

2019학년도 Yannic 제2차 모의평가

게임탐구 영역 정답표 (메이플스토리) 과목

문항 번호	정 답	배 점	문항 번호	정 답	배 점	문항 번호	정 답	배 점	문항 번호	정 답	배 점
1	④	2	6	④	2	11	②	3	16	⑤	2
2	①	2	7	③	3	12	②	3	17	⑤	2
3	③	2	8	⑤	2	13	④	3	18	④	3
4	③	2	9	①	3	14	①	3	19	①	2
5	⑤	3	10	②	2	15	⑤	3	20	③	3

킬러 문제: #20

고난도 문제: #9, #12, #13, #15

#1. ④

BGM: 후회의 길(Repentance.mp3)

- ① 이계의 사제 - 아카이럼의 제단(Altar of Akayrum.mp3)
- ② 비틀린 시간의 신관 - 비틀린 시간의 신전(차원의 틈)(Crack of Dimension.mp3)
- ③ 망각의 신관 - 망각의 길(Forgetfulness.mp3)
- ④ 후회의 신관 (정답)
- ⑤ 추억의 신관 - 추억의 길(Remembrance.mp3)

#2. ①

BGM: 에델슈타인 마을(Edelstein City.mp3)

- ① (정답)
- ② BGM: 에델슈타인 공원 사냥터(National Park.mp3)
- ③ BGM: 에델슈타인 - 광산 가는 길(Low Grade Ore.mp3)
- ④ BGM: 에델슈타인 - 레지스탕스 지하본부(Underground Place.mp3)
- ⑤ BGM: 레벤 광산(Power Station.mp3)
- 에델슈타인 마을에는 도토리나무가 있다. 일반공격을 이용해 도토리를 딸 수 있다.

#3. ③

㉠ 캐릭터의 HP나 MP를 회복시키는 것 / ㉡ 특정 능력치를 일시적으로 올려주는 것

㉢ 상태이상으로부터 캐릭터를 회복시키는 것

	㉠	㉡	㉢
①	 0 맑은 물 MP 800 회복	 0 전사의 알약 10분 간 공격력 5 증가	 X 고목나무 수액 5분 간 마력 10 증가
②	 X 당근주스 통찰력 성향 5 증가	 0 속도향상의 알약 10분 간 이동속도 5 증가	 0 보약 허약 상태이상 치료
③	 0 오렌지 주스 MP 450 회복	 0 마법사의 알약 10분 간 마력 5 증가	 0 해독제 중독 상태이상 치료
④	 0 포도 주스 MP 900 회복	 X 마나 엘릭서 알약 MP 300 회복	 0 성수 봉인, 저주 상태이상 치료
⑤	 X 아기 용의 이유식 20분 간 공격력 7 증가	 0 통증 완화제 30분 간 물리방어력 300 증가	 0 성수 암흑, 허약, 중독, 봉인, 저주 상태이상 치료

#4. ③

㉠ 무기류에만 붙는 잠재옵션 / ㉡ 액세서리에만 붙는 잠재옵션

- | | |
|---------------|-------------|
| ① 공격력 증가 | 방어력 증가 |
| ② 마력 증가 | 이동속도 증가 |
| ③ 크리티컬 확률 증가 | 메소 획득량 증가 |
| ④ 크리티컬 데미지 증가 | 아이템 획득확률 증가 |
| ⑤ 올스택 증가 | 상태이상 내성 증가 |

- 크리티컬 데미지 증가 옵션은 장갑에만 붙는다. (무기의 에디셔널 잠재능력에도 등장한다)
- 이동속도 증가 옵션은 신발에만 붙는다. (다른 장비에서는 에디셔널 잠재능력으로 등장한다)
- 상태이상 내성 증가 옵션은 에디셔널 잠재능력에만 등장한다.
- 방어력 증가, 올스택 증가 옵션은 모든 장비에 붙는다.
- PC방 접속 이벤트의 보상으로 얻을 수 있는 도미네이터 펜던트에는 크리티컬 확률 증가 잠재옵션이 붙어 있으나, 이 장비는 잠재능력이 고정되어 있어 큐브로 잠재능력을 재설정할 수 없으므로 문제의 조건에 의해 배제된다.

