

제 4 교시

2022학년도 원범이된혜븐박사 모의평가 문제지

게임탐구 영역 (냥코대전쟁)

성명	<input type="text"/>	문의 코드	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----	----------------------	-------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------	----------------------

- 자신이 선택한 과목의 문제지인지 확인하십시오.
 - 문제지의 해당란에 성명과 수험번호를 정확히 쓰시오.
 - 답안지의 필적 확인란에 다음의 문구를 정자로 기재하십시오.
- 「냥코 군단」은 그렇게 나쁜 녀석들이 아니야♪
- 답안지의 해당란에 성명과 수험번호를 쓰고, 또 수험번호와 답을 정확히 표시하십시오.
 - 문항에 따라 배점이 다릅니다. 3점 문항에는 점수가 표시되어 있습니다. 점수 표시가 없는 문항은 모두 2점입니다.
 - 필요한 경우 냥코대전쟁 앱과 스피카넷, BCU를 참고하십시오.
 - 문의사항이 있으면 '원범이된혜븐박사'에게 연락 주시기 바랍니다.

※ 감독관의 안내가 있을 때까지 표지를 넘기지 마시오.

제 4 교시

게임탐구 영역 (냥코대전쟁)

성명 문의 코드

1. 다음은 냥코대전쟁 커뮤니티의 공략 게시판에 올라온 게시글과 이를 읽고 대정령 엘레멘탈 픽시즈가 작성한 댓글이다.


<냥코대전쟁 입문자를 위한 광란, 대광란 스테이지 소개글>

작성자 | ㅇㅇ (175.223)


냥코대전쟁의 스페셜 스테이지 중 광란 스테이지와 대광란 스테이지에 대해 알아보자. 광란 스테이지와 대광란 스테이지는 광란의 귀여미 강림을 제외하면 각각 1개의 스테이지로 구성되며, 통솔력 200을 요구한다. 이들은 매월 3의 배수인 날짜에 정기적으로 열리며, 매월 마지막 3일 동안은 광란제가 개최되어 이때에는 모든 광란 스테이지가 각각 한번씩 추가로 개최된다. 한편 광란 캐릭터들이 출현하는 대난투 광란 패밀리는 가끔씩 개최된다.

광란 스테이지는 클리어하면 슈퍼 레어 또는 EX 등급의 광란 캐릭터를 반드시 획득할 수 있는 스테이지이고, 총 10종류가 있다. 이중 광란의 귀여미 강림은 'in JAPAN - in LONDON - in NEW YORK - in the Moon'으로 구성된다. 'in JAPAN', 'in LONDON', 'in NEW YORK'은 각각 클리어 시 레어티켓 1장을 반드시 획득할 수 있으며, 'in the Moon'은 'in NEW YORK'을 클리어하면 반드시 입장할 수 있는 EX 스테이지로, 클리어 시 광란의 귀여미를 보상으로 획득할 수 있다.


대광란 스테이지는 클리어하면 광란 캐릭터들의 3단 진화 권한을 반드시 획득할 수 있는 스테이지이고, 총 9종류가 있다. 대광란 스테이지는 광란 스테이지와 달리 컨티뉴 불가가 걸려있고, 광란의 귀여미를 제외한 광란 스테이지를 모두 클리어해야 입장할 수 있다. 광란, 대광란 스테이지를 공략하여 냥코대전쟁을 진행할 때 필수적으로 쓰일 캐릭터들을 반드시 얻을 수 있도록 하자.




'in the Moon' 스테이지에서 광란의 귀여미의 파동으로부터 반드시 살아남을 수 있는 메탈 고양이와 고양이 강시를 사용하기 위해서는 'in NEW YORK' 텍 편성 시 둘을 캐릭터 슬롯에 포함시켜야겠군.




적군인 대광란 캐릭터가 2마리 이상 출현하는 대광란 스테이지는 총 4종류이고, 이들은 모두 광란제의 첫째 날 또는 둘째 날에 열리므로 1월 29일~30일에 4개를 모두 도전하여 클리어할 수 있겠군.



광란의 배틀 강림의 적군 '광란의 배틀'과 광란의 거신 강림의 적군 '광란의 거신'이 각각 발동하는 '움직임을 멈춘다'와 '움직임을 느리게 한다'는 해당 스테이지의 드롭 캐릭터도 보유하고 있는 능력이겠군.













