



게임캠 오성과 한음

꾀돌이 오성과 한음

조선 선조 때 유명한 문인이었던 오성 이항복과 한음 이덕형. 이 둘은 죽마고우(竹馬故友 : 어릴 때부터 친한 벗)로 어렸을 적 소문난 개구쟁이였으며 임진왜란 때는 명나라로 가서 원병을 요청하는 등 커다란 활약을 보이기도 했다. 우리나라 최초의 상용 어드벤처 게임이라 할 수 있는 이 「오성과 한음」은 오성과 한음의 개구쟁이 시절을 게임으로 꾸민 작품으로 프랑스 콕텔 비전사의 「고블린 시리즈」와 같은, 대화가 거의 필요없는 형태를 빌었다. 게임을 통해 오성과 한음의 번뜩이는 재치를 엿볼 수 있다.

키보드 사용 방법

키보드 사용 방법은 <표>와 같다.

키보드	기능
<Space Bar>	인물 설정
<Ctrl>	커서 설정
<Enter>	실행
<F4>	도스로 빠지기

【표】 키보드 사용 방법

스테이지 1 : 대추 따먹기

아버지의 엄한 분부로 그렇게도 좋아하던 대추를 따먹을 수 없게 된 오성. 하지만 우리의 개구쟁이 오성은 대추를 따먹기 위한 꾀를 낸다. 대추를 따먹으려면 먼저 나무 위로 올라가야 한다. 그러기 위해선 날뛴기 놀이를 할 때 쓰이는 널을 이용한다. 왼쪽 아래 담에 가려서 조금밖에 보이지 않는 판자와 오른쪽 위의 돛자리를 이용한다. 손 모양의 아이콘으로 판자를 잡고 돛자리가 있는 곳으로 가 주먹 모양의 아이콘으로 클릭한다. 그러면 돛자리와 판자가 널로 바뀐다. 마루 밑에 있는 강아지 꼬리를 주먹 아이콘으로 클릭하면 강아지를 밖으로 끌어낼 수 있다. 강아지가 밖으로 나오자 오른쪽에 있던 닭은 놀라 한 칸 위로 올라간다. 위로 올라간 닭이 앉아 있던 막대기를 갖고 주먹 아이콘으로 닭을 클릭하면 닭은 다시 대추 나무 위로 올라간다. 오른쪽 아래에 있는 빠다귀를 갖고 그것을 강아지에 주먹 아이콘으로 클릭하면 오성은 널 위로 올라가고 강아지는 오성을 향해 달려든다. 강아지는 오성에게 미치지 못하고 널 위에 있던 오성을 나무 위로 올라가도록 도와준다. 오성이 나무 위로 올라가면 아버지는 얼굴을 내밀고 오성을 혼내주려 한다. 이 때 오성은 나무 위에 올라온 닭 때문이라고 둘러댄다. 아버지는 다시 방 안으로 들어가고 오성은 무사히 대추를 따먹을 수 있다. 만약 닭을 나무 위로 올려보내지 않으면 즉, 강아지를 끌어내고 닭이 놀라 한 칸 위로 올라간 뒤 남아 있는 막대기로 닭을 올려보내지 않고 그냥 나무 위로 올라가면 오성은 대추를 따먹지 못하고 다시 내려간다. 대추를 먹은 오성은 아래로 내려오고 닭을 건드렸던 막대기를 가지면 다음 스테이지로 넘어간다. 이 막대기는 다음 스테이지에서도 중요하게 사용된다. 오른쪽 위에 나오는 과일들은 이번 스테이지의 암호(패스워드)이다.



닭을 건드렸던 막대기를 가지면 된다.

스테이지 2 : 개울 건너기

스테이지 1에서 가져온 막대기를 이용해 서당으로 가는 개울을 건너야 한다. 화면 가운데 아래를 보면 커다란 바위가 있고 바위 밑에는 조그만 돌이 하나 보인다. 그 돌을 갖고 중간에 있는 돌 왼쪽에 놓는다. 그런 다음 막대기를 갖고 작은 돌에 주먹 아이콘으로 클릭하면 큰 돌이 날아가 끊어진 징검다리를 완성시킨다. 그러면 개울을 건너갈 수 있다.



작은 돌에 주먹 아이콘을 클릭하면 큰 돌이 날아간다.

나무에서 길게 내려온 덩굴은 발 아이콘을 사용하면 올라갈 수 있다. 덩굴 위로 올라간 오성은 멀리 내다보고 그냥 내려온다. 개울을 건너면 오른쪽 위쪽에 암호가 나온다.

