

게임수학능력시험
로그라이크탐구 영역(던전 크롤 스톤 수프) 정답 및 해설

01. ②	02. ④	03. ③	04. ②	05. ②	06. ④	07. ②	08. ①	09. ④	10. ①
11. ①	12. ①	13. ③	14. ③	15. ②	16. ③	17. ③	18. ①	19. ②	20. ②
21. ①	22. ①	23. ①	24. ③	25. ⑤	26. ③	27. ①	28. ②	29. ③	30. ③
31. ②	32. ④	33. ⑤	34. ④	35. ⑤	36. ②	37. ①	38. ④	39. ③	40. ①
41. ②	42. ②	43. ④	44. ⑤	45. ①	46. ②	47. ①	48. ④	49. ⑤	50. ④
51. ④	52. ④	53. ①	54. ④	55. ⑤	56. ①	57. ①	58. ④	59. ③	60. ④
61. ②	62. ⑤	63. ①	64. ③	65. ②	66. ④	67. ⑤	68. ⑤	69. ③	70. ④
71. ③	72. ④	73. ④	74. ③	75. ②	76. ④	77. ⑤	78. ①	79. ②	80. ③
81. ③	82. ④	83. ①	84. ③	85. ①	86. ①	87. ①	88. ②	89. ①	90. ①
91. ①	92. ②	93. ①	94. ②	95. ①	96. ②	97. ①	98. ③	99. ①	100. ④

문항과 해설은 최신 규칙 기준인 0.35 Trunk를 바탕으로 정리했다. 근거는 로컬 crawl/crawl-ref 소스, crawl.develz.org/info의 몬스터 정보와 타일, 그리고 로컬 위키/나무위키 덤프를 함께 참고했다. 문제지 본문에서는 버전과 소스 파일 언급을 숨기고, 답지에서만 근거를 적었다. 번역명은 나무위키식 표기와 translation.nemelex.cards/build/latest.json의 최신 한국어 매핑을 우선 반영했다.

1. ②
표시된 다섯 타일 가운데 고대 리치(Ancient Lich)의 HD가 가장 높다. 폭풍 용, 벤누, 데스 콧보다도 체급이 한 단계 위다.
2. ④
로열 켈리는 슬라임 굴 최종전의 핵심 대상으로, 투명 감지와 은 무기 취약이 함께 걸려 은 무기 가치가 뚜렷해진다.
3. ③
제시된 주문 조합은 지그문트를 식별하는 가장 유명한 초반 패턴이다.
4. ②
화염 구체는 비생물, 실체 불분명, 강한 화염 저항, 돌연변이 압박을 한데 묶어 떠올리게 하는 대표 몬스터다. 흑요석 석상이나 수정 석상, 안구류와는 대응 축이 다르다.
5. ②
멘나스는 침묵과 광역 혼란, 치료까지 겹쳐 순수 캐스터의 전투 계획을 혼돈다.
6. ④
모리츠(Maurice)는 투명화와 절도 때문에 전투 계획을 순식간에 틀어 버리는 유니크다. 소모품이나 장비를 빼앗기면 계산 자체가 무너질 수 있다.
7. ②
멘카우레(Menkaure)는 고통(Pain), 가속(Haste), 토먼트 계열 압박이 함께 떠오르는 초중반 유니크다. 단순 근접 유니크와 체감 위협이 다르다.
8. ①
마저리(Margery)는 화염구(Fireball)와 화염의 화살(Bolt of Fire)을 함께 떠올리게 하는 대표적인 화염계 유니크다. 소조보나 스팅크스와 전투 양상이 다르다.
9. ④
환영과 복제를 중심으로 전장을 흐리는 유니크는 마라다.
10. ①
돌연변이 시선 때문에 우선 제거 순위가 급상승하는 안구 계열은 빛나는 눈이다.
11. ①
나타샤(Natasha)는 여러 차례 재등장하는 유니크라, 한 번 처리했다고 완전히 끝난 전투로 보기가 어렵다.
12. ①
니콜라(Nikola)는 인간형 유니크 가운데 강한 전격 마법의 상징처럼 취급되는 존재다. 바이 수전이나 폭풍 용도 전기 위협이 있지만, 문제의 초점은 인간형 유니크와 선형 고위력 전격 압박이다.
13. ③
그라인더는 초반 층에서 마비·혼란 계열로 사고를 내기 쉬운 대표 유니크다.
14. ③
성 로카(Saint Roka)는 오크 무리 교전에서 지휘자 겸 강화원으로 가장 먼저 끊고 싶은 대상이다. 오크 전열이 멀쩡할수록 손해가 커진다.
15. ②
소냐(Sonja)는 왜곡 단검 때문에 근접 허용 자체가 치명적인 암살형 유니크다. 비슷하게 단검을 든 듯 보여도, 문제의 핵심 브랜드는 소냐 쪽이다.
16. ③
아이줄(Aizul)은 뱀형 외형, 독, 느려짐 압박이 함께 떠오르는 유니크다. 같은 나가 계열처럼 보여도 바이 수전이나 나가라자와 전투 결이 다르다.
17. ③
진은 질서와 규율을 중시하는 신이므로, 혼돈 계열 변이와 부정한 행위를 감수하는 식의 운영과 가장 멀다.
18. ①