대난투 광란 패밀리의 '광희난무 극난도'에서는 모든 광란 캐릭터가, '광희난무 초극난도'에서는 모든 대광란 캐릭터가 적군으로 출현하므로 흑수 가오우(황수 가오우 다크)가 두 스테이지 모두에서 활약하겠군.



유저 랭크가 1300에 도달하면 슈퍼 레어의 레벨 상한이 30레벨로 상승하므로 유저 랭크가 1500에 도달한 유저는 보유하고 있는 모든 슈퍼 레어 등급의 광란 캐릭터를 30레벨까지 올릴 수 있겠군.

가장 적절한 의견을 제시한 캐릭터의 2단 진화 형태가 보유한 특수 능력의 기호만을 옳게 짝지어 나타낸 것은? [3점]

①   ②   ③  

④   ⑤  

2. 다음은 적 캐릭터와 냥코 대포의 특징을 활용한 수업이다.

<수업용 읽을거리>

팔레트 스왑(palette swap)이란 특정 게임 요소에 이미 사용된 그래픽에 다른 계열의 색깔을 입힘으로써 다른 요소들에 해당 그래픽을 재사용할 수 있는, 비디오 게임에 쓰이는 기법이다. 서로 다른 팔레트는 각각 새로운 그래픽 집합을 제공하며 원래의 것과 구별되게 만든다. 팔레트 스왑은 일반적으로 비디오 게임 내에서 플레이어 간의 구별, 시각적 계층 생성, 레벨 장소의 시각적 구별을 위해 사용되어 왔는데, 팔레트 스왑을 사용하는 결정적인 이유는 바로 메모리와 개발 비용을 절약하기 위해서였다. 초기 컴퓨터 게임은 카트리지를 주 기억 장치로 사용했고, 그래픽을 저장할 수 있는 공간이 부족했다. 이때 팔레트를 변경함으로써 특정 그래픽을 다른 곳에 재사용하여 게임에 등장하는 수많은 개체들을 새로운 스프라이트를 만들지 않고도 생성할 수 있게 되었다. 한편 이러한 비디오 게임의 전통적 기법은 현재까지도 계승되고 있다. 비디오 게임뿐만 아니라 대부분의 모바일 게임에서도 우리는 팔레트 스왑에 해당하는 사례를 쉽게 찾아볼 수 있다.






교사: 냥코대전쟁의 적 캐릭터 중에서 팔레트 스왑에 해당하는 사례를 찾아보세요.

갑: 적 캐릭터 A'은 강림 스테이지 보스 중 아군의 움직임에 느리게 하고 천사 또는 메탈 적과 함께 등장하는 A와 이름과 공격 모션, 생김새는 비슷하지만 속성은 다르므로 팔레트 스왑에 해당한다고 볼 수 있습니다.

을: 적 캐릭터 B'은 후딜레이 캔슬 능력, 즉 공격 후 대기하는 시간 동안 넉백당 하면 다음 공격으로 바로 넘어가는 공격 방식을 가진 떠있는 적 속성의 B에 좀비 속성이 추가된 것이므로 팔레트 스왑에 해당한다고 볼 수 있습니다.

교사: 갑, 을 모두 올바른 사례를 제시했습니다. A'과 B'은 모두 비교적 최근에 출시된 적 캐릭터로, 특수 능력 X를 공통적으로 보유하고 있습니다. 자료의 냥코 대포 중 X와 가장 유사한 방식으로 공격하는 것을 하나씩 골라보세요.

<수업용 자료>

(가) (나) (다) (라) (마)

갑: 저는 (나)를 골랐습니다.

을: 저는 (a) 를 골랐습니다.

교사: 적군이 받는 데미지의 산출 방식에 주목한다면, 갑과 을 중 더 적절한 선택을 한 사람은 을입니다. 아직 아군 중에는 X를 보유한 캐릭터가 없지만, 냥코 대포 (a) 를 통해 그 능력을 간접적으로 체험해 볼 수 있겠네요.

이에 대한 설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? (단, a는 (가)~(마) 중 하나이다.) [3점]

<보 기>

ㄱ. a는 A와 B'의 움직임을 순간 멈출 수 있다.

ㄴ. a와 달리 (나)는 아군의 최전방에만 효과를 발동한다.

ㄷ. a와 (나)는 모두 특정 속성의 적에게만 효과를 발동한다.

