

제 4 교시

# 메이플스토리 영역

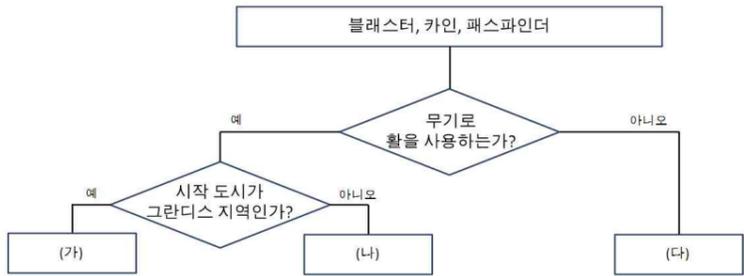
성명  수험번호

1. 다음은 메이플스토리 직업 엔젤릭버스터에 대해 학생 A, B, C가 발표하는 모습을 나타낸 것이다.



발표한 내용이 옳은 학생만을 있는 대로 고른 것은?  
 ① A    ② C    ③ A, B    ④ B, C    ⑤ A, B, C

2. 다음은 블래스터, 카인, 패스파인더를 몇 가지 기준에 따라 분류한 것이다.



(가)~(다)에 들어갈 직업의 이름이 바르게 짝지어진 것은?  
 (가)                      (나)                      (다)  
 ① 블래스터              카인                      패스파인더  
 ② 카인                      블래스터              패스파인더  
 ③ 카인                      패스파인더              블래스터  
 ④ 패스파인더              블래스터              카인  
 ⑤ 패스파인더              카인                      블래스터

3. A, B, C는 각각 주문의 흔적, 수상한 큐브, 마력 결정을 순서 없이 나열한 것이다. A~C를 분류하기 위한 질문에 맞을 경우 ○, 틀리면 ×로 대답한다고 할 때, <보기>에서 옳은 것만을 있는 대로 고른 것은? [3점]

질문	A	B	C
일반 몬스터 사냥 시 획득 가능한가?	○	?	?
경매장에 100개 단위로 판매 가능한가?	?	?	×

<보 기>  
 ㄱ. A는 마이스터 빌에서 제작 재료로 쓰인다.  
 ㄴ. B는 보스 몬스터 격파 시 확률적으로 획득 가능하다.  
 ㄷ. A~C 중 소비 아이템은 1개이다.

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

4. 그림은 메이플 월드의 주요 지역 (가)~(마)를 나타낸 것이다. 설명의 밑줄 친 이 지역으로 가장 적절한 곳은?



이 지역은 시그너스 여제가 세상을 둘러보기 위해 메이플 월드 전역을 떠다니다가 블랙윙이 출몰한 이후 이에 대항하기 위한 기사단 양성을 위해 정착한 곳이다.

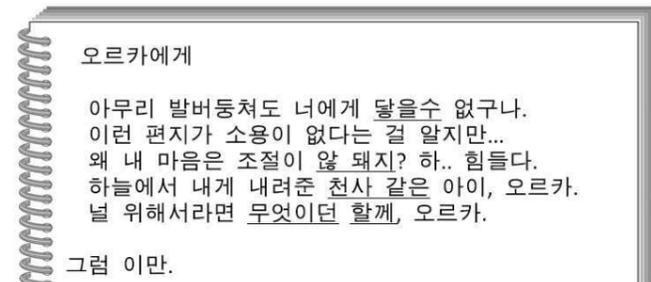
① (가)    ② (나)    ③ (다)    ④ (라)    ⑤ (마)

5. 다음은 메이플스토리와 관련된 몇 가지 정보를 열거한 것이다.

(가) 메이플스토리의 출시 년도는  $a$ 년이다.  
 (나) 장갑을 강화할 때, 주문의 흔적으로 사용할 수 있는 주문서 종류는  $b$ 가지이다.  
 (다) 소멸의 여로는  $c$ 레벨부터 입장 가능하다.