스테이지 3 : 거짓 글쓰기

서당 훈장님이 맛있게 먹는 꿀을 몰래 훔쳐먹어야 한다. 그러기 위해선 훈장님을 밖으로 나가게 해야 한다. 그리고 이번 스테이지에서는 위치를 잘 설정해야 한다. 위치에 따라 실행되고 안되고가 결정될 때가 있기 때문이다. 훈장님은 꾸벅꾸벅 졸고 있다. 그럴듯한 구실을 붙여 훈장님을 밖으로 나가게 해야 하는데... 그렇지, 훈장님 친구가 왔다고 글을 써 밖으로 나가게 하자. 그러기 위해선 붓과 먹, 그리고 벼루가 필요하다. 왼쪽 아래에 보이는 벼루를 갖고 방 중간에 내려 놓는다. 오성은 왼쪽 위쪽에 있는 작은 문을 연다. 거기에는 먹이 있다. 오성은 그것을 갖고 벼루를 주먹 아이콘으로 클릭하면 먹을 갈게 된다. 한음은 화면 위쪽에 있는 붓통에서 붓을 한 자루 빼내야 한다. 그것도 왼쪽 붓통의 붓을. 만일 오른쪽 붓통의 붓을 갖게 되면 글을 쓸 수가 없다. 붓을 가진 다음, 한음은 종이를 준비해야 한다. 오른쪽 아래를 보면 장판이 조금 일어난 것이 보인다. 그곳에 주먹 아이콘으로 클릭하거나 손 모양의 가지다 아이콘으로 클릭하면 종이를 얻을 수 있다. 종이는 오성이 갈아 놓은 벼루 왼쪽 옆에 놓는다. 그리고 붓으로 벼루를 주먹 아이콘으로 클릭하면 '벗'이란 글자가 써진다. 글자를 쓰면 한음은 종이를 갖고 오성은 훈장님 앞에 있는 탁자를 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 훈장님은 반쯤 일어난다. 한음은 훈장님께 벗이라는 글을 보여주기 위해 훈장님을 주먹 아이콘으로 클릭한다. 잠에서 깨어난 훈장님은 한음이 들고 있는 벗이라는 글을 읽는다.



훈장님을 주먹 아이콘으로 클릭한다.

스테이지 4 : 꿀단지 꺼내기

자, 이제 훈장님이 나간 서당에서 마음놓고 꿀을 훔쳐먹자. 먼저 한음이 오른쪽 위에 있는 작은 문갑의 문을 주먹 아이콘으로 클릭해 열어 가위를 꺼낸다. 가위를 갖고 왼쪽에 있는 벽장의 줄을 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 줄은 끊어지고 벽장 문이 열린다. 오성은 왼쪽 이불장 위에 있는 반질고리에서 늘어뜨려진 실을 잡는다. 그러면 반질고리가 떨어지는데, 거기에는 빨간 꿀무가 있다. 이 꿀무는 꿀단지를 꺼낼 때 사용한다. 꿀단지는 한음이 꺼내므로 꿀무는 한음이 잡아야 한다. 한음은

꿀무를 끼고 주먹 아이콘으로 클릭해 꿀단지를 꺼내야 한다. 만약 꿀무를 끼지않고 꿀단지를 꺼내면 꿀단지는 미끄러져 깨지고 만다. 오성은 왼쪽 위에 있는 요강에 오줌을 눌 수 있다. 요강이란 옛날에 방에다 두고 오줌을 누는 그릇을 가리킨다.

스테이지 5 : 향아리 가지기

독을 떨어뜨려서 울고 있는 소녀를 도와주어야 한다. 그러기 위해선 오성과 한음은 오성의 집 장독대에 비어 있는 독 하나를 얻어야 한다. 먼저 왼쪽 아래의 낙엽 중 위로부터 두 번째에 있는 낙엽을 옆으로 치워야 한다. 낙엽을 치우면 회색으로 된 무엇을 볼 수 있는데, 그것은 아주 중요한 돌이다. 오성이 이 돌을 주먹 아이콘으로 클릭해 묻어있는 흙을 털어낸다. 그러면 돌은 분명히 보이고 오성이 이 돌을 주먹 아이콘으로 클릭하면 뽐아낼 수 있다. 그런 다음 한음은 화면 가운데에 보이는 돌로 마치 징검다리처럼 만들어 놓은 것의 맨 위의 돌무더기에서 가장 까만 돌을 가지면 돌을 하나 뽐을 수 있다. 오른쪽 장독대에 돌이 하나 빠죽 튀어나온 곳이 보이고, 그곳 아래에 아까 뽐은 돌 크기의 자국이 있다. 까만 돌을 이 돌 자국에 놓으면 된다. 다시 두 번째 돌무더기로 와서 가장 밝은 돌 하나를 가지고 먼저놓은 돌 위에 주먹 아이콘으로 클릭하면 위에 올려놓을 수 있다. 주의할 점은 놓여져 있는 돌 위에 놓을 때 손 아이콘으로 놓으면 아래 아이템을 잡고 가지고 있던 아이템을 다시 드는 꼴이 된다. 그러므로 반드시 주먹 아이콘으로 해야 한다. 두 개가 완전히 놓여졌으면 오성은 뽐은 돌을 가지고 한음이 쌓아 놓은 돌 바로 위에 있는 곳에 주먹 아이콘으로 클릭해 돌을 비스듬히 세운다. 이렇게 하면 장독대로 올라가는 길이 만들어 진다. 장독대로 올라간다. 장독대로 올라가면 왼쪽에는 작은 향아리 두 개, 오른쪽에 두 개의 향아리가 있다. 왼쪽 앞의 것은 오성이 열 수 있고, 오른쪽 앞의 것은 한음이 열 수 있는데, 모두 일종의 속임수에 지나지 않는다. 오성과 한음은 냄새만 맡고 뚜껑을 닫는다. 한음이 작은 향아리 중간에 있는 중간 크기의 향아리에 주먹 아이콘으로 클릭하면 그 향아리를 밀게 된다. 그러면 그 뒤에 작은 향아리가 나타난다. 그 향아리를 한음이 가지면 된다.



