

제 4 교시

실전탐구 영역(9세대 싱글배틀)

성명		수험 번호																		
----	--	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- 자신이 선택한 과목의 문제지인지 확인하십시오.
- 문제지의 해당란에 성명과 수험 번호를 정확히 쓰시오.
- 답안지의 해당란에 성명과 수험 번호를 쓰고, 또 수험 번호와 답을 정확히 표시하십시오.
- 선택한 과목 순서대로 문제를 풀고, 답은 답안지의 '제1선택'란부터 차례대로 표시하십시오.
- 문항에 따라 배점이 다르니, 각 물음의 끝에 표시된 배점을 참고하십시오. 3점 문항에만 점수가 표시되어 있습니다. 점수 표시가 없는 문항은 모두 2점입니다.

1. 다음은 포켓몬 타입에 대한 설명이다. 이에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은?

<보 기>

ㄱ. 비행, 불꽃타입 포켓몬에게 땅타입으로 공격하면 0.25배의 데미지를 입힌다.
 ㄴ. 풀, 불꽃타입 포켓몬에게 바위타입으로 공격하면 2배의 데미지를 입힌다.
 ㄷ. 고스트, 페어리타입 포켓몬에게 벌레타입으로 공격하면 0.25배의 데미지를 입힌다.
 ㄹ. 바위, 드래곤타입 포켓몬에게 얼음타입으로 공격하면 1배의 데미지를 입힌다.

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

2. 다음은 어떤 포켓몬에 대한 설명이다.

· n세대 스타팅 포켓몬의 최종진화 중 하나이다.
 · 닌텐도 3DS기기에 처음 등장하였다.
 · 스피드 종족값이 60이다.
 · 탁쳐서 떨구기를 배울 수 있다.

위 포켓몬에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은?

<보 기>

ㄱ. 주로 특수형보다 물리형 공격을 채용한다.
 ㄴ. 주로 싱글배틀에서의 픽률이 더블배틀에서의 픽률보다 높다.
 ㄷ. 다른 모습이 존재한다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄱ, ㄴ
 ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

3. 다음은 이미지는 실전배틀 중 사용가능한 보조 시스템이다.



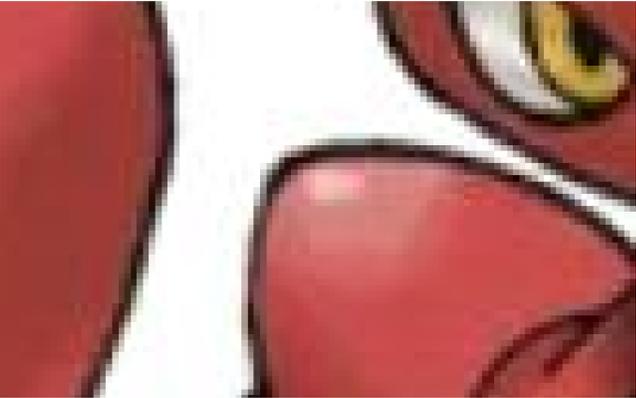
이에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? (단, 실전배틀에서만 고려한다.)

<보 기>

ㄱ. 망나뇽이 노말테라스탈을 한 뒤 에어슬래쉬 공격을 하면, 자속보정이 들어가지 않는다.
 ㄴ. 테라스탈을 한 뒤 변환자재 등으로 타입을 바꿔도 테라스탈 타입으로 적용이 된다.
 ㄷ. 스텔라 테라스탈을 한 뒤 사용한 공격 딱 한번만 공격의 위력을 올려준다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄷ ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄷ

4. 다음 사진은 어떤 포켓몬의 일부분을 확대한 사진이다.



이 포켓몬에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은?

<보 기>

ㄱ. 4배 약점이 존재한다.
 ㄴ. 저승갯승보다 스피드 종족값이 빠르다.
 ㄷ. 유탄을 배울 수 있다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄷ ④ ㄱ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

5. 다음 중 기술에 대한 설명으로 옳지 않은 것은? [3점]
- ① 리플렉터를 설치하면 아군이 받는 물리공격기술의 데미지를 줄여준다.
 - ② 잠꼬대를 사용하여 잠자기를 사용하면 잠든 상태에서 잠자기 효과가 발동되지 않는다.
 - ③ 3VS3 싱글배틀에서 성묘의 최대위력은 150까지 가능하다.
 - ④ 물기는 이전 세대에선 다른 타입의 기술이었다.
 - ⑤ 분노의앞니를 대타출동 인형에게 사용하면 대타출동 인형이 아닌, 남아있는 포켓몬의 체력의 1/2만큼의 데미지를 입힌다.

6. 표는 세 가지 포켓몬의 성질을 나타낸 것이고, A와 B와 C는 각각 망나뇽, 파오젠, 날개치는머리 중 하나이다.