트로그의 가장 직접적인 금기는 주문 사용 금지다. 다른 보기들은 각각 네멜렉스, 고자그, 아센자리, 헤플리아클카나의 성격에 가깝다.

19. ㉔

오카와루는 직접 싸워 강한 적을 쓰러뜨리며 신앙을 쌓는 전투를 요구하고, 동료 의존형 운용과는 거리가 멀다.

20. ㉔

네멜렉스 조베는 카드 선택과 순서 조작으로 전투 결과를 크게 흔드는 신이다.

21. ①
해플리아클카나는 선조라는 별도 전투 개체를 통해 전장에 지속적으로 개입한다.
22. ①
고자그는 골드를 실질 자원으로 바꾸어 위험 대응, 상점 이용, 적대 우회 같은 판단을 설계하게 만든다.
23. ①
아센자리는 장비를 묶는 대가로 스킬 보너스를 얻는 구조라서, 자유로운 장비 교체가 직접 제한된다.
24. ③
우지안은 이동과 벽 활용 자체를 전투 가치로 바꾸는 신이다.
25. ⑤
코볼드 XP, 옥토퍼드 수치, 스프리건 HP·XP는 맞다. 미노타우로스 주문 시전(Spellcasting) 적성은 0이 아니라 -4다.
26. ③
드라코니언은 단단한 투구는 못 써도 모자류는 착용할 수 있다. 반면 펠리드는 MUT_NO_ARMOUR 때문에 모자도 못 쓰고, 코글린은 MUT_NO_JEWELLERY 때문에 반지를 못 낀다. 나가는 바딩을 착용할 수 있고, 옥토퍼드는 오히려 반지 착용에 특화되어 있다.
27. ①
해플리아클카나의 전이(Transference)는 선조와 위치를 맞추는 데서 끝나지 않고, 착지 지점 주변 적에게 추가 약화를 남긴다.
28. ②
발동술사와 대기술사 설명만 맞다. 전이술사는 점멸 두루마리와 분리 다트를 들고 시작하지, '분리 마법'이라는 시작 장비를 들고 시작하지 않는다. 주술사도 마력 물약이 아니라 투명화 물약 두 개로 시작한다.
29. ③
파괴술사는 전부 파괴 주문, 냉기술사는 얼음 침승 소환 포함이 맞다. 화염술사는 점착 화염 없이 시작하고, 연금술사는 오조크브의 갑옷이 없다.
30. ③
마크레브의 파괴 계열 권능은 보유한 파괴 계통 변이에 따라 속성이 달라지고, 준비가 갖춰지면 먼 적에게 연쇄적으로 난사가 이어질 수 있다.
31. ②
소환술사와 대지술사 설명만 옳다. 단조술사는 화염구 직업이 아니고, 대기술사에는 신속이 있다.
32. ④
마법사와 대기술사만 마력 물약을 든다. 화염술사와 발동술사는 보기 설명이 틀리다.
33. ⑤
코글린-발동술사, 산 드워프-단조술사, 스프리건-대지술사는 추천 목록에 포함되고, 미노타우로스-파괴술사는 포함되지 않는다.
34. ④
주술사의 투명화 물약, 전이술사의 분리 다트 4개, 핵슬링어의 독 두루마리만 맞다. 리버는 무기 선택이 있다.
35. ⑤
냉기술사의 우박폭풍 제외, 화염술사의 내면의 불길 포함, 파괴술사의 4주문 구성이 맞다. 연금술사는 점착 화염도 갖는다.
36. ②
단조술사의 망치 시작과 대지술사의 벽통과(Passwall)+석화(Petrify) 시작만 맞는다. 리버는 무기 선택이 있고, 소환술사는 마력 물약을 받는다.
37. ①
전이술사-코글린, 핵슬링어-스프리건·놀만 맞다. 주술사 추천에는 코볼드가 있고, 리버 추천에는 산 드워프가 있다.
38. ④
파괴술사의 스킬 배분, 핵슬링어의 하이브리드 배분, 발동술사의 발동술(Evocations) 3만 맞다. 대기술사는 은신(Stealth) 2를 받는다.
39. ③
우지안의 벽 점프(Wall Jump)는 벽 반대편 착지와 그 주변 타격이 한 동작으로 이어지는 권능이다. 단순 이동기나 카드 권능이 아니다.
40. ①
화염술사와 냉기술사 설명만 맞다. ㄷ은 연금술사가 아니라 마법사 쪽 시작 주문 설명에 가깝고, ㄹ도 마법사가 무덤 손아귀(Grave Claw)를 함께 가진다는 점에서 틀리다.

