恰当的一项是
A. 提高玩家在水下的挖掘速度 B. 使玩家在水下的视野更亮
C. 延长玩家的水下呼吸时间 D. 提高玩家在水中行走的速度
12. 发光浆果在繁茂洞穴的顶部生成, 每个发光浆果可补充玩家 2 饱食度, 下列几组食物中, 与发光浆果的定位最相似的一组是
A. 甜浆果, 西瓜片, 曲奇 B. 面包, 熟鲑鱼, 烤马铃薯
C. 牛排, 熟猪排, 南瓜派 D. 毒马铃薯, 腐肉, 蜘蛛眼

13. 许多玩家致力于创新刷怪塔的设计，下图所示装置（单片结构）即展示了一种全新的刷怪塔设计思路。下列有关分析中，不正确的是



- A. 该设计基于红石矿石被激活会产生方块更新的特性检测刷怪事件
- B. 整个单片结构中，仅有红石矿石和活塞上能够刷怪
- C. 怪物生成时，红石矿石被激活，产生足以抑制刷怪的光照，这降低了刷怪效率
- D. 由于耗材量大、刷怪效率并不高，该装置缺乏实用性，难以在生存中规模化生产

14. Java1.19 版本新增了含水树叶方块，通过向树叶中添加水源获得。树叶中的水不会流动，但保留了水的其他特性，如在边侧遇流动岩浆会生成圆石。根据该特性可以建造一种新型的无需黑曜石的刷石机，其内部的部分结构如下图所示。TNT 通过一个固定的时钟电路刷取，从正中央落下并产生爆炸。下列说法正确的是



- A. 该时钟电路的周期至少需要 40 红石刻，即被激活的 TNT 的爆炸时延
- B. 该装置的缺点是树叶可能会被 TNT 破坏
- C. 为了提高装置效率，可增加产石层数并降低 TNT 的爆炸位置
- D. 将含水树叶替换为含水的楼梯或活板门，该刷石机的构造不变

15. 国外知名主播 Dream 曾在一次极限挑战中挑战逃避 5 名“猎人”玩家的追杀。如图所示，Dream 到达悬崖无路可走，且他此时有 17 点生命。他乘上船，面向对面的岩浆湖岸，向空中“划”去（图 1），借助恶魂的短暂支撑（图 2），脱离船并成功降落在下界岩上，受到 6 点摔落伤害（图 3）。下列有关说法与推测错误的是



图 1



图 2



图 3

- A. Dream 使用第三人称视角游戏，可能是为了观察地形与“猎人”；视角向下，是为了更快地与船交互
- B. Dream 不断重复下船与上船操作使船滞空，由此可推测出船的纵向速度可能会在玩家下船时归零
- C. Dream 此时身着无附魔的铁质盔甲，这套盔甲能为他抵消至少 12% 的摔落、攻击等伤害
- D. 根据 Dream 在下界岩上降落时受到的伤害，可推测出他所摔落的高度可能约有 9 格高

二、多项选择题（在每小题给出的 4 个选项中，至少有两项符合题意，每题 3 分，多选、少选、错选均不得分，本大题共 15 分）

16. Notch 在 2010 年的 minecon 期间回答了一些关于他设想的村庄的问题，但是有一些想法没有实现，下列想法目前尚未实现的是

- A. 如果你友好地对待村民（给他们物品），他们会回赠你物品
- B. 盗窃箱子物品会惹怒其主人，他们会攻击你
- C. 如果你虐待村民（攻击或杀害），铁傀儡会试图回敬你
- D. 为村民加入“村民受欢迎”系统，若与一位村民交易的次数越多，那么他的受欢迎程度就越高

17. 下列食物中，食用后可以但不一定给予玩家状态效果的有

- A. 河豚
- B. 腐肉
- C. 毒马铃薯
- D. 蜘蛛眼

18. 不同玩家的游玩体验、游戏理解、版本或平台间存在差异，在一定程度上造成了玩家间交流的阻碍。下列四项均摘自 B 站 Minecraft 相关视频的弹幕，其中含有知识性错误（即无论在某一正式版本中或平台上都是错误的）的有
- A. “末影龙是亡灵生物，所以给末影龙喷瞬间伤害药水相当于是给末影龙回血”
 B. “弹幕中的某些云玩家不懂就别乱说，红石中继器输出的信号强度一直都是 10 没错啊”
 C. “这只（粉红羊）是染的，你看它脸部还有白色，自然生成的（粉红羊）没有”
 D. “火应该不可以在下界石英矿石上无限燃烧吧”
19. 在原版游戏中，存在部分物品可大量获取却难以派上用场、而部分耗材有大量需求却获取成本过高的问题。为解决这个问题，某玩家自己动手制作数据包，在不破坏游戏平衡性的前提下，新增了部分合成与酿造配方。下列配方中，可能由数据包新增的是
- A. 使用铜锭代替金锭，合成充能铁轨 B. 使用 1 皮革胸甲和 4 幻翼膜，合成鞘翅
 C. 使用爆裂紫颂果和烈焰棒，合成末地烛 D. 使用毒马铃薯代替蜘蛛眼，酿造剧毒药水
20. 在新版本中，采矿活动将具有更强的针对性。有三组游戏进度相似的玩家分别使用三种采矿法：①传统的鱼骨采矿法，②在夜视效果下探索巨型洞穴，③在白天登上裸露山峰以采集地表的裸露矿石，在某生存服集中采矿一段时间后，与其他玩家分享了他们的部分收获（如下表所示，不考虑工具与装备造成的消耗）并互相交流了心得。下列说法中，合理的有

