오성과 한음

1994 년. 에이플러스. 퍼즐형 어드벤처.
2005 년 8 월 27 일. 최재근. cjk1995@hanmail.net.

1. 간략한 게임 소개

Coktel Vision 의 Goblins 시리즈를 기반으로 한 이 게임은 우리 정서에 맞는 소재를 이용함으로써, 게임을 접하는 사람들로 하여금 친근함을 느끼게 하고 있다. '오성과 한음' 에 관한 이야기를 한 번쯤은 들어 보았을 것이다. 당신은 이 게임을 통해 그 들만의 독특한 재치를 배워 나가게 될 것이다.

2. 게임을 조작하는 방법

마우스	키보드	설명
왼쪽 키	스페이스바	인물 전환
오른쪽 키	Ctrl	커서 아이콘 전환
왼쪽 키 (필요할 경우 더블클릭)	Enter	동작 및 실행
왼쪽 키 + 오른쪽 키	F4	게임 종료

3. 커서 아이콘 설명

커서 아이콘	설명
	지정한 위치로 이동
	물건을 잡거나 놓음
	동작 및 실행

4. 초보자를 위한 참고사항

이 게임은 퍼즐에 약한 사람들에게는 독약이 될 수도 있다. 혹시라도 오랜 시간을 들여서 주어진 퍼즐을 해결할 수 있을 만큼의 인내심을 가지고 있지 않다면 게임을 시작하지 않는 편이 더 좋을지도 모른다. 그래도 이 게임을 시작하고 싶다면 다음에서 언급하고 있는 사항들을 꼭 기억하고 실천하는 것이 좋다.

- 원하는 대로 움직이지 않는다고 해서, 흥분하지 말 것.
- 해결책이 서지 않을 경우, 뜨거워진 머리를 식힌 다음, 다시 도전할 것.
- 주위와 뭔가 조금이라도 다르게 보이는 부분이 있다면 절대로 놓치지 말 것.
- 마우스로 화면 여기저기를 클릭해 보고, 아이템도 반복해서 조합 해볼 것.
- 특정 인물만 취할 수 있는 동작도 있음.
- 특정 위치에서만 이용할 수 있는 아이템도 있음.

5. 게임 공략

Level	목적	패스워드
1	감 따먹기	없음

감나무에 탐스러운 감이 하나 열려 있다. 하지만 엄한 아버지 때문에 쉽게 감을 딸 수 없다. 그래서 오성은 아버지에게 야단을 맞지 않고, 감을 딸 방법을 생각해낸다. 감나무 위에 올라간 오성을 본 아버지는 호통을 치지만, 오성은 닭을 끌어 내리기 위해 나무에 오른 것이라는 재치 있는 대답을 한다.

판자와 멍석을 이용해 널을 만든다.

마루 아래에 있는 개를 끌어낸 후, 그림에 나와 있는 위치에 널을 놓는다.

닭이 짚고 서있던 나뭇가지를 집은 후, 닭을 나무 위로 쫓는다.

개밥그릇에 있던 뼈다귀를 집은 후, 개를 널 위로 유인한다.

감을 따 먹은 후, 나뭇가지를 다시 집는다.

Level	목적	패스워드
2	개울 건너기	

서당으로 가는 길이다. 하지만 돌다리가 훼손되어 있어 개울을 건널 수가 없다. 주위를 두리번 거리던 오성은 나뭇가지와 돌을 이용해 개울을 건널 수 있는 방법을 생각해 낸다.

작은 돌 하나를 주은 후, 큰 돌 왼쪽에 놓는다.

지렛대의 원리를 이용해 돌 다리를 복원한 후, 개울을 건넌다.

Level	목적	패스워드
3	훈장님 밖으로 내보내기	

오성과 한음은 훈장이 꿀을 몰래 숨겨놓고 먹는 장면을 목격한다. 그리고 꿀을 훔쳐 먹기로 결심한 그들은 벗이 찾아 왔다는 거짓말로 훈장을 밖으로 끌어낸다.

한음으로 벼루를 집은 후, 화면 중앙의 적당한 곳에 놓는다.

한음으로 우측 하단의 종이를 벗겨내고, 오성으로 좌측 상단의 함을 연다.

종이를 벼루의 좌측에 놓은 후, 오성으로 먹을 집는다.

