

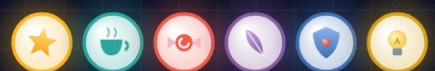


머릿속 책상 공략집

별 세 개와 S 등급, 도장 23개까지 가는 길

원작 『수학불안의 심리학』 김홍겸

웹 · 안드로이드 1·5·0



차례

- 1 핵심 원리 다섯 가지
- 2 난이도별 차이
- 3 능력치 정확한 효과
- 4 특기 고르기
- 5 동행 친구 공략
- 6 걱정 구름별 대처
- 7 큰 생각 공략
- 8 장별 공략
- 9 별 세 개와 S 등급
- 10 반짝과 문구점
- 11 먹이 활용
- 12 연속과 몰입 모드
- 13 숨 고르기 모드와 오늘의 길
- 14 도장 23개
- 15 자주 막히는 곳

1 핵심 원리 다섯 가지

- 1 **생각할 자리가 곧 체력이야** · 마음이 남아 있어도 생각할 자리가 0이 되면 마음이 하나 날아가 구름 곁에 오래 머물지 말고 빨리 걸어 내
- 2 **먼저 치고 들어가** · 연필은 구름을 멀리 밀어내 부딪히기 전에 한 번 치면 안전한 틈이 생겨
- 3 **밟기는 공격이자 이동이야** · 밟으면 높이 튀어 올라 높은 발판과 책 조각에 닿을 수 있어
- 4 **기술은 몰릴 때 아껴 뒀** · 화면에 구름이 셋 넘게 모이면 그때 써 한 마리에 쓰면 아까워
- 5 **큰 생각은 싸우지 말고 말을 걸어** · 둘레만 벗겨 내고 사실을 확인하는 질문을 고르면 끝이야

2 난이도별 차이

항목	편안	보통	어려움	시험 주간
조각마다 더 나오는 구름	한 마리 적게	한 마리 더	두 마리 더	세 마리 더
구름 단단함	기본	기본	한 번 더 쳐야 해	한 번 더 쳐야 해
생각할 자리가 줄어드는 빠르기	70%	115%	145%	175%
구름 움직임	85%	110%	125%	135%
걱정 방울	없음	6초마다	3초 남짓	3초 남짓
시작 마음	하나 더	기본	기본	하나 적게
응원 쪽지	있음	있음	있음	없음
큰 생각 질문을 틀리면	괜찮아	괜찮아	마음 하나 줄어	마음 하나 줄어
큰 생각 둘레 걱정	세 겹	세 겹	네 겹	네 겹
큰 생각 공격 간격	약 5초	약 4초	약 3초 반	약 3초
말풍선 빠르기	느림	보통	빠름	아주 빠름

처음이라면

편안으로 이야기를 한 번 끝까지 보고 별과 책 조각을 모으며 성장 포인트와 문구점 능력을 챙긴 뒤 보통으로 올리는 순서를 권해

3 능력치 정확한 효과

능력치	1	2	3	4	5
마음 (하트 수)	3	3	4	5	6
집중 · 연필이 닿는 폭	36	40	44	48	52
집중 · 다시 휘두르기	300밀리초	280밀리초	260밀리초	240밀리초	220밀리초
집중 · 한 번에 치는 힘	1	1	1	2	2
침착 · 생각할 자리가 줄어드는 빠르기	113%	101%	89%	77%	65%
침착 · 구름이 없을 때 1초에 돌아오는 양	7	8	9	10	11
발놀림 · 달리기	169	178	187	196	205

마음은 3에서 한 칸이 늘고 집중은 4에서 한 번에 치는 힘이 두 배가 돼 이 두 문턱이 가장 값진 자리야

추천 나누기

처음에는 네 능력치가 모두 1이고 포인트 다섯 개를 더해 합이 9가 돼

이름	마음	집중	침착	발놀림	이럴 때
균형형	2	3	2	2	처음 하는 사람 · 서운 시작값과 같아
버티기형	5	1	2	1	마음 여섯 개로 실수를 받아 줘 · 편안 보통에서 별 두 개까지 무난해
공격형	2	4	2	1	힘 두 배로 구름을 빨리 건어 · 생각할 자리를 지키기 쉬워 어려움에 좋아
침착형	2	2	4	1	따라오는 구름이 많은 3장과 5장에서 머리가 하얘지지 않아
탐험형	2	2	2	3	책 조각과 시간 기록을 노릴 때 · 발판을 더 쉽게 넘어