① ㄱ ② ㄷ ③ ㄱ, ㄴ ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

1 / 5

3. 그림 (가)~(라)는 냥코 메달 중 허리케인 사이클론, 기라성 페로, 꼬맹이 고양이 토벌, 대대부호 I 을 순서 없이 나타낸 것이다.



이에 대한 설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은?

<보 기>
 가. (가)는 1억 다운로드 돌파 기념으로 지급되었다.
 나. (나)와 (라)는 모두 특정 스테이지 클리어로 획득할 수 있다.
 다. (다)는 꼬맹이 고양이 토벌이다.

- ① 가 ② 나 ③ 다 ④ 가, 나 ⑤ 나, 다

4. 표는 캐릭터 A~C의 공격 방식, 인식 사거리, 공격 범위의 크기를 나타낸 것이다. (가)~(다)는 범위 공격, 원거리 범위 공격, 전방위 공격을 순서 없이 나타낸 것이다.

캐릭터	A	B	C
공격 방식	(가)	(나)	(다)
인식 사거리	250	325	375
공격 범위의 크기	500	325	350

* 공격 범위의 크기 : 최대 공격 사거리 - 최소 공격 사거리

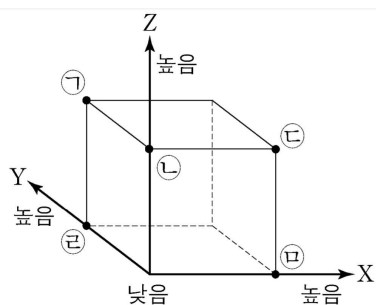
이에 대한 설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? (단, A~C는 소파동, 파동, 열파 공격을 하지 않는다.) [3점]

<보 기>
 가. (가)는 원거리 범위 공격이다.
 나. 인식 사거리와 최대 공격 사거리의 차는 C가 B보다 크다.
 다. A와 달리 C는 적 캐릭터를 모두 죽인 후 성을 공격할 때 성으로부터 최소 공격 사거리만큼 떨어져서 공격한다.

- ① 가 ② 나 ③ 가, 다 ④ 나, 다 ⑤ 가, 나, 다

5. 다음은 2단 진화 형태 캐릭터 (가)와 (나)의 설명이다. (가)에 비해 (나)가 갖는 상대적 특징을 그림의 ㉠~㉣ 중에서 고른 것은?

(가) 혼돈에서 태어난 영원한 시간을 지배하는 여신. 영원의 신기 「운명신의 시계」로 모든 시간을 지배한다. 속성을 가진 적의 움직임을 순간 멈춘다. (원거리 범위 공격)
 (나) 아침과 밤의 경계에 나타난다는 순백의 신부. 그녀가 누구에게 시집을 갔는지는 아무도 모른다. 속성을 가진 적에게 멧집이 좋고 만드시 느리게 한다. (원거리 범위 공격)



• X: 이동 속도
 • Y: 넉백 횟수 (히트백 수)
 • Z: 공격 주기 대비 메즈 지속 시간

- ① ㉠ ② ㉡ ③ ㉢ ④ ㉣ ⑤ ㉠

6. 다음은 적군 A와 B의 특성을 알아보기 위한 실험이다.

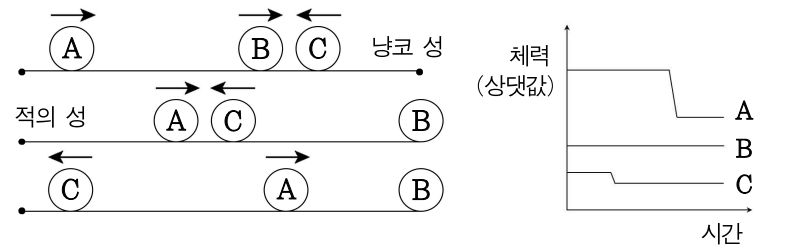
[자료]

전투 도중 아군과 적군이 라인을 형성했을 때 일반적으로는 아군과 적군 중 어느 하나가 죽어야 다른 하나가 이동할 수 있다. 그러나 때에 따라서는 아군과 적군 모두 죽지 않고 이동하는 경우도 있는데, 이는 ㉠ 아군 또는 적군의 위치 이동과 관련된 특정 속성의 적군의 고유한 특수 능력 때문에 발생한다.