향아리를 갖는 한음

스테이지 6 : 뱀에게 술 먹이기

어렵게 향아리를 얻은 오성과 한음. 이들은 향아리를 울고 있는 소녀에게 가져다 주려고 했다. 그런데, 이게 웬일인가? 구렁이가 처마 밑 제비 동지의 제비 새끼들을 잡아먹으려 하고 있는게 아닌가. 불쌍하게도 어린 새끼 한 마리는 벌써 동지밖으로 떨어져 죽었다. 재빨리 나머지 새끼들을 구해야 한다. 먼저 오성은 떨어진 새끼를 안전한 곳으로 옮기고 마당쇠가 먹던 술병을 갖는다. 한음은 구렁이 바로 아래에 장독대에서 가져온 향아리를 놓는다. 여기서 뱀은 술을 무척 좋아한다는 사실을 알아야 한다. 오성은 향아리 옆으로 와서 한음이 독을 여는 순간, 술을 부어야 한다. 방법은 한음이 놓아둔 향아리에 주먹 아이콘으로 클릭하면 재빨리 오성도 술병을 가진 채 향아리에 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 오성은 한음이 연 향아리에 술을 붓는다. 이런 식으로 한 번 더 해야 한다. 이 스테이지도 위치와 순간적인 기회를 잘 잡아야 한다. 커서의 아래(주먹의 엄지 부분)가 포인트이다. 이렇게 두 번하면 뱀은 술 냄새를 맡고 향아리 안으로 들어간다. 한음은 자동으로 향아리 뚜껑을 닫는다. 오성은 불쌍하게도 떨어진 제비 새끼를 장사지내기 위해 제비 새끼를 갖는다.

스테이지 7 : 제비 장사 지내기

제비 새끼를 장사지내야 한다. 화면 가운데 큰 바위 옆에 조금 파인 곳이 보일 것이다. 그곳에 제비 새끼를 놓는다. 그런 다음 한음은 큰 바위와 작은 바위 사이에 끼인 나무 막대기를 가진다. 이것을 가지고 제비가 놓여진 곳 바로 위의 흙더미를 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 흙더미가 무너지면서

제비는 묻히게 된다. 오성은 한음이 흙더미를 내린 곳에 주먹 아이콘으로 클릭하여 흙을 다진다. 그런 후 한음은 나무 막대기를 오성에게 준다. 오성은 한음에게서 받은 막대기를 가지고 왼쪽에 보이는 장승으로 가 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 장승은 웃음소리를 내면서 자신의 코를 떨어뜨려 준다. 오성은 떨어진 코를 막대기와 바꿔 갖는다. 바로 이 장승의 코가 제비 무덤의 비석이 된다. 오성은 다져놓은 무덤으로 가서 주먹 아이콘으로 클릭하여 그 코를 비석으로 세운다.