포인트는 시작할 때 다섯 개, 장을 처음 마칠 때마다 하나씩 더 생겨 여섯 장을 모두 마치면 열한 개를 쓸 수 있어

4 특기 고르기

특기	강한 곳	요령
노트 정리	어디서나	연필을 휘두를 때마다 짧은 잉크 줄이 나가 멀리 있는 구름도 한 번 더 맞아 · 초보에게 가장 편해
풀이 확인	구덩이가 많은 장	책갈피마다 응원 담요가 생겨 한 번씩 막아 줘 · 마음을 잃지 않기別に 좋아
용어 사전	구름이 많은 장	가까이 온 구름이 저절로 이름이 붙어 느려지고 더 쉽게 터져 · 2장 4장에 강해
연결 찾기	반짝이 많은 장	반짝을 모을 때마다 기술 대기 시간이 조금씩 줄어 · 기술을 자주 쓰고 싶을 때

5 동행 친구 공략

친구	특기 효과	잘 맞는 곳
	5초 남짓마다 가까운 구름에 잉크 줄	구름이 흩어진 1장 3장
	구덩이에 빠지면 한 번 끌어올려 줘 · 책갈피마다 다시 채워져	구덩이와 움직이는 발판이 많은 2장 5장 · 오늘의 길
	6초마다 가까운 구름에 이름	덩어리 구름이 많은 2장, 큰 생각 방
	겉의 반짝을 모아 주고 큰 생각 질문에서 틀린 답 하나를 지워 줘	반짝 70% 별을 노릴 때 · 질문이 어려울 때

- 어떤 친구든 생각할 자리가 크게 줄면 한마디 건네며 20만큼 되찾아 줘 · 15초에 한 번
- 친구는 주인공이 지나간 길을 조금 늦게 따라와 뒤를 돌아보면 곁에 있어
- 네 친구와 한 번씩 장을 깨면 도장 네 친구를 받아

6

걱정 구름별 대처

구름	대처
 걱정 구름	다가오면 한 번 쳐서 밀어내고 돌아올 때 마저 쳐 · 위에서 밟으면 한 번에 약해져
 덩어리 구름	기술 작게 나누기로 조각내면 조각마다 반짝 · 정면으로 치면 여섯 번 넘게 필요해
 따라오는 구름	도망치면 계속 따라와 생각할 자리가 빨리 줄어 · 멈춰 서서 먼저 쳐
 통통 구름	뛰어오를 때 아래로 지나가고 내려앉는 순간 밟아 · 한 판에 다섯 번 밟으면 도장
 말 구름	말풍선이 나오기 전에 입을 벌리며 점 세 개를 보여 · 말풍선은 연필로 치거나 위에서 밟아 뒤집어 · 밟으면 높이 튀어 올라 발판처럼 써
 작은 조각	한 번에 터지니 연속 숫자를 올리기 좋아