[실험 과정]

(가) A, B가 동시에 한 마리씩 출현하는 스테이지를 제작한다.
 (나) 전투 개시 후 A, B가 등장하는 순간 아군 C를 출격한다.
 (다) 시간에 따른 A~C의 위치와 체력 변화를 각각 기록한다.

[실험 결과]



이에 대한 옳은 설명만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? (단, 전투 도중 대포 및 각종 아이템은 사용하지 않았다.) [3점]

<보 기>
 가. 이동 속도는 B가 A보다 빠르다.
 나. 이 실험에서 전투를 진행하는 동안 화면에 등장한 시간은 A가 B보다 길다.
 다. 고양이 부메랑은 B의 ㉠은 무효화시킬 수 있지만, A의 ㉠은 무효화시키지 못한다.

- ① 가 ② 나 ③ 가, 다 ④ 나, 다 ⑤ 가, 나, 다

7. 그림은 아군 A~D를 순서 없이 나타낸 것이고, 표는 A~D의 ㉠~㉣에 대한 특수 능력 발동 여부를 나타낸 것이다. 적군 ㉠~㉣은 패러사이트 맴매, 대몽이, 존 레온을 순서 없이 나타낸 것이다.

아군 \ 적군	㉠	㉡	㉢
A	○	?	○
B	×	㉠	○
C	×	○	?
D	?	×	○

(○: 발동함, ×: 발동하지 않음)

이에 대한 옳은 설명만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? (단, 적군의 속성과 관련된 아군의 특수 능력만을 고려한다.) [3점]

<보 기>
 가. ㉠은 '○'이다.
 나. ㉠과 ㉡은 모두 파동 공격을 한다.
 다. C와 달리 D는 진화 형태에 따라 생산 코스트가 달라진다.

- ① 가 ② 다 ③ 가, 나 ④ 나, 다 ⑤ 가, 나, 다

8. 다음은 메인 스테이지 (가)~(다)에 대한 설명이다.

(가)의 ㉠장과 (나)의 ㉡장의 클리어 보상은 각각 캐릭터 X와 캐릭터 X의 3단 진화 권한 중 하나이다. 고대종의 움직임을 가끔 잠깐 멈추는 정규 슈퍼 레어 캐릭터 Y의 생산 코스트는 (나)의 ㉢장이 (다)의 ㉣장에 비해 높다. (가)~(다)는 세계편, 미래편, 우주편을 순서 없이 나타낸 것이고, ㉠~㉣은 1, 2, 3을 순서 없이 나타낸 것이다.

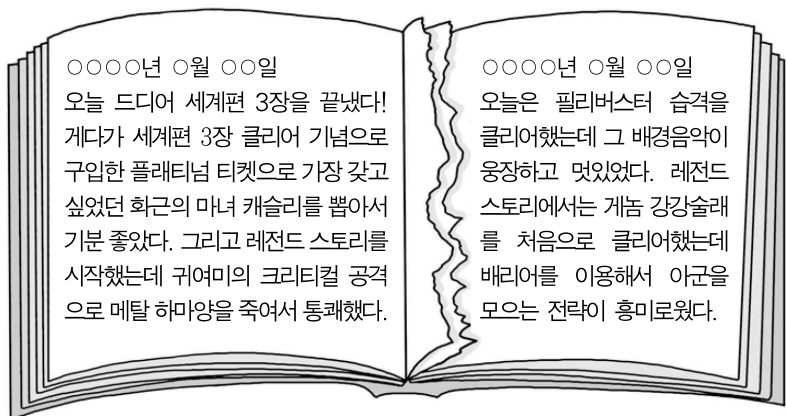
이에 대한 설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은?

<보 기>

ㄱ. X의 3단 진화 형태와 Y는 모두 3연속 공격을 한다.
 ㄴ. (나)의 ㉢장에서는 크리스탈 계열의 보물을 획득할 수 있다.
 ㄷ. 불끈다리 고양이는 (가)의 ㉠장의 마지막 스테이지인 '달의 보스'에게 '엄청 강하다'를 발동한다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄷ ④ ㄱ, ㄷ ⑤ ㄴ, ㄷ

9. 다음 냥코 일기에서 훼손된 부분에 들어갈 내용으로 적절하지 않은 것은?