组别	备注	圆石与深板岩 圆石/组	煤炭/ 个	粗铁/ 个	红石/ 个	钻石/ 个
①	采矿位置 y 轴坐标不变，且不考虑自然洞穴的影响	18.9	24	27	104	28
②	不考虑特殊生物群系对部分矿物的生成所造成的影响	0.68	26	102	224	46
③	虽仅在白天采矿，但采矿消耗的总时间与前两组保持一致	1.51	320	362	0	0

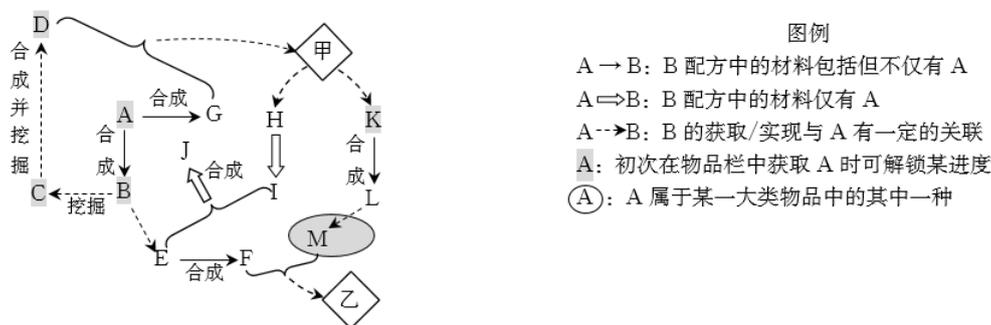
- A. ①组玩家：“矿物分布的更改对挖矿的效率有所影响，但 $y=11$ 左右仍是采集钻石效率最高的位置。”
 B. ②组玩家：“我们组的采矿效率高，是因为矿洞中的矿物倾向于裸露生成。”
 C. ③组玩家：“我们组的采矿工作之所以仅在白天进行，是因为在晚上我们容易面临危险。”
 D. 旁观玩家：“可能①组玩家采集粗铜最少、②组玩家收集生物掉落物最多、③组玩家采集绿宝石最多。”

三、填空题（每空 1 分，本大题共 15 分）

21. 手持近战武器的玩家，在平地上对生物造成暴击的操作是：在_____时攻击生物。
 22. 身处下界的玩家为了搜集合成火焰弹的材料，需要获取三种下界生物的掉落物：恶魂、_____、_____。
 23. 为了生成玄武岩，熔岩需流至_____上方，且与相邻的_____接触。
 24. 写出切换游戏模式（假设玩家具有作弊权限）的快捷键：_____。
 25. 饮用蜂蜜瓶，可消除玩家身上的“_____”状态效果。
 26. 若某原版生存服务器中禁止袭击事件发生，则会影响到玩家完成的进度有“_____”和“_____”。
 27. 虽然在多数情况下，被杀死的幼年生物不会掉落任何物品，但游戏中的确存在一种特例——由凋灵击杀引起的掉落对幼年生物同样生效，这使它们会掉落_____。
 28. Minecraft 中有众多生物族群，如亡灵生物、节肢生物、水生生物等。前两者分别受“亡灵杀手”与“节肢杀手”魔咒的克制，后者则受“_____”魔咒的克制。
 29. 重生锚可通过_____与_____合成，其用途是使玩家_____。
 30. 在 Minecraft Live 2022 的生物投票中胜出，并于 Java1.20 版本中正式加入游戏的生物是_____。

四、推断题（本大题共 15 分）

31. 虽然我们在社区交流中时常提及“游戏流程”，但是 Minecraft 的游戏流程从来都不是线性的。下图展示了部分物品、配方与进度的关系，其节点与边纵横交错、彼此关联，展示出了游戏流程的多样性。其中，甲是一棵进度树的根进度，乙是与一种生物有关的目标进度；A 是在生存初期至关重要、在生存中后期可以量产的再生资源，与 C 均属于原材料；D、H 是可自然生成的方块。



