

메이플 모의고사 해설지

1. 다음은 '주문서 강화'에 대한 학생들의 대화이다. 대화를 읽고 옳은 말을 한 학생만이 있는 답을 골라라.

태현: 길드가 없고 손재주 레벨이 0인 사람이 70%확률의 주문의흔적 강화를 피버타임때 시도하면 확률은 90%야.

>>길드가 없고 손재주 레벨이 0인 사람으로 가정했으므로 피버타임 이외의 성공확률은 추가되지 않는다. 해당 상황에서는 피버타임을 가정했으므로 피버타임 성공확률만을 더한다. 이때 70% 주문의흔적 강화에 피버타임을 적용하면 '95%'의 확률이 되므로 태현의 대화는 옳지 않다.

민서:혼돈의 주문서류는 전용주문서 강화에 해당돼.

>>해당 대화는 옳다.

서준:"에테르넬 아처솔더"에는 "악세서리 공격력 주문서 100%"를 사용할 수 있어.

>>"악세서리 공격력 100%"는 강화 가능 횟수가 존재하는 모든 악세서리류에 사용 가능하나, 예외적으로 '어깨장식'에는 사용하지 못한다. "에테르넬 아처솔더"는 어깨장식이므로 서준의 대화는 틀렸다.

아연: "이노센트 주문서 50%"는 주문서 강화에 노출되지 않아.

>.해당 대화는 옳다.

따라서 답은 '민서,아연'이 포함된 2번이다.

2. 다음은 '빅토리아 아일랜드'에 관한 학생들의 대화이다. 다음중 맞는 말을 한 학생의 수는?

아람: 키셋팅의 보스 버튼을 통해 들어갈 수 있는 보스 중에서 빅토리아 아일랜드에 위치한 보스는 총 6개야.

>>키셋팅의 보스 버튼을 통해 들어갈 수 있는 보스 중 빅토리아 아일랜드에 위치한 보스는 (발록, 반반, 블러디퀸, 피에르, 벨룸, 데미안, 가디언 엔젤 슬라임)으로 총 7개이다. 즉 아람의 대화는 옳지 않다.

서아: 월드맵에 표시된 빅토리아 아일랜드에 위치한 마을 중에서 특정 직업들의 1차 전직이 진행되는 마을은 총 8개야.

>>먼저 전제를 '월드맵에 표시된 빅토리아 아일랜드에 위치한 마을' 이라는 점을 기억해두

자. 이에 따르면 해당되는 1차전직 마을은 커닝시티(일반 모험가 도적), 비화원(듀얼블레이더), 페리온(모험가 전사), 헤네시스(일반 모험가 궁수), 파르템(패스파인더), 노틸러스(모험가 해적), 에우렐(메르세데스), 엘리니아(모험가 마법사)로 총 8개이다. 따라서 서아의 대화는 옳다.

가연: 빅토리아 아일랜드에서 가장 체력이 많은 몬스터는 '하드 데미안'이야.

>> 빅토리아 아일랜드에서 가장 체력이 많은 몬스터는 '카오스 가디언 엔젤 슬라임'이다.

즉 가연의 대화는 옳지 않다.

따라서 맞는 말을 한 사람은 '서아' 1명이므로 답은 2번이다.

3. 다음은 '장비 전승'에 관한 설명이다. 다음을 읽고 옳은 설명만이 포함된 답을 골라라.

1. 장비전승을 120제 장비에서 사용할시 최대 140제 장비까지로 전승시킬 수 있다.

>> 120제 장비에서 장비전승을 사용하면 최대 130제 장비로 전승시킬 수 있다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

2. 강원기 디렉터 재임 시절에 제작된 기능이다.

>> 황선영 디렉터 재임 시절에 제작되었다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

3. 과거 명칭은 '토드의 망치' 였다.

>> 해당 설명은 옳다.

따라서 옳은 설명은 '3'뿐이므로 답은 2번이다.

4. 다음은 캐릭터정보에 표시되는 스탯 중 '데미지'에 관한 설명이다. 틀린 설명만이 포함된 답을 골라라.

1. '크리티컬 데미지'는 '데미지'에 합적용 판정이다.