말풍선을 뒤집으면 바꾼 말이 떠오르고 반짝과 연속이 올라

걱정 방울

구름이 부르르 떨면 곧 방울이 떨어져 · 옆으로 한 걸음 비키거나 머리 위에서 연필로 톡 쳐

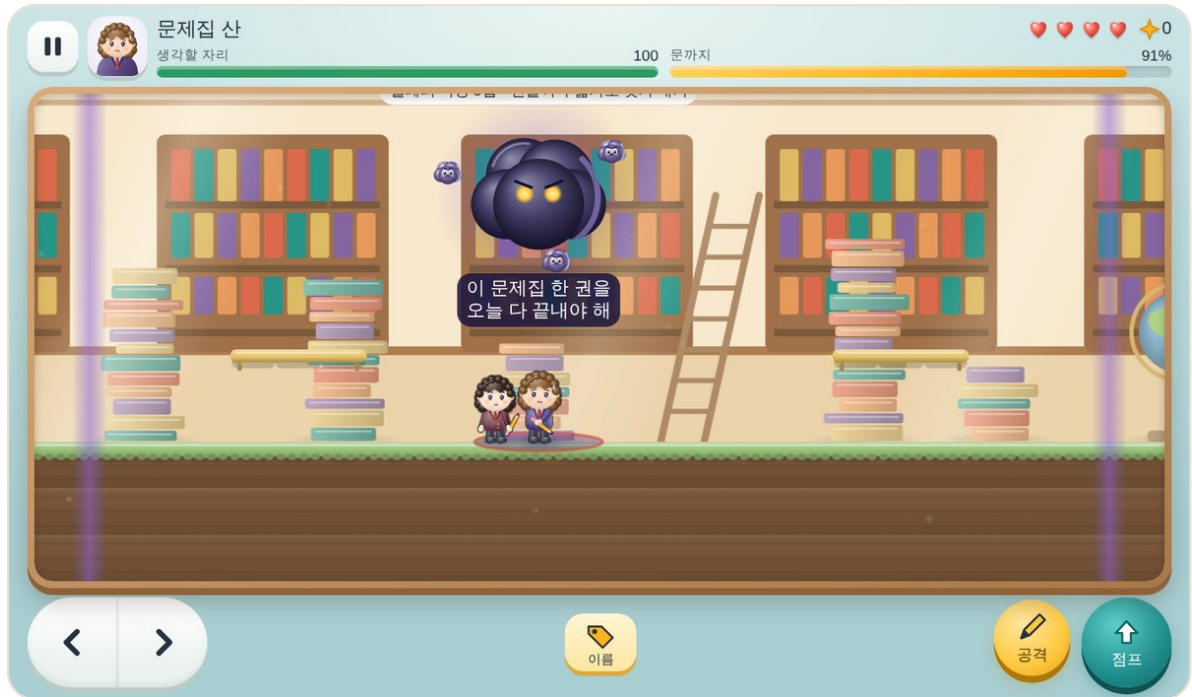
7

큰 생각 공략

모든 큰 생각은 같은 순서로 넘겨 **둘레 걱정** 벗어나기 → **빛날 때 톡 치기** → **사실을 확인하는 질문 고르기** 다른 점은 공격 버릇이야

공격 버릇 읽기

버릇	미리 보이는 표시	피하는 법
걱정 방울 비	바닥에서 천장까지 빨간 기둥	기둥 밖으로 비켜 · 기둥 사이 틈에 서도 돼
내려찍기와 물결	내 발밑에 빨간 테두리 그림자	그림자에서 벗어난 뒤 양쪽으로 퍼지는 물결을 점프로 넘어
걱정 덩이 던지기	큰 생각에서 나오는 빨간 점선	점선이 멈춘 뒤 옆으로 비키거나 연필로 쳐서 반짝으로 바꿔
혼잣말 쏘기	방 끝에서 깜빡이는 빨간 화살	낮게 날아오니 점프로 넘거나 연필로 뒤집어



내려찍기 직전 · 발밑 빨간 테두리가 떨어질 자리야

큰 생각 여덟과 정답 질문

장	큰 생각	버릇	사실을 확인하는 질문
1장	한 문제 틀렸으니 이 단원은 모르는 거야	걱정 방울 비	맞힌 건 몇 개였지?
2장	이 문제집 한 권을 오늘 다 끝내야 해	내려찍기	오늘은 딱 한 문제만 해 볼까?
3장	수능까지 2년밖에 안 남았어	덩이 던지기과 비	이번 주에 할 한 가지는 뭐야?
4장 첫째	나는 수학 머리가 없어	혼잣말	그렇게 생각하게 된 게 언제부터였어?
4장 둘째	계속 틀리기만 해	혼잣말과 비	지난주에 맞힌 것 중에 기억나는 게 있어?
에필로그 첫째	완벽하게 이해 못 하면 모르는 거야	내려찍기와 혼잣말	어디까지는 알겠어?
에필로그 둘째	이번 시험 망했으니 이제 끝났어	덩이 던지기과 내려찍기	끝났다는 게 구체적으로 무슨 뜻이야?
에필로그 마지막	이런 걸 물어봐도 될까	네 가지를 돌아가며	어디서 막혔는지 한 줄 적어서 가보자