41. ②
납골당은 언데드 서브 던전이지만, 사용자가 묘사한 ‘룬 회수 과정 자체의 토먼트 압박과 생존선 유지’는 무덤 쪽 특징이다. 무덤은 룬이 걸린 고위험 최종 구간이고, 납골당은 그 전단계에 가깝다.
42. ②
엘프 회랑의 부모는 오크 광산, 조트는 심층부에서 이어진다. 무덤은 납골당에서, 납골당은 볼트에서 간다.
43. ④
납골당 3층 무문, 무덤 3층 룬, 슬라임 굴 5층 룬이 맞다. 볼트는 5층이며 룬도 준다.
44. ⑤
판데모니엄의 5룬 등록, 조트의 전이 간섭 메시지, 그리고 조트의 썸 카운터가 5층 x 층당 2000aut라서 총 10000aut, 즉 1000턴 분량이라는 설명이 맞다. 심연은 오래 머물수록 지형이 계속 변하는 쪽이지, 구조가 고정적인 서브 던전이 아니다.
45. ①
슬라임 굴의 quiet, 엘프 회랑의 3층이 맞다. 오크는 심층부가 아니라 던전에서, 심층부는 룬이 없다.
46. ②
광기의 로브(robe of Folly)는 주문 위력을 높이고 주문 MP 소모를 절반으로 낮추지만, 의지를 0으로 만드는 대가를 요구한다. 다른 보기들은 은신·투명 감지, 저항, 소환 발동, 다저항 장비 쪽이다.
47. ①
아센자리는 장비를 묶고 교체 자유를 희생하는 대신 스킬 보너스를 얻는 구조로 구현된다.
48. ④
엘프 회랑·납골당·무덤의 깊이 설명은 맞고, 조트의 왕국 깊이는 5이므로 ㄹ이 틀리다.
49. ⑤
엘리빌론, 샤이닝 윈, 진은 서로 일정 신앙심을 유지한 채 개종할 수 있다.
50. ④
아르가, 무지의 타워 실드(Ignorance), 디로브레바의 왕관 설명이 맞다. 마진-보(Majin-Bo)는 주문으로 적을 해칠 때 회복을 노릴 수 있지만, 주문 시전마다 체력을 함께 소모한다.
51. ④
질럿의 검(zealot's sword), 언데드헌터, 도둑의 망토 설명이 맞다. 증강의 로브(robe of Augmentation)는 현재 Trunk 기준으로 체력 연동 보너스 장비가 아니라 기본 능력치 보너스를 주는 로브다.
52. ④
구체(the Orb)는 파괴 텍 카드다. 나머지 보기들은 다른 텍에 속한다.
53. ①
해플리아칼카나는 선조를 불러내는 신이다.
54. ④
오카와루는 직접 전투를 요구하며 동료를 허용하지 않는다.
55. ⑤
파괴의 구는 단일 파괴술 7레벨 주문이며 위력 상한은 200이다.
56. ①
다이아몬드 톱날(Diamond Sawblades)은 시전자를 중심으로 대각선 두 칸 떨어진 네 지점에 톱날을 배치한다. 그림의 네 모서리 강조는 그 배치와 정확히 맞는다. 나머지 보기들은 원형 폭발, 벽 강조, 직선 볼트, 넓은 진창 생성이라 미리보기 모양이 다르다.
57. ①
벽통과는 대지학파 3레벨 주문이며 사거리는 3이다.
58. ④
점화는 단일 화염 8레벨 주문이다.
59. ③
맥스웰의 용량성 결합은 대기학파 8레벨 주문이다.
60. ④
다차원 강습(Manifold Assault)은 단일 전이학파 7레벨 주문이다. 점멸(Blink)과 골루브리아의 통로(Passage of Golubria)는 레벨이 더 낮다.

