

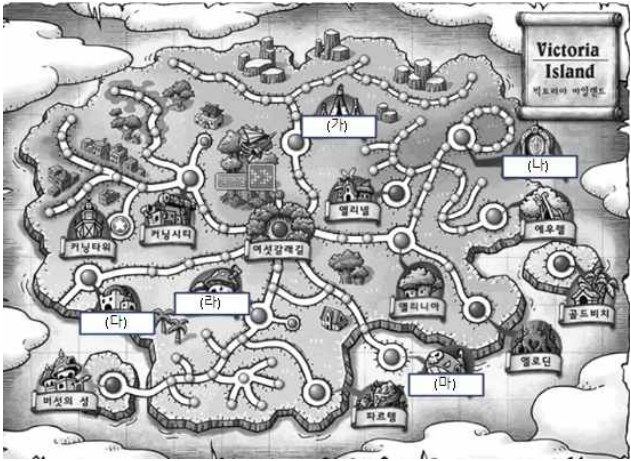
제 4 교시

메이플스토리 영역

성명

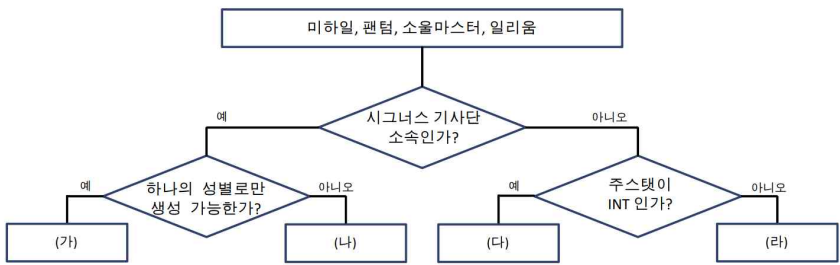
수험 번호

1. 그림은 빅토리아 아일랜드의 주요 지역 (가)~(마)를 나타낸 것이다. <보기>에서 설명하는 지역으로 가장 적절한 곳은?



이 지역은 모험가 직업이 전직을 하기 위해 빅토리아 아일랜드에 도착했을 때 가장 먼저 도착하는 마을이다. 서식하는 몬스터로는 빨간 달팽이, 스포아, 마노 등이 있다.

- ① (가)      ② (나)      ③ (다)      ④ (라)      ⑤ (마)
2. 다음은 미하일, 팬텀, 소울마스터, 일리움을 몇 가지 기준에 따라 분류한 것이다.



- (가)~(라)에 들어갈 직업의 이름으로 바르게 짝지어진 것은?
- | (가)     | (나)   | (다)   | (라) |
|---------|-------|-------|-----|
| ① 미하일   | 소울마스터 | 일리움   | 팬텀  |
| ② 미하일   | 팬텀    | 소울마스터 | 일리움 |
| ③ 일리움   | 소울마스터 | 팬텀    | 미하일 |
| ④ 일리움   | 미하일   | 소울마스터 | 팬텀  |
| ⑤ 소울마스터 | 팬텀    | 일리움   | 미하일 |

3. 다음은 메이플스토리과 관련된 정보를 열거한 것이다.

- (가) 제로를 제외한 메이플스토리 직업의 3차 전직은  $a$ 레벨부터 가능하다.
- (나) 상점에서 판매하는 거짓말 탐지기의 가격은  $b$ 메소이다.
- (다) 한 캐릭터가 누적시킬 수 있는 피로도 는 최대  $c$ 이다.

$\frac{ac}{b}$ 의 값은? [3점]

- ① 1      ②  $\frac{6}{5}$       ③  $\frac{7}{5}$       ④  $\frac{8}{5}$       ⑤  $\frac{9}{5}$

4. 밑줄 친 그녀에 대한 설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은?

검은 마법사가 봉인되기 전, 그녀는 깊은 바닷속에 커다란 탑을 만들고 그곳에 당시의 생명체와 자연환경을 그대로 이식하였다. 이는 검은 마법사에 의해 세상이 멸망하더라도 메이플 월드를 본래의 모습으로 되돌릴 수 있도록 하기 위함이었다.

- <보 기>
- ㄱ. 메이플 월드의 시간의 초월자에 해당한다.
- ㄴ. 데미안의 의해 납치당했다.
- ㄷ. 아브락사스 유적 비석에 새겨져 있다.

