

绝密★启用前

## 幻想乡全乡教育综合质量检测

### 政史综合 A 卷

第百三十九季 月与冬与金之年

本试卷已注入魔法，可以折叠或直接使用考场提供的魔力擦除。本试卷需要使用考场专用魔法羽毛球笔答题。

出题人：上白泽慧音、稗田阿求 审题人：八云紫、博丽灵梦

印刷：铃奈庵

编辑：黑代子

本试卷共 6 页，20 道题（不含附加题）。全卷满分 100+10（附加）分。考试用时 60 分钟

#### 注意事项：

1. 本卷不设装订线，答题前，请考生先经由指定工作人员将试卷、魔法羽毛球笔与个人信息绑定。
2. 选择题的作答：每小题选出答案后，使用魔法羽毛球笔直接书写在对应答题纸上，待全部填写完毕后提交。写在试卷、草稿纸上的均无效。
3. 非选择题的作答：用魔力将答案直接书写在答题纸上的答题区域内。魔力无法在答题区域外生效。写在试卷和草稿纸上的均为无效作答。
4. 考试结束后，请将试卷、答题卡与魔法羽毛球笔留在考桌上，等待监考老师收取试卷。待监考老师统计完全并完全封印宣布考试结束后，你可以带着随身物品离开考场。
5. 考试专用魔力源将在出考场时自动回收储存。

一、不定项选择题：本题共 15 小题，每小题 4 分，共 60 分。在每小题给出的四个选项中，有 1-2 项符合题目要求。全部选对者得 4 分，少选者得 2 分。只要所选选项中有一个错误，该题即得 0 分。

1.（必修 I·人物考据）魂魄 妖梦（こんぱく ようむ）是东方 project 系列中的官方角色，首次登场于东方妖妖梦，担任妖妖梦的五面 Boss 和六面道中 Boss。那么关于这位少女，以下说法正确的是（ ）

- A. 妖梦是庭师，负责博丽神社的庭院工作
- B. 她的武器是庭除刀
- C. 她是半灵，拥有一把武士刀
- D. 她是幽冥的使者

2.（必修 I·人物关系）在东方 Project 中，无论是官方作品还是同人作品，都登场了很多姐妹关系的人物，而这种姐妹关系在同人作品中又有着很强的 cp 感，也

因之有着很多出名的 cp。那么以下哪两个角色在官方作品中是姐妹关系（ ）

- A. 古明地觉和古明地恋
- B. 铃仙·优昙华院·因幡和因幡帝
- C. 射命丸文和姬海棠果
- D. 九十九弁弁和九十九八桥

3.（必修 II·一设官作）1997 年 8 月 15 日，东方灵异传～ Highly Responsive to Prayers 作为东方 Project 官方游戏系列的第一作（Th1），正式发布在 PC-98 平台，从此幻想乡来到了人们的视线里。在以下四部作品（以副标题表示）中，属于黄昏作（由 ZUN 和另一个同人社团「黄昏边境」共同制作的正作）的作品为（ ）

- A. Ten Desires
- B. Phantasmagoria of Flower View
- C. Impossible Spell Card
- D. Antinomy of Common Flowers

4.（必修 III·东方原曲）ZUN 已发布了 12 张音乐专辑，每个专辑都包含再编曲的旧曲目以及新的原创曲目。除编号为 5.5 的专辑《未知之花 魅知之旅》和编号为 9.5 的专辑《虹色的北斗七星》外，每个专辑都包含由 ZUN 亲自编写的附赠『故事』。在以下四个曲目中，收录在专辑《蓬莱人形 ～ Dolls in Pseudo Paradise》的有（ ）

- A. 佐渡のニッ岩
- B. U.N. オーエンは彼女なのか？
- C. 桜花之恋塚 ～ Flower of Japan
- D. 春色小径 ～ Colorful Path