>> '크리티컬 데미지'는 '데미지'의 계산공식과는 독립된 판정이다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

2. '데미지'는 보스전과 사냥 어디서든 적용된다.

>> 해당 설명은 옳다

3. '최종데미지'는 데미지의 계산식 내부에서 곱적용되어 계산된다.

>> 최종데미지는 '데미지'의 계산식 내부에 포함되지 않는다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

해당 문제는 틀린 설명이 포함된 답을 고르는 것이므로, '1,3' 만이 포함된 4번이 답이다.

5. 다음은 '메이플 유니온'에 관한 학생들의 대화이다. 다음중 옳은 말을 한 학생의 수는?

시아: 메이플 유니온에 등록될 캐릭터를 275레벨까지 육성하면 캐릭터를 최고 등급까지 올릴 수 있어.

>>275레벨이 아닌 250레벨만 달성해도 캐릭터를 최고 등급까지 달성 가능하다. 따라서 시아의 대화는 옳지 않다.

도현: 슈프림 유니온 I 등급으로 승급하려면 10000의 유니온 레벨이 필요해.

>>10000의 유니온 레벨이 아닌 10500의 유니온 레벨이 필요하다. 따라서 도현의 대화는 옳지 않다.

민아: 그랜드 마스터 유니온 V 등급에서 시간에 따라 누적되는 코인의 최대 한도는 700개야.

>>그랜드 마스터 유니온 V 등급의 누적 가능 코인 한도는 900개이다. 따라서 민아의 대화는 옳지 않다.

결론적으로 3명 모두 옳지 않은 대화이므로 정답은 1번이다.

6. 다음은 직업들에 관한 설명이다. 틀린 설명을 한 직업의 개수를 골라라.

호영: 나는 자체바인드를 보유하고 있고, 5차 이하의 스킬 중에서 무적효과가 달린 스킬을 3개 보유하고 있어.

>>자체바인드는 '선기 : 분신 둔갑 태을선인'이 존재하고, 5차 이하 스킬 중 무적효과가 달린 스킬은 '선기 : 강림 괴력난신', '화중군자', '선기 : 몽유도원' 으로 총 3개를 보유하고 있으므로 호영의 설명은 옳다.

아델: 나는 3차스킬인 '오더'를 상시로 8자루까지 소환할 수 있고, 고유 5차스킬들에 모두 자체적으로 딜을 넣는 기능이 있어.

>>고유 5차스킬인 '루인', '인피니트', '리스토어', '스툼' 은 모두 자체적인 딜링 기능이 존재하지만 '오더'는 '리스토어'의 지속시간 동안만 8자루를 소환가능하기 때문에 아델의 설명은 옳지 않다.

배틀메이지: 나는 4가지의 오라 스킬을 보유하고 있고, 5차 이하의 스킬 중에서 무적효과가 달린 스킬이 있어.

>>5차 이하의 스킬중에서 '어비셜 라이트닝'은 시전 및 해제 동작 중 짧은 무적효과를 보유하여 2번째 설명은 충족하지만, 배틀메이지는 '엘로우 오라', '드레인 오라', '블루 오라', '다크 오라', '디버프 오라' 의 총 5가지의 오라를 보유했으므로 1번째 설명을 충족하지 않아, 배틀메이지의 설명은 옳지 않다.

이 문제는 틀린 설명을 한 직업의 개수를 묻는 문제였으므로, 틀린 설명을 한 직업은 '아델,

배틀메이지' 총 2명이므로 답은 3번이다.

7.다음은 '방어율 무시'에 관한 설명이다. 옳은 설명만이 포함된 답을 골라라.

1.특정 스킬에만 적용되는 방어율 무시도 존재한다.

>>존재한다. 대표적인 예시로 5차 강화코어의 '몬스터 방어율 20% 무시' 옵션이 있다.
따라서 해당 설명은 옳다.

2. 노말 스우 이상의 보스는 방어율 무시 67% 이상이어야 데미지 1이 뜨지 않는다. (*소수 점은 버리고 계산한다. 또한 어떠한 방어율 무시 효과도 부여되지 않은 스킬을 기준으로 한다.)