- ① ㄱ      ② ㄴ      ③ ㄱ, ㄷ
- ④ ㄴ, ㄷ      ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

5. 다음은 메이플스토리의 그란디스 지역 (가)~(라)와 관련된 설명이다. 다음 중 어느 설명에도 해당되지 않는 지역은?

- (가) 초월자의 탄생과 함께 모습을 감추었던 고대 신의 성지로, 신의 재림을 꿈꾸는 자들이 속속들이 모여들기 시작했다. 중앙의 원형 광장과 그 광장과 연결되는 대로를 통한 돔 지붕 형태의 구조물이라는 특징이다.
- (나) 노바 종족의 수도이자 매그너스가 점령하여 스펙터들의 본거지가 된 도시이다. '뒤틀린 숲' 이 도시를 에워싸고 있으며, 도시의 가장 안쪽에는 매그너스가 거처하고 있는 폭군의 성채가 존재한다.
- (다) 노바족이 하이레프에게 쫓겨 도망쳐 온 곳이다. 지속적으로 하이레프족과 매그너스에게 위협을 받고 있기 때문에 성물을 이용해 보호막으로 둘러싸여 있다.
- (라) 카인의 시작 도시인 툰렌시티, 일리움의 시작 도시인 아설룸과 연결되어 있다. 탐정 레이브의 사건일지의 배경이 되는 장소이기도 하다.

- ① 새비지 터미널      ② 호텔 아르크스      ③ 헬리시움
- ④ 세르니움      ⑤ 판테온

6. 다음 대화가 있었던 시기를 연표에서 옳게 고른 것은? [3점]

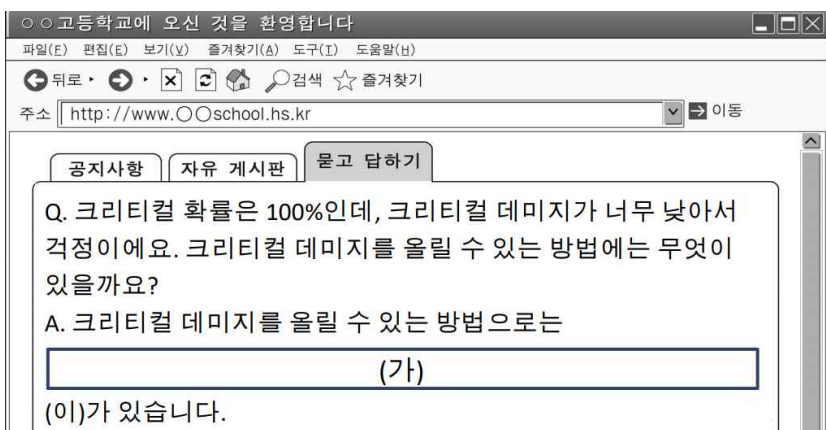
팬텀 : 아아, 그러고 보니 깜빡했어. 내가 검은 마법사의 반쪽이라는 걸 말야. 팔은 안으로 굽는다고 하지.

루미너스 : 닥쳐라, 좀도둑. 네 기분이 나쁘다고 해서 아무 말이나 막 뱉어도 되는 건 아니야.

|            | (가) | (나) | (다) | (라) | (마) |
|------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 아프리엔의 죽음   |     |     |     |     |     |
| 에반의 후계자 계승 |     |     |     |     |     |
| 프렌즈 월드 도착  |     |     |     |     |     |
| 아브락사스의 폭발  |     |     |     |     |     |
| 데미안과의 결투   |     |     |     |     |     |
| 데미안의 죽음    |     |     |     |     |     |

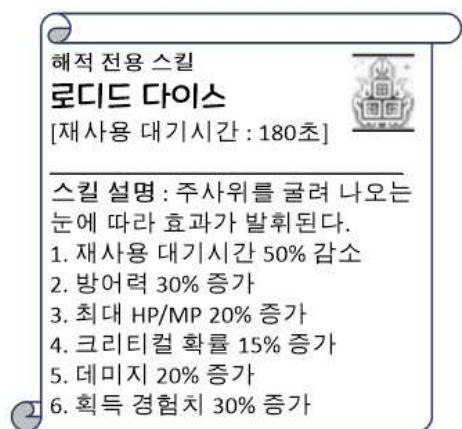
① (가)      ② (나)      ③ (다)      ④ (라)      ⑤ (마)

7. 다음은 어느 고등학교 ‘묻고 답하기’ 게시판의 모습이다. (가)에 들어갈 말로 적절하지 않은 것은?