- ① 역습의 대갈이군을 클리어하여 냥코티켓을 3장이나 획득했다.
 ② 풍운 냥코탑 43층에서 극비 연구기관 판도라를 처음 사용했다.
 ③ 매일 2분 동안만 두 차례 열리는 스테이지를 아쉽게 놓쳐버렸다.
 ④ 여태 모아 둔 NP로 헬파이어 도깨비 야옹마의 본능을 해방했다.
 ⑤ 고양이 연어알에 본능 구슬 중 데미지 경감 A【빨】을 장착했다.

10. <보기>의 ㉠~㉣에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은?

<보 기>



- ① ㉠을 통해 과거에 받았던 유저 랭크 보상을 확인할 수 있다.
 ② ㉡를 통해 현재 사용 가능한 냥콤보 목록을 확인할 수 있다.
 ③ ㉢를 통해 7일간 이벤트 일정을 시간대별로 확인할 수 있다.
 ④ ㉣를 통해 현재 보유하고 있는 개다래 수를 확인할 수 있다.
 ⑤ ㉣를 통해 탭조이 무료 통조림 얻기 목록을 확인할 수 있다.

11. 다음은 냥코대전쟁 유저 A~C의 레전드 스토리 진행도에 대한 자료이다.

○ 냥코대전쟁 유저 A, B, C는 모두 레전드 스토리를 플레이할 때 1성 스테이지만을 도전하며, 캐릭터를 드롭하는 스테이지에서는 트레저 레이더를 항상 사용한다. 표는 레전드 스토리 1성에서 획득할 수 있는 캐릭터를 모두 나타낸 것이다.

캐릭터					
스테이지	18장	23장	28장	37장	49장

○ 표는 시점 t_1, t_2, t_3, t_4 일 때 A~C가 보유 중인 레전드 스토리 드롭 캐릭터의 개수 대비 ㉠ 보유 중인 레전드 스토리 왕관의 개수를 상댓값으로 나타낸 것이다. I~IV는 $t_1 \sim t_4$ 를 순서 없이 나타낸 것이고 ㉡~㉣은 A~C를 순서 없이 나타낸 것이다.

유저	보유 중인 캐릭터의 개수 대비 왕관의 개수 (상댓값)			
	I	II	III	IV
㉡	23	20	20	24
㉢	24	22	?	26
㉣	?	19	26	22

○ 레전드 스토리 진행도는 t_1, t_2, t_3, t_4 일 때 모두 $A > B > C$ 이다.

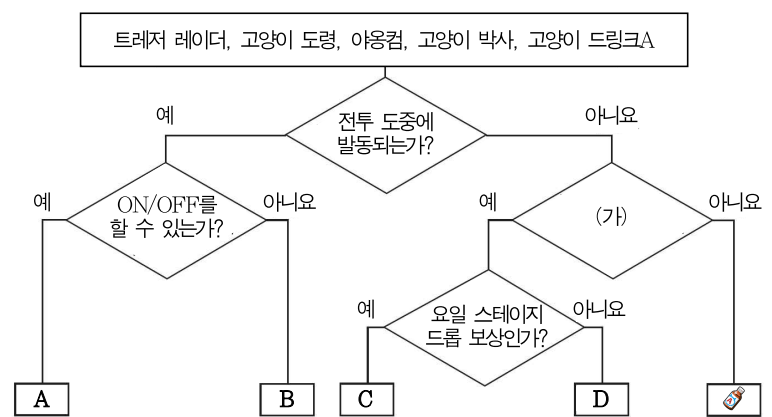
이에 대한 옳은 설명만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? (단, 캐릭터를 드롭하는 스테이지에서 스테이지 클리어와 캐릭터 획득은 동시에 일어난다고 가정한다. $t_1 < t_2 < t_3 < t_4$ 이다.) [3점]

<보 기>

ㄱ. III은 t_1 이다.
 ㄴ. I일 때 ㉢의 ㉠과 IV일 때 ㉡의 ㉠은 같다.
 ㄷ. A~C 중 II와 IV 사이에 레전드 스토리에서 파동 데미지를 무효화하는 능력을 가진 캐릭터를 획득한 유저는 1명이다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄷ ④ ㄱ, ㄴ ⑤ ㄴ, ㄷ

12. 그림은 5가지 아이템을 주어진 기준에 따라 분류한 것이다.



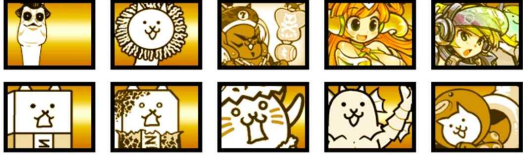
이에 대한 설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은?