정답을 고르는 요령

큰 생각의 말에 맞다고 동의하는 답, 억지로 반대로 우기는 답, 짐을 더 얹는 답은 모두 틀려 · 숫자나 때나 범위를 묻는 질문이 정답이야 (책 10장)

숨 고르기 모드와 오늘의 길에서는 1장부터 에필로그 둘째까지의 큰 생각이 섞여 나와 같은 질문 요령이 그대로 통해

연습장 · 빈 교실

- 마음이 줄지 않으니 마음껏 실험해
- 용수철 위 책 조각 찾기 단계는 용수철을 밟은 뒤 점프를 길게 눌러
- 처음 한 번 끝까지 가면 반짝 30개 선물

프롤로그 · 문 앞의 몇 초

- 큰 생각이 없는 몸풀기 장이야 · 반짝 70%와 마음 지키기로 별 셋을 노려
- 책 조각은 용수철 위, 움직이는 발판 위, 끝 무렵 계단 발판 꼭대기
- 길이 짧아서 빠른 도착을 맞추기 쉬운 편이야

1장 · 네 번째 칸 (시험장)

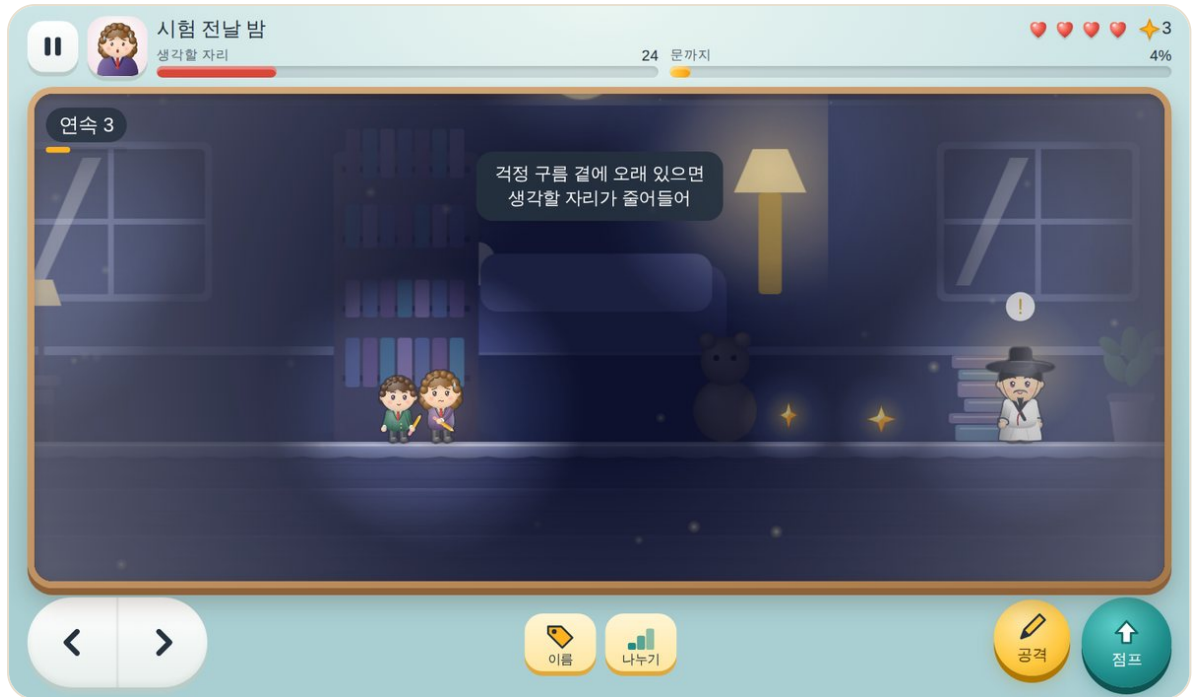
- 세네카를 만나 이름 붙이기를 받아 · 받은 뒤 바로 몰려 있는 구름에 써 봐
- 말 구름이 처음 나와 · 입을 벌리면 말풍선이 날아오니 연필로 톡
- 큰 생각은 걱정 방울 비 · 빨간 기둥 밖으로만 움직이면 돼