오성으로 먹을 간 후, 한음으로 왼쪽 붓통에 있는 붓을 하나 꺼낸다.

한음으로 종이에 '벗' 이라는 글자를 쓰게한 후, 종이를 집는다.

오성으로 탁자를 두드려 훈장을 깨운 후, 한음으로 훈장에게 종이를 내민다.

Level	목적	패스워드
4	꿀단지 꺼내기	

훈장을 밖으로 내보낸 오성과 한음은 꿀단지를 꺼낼 수 있는 절호의 기회를 얻게 되었다.

한음으로 우측 상단의 함을 열고, 가위를 집는다.

가위로 다락문에 달려있는 줄을 자르고, 오성으로 이불장에 걸려있는 실을 잡아 당긴다.

한음으로 골무를 집은 후, 다락에 있는 꿀단지를 꺼낸다.

Level	목적	패스워드
5	항아리 꺼내기	

서당을 마치고 집으로 돌아오던 오성과 한음은 깨진 항아리 옆에서 울고 있는 소녀를 발견한다. 이를 본 오성은 집에 있는 항아리를 대신 가져다 주기로 결심한다.

오성으로 화면 좌측에 있는 나뭇잎 하나를 집고, 그 아래에 있는 흙을 털어낸다.

흙을 털어 냈으면 돌판을 파내고, 화면 우측에 검게 패인 부분으로 옮겨 놓는다.

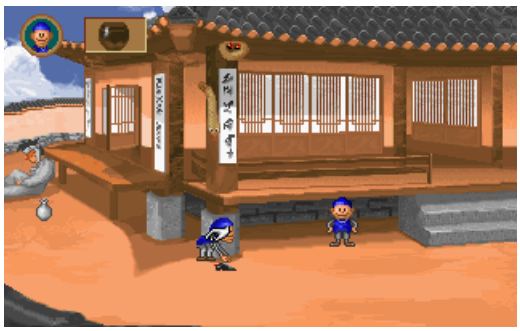
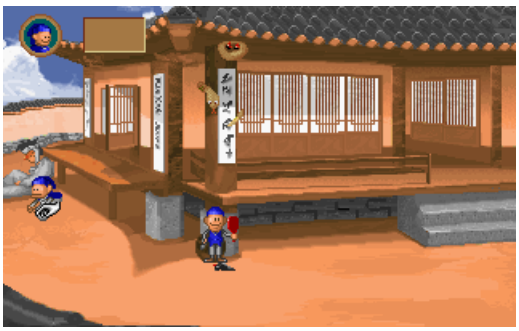
그림에 나와 있는 것처럼 오성과 한음으로 돌판을 하나씩 집는다.

한음으로 돌판을 하나 더 올리고, 오성으로 디딤돌 완성시킨다.

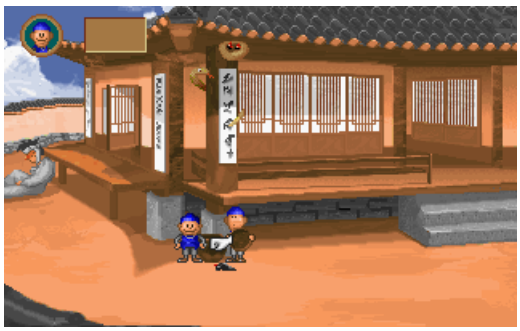
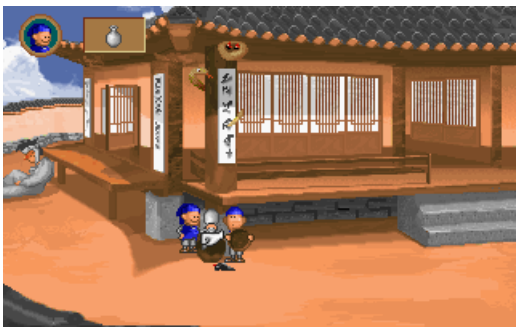
한음으로 항아리 하나를 밀어내고, 오성으로 작은 항아리를 집는다.