새끼 제비의 비석을 세우는 오성

스테이지 8 : 하늘 문 열기

힘들여 제비 새끼를 장사지낸 오성과 한음은 그 자리에서 잠이 들어 꿈을 꾸다. 하늘 문을 지키고 있는 아기 도깨비의 도깨비 방망이를 빌려야 한다. 오성이 오른쪽에 보이는 구름 위에 주먹 아이콘으로 클릭하여 올라간다. 그런 다음 재빨리 아기 도깨비 뒤에 있는 까만 구름을 다시 주먹 아이콘으로 클릭한다. 여기서 주의할 점은 오성이 구름으로 올라가기 바로 전에 까만 구름을 주먹 아이콘으로 클릭해야 한다. 까만 구름을 주먹 아이콘으로 클릭하면 오성은 구름으로 올라가 까만 구름을 향하여 바람을 불어 까만 구름을 멀리 보낸다. 그러면 구름에 가려져 있던 아기 도깨비에게 빛이 들어오고, 놀란 아기 도깨비는 도깨비 방망이를 떨어뜨린다. 바로 이 때, 한음이 떨어진 방망이를 **잡아서** 왼쪽에 있는 구름을 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 하늘 문 옆에 있는 모양과 같은 모양의 문고리가 떨어진다. 오성은 한음으로부터 도깨비 방망이를 받아 떨어진 문고리를 주먹 아이콘으로 클릭한다. 이렇게 하면 문고리는 두 개로 변한다. 두 개로 된 문고리를 한음이 하나씩 주먹 아이콘으로 클릭하여 하늘 문 옆에 단다. 이것은 모두 한음이 해야 한다. 이제 오성과 한음 둘을 움직여야 한다. 한음이 문고리를 주먹 아이콘으로 클릭하고, 오성도 재빨리 문고리를 클릭하여야 한다. 여기서 한음이 주먹 아이콘으로 문고리를 클릭할 때, 한 번 클릭하지 말고 두 번 클릭해야 한다는 점에 주의한다. 만약 한 번만 클릭하면 오성이 문고리를 잡기도 전에 한음이손을 내려 놓는다. 두 번 클릭하면 한음이 문고리를 잡고 있는 시간이 길어져 오성도 문고리를 잡을 수 있다. 이것이 성공하면 하늘 문은 반짝이면서 안으로 들어갈 수 있게 된다. 이제부터는(꿈 속의 이야기가 끝날 때까지) 스테이지가 끝날 때마다 아기 도깨비가 떨어뜨린 도깨비 방망이를 가져야만 스테이지를 끝마칠 수 있다.

스테이지 9 : 새끼 공룡

하늘 문에는 과거와 현재, 미래의 세 가지 시간 여행이 기다리고 있다. 먼저 과거인 공룡시대이다. 공룡은 오성과 한음이 떨어진 것을 몹시 싫어한다. 그것은 엄마 공룡이 낳은 알이 걱정되기 때문이다. 화면 가운데 아래에 작은 회색돌이 보인다. 도깨비 방망이를 가진 채 회색돌을 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 오성은 방망이로 그 돌을 치게 되고 조금 더 큰 돌맹이 하나가 만들어 진다. 다시 오성은 왼쪽 위쪽에 있는 작은 돌을 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 이번에는 길게 자라서 올라갈 수 있게 된다. 다른 작은 돌의 테두리는 진한 갈색이지만 이 두 개의 테두리는 회색이다. 오성은 길게 늘어난 것을 타고 올라가고, 한음은 오성이 만든 돌맹이를 갖고 공룡의 알 가운데 얼룩알을 주먹 아이콘으로 클릭한다. 오성이 자라난 것을 타고 바위 위로 올라간 다음에야 돌을 던질 수 있다. 따라서 오성이 바위 위에 올라선 후에 재빨리 돌을 던져야 한다. 돌이 정확히 알을 맞추면 알은 깨지고 그 속에서 새끼 공룡이 머리를 내민다. 엄마 공룡은 새끼를 돌아본다. 바로 그 때, 오성과 한음은 공룡의 꼬리에 올라간다. 오성이 공룡의 꼬리에 주먹 아이콘으로 클릭하여 방망이질을 하면 공룡은 놀라 꼬리를 흔든다. 이 영향으로 이곳을 빠져나갈 수 있다.