5.（必修 III·东方原曲）全人類ノ天楽録 東方緋想天 ORIGINAL SOUND TRACK（ぜんじんるいのてんがくろく，zenjinrui no tengakuroku）本 CD 是黄昏边境合作游戏 OST 系列的第二份专辑，收录了游戏东方绯想天中的全部 BGM 以及一些再 Arrange 曲，2CD。而关于收录于此专辑中的《有頂天变 ～ Wonderful Heaven》的一些分析考据，下列说法正确的是（ ）

- A. 有頂天（うちょうてん）在日语中有意气洋洋、气势高涨之意，对应比那名居天子的性格。
- B. 天变（てんべん），绯想天的故事中，出现了波及幻想乡全境的天气异变，大地震的发生并没有任何灾难预兆。
- C. 有頂天变可能意指来自有顶天的灾难，即比那名居天子。

D. Heaven 意指人间、地界。

6. (选修 I·基础零设) 在认识幻想乡人物的时候, 仅仅以乡内书籍记载并不足以全面了解他们, 这时还需要现世的史书做补充内容。而作为摩多罗隐岐奈的原型之一的秦河胜同样在史书中有记载, 根据《上宫圣德太子传補阙记》、《日本书纪》等书籍记载, 以下为秦河胜的事迹的有 ( )

- A. 助长常世神崇拜
- B. 在丁未之乱中斩下圣德太子的政敌物部守屋的首级
- C. 死后被尊为稻荷神, 为日本各地稻荷神社的主祭神, 被认为是保佑五谷丰登、商业兴盛、诸愿望皆得实现之神
- D. 创立太秦广隆寺, 被视为神道神乐的开创者和猿乐、能乐的始祖

7. (选修 I·东方文学) 东方 Project 不仅仅是一系列游戏, 历经近 30 年的发展, 它已然成为一个拥有丰富哲学与文学内涵的同人文化现象, 而其中的角色也往往具有深刻的哲学意义。而登场于《东方地灵殿 ~ Subterranean Animism》的古明地恋同样拥有着丰富的心理哲学含义, 而以下解读合理的有 ( )

- A. 信仰与存在: 古明地恋的存在完全由信仰构成, 这涉及到哲学中关于信仰、存在和认同的议题。如果失去了信仰, 古明地恋就会失去其存在的形态, 这反映了信仰对于神明存在的重要性。
- B. 自我与本我: 恋的符卡“本能‘本我的解放’”和“抑制‘Super Ego’”涉及到了弗洛伊德的精神分析理论中的本我、自我与超我的概念。这涉及到个体心理的深层次结构, 以及潜意识如何影响人的行为
- C. 存在与虚无: 古明地恋的故事探讨了存在与虚无的主题。她因为不老不死而感到厌倦和无聊, 对任何事情都失去兴趣。这反映了人类对于目的和意义的追求, 以及当这些目标变得无法达成时的绝望感。
- D. 自我认知与自我封闭: 恋闭上了自己的第三只眼, 失去了读心的能力, 这代表着她封闭了自己的内心。这涉及到个体如何通过自我认知来构建自我, 以及自我封闭对个体的影响。

8. (选修 II·同人创作基础) 自 2004 年以来, 黄昏边境 (黄昏フロンティア) 一直在与上海爱丽丝幻乐团 (上海アリス幻楽団) 合作制作以东方 Project 世界观为基础的弹幕格斗或动作游戏。这些游戏作为官方作品的一部分, 被东方爱好者称为黄昏作除了合作制作官方作品, 黄昏边境也曾独立制作多部东方 Project 的二次同人游戏。以下作品为黄昏边境制作的东方 Project 二次同人游戏的是 ( )

- A. 幻想郷エクスペディション大瀑布

B. 東方非想天則 ~ 超弩級ギニョルの謎を追え

C. 古明地さとりの情操教育

D. 東方白塵記 ~ White Names Spoiled Past.

9. (选修 III·通用二设) 东方人气投票是东方 Project 系列作品的一项传统活动, 由爱好者们自发组织, 通过投票的方式来决定东方 Project 中各个角色、音乐和作品的人气排名。这项活动不仅反映了角色在粉丝心中的地位, 也提供了一个让粉丝们表达对东方 Project 系列作品喜爱的平台。在 2024 年第 20 回东方 Project 人气投票中, 人气增长最多的角色是 ( )

