

[1~4] 다음 글을 읽고 물음에 답하시오.

리그 오브 레전드는 라이엇 게임즈가 개발 및 서비스 중인 AOS 장르의 게임이다. AOS 장르는 MOBA 장르와 일맥상통하며, 리그 오브 레전드 또한 MOBA 장르에 속한다. MOBA란 ‘팀 대항 온라인 게임’을 뜻하는데, 대체로 대칭형인 맵을 분할하여 양대 진영을 설정하고, 주로 중앙에서 대치하며 게임을 이어나가는 방식이 주를 이룬다.

리그 오브 레전드에는 공격력(AD)과 주문력(AP)이 있다. 공격력은 역할군과 상관없이 모든 챔피언의 기본 공격을 강화시켜 주고 공격력 계수가 있는 스킬을 강화시켜 준다. 공격력에는 ㉠기본 공격력과 ㉡추가 공격력, 총 공격력이 존재한다. 기본 공격력은 아이템, 룬, 스킬, 버프의 효과로 추가되는 공격력을 제외한 공격력으로, 레벨을 올리는 행위를 통해서만 올릴 수 있다. 추가 공격력은 기본 공격력을 제외한 아이템, 룬, 스킬, 버프의 효과로 추가된 공격력만을 의미하며, 추가 공격력 계수가 달린 스킬들의 위력을 높여준다. 이때 총 공격력은 기본 공격력과 추가 공격력을 합친 수치이다.

공격력은 실질적으로 상대방에게 물리 피해량을 가하며, 공격력과 반대되는 개념으로 방어력이 존재한다. 방어력이란 물리 피해량을 일정량 감소시켜주는 능력치이다. 방어력은 방어력이 높아질수록 물리 피해량 감소비율 증가량이 줄어드는데, 이는 방어력이 과도하게 증가하였을 때, 물리 피해량을 100% 감소시켜 사실상 모든 물리 피해에 면역이 되는 밸런스가 무너지는 현상을 막기 위함이다. 방어력에 따른 물리 피해량 감소 비율을 그래프로 나타내면 마치 로그함수의 모습을 보이게 된다. 방어력의 물리 피해량 감소 이후 **실질 피해량**은 100을 (100+방어력)으로 나눈 값과 같다. 예를 들어, 방어력이 100일 경우 실질 피해량은 50%이며 방어력이 400일 경우 실질 피해량은 20%이다.

그렇다면 방어력을 이용하여 가장 효율적으로 게임을 운영하기 위해서는 어떻게 플레이 해야할 지에 대한 의문이 든다. 방어력의 증가에 따른 피해량 감소 비율 증가량이 점점 감소한다는 것은 자명한 사실이므로, 방어력만 높이는 것은 효율 측면에서 좋지 않다. 리그 오브 레전드에서 전설 단계에 해당하는 방어력 상승 아이템으로는 가시 갑옷, 란두인의 예언, 얼어붙은 심장 등이 있다. 가시 갑옷과 란두인의 예언은 방어력 60을, 얼어붙은 심장은 방어력 90을, 다른 방어력 상승 아이템도 평균적으로 약 65의 방어력을 제공한다. 챔피언이 5개의 전설 아이템을 이용한다고 가정하였을 때, 탱커 챔피언은 약 방어력 200, 즉 약 3개 정도의 방어력 상승 아이템을 가는 것이 가장 효율적이다. 나머지는 방어력 상승이 아닌 체력 증가 또는 마법 저항력 상승 아이템을 이용하는 것이 효율적이다.

1. 윗글에서 알 수 있는 내용으로 적절하지 않은 것은?
  - ① 룬, 스킬, 버프의 효과로 챔피언의 총 공격력을 상승시킬 수 있다.
  - ② MOBA장르의 게임은 주로 중앙에서 대치하며 게임을 이어나간다.
  - ③ 방어력이 올라가면 물리 피해량 감소 비율 증가량이 증가한다.
  - ④ 리그 오브 레전드는 라이엇 게임즈가 개발 및 서비스 한 게임이다.
  - ⑤ 기본 공격력이 추가 공격력보다 더 클 가능성이 존재한다.
2. **실질 피해량**에 대한 이해로 가장 적절한 것은?
  - ① 방어력이 100인 경우보다 방어력이 200인 경우에 실질 피해량이 더 크겠군.
  - ② 상대 챔피언의 주문력이 클수록 방어력과 관계없이 실질 피해량은 증가하겠군.
  - ③ 방어력이 100인 경우의 실질 피해량은, 방어력이 300인 경우의 실질 피해량의 2배겠군.
  - ④ 총 공격력이 100인 물리 피해량이 가해졌을 때, 방어력이 100이라면 실질 피해량은 100이겠군.
  - ⑤ 방어력이 100에서 200이 되었을 때 보다, 방어력이 400에서 500이 되었을 때 실질 피해량 감소량이 더 크겠군.
3. ㉠과 ㉡에 대한 설명으로 가장 적절한 것은?
  - ① ㉠과 ㉡은 총 공격력의 크기에 영향을 받는다.
  - ② ㉠과 ㉡은 모두 레벨을 통해 상승시킬 수 있다.
  - ③ ㉡은 ㉠과 달리 버프 효과만으로 상승시킬 수 있다.
  - ④ ㉠은 ㉡과 달리 추가 공격력 계수가 있는 스킬을 강화시킬 수 있다.
  - ⑤ ㉠은 ㉡과 달리 방어력에 의한 물리 피해량 감소량을 적용받지 않는다.
4. 윗글을 참고할 때 <보기>의 아이템 (가)~(다)를 사용하여 게임을 플레이 할 때 예상한 내용으로 적절하지 않은 것은? [3점]

— <보 기> —

다음은 리그 오브 레전드에 존재하는 세가지 아이템이다.  
 (가) 가고일 돌갑옷 : 방어력 60 증가, 마법 저항력 60 증가, 스킬 가속 15.  
 (나) 망자의 갑옷 : 체력 300 증가, 방어력 45 증가, 이동 속도 5% 증가.  
 (다) 최고전압 잠옷 : 공격력 30 증가, 방어력 100 증가, 이동 속도 15% 증가.

- ① (가)는 얼어붙은 심장보다 적은 방어력을 제공하는군.
- ② (나)는 챔피언의 체력을 300만큼 증가시켜 주겠군.
- ③ (다)는 실질 피해량을 이전보다 50%만큼 감소시켜 주겠군.
- ④ (가)와 (다)는 모두 효율적인 게임 운영을 위해 사용될 수 있겠군.
- ⑤ (나)와 달리 (다)는 란두인의 예언보다 더 큰 방어력을 제공하는군.