Level	목적	패스워드
6	뱀 잡기	

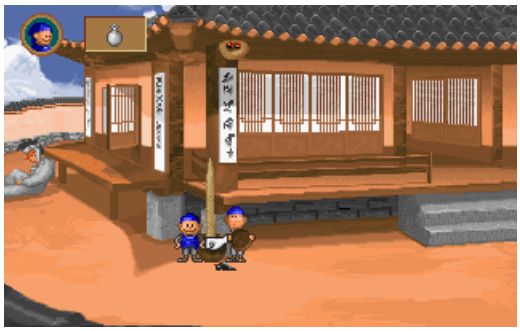
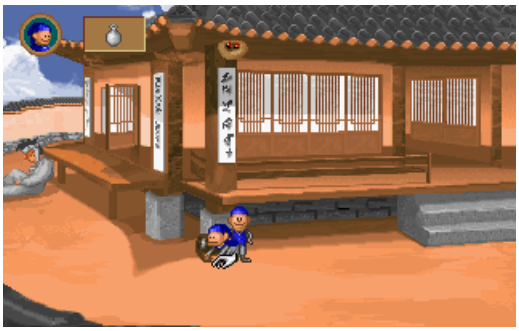
항아리를 가져다 주려던 오성과 한음은 처마 밑에서 제비 둥지를 위협하고 있는 뱀을 발견한다. 뱀을 피하려다 땅에 떨어져 죽은 새끼 제비를 본 그들은 뱀을 잡기로 결심한다.

둥지 밑에 항아리를 놓고, 오성으로 좌측 상단의 술병을 집는다.

한음으로 항아리 두껑을 열고, 오성으로 술을 붓는다. (2 회 반복)

뱀이 항아리 속으로 들어오면, 오성으로 새끼 제비를 집는다.

Level	목적	패스워드
7	새끼 제비 묻어주기	

소녀에게 항아리를 가져다 준 오성과 한음은 새끼 제비를 고이 묻어주기로 결심한다.

그림에 나와 있는 것처럼 바위 아래 검게 파인 곳에 새끼 제비를 놓는다.

한음으로 바위 사이에 낀 나뭇가지를 빼내고, 오성으로 나뭇가지를 집는다.

나뭇가지로 장승을 간지럽히면 나뭇조각이 떨어지는데, 오성으로 이것을 집는다.

한음으로 나뭇가지를 집은 후, 새끼 제비 상단에 있는 흙더미를 건드린다.

오성으로 흙을 단단하게 밟은 후, 묘비를 만들어 준다.

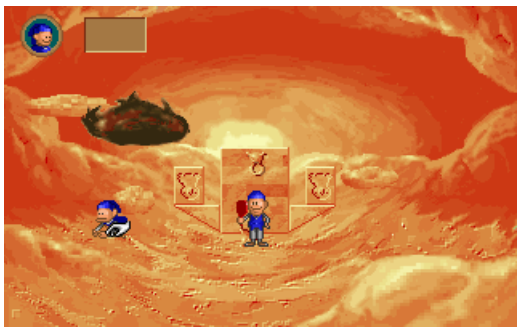
Level	목적	패스워드
8	차원의 문으로 들어가기	

새끼 제비를 장사지낸 오성과 한음은 깊은 잠에 빠져들고, 이상한 꿈을 꾸게 된다.

오성으로 오른쪽 구름 위에 올라간 후, 검은 구름을 향해 입으로 바람을 분다.

한음으로 도깨비 방망이를 집은 후, 왼쪽 구름을 치면 문고리 하나가 떨어진다.

한음으로 문고리를 집은 후, 화면 중앙의 적당한 곳에 놓는다.



오성으로 도깨비 방망이를 집은 후, 문고리를 치면 문고리 하나가 더 생긴다.

한음으로 문고리를 집은 후, 양쪽 홈에 끼운다.

한음으로 좌측, 오성으로 우측에 있는 문고리를 당기면 차원의 문이 열린다.

Level	목적	패스워드
9	공룡으로부터 탈출하기	

차원의 문으로 들어선 오성과 한음은 선사시대에 떨어진다. 설상가상으로 알 때문에 신경이 날카로워진 거대한 공룡 한마리가 앞길을 가로막고 있다. 여기서 벗어날 방법은 없을까?

오성이 도깨비 방망이로 왼발 아래쪽의 돌부리를 치면 돌부리가 돌맹이로 변한다.

오성이 한음 좌측 상단에 있는 돌부리를 도깨비 방망이로 치면 돌부리가 길어진다. 그리고 한음으로 그 돌맹이를 집는다.