2장 · 문제집 산

- 덩어리 구름이 많아 · 노자에게 받는 작게 나누기를 덩어리 둘이 겹칠 때 쓰면 반짝이 쏟아져
- 계단과 언덕이 많아 발놀림이 낮으면 점프를 끝까지 눌러
- 큰 생각은 내려찍기 · 그림자가 보이면 옆으로 두 걸음, 물결은 점프
- 추천 동행 · 지아 또는 도현

3장 · 시험 전날 밤 (불 꺼진 방)

- 방이 어두워 걱정이 커질수록 손전등 빛이 좁아져 · 생각할 자리가 넉넉할수록 앞이 넓게 보여
- 반짝과 책 조각, 책갈피, 문은 스스로 빛나니 길잡이로 삼아
- 따라오는 구름이 많아 · 정약용에게 받는 종이에 쓰기로 멀리서 옮겨 적어
- 움직이는 발판을 건넌 뒤 말 구름이 둘 있어 · 기둥 위 말 구름은 밟아서 넘기 좋아
- 큰 생각은 덩이 던지기 · 점선이 멈춘 순간 옆으로



걱정이 차오르면 빛이 좁아져 · 구름에서 떨어지거나 반짝을 모아 되찾아

4장 · 이름이 불린 순간 (교실)

- 큰 생각이 둘이야 · 첫 방은 장 초반에 바로 나와
- 아인슈타인에게 받는 **말 바꾸기**는 화면의 구름을 모두 반짝으로 바꿔 · 두 번째 큰 생각 방 앞에서 아껴 뒤
- 말 구름이 셋 · 날아오는 말은 모두 뒤집어서 도장 말 뒤집기를 노려

에필로그 · 다시 교무실 문 앞

- 기술 네 개를 모두 가지고 시작해 · 큰 생각이 셋
- 마지막 큰 생각은 버릇 네 가지를 돌아가며 써 · 표시를 보고 한 가지씩 대처해
- 라마누잔은 기술 대신 이야기를 들려줘
- 문을 두드리면 엔딩과 함께 친구들이 문 앞에서 반겨 줘

9 별 세 개와 S 등급

별

- 별 둘은 **길 위에 놓인** 반짝의 70% · 구름이 떨어뜨린 반짝은 세지 않아
- 별 셋은 마음을 하나도 잃지 않기 · 구덩이, 머리가 하얘짐, 큰 생각 질문 틀림(어려움 이상)도 모두 잃은 것으로 쳐
- 응원 담요가 막아 준 한 번은 잃은 것이 아니야

등급 점수

더하는 것	점수
별	별 수만큼 (최대 3)
책 조각	찾은 수만큼 (최대 3)
빠른 도착	목표 시간 안에 도착하면 1
난이도	어려움 1 · 시험 주간 2

7점 이상 S · 5점 이상 A · 3점 이상 B · 그 밑은 C 목표 시간은 길이가 길수록, 큰 생각이 많을수록 넉넉해

S 등급 지름길

보통에서는 별 셋과 책 조각 셋에 빠른 도착까지 모두 필요해 · 어려움에서는 난이도 1점이 있어 빠른 도착을 놓쳐도 S를 받을 수 있어

10 반짝과 문구점

버는 방법	반짝
장을 마치면	모은 반짝 모두 + 책 조각 하나에 10
숨 고르기로 끝나면	모은 반짝의 절반
도장 하나	20
연습장을 처음 마치면	30

사는 순서 추천

- 1 반짝 자석 80 · 반짝 70% 별이 쉬워져
- 2 긴 연필 120 · 구름에 닿기 전에 먼저 쳐
- 3 두 번 점프 150 · 책 조각과 구덩이가 한결 쉬워져
- 4 응원 한 줄 250 · 시작 마음 하나 더
- 5 남는 반짝은 귀땀 전구와 응원 담요로

숨 고르기에서 이어하기를 누르면 이번 판에 번 반짝을 돌려놓고 20개를 더 내 · 반짝이 모자라면 버튼이 나오지 않아

11 먹이 활용

먹이	나오는 비율	가장 좋은 때
 용기 별	18%	구름이 몰린 길 · 큰 생각에 닿을 때마다 둘레 걱정이 한 겹씩 벗겨져
 숨 고르기 차	16%	말풍선과 걱정 방울이 쏟아질 때
 반짝 사탕	18%	반짝 70% 별이 모자랄 때 · 먹고 화면을 천천히 훑어
 가벼운 깃털	16%	높은 발판의 책 조각 · 넓은 구덩이
 응원 담요	18%	마음 지키기 별을 노릴 때
 귀땀 전구	14%	모아 두었다가 헛갈리는 질문에