#5. ⑤

(가) - 루디브리움

(나) - 무릉

(다) - 판테온

- ① (가)~(다) 마을 모두 입장 레벨 제한은 없다.
- ② (가) 마을은 (나), (다) 마을과 달리 테마던전(판타스틱 테마파크)과 연결되어 있다.
- ③ (가)~(다) 마을 모두 디멘션 게이트로 접근할 수 있다.
- ④ (가), (나) 마을은 (다) 마을과 달리 오르비스 선착장과 연결되어 있다.
- ⑤ (가), (나) 마을은 메이플 월드에 속하지만 (다)마을은 그란디스에 속한다. (정답)

#6. ④

몬스터 라이프 관련 NPC: 클라라

- ① 라니아 - 루미너스 스토리의 히로인이다.
- ② 스피넬 - 세계여행 도우미였다가 지금은 은퇴하고 자기 이름을 딴 숲에서 칩거 중이다.
- ③ 아이린 - 메이플 챗 도우미이다.
- ④ 클라라 - 몬스터 라이프 담당 NPC이다. (정답)
- ⑤ 헤라 - 웨딩빌리지로 보내주는 NPC이다. 웨딩빌리지에서 결혼할 수 있다.

#7. ③

(가) - 제논

(나) - 카이저

- ① 각각 X, X
- ② 각각 O, O
- ③ 각각 X, O (정답)
- ④ 각각 O, O
- ⑤ 각각 O, O

- 에너지소드는 한손무기이다. 그 외의 한손무기로는 한손검, 한손도끼, 한손둔기, 데스페라도, wand, 스태프, 샤이닝 로드, ESP 리미터, 매직 건틀렛, 단검, (블레이드), 케인, 체인, 소울 슈터가 있다.

#8. ⑤

(분노 / 어드밴스드 블레스 / 하울링 / 블레싱 마하)

- 위 스킬은 모두 본인과 파티원들의 공격력을 올려주는 버프 스킬이라는 점에서 공통적이다.

- 팬텀은 모험가의 스킬만 흡칠 수 있으므로 분노와 어드밴스드 블레스는 흡칠 수 있지만 하울링과 블레싱 마하는 흡칠 수 없다.

#9. ① *고난도 문제

A: 혼테일,

이 캐릭터가 잡고 있는 몬스터는 '카오스 혼테일'이다.

- 추론 1단계: 유혹을 거는 최초의 보스몬스터, 데메토스 서버에서 처음으로 격파 등의 구절을 통해 A는 혼테일임을 추론할 수 있다.

- 추론 2단계: 현재 캐릭터에게 언데드화가 걸려 있고 혼테일이 공격반사 스킬을 사용한 것으로 보아 이 캐릭터는 카오스 모드의 혼테일을 잡고 있음을 추론할 수 있다.

① 카오스 혼테일을 잡으면 검은 마법사의 하수인이 나온다. (정답)

② 혼테일은 얼굴장식 아이템을 드롭하지 않는다.

③ 혼테일은 난이도에 관계없이 하루에 한 번 잡을 수 있다.

④ 혼테일은 잠재능력 봉인을 걸지 않는다.

⑤ 몬스터가 바인드에 걸린 상태이더라도 이미 걸려 있는 공격반사 버프는 유효하다.

● 검은 마법사의 하수인은 오직 카오스 혼테일을 잡은 이후에만 나온다. 원래는 카오스 자금을 잡은 이후에도 등장했는데 개편 이후 등장하지 않는다.

● 참고로 혼테일이 드롭하는 장신구 세트 품목은 펜던트(혼테일의 목걸이/카오스 혼테일의 목걸이)와 반지(실버블라썸 링)이다.

#10. ②

(가) - 파티퀘스트 / (나) - 월드 통합 파티퀘스트

- ㄴ은 일반 퀘스트이고, ㄹ은 일반 파티퀘스트이다.

- 그래서 답은 ㄱ, ㄷ이다. 사실상 ㄹ이 이 문제의 답을 갈랐다.