>>노말 스우 이상의 보스는 방어율 300%, 방어율 380% 보스로 나뉜다. 먼저 방어율 300% 보스 기준으로 해당 조건의 스킬을 적용하면 방어율 무시 67%기준으로 1%의 딜이 뜨므로, 67%이상이어야 한다는 조건이 충족한다. 또한 방어율 380%보스는 방어율 무시 74% 기준으로 1.2%의 딜이 뜨는데 74% 또한 67% 이상의 방어율 무시에 포함되기 때문에, 해당 설명은 옳다.

3. 메이플스토리 인게임 내에서 방어율 무시 100%를 달성할 수 있다.

>>캐릭터 정보의 스탯창 크리티컬 확률 100%를 유지한 상태에서 아이템'크리디펜스 링(4레벨)'을 사용할 시, 방어율 무시 100%를 달성 가능하다. 따라서 해당 설명은 옳다.

해당 문제는 옳은 설명을 고르는 문제였으므로, '1,2,3'이 모두 있는 4번이 정답이다.

8.다음은 보스몬스터에 관한 설명이다. 맞는 설명을 한 보스몬스터를 모두 적어라.

하드 스우: 나는 특정 조건하에서 즉사기가 되는 패턴을 보유하고 있어.

>>하드 스우 3페이지의 본체패턴인 '고철 폭파' 패턴은 시전 직전 사용하는 광역 바인드에 묶이고 피격될 시, 즉사기로 강화된다. 따라서 해당 설명은 옳다.

카오스 자쿰: 나는 공격반사 패턴을 보유하고 있어.

>>카오스 자쿰의 팔은 가끔 공격반사 패턴을 시전한다. 따라서 해당 설명은 옳다.

카오스 가디언 엔젤 슬라임: 나는 즉사기를 1개 보유하고 있어.

>>카오스 가디언 엔젤 슬라임은 '내려찍기' 패턴과, 슬라임 웨이브 종료 시 아랫공간을 폐쇄시켜 해당 공간에 있는 플레이어를 즉사시키는 패턴의 총 2가지 즉사 패턴을 가졌다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

하드 검은 마법사: 내가 2페이지에서 쓸 수 있는 창조 계열 패턴은 총 4개야.

>>하드 검은 마법사가 2페이지에서 쓸 수 있는 창조 계열 패턴은 '녹스피어', '모닝 스타폴', '다크 폴링'의 총 3가지 패턴을 가졌다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

따라서 해당 문제는 옳은 설명을 한 보스몬스터만을 적는 문제였으므로, 답은 '하드 스우. 카오스 자قم' 이다.

9. 제시된 몬스터들이 모두 존재할 수 있는 맵을 골라라.

- | |
|---------------|
| 1. 잠겨가는 이마고 |
| 2. 안젤루스 |
| 3. 미친마법사 카리아인 |

1. 거울빛에 물든 바다 5
2. 빛이 마지막으로 닿는 곳 8
3. 잔잔한 해안가 2
4. 별이 삼켜진 심해 5

>>먼저 3번 몬스터인 '미친마법사 카리아인' 은 어센틱포스 필드에서는 출현하지 않으므로, 3번 '잔잔한 해안가 2(카르시온)'는 제외된다. 다음으로 1번 몬스터인 '잠겨가는 이마고'는 셀라스의 '별의 삼켜진 심해' 구간에서만 등장하므로, 1번 '거울빛에 물든 바다 5(에스페라)'와, 2번 '빛이 마지막으로 닿는 곳 8(셀라스 구간이나, 1번몬스터가 등장하지 않음)'도 제외된다. 마지막으로 2번 몬스터 '안젤루스'는 '별이 삼켜진 심해 4,5,6'에 등장하므로 정답은 4번이 된다.

10. 다음은 '헤어 쿠폰'에 관한 설명이다. 맞는 설명만이 포함된 답을 골라라.

1.'벨라 헤어 쿠폰'은 현재까지 2번 이상 풀렸다.

>>현역 시절 때 1번 카운트, 그 외에 금고 이벤트등으로 총합 2번이상 풀렸다. 따라서 해당 설명은 옳다.