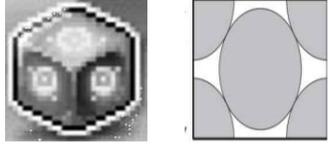
$a+b-10c$ 의 값은? [3점]  
 ① 6    ② 7    ③ 8    ④ 9    ⑤ 10

6. 다음은 프란시스가 오르카에게 보낸 고백편지이다. 맞춤법을 고친 것으로 적절하지 않은 것은? [3점]



① 달을 수 : 의존 명사는 앞 말과 띄어쓰는 것이 원칙이므로 '달을 수'로 고친다.  
 ② 않 돼지 : 부사 '안'은 '아니'의 줄임말이고 '않'은 '아니하-'의 줄임말이므로 '안 돼지'로 고친다.  
 ③ 천사 같은 : 조사는 앞말과 붙여 써야 하므로 "천사같은"으로 고친다.  
 ④ 무엇이던 : '던'은 과거를 경험을 나타내는 어미이므로 '무엇이든'으로 고친다.  
 ⑤ 할께 : 부적절한 높임 표현이 사용되었으므로 '할게'로 고친다.

7. 다음은 수상한 큐브의 결정과 결정의 단위 세포 모형을 위에서 관찰한 모습을 순서대로 나타낸 것이다. 수상한 큐브의 결정은 체심 입방 구조와 면심 입방 구조 중 하나이다. 다음 설명 중 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? [3점]



<보 기>

- ㄱ. 수상한 큐브의 결정은 체심 입방 구조이다.
- ㄴ. 결정에서 한 원자에 가장 인접한 원자 수는 8이다.
- ㄷ. 결정의 단위 세포 내에 포함된 구의 수는 4이다.

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

[8~9] 다음 글을 읽고, 물음에 답하시오.

[앞부분 줄거리] 타나는 반마력석 사고에 휘말려 한 차례 소멸한 뒤 재생했으나 지하감옥에 갇혀 실험체로 이용된다.

장은 타나를 풀어주려고 노력하나, 타나를 속박한 사슬이 보통 사슬이 아님을 깨닫고 구출할 수 없다는 걸 금세 깨달았다. 하지만 그 이후에도 지속적으로 타나를 찾아왔다.

“심심할까봐 책을 가져왔는데... 읽어줄까?”  
“심심하다는 건... 읽어줘.”

“심심한 게 뭐냐면 말야. 어...음... 자 들어봐? 옛날 옛날에 어떤 마법에 걸린 성에 아름다운 공주가 갇혀있었는데...”

둘의 만남은 계속되었으나, 특별한 일은 일어나지 않았다. 굳이 작은 변화를 말하자면 타나가 때때로 하늘을 올려다 본다는 것이었다.

오늘도 어김없이 실험은 진행되었다. 실험을 시작하자 헤카톤이 모습을 드러낸다. 헤카톤은 강도를 높이라고 아카이럼에게 명하고, 아카이럼은 당황해 하다 마지못해 실험 강도를 높인다. 거부 반응 때문에 타나가 폭주하려 하자 아카이럼과 연구원은 실험을 중지하려 하는데, 헤카톤은 계속 실험을 하라고 재촉한다. 연구원들은 도망가고, 근처에 있던 헤카톤은 타나가 낸 빛을 맞고 잠깐 영혼이 들락날락 하는 상태가 되었다가 원래대로 돌아온다. 헤카톤은 아카이럼에게 의식이 다가오고 있다며 실험에 실패한다면 그 뒤는 각오하라고 말한다. 연구원은 실험이 성공하든 실패하든 피험체는 소멸할 것이라고 중얼거린다.

실험이 끝나고 얼마 후, 장이 모습을 드러낸다.

“잘 있었어, 타나?”

“이젠 오지 않아도 돼.”

“응? 왜 그래 타나, 무슨 일 있어?”

“책은... 이제 질렸어. 질렸다는 건 흥미를 잃었다는... 더 이상 보고 싶지 않다는 뜻이야.”

“거짓말에는 그다지 소질이 없어 보이네.”

[중략 부분의 줄거리] 장은 타나를 구해 트뤼에페 성을 빠져나갈 계획을 세우게 된다.

투명화 상태의 장은 열쇠로 타나를 풀어주려 하지만 열리지 않자 장은 당황하고, 결국 아카이럼과 헤카톤에게 들통난다. 장이 의식의 열쇠라는 것을 들은 헤카톤은 장을 해치울 것을 명한다.

장은 헤카톤의 병사에게 공격받는다. 장은 이 순간에도 타나가 조금이라도 다칠까 봐 타나를 껴안는다.