- ① 메이플 유니온 활용하기  
 ② 쓸만한 샤프 아이즈 이용하기  
 ③ 키네시스의 링크 스킬 이용하기  
 ④ 장갑 레전드리 잠재능력 이용하기  
 ⑤ 성향 아이템을 이용하여 감성 레벨 올리기

8. 다음은 해적 전용 스킬 ‘로디드 다이스’에 대한 설명이다. 다음 중 옳은 설명만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? (단, 재사용 대기시간에 영향을 주는 요소는 1번을 제외하고 무시한다.) [3점]



<보 기>

- ㄱ. 엔젤릭버스터는 이 스킬을 사용할 수 있다.  
 ㄴ. 주사위의 눈을 숫자기를 눌러 정한 뒤 주사위를 굴려 효과를 얻을 수 있다.  
 ㄷ. 1번을 제외한 모든 번호에서 증가 효과를 받는 스탯은 하이퍼 스탯으로도 올릴 수 있는 스탯이다.

- ① ㄱ                      ② ㄷ                      ③ ㄱ, ㄴ  
 ④ ㄴ, ㄷ                ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

9. 유니퍼베리 씨앗 6개를 제련하게 되면 유니퍼베리 씨앗 오일 1개를 90% 확률로 얻을 수 있다. 유니퍼베리 씨앗 600개를 모두 제련하여 얻은 유니퍼베리 씨앗 오일의 개수를  $X$ 라고 할 때,  $X$ 는 이항분포를 따른다.  $P(87 \leq X \leq 96)$ 의 값을 오른쪽 표준정규분포표를 이용하여 구한 값은?

| $z$ | $P(0 \leq Z \leq z)$ |
|-----|----------------------|
| 1.0 | 0.3413               |
| 1.5 | 0.4332               |
| 2.0 | 0.4772               |

- ① 0.8185                ② 0.7445                ③ 0.6359  
 ④ 0.5919                ⑤ 0.4772

10. A, B, C는 각각 수상한 큐브, 장인의 큐브, 레드 큐브를 순서 없이 나타낸 것이다. A~C를 분류하기 위한 질문에 맞을 경우 ○, 틀리면 ×로 대답한다고 할 때, <보기>에서 옳은 것만을 있는 대로 고른 것은?

| 질문                      | A | B | C |
|-------------------------|---|---|---|
| 유니크 등급의 아이템에 사용할 수 있는가? | ○ | × | ? |
| 마일리지로 구입할 수 있는 아이템인가?   | × | ? | ? |

<보 기>

- ㄱ. A는 몬스터 컬렉션 보상으로 획득 가능하다.  
 ㄴ. B는 일반 몬스터 사냥시 확률적으로 획득 가능하다.  
 ㄷ. C는 마이스터 빌에서 제작할 수 있다.

- ① ㄱ                      ② ㄴ                      ③ ㄱ, ㄷ  
 ④ ㄴ, ㄷ                ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

- [11~13] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

무기와 방어구에는 잠재능력과 에디셔널 잠재능력을 부여할 수 있다. 잠재능력은 일반적으로 필드 드롭, 장비 제작, 잠재능력 부여 주문서 등을 통해 부여될 수 있고, 에디셔널 잠재능력은 장비 제작, 에디셔널 잠재능력 부여 주문서 등을 통해 부여될 수 있다.

잠재능력과 에디셔널 잠재능력에는 4가지 ㉠종류의 등급이 존재하는데, 등급이 낮은 순서대로 나열하면 레어, 에픽, 유니크, 레전드리이다. 레어 등급의 아이템에는 반드시 레어 옵션만 붙게 되고, 에픽 등급 이상부터는 반드시 그 등급 이하에 해당하는 옵션이 붙게 된다. 첫째 줄에 뜨는 옵션은 해당 아이템의 등급과 ㉡일치하고, 둘째 줄과 셋째 줄에 뜨는 옵션의 해당 아이템의 등급 이하이다. 예컨대, 유니크 등급의 아이템이 있다고 가정하자. 첫째 줄에는 반드시 유니크 옵션만이 붙을 수 있고, 둘째 줄과 셋째 줄에는 유니크, 에픽, 레어 옵션이 붙을 수 있는 것이다.

둘째 줄과 셋째 줄에 해당 아이템의 등급과 옵션이 일치하는 희귀한 경우도 있는데, 이를 ㉢옵이탈이라고 한다. 둘째 줄과 셋째 줄에서 발생하는 이탈은 독립변수이기 때문에 같이 일어날 수 있다.

