

マイクラクイズ(簡単) 全30問

Q1. マイクラで、木を切ると手に入るブロックは何?

- ① いし
- ② げんぼく(原木)
- ③ てつ

ヒント:木からとれる茶色いブロックだよ。

答え:② げんぼく(原木) 木をたたくと原木が手に入り、板材や道具の材料になります。

Q2. 緑色で、近づくと音がして爆発するモンスターは?

- ① ゾンビ
- ② クリーパー
- ③ スケルトン

ヒント:緑色のからだで、音もなく近づいてくるよ。

答え:② クリーパー 緑色のクリーパーは近づくとふくらんで爆発します。

Q3. 夜になると地上に出てくるモンスターは?

- ① ニワトリ
- ② ゾンビ
- ③ ウシ

ヒント:朝になると日光で燃えてしまうよ。

答え:② ゾンビ 夜はゾンビなどが現れ、朝日で燃えるものもいます。

Q4. クラフトするときを使う台の名前は?

- ① さぎょうだい(作業台)
- ② たべるだい
- ③ ねるだい

ヒント:道具を作るための4マスのます目があるよ。

答え:① さぎょうだい(作業台) 作業台の3×3のます目で道具やアイテムを作れます。

Q5. 夜になる前にしておく及安全なことは?

- ① 海でおよぐ
- ② いえ(家)を作る
- ③ ずっと走る

ヒント:モンスターから身を守る場所が必要だよ。

答え:② いえ(家)を作る 夜はモンスターが出るので家やかこいで身を守ります。

Q6. マイクラで卵を産む動物はどれ?

- ① ウシ
- ② ニワトリ
- ③ ブタ

ヒント:「コッコッ」と鳴く鳥だよ。

答え:② ニワトリ ニワトリはときどき卵を産み、料理に使えます。

Q7. 一番かたくて、掘るのに時間がかかるのは？

- ① つち(土)
- ② いし(石)
- ③ こくよう石(黒曜石)

ヒント:水と溶岩が出会うとできる、まっ黒なブロックだよ。

答え:③ こくよう石(黒曜石) 黒曜石はとてをかたく、ダイヤのつるはしで回収します。

Q8. たいまつ(松明)を作ると、何ができる？

- ① あかり(明かり)
- ② たべもの
- ③ おふろ

ヒント:暗いところを照らすために使うよ。

答え:① あかり(明かり) たいまつは暗い場所を照らし、モンスター対策になります。

Q9. キャラクターが食べ物を食べるのは何のため？

- ① おなかをへらすため
- ② たいりょく(体力)を回復するため
- ③ ねむるため

ヒント:おなかのゲージがへると走れなくなるよ。

答え:② たいりょく(体力)を回復するため 食べるとおなかと体力が回復し、走れるようになります。

Q10. 「ベッド」を使うと、どうなる？

- ① 朝になる
- ② 雨がふる
- ③ 空をとべる

ヒント:夜にしか使えないよ。

答え:① 朝になる 夜にベッドで寝ると朝になり、復活地点にもなります。

Q11. ダイヤモンドを掘れる、最ていレベルのつるはしは？

- ① 木のつるはし
- ② 石のつるはし
- ③ 鉄のつるはし

ヒント:木や石のつるはしだと、ダイヤが消えてしまうよ。

答え:③ 鉄のつるはし ダイヤは鉄以上のつるはしでないと回収できません。

Q12. 鉄インゴットを作るために必要なことは？

- ① 鉄鉱石をかまどで焼く
- ② 鉄鉱石をたたく
- ③ 鉄鉱石をうめる

ヒント:「かまど」に入れて燃料で焼くよ。

答え:① 鉄鉱石をかまどで焼く 鉄鉱石はかまどで焼くと鉄インゴットになります。

Q13. スケルトンが使ってくる武器は？

- ① 弓矢
- ② 剣
- ③ 爆弾

ヒント:遠くから飛び道具で攻撃してくるよ。

答え:① 弓矢 スケルトンは弓矢で遠くから攻撃してきます。

Q14. 「エンダーマン」を怒らせてしまう行動は？

- ① 目を見る
- ② 手をふる
- ③ ジャンプする

ヒント:視線(しせん)を合わせると…?