“아아... 실패인가봐... 미안... 잘... 될 줄... 알았는데...”

“장...?”

“약속... 못 지켜서... 미안해. 공주님... 난 역시... 멋진 기사는... 될 수 없나봐...”

이후 타나의 거부 반응이 사라지고, 헤카톤은 성공이라며 기뻐한다. 장은 병사의 공격을 받아 의식을 잃고 쓰러진다.

“난 동화 속의 멋진 기사는 아니지만, 그래도 타나를 구해주고 싶어. 약속했으니까. 곁에 있겠다고. 만약 의식이 중지되면...”

“영원한 봉기와 재구성... 끝없는 고통에 빠져. 그런 일은 없어. 다 잘 될 거야. 대도 장에게 언제나 두 번째 작전이 있으니까. 어찌면... 나를 잊어버리게 될지 몰라. 그래도 뭐, 기억은 다시 만들면 되는 거니까. 훨씬 더 좋은 우리만의 기억들, 많이 만들 수 있을 거야.”

- 작자 미상, 「크리티아스의 기억」 -

8. 윗글의 내용에 대한 이해로 적절하지 않은 것은?

- ① 장은 타나를 구출하기 위해 끊임없는 노력을 했다.
- ② 헤카톤은 타나의 거부 반응에도 실험을 강행하라고 아카이럼에게 명한다.
- ③ 타나는 장에게 흥미가 없어 보고 싶지 않다는 거짓말을 한다.
- ④ 장은 헤카톤의 병사의 공격을 받고 의식을 잃는다.
- ⑤ 장은 의식을 잃는 와중에도 타나와의 기억을 만들 것을 기약한다.

9. <보기>는 윗글을 읽고 진행한 학습 활동이다. 선생님의 질문에 대한 학생의 대답으로 적절하지 않은 것은? [3점]

<보 기>

**선생님** : 일반적인 영웅 소설에서 주인공은 고난을 겪지만 조력자를 만나 병서나 무기 등을 얻어 신비한 능력을 갖게 됩니다. 이후 주인공이 위기 상황을 극복하고 이름을 떨치며 부귀영화를 누리는 것으로 마무리됩니다. 그렇다면 일반적인 영웅 소설과 「크리티아스의 기억」을 비교해봅시다.

**학생 1** : 장이 타나를 구해주려다 헤카톤에게 발각되어 위기에 처하는 모습은 일반적인 영웅 소설과 비슷해요. ... ㉠

**학생 2** : 장이 투명화 상태로 타나를 풀어주려는 모습은 신비한 능력을 갖게 되는 일반적인 영웅 소설과 비슷해요. .... ㉡

**학생 3** : 장이 위기 상황을 대면했지만 위기 상황을 극복하지 못한 것은 일반적인 영웅 소설과는 달라요. .... ㉢

**학생 4** : 장이 위기에 처했을 때 타나가 조력자로서 장을 돕는 장면은 일반적인 영웅 소설과 비슷해요. .... ㉣

**학생 5** : 마지막까지 부귀영화를 누리지 못하고 죽음을 맞는 장면은 일반적인 영웅 소설과는 달라요. .... ㉤

- ① ㉠                      ② ㉡                      ③ ㉢                      ④ ㉣                      ⑤ ㉤

[10~12] 다음 글을 읽고, 물음에 답하시오.

메이플 유니온은 기존에 있었던 캐릭터 카드 시스템의 각종 비효율성이 문제가 되어 만들어진 시스템이다. 메이플 유니온을 통해 자신의 캐릭터들로 공격대를 구성하여 여러 가지 효과를 얻을 수 있다. 자신의 월드에 보유하고 있는 유니온 캐릭터 전부 또는 일부를 공격대원으로 ㉠ 선정하여 전투 지도에 ㉡ 배치하게 되면 공격대 효과를 받을 수 있는데, 공격대 효과에는 공격대원 효과와 공격대 점령 효과가 존재한다.

공격대원 효과는 전투지도에 배치된 캐릭터의 고유한 효과를 받는 것이다. 각 직업별로 고유한 배치 효과가 ㉢ 존재한다. 가령, 히어로는 공격대원 효과로 STR(힘) 증가 효과를 받을 수 있고, 나이트로드를 크리티컬 확률 증가 효과를 받을 수 있다. 공격대원에도 등급이 존재하는데, 등급이 낮은 순서대로 나열하면 B, A, S, SS, SSS로 다섯 개의 등급이 있다. 캐릭터 레벨이 높을수록 높은 등급에 해당하며, 등급이 높은 공격대원은 받게 되는 증가 효과가 크다.