<보 기>

ㄱ. (가)에는 '발굴 스테이지 드롭 보상인가?'가 들어갈 수 있다.
 ㄴ. 아이템 샵에서 판매하는 세트의 가격은 A가 C에 비해 낮다.
 ㄷ. B를 사용하면 일 고양이의 지갑 크기와 머니의 증가 속도가 모두 MAX인 상태에서 전투를 시작할 수 있다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄱ, ㄷ ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

13. 그림은 냥코대전쟁 유저 갑이 스테이지 (가)를 도전할 때 편성한 캐릭터 슬롯을, 표는 갑이 (가)에서 전투를 진행하는 동안의 머니 사용 기록의 일부를 나타낸 것이다. (가)의 클리어 보상은 통조림 30개와 리더십 1개를 포함한다.



시간	항목	금액
t	생산 코스트가 가장 낮은 캐릭터 A 생산	150원
3t	일 고양이 레벨UP	560원
4t	생산 코스트가 가장 낮은 캐릭터 A 생산	150원
7t	생산 코스트가 다섯 번째로 높은 캐릭터 B 생산	720원
8t	생산 코스트가 가장 낮은 캐릭터 A 생산	150원

(가)에 대한 옳은 설명만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? (단, (가)에서의 캐릭터의 생산 코스트는 세계편 2장과 같다.) [3점]

<보 기>

- ㄱ. (가)의 보스가 출현하는 신 레전드 스토리 스테이지가 있다.
- ㄴ. (가)를 클리어함으로써 얻을 수 있는 보상은 총 3종류이다.
- ㄷ. (가)에서 고양이 문어단지가 공격력을 다운시킬 수 있는 적 캐릭터는 최대 2마리이다.

- ① ㄱ ② ㄷ ③ ㄱ, ㄴ ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

14. 다음은 갑이 소유한 기종과 냥코대전쟁, GO! GO! 고양이 흡핑 계정에 대한 자료이다.

- 갑의 기종 A, B, C에는 모두 냥코대전쟁이 설치되어 있으며, A와 B에는 각각 냥코대전쟁 계정 I 과 냥코대전쟁 계정 II를 보관하고 있다. C에는 냥코대전쟁 계정을 보관하고 있지 않다.
- A~C 중 GO! GO! 고양이 흡핑이 설치되어 있는 것은 C뿐이며, C의 GO! GO! 고양이 흡핑 계정은 냥코대전쟁에서 콜라보 미션 달성 보수를 지급받기 위한 조건이 충족되어 있다. 계정 I, II는 콜라보 미션 달성 보수를 지급받지 않았다.
- 기종 변경은 A~C와 계정 I, II에 한하여 진행되며, 하나의 기종은 냥코대전쟁 계정을 최대 1개까지 보관할 수 있다. 한 계정의 기종 변경이 끝나지 않은 상태에서 다른 계정의 기종을 변경하는 것은 허용되지 않는다.

갑이 C의 GO! GO! 고양이 흡핑 계정으로 계정 I, II에 콜라보 미션 달성 보수를 지급받고, 계정 I과 계정 II를 각각 B와 A로 옮기기 위해 시행해야 할 기종 변경의 최소 횟수는?

- ① 4 ② 5 ③ 6 ④ 7 ⑤ 8

15. 다음은 (가) 스테이지에 대한 학생 A~C의 발표 내용이다.

- 학생 A: 콜라보레이션 스테이지에도 있습니다.
- 학생 B: 스테이지 클리어 후 30분간 대기 시간이 존재하기도 합니다.
- 학생 C: 냥코대전쟁의 대부분의 스테이지는 적 캐릭터의 공격력과 체력에 같은 배율이 적용되지만 (가)에는 예외도 있습니다.



(가)로 가장 적절한 것은?

- ① 각성 ② 강림 ③ 강습 ④ 결투 ⑤ 대난투

16. 표는 냥코대전쟁 유저 A의 날짜별 통조림 수급 및 지출 내역을 나타낸 것이다.