答え:① 目を見る エンダーマンは目を見ると怒って襲ってきます。

Q15. 村にいて取引(とりひき)ができるキャラクターは？

- ① 村人
- ② ゾンビ
- ③ ウシ

ヒント:エメラルドと交換してくれるよ。

答え:① 村人 村人はエメラルドでアイテムを取引してくれます。

Q16. 「ネザー」へ行くゲートの材料は？

- ① 黒曜石
- ② 土
- ③ ガラス

ヒント:水と溶岩でできる、かたいブロックだったね。

答え:① 黒曜石 黒曜石でわくを作り火をつけるとネザーゲートが開きます。

Q17. エンチャント(まほうの力)に必要なものは？

- ① エンチャントテーブル
- ② ベッド
- ③ ドア

ヒント:本だなに囲まれると、より強くなるよ。

答え:① エンチャントテーブル エンチャントテーブルで道具に特別な力を付けられます。

Q18. 「ゾンビ」が当たると燃えてしまうものは？

- ① 日光
- ② 雨
- ③ 風

ヒント:朝になると…?

答え:① 日光 ゾンビなどは朝の日光を浴びると燃えてしまいます。

Q19. 骨粉(こっぶん)を使うとできることは?

- ① 作物がはやく育つ
- ② 空をとべる
- ③ 夜になる

ヒント:骨をクラフトすると作れる白い粉だよ。

答え:① 作物がはやく育つ 骨粉を作物にかけるとすぐに成長させられます。

Q20. 「TNT」は、点火すると何が起きる?

- ① 爆発する
- ② 光る
- ③ 音が鳴るだけ

ヒント:クリーパーと同じように…?

答え:① 爆発する TNTは点火すると爆発し、地形をこわせます。

Q21. マイクラの作者として知られる人のニックネームは?

- ① ノッチ(Notch)
- ② マイク
- ③ クラフト

ヒント:開発の中心となった人の呼び名だよ。

答え:① ノッチ(Notch) マイクラは通称「ノッチ」が中心となって開発しました。

Q22. マイクラがはじめて公開されたのは、およそ何年ごろ?

- ① 2009年ごろ
- ② 2000年ごろ
- ③ 2020年ごろ

ヒント:もう15年以上まえだよ。

答え:① 2009年ごろ 2009年に公開、2011年に正式版が出ました。

Q23. エンダードラゴンがいる世界の名前は?

- ① ジ・エンド(The End)
- ② ネザー
- ③ オーバーワールド

ヒント:「終わり」という意味の名前だよ。

答え:① ジ・エンド(The End) エンダードラゴンはジ・エンドにいるボスです。

Q24. マイクラの1日は、現実の時間でおおよそどれくらい?

- ① 約20分
- ② 約24時間
- ③ 約3分

ヒント:思ったよりずっと短いよ。

答え:① 約20分 マイクラの1日は現実の約20分です。

Q25. 釣り(つり)で、魚いがいに手に入ることもあるものは?

- ① たからもの(宝物)
- ② お金
- ③ 友だち

ヒント:ときどき「ゴミ」もかかるけど…?

答え:① たからもの(宝物) 釣りでは魚のほか宝物が手に入ることがあります。

Q26. 「スライム」がたおされると、どうなる?

- ① 小さく分かれる
- ② 消えてなくなる
- ③ 大きくなる

ヒント:1ぴきが何ぴきにもなるよ。

答え:① 小さく分かれる 大きなスライムはたおすと小さく分かります。

Q27. 方角(ほうがく)を調べるのに役立つアイテムは?

- ① コンパス
- ② 時計
- ③ 地図だけ

ヒント:いつもスポーン地点の方をさすよ。

答え:① コンパス コンパスは最初のスポーン地点の方角をさします。

Q28. 「ウィザー」をたおすと手に入るめずらしいアイテムは?

- ① ネザースター
- ② ダイヤ
- ③ きんかい(金塊)

ヒント:ビーコンの材料になる星だよ。

答え:① ネザースター ウィザーをたおすとネザースターが手に入ります。

Q29. マイクラの世界の広さは、現実の地球とくらべると…?

- ① 地球より広い
- ② 地球とほぼ同じ
- ③ 学校の校庭くらい

ヒント:ほとんど果てしなく広がっているよ。

答え:① 地球より広い マイクラの世界は地球の表面より広いといわれます。

Q30. ゾンビ化させてしまった村人を、元にもどす方法はある?

- ① ある
- ② ぜったいにない
- ③ お金をはらえばよい

ヒント:「弱化のポーション」と「金のリンゴ」がカギ!

答え:① ある 弱化のポーションと金のリンゴで村人に戻せます。