공격대 ㉣ 점령 효과는 전투 지도의 영역 중 공격대원이 배치된 영역의 고유 효과를 받는 것이다. 예를 들어, 전투지도의 '방어율 무시' 영역에 공격대원이 배치되면 공격대 점령 효과에 방어율 무시 효과가 추가된다. 전투 지도의 영역에는 내부 지역과 외부 지역이 있는데, 내부 지역은 처음부터 개방되어 있으나 외부 지역은 유니온 등급을 올려야만 개방할 수 있다.

이렇게 공격대원 효과와 공격대 점령 효과를 잘 이용하게 된다면 캐릭터의 스펙 상승을 보다 ㉤ 용이하게 할 수 있을 것이다. 비록 효과를 받기 위해서는 캐릭터 육성을 위해 많은 노력이 필요하겠지만, 그 노력은 반드시 결실을 맺게 될 것이다.

10. 밑글의 전개 방식에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?

- ① 논지를 제시한 후, 대표적인 사례를 검토하는 과정을 통해 주제를 명료화하고 있다.
- ② 주장을 제시한 후, 예상되는 반증 사례를 검토하는 과정을 통해 주제를 강화하고 있다.
- ③ 주제를 제시한 후, 주제와 관련된 개념들을 사례를 이용하여 각각 제시하고 있다.
- ④ 논지를 제시한 후, 대립되는 두 개념을 절충한 새로운 개념을 도출해내고 있다.
- ⑤ 주제를 제시한 후, 중심 소재의 확립 과정을 통시적 관점에서 살펴보고 있다.

11. 밑글에 대한 이해로 적절하지 않은 것은? [3점]

- ① 메이플 유니온 시스템은 기존의 시스템의 문제점을 보완하여 제작된 시스템이군.
- ② 유니온 캐릭터를 모두 전투지도에 배치할 필요는 없겠군.
- ③ S등급 히어로의 공격대원 효과는 A등급 히어로의 공격대원 효과보다 STR 증가 수치가 높겠군.
- ④ 히어로와 나이트로드를 전투 지도 영역 중 버프 지속 시간 증가 영역에 배치할 때 받을 수 있는 공격대 점령 효과는 같겠군.
- ⑤ 나이트로드를 전투 지도 영역 중 방어율 무시 영역에 배치한다면 공격대원 효과로 방어율 무시 효과를 받을 수 있겠군.

12. ㉠~㉤의 사전적 의미로 적절하지 않은 것은?

- ① ㉠ : 여럿 가운데서 어떤 것을 뽑아 정함.
- ② ㉡ : 몫을 나누어 정함.
- ③ ㉢ : 현실에 실제로 있음.
- ④ ㉣ : 어떤 장소를 차지하여 자리를 잡음.
- ⑤ ㉤ : 어렵지 아니하고 매우 쉬움.

13. 다음은 탐정 레이브의 사건일지 스크립트의 일부분이다. 대화가 이루어진 시기를 연표에서 옳게 고른 것은?

세나 : 어머니, 파티 중이었나봐요. 비행선보다 실려있던 물건이 고장나진 않았을까 걱정이에요. 굉장히 중요한 물건인데...  
틀루 : 비행선을 추락시킨 건 바로 손님 아닙니까? 이렇게 일을 저질렀으면 책임을 지셔야죠!

	(가)	(나)	(다)	(라)	(마)
	러셔리관광 사무소 도착	레이브의 등장	펠통과의 만남	부품 회수	플레이어의 파이트 클럽 참가

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

14. 다음은 주니퍼베리 씨앗(S)과 최고급 허브오일(H)을 이용하여 주니퍼베리 씨앗 오일(O)을 만드는 반응식이다.



다음은 실험 I, II, III에서 주니퍼베리 씨앗과 최고급 허브오일 병을 각각 다른 개수로 이용하여 반응을 진행한 결과를 표로 나타낸 것이다.