- 덩어리 구름은 터질 때 22%로 먹이를 떨어뜨리고 다른 구름은 4%
- 큰 생각을 넘기면 먹이 하나와 반짝 일곱 개가 반드시 나와 · 마지막 큰 생각은 반짝 열 개
- 떨어진 먹이는 14초 뒤에 사라지니 서둘러

12 연속과 몰입 모드

- 반짝 하나, 구름 하나, 뒤집은 말 하나가 모두 연속 하나야 · 2초 남짓 끊기지 않게 이어 가
- 연속 10이면 몰입 모드 6초 · 반짝 두 배, 연필 힘 두 배, 밟기 힘 하나 더, 달리기 조금 더 빨라져
- 몰입 모드 중에 반짝이 줄지어 있는 길로 들어가면 반짝이 두 배로 쌓여
- 다치거나 머리가 아예지면 연속이 끊겨

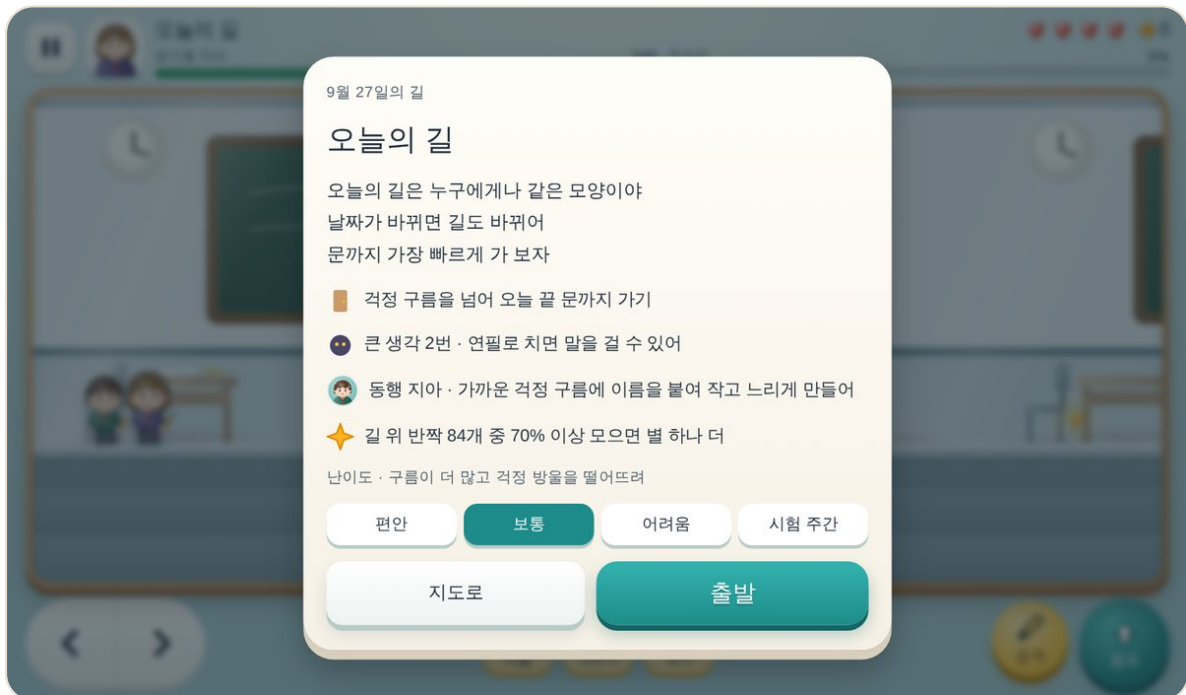
13 숨 고르기 모드와 오늘의 길

숨 고르기 모드

- 길이 끝없이 이어지고 멀리 갈수록 구름이 많아져
- 이야기에서 받은 기술만 쓸 수 있어 · 기술 넷을 모은 뒤 도전해
- 책갈피와 큰 생각 방이 번갈아 나와 · 큰 생각 방 앞에서 기술을 채워 두고 들어가
- 100걸음을 넘기면 도장 먼 길