한음이 돌맹이를 집은 후, 오성이 좌측 상단의 바위 위에 올라가 공룡의 관심을 끈다. 그동안 한음이 얼룩 무늬의 알을 향해 돌을 던지면 새끼 공룡이 태어난다.

한음이 공룡 꼬리 위에 올라선 후, 오성이 도깨비 방망이로 그 꼬리를 내려친다. 그러면 공룡이 놀라 꼬리를 휘젓게 되고, 오성과 한음은 다른 장소로 날아가게 된다.

Level	목적	패스워드
10	행글라이더 타고 탈출하기	

한참을 날아가던 오성과 한음이 떨어진 곳은 또 다른 공룡의 서식지. 그것도 무시무시한 육식 공룡이 사는 곳이다. 다행히도 공룡은 잠에 빠져 있는 듯하다. 그러나 하늘이 무너져도 솟아날 구멍이 있는 법. 오성과 한음의 재치는 여기서도 빛을 발한다.

오성이 도깨비 방망이로 바위 뒤에 있는 뼈조각을 치면 뼈조각이 삽으로 변하는데, 이 삽을 오성으로 집는다.

이번에는 오성으로 우측에 있는 절벽을 타고 공룡 뒷편으로 넘어간다. 그리고 시조새 날개가 있는 위치에서 삽으로 땅굴을 판다.

오성으로 삽을 화면 중앙의 적당한 곳에 놓은 후, 땅굴을 통해 공룡 뒷편으로 넘어간다.

오성으로 시조새의 날개를 집고, 한음으로 도깨비 방망이를 집는다.

한음이 도깨비 방망이로 삽을 치면, 삽이 다시 뼈조각으로 변하는데, 이를 한음으로 집는다.

한음이 작은 뼈조각을 상단의 큰 뼈조각에 붙이면, 오성은 건너편으로 되돌아온다.

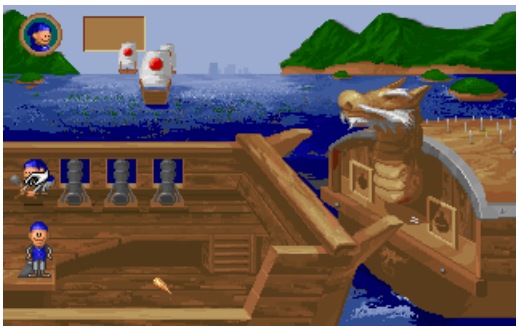
오성은 도깨비 방망이를 집고, 한음은 시조새의 날개를 집는다.

한음이 시조새의 날개로 행글라이더를 완성하면 이를 타고 탈출한다.

Level	목적	패스워드
11	왜선 무찌르기	

행글라이더로 날아간 곳은 조선 수군과 왜구 간의 치열한 해전이 벌어지고 있는 전장의 한 복판이다. 좀 황당하긴 하지만 오성과 한음의 꿈이라 어쩔 수 없다. 왜선을 하나도 남김없이 침몰 시키도록 하자.

한음으로 바닥에 놓여 있는 활을 집는다.



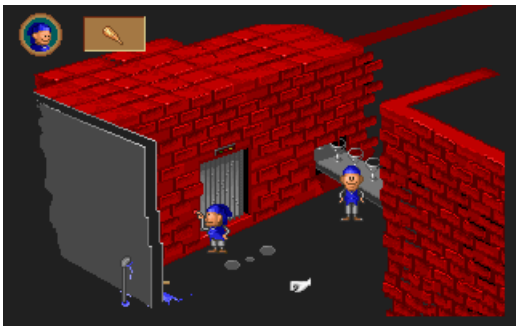
한음이 활로 거북선 좌측의 포구를 쏘면 거북선이 불을 뿜어대기 시작한다.
이제 오성으로 대포 좌측에 있는 횃불용 나무 막대기를 하나를 집는다.

오성이 거북선이 뿜어내는 불로 횃불을 만든 다음, 도깨비 방망이를 집는다.