실험	반응 전 S(s)의 수	반응 전 H(s)의 수	생성된 O(l)의 수
I	$x$	$y$	12
II	$w$	18	$y$
III	$y$	$z$	3

$w - x + y + z$ 의 최솟값은? [3점]

- ① 8      ② 10      ③ 12      ④ 14      ⑤ 16

15. 갑과 을은 검은 마법사의 군단장이다. 갑에 비해 을이 갖는 상대적 특징을 그림의 ㉠~㉤ 중에서 고른 것은?

갑은 과거 그란디스와 자신의 종족을 지키기 위해 싸웠다. 그러나 갑은 전장에서 체른 다르모어를 만난 후 죽음에 대한 공포를 실감하고, 헬리시움을 침공한다. 을은 유년 시절 버림받은 기억으로 인해 상처받았고, 꿈을 이용해 미래를 조작하여 메이플 연합을 와해시키려 하였다. 을은 이후 자신이 만든 꿈 속에 갇히게 된다.

- X : 검은 마법사에 대한 충성심의 정도
- Y : 처치하였을 때의 강렬한 힘의 결정적 가격
- Z : 상대방과 대화할 때 존댓말을 사용하는 정도

- ① ㉠      ② ㉡      ③ ㉢      ④ ㉣      ⑤ ㉤

16. 다음은 소비 아이템 '놀라운 긍정의 혼돈 주문서 100%'에 대한 설명이다.

소비 아이템  
놀라운 긍정의  
혼돈 주문서 100%

아이템 설명 : 업그레이드 횟수 1  
을 소비하여 아이템의 능력치를  
향상시킨다.  
능력치 +6 : 6%  
능력치 +4 : 5%  
능력치 +3 : 14%  
능력치 +2 : 24%  
능력치 +1 : 33%  
변화 없음 : 18%

업그레이드 잔여 횟수가 2인 장비 아이템에 놀라운 긍정의 혼돈 주문서 100%를 두 번 사용하려고 한다. 이 때, 마력이 10 이상으로 향상될 확률을  $x$ , 공격력이 2 이상으로 향상될 확률을  $y$ 라고 할 때,  $x+y$ 의 값을 구하면?

- ① 0.8548      ② 0.8576      ③ 0.8584  
④ 0.8872      ⑤ 0.8908

17. 다음은 아케인리버 지역 레헬른의 구역 A와 B를 나타낸 것이다.



다음 중 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? [3점]

<보 기>

ㄱ. 아케인포스 요구량은 A보다 B가 높다.  
ㄴ. 플레이어의 레벨이 224일 때, 레벨 차이에 따른 경험치 배율은 A가 B보다 크다.  
ㄷ. B의 시계탑의 시계는 항상 11시 8분을 가리키고 있다.

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

18. 다음은 메이플스토리의 룬과 룬에 대한 설명 ㉠~㉢를 나열한 것이다. ㉠~㉢은 각각 ㉠~㉢ 중 하나이다.

룬			
설명	㉠	㉡	㉢

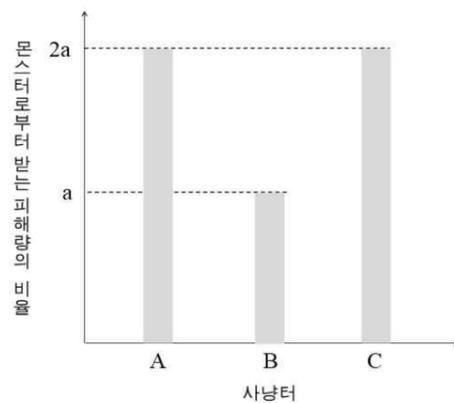
- ㉠ : 재사용 대기시간 초기화의 영향을 받는 스킬의 재사용 대기시간이 5초로 줄어들며 해방된 룬의 힘을 얻는다. 하이퍼 스킬에도 적용된다.  
 ㉡ : 공격 시 강력한 화염이 전이되어 주위 몬스터를 공격하며 해방된 룬의 힘을 얻는다. 일반 공격이 아닌 스킬로 공격할 경우 공격이 주변 몬스터로 전이된다.  
 ㉢ : 룬과 캐릭터가 신성한 광선으로 연결되어 적을 공격하며 해방된 룬의 힘을 얻는다. 멀리 있는 몬스터에는 영향력이 미치지 못한다.

㉠~㉢을 ㉠~㉢와 바르게 연결한 것은?