2.. '뷰티 어워즈 헤어 쿠폰'은 유저들이 제작한 헤어 중 우수작을 모은 헤어 쿠폰이다.

>>'뷰티 어워즈 헤어 쿠폰'은 메이플스토리에서 자체 제작한 헤어 중 유저 인기작을 모은 헤어쿠폰이다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

3. '울스타 초이스 헤어쿠폰'은 초이스 헤어쿠폰의 헤어중 평가가 좋은 헤어들을 모은 헤어 쿠폰이다.

>>'울스타 초이스 헤어쿠폰'은 메이플스토리 내에 존재하는 직업들의 기본 헤어를 모은 헤어 쿠폰이다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

결과적으로 해당 문제는 맞는 설명을 고르는 문제였으므로 옳은 설명인 '1' 만이 포함된 1번이 정답이다.

11. 다음은 '보조 무기'에 관한 학생들의 대화이다. 대화를 읽고 옳은 말을 한 학생만이 있는 답을 골라라.

연서: '메이플 트레저 보조무기류'에는 제논의 보조무기도 포함되어 있어.

>> 해당 대화는 옳다.

범호: '이불빙 보조무기류'는 '장착시 교환 불가' 속성을 지니고 있어.

>> '이불빙 보조무기류'는 무제한으로 교환이 가능하다. 따라서 해당 대화는 옳지 않다.

덕배: '블랙 보조무기류'는 모두 '교환불가'야.

>> '블랙 보조무기류'에는 '장착시 교환 불가' 속성을 가진 것도 존재한다. 따라서 해당 대화는 옳지 않다.

결론적으로 '연서'만이 옳은 대화를 했으므로, 정답은 '연서'만이 포함된 2번이다.

12. 다음 상황에서 일어날 수 있는 경우를 제시한 답을 모두 골라라.

'메르세데스'와 '카데나'가 파티를 맺어서 하드 월에 도전중이다. 현재 3페이즈를 도전하는 중이고, 두 직업 모두 링크와 유니온은 전무하다. 또한 둘 다 5차스킬은 고유5차스킬 4개만을 장착하였다. 마지막으로 6차는 하지 않았다.

1. 이론상 해당 상황에서 카데나는 '위크포인트 컨버징 어택'의 효과를 최대치까지 받을 수 있다.

>> '위크포인트 컨버징 어택'의 요구 상태이상 최대 중첩수는 7개이고, 위 조건에서 상시 적용 할 수 있는 카데나의 자체 상태이상은 '슬로우(체인아츠 : 메일스트롬)', '공포(서먼 슬래싱 나이프)', '혼미(서먼 비팅 니들베트)', '출혈(위크포인트 컨버징 어택)'의 4개이다. 여기에 메르세데스의 상시 적용가능한 상태이상인 '데미지 증가(유니콘 스파이크)', '방어율무시(레전드리 스피어)', '충돌 무시(레쓰 오브 엔릴)'의 3개를 더하면 총 7개이므로 카데나는 '위크포인트 컨버징 어택'의 효과를 상시로 최대치까지 받을 수 있다. 따라서 해당 상황은 옳다.

2. 스킬 '체인아츠:터프허슬'이 쿨타임 상태이고, hp가 90% 남은 상태에서 카데나가 흰눈을 맞았을 경우, 이론상 카데나가 생존할 수 있는 방법은 없다.

>> '웨폰버라이어티 III'의 보호막은 최대 체력 비례 25%까지 생성되므로 해당 보호막이 흰눈(체력 비례 데미지 100%)에 피격되기 직전 11%이상 남아있으면 생존 할 수 있다. 따라서 해당 상황은 옳지 않다.

3. 카데나는 전투중 메르세데스의 딜량과 관련된 지원을 줄 수 있다.

>> 카데나의 '서먼 슬래싱 나이프'에는 '몬스터 방어율 무시 30%' 디버프가 달려있으므로, 해당 상황은 옳다.

4. 월의 밀격 패턴에 피격됐을 때, 두 직업 모두 밀려나지 않을 방법이 있다.