오늘의 길

- 날씨가 같으면 누구에게나 같은 길이 나와 · 친구와 같은 날 기록을 겨뤄 봐
- 가장 빠른 도착 시간이 남아 · 난이도가 높을수록 구름이 많아
- 이야기 정보다 훨씬 길고 큰 생각이 들어야
- 한 번 끝까지 가면 도장 오늘의 길



오늘의 길 시작 화면

14 도장 23개

도장	조건	요령
첫 밟기	구름을 처음 밟기	연습장에서 바로
연속 밟기 셋	땅에 닿지 않고 세 번 밟기	통통 구름이나 구름이 줄지어 있는 곳에서 점프를 누른 채
몰입	몰입 모드 처음 켜기	반짝이 줄지은 길
깊은 몰입	한 판에 몰입 모드 세 번	2장이나 4장 · 작게 나누기 조각으로 연속 올리기
연속 스물	연속 20	몰입 모드 중에 반짝 길
첫 대화	큰 생각에게 처음 말 걸기	연습장 마지막
용기 가득	용기 별로 한 판에 구름 10개	용기 별을 먹고 구름이 많은 쪽으로 달려
한 장 완독	한 장의 책 조각 셋 모두	프롤로그부터
책 한 권	책 조각 18개 모두	꼬마 왕관도 받아
흔들림 없이	마음을 잃지 않고 한 장 깨기	프롤로그와 편안에서 먼저
S 등급	S 등급 받기	프롤로그 또는 어려움
어려움 통과	어려움 이상으로 한 장 깨기	프롤로그를 어려움으로
시험 주간 통과	시험 주간으로 한 장 깨기	프롤로그를 시험 주간으로 · 버티기형 능력치
문 앞까지	여섯 장 모두 깨기	이야기 끝
먼 길	숨 고르기 모드 100걸음	기술 넷을 모은 뒤
첫 장비기	문구점에서 처음 사기	귀뿔 전구 30
인물 사전	인물 카드 9장 모두	별 15개
마음 기록장	마음 기록 다섯 번	장을 마칠 때마다 기록하기
다시 일어서기	책갈피에서 이어해서 장 깨기	반짝 20개 이상 가지고 있기

도장	조건	요령
통통 잡이	한 판에 통통 구름 다섯 밟기	2장 · 통통 구름이 많아
말 뒤집기	한 판에 날아오는 말 열 개 뒤집기	4장이나 에필로그 · 말 구름 앞에서 기다렸다가 쳐
네 친구	네 친구와 한 번씩 장 깨기	친구 넷이 모두 열린 뒤 프롤로그를 친구를 바꿔 가며
오늘의 길	오늘의 길 한 번 끝까지 가기	편안으로 한 번

15 자주 막히는 곳

막힌 곳	풀이
움직이는 발판에서 자주 떨어져	발판 가운데에 선 채 가만히 타고 가다 끝에 닿기 직전에 점프 · 도현과 함께 가면 한 번 끌어올려 줘
큰 생각이 빛나지 않아	둘레 걱정이 아직 남아 있어 · 큰 생각을 연필로 치거나 밟을 때마다 한 겹씩 벗겨지고 남은 겹 수는 머리 위 안내에 나와
질문을 자주 틀려	큰 생각의 말을 그대로 믿지도, 억지로 반대로 말하지도 않는 답을 찾아 · 귀뜸 전구나 민재가 도와줘
불 꺼진 방이 너무 어두워	생각할 자리를 채우면 빛이 넓어져 · 구름에서 떨어져 숨을 고른 뒤 가
반짝 70%가 안 돼	반짝 자석을 사고 반짝 사탕을 아껴 뒤 · 민재와 가면 결의 반짝을 모아 줘
책 조각이 안 보여	용수철을 밟고 점프를 끝까지 눌러 · 계단 발판은 맨 위까지 올라가

공략의 마지막 한 줄은 책에서 가져왔어 **첫걸음은 이젠 안 할 이유가 없다고 느낄 만큼 작아야 한다** (8장)

『수학불안의 심리학』(김홍겸)에서 출발한 게임