61. ②
서리역병은 강령술학과/냉기학과 7레벨 주문이며 사거리는 5다.
62. ⑤
속박의 인장은 주술학과 3레벨이며 위력 상한은 100이다.
63. ①
극 소용돌이는 단일 냉기학과 9레벨 주문이며 위력 상한은 200이다.
64. ③
이계의 관문은 소환술/전이학과 7레벨 주문이다.
65. ②
숲 소환은 소환술/전이학과 5레벨 주문이다.
66. ④
겔의 그라비타스(Gell's Gravitass)는 전이학과 3레벨이며 사거리는 LOS다.
67. ⑤
파괴의 구는 유도 성질과 거리 감쇠가 있고, 회피로는 피할 수 없지만 방패로는 막을 수 있다.
68. ⑤
독사의 채찍(Serpent's Lash), 우지안 이동, 혼란/도주 몬스터 예외가 모두 적용된다.
69. ③
타오르는 광선은 이어 쓰기가 가능하고, 점화는 시전 시점의 적 위치를 기준으로 폭발한다. 반면 맥스웰의 용량성 결합은 지연 방전형이다.
70. ④
벽통과는 지연 이동이고, 겔의 그라비타스(Gell's Gravitass)와 서리역병은 각각 끌어모으기와 점진적 약화를 체감할 수 있다.
71. ③
문제의 자료식에 따라 파괴의 구는 SP 72에서 $9d_{11}$ 이 되고, d_{11} 의 평균은 6이므로 전체 평균은 $9 \times 6 = 54$ 다.
72. ④
레이피어, 장검, 시미터, 이중검, 대검, 삼중검의 기본 피해는 각각 7, 10, 12, 15, 17, 19다. 따라서 ㄱ, ㄷ, ㄹ만 맞다.
73. ④
파괴의 구는 거리 2에서 원래 피해의 60%만 적용되므로, 최대 피해 90은 54로 줄어든다.
74. ③
자료식에 따라 AC 16에서는 GDR이 32, AC 81에서는 48이므로 ㄱ은 참이다. 같은 양의 AC를 더해도 증가폭은 점점 줄어드므로 ㄴ도 참이고, AC를 두 배로 만든다고 GDR이 두 배가 되지는 않으므로 ㄷ은 거짓이다.
75. ②
Stack Five는 한 텍만 쓰는 즉발 카드가 아니라, 여러 텍에서 카드를 모아 임시 스택을 만든 뒤 그 순서를 재배열하게 하는 카드다.
76. ④
몸통 갑옷의 최대 강화는 기본 AC와 같고, 일반 방패는 $((AC - 3)/2) + 3$ 으로 잡는다. 따라서 +10과 +4의 합인 14가 된다.
77. ⑤
위력 50일 때 사거리 5, 위력 100일 때 사거리 7, 그리고 상한 사거리 자체가 7이므로 세 문장이 모두 참이다.
78. ①
