

Minecraft Knowledge Explorer

2025 年暑期 Minecraft 知识竞赛 考试大纲与考试说明

2025.4.10

I. 考核目标与要求

Minecraft 知识竞赛（以下简称“知识竞赛”）是 Minecraft Knowledge Explorer（以下简称“MCKE”）团队举办的具有较高信度的和一定难度的竞赛型考试。知识竞赛举办的初衷分为“三有三性”，三有即“有知识、有素养、有辨识”，三性即“综合性、应用性、创新性”。考试范围对知识内容的要求分为了解、理解、应用三个层次，高层次的要求包含低层次的要求。其含义分别为：

- A. 了解：是最基本的能力层级，要求对知识点做简单的识别、记忆，能够正确复述、再现、辨认或直接使用；
- B. 理解：要求对知识点的细节有更深把握，能够正确判断、说明有关现象和问题；
- C. 应用：指对知识点的具体运用，在理解各部分知识区别与内在联系的基础上，运用所掌握的知识，分析并解释一些具体的问题。

II. 考试范围与要求

根据游戏实际和 Minecraft Wiki 的内容，将考试内容划为以下几个部分，每部分之间的内容可能存在交叉：

（一）方块与物品

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1.根据材质识别出方块和物品，并准确拼写出其名称 | A |
| 2.了解常见方块的生成位置，并能准确指出常见方块与物品的获取途径 | B |
| 3.指出常用方块和物品的基本属性，并比较不同方块和物品之间的异同 | B |
| 4.识记并能够合理利用方块和物品各自的性质 | C |

（二）生物与实体

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1.根据材质识别出生物和实体，并准确拼写出其名称 | A |
| 2.了解常见生物和实体的生成条件及途径 | A |
| 3.指出常见生物和实体的基本属性，并能比较不同生物和实体之间的异同 | B |
| 4.能够合理利用生物和实体各自的性质 | C |

- | | |
|--------------------------------|---|
| 5.了解玩家自身的特性 | B |
| 6.了解敌对生物、被动生物、中立生物的概念，并能做简单的区分 | A |

（三）维度

- | | |
|--------------------------|---|
| 1.了解不同维度的加入时间，指出进入各维度的途径 | A |
| 2.指出各维度中生成的方块、生物及能够采集的资源 | A |

（四）合成表与配方

- | | |
|--------------------------|---|
| 1.准确描述或复现出常见物品的合成表或配方 | B |
| 2.指出某些合成表或配方之间的共性，形成模型意识 | C |

（五）结构与自然生成的建筑

- | | |
|-------------------------|---|
| 1.能够根据图片或文字内容，辨识出所描述的结构 | A |
| 2.了解结构的生成位置，并指出它们所具有的特性 | B |
| 3.了解不同建筑的内部结构、方块组成、生物生成 | B |

（六）生物群系

- | | |
|------------------------------|---|
| 1.能够根据图片或文字内容，辨识出所描述的生物群系 | A |
| 2.了解在各生物群系中生成的方块及生物 | A |
| 3.了解各生物群系的特性，并能比较不同生物群系之间的异同 | B |

（七）红石元件与命令

- | | |
|----------------------------|---|
| 1.准确识记各红石元件的名称、功能和特性 | A |
| 2.比较不同红石元件之间的异同 | B |
| 3.对红石元件进行简单的应用 | B |
| 4.准确识记常见命令的拼写、语法和功能 | A |
| 5.能够利用命令解决实际问题，并排查命令中出现的错误 | C |

（八）资源

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1.能够准确指出在普遍和特殊情况下，方块、生物或实体的掉落 | B |
| 2.了解在不同维度和生物群系下能够获取的资源 | B |
| 3.了解可再生资源、不可再生资源的概念 | A |

（九）游戏内容

- | | |
|----------------------------------|---|
| 1.了解各游戏模式的特性，比较不同游戏模式之间的异同 | A |
| 2.能够根据需求达成进度 | A |
| 3.了解各游戏难度的特性 | A |
| 4.准确指出各状态效果的特性，并能够运用不同途径给予玩家状态效果 | B |
| 5.了解附魔台与书架之间的关系，并能够指出不同魔咒的效果 | A |
| 6.完成繁殖、药水酿造、附魔、钓鱼、修复物品、烧炼和交易 | A |
| 7.了解获取经验值的途径 | B |

III. 试卷结构及考生须知

试卷满分 100 分，时间 90 分钟。共有五道大题：单项选择题：在每小题给出的四个选项中，仅有一项符合题意，每题 3 分，本大题共 30 分、多项选择题：在每小题给出的四个选项中，至少有两项符合题意，全部选对得 4 分，部分对的得 2 分，有选错的不得分，本大题共 20 分、填空题：每空 1 分，本大题共 20 分、推断题：本大题共 15 分、简答题：本大题共 15 分。

考生须知：

1. 请考生自备答题纸与草稿纸，考试结束后将答题纸与草稿纸拍照上传给群主，若对题目有疑问需在交卷时一并说明；交卷后，考生不能再修改答卷；
2. 本场考试满分为 100 分，及格分为 60 分，不及格者将无资格领取奖金；
3. 本场考试为开卷考试，提倡考生主动查阅资料，但从 Minecraft Wiki 等网站上摘抄内容的行为，一经发现，全卷判为 0 分；且考生之间不得交流、交换答卷，雷同卷按 0 分处理；
4. 除特殊说明外，简答题的所有答案需由考生用自己的话作答，照抄材料不得分；
5. 若简答题的作答中出现拼写错误，该作答会被扣分；
6. 若题目中要求使用带圈的数字，而考生使用的不是带圈的数字，则不得分。
7. 若考生已阅读上述内容，并明确违反考生须知的后果，请回复“收到”领取试卷，开始答题。