● 월드 통합 파티퀘스트에는 월요의 떡, 첫 번째 동행, 여신의 흔적, 독안개의 숲, 아리안트 투기대회가 있다.

#11. ②

- ① 하이퍼 스탯으로는 버프 지속시간을 늘릴 수 없다.
- ② 감성 레벨을 올리면 버프 지속시간이 올라간다. 감성 10레벨 당 버프 지속시간 +1%p (즉 최대 +10%p) (정답)
- ③ 버프 지속시간을 올려주는 링크스킬은 없다.
- ④ 버프 지속시간을 늘리려면 전투지도 상 외부 지역을 점령해야 한다.
- ⑤ 버프 지속시간 옵션은 하위 어빌리티 등급에서도 뜬다. (레이어 7~13%, 에픽 19~25%, 유니크 32~38%, 레전드리 44~50%)

#12. ② *고난도 문제

- 2010년 12월 '기술시대' 업데이트 이전(=마이스터빌 업데이트 이전)과 이후를 비교하는 문제이다.

- ① 메이커 스킬은 45레벨부터 배울 수 있었으나, 전문기술은 35레벨부터 배울 수 있다. 레벨 제한이 낮아졌다.
- ② 기술시대 이전 메이커 스킬로는 비약, 회복 물약 등 소비 아이템을 만들 수 없었으며, 만들 수 있는 장신구의 종류도 지금에 비해 매우 적었다. 그러나 그때도 무기를 제작할 수는 있었다. (정답)
- ③ 지금은 마이스터빌에서만 아이템 제작이 가능하지만, 메이커 스킬은 장소의 제약 없이 사용할 수 있었다.
- ④ 기술시대 업데이트 이전에는 광물 1개를 제련하기 위해 원석 10개를 모아야 했다.
- ⑤ 과거에는 일정 레벨(45, 75, 105)에 도달해야 메이커 스킬의 레벨을 올릴 수 있었다. 하지만 현재는 캐릭터의 레벨에 관계없이 숙련도만 채우면 전문기술의 레벨을 올릴 수 있다. 기술을 향상한다는 것은 전문기술의 레벨을 올린다는 것과 동일한 의미이다.

● 제로는 신전에 있는 NPC 델로 옆에서도 아이템 제작이 가능하긴 하다.

#13. ④ *고난도 문제

(가) - 차원의 도서관/EP.01 [하얀 마법사] 中

(나) - 은월 스토리 퀘스트 中 (은월이 미우미우를 떠나기 직전)

- (가)는 '아린'의 대사로, 아린이 '용병'에게 의지하고 있음을 상징적으로 드러내는 구절이다. 용병은 이 말에 대답을 하지 않고, 아린은 '그냥 해 본 말이야, 기대도 안 했어.' 라는 말로 얼버무린다. 이 대사는 용병의 사망 직전 회상 신에 나오는데, 이는 용병 스스로도 아린을 가족처럼 생각하고 있었다는 것을 암시하며 아린을 보호해주지 못하고 먼저 숨을 거두게 되는 것에 대한 안타까움과 미안함을 함축한다고 볼 수 있다.
- (나)는 '랑'의 대사로, 메이플 월드로 곧 떠날 은월에게 아쉬움을 전하는 구절이다. 은월은 랑에게 꼭 미우미우로 돌아올 것을 약속한 뒤 메이플 월드로 떠나지만, 차원을 넘나들 때마다 존재가 잊히게 되는 그의 운명 때문에 랑은 은월을 잊게 된다.

ㄱ. 위에 설명했다. (가)에서 '우리'는 ㉠을 약속한 적이 없다.

ㄴ. 위에 설명했다. 맞다.

ㄷ. (가)는 하얀 마법사가 타락하여 검은 마법사가 된 직후의 일이고, (나)는 검은 마법사의 봉인 이후 한참 시간이 흐른 시점의 일이다. (가)가 훨씬 전의 일이다.

- 그래서 답은 ㄴ, ㄷ이다.