예를 들어 140제 우트가르드 클로(에픽 아이템)에 부여된 잠재능력을 살펴보자.

|        |                                                     |        |                                                |
|--------|-----------------------------------------------------|--------|------------------------------------------------|
| <그림 1> | 공격력 : +6%<br>최대 HP : +110<br>공격시 5% 확률로 2레벨 기절효과 적용 | <그림 2> | 공격력 : +6%<br>DEX : +6%<br>공격시 5% 확률로 50의 HP 회복 |
| <그림 3> | 최대 HP : +6%<br>데미지 : +3%<br>공격력 : +6%               | <그림 4> | 공격력 : +6%<br>DEX : +6%<br>데미지 : +6%            |

옵이탈이 일어나는 경우는 <그림 2>, <그림 3>, <그림 4>가 될 수 있다. <그림 2>와 <그림 3>은 각각 둘째 줄과 셋째 줄에 옵이탈이 일어난 모습이고, <그림 4>는 둘째 줄과 셋째 줄 모두 옵이탈이 일어난 모습이다. 이때, <그림 4>와 같이 모든 줄이 해당 아이템의 등급과 옵션의 등급이 일치하는 경우를 ㉣옵이탈이라고 한다. 옵이탈이 일어날 확률은 매우 낮는데, 옵이탈이 2번 연속으로 일어나야 하기 때문이다. 옵이탈이 발생할 확률을  $n$ 이라고 하면, 옵이탈이 발생할 확률은  $n^2$ 이다.

에디셔널 아이템에서도 이와 똑같은 매커니즘이 적용된다. 다만,

120제 이상의 방어구에 부여할 수 있는 잠재능력의 스탯값의 최댓값은 12%이지만, 에디셔널 잠재능력은 무기의 경우 12%, 방어구의 경우 7%가 최대이다.. 에디셔널 잠재능력은 말 그대로 ‘에디셔널’이기 때문에 벅스 전문가들은 반드시 ©역량 강화를 어느 정도 한 후에 에디셔널 잠재능력을 건드리는 것이 바람직하다고 말한다.

## 11. 윗 글의 전개 방식으로 가장 적절한 것은?

- ① 잠재능력의 변화 과정을 통시적으로 설명하고 있다.
- ② 잠재능력 관련 이론을 소개한 후 그에 대해 평가하고 있다.
- ③ 잠재능력에 대한 상반된 견해를 가진 두 메창을 소개한 후 절충안을 제시하고 있다.
- ④ 잠재능력을 획득할 수 있는 방법과 옵션 부여에서 발생하는 현상을 순차적으로 설명하고 있다.
- ⑤ 잠재능력에 대한 운영진의 대처가 현실 사회에 일으킨 문제를 제시하고 이러한 문제를 되풀이하지 않기 위한 방법을 열거하고 있다.

## 12. 윗글에 대한 이해로 적절하지 않은 것은? [3점]

- ① 잠재능력과 에디셔널 잠재능력 모두 4가지 종류의 등급이 존재하는군.
- ② 레어 등급의 잠재능력이 부여된 아이템에는 에픽 옵션이 붙을 수 없군.
- ③ 에픽 등급의 에디셔널 잠재능력이 부여된 아이템에는 줄 순서대로 에픽-레어-에픽 옵션이 붙을 수 있겠군.
- ④ 옵션이탈 확률이 1%인 아이템에서 옵션이탈이 발생할 확률은 0.01%이겠군.
- ⑤ 레전드리 잠재능력과 레전드리 에디셔널 잠재능력을 지닌 무기에 부여할 수 있는 스탯값의 최댓값은 같지 않겠군.

## 13. 다음은 독립변수에 대한 선생님의 설명이다. (가)에 들어갈 말로 가장 적절한 것은?

—<보 기>—

선생님 : 독립변수는 독립+변수 한자어와 한자어가 합쳐져 만들어진 합성어입니다. 독립은 한자어 합성어이기 때문에 독+립의 결합으로 볼 수 있습니다. 이 때 뒷말의 초성이 앞말의 종성과 만나 비음으로 변하는 현상이 일어나고, 뒤이 어 앞말의 종성이 변화된 뒷말의 초성의 영향을 받아 비음으로 변하는 현상이 일어나게 됩니다. 두 현상이 모두 일어나는 또 다른 예시로는 어떤 것들이 있을까요?