- A. 神綺
- B. 稗田阿求
- C. リリーホワイト
- D. 八意永琳

10. (选修 III·通用二设) 东方 Project 除却丰富的游戏外, 其音乐内容之丰富与精彩同样令人瞠目结舌。同人社团又以东方原曲为基础, 做部分改变, 制作大量无与伦比的音乐, 不断扩大东方的内容。以下东方同人曲与改编原曲一一对应的有 ( )

- A. Stack - カゲロウ (阳炎) <-> 感情の摩天楼 ~ Cosmic Mind
- B. Yonder Voice, 瑶山百霊 - 花月夜 <-> 碎月
- C. めらみぽっぷ - 童遊 <-> 冷吟閑酔
- D. 憐歌 - Kanon <-> 門前の妖怪小娘

11. (选修 IV·STG 与 FTG 基础) 自机狙在各种 STG 中有着重要的地位。相比随机弹和固定弹, 自机狙的特点在于其形式与自机位置息息相关, 即自机依存型。能否妥当处理自机狙也是一个 STG 玩家基础能力的体现。以下关于自机狙的说法正确的是 ( )

- A. 狭义上所说的自机狙是指瞄准自机发射的单个或单列弹幕, 所以如果自机保持不动的话, 也不会被自机狙命中。
- B. 单向微移法的好处是稳定、模式化, 不会使弹幕散开, 充分保证了自机的运动空间, 并且可以赚得大量的擦弹数。
- C. 对于自机狙散射弹, 采用小幅度移动躲避的方法可以比较轻松的处理。
- D. 可以将自机狙视为固定弹, 从而可以采取躲避固定弹的方法去处理自机狙。

12. (选修 V·符卡细致考据) 妖怪之间的决斗有造成幻想乡崩坏的危险。但是没有了决斗妖怪们的力量就会弱化。因此强力的妖怪和博丽巫女在命名决斗法案的基

基础上建立了符卡规则。符卡规则就是相互竞技，展现美感的决斗规则。下面有四张射命丸文记者拍摄的符卡对决现场照片，请指出现场使用的符卡与符卡名一一对应的有（ ）

- A. 图 12-1 对应的符卡名为 神具「洩矢の鉄の輪」
- B. 图 12-2 对应的符卡名为 气符「無念無想の境地」
- C. 图 12-3 对应的符卡名为 桜符「完全なる墨染の桜 -開花-」
- D. 图 12-4 对应的符卡名为 「嫌われ者のフィロソフィ」



图 12-1



图 12-2



图 12-3

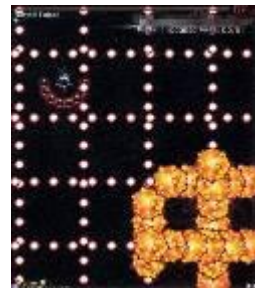


图 12-4

13. (选修 VI · 东方社会学与灵力基础) 幻想乡之中生活着人类和各种各样的妖怪，同样形成了一个相对平衡的社会，在此之下也存在着诸多组织，或因宗教信仰而成立，或因生存利益而成立。那么以下哪个角色是某个组织的领袖（ ）

- A. 封兽鵄 (命莲寺)
- B. 东风谷早苗 (守矢神社)
- C. 三头慧之子 (劲牙组)
- D. 饕餮尤魔 (刚欲同盟)

14. (加试 · 幻基创新) 东方系列游戏内容的设计很是生趣，其背后的故事剧情与人物设计更是耐人寻味，博丽神主 ZUN 在设计游戏之余，也会补充东方世界观的内容，让幻想乡的人物更加生动形象。ZUN 除了会在官方作品里描写角色外，也会参