#14. ①

‘그녀’ = 알리샤

- 위: ‘한쪽 눈에 안대를 한 마족 소년(=데미안)’, ‘수호자 넷’ 등의 구절을 통해 루타비스 이야기임을 추론할 수 있다.

- 아래: ‘깊은 바닷속에 커다란 탑을 만들고’ 등의 구절을 통해 해저의 탑 더 시드 이야기임을 추론할 수 있다.

① 알리샤는 메이플 월드에 소속된 생명의 초월자이다. (정답)

② 아리아 및 시그너스와 관련 있는 주제다.

③ 린스와 관련 있는 주제다.

④ 뜬금없는 소리다.

⑤ 구와르와 관련 있는 주제다. 참고로 구와르의 성별은 밝혀진 바가 없다.

● 또 다른 메이플 월드의 초월자로는 검은 마법사(빛의 초월자), 린스(시간의 초월자)가 있다.

● 데미안이 알리샤를 납치한 것을 아카이럼이 알고 있으므로 3번도 정답이라고 생각할 수 있지만, 데미안이 알리샤를 납치했을 때 아카이럼은 이미 시간의 신전 신관 직함을 벗어던지고 검은 마법사의 밑으로 들어가 있었다. 따라서 3번은 답이 될 수 없다.

#15. ⑤ *고난도 문제

(가) - 월드 대 통합 이전(2013년 2월 이전)의 상황

(나) - 월드 대 통합 이후(2014년 2월 이후)의 상황

- (가) 추론: 월드가 40개를 넘어섰다는 구절 등에서 월드 대 통합 이전의 상황임을 추론할 수 있다. 월드 수가 40개를 넘어섰다고 했는데, 41번째 월드는 2012년 7월 추가된 '판테온'이었으므로 (가) 시기는 2012년 7월에서 2013년 2월 사이이다. 물론 이런 것까지 몰라도 된다.

- (나) 추론: 루나 월드가 생겼다는 점에서 네 차례에 걸친 월드 통합 업데이트가 모두 끝난 후의 상황임을 추론할 수 있다. 채널을 20개에서 30개로 늘린 것은 2017년 6월이므로 (나) 시기는 2014년 2월에서 2017년 6월 사이이다. 물론 이런 것까지 몰라도 된다.

ㄱ, ㄴ. 엘론드와 카스티아 월드가 통합된 것은 2007년이며, 이는 최초의 통합 월드이다. 근데 이게 중요한 게 아니다. 중요한 건 2013~2014년 진행된 월드 대 통합 업데이트에서 생긴 통합 월드는 '이노시스, 유니온, 엘리시움, 루나' 4개뿐이라는 것이다.

ㄷ. 2014년, 메이플스토리는 월드 난립을 해소하고 월드 간 인구수의 균형을 맞추려 하였다. 이 효과를 극대화하기 위해 메이플스토리는 월드 리프 이벤트를 실시하여 시골서버와 도시서버의 양극화를 유도한 후 시골서버를 여러 개 묶어 엘리시움과 루나 월드를 만들었다.

- 그래서 답은 ㄴ, ㄷ이다.

- 특정 사건의 연도를 알고 있는지를 묻는 문제가 아니라 2013~2014년에 걸쳐 진행된 월드 대 통합 업데이트의 목적, 경과, 결과를 알고 있는지를 묻는 문제이다.

#16. ⑤

- 국어 문제다. 시간 끌기 용으로 낸 문제다.

- ① 1문단의 첫 두 문장, 2문단 네 번째 줄 '그 대신~주제가 되었다' 문장 등으로부터 ㄴ 시기의 세계관이 복잡함을 추론할 수 있다. 따라서 ㄱ 시기의 세계관이 더 단선적이다.
- ② 2문단의 세 번째 줄 '그 각각의 사냥터 고유의 콘셉트와 매력도 열거했다' 등의 구절을 통해 ㄴ 시기의 사냥터가 천편일률적임을 추론할 수 있다.
- ③ 3문단을 읽어 보면 엘리트 보스는 ㄴ 시기에 등장했음을 알 수 있다.
- ④ 3문단 첫째 줄 '이러한 변화로 인해 특정 보스맵이나 퀘스트·이벤트 필드의 인기가 높아지고 일반 필드 사냥의 인기는 식었다' 등의 구절을 통해 ㄴ 시기에 특정 보스맵을 선호하는 경향이 뚜렷했음을 추론할 수 있다.
- ⑤ 1문단 마지막 문장에 그대로 나와 있다.