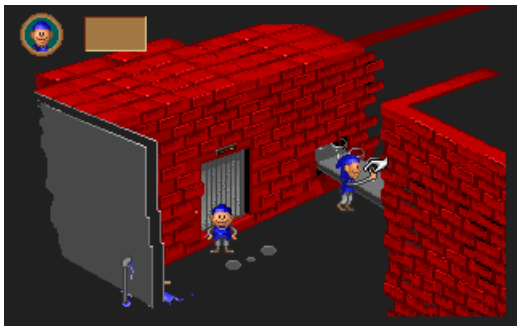
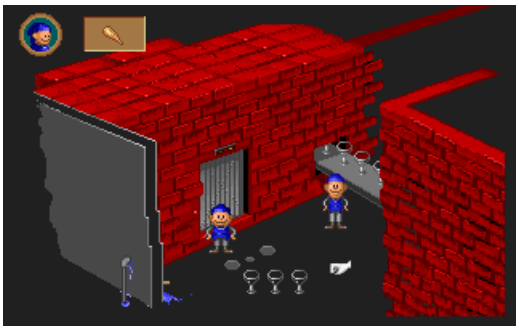
한음으로 횃불을 집은 후, 대포에 불을 붙여 왜선을 공격한다. 모두 침몰시키면 끝.

Level	목적	패스워드
12	공장 연구실 문 열기	

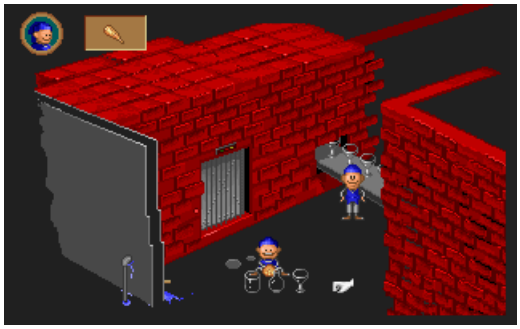
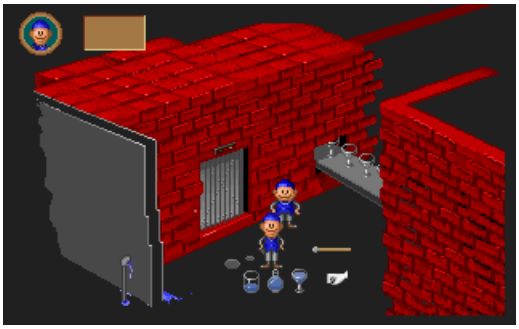
이번 장소는 유리잔을 대량으로 생산하는 이상한 공장이다. 화면에 보이는 쇠문은 공장 연구실로 들어가는 문이다. 오성과 한음을 이용해 이 문을 열도록 하자.



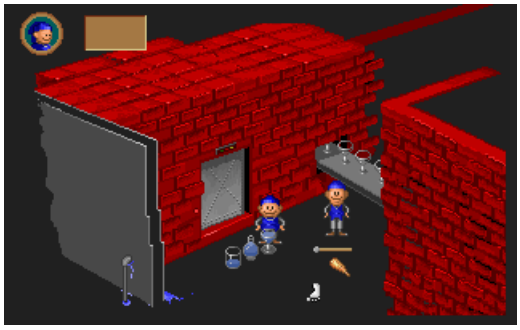
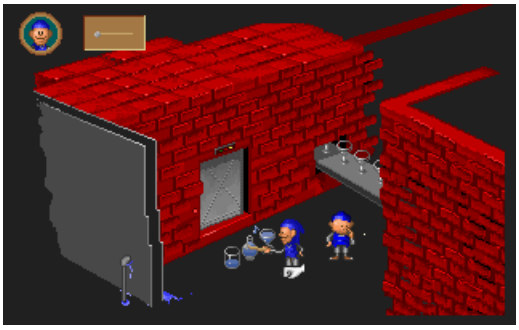
오성으로 쇠문 좌측의 빨간 버튼은 누르면, 컨베이어 벨트가 잠시 멈춘다.

컨베이어 벨트가 멈추면 한음으로 유리잔 3 개를 집어 화면 중앙의 적당한 곳에 놓는다.

오성이 도깨비 방망이로 유리잔 3 개를 치면 각기 다른 모양을 가진 유리용기로 변한다.
그 다음에 한음은 좌측의 수도를 이용해 유리용기에 물을 채운다.

오성이 유리용기 3 개를 문 앞에 놓고, 한음이 화살촉으로 한번씩 두드리면 문이 열린다.

Level	목적	패스워드
13	차원의 문 열기	

드디어 공장 연구실로 들어왔다. 연구실 안은 최첨단의 장비들로 가득하다. 오성과 한음은 바로 여기에서 차원의 문을 열어야 한다.

오성으로 우측 상단에 있는 레버를 내린다.

