

マイクラクイズ 全30問

Q1. クリーパーがプレイヤーに近づいてくるのはなぜ?

- ① 一緒に遊びたいから
- ② 近づいて爆発するため
- ③ エメラルドをくれるため

ヒント:緑色のあの音「シュー…」に注意!

答え:② 近づいて爆発するため 近距離で爆発する。音が鳴ったら距離を取るか盾で防ぐ。

Q2. 夜になると地上に出てきて、弓矢を撃ってくるモンスターは?

- ① ゾンビ
- ② スケルトン
- ③ ニワトリ

ヒント:骨でできた、カタカタ動くアイツ。

答え:② スケルトン スケルトンは弓で遠距離攻撃。日光で燃える。

Q3. 木を素手で叩いて最初に手に入るのは?

- ① 原木(げんぼく)
- ② ダイヤモンド
- ③ 焼き肉

ヒント:まずはこれを集めて作業台を作るのが第一歩。

答え:① 原木(げんぼく) 原木。板材→作業台→道具と加工していく。

Q4. 作業台(クラフトテーブル)を作るのに必要な板材の数は?

- ① 2個
- ② 4個
- ③ 9個

ヒント:2×2のマスですべて埋める数だよ。

答え:② 4個 板材4個を2×2に並べる。

Q5. たいまつ(松明)を作るのに必要な材料の組み合わせは?

- ① 石と水
- ② 棒と石炭(または木炭)
- ③ 鉄と金

ヒント:暗い場所を照らす定番アイテム。

答え:② 棒と石炭(または木炭) 棒1個+石炭(木炭)1個で4本できる。

Q6. ベッドで寝るとどうなる?

- ① 朝になり、リスポーン地点が設定される
- ② レベルが2倍になる
- ③ ダイヤがもらえる

ヒント:「おはよう」と「復活地点リセット」の両方が起きる。

答え:① 朝になり、リスポーン地点が設定される 夜をスキップして朝に。復活地点にもなる。

Q7. 水の中に長くもぐっていると減っていくのは?

- ① 経験値
- ② 空気(酸素)ゲージ
- ③ 所持金

ヒント:泡のマークが画面に出てくるよ。

答え:② 空気(酸素)ゲージ 空気ゲージ。無くなると体力が減る。

Q8. ネザー(別世界)へ行くために必要なのは?

- ① 黒曜石で作るゲート(ネザーゲート)
- ② はしごを100個積む
- ③ 村人をお願いする

ヒント:紫色に光る「柵」を作って火をつける。

答え:① 黒曜石で作るゲート(ネザーゲート) 黒曜石の柵に点火してネザーゲートを開く。

Q9. かまどで鉄鉱石を焼くと何になる?

- ① 鉄インゴット
- ② 金塊
- ③ パン

ヒント:「鉱石」を焼くと使える「かたまり」になる。

答え:① 鉄インゴット 鉄インゴット。道具や防具の材料になる。

Q10. 焼かずに食べると、おなかをこわす(空腹状態になる)ことがあるのは?

- ① 焼き肉
- ② 生の鶏肉
- ③ ダイヤモンド

ヒント:かまどで焼いてから食べれば安心。

答え:② 生の鶏肉 生の鶏肉。焼いてから食べれば安全。

Q11. エンチャント(魔法付与)をするための、青い文字が舞うブロックは?

- ① エンチャントテーブル
- ② ジュークボックス
- ③ 焼き肉台

ヒント:周りに本棚を置くと、より強い魔法が使える。

答え:① エンチャントテーブル 本棚15個で最大レベルの魔法が使える。

Q12. 線路と組み合わせてトロッコを自動で加速させる、マイクラの「電気」のような存在は?

- ① レッドストーン
- ② グロウストーン
- ③ ふりかけ

ヒント:赤い粉や回路で装置を動かす。

答え:① レッドストーン レッドストーン。加速レールでトロッコが自動走行。

Q13. 村人との取引(交易)で使う、緑色の貴重な宝石は?

- ① エメラルド
- ② サファイア
- ③ きゅうり

ヒント:村人にとってのお金のような宝石。

答え:① エメラルド エメラルド。村人取引の通貨のような宝石。

Q14. ゾンビなどのモンスターが昼でも燃えずに活動できる場所は?

- ① 日かげ・屋内・水中
- ② 砂漠のど真ん中
- ③ 山のとっぺん

ヒント:太陽の光さえ当たらなければ大丈夫。

答え:① 日かげ・屋内・水中 日光が当たらない日かげ・屋内・水中など。

Q15. レッドストーン信号を受けると伸びて、ブロックを「押し出す」装置は?

- ① ピストン
- ② ディスペンサー(発射装置)
- ③ ジャンプ台

ヒント:ガシャンと伸びてブロックを動かす。

答え:① ピストン ピストン。信号でブロックを押し出す。

Q16. モンスターを倒したり採掘したりすると貯まり、エンチャントに使うのは?