포켓몬	A	B	C
4배 약점 유무	○	?	?
배울 수 있는 선공기 개수 (조건부 선공기 포함)	?	2	㉠
전기타입 공격기(변화기x) 유무	×	?	㉡

다음 포켓몬들에 대한 설명으로 옳은 것을 모두 고른 것은?
(단, 전기테라버스트는 제외한다.)

<보 기>

ㄱ. ㉠에 들어갈 숫자는 0이다.
 ㄴ. ㉡에 들어갈 문자는 ○이다.
 ㄷ. B는 쾌청을 배울 수 있다.

- ① ㄱ ② ㄷ ③ ㄱ, ㄴ ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

7. 표는 실전배틀에서의 상황을 나타낸 것이다.

A	지닌물건이던 선제공격손톱이 발동됨
B	기습을 사용함
C	신속을 사용함
D	페인트를 사용함

이에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은?
(단, 트릭룸 등의 외부적 요인은 없다.) [3점]

<보 기>

ㄱ. 상대방이 A고 내가 C이면, 내가 먼저 공격한다.
 ㄴ. 내가 C고, 상대방이 D이면 상대방이 먼저 공격한다.
 ㄷ. 내가 혼란에 걸린 상태에서 A로 문포스를 사용하고 상대가 B이면, 자해여부와 상관 없이 상대방이 먼저 공격한다.

- ① ㄱ ② ㄷ ③ ㄱ, ㄴ ④ ㄱ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

8. 표는 세가지 특성의 성질을 나타낸 것이고, A와 B와 C는 각각 트레이스, 탈, 킥드로 중 하나이다.

특성	A	B	C
발동확률이 존재하는 특성	×	?	?
트레이스로 베낄 수 있는 특성	㉠	×	?
어떤 포켓몬의 전용 특성	?	○	㉡

다음 특성들에 대한 설명으로 옳은 것을 모두 고른 것은? [3점]

<보 기>

ㄱ. ㉠에 들어갈 문자는 ×이다.
 ㄴ. ㉡에 들어갈 문자는 ○이다.
 ㄷ. 세 특성 모두 모든 포켓몬의 숨겨진 특성에 존재하지 않는다.

- ① ㄱ ② ㄷ ③ ㄱ, ㄴ ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

9. 다음은 현재까지 존재하지 않는 타입 조합들을 모아둔 사진이다.

존재하지 않는 타입조합					
노말	벌레	노말	얼음	노말	강철
노말	바위	땅	페어리	A	페어리
B	얼음	바위	고스트	C	드래곤

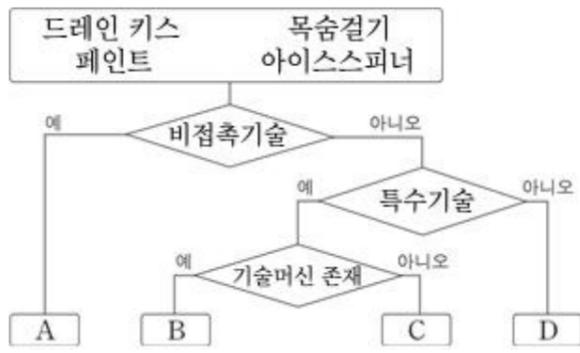
이에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은?

<보 기>

ㄱ. A는 불꽃이다.
 ㄴ. B는 격투이다.
 ㄷ. C에 들어갈 타입은 위 사진에 들어가 있는 어느 한 타입과 같다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄱ, ㄷ ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

10. 다음은 몇 가지 기술들을 어떤 기준에 따라 구분한 것이다.



이에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? [3점]

<보 기>

ㄱ. B는 날개치는머리가 배울 수 있다.
 ㄴ. C는 노말타입 기술이다.
 ㄷ. D는 노말타입 기술이다.

- ① ㄱ ② ㄷ ③ ㄱ, ㄴ ④ ㄱ, ㄷ ⑤ ㄴ, ㄷ

11. 다음은 어느 기술 A에 관한 설명이다.

이상한 공간을 만든다. 5턴 동안 느린 포켓몬부터 행동할 수 있다.

다음 기술의 특징으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은?

<보 기>

ㄱ. 특성이 짓궂은마음인 포켓몬이 사용하면 A를 우선도 +1로 사용할 수 있다.
 ㄴ. 날개치는머리가 배울 수 있다.
 ㄷ. 특정 아이템을 착용하면 지속시간을 8턴으로 늘릴 수 있다.