- 图中，不可再生的方块是[]_____（填字母与相应名称），M 的全称是_____，获取 M 所在的大类物品可以解锁的进度是_____。（3分）
- 使用 H 获得 I 的过程还需一类物品的参与。图中的[]_____（填字母与相应名称）即属于这类物品，可参与这一转化发生的过程。（1分）
- 都什么年代，还在玩传统生存？路线 ABCD 是一般意义上的“游戏流程”，但在多人游戏中，也有一种跑图玩法，即开局时朝某个方向出发，边赶路边收集资源，直至一般玩家难以抵达的位置才定居。
 - 简述这些玩家在赶路中获取 D（物品形式）的途径。（2分）
 - 为了更高效地赶路，他们常在下界搭路以提高效率，但这样做会使自己面临的危险更大。玩家在搭路时，若遇上突发情况，可利用图中的 F 救急。请你设想两种这样的情况。（2分）
- H I J 是一种获取珍贵资源的常规路线。
 - H、I、J 虽可通过箱子战利品获得，但对跑图玩家而言，其获取难度远大于 C，试分析原因。（2分）
 - 多人游戏中的几位玩家准备采集 H，其中一位玩家准备了附有“效率 V”魔咒的钻石镐，但其他玩家认为这不合适。请你分析这样准备不合适的两点原因。（2分）
- 结合上述题图与设问，从游戏流程的角度，谈谈你对进度系统的理解。（3分）

五、简答题（每题 3 分，本大题共 15 分）

- 某玩家利用鞘翅与烟花火箭实现远距离赶路。他在到达目的地上空时，正处于高速飞行的状态中。此时他应如何操作，以在尽可能不受伤的前提下快速迫降？
- 游戏中有部分魔咒彼此互斥。现定义“功能互斥”魔咒为：若同时生效，则在某些情况下，二者的功能会彼此干扰、产生冲突的多个魔咒。请分析说明“无限”与“经验修补”魔咒间的互斥是否属于“功能互斥”。
- 小明是一位 Minecraft 玩家，最近他体验了游戏《明日方舟》，发现游戏中的“溟痕”和 Minecraft 中在深暗之域生成的幽匿类方块有相似之处，他制作了如下表格进行对比，请你帮他把表格填充完整。

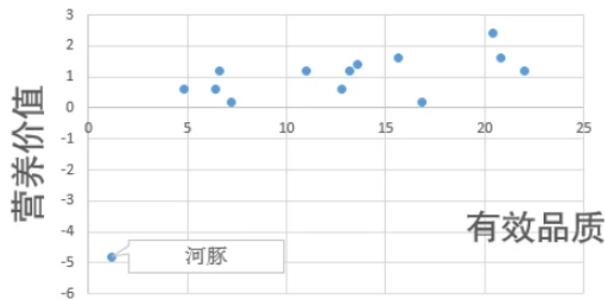
特征	“溟痕”	幽匿类方块
效果	位于其上方的我方单位可能受到负面效果影响	(1)
蔓延	会随时间蔓延	(2)
清除	可以被道具清除	(3)
受限	蔓延范围受到地形限制	幽匿块的蔓延范围受到幽匿催发体分布限制

35. 造成伤害高的工具/武器一定最适合玩家战斗吗？请做出判断，并说明两点原因。
36. 在生存中所修建的简单怪物农场，一般都需实现三种功能：刷怪、聚怪和杀怪。为了实现下列怪物农场中的“聚怪”功能，可以利用这些生物的哪些机制或特性？请补全下表。

怪物农场	“聚怪”所用生物的机制或特性
溺尸	(1)
末影人	(2)
凋灵骷髅	(3)

六、计算题（本大题共 10 分）

37. （本小题满分 3 分）某玩家在生存中设计了基于摔落的凋灵骷髅农场。凋灵骷髅将会受到摔落伤害至仅余 1 点（即半颗心）生命值，然后被玩家集中处理。已知该玩家使用一把附魔“锋利 III，抢夺 III”的钻石剑处理凋灵骷髅。
- 该钻石剑为凋灵骷髅造成的普通攻击伤害为_____点。（1 分）
 - 玩家将附魔中的“锋利 III”更换为“亡灵杀手 II”。为了使附魔物尽其用，他可以在设计农场时，将凋灵骷髅摔落的高度至多减少_____层。（1 分）
 - 记玩家使用该钻石剑击杀 x 只凋灵骷髅后，能得到至少 3 个凋灵骷髅头颅的概率为 $P(x)$ ，则当 $x \geq$ _____（保留整数）时， $P(x) > 80\%$ 。（1 分）
38. （本小题满分 7 分）与食物有关的参数包括饥饿值、饱和度、有效品质、营养价值。其中，有效品质指食物能恢复的饱和度与饥饿值之和，营养价值指食物能恢复的饱和度与饥饿值之比。玩家当前的饱和度不会超过当前的饥饿值。
- 若玩家在剩余任意饥饿值时食用一个金萝卜，则饱和度会产生浪费的概率为_____。（1 分）
 - 甲潜影盒中装满干海带块，乙潜影盒中装有半盒牛排。若选择有效品质总量高的一盒食物带走，则应选择_____潜影盒。（1 分）
 - 下面的散点图展示了部分食物的营养价值与其有效品质的关系。



- 读图可知，食物的有效品质与其营养价值大致上成正相关趋势，但在图示营养价值为正的食物中，有一种存在明显的误差。试猜测一点可能的原因：_____。（2 分）
- 部分食物可能为玩家施加负面状态效果，具有负的营养价值。图中所示河豚在食用后，会为玩家施加“饥饿 III”、“反胃 II”、“中毒 II”三种负面状态效果。试计算这些状态效果为玩家造成的总饥饿值损失，其中生命值的损失需折算为饥饿值的损失。（3 分）