>> 두 직업 모두 슈퍼스탠스 스킬을 보유중이다. 예시로 카데나는 '서먼 슈팅 샷건', 메르세

데스는 '레전드리 스피어'가 있다. 따라서 해당 상황은 옳다.

결론적으로 정답은 1번, 3번, 4번이다.

13. 다음은 '잠재능력'에 관한 설명이다. 설명을 읽고 옳은 번호를 모두 적어라.

1. 현재 경매장을 제외한 수단으로 구할 수 있는 큐브 중에서, 유니크 잠재능력을 재설정 할 수 있는 큐브는 총 3가지이다.(본섭 기준으로 한다.)

'카르마 블랙 큐브'(시간의 흔적 조사), '카르마 명장의 큐브'(아즈모스 협곡), '카르마 장인의 큐브'(아즈모스 협곡) 의 총 3가지가 있으므로 해당 설명은 옳다.

2. 현존하는 잠재능력 부여 주문서에는 레어~레전드리까지의 잠재능력을 확정으로 부여하는 주문서가 각각 존재한다.(모두 주문서가 성공했을 경우로 가정한다.)

>>에픽~레전드리까지는 확정으로 해당 잠재능력을 부여하는 주문서가 존재하나, '레어'등급의 잠재능력을 확정으로 부여하는 주문서는 존재하지 않는다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

3. 레전드리 잠재능력을 재설정할 때, '명장의 큐브'가 '블랙 큐브'보다 정음 확률이 더 높다.

>>해당 설명은 옳다. 블랙큐브는 이탈옵이 뜯 확률을 정음이 뜯 확률에서 빼온 식으로 직이 적용되어 있기 때문이다.

따라서 정답은 '1,3'이다.

14. 다음은 '스타포스'에 관한 설명이다. 설명을 읽고 틀린 번호를 모두 적어라.

1. 스타포스로 올라가는 능력치 계산식을 적용했을 때 '에테르넬 시프케이프'는 장비 레벨과 올라가는 능력치가 일치하지 않는다.(기준은 22성이다.)

>>해당 설명은 옳다. 에테르넬 장비 아이템(250제)은 현재 200제 아이템(아케인세이드 장비가 아니다)의 스타포스 계산식으로 스타포스 스텟 상승이 적용되고 있다.

2. '파괴방지' 기능을 활성화할시 소모되는 메소가 150% 늘어나며, 이때 소모되는 메소는 각종 스타포스 관련 할인이 적용된다.

>>해당 설명은 옳지 않다. 각종 스타포스 관련 할인이 적용되는 것은 맞으나, 소모되는 메소의 기본값은 150%가 아닌 200%이다.

3. 스타포스 30성을 시도할 수 있는 장비의 최소 레벨은 130이다.

>>해당 설명은 옳지 않다. 스타포스 30성을 시도할 수 있는 장비의 최소 레벨은 140이다.

해당 문제는 옳지 않은 설명의 번호를 적는 것이므로, 정답은 '2,3'이다.

15. 다음 중 아이템과 전용 주문서가 일치하지 않는 아이템은?

1. 카오스 혼테일의 목걸이-드래곤의 돌
>>일치한다.
2. 도미네이터 펜던트-뒤틀린 시간의 파편
>>뒤틀린 시간의 파편->비틀린 시간의 파편
3. 페어리 하트-페어리하트 강화석
>>일치한다.
4. 가디언 엔젤링-가디언 엔젤링 세트 변환 주문서
>>일치한다.

16. 다음은 '추가옵션'에 관한 학생들의 대화이다. 다음 표를 참고하여 맞는 말을 한 학생을 모두 적어라.(단 올스텝1%=주스텝 10, (공격력, 마력1)=주스텝 4로 계산한다. 또한 부스텝은 주스텝으로 환산하지 않는다. 마지막으로 특수스텝을 사용하는 직업은 포함하지 않고 본다.)