오성으로 책상 위에 있는 잉크와 종이를 바닥에 내려 놓은 후, 한음으로 잉크를 집는다.

한음으로 변환기에 잉크를 집어 넣은 후, 오성으로 변환기 버튼을 누른다.

한음으로 변환된 잉크를 집은 후, 변환기에 다시 집어 넣는다.

한음으로 종이를 집은 후, 변환기에 집어 넣는다.

오성으로 변환기 버튼을 누른 후, 한음으로 변환된 두루마리를 집는다.

한음으로 두루마리를 사다리에 걸어 내리고, 오성으로 도깨비 방망이를 집는다.

Level	목적	패스워드
14	도깨비 구출하기	

오성과 한음에게 방망이를 빼앗겨버린 도깨비는 불쌍하게도 벌을 받고 있다. 이제 도깨비에게 방망이를 돌려주고, 꿈속 여행을 마치도록 하자.

오성으로 도깨비 방망이 3 개를 그림에 나와 있는 순서대로 구멍에 꽂는다.

한음으로 귀걸이를 잡아 당긴 후, 오성으로 파란색 도깨비 방망이를 구멍에서 꺼낸다.

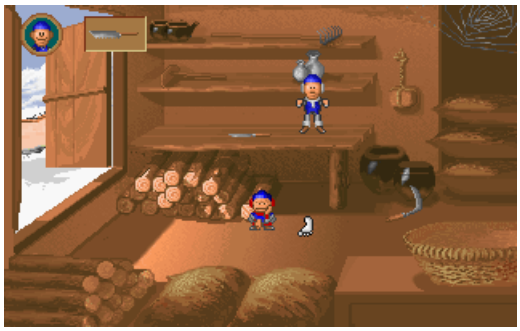
한음이 파란색 방망이로 중앙의 흙더미를 내려치면, 도깨비 발밑까지 흙더미가 쌓인다. 이제 오성으로 파란색 방망이를 원래 구멍에 꽂은 후, 한음으로 도깨비를 구하면 된다.

Level	목적	패스워드
15	팽이 만들기	

때로 바야흐로 겨울이다. 오성과 한음은 나무로 팽이를 만들어 빙판 위에서 놀 계획을 세운다. 이제 팽이를 만들도록 하자.

한음이 오른쪽 위치로 올라간다.

한음이 왼쪽 위치로 뛰어서 넘어간 후, 톱을 집는다.



한음이 아래로 내려온 후, 톱을 내려 놓는다.

동일한 방법으로 칼도 들고 내려온다.

오성이 통나무를 톱으로 자르면, 한음이 나뭇조각을 칼로 다듬어 팽이를 만든다.

Level	목적	패스워드
16	팽이 돌리기	

팽이를 들고 빙판 위에 올라선 오성과 한음. 그러나 한가지 문제가 발생했다. 팽이를 돌리는데 필요한 팽이채가 없기 때문이다. 이제 팽이채를 만들도록 하자.

한음이 좌측에 있는 바위를 집은 후, 오른쪽 위치의 빙판에 구멍을 낸다.

오성이 끈을 집은 후, 물 속에 넣어 얼린다.

오성이 얼린 끈을 적당한 위치에 내려 놓으면 한음이 그 끈을 집는다.

한음이 좌측의 나뭇가지를 끈으로 부러뜨린 후, 적당한 위치에 끈을 내려 놓는다.

오성이 끈을 나뭇가지에 묶어 팽이채로 만든다.

오성이 팽이채를 집은 후, 팽이를 돌린다.

Level	목적	패스워드
17	짚신 꺼내기	

눈사람을 만들기로 결심한 오성과 한음은 눈사람을 만드는데 필요한 재료를 찾아 서당으로 들어선다.

한음이 우측 상단에 있는 함을 연 후, 가위를 집는다.

한음이 가위로 다락문에 달려있는 줄을 자르고, 오성이 재떨이를 집는다.

오성이 화로 좌측에 재떨이를 놓고, 담뱃대를 집는다.

한음이 함에서 집게를 꺼내고, 오성이 담뱃대로 다락에 있는 짚신을 떨어뜨린다.

오성이 짚신을 줍고, 한음이 집게로 불씨를 재떨이에 옮긴 후, 재떨이를 집는다.