스테이지 10 : 행글라이더 만들기

탈출한 오성과 한음. 이들은 이번에는 무시무시한 티라노사우루스가 졸고 있는 그의 집 앞에 떨어진다. 이곳에서 빠져나오려면 티라노사우루스의 집 안에 있는 시조새의 날개와 화면 가운데에 보이는 두 개의 커다란 공룡 뼈를 이용하여 행글라이더를 만들어야 한다. 먼저 티라노사우루스의 집으로 들어간다. 오성이 화면 가운데에 있는 두 개의 공룡의 뼈 가운데 아래에 있는 작은 것에 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 작은 공룡의 뼈는 땅을 팔 수 있는 삽으로 변한다. 이 삽을 갖고서 오성은 티라노사우루스를 피해 바위를 넘어서 그의 집으로 들어가야 한다. 삽을 갖고 있는 오성은 티라노사우루스의 머리 앞에 있는 돌에 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그리고 재빨리 바로 위에 뼈죽 튀어나온 돌에 다시 주먹 아이콘으로 클릭한다. 오성이 올라가는 동안 바로 옆에 있는 돌에 다시 클릭한다. 여기서는 세 번의 주먹 아이콘 클릭을 적절히 사용해야 티라노사우루스의 집으로 들어갈 수 있다. 무사히 올라갔으면 오성은 아래로 내려가게 되고 거기서 시조새 날개에서 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 오성은 땅을 파고 들어간다. 오성은 삽을 만든 장소 바로 아래로 나온다. 여기서 삽을 내려놓고 다시 그 구멍으로 들어간다. 들어가고 나올 때는 주먹 아이콘으로 클릭한다. 다시 뼈만 남은 시조새가 있는 곳으로 나오면 시조새의 왼쪽 날개를 갖는다. 그런 후, 다시 주먹 아이콘으로 클릭해 밖으로 나온다. 이번에는 한음이 방망이를 갖고 삽을 원래의 상태인 작은 공룡뼈로 만든다. 그것을 갖고 한음은 위에 보이는 뼈가 있는 곳으로 가서 주먹 아이콘으로 클릭하면 행글라이더의 틀을 만들 수 있다. 그리고 오성이 갖고 온 시조새 날개를 가지고 공룡뼈 두 개로 만든 행글라이더의 틀로 가 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 행글라이더가 만들어 진다. 여기까지 되었으면 오성은 방망이를 가지고 한음과 함께 나란히 선다. 한음은 주먹 아이콘으로 행글라이더에 클릭한다. 그러면 오성과 한음은 나란히 행글라이더에 매달려 공룡 시대에서 도망치게 된다.

스테이지 11 : 왜선 물리치기

이번 무대는 임진왜란 당시인 1597년, 고작 12척의 배로 31척의 왜선(倭船)을 물리친 명량대첩 바로 그곳이다. 한음은 왼쪽 아래에 보이는 활을 갖고 바로 위칸으로 올라가 오른쪽에 보이는 거북선의 오른쪽 대포 구멍에 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 짧게 나오던 거북선의 화염이 길게 나오기 시작할 것이다(이곳에 햇불을 붙쳐 대포를 쏘기 위해서이다). 그러면 오성은 왼쪽에 있는 햇불을 붙이도록 고안된 햇봉을 잡는다. 그리고 거북선의 머리를 주먹 아이콘으로 클릭한다. 오성은 거북선 머리에서 나오는 불꽃으로 햇불을 붙이고 한음에게 넘겨준다. 햇불을 넘겨받은 한음은 총통(銃筒 : 조선 때, 화전이나 화통, 화포 따위의 화기를 통틀어 이르는 말)으로 왜선을 물리칠 수 있다. 총통을 쏘는 방법은 햇불을 갖고 주먹 아이콘으로 총통을 클릭하면 된다. 왜선 세 척을 총통 하나로 격파한다. 왼쪽의 총통은 왼쪽의 왜선을 꺾을 수 있고 중간 것은 중간 왜선을, 오른쪽 것은 오른쪽 왜선을 공격할 수 있다.

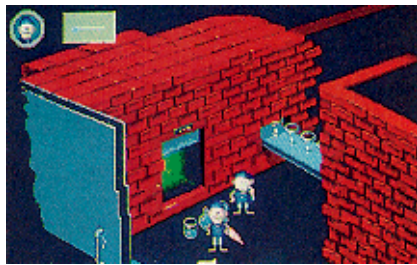


총통으로 왜선을 물리친다.

스테이지 12 : 유리잔에 물받기

자동벨트에 의해 흘러나오는 유리잔들을 이용해서 문으로 들어가야 한다. 먼저 오성이 문 옆의 빨간 단추를 주먹 아이콘으로 클릭하여 누른다. 그러면 자동벨트는 잠시 멈춘다. 그 때 한음이 자동벨트 옆에 있다가 손 아이콘으로 클릭하면 멈춘 자동벨트에서 유리잔을 하나 가질 수 있다. 이런 방법으로 세 개의 유리잔을 바닥에 내려 놓아야 한다. 그런 다음, 오성이 도깨비 방망이를 가진 채 유리잔을 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 세 개의 유리잔 가운데 두 개에 방망이질을 할 수 있다. 유리잔은 문 앞 바닥에 새겨진 모양, 즉 유리잔 받침대와 같은 모양으로 변한다. 한음은 이것 하나하나에 왼쪽에 숨겨져