날짜	항목	횟수	통조림 증감
○월 ○○일	가마토토 탐험대 탐험 보상 획득	2	+7
	세계편 / 미래편 준비 습격 클리어 보상 획득	2	㉠
	레전드 스토리 스테이지 클리어 보상 획득	3	㉡
	유저 랭크 달성 특전 통조림 세일 구입	1	+160
	㉢ 위클리 미션 모두 클리어 보상 획득	1	+30
○월 ○○일	㉣ 멕 편성 늘리기	2	-90
	가마토토 탐험대 탐험 보상 획득	3	+8
	세계편 / 미래편 준비 습격 클리어 보상 획득	5	㉤
	레전드 스토리 스테이지 클리어 보상 획득	2	㉥
	㉦ 냥코 도장 초고수 달성 보수 획득	1	+100
	㉧ 10+1회 울트라슈퍼레어 확정 연속 뽑기	1	-750
	(가)	1	-90
냥코 도감 신규 캐릭터 보상 획득	2	+10	

이에 대한 설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? (단, 통조림 증감은 항목별로 하루 동안의 통조림 수의 총 변화량을 산출한 것이다.)

<보 기>

- ㄱ. $\frac{㉤+㉥}{㉠+㉡} > 1$ 이다.
- ㄴ. ㉢과 달리 ㉥은 수신박스를 통해 이루어진다.
- ㄷ. ㉣에는기간 한정 할인이, ㉦에는초회 한정 할인이 적용되었다.
- ㄹ. (가)에는 '우주편 2장에서 베이비 러쉬 사용'이 들어갈 수 있다.

- ① ㄱ, ㄴ ② ㄱ, ㄹ ③ ㄴ, ㄷ ④ ㄴ, ㄹ ⑤ ㄷ, ㄹ

17. 표는 게임 요소 A, B의 특징을, 그림은 냥코대전쟁 유저 갑이 기록한 하루 동안의 시간에 따른 게임 요소 C, D의 상태를 나타낸 것이다. A~D는 가마토토 탐험대, 오토토 개발대, 냥코 사당, 냥코 제비뽑기를 순서 없이 나타낸 것이다.

게임 요소	특징
A	아이템 주머니보다 좋은 보상을 드롭하는 큰주머니를 등장하게 한다.
B	격:신의 3단 진화 재료인 황금 개다래 열매를 가끔 획득할 수 있다.



A~D에 대한 설명으로 적절하지 않은 것은? (단, 갑은 C와 D의 탐험, 개발을 중지시키거나 고양이 드링크를 사용하지 않았다.) [3점]

- ① A를 시도하기 위해서는 B가 열려 있어야 한다.
- ② A를 통해 C의 아이템 획득량을 일시적으로 높일 수 있다.
- ③ B와 C는 모두 특정 레벨에 도달하면 다른 모습으로 바뀐다.
- ④ B에서 획득한 아이템은 D의 재료로 사용될 수 있다.
- ⑤ D의 조수를 탈퇴시키면 C의 대원으로 채용할 수 있다.

18. 다음은 각각 최고 진화 형태로 세팅된 울트라 슈퍼 레어 등급의 캐릭터 A~C에 대한 자료이다.

○ 그림은 ㉠같은 지점에 놓여 있고 이동하지 않도록 설정된 아군 A, B, C와 임의의 지점에 놓여 있는 적군 사이의 거리에 따라 A~C 중 적군에게 피해를 입히는 캐릭터의 수를 나타낸 것이다.

○ 그림은 A~C를 모두 보유하고 있는 냥코대전쟁 유저의 최근 1년 동안의 요일별 A~C의 평균 사용량을 나타낸 것이다.

○ 표는 A, B, C가 동시에 타조동호회와 무지개 곰 다섯마리를 한꺼번에 공격할 때 적군이 받는 데미지를 나타낸 것이다.

적군	타조동호회	무지개 곰 다섯마리 (100배율)
데미지 (상댓값)	1	4

이에 대한 설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? (단, 보물은 모두 최고급으로 획득했다고 가정한다.) [3점]

<보 기>

- ㄱ. A는 1단 진화 형태와 2단 진화 형태의 대항 속성이 다르다.
- ㄴ. B는 체력이 일정 수치 이하가 되면 공격력이 상승한다.
- ㄷ. C는 ㉠이 L일 때 적군에게 피해를 입히지 않는다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄷ ④ ㄱ, ㄷ ⑤ ㄴ, ㄷ

19. 표는 가마토토 탐험대의 연속적인 탐험 지역 A~C의 탐험 보상을 나타낸 것이고, 그림 (가), (나)는 평화 초원, 코타츠 대설지대를 순서 없이 나타낸 것이다. 탐험하기 위해 요구되는 가마토토의 최소 레벨은 $A < B < C$ 이다. ㉠은 ○, □, ◇ 중 하나이다.