- ① 経験値レベル
- ② 体力
- ③ 所持金

ヒント:緑色のオーブを集めると上がる数字。

答え:① 経験値レベル 経験値レベル。エンチャントや修理に使う。

Q17. 金床(かなとこ)でできることは?

- ① 道具の修理・名前付け・本の合成
- ② 空を飛ぶ
- ③ お金を増やす

ヒント:名前を付けたり、ボロボロの道具を直したり。

答え:① 道具の修理・名前付け・本の合成 金床。修理・名前付け・本の合成ができる。

Q18. ボートに乗る一番のメリットは?

- ① 水上を速く移動できる
- ② 空を飛べる
- ③ 透明になれる

ヒント:泳ぐより断然ラクで速い。

答え:① 水上を速く移動できる 水上を速く移動できる。水上なら超高速。

Q19. ネザーで採れる、明るく光る黄色いブロックは？

- ① グロウストーン
- ② 黒曜石
- ③ チョコレート

ヒント:ネザーの天井あたりにかたまっている。

答え:① グロウストーン グロウストーン。明るく光る照明ブロック。

Q20. ウィッチ(魔女)が投げってくるのは？

- ① 状態異常のポーション(毒など)
- ② 花束
- ③ おかし

ヒント:当たると毒や鈍足になることも。

答え:① 状態異常のポーション(毒など) 毒などのポーションを投げってくる。

Q21. マイクラの世界の1日(昼+夜)は、現実の時間でおよそ何分？

- ① 約5分
- ② 約20分
- ③ 約2時間

ヒント:思ったより短い! あっという間に夜が来る。

答え:② 約20分 約20分。夜の準備は早めに。

Q22. 1.18以降のアップデートで、ダイヤモンドが特に見つけやすくなった深さ(高さ)はおよそ？

- ① 海面くらい(Y=64)
- ② かなり深い、岩盤の近く(Y=-59あたり)
- ③ 空の上(Y=320)

ヒント:「洞窟と崖」アップデートで、掘る場所がより深くなった。

答え:② かなり深い、岩盤の近く(Y=-59あたり) Y=-59あたり。1.18で底がY=-64まで拡張。

Q23. エンダーマンを怒らせてしまう、やってはいけない行動は？

- ① 目(顔)を見つめる
- ② 手を振る
- ③ 歌う

ヒント:バチッと目が合うと…ワープして襲ってくる!

答え:① 目(顔)を見つめる 目を見つめると敵対化。水が弱点。

Q24. ラスポス「エンダードラゴン」がいる世界(ディメンション)は？

- ① ジ・エンド
- ② ネザー
- ③ テーマパーク

ヒント:エンダーアイで探すポータルから行ける。

答え:① ジ・エンド ジ・エンド。エンドポータルから行く。

Q25. 採掘スピードが上がる、ツルハシに人気のエンチャントは？

- ① 効率強化(Efficiency)
- ② 火炎耐性
- ③ 水中呼吸

ヒント:名前のとおり「効率」がよくなる。

答え:① 効率強化(Efficiency) 効率強化。採掘速度が上がる(最大V)。

Q26. シルクタッチを付けると、本来は壊すと別の物に変わるブロックを「そのまま」回収できる。例はどれ？

- ① ガラスや氷をそのまま回収できる
- ② 体力が回復する
- ③ 空を飛べる

ヒント:「そのままの形」で持って帰れる魔法。

答え:① ガラスや氷をそのまま回収できる ガラスや氷をそのままの形で回収できる。

Q27. ネザライト装備の材料になる、ネザーの深い場所で採れる超貴重な鉱石は？

- ① 古代の残骸(エンシェントデブリ)
- ② レンガ
- ③ 金平糖

ヒント:溶岩の海の近く、深い高さに少しだけ眠っている。

答え:① 古代の残骸(エンシェントデブリ) 古代の残骸。ネザライト装備の材料。

Q28. マインクラフトを最初に作った開発者(生みの親)として知られる人物は？

- ① マルクス・ペルソン(通称Notch)
- ② 桃太郎
- ③ ゲーム内の主人公スティーブ

ヒント:ゲーム内の主人公「スティーブ」とは別人。

答え:① マルクス・ペルソン(通称Notch) マルクス・ペルソン(Notch)。後にMSが買収。

Q29. 水中にいて、一部はトライデント(三叉のやり)を投げってくる青っぽいゾンビは？

- ① ドラウンド(溺死ゾンビ)
- ② 村人
- ③ ブタ

ヒント:水の中をスイスイ泳ぐ。

答え:① ドラウンド(溺死ゾンビ) ドラウンド。トライデントを落とすことがある。

Q30. マインクラフトの累計販売本数は、世界でおよそどのくらいといわれている？

- ① 約30万本
- ② 約3000万本
- ③ 約3億本以上

ヒント:世界一売れたゲームとも言われるほど、けたちがい。

答え:③ 約3億本以上 約3億本以上。世界一売れたゲームとも。