있는 수돗물을 받는다. 수도는 화면에는 보이지 않지만 바닥에 파랗게 물이 흘러나온 것과 뒤쪽에 수도 파이프가 보이는 것으로 미루어 짐작할 수 있다. 이곳에서 물을 받을 수 있다. 물을 받는 방법은 유리잔을 가진 상태에서 주먹 아이콘으로 뒤쪽에 보이는 파이프에 클릭한다. 그러면 유리잔에 물을 받은 모습이 왼쪽 위쪽의 아이템 상자에 나온다. 이런 방법으로 세 개의 유리잔에 물을 받는다. 그런 다음, 한음은 이것들을 오성이 가지기 쉬운 곳에 하나씩 내려놓는다. 오성은 한음이 내려놓은 물당긴 유리잔을 하나씩 철문 아래에 새겨진 모양에 맞게 내려놓는다. 내려놓을 때는 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 창살 문이 열린다. 창살 문이 올라가고 나면 한음은 물을 받은 곳 바로 아래에 조금 보이는 나무 막대기를 잡고 유리잔을 하나씩 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 닫혀진 철문도 열리게 된다.



마침내 열린 철문

스테이지 13 : 하늘 문 만들기

철문을 통해 들어온 이곳에 현실 세계로 다시 돌아갈 수 있는 하늘 문을 만들 수 있는 재료가 있다. 오성과 한음은 서로의 지혜와 힘을 합쳐 하늘 문을 만들어야 한다. 먼저 오성이 계단을 내려와 오른쪽 위쪽에 있는 전원 레버를 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 기계가 작동한다. 그런 다음, 왼쪽 아래에 있는 책상 위의 잉크를 갖는다. 한음도 계단을 내려와서 오성이 잉크를 가진 책상 위에 있는 기계로 간다. 그 기계는 세 가지로 구분할 수 있는데, 왼쪽의 것은 재료를 넣기 위한 입구이고, 중간에 있는 것은 기계를 작동시키는 스위치가 있는 곳이다. 그리고 오른쪽에 보이는 커다란 유리관은 넣어진 재료가 완성되어져 나오는 출구인 셈이다. 한음은 이곳에서 왼쪽에다 까만 잉크를 넣어야 한다. 하지만 입구가 막혀 있어 넣을 수 없다. 입구에 보이는 화살표를 주먹 아이콘으로 클릭하면 입구가 열린다. 오성에게서 까만 잉크를 넘겨받은 한음은 열린 문에 까만 잉크를 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 잉크를 넣을 수 있다. 그런 후 오성은 옆의 빨간 단추를 주먹 아이콘으로 클릭한다. 기계는 움직이기 시작하며 옆의 유리관에서는 까만 잉크가 빨간 잉크로 변해서 나온다. 한음이 그것을 꺼내고 먼저 까만 잉크를 넣었던 곳에 다시 주먹 아이콘으로 클릭해 넣는다. 오성은 책상 위의 종이를 가져다가 한음에게 주고, 한음은 그것을 받아서 잉크를 넣었던 곳에 역시 주먹 아이콘으로 클릭해 넣는다. 오성이 다시 빨간 단추를 누르면 유리관에는 두루마리 종이 나타난다. 한음이 그것을 잡아서 맨 처음 내려왔던 오른쪽 계단에 보이는 가로로 놓여진 막대기에 걸자 마침내 하늘 문이 펼쳐진다. 이곳에서는 도깨비 방망이를 사용하지 않아도 된다.

스테이지 14 : 도깨비 방망이 돌려 주기

아기 도깨비에게서 빌린 방망이를 돌려주는 곳이다. 오성과 한음에게 빼앗긴 방망이 때문에 아빠 도깨비에게 혼이 난 아기 도깨비가 매달려 있다. 오성은 아기 도깨비 방망이를 가장 오른쪽 구멍에 넣는다. 그리고 파란띠의 방망이를 왼쪽에 넣고, 빨간띠의 방망이를 중간에 넣는다. 그러면 왼쪽에 보이는 커다란 도깨비 얼굴 모양의 굴 아래에 있는 두 개의 발톱 중 하나가 내려간다. 막혀있던 이곳으로 한음이 지나가고 도깨비의 귀걸이를 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 매달려 있던 아기 도깨비는 도깨비 얼굴 모양의 얼굴에 달린 뿔이 움직여 화면 가운데로 오게 된다. 오성은 세 개의 방망이 중 파란띠의 방망이를 뽑아서 한음에게 준다. 한음은 그것을 화면 중앙에 보이는 작은 구름 쪽으로 가서 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 그 구름은 계단처럼 늘어나 올라갈 수 있는 것으로 변한다. 한음은 파란띠의 방망이를 내려놓고 오성은 파란띠의 방망이를 제자리에 넣는다. 한음이 구름 계단을 클릭하면 아기 도깨비를 구하려고 올라가면서 이번 스테이지는 끝난다. 이것으로 꿈의 이야기는 끝나고 다시 현실로 돌아간다.