아크 블레이드(arc blade)는 rElec를 주고, 적을 칠 때 방전을 일으켜 인접 대상으로 번개가 될 수 있는 고정 아티팩트다. 스톱 보우는 전기 계열이지만 활이고, 번개 비늘은 rElec만 주며, 번개 지팡이는 발동 아이템이다.
79. ②
모닝스타, 넓은날 도끼, 악마의 채찍, 악마의 삼지창, 라자탕, 전투도끼, 버디슈, 처형자의 도끼의 기본 피해는 각각 13, 13, 11, 12, 16, 15, 18, 18이다. ㄱ, ㄷ만 옳다.
80. ③
 rN^{+++} 이면 토먼트 피해 비율은 35%까지 내려가고, rCorr는 산성 직접 피해를 절반으로 줄이며 부식 시도도 절반만 통과시킨다. 반면 플레이어 기준 rElec는 전기 피해를 1/3로 줄이고 rFire+는 화염 피해를 1/2로 줄이므로, 두 감쇠량이 같다는 ㄷ은 틀리다.

81. ③

안개 두루마리는 시야를 끊어 투사선 압박을 분리할 수 있고, 취소 물약은 대부분의 마법 효과와 오염을 정리한다. 취약 두루마리는 사용자 자신도 함께 영향받으므로 노은 틀리다.

82. ④

환영 거울은 대상의 의지가 낮을수록 더 오래 가고, 홍수의 유리병은 호흡 생명체를 잠기게 만들어 주문 시전을 막을 수 있다. 떨림돌 깡통은 사용자도 맞을 수 있지만 AC가 높을수록 안전하다. 응축 날개의 구름 종류는 발동술에 따라 달라지므로 노은 틀리다.

83. ①

탐험가(Explorer) 3단계는 17개 룬 전부 수집이다. 다른 보기들은 속도 조건, 금욕 조건, 선택 콤보 승리, 판테모니움/지옥 정화 쪽 배너다.

84. ③

공포 두루마리는 접근 억제에 유용하지만 무의지·광폭 적 상대로는 기대치가 낮다. 순간이동 두루마리는 읽는 즉시가 아니라 약간의 지연 뒤 발동하고, 끌어당김 물약은 위협과 보상을 함께 가진다.

85. ①

descript에서는 에를차를 '오우거라고는 믿을 수 없을 정도로 교활한, 오우거 마법사'라고 설명한다. 보기 중 이 묘사와 바로 맞아떨어지는 것은 에를차뿐이다.

86. ①

에를차를 식별하는 핵심은 추방(Banishment), 점멸(Blink), 투명화(Invisibility), 화염구(Fireball) 조합이다. 다른 보기들은 각각 멘나스, 저주의 해골, 딥 엘프 섬멸자, 마라 쪽 특징이다.

87. ①

descript의 '창백한 키티질', '양상한 인간형', '면도날 같은 발톱' 묘사는 엔트로피 방직꾼을 가리킨다. 로어 문장 자체는 전투 효과를 직접 말하지 않지만, 후속 문항에서 그 전투적 의미를 연결하게 된다.