메창 : (가) 이(가) 있을 수 있겠네요.

- ① ㉠ : 종류      ② ㉡ : 일치      ③ ㉢ : 옵션이탈
- ④ ㉣ : 옵션이탈      ⑤ ㉤ : 역량

## [14~15] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

(가)

어느 따스한 봄날 / 꾸벅꾸벅 졸고 있는 제자가 펑 귀여워  
무슨 고민을 그리도 깊이 하느냐며 놀려보았다.  
눈을 뜬 제자는 / 마침 손 위로 떨어지는 꽃잎을 받아 쥐고는  
너스레 떨며 말했다.

세상의 모든 아름다운 것은

어찌 이리도 금방 사라지고 마는 것일까요.

빙긋 웃는 그 얼굴이 마치 봄바람처럼 따스하여,

나도 모르게 미소지었다.

**꽃잎은 흩날려 떨어지기에 아름다운 법입니다.**

사람도 그래서 아름답습니다.

**그러니 영원을 말하는 자와 가까이하지 마십시오.**

하늘 아래 불변하는 것은 아무 것도 없으니,

틀림없이 거짓말쟁이입니다.

나 또한 영원을 맹세한 기사였기에,

우린 마주보며 소리내어 웃었다.

어느 따스한 / 따스한 봄날이었다.

- 작자 미상, 「샤레니안의 기사」

(나)

公無渡河      임아 그 물을 건너지 마오.

公竟渡河      임은 끝내 물을 건너셨네.

墮河而死      물에 빠져 돌아가시니

當奈公何      가신 임을 어찌할꼬

- 백수 광부의 아내, 「공무도하가」

(다)

한참 지나쳐버린 걸까 / 잡은 두 손에 약속했던

그 날의 우리의 속삭임들

이젠 눈을 감아도 보여 / 함께 거닐었던 그곳과

아득히 따스했던 하늘빛

내 곁에 머무를 때면 / 이 햇살처럼

한참을 하얗게 웃었던 걸요

내 품에 가득한 그 미소와 / 그대의 숨소리

**바람이 전해줄 거예요**

이제 나 아는 걸 / 우리 함께 한 약속을

언젠가 우리 / 다시 만나게 되는 날

그땐 / 알려줄 거라는 걸

아직 남은 이야기 / 들려주고 싶은 걸

**돌아오는 그 날을 꿈꿔요**

- 오르카, 「천국의 약속」

## 14. (가)~(다)에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

- ① (가)와 (나)는 명령형의 어조를 활용하여 상대방에게 충고하고자 하는 바를 드러내고 있다
- ② (가)와 (다)는 대립적인 색채어의 관계를 바탕으로 주제를 구체화하고 있다.
- ③ (나)와 (다)는 여정에 따른 공간의 이동을 통해 외부 세계의 풍경을 묘사하고 있다.
- ④ (가)와 달리 (나)는 계절의 흐름에 따른 대상의 변화를 통해 화자의 태도를 강조하고 있다.
- ⑤ (가)와 달리 (다)는 수미상관의 기법을 활용하여 구조적 안정감을 형성하고 있다.

15. <보기>를 바탕으로 하여 (가)~(다)를 이해한다고 할 때, (가)~(다)에 대한 이해로 적절하지 않은 것은? [3점]

—<보 기>—

작가는 불행한 일, 부끄러운 일, 자랑스러운 일, 감격적인 일 등 어떤 사건을 경험할 때 소통의 욕구나 치유의 의지를 바탕으로 경험들을 작품으로 형상화한다.

- ① (가)에서 ‘꽃잎은 흩날려 떨어지기에 아름다운 법입니다’는 사라지는 과정 역시 의미있다는 작가의 의식이 투영되었겠군.
- ② (가)에서 ‘영원을 말하는 자와 가까이하지 마십시오’는 영원에 대한 작가의 부정적인 인식을 형상화한 것이겠군.
- ③ (나)에서 ‘가신 입을 어찌할꼬’는 물에 빠져 죽은 입으로 인한 슬픔을 치유하려는 의지가 형상화되었다고 볼 수 있겠군.
- ④ (다)에서 ‘바람이 전해줄 거예요’는 단절되어 있는 상황 속에서 소통의 욕구를 표출했다고 볼 수 있겠군.
- ⑤ (다)에서 ‘돌아오는 그날을 꿈꿔요’는 그리워하는 대상과 재회를 기원하는 시적 화자의 소망을 형상화했다고 볼 수 있겠군.