- ① ㄴ ② ㄷ ③ ㄱ, ㄴ ④ ㄱ, ㄷ ⑤ ㄴ, ㄷ

12. 다음 중 기술 록블레스트에 대한 설명으로 옳은 것은? [3점]

- ① 2~5회 공격을 할 수 있는 연속공격기이고, 상대에게 명중했을 때 각각의 횟수를 맞출 확률은 모두 25%이다. (2회 -> 25%, 3회 -> 25%...)
- ② 생명의구슬을 착용한 뒤 공격하면 공격 횟수에 비례하여 체력이 까인다.
- ③ 록블레스트를 사용한 뒤, 상대방이 카운터를 사용하면 그 턴에 입었던 데미지의 두배의 데미지를 입는다.
- ④ 상대방의 특성이 방탄일 경우 데미지를 입힐 수 없다.
- ⑤ 속임수 주사위를 지닌 뒤 록블레스트를 사용하면 무조건 100 이상의 데미지를 상대에게 줄 수 있다.

13. 다음 중 도구에 대한 설명으로 옳은 것은?

- ① 고집민트를 포켓몬에게 사용하면 성격이 고집으로 변한다.
- ② 돌격조끼를 지닌 춤추새 앞에서 칼춤을 추면 춤추새의 특성이 발동하지 않는다.
- ③ 울통불통뿔을 지닌 상대에게 탁쳐서 떨구기를 사용하면 울통불통뿔에 의한 데미지를 입지 않고 도구를 떨어트린다.
- ④ 맹독구슬을 지녀 1턴 후 맹독에 걸렸을 때, 맹독이 걸린 턴에는 데미지를 받지 않지만, 특성이 포이즌힐일 경우 걸린 턴에 회복이 된다.
- ⑤ 내던지기를 사용하였을 때 가장 데미지를 높게 입히는 도구는 검은철구이고, 그 다음으로는 모든 화석이 두 번째로 데미지가 높다.

14. 다음은 포켓몬 배틀에서의 상황을 기록한 것이다.

상대의 선봉은 가속 번치코, 나의 선봉은 cs252 겁쟁이 트레이스 기합의 띠 가디안. 상대 번치코는 첫 턴에 방어를 하고 나는 명상을 하였다. 그 다음 턴, 상대 번치코는 바톤터치를 사용하여 구애안경 cs252 @ 날개치는머리로 교체하였고, 나는 한번 더 명상을 사용하였다.

이에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? (단, 급소는 고려하지 않고, 필드, 테라 등 영향을 주는 외부상황은 없다. 각각 남은 노력치 6은 주지 않았다.) [3점]

<보 기>

ㄱ. @가 조심이라면, 다음 턴에 내가 먼저 공격할 것이다.
 ㄴ. @가 겁쟁이라면, 다음 턴에 내가 먼저 공격할 것이다.
 ㄷ. 다음 턴에 가디안의 문포스에 날개치는머리가 한방에 쓰러질 수 있다.

- ① ㄱ ② ㄷ ③ ㄱ, ㄷ ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

15. 다음은 포켓몬 배틀에서의 상황을 기록한 것이다.

나는 마지막 포켓몬인 파오젠이 체력 2인 상태로 남아있고, 상대방은 마지막 포켓몬인 붉은 달 다투곰을 꺼냈다. 상대방의 필드엔 독압정이 깔려있어 붉은 달 다투곰은 독에 걸리게 되었고, 내가 얼음몽치 공격을 누르니 먼저 공격하여 붉은 달 다투곰의 체력을 3 남게 만들었다. 그 뒤 상대의 진공파에 파오젠이 쓰러지게 되었고, 상대방은 독 데미지로 인하여 쓰러지게 되었다.

이에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? (단, 나와 상대는 게임이 끝날 때 까지 테라스탈을 사용하지 않았고, n턴째에 공격엔 어떤 공격을 하던 같은 난수가 들어간다고 가정한다. 날씨, 도구 등 영향을 주는 외부상황은 없고, 급소는 맞지 않았다.)

<보 기>

ㄱ. 나는 게임에서 패배하였다.
 ㄴ. 파오젠이 고스트 테라였다면 승패가 바뀌었을 것이다.
 ㄷ. 파오젠이 기습을 채용했다면 승패가 바뀌었을 것이다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄱ, ㄷ ④ ㄴ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

16. 다음은 기술들의 위력과 명중률을 나타낸 것이다.

기술	위력	명중률
지진	A	100
성스러운칼	B	C
하이드로펌프	D	E

이에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은?

<보 기>

ㄱ. ABCDE중 값이 같은 쌍이 존재한다.
 ㄴ. ABCDE중 값이 10으로 나누어 떨어지지 않는 것이 존재한다.
 ㄷ. ABCDE중 중복없이 하나씩만을 사용하여 다음 빈칸을 채울 수 있다. $\bigcirc + \bigcirc = \bigcirc + \bigcirc$

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄷ ④ ㄱ, ㄴ ⑤ ㄱ, ㄷ

17. 다음은 포켓몬 배틀에서의 상황을 기록한 것이다.