88. ②

엔트로피 방직꾼 상대로는 rCorr와 피격 횟수 관리가 직접적이다. 변이나 전기, 토먼트 대비와는 다른 축의 대응을 요구한다.

89. ①

descript의 '맹렬히 타오르는 지옥불이 온몸을 덮고 있다'는 묘사는 헬리온의 정체와 외형을 직접 가리킨다. 다른 보기들도 지옥 계열이지만, 로어 문장과 가장 정확히 맞는 대상은 헬리온이다.

90. ①

헬리온의 핵심은 LOS만 닿아도 중심 좌표에 3x3 파멸성 폭발을 떨어뜨리는 점이다. 근접 악마라고만 보면 대응이 늦어진다.

91. ①

descript는 수호 스팅크스를 '여인의 머리와 사자의 몸, 독수리의 날개'를 지닌 존재이자, '정신 교란의 저주'로 던전의 사원과 보물을 지키는 존재로 묘사한다. 보기 중 이에 대응하는 것은 수호 스팅크스다.

92. ②

수호 스팅크스는 의지 검사를 요구하는 마비·혼란·느려짐과 강타가 함께 얹히는 쪽으로 식별된다. 단순 화력전이 아니라 행동권 관리 문제다.

93. ①

descript에서 '수많은 혼란과 파괴', '강력함과 정확도 모두 공포를 부른다'고 설명하는 엘프 마법사는 딥 엘프 섬멸자다. 후속 문항은 이 로어를 실제 전투 식별 정보와 연결하는 문제다.

94. ②

딥 엘프 섬멸자 상대로는 단일 전기 저항만으로 부족하다. 투사선 관리와 폭딜 회피를 함께 계산해야 한다.

95. ①

descript의 '공중을 떠다니며 천천히 선회하는 검은 해골바가지', '거의 모든 종류의 공격을 저항할 것 같다'는 설명은 저주의 해골을 가리킨다. 외형과 저항감을 함께 암시하는 문장이다.

96. ②

저주의 해골 상대로는 rN, 회복 수단, 속전속결이 모두 중요하다. 전기 저항이나 추방 대응과는 결이 다르다.

97. ①

descript는 프랜시스를 판테모니움 군주를 도운 강인한 여전사이자, 얼굴의 깊은 흉터를 명예의 증표로 여기는 존재로 묘사한다. 보기 중 이 배경 서사를 가진 것은 프랜시스다.

98. ③

프랜시스를 식별하는 핵심은 냉기/물리 투사체, 악마 소환, 가속이 한 전투 안에 묶인다는 점이다. 전기 변신형이나 침묵형, 재등장형과는 전투 구조가 다르다.

99. ①

신속(Speed)만 옳다. 용기(Valour)는 최대 체력의 80% 이상일 때 적을 칠 때마다 에너지 광선을 쏘는 브랜드이고, 촌열(Sundering)은 여러 번 연속 공격한 뒤 다음 공격이 크게 강화되며 한 칸 더 멀리까지 휩쓰는 브랜드다. 문제에서는 둘의 효과를 서로 뒤바꿔 놓았으므로 ㄱ, ㄴ은 모두 거짓이다. 흡혈(Vampirism)도 판테모니움과 지옥에서 신성한 분노(Holy Wrath)와 더불어 매우 유용한 브랜드라고 보기 어렵다.

100. ④

트리술라는 2칸 공격이 가능한 장병기이면서 방패를 유지할 수 있고, 무기 자체가 신성한 분노(Holy Wrath) 대응을 품고 있다. 다른 선택지는 리치, 방패, 신성 대응 가운데 하나씩이 비거나 부족하다.

본 해설지는 dcsc_exam.tex와 짝을 이루며, 문제지에는 숨긴 출제 근거를 답지에만 드러내도록 구성했다.