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

19. 다음은 플레이어의 아케인포스 값, 임의의 사냥터 A~C의 아케인포스 요구 값, 사냥터에 따라 플레이어가 몬스터로부터 받는 피해량의 비율을 각각 표와 그래프로 나타낸 것이다.

플레이어의 아케인포스 값	사냥터	A	B	C
200	요구 아케인포스 값	㉠	㉡	㉢



㉠~㉢는 (가)~(다) 세 조건을 모두 만족한다.

- (가) ㉠ + ㉢ = ㉡ 이다.  
 (나) ㉠와 ㉢의 일의 자리 수는 0이 아니다.  
 (다) ㉡의 일의 자리 수는 0이다.

플레이어가 사냥터 X에서 몬스터에게 주는 피해량의 비율을  $d_X$ 라고 할 때, 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? (단, 모든 사냥터의 요구 아케인포스 값은 자연수이다.) [3점]

<보 기>

ㄱ.  $a$ 의 값은 0.4이다.  
 ㄴ.  $d_A + d_C > d_B$ 이다.  
 ㄷ. 플레이어의 아케인포스 값이 ㉡일 때,  $d_X \geq 1.5$ 가 되기 위한 사냥터 X의 요구 아케인포스 값의 최댓값은 153이다.

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

20. 다음은 메이플스토리 미니게임 ‘메이플 원카드’의 규칙이다.

(가) 총 3명이 게임에 참여하며, 한 플레이어당 7개의 카드를 무작위로 부여받는다. 카드는 빨간색, 노란색, 초록색, 파란색 4가지의 색이 있다. 또한 A~6, 점프, 한번 더, 리버스 9종류의 일반 카드와 공격 2, 공격 3으로 2종류의 공격 카드, 그리고 특수 카드 5장으로 구성된다.

(나) 각 플레이어는 번갈아 가며 카드를 낸다. 단, 카드는 다음 조건 중 적어도 하나를 만족시켜야 낼 수 있다.

(a) 원탁의 중앙에 놓여 있는 맨 위의 카드가 일반 카드나 특수 카드일 때, 내가 낼려고 하는 카드와 색이나 종류가 같아야 한다. (단, 이리나의 경우는 제외한다.)

(b) 원탁의 중앙에 놓여 있는 맨 위의 카드가 공격 카드일 때, 공격 카드는 공격 카드에 적힌 숫자 이상의 공격카드, 오즈, 이카르트, 미하일로만 받아칠 수 있다.

(다) 카드를 가지고 있는 상황에서 낼 수 있는 카드가 없으면 중앙의 텍에서 카드 한 장을 먹어야 한다.

(라) 특수 카드로는 미하일, 호크아이, 이리나, 이카르트, 오즈가 있으며, 각 카드의 기능은 다음과 같다.

카드 이름	색깔	기능
미하일	노란색	모든 공격 카드를 방어한다.
호크아이	파란색	자신을 제외한 모든 플레이어에게 카드를 2장씩 지급한다.
이리나	초록색	초록색 카드를 모두 흡수하고 맨 위 카드의 색을 플레이어 마음대로 바꿀 수 있다.
이카르트	보라색	자신의 턴을 한 번 넘긴다. 사용 즉시 카드는 소멸된다.
오즈	빨간색	5의 공격을 추가한다.

(마) 카드를 모두 낸 사람이 승리한다.

갑, 을, 병이 카드를 나눠가지고, 갑→을→병의 순서로 게임을 진행한다고 한다. 갑, 을, 병이 각각 5장의 카드를 놓은 상태이고, 병이 다섯 번째로 낸 카드는 초록색 6이다. 갑, 을, 병이 보유한 카드는 다음과 같다.

플레이어	보유한 카드
갑	파란색 6, 초록색 공격 2
을	㉠, 오즈
병	미하일, 파란색 공격 3

다음 중 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? [3점]

—<보 기>—

ㄱ. 이카르트를 마지막 카드로 갖고 있는 플레이어는 항상 승리한다.

ㄴ. ㉠이 호크아이일 때, 갑, 을, 병은 모두 카드를 한 장씩 낼 수 있다.

ㄷ. ㉠이 파란색 공격 2일 때, 갑이 지지 않기 위해서는 초록색 공격 2를 내야 한다.

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