스테이지 15 : 팡이 만들기

계절은 겨울로 바뀌었다. 현실 세계로 돌아온 오성과 한음은 추위를 막기 위해 목도리까지 했다. 이곳에서는 다음 스테이지에서의 팡이치기를 위해 팡이를 만들어야 한다. 한음은 오른쪽에 보이는 쌀가마 위로 올라간다. 거기서 왼쪽에 톱과 칼이 보이는 곳으로 클릭하면 점프하여 건너간다. 먼저 톱을 가지고 아래로 내려온다. 내려오는 방법은 그냥 땅을 클릭하면 된다. 톱을 오성에게 주고 다시 그곳으로 올라간다. 오성은 한음이 준 톱으로 한음이 톱을 가져온 곳 바로 아래에 있는 장작 더미 중 하나가 떨어져 나온 곳에서 톱을 가진 채 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 오성은 장작을 자르기 시작한다. 한음은 칼을 가지고 내려와 오성이 잘라놓은 장작 토막에다 칼을 가진 채 주먹 아이콘으로 클릭한다. 한음은 장작을 팡이로 만들게 된다.



장작을 팡이로 만든 한음

스테이지 16 : 팡이치기

얼음판으로 나온 오성과 한음. 한음은 팡이를 내려놓고 왼쪽 위쪽에 있는 돌을 들어다가 오른쪽 얼음 조각이 조금 있는 곳으로 가서 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 한음은 돌을 던져 얼음에 구멍을 낸다. 그런 다음 오성은 화면 아래에 있는 끈을 주워 한음이 깨놓은 곳에 주먹 아이콘으로 클릭해 끈을 담근다. 잠시 있으면 얼어버린 끈을 오성이 잡아당겨 꺼낸다. 꺼낸 끈은 반은 얼고 반은 그대로이다. 반만 언 끈을 한음에게 준다. 한음은 그것을 가지고 왼쪽에 있는 나무에 주먹 아이콘으로 클릭, 나무를 자른다. 얼어서 딱딱해진 쪽으로 나뭇가지를 때리면 나무는 쉽게 부러지는 원리를 이용한 것이다. 그리고 나무를 부러뜨린 충격으로 언 끈은 동강나고 얼지않은 끈만 남는다. 한음은 반쯤 남은 끈을 내려놓는다. 오성은 한음이 내려놓은 끈을 잡고 떨어진 나무가지에 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 팡이채가 완성되는데, 이것을 갖고 오성은 팡이를 돌리게 된다. 팡이채를 가진 상태에서 팡이에 주먹 아이콘으로 클릭하면 팡이를 돌리게 된다.

스테이지 17 : 불씨와 짚신 얻기

눈사람의 눈, 코, 입을 만들기 위해 불씨와 짚신을 얻어야 한다. 불씨는 나무를 태워서 숯을 만들어 눈과 입을 만들기 위함이고, 짚신은 눈사람의 코를 만들기 위한 것이다. 배경은 스테이지 4와 같다. 한음이 오른쪽에 위쪽에 있는 작은 문갑의 문을 열고 가위를 꺼낸다. 그리고는 스테이지 4에서와 같이 벽장의 끈을 자른다. 화면 가운데에 겨울 냄새가 풍기는 화로가 보인다. 누구든 화로 오른쪽에 있는 재떨이를 화로 오른쪽에 놓는다. 오성은 화로 아래에 있는 담뱃대를 가지고 한음이 열어놓은 벽장문에 가서 짚신을 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 짚신을 갖게 된다. 한음은 가위를 내려놓고 가위를 얻은 문갑에서 조금 보이는 집게를 갖는다. 그것을 가지고 화로를 주먹 아이콘으로 클릭하면 불씨를 얻을 수 있다. 한음과 오성이 모두 불씨와 짚신을 가지고 있어야만 이번 스테이지를 마칠 수 있다.

스테이지 18 : 눈사람 만들기

서당에서 가져온 짚신과 불씨로 눈사람을 만든다. 오성은 짚신을 내려놓고 왼쪽 아래에 보이는 눈덮인 두 개의 장작을 하나씩 꺼내 화면 가운데에 있는 장작 하나 위에 올려 놓는다. 올려놓을 때는 주먹 아이콘을 사용한다. 모두 올려 놓았으면 한음은 불씨를 가진 채 장작을 주먹 아이콘으로 클릭한다. 불이 붙은 장작은 까만 숯으로 변한다. 이제 화면 아래에 보이는 조그만 눈덩이를 한음이 굴려 크게 만들어야 한다. 한음은 작은 눈덩이를 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 자동으로 눈을 굴려 큰 눈덩이 옆으로 가게 된다. 이 눈덩이를 큰 눈덩이 위에 올려 놓으면 된다. 하지만 한음 혼자 힘으로는 무리이다. 오성과 함께 해야 한다. 한음이 굴린 눈덩이를 주먹 아이콘으로 클릭할 때 오성은 옆에 있다가 재빨리