200제	1단계	2단계	3단계	4단계	5단계
힘	33	44	55	66	77
덱	33	44	55	66	77
인	33	44	55	66	77
력	33	44	55	66	77
힘덱	18	24	30	36	42
힘인	18	24	30	36	42
힘력	18	24	30	36	42
덱인	18	24	30	36	42
덱력	18	24	30	36	42
인력	18	24	30	36	42
HP	1800	2400	3000	3600	4200
MP	1800	2400	3000	3600	4200
올스텝%	3	4	5	6	7
공격력	3	4	5	6	7
마력	3	4	5	6	7
이속	3	4	5	6	7
정프	3	4	5	6	7
방어력	33	44	55	66	77
착감	-15	-20	-25	-30	-35

도혜:영원한 환생의 불꽃을 200제 전사아이템에 썼을 때 뜰 수 있는 최고의 추움은 힘231급이야.

인하: 만약 200제 전사아이템에 강힘추움이 203급이 붙었다면 덱스,인트,력은 각각 36급씩 붙었을거야.

범훈: 만약 200제 전사아이템에 힘스텝이 단일 추움만 붙었다면 뜰 수 있는 최고의 추움은 힘175급일거야.

도혜 대화 해설: 다른 조건 없이 '영원한 환생의 불꽃'의 최고 추움을 조건으로 제시했으므로 환생의 불꽃으로 붙일 수 있는 추움의 종류인 4가지를 조합하여 최고 추움을 계산한다. 아이템은 전사아이템이므로 힘을 기준으로 보면 힘 단일스텝 최고추움(77), <힘덱, 힘인, 힘력> 중 2개 선택(42,42),올스텝 최고 추움(70)을 모두 더하면 힘 231급이 되므로 도혜의 대화는 옳다.(+공격력 1추는 변환해도 힘스텝28로, 변환되는 힘스텝 추움 중 제일 낮으므로 들어갈 수 없다.)

인하 대화 해설: '강힘추움'으로 203급이 붙었으므로 해당 상황을 연출하려면 강힘스텝 최고 추움을 모두 더하면 된다.(힘 단일스텝=77, <힘덱, 힘인, 힘력>42x3) 이 상황에서 강힘스텝 203급이 나오는데 <힘덱, 힘인, 힘력>의 힘스텝이 모두 최고 추움으로 붙었으므로

자연스럽게 텍스, 인트, 렉도 최고 추옴인 42로 붙어야한다. 그러나 최고 추옴에서 한 단계 낮은 추옴인 36이 붙을거라고 가정했으므로 해당 대화는 틀렸다.

범훈 대화 해설: 힘스텟이 단일 스텟만 붙었으므로, 힘이 붙은 추옴 중 제일 높은 추옴을 선정하여 단일 추옴으로 삼는다. 즉 단일 힘스텟77을 단일 추옴으로 삼는다. 이후 힘스텟으로 변환이 가능한 공격력, 올스텟 최고 추옴을 선정하여 추옴을 변환한다. 이렇게 하면 $77=70+28=175$ 로 대화와 일치한다. 따라서 해당 대화는 옳다.

결과적으로 답은 '도혜, 범훈'이다.

17. 다음은 메이플스토리에서 진행된 캐릭터 레벨 관련 육성 이벤트를 설명한 것이다. 이벤트와 설명이 일치하는 것의 번호를 모두 적어라.

1. 프로즌 링크-메이플스토리 최초의 링크형식 사냥터로 이후 덩케링크, 스플래시 링크등의 여러 파생버전이 이벤트로 출시되었다.

>>해당 설명은 옳다.

2. 인피니티풀-캐릭터의 레벨 1~10렙을 랜덤으로 업해주는 이벤트로, 이후 익스트림 성장의 비약이 똑같은 효과로 출시되었다.

>>이벤트의 효과는 일치하나, 익스트림 성장의 비약이 먼저 출시되었기 때문에 해당 설명은 옳지 않다.

3. justice 퍼스널 트레이닝-코치를 지정하고 수강생을 다시 지정하면 코치 캐릭이 획득한 경험치의 일부를 수강생 캐릭에게 적립해주는 이벤트였다. 경험치 쿠폰을 통한 추가 경험치도 적립 대상에 포함되는 특징이 있었다.

>>이벤트의 효과는 일치하나, 특징 설명이 옳지 않다. 적립 대상 경험치는 추가 경험치가 적용되지 않은 '순수 경험치' 뿐이었다.

따라서 일치하는 번호는 '1'뿐 이므로 이것이 정답이 된다.