加各类访谈或讲座，从创作者的角度解释自己创作的角色。那么以下曾经是 ZUN 在访谈中的发言的是（ ）

- A. 星空：紫味道应该很香吧。 ZUN: 真的吗？那个整天都在睡觉的家伙。
- B. 在 NICONICO 自作游戏 Fes 游戏制作者采访第五弹中，ZUN:“《东方 Project》已经成为我毕生的事业。”
- C. 在幻想传承～创作的继承与终点～/简单对话中，面对提问者提问：“请告诉我至今为止创造的角色中，画起来最难的和最简单的角色。” ZUN 给出的回应是，“嗯……画慧音很辛苦啊。因为裙子很奇怪。基本上画最终 boss 都会很辛苦。还是觉得画成杂乱无章的衣服比较好。EX Boss 反而一般很轻松。最轻松的是……琪露诺吧 (笑)。”
- D. 在东方 STATION#37 东方书籍特辑中，ZUN 对森近霖之助的评价为，“霖之助是个宅男，与人不太友好，说话也有点絮絮叨叨。香霖堂就是灵梦和魔理沙到这样的人那里的故事。”

15. (加试 · 东方综合进阶) 某年某月某日，慧音老师和阿求老师组织寺子屋的学生们远足，学生一共有 10 人，分别是露米娅、琪露诺、密斯蒂娅、莉格露、幽谷响子、拉尔瓦、大妖精、灵乌路空、橙、琪斯美，还有班助妹红帮忙。一行人从人间之里坐上大巴，先抵达了魔法森林，三月精、爱丽丝和魔理沙上了车；经过雾之湖时，爱丽丝和魔理沙下车，恋恋无意识地上了车；途径命莲寺时，恋恋看见秦心下了车，圣白莲同云居一轮一起上车；到妖怪之山后，无人下车，射命丸文上车；而后上山抵达守矢神社，圣白莲、云居一轮和射命丸文下了车，无人上车；最后下山一路开往玄武洞，抵达终点。请问，到达终点后车上一共有多少人（ ）

- A. 14 人
- B. 16 人
- C. 15 人
- D. 0 人

二、填空题：本题共 3 题，每小题 5 分，共 15 分。

16. (必修 I · 人物考据) 《献给虚无的供物》与《脑髓地狱》、《黑死馆杀人事件》、《匣中的失乐》并称「日本推理四大奇书」。其中《献给虚无的供物》是中井英夫 1962 年创作的推理小说，这本推理小说的书名与某位东方角色的一张符卡对应，那么这名角色是\_\_\_\_\_，其对应的符卡名为\_\_\_\_\_

17. (选修 II · 同人创作) 《东方夜雀食堂》自发行以来，以其可爱精致的像素画风和休闲有趣的玩法，受到了来自玩家的广泛好评。迄今为止，这部同人游戏已发行

游戏本体加五部 DLC 并完结。在《东方夜雀食堂》的 DLC2 中，新更新的两张地图分别是\_\_\_\_\_和\_\_\_\_\_，追加的新人物有\_\_\_\_\_。（列举至少 4 位即可）

18.（选修 V·符卡细致考据）在《魔理沙的弹幕回忆》一书中，被魔理沙如此评价道的符卡是\_\_\_\_\_。

『和幽幽子的蝴蝶飞一样的 SPELL CARD。只是比起幽幽子的还要卑鄙。和永眠的蝴蝶不同，感觉就像是被尸体的气味吸引过来的蝴蝶一样。太不吉利啦。』

### 三、简答题：本题共 1 题，每题 8 分，共 8 分。

19. 在专辑《七夕坂梦幻能》的附带故事中，梅莉为什么要独自调查七夕坂？试解析何为被隐匿的第五个季节。（8 分）

### 四、材料题：本题共 1 题，每题 17 分，共 17 分。

20. 幻想乡的日常生活中总蕴含着丰富的哲理。阅读材料，回答下列问题。（17 分）

材料一 据我来看，现在妖怪力量弱化，是因为对狭窄的幻想乡来说是过剩的力量。也是外面世界接二连三的忘掉了妖怪的证据吧。不过无论哪种妖怪都不会去攻占外面世界，为什么呢，我想是因为妖怪敌不过外面世界的人类。外面世界已经发展成如此以人为中心的世界了。在外面世界即使提及妖怪的名字，那也只是出现在故事中，而且是作为一种击退消灭的贬义存在。所以即使幻想很狭窄，也没有妖怪会离开这里，冲向外世界。