탐험 지역	탐험 보상
A	○, □
B	◇, □
C	△, ㉠

이에 대한 설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? (단, ○, □, ◇, △은 서로 다른 종류의 캐츠아이이다.)

<보 기>

- ㄱ. ㉠은 '○'이다.
- ㄴ. (나)는 평화 초원이다.
- ㄷ. B는 (가)이다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄷ ④ ㄱ, ㄴ ⑤ ㄴ, ㄷ

20. 다음은 연구력UP 냥콤보와 캐릭터의 쿨타임에 대한 실험이다.

[자료]

표는 캐릭터의 특징과 캐릭터 A~C가 가지는 특징의 개수를 나타낸 것이다. A~C는 고양이 차륜, 고양이 로커, 고양이 무도가를 순서 없이 나타낸 것이며, 연구력UP 냥콤보를 구성하지 않는다.

특징	캐릭터	캐릭터가 가지는 특징의 개수
<ul style="list-style-type: none"> • 레어 등급이다. • 좀비 킬러를 발동한다. • 특정 속성에 맷집이 좋다. 	A	㉠
	B	1
	C	2

표는 고양이 차륜, 고양이 로커, 고양이 무도가의 쿨타임을 프레임 단위로 나타낸 것이다. 캐릭터의 쿨타임은 2초보다 짧아질 수 없다.

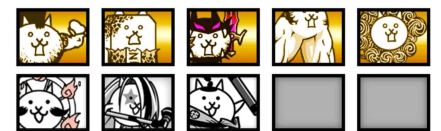
캐릭터	고양이 차륜	고양이 로커	고양이 무도가
쿨타임	146F	126F	186F

표는 냥코대전쟁에 존재하는 연구력UP 냥콤보의 구분에 따른 종류와 쿨타임 감소량을 나타낸 것이다. 연구력UP 냥콤보 중 2개 이상을 구성하는 캐릭터는 ㉡과 ㉢의 고양이 해골뿐이다.

구분	연구력UP 냥콤보 (요구 슬롯)	쿨타임 감소량
【소】	㉡ (2), ㉢ (2), ㉣ (2), ㉤ (2)	-26F
【중】	㉥ (4), ㉦ (2)	-52F
【대】	㉧ (3), ㉨ (3)	-78F

[실험 과정]

(가) 그림과 같이 캐릭터 슬롯을 편성한다.



- (나) 챌린지 배틀에서 A~C의 쿨타임을 측정하여 기록한다.
- (다) 캐릭터 슬롯 첫 번째 페이지만 바꾼 후 (나)를 반복한다.
- (라) 캐릭터 슬롯 첫 번째 페이지만 바꾼 후 (나)를 반복한다.
- (마) 캐릭터 슬롯 첫 번째 페이지만 바꾼 후 (나)를 반복한다.

[실험 결과]

- (나)~(마)에서 A의 쿨타임은 각각 서로 다르다.
- A와 B의 쿨타임 차이는 (다)=(마)이다.
- (라)에서 B의 쿨타임은 (마)에서 C의 쿨타임과 같다.
- B의 쿨타임 대비 A의 쿨타임은 (라)>(다)이다.
- A에 적용된 연구력UP 냥콤보의 수는 (마)>(라)이다.

이에 대한 설명으로 옳은 것만을 <보기>에서 있는 대로 고른 것은? (단, 냥코대전쟁의 초당 프레임수(FPS)는 30이다.) [3점]

<보 기>

- ㄱ. ㉠은 3이다.
- ㄴ. (라)에서 A와 B의 쿨타임 차이와 (마)에서 B와 C의 쿨타임 차이를 더한 값은 1초이다.
- ㄷ. (다)와 달리 (라), (마)에서는 캐릭터 슬롯 첫 번째 페이지에 있는 모든 캐릭터가 A의 쿨타임을 감소시키는 데 기여한다.

- ① ㄱ ② ㄱ, ㄴ ③ ㄱ, ㄷ ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

* 확인 사항

- 답안지의 해당란에 필요한 내용을 정확히 기입(표기)했는지 확인 하시오.