방어가 n랭크 오른 상대의 마지막 포켓몬 풀피 hd252 먹다 남은음식 장난꾸러기 덩루와 공격이 m랭크 오른 내 마지막 포켓몬 풀피 as252 고집 기합의 띠 연격 우라오스가 남아있다.

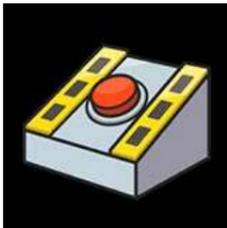
이에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? (단, $n \geq 0, m \geq 0$ 이고 확정급소가 아닌 기술은 급소에 맞지 않았다. 날씨, 테라 등 영향을 주는 외부상황은 없다. 각각 남은 노력치 6은 주지 않았다.) [3점]

<보 기>

ㄱ. $m - n = 6$ 일 때, 우라오스의 아쿠아제트에 확정 1타이다.
 ㄴ. $m - n = -1$ 일 때, 우라오스의 수류연타에 1타가 날 수 없다.
 ㄷ. $m = n$ 일 때, 6이하의 모든 자연수 n에 대하여 아쿠아제트의 난수 범위는 항상 같다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄷ ④ ㄱ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

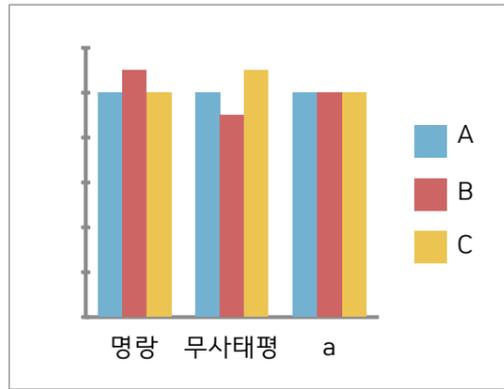
18. 다음 사진은 실전배틀에서 주로 쓰이는 도구이다.



위의 도구를 지니고 있을 때, 이에 대한 설명으로 옳지 않은 것은? (단, 기술을 받아도 내 포켓몬은 쓰러지지 않는다.) [3점]

- ① 스텔스록 데미지에는 발동되지 않는다.
 ② 상대방의 탁쳐서 떨구기에는 발동되지 않는다.
 ③ 상대방의 특성이 우격다짐이라면 발동되지 않는다.
 ④ 상대방의 대폭발에는 발동되지 않는다.
 ⑤ 연속기를 맞는다면 모든 횃수의 공격이 끝난 뒤 발동된다.

19. 다음은 같은 포켓몬의 실수치를 성격에 따라서 나타낸 것이다.



A, B, C가 성격으로 변하는 능력치 중 하나일 때, 이에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은? (단 노력치는 주지 않았다.) [3점]

<보 기>

ㄱ. C는 방어이다.
 ㄴ. a에 개구쟁이가 올 수 있다.
 ㄷ. a가 덜렁이라면 A는 공격이다.

- ① ㄱ ② ㄷ ③ ㄱ, ㄴ ④ ㄱ, ㄷ ⑤ ㄱ, ㄴ, ㄷ

20. 다음은 50레벨 6V A252 명량 포켓몬의 공격 실수치 A와 결정력 E를 구하는 계산식이다.

$$A = \{(공격종족값) + 52\}$$

$$E = A \times (기술위력) \times (자속여부 \text{ and } 랭크업 \text{ 등})$$

이 포켓몬의 공격종족값 n에 대하여 나오는 결정력을 $f(n)$ 이라고 하자. 함수 $f(n)$ 에 대한 설명으로 옳은 것을 <보기>에서 모두 고른 것은?

(단, 날씨, 테라, 급소 등 영향을 주는 외부상황은 없다.) [3점]

<보 기>

ㄱ. 자속이 아니고 랭크업을 한 상황이 아닐 때, 몸통박치기를 사용한다면 $f(8) = 3000$ 이다.
 ㄴ. 자속이고 랭크업을 한 상황이 아닐 때, 몸통박치기를 사용한다면 자연수 k에 대해 $f(2k) - f(k) = 60k$ 이다.
 ㄷ. 자속이고 랭크업을 한 상황이 아닐 때, 몸통박치기를 사용한다면 방정식 $\left\{ \frac{f(2k) - f(k)}{60} \right\}^2 - \left\{ \frac{f(2k) - f(k)}{18} \right\} = -1$ 을 만족시키는 자연수 k값은 두 개가 존재한다.

- ① ㄱ ② ㄴ ③ ㄷ ④ ㄱ, ㄴ ⑤ ㄴ, ㄷ

* 확인 사항
 ○ 답안지의 해당란에 필요한 내용을 정확히 기입(표기)했는지 확인 하시오.