Level	목적	패스워드
18	눈사람 만들기	

서당에서 짚신을 손에 넣었으므로, 이제는 눈사람을 만들 차례다.

오성이 좌측 하단에 있는 나뭇조각을 집는다. 나뭇조각은 모두 2 개다.

오성이 집은 나뭇조각을 상단에 있는 나뭇조각 위에 쌓아 올리고 (주먹 아이콘을 이용해 2 회 반복), 한음이 나뭇조각들 위에 불씨를 떨어 뜨린다.

한음이 작은 눈덩이를 굴린 후, 한음과 오성이 힘을 합쳐 큰 눈덩이 위에 올린다. 이 부분이 좀 까다로운데, 한음이 주먹 아이콘으로 작은 눈덩이를 클릭한 후, 바로 오성이 주먹 아이콘으로 작은 눈덩이를 클릭하면 된다.

한음이 숯으로 눈사람의 눈과 입을 붙이고, 짚신으로 코를 붙인다. 이 부분 역시 상당히 까다롭다. 마우스를 클릭하는 위치 때문에 아마도 짜증이 많이 날 것이다.

한음이 화면 좌측 상단의 나뭇가지를 꺾은 후, 눈사람의 팔로 붙인다.

Level	목적	패스워드
19	쇠 제련하기	

대장장이가 일은 하지 않고, 대낮부터 잠만 자고 있다. 이대로 있다가는 대장간이 망하는 것은 시간 문제일 것이다. 이에 오성과 한음은 대장장이 몰래 쇠를 제련해 놓기로 한다.

한음으로 상단의 장작을 집는다.

집은 장작을 가마에 넣고, 풀무를 집는다.

풀무를 아궁이에 놓고, 화로의 불을 키운다.

오성이 상단의 나뭇조각을 집은 후, 화로를 이용해 나뭇조각에 불을 붙인다.

오성이 불을 붙인 나뭇조각을 가마에 집어 넣고, 한음이 물푸로 가마의 불을 키운다.

오성이 집게를 이용해 쇠를 집는다.

오성이 가마를 이용해 쇠를 달구고, 한음이 쇠망치를 집는다.

망치로 쇠를 다듬은 후, 오성이 화면 우측 상단에 있는 작은 물통을 집는다. (한음이 주먹 아이콘으로 모루를 클릭한 후, 오성이 주먹 아이콘으로 모루를 클릭한다.)

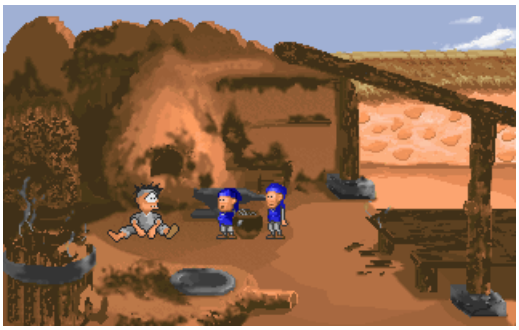
오성이 작은 물통을 큰 물통 우측에 놓고, 마개를 열어 물을 받는다.

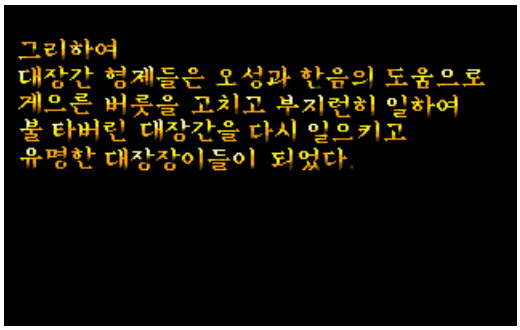
오성이 다듬은 쇠를 물로 식힌다.

Level	목적	패스워드
20	대장장이 구제하기	

대장장이의 게으름 때문에 대장간에 불이나고 말았다. 완전히 타버린 대장간을 보면서 통곡을 하고 있는 대장장이에게 오성과 한음은 미리 제련해 놓았던 쇠를 가져다 주기로 한다.

상단을 보면 땅에 묻어놓은 독이 하나 보일 것이다. 그 독안에 다듬은 쇠를 넣도록 하자.





6. Level Password

오성과 한음 - Level Password			
Level	Password	Level	Password
2		12	
3		13	
4		14	
5		15	
6		16	
7		17	
8		18	
9		19	
10		20	
11		MADE BY CJK1995	