不光妖怪，知足常乐是通往幸福的唯一道路，但同时也是很困难的事情。的确，提及各种不满能增加进取心，事情有时也会向良性发展。但是反过来说，这也代表了欲望，野心勃勃者最终只会灭亡。知足常乐就是对现有事物能够满足。妖怪们首先达到了这个境界，现在的幻想乡就充满了这种气氛。希望这个虽狭窄，但无欲又幸福的幻想乡能维持下去。

——节选自稗田阿求《幻想乡缘起》

材料二 在被称为文明开化时代，夜晚被灯火照亮，人类对黑暗的恐怖被剥夺了。妖怪的动力源是人类的恐怖心理。之后一部分害怕妖怪的力量消退的家伙们，变革了自身的存在理由而创建了幻想乡。变革之后妖怪们新的存在理由，即是被外面的人类忘却，就是这样。现如今被人类害怕的妖怪只不过是摆摆样子而已，在外面的世界被忘却的越厉害，妖怪们越能强调自身的存在感，增强自身的实力，是一个划时代的系统。

就是说与外面的世界的自由交流，可以说是在否定现在妖怪们的存在本身，更进一步地说也可能导致幻想乡本身的崩溃危机，只要理解幻想乡是怎么成立的这点也就显而易见了。即使面临这般危机事态，妖怪们的应对方式却很微妙……

——节选自射命丸文《幻想乡的危机是被计算好了的！？》

材料三 一般来讲，幻想乡内部人和妖怪关系是：“人类被妖怪奴役，幻想乡是圈养人类的场所。”这一点很容易得出，人妖双方的力量对比不平衡也证明了人被奴役这一观点，而圈养人类则是因为妖怪需要人的恐惧和信仰进行存活，这样的话，人类被圈养就变得非常显而易见的事情了。

但是，我们知道，无论是作品里的外界还是现实当中，是没有妖怪这个种族存在的，同样的，没有妖怪，人类照样可以存活，但是从妖怪的角度看，如果没有人类为其提供恐惧和信仰，妖怪就不能存活下去，也就是说，妖怪是必须依赖于人才能存活，而人不需要依赖于妖怪就能存活，因此在人和妖的关系上，我们可以产生这样的观点：不是妖怪圈养人，而是人圈养妖怪，而在人与妖的关系中我们可以发现，当人这一方与妖怪脱离的话，人不会受到任何影响，硬要说的话可能也会有一定的影响，而妖怪一方却失去了一切，在这一角度讲，人和妖怪本身就是不平等的关系，但优势的一方从妖怪变成了人类。

——节选自上弦月《基于东方 Project 的幻想乡社会分析》

- （1）结合材料一和所学内容，简要概括幻想乡目前妖怪的现状，并分析其产生的原因（5 分）
- （2）对比材料二与材料一，试阐释在以射命丸文为代表的妖怪视角下，幻想乡面临着怎样的危机。对幻想乡而言，这是一场危机吗？（6 分）
- （3）结合上述材料与所学知识，在你看来幻想乡是一所理想乡吗？并论述你的理由。（6 分）

### 五、附加题：本题共 1 题，每题 10 分，共 10 分。

东方 Project 历经近 30 年发展，至今仍焕发着蓬勃生机。无论你是作为创作者，还是考据党，抑或是东方粉丝，谈一谈你对东方 Project 有着什么样的想法。