16. A, B, C, ㉠, ㉡는 다음 조건을 충족한다.

- A, B, C는 각각 은월, 카데나, 아크 중 하나이다.  
○ ㉠, ㉡는 각각 ‘3차 전직 이후 스킬만으로 자신의 시작 마을로 돌아갈 수 있는가?’ 와 ‘익스클루시브 스펠을 사용할 수 있는가?’ 중 하나이다.

다음은 서로 다른 세 직업 A, B, C와 이 직업들을 분류하기 위한 세 질문을 표로 나타낸 것이다. A~C를 분류하기 위한 질문에 맞을 경우 ○, 틀리면 ×로 대답한다고 할 때, <보기>에서 옳은 것만을 있는 대로 고른 것은?

| 질문             | A | B | C |
|----------------|---|---|---|
| 너클을 무기로 사용하는가? | ○ | ? | ? |
| ㉠              | × | ㉢ | ○ |
| ㉡              | ? | ㉣ | × |

—<보 기>—

- ㄱ. A와 C의 주요 스탯은 힘(STR)이다.  
ㄴ. ㉠은 ‘익스클루시브 스펠을 사용할 수 있는가?’이다.  
ㄷ. ㉢와 ㉣에 들어갈 기호는 다르다.

- ① ㄱ                      ② ㄷ                      ③ ㄱ, ㄴ  
④ ㄴ, ㄷ                ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

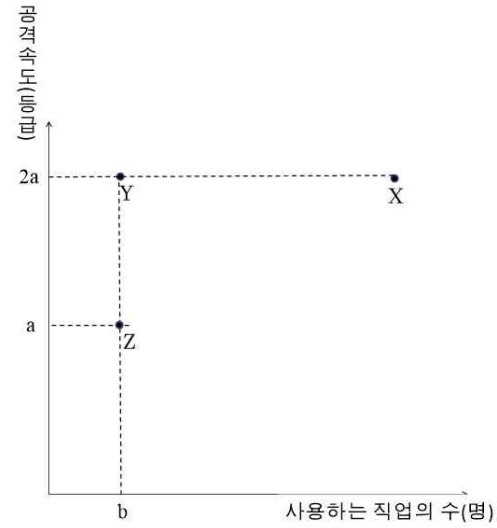
17. 강렬한 힘의 결정석 아이템의 가격은 각 보스마다 부여된 보정 상수를 이용하여 정해지게 된다. 부여된 보정 상수를  $S$ , 그 보스의 강렬한 힘의 결정석 아이템의 가격을  $M$ 이라고 할 때, 다음과 같은 식이 성립한다.

$$\log M - 2\log S = 2 + \log 5$$

카오스 자쿰의 보정 상수가 180, 이지 자쿰의 보정 상수가 20이라고 한다. 카오스 자쿰의 결정석 값을  $M_1$ , 이지 자쿰의 결정석 가격을  $M_2$ 라고 할 때,  $\frac{M_1}{M_2}$ 의 값은? [3점]

- ① 9                      ② 25                      ③ 49                      ④ 81                      ⑤ 121

18. 다음은 서로 다른 무기 X, Y, Z를 사용하는 직업의 수와 공격 속도에 따라 그래프 위에 나타낸 것이다. X, Y, Z는 각각 핸드캐논, 부채, 스태프 중 하나이다.



설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은?

—<보 기>—

- ㄱ. 무기의 출시 년도는  $X < Z < Y$  이다.  
ㄴ. Z를 사용하는 직업과 캐시공유가 가능한 직업은 없다.  
ㄷ. a는 b의 4배이다.

- ① ㄱ                      ② ㄷ                      ③ ㄱ, ㄴ  
④ ㄴ, ㄷ                ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

19. A와 B는 아케인포스를 이용해 사냥을 한다. ㉠와 ㉡는 각각 ‘A가 몬스터에게 주는 피해량의 비율’과 ‘B가 몬스터에게 주는 피해량의 비율’ 중 각각 하나이다. 다음 조건을 모두 만족한다고 한다.

| 사냥터  |             | 요구 아케인포스 | ㉠    | ㉡    |
|------|-------------|----------|------|------|
| 모라스  | 산호 숲으로 가는 길 | ㉢        | 150% | 130% |
|      | 폐쇄구역        | 480      | ㉣%   | ?    |
| 에스페라 | 거울빛에 물든 바다  | 600      | 100% | ?    |