18. 다음은 '헥사 매트릭스'에 관한 설명이다. 옳은 설명을 모두 골라라.

1. 1렙부터 30렙까지 강화하는데 드는 술 에르다의 수량은 마스터리 코어가 제일 적다.

>>해당 설명은 옳다.

2. 술 에르다 조각의 사용처는 현재 1개이다.

>>헥사 코어 강화, 헥사 스텟 강화 로 총 2개가 있다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

3. 술 에르다 1개를 바꿔서 얻을 수 있는 HEXA부스터는 하루 사용 제한이 없다.

>>해당 설명은 옳다.

4. 현재 존재하는 2개의 에픽던전의 기본 솔에르다 보상은 차이가 없다.

>>'에픽던전 : 앵글러 컴퍼니'는 '에픽던전 : 하이마운틴'과 '질은 솔에르다의 기운' 하나급의 솔 에르다 기본 보상이 차이난다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

결론적으로 답은 '1번,3번'이다.

19. 다음은 '캐릭터의 경험치'에 관한 설명이다. 옳은 설명을 모두 골라라.

1. 레벨 10의 캐릭터가 카파드레이크 1마리를 사냥했을 경우 들어오는 경험치는 100이다.

>>레벨 차이가 40이상 차이나는 몬스터를 사냥할 경우 몬스터의 경험치는 1/10이 되어서 지급된다. 카파드레이크의 레벨은 66이므로 이 조건은 충족하지만, 기본 경험치가 302이기 때문에 들어오는 경험치는 1/10인 30이 들어오게 된다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

2. 자신의 레벨과 동일한 몬스터를 잡을 때만 경험치 배율이 최대가 된다.

>>자신의 레벨에서 +-1렙의 몬스터를 잡을때도 경험치 배율이 최대가 된다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

3. 레벨 260을 달성하는 순간 요구 경험치량이 이전 레벨과 비교하여 3배가량 오른다.

>>해당 설명은 옳다.

4. 상급 EXP 교환권의 레벨 비례 경험치는 레벨 295까지 적용된다.

>>레벨 290까지 적용된다. 따라서 해당 설명은 옳지 않다.

결론적으로 답은 '3번'이다.

20. 다음 상황에서 일어날 수 있는 경우를 모두 고르시오.

각자 다른 직업을 가진 시그너스 직업군 6인이 모여서 익스트림 세렌을 잡는 중이다. 또한 세렌은 현재 첫 번째 3단베기를 발동하였다. 마지막으로 현재 모든 파티원의 극딜 스킬은 20초의 쿨타임이 남았다.(극딜 스킬외에는 모두 쿨타임이 돌아왔다.)

*해방무적은 전원 쿨이다.

*3단베기외의 다른 방해패턴은 존재하지 않는다.

*파티원은 6차스킬이 전부 만렙이다.

1. 해당 상황에서 3단베기(1타)에 닿게 될 경우 반드시 사망하는 직업은 총 1개이다.

미하일>>로얄 가드로 생존 가능

나이트워커>>다크니스 어센션or다크니스 이베이션으로 생존 가능

스트라이커>>해신강림으로 생존가능

소울마스터>>블레이징 어썰트/러스터 차지 로 생존가능

플레이머워드>>본 피닉스or카타클리즘 으로 생존 가능

윈드브레이커>>생존 수단 전무

따라서 반드시 사망하는 직업은 '윈드브레이커' 1직업이므로 해당 상황은 옳다.

2. 첫 번째 3단베기를 사용한 이후 쿨타임이 지난 즉시 두번째 3단베기(1타)를 사용한다면 닿게 될 경우 반드시 사망하는 직업은 총 4개이다.(단, 모든 파티원은 첫번째 3단베기에 닿은 이후 죽거나, 죽지 않았다.*첫 번째 3단베기(1타)에서 죽지 않을 수 있는데 죽은 경우는 없다.)