#17. ⑤

- 시그너스가 타락한 것은 루시드가 만들어낸 꿈이지 현실이 아니다. 그리고 타락한 시그너스가 검은 마법사를 추종한다고 볼 근거도 없다.

#18. ④

- 콤보 킬을 유지하면 보너스 경험치도 최대 +10%만큼 주고, 접촉 시 일정량의 경험치를 얻을 수 있는 콤보 킬 구슬도 생성된다. 이는 ㉠ 효과로 볼 수 있다. 그러나 콤보 킬 스택을 아무리 많이 쌓고 오래 유지해도 아이템은 얻을 수 없다. (= ㉡ 효과는 없다.)

#19. ①

A: 일본

- 쇼와 마을, 칸나와 하야토 등을 통해 A 국가는 일본임을 알 수 있다. 딱 봐도 일본어 느낌이 나지 않는가? 버섯신사는 쇼와 마을과 더불어 일본의 시그니처 마을이다.

- 해외 서비스 문제는 중요한 이슈이긴 하지만 워낙 마이너한 주제라 일부러 엄청 쉽게 냈다.

- 보트키 타운은 싱가포르, 상해 와이탄은 중국, 플로팅 마켓은 태국, 마스테리아는 글로벌 메이플스토리(북아메리카 중심)의 시그니처 마을이다.

#20. ③ *킬러 문제

㉠: 5500

㉡: 5900

㉠.

대부분의 캐시아이템은 전액 마일리지로 구매할 수 있다. 그런데 전액 마일리지로 구매가 불가능한 상품들도 있다. 이 리스트에 있는 '로얄 헤어쿠폰'이 이에 포함된다.

한편 캐시아이템을 구매할 때는 아이템 금액의 30%만큼을 마일리지로 대체할 수 있다. 이때 나머지 70%만큼은 반드시 '넥슨캐시'로 지불하여야 한다. 즉 [넥슨캐시 70% + 마일리지 30%]의 조합으로는 구매가 가능하지만 [메이플포인트 70% + 마일리지 30%]의 조합으로는 구매가 불가능하다. '로얄 헤어쿠폰'은 [5500 넥슨캐시], [5500 메이플포인트], [3850 넥슨캐시 + 1650 마일리지] 중 한 가지 방법으로 구매할 수 있다(∵ [5500 마일리지]로는 불가능). 이 중에 5000 메이플포인트와 6000 마일리지만으로 선택할 수 있는 방법은 없다.

따라서 ㉠은 맞다.

㉡. 페이백은 아이템을 삭제하되 구매 시 지불한 가격의 30%만을 '메이플포인트로' 돌려받는 시스템이다. 한편 [코디 아이템]에 있는 아이템의 가격을 모두 더하면 4700캐시이다. 모든 아이템에 대해 페이백을 받으면 1410 메이플포인트를 돌려받을 수 있다. (∵ $4700 \times \frac{3}{10} = 1410$)

레드 큐브는 하나에 1200원이므로 돈은 충분하다. 그러나 메이플포인트로 구매한 아이템은 교환이 불가능하므로 경매장을 통해 판매할 수 없다.

따라서 ㉡은 틀렸다.

㉢. 아이템이 교환 가능하려면 [넥슨캐시 100%] 또는 [넥슨캐시 70% + 마일리지 30%] 중 하나의 방법으로 구매한 것이어야 한다. 사용한 넥슨캐시가 최소가 될 때는 모든 아이템을 [넥슨캐시 70% + 마일리지 30%] 조합으로 구매했을 때이다. 리스트 내에 있는 아이템은 총 20000원이므로 민수는 최소 14000 넥슨캐시(with 6000 마일리지)를 사용했을 것이다.

따라서 ㉢은 맞다.

- 그래서 답은 ㉠, ㉢이다.