- (가) A의 아케인포스 값은 540이다.  
(나) ㉢의 값은 400 이상이다.  
(다)

<보기>에서 옳은 설명만을 있는 대로 고른 것은? (단, 몬스터에게 주는 피해량은 오직 아케인포스 값에 의해서만 정해진다.) [3점]

—<보 기>—

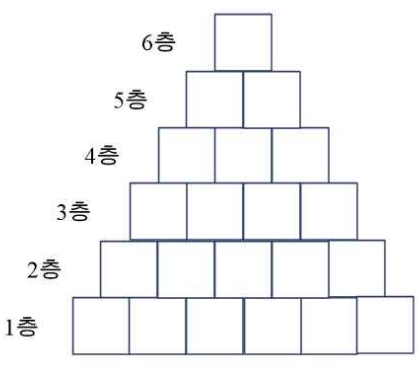
- ㄱ. ㉠은 ‘B가 몬스터에게 주는 피해량의 비율’이다.  
ㄴ.  $㉢ + ㉣ \geq 510$ 이다.  
ㄷ. A와 B가 사냥을 할 때, 세 사냥터 중 몬스터로부터 받는 피해량의 비율이 같은 사냥터는 1곳이다.

- ① ㄱ                      ② ㄷ                      ③ ㄱ, ㄴ  
④ ㄴ, ㄷ                ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

20. 다음은 메이플 스토리 미니게임 ‘몬스터 피라미드’의 규칙이다.

(가) 총 3명이 게임에 참여하며, 한 플레이어당 7개의 말을 무작위로 부여받는다.

(나) 총 말의 개수는 21개이며, 5종류의 일반 말(페페, 슬라임, 옥토퍼스, 주황버섯, 핑크빈) 4개와 특수 말 1개(발록)로 구성되어 있다.



6층  
5층  
4층  
3층  
2층  
1층

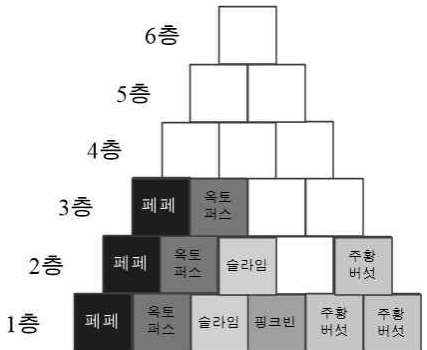
(다) 정해진 순서대로 1층부터 말을 놓는다.

(라) 상위 층에 말을 놓기 위해서는 인접한 하위 층 중 적어도 한 곳에 같은 종류의 말이 있어야 한다.

(리) 특수 말은 하위 층과 상관없이 쌓을 수 있으며, 특수 말과 인접한 상위 층에는 말을 놓을 수 없다.

(마) 말을 놓을 수 없는 경우에는 건너뛰며, 말을 더 이상 놓을 수 없을 때 까지 진행한다.

갑, 을, 병이 말을 나눠가지고, 갑→을→병의 순서로 게임을 진행한다고 한다. 갑, 을, 병이 각각 4개의 말을 놓은 상태이고, 게임 판과 남은 말은 다음과 같다.



6층  
5층  
4층  
3층  
2층  
1층

|   | 페페 | 슬라임 | 옥토퍼스 | 주황버섯 | 핑크빈 | 발록 |
|---|----|-----|------|------|-----|----|
| 갑 | 1  | 0   | 0    | 1    | 1   | 0  |
| 을 | 0  | 2   | 0    | 0    | 0   | 1  |
| 병 | 0  | 0   | 1    | 0    | 2   | 0  |

다음 중 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? [3점]

—<보 기>—

ㄱ. 갑이 페페를 먼저 사용하는 경우, 게임은 무조건 2번 안에 끝나게 된다.

ㄴ. 갑이 주황버섯을 먼저 사용하는 경우, 세 참가자의 말을 놓는 횟수 합의 최댓값과 최솟값의 차는 2이다.

ㄷ. 갑이 핑크빈을 먼저 사용하는 경우, 세 참가자의 말을 놓는 횟수 합의 8인 경우가 존재한다.

- ① ㄱ
- ② ㄴ
- ③ ㄱ, ㄴ
- ④ ㄱ, ㄷ
- ⑤ ㄴ, ㄷ