먼저 3단 베기의 쿨은 14초이므로 첫 번째 3단베기 이후 14초가 지난 상황을 가정한다.(따라서 해당 상황에서 극딜 스킬 남은 쿨 6초)

미하일>>로얄 가드로 생존가능

나이트워커>>다크니스 어센션or다크니스 이베이션 중 사용하지 않은 쪽으로 생존가능

스트라이커>>생존 수단 전무

소울마스터>>생존 수단 전무

플레이머자드>>본 피닉스or카타클리즘 중 사용하지 않은 쪽으로 생존 가능

윈드브레이커>>생존 수단 전무

따라서 반드시 사망하는 직업은 '스트라이커', '소울마스터', '윈드브레이커' 3직업 이므로 해당 상황은 옳지 않다.

3. 세 번째 3단베기를 두 번째 3단베기의 쿨이 돌고 바로 사용했을 때, 파티원 전원이 해당 3단베기에 전부 피격되고 생존이 가능하다.

>>해당 상황에서는 두 번째 3단베기를 사용한 이후 쿨이 지난 시점인 14초가 다시 지난 것으로 가정한다.(따라서 극딜 버프 지속이후 8초가 지난 시점이다. 첫 번째 3단베기 이후 28초가 지났기 때문) 두 번째 전제로 해당 설명에서 '피격'이라는 단어를 사용한 점에 유의해야 한다. 즉 피격데미지가 적용되었다는 것이다. 이 두 전제를 기준으로 해설을 적용해야한다.

>>해설

익스트림 세렌의 3단베기는 200%x3의 피해를 3번에 나눠서 입히는 형식으로 600%의 피해를 3번에 나눠 입히는 공격이다. 해당 상황에서는 극딜버프가 모두 켜져있을 것이므로 자연스럽게 미하일의 '로 아이아스'도 켜져있게 된다. 먼저 '로 아이아스'는 헥사코어 만렙 기준 피격데미지90%감소, 방어가능횟수 65회, 방패 지속 40초 라는 사양을 가지게 된다. 먼저 극딜 버프 지속시간이 8초 지났으므로 방패지속은 32초가 남으므로, 3단베기를 막을 시간은 충분하다.

두 번째로 인당 3단베기 피격횟수(9)x인원수(6명)을 적용하면 54회가 나오므로 방패의 방어가능 횟수를 넘지 않는다. 그러나 마지막 3번째 조건에서 문제가 생긴다. 총 1800%(600% 공격 3번)의 피해를 90% 감소시켜도 총 180%(60%공격 3번)라는 수치가 나와 캐릭들이 사망하게 된다. 이때 '라이트 오브 커리지'의 쉴드를 적용해야 한다. '라이트 오브 커리지'의 쉴드는 초당 최대치의 7%씩 감소하므로 헥사코어 만렙 기준 8초후에는 176%의 쉴드가 남게 된다. 그럼 이를 기준으로 세렌의 3단베기에 맞는다고 가정해보자. 세렌의 3단베기는 각각 1.3초정도에 이르러 진행되므로

1타:1.3초(라오커 쉴드 148%<3단베기 1타가 진행되는 동안 1초가 다시 진행됐으므로 쉴드량이 줄었다>)->(라오커 쉴드88%)

2타:2.6초(라오커 쉴드 60%<마찬가지로 3단베기 2타가 진행되는 동안 1초가 다시 진행됐으므로 쉴드량이 줄었다.>)->(라오커 쉴드 0%<소멸>)

3타:3.9초(라오커 소멸)>3타 데미지 60% 피격->모든 캐릭 체력 40% 남기고 생존
>>결과적으로 모든캐릭이 해당 3단베기를 전부 맞고도 생존이 가능하므로 해당 상황은 옳다.

4. 일반적인 상황에서 해당 파티에서 무적기 없이 3단베기에 피격되고 살 수 있는 캐릭터는 존재하지 않는다.

미하일>>로얄 가드로 생존가능

나이트워커>>다크니트 어센션으로 생존가능

스트라이커>>생존 수단 전무

소울마스터>>생존 수단 전무

플레임위자드>>본 피닉스로 생존 가능

윈드브레이커>>생존 수단 전무

따라서, '미하일', '나이트워커', '플레임위자드' 3캐릭이 생존이 가능하므로 해당 상황은 옳지 않다.

결과적으로 정답은 '1번, 3번'이다.