한음을 도와 주먹 아이콘으로 눈덩이를 클릭한다. 눈덩이를 올려 놓았으면 이제 눈, 코, 입을 만들어야 한다. 처음에 만든 솥이 바로 눈과 입이다. 한음은 솥을 하나씩 눈에 주먹 아이콘으로 클릭하여 붙인다. 코는 오성이가 가져온 짚신을 사용한다. 한음 혼자서 눈, 코, 입을 붙이고 오성은 나뭇가지로 팔을 붙인다. 그러나 화면 중앙에 있는 나뭇가지는 속임수에 지나지 않는다. 핵심은 바로 왼쪽 위 다리에 있는 나무를 오성이 가지면 얻을 수 있다. 그것으로 오성은 눈사람의 오른팔을 주먹 아이콘으로 클릭해 만들 수 있다.

스테이지 19 : 말굽 만들기

게으르고 술고래인 대장간 형제를 지켜보고 있는 오성과 한음. 이들은 대장간의 형제를 도와주기로 작정한다. 오성과 한음은 말굽을 잘 만들어 대장간에 일이 있을 때 내 놓는다. 먼저 오성은 대장간 기둥에 가려 조금만 보이는 조그만 나뭇가지를 얻어야 한다. 이것이 없으면 이번 스테이지를 마칠 수 없다. 대장간 기둥은 짙은 갈색이고 작은 나뭇가지는 옅은 갈색이다. 나뭇가지를 구했으면 그것을 가지고 아래에 있는 화덕으로 간다. 한음은 시작 위치 옆에 있는 장작더미를 화면 위쪽에 있는 커다란 화덕에 넣는다. 그리고 왼쪽 아래에 보이는 송풍기를 가지고 오성이 기다리는 작은 화덕의 아궁이에 내려 놓는다. 이것을 주먹 아이콘으로 클릭하면 발로 밟아서 화덕에 불이 붙인다. 그러면 오성은 화덕에 주먹 아이콘으로 클릭하여 나뭇가지에 불을 붙인다. 한음은 불붙은 나뭇가지를 장작더미를 넣은 커다란 화덕에 넣는다. 오성이 불붙은 나뭇가지를 화덕에 넣으면 한음은 화덕 옆에 있는 사다리로 올라가 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그러면 한음은 풀무질을 해 화덕에 불을 일으킨다. 오성은 집게를 잡고 오른쪽 아래에 있는 쇳덩이를 주먹 아이콘으로 클릭한다. 그것을 불이 일고있는 커다란 화덕에 주먹 아이콘으로 클릭하면 쇳덩이가 달겨진다. 그것을 다시 모루(대장간에서 불린 쇠를 올려놓고 두드릴 때, 받침으로 쓰는 쇳덩이)에 주먹 아이콘으로 클릭하면 한음은 해머를 잡고 오성이 대고 있는 달군 쇳덩이를 주먹 아이콘으로 클릭해 해머질을 한다. 오성은 쇳덩이를 내려놓고 오른쪽에 있는 작은 물동이를 갖는다. 그리고 왼쪽 아래에 있는 커다란 물동이 오른쪽 아래에 내려 놓는다. 주먹으로 커다란 물동이의 꼭지를 잡아 뺀다. 물을 받고 오성은 뜨거워진 쇳덩이를 물에 주먹 아이콘으로 클릭하여 식힌다. 그러면 말굽이 만들어진다.



말굽을 들고 있는 오성

스테이지 20 : 말굽 숨기기

스테이지 5와 배경이 같다. 대장간에서 만든 말굽을 오성이네 집 장독에 숨겨야 한다. 난이도는 거의 없고 말굽을 화면 위쪽에 보이는 향아리에 놓으면 된다.



말굽을 향아리에 놓고 있는 오성

장르	어드벤처				
제작	에이플러스				
사운드	☆	☆	☆		
그래픽	☆	☆	☆		
난이도	☆	☆	☆		

가격 : 3만 3천원

분석 : 전진욱(에이플러스)

자료협조 : 금성소프트웨어

<<알아봅시다>>

· 이항복 : 조선 선조 때의 문신(1556~1618). 임진 왜란 때 병조판서로 크게 활약했으며 벼슬은 영의정에 까지 올랐다.

· 이덕형 : 조선 중기의 문신(1561~1613). 선조 25년(1592) 예조 참판에 올라 대제학을 겸임했다. 임진왜란이 일어나자 동지중추부사로서 일본 사신 겐소와 화의를 교섭했으나 실패했다. 그 후 청원사가 돼 명나라로 가서 원병을 요청하는 데 성공했다. 선조 35년에 벼슬이 영의정에까지 올랐다.

