

잠입하라, 그리고 탈출하라!

브레이크 인

알카트라즈

탈출 공략집

내용 누설 주의! 정답이 궁금할 때만 읽으세요.



2단계

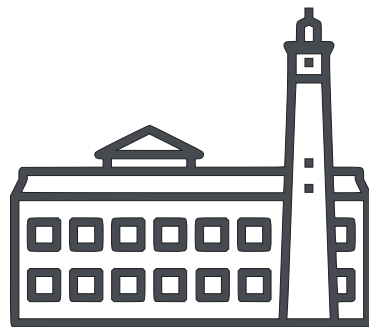
1) 갈아 신을 신발 찾기 (6, 17, 20번 카드)

손전등(휴대폰 플래시)을 이용해 천장을 비춰 보면
①번과 같은 그림이 보입니다. 이는 신발이 도서관
어느 책장에 숨겨져 있는지 나타내는 그림입니다. 방
향이 반대로 그려져 있으므로, 정확한 위치를 찾기
어렵다면 거울을 비춰보세요. 거울에 나타난 그림을
②번처럼 적용할 수 있습니다. 신발이 숨겨진 곳은
빨간색 책장입니다.



2) 프랭크의 수감실 환기구 열기 (5, 21, 22번 카드)

공구함을 환기구 위 알맞은 위치에 올려놓으면, 다음과 같은 기호가 보입니다.
해당 기호가 그려진 카드를 찾아 앞면을 펼치세요.



3단계

1) 환기구 3개를 여는 가장 효율적인 방법 찾기 (24, 25, 27, 28, 29번 카드)

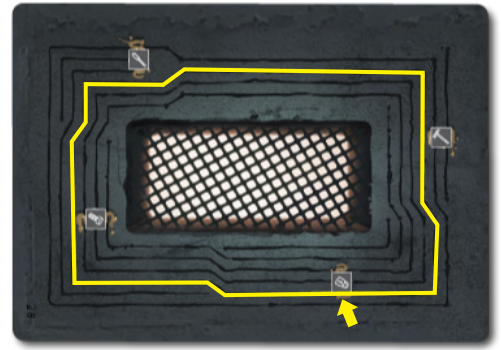
- 존 앵글린의 철망:

25번 카드의 규칙에 따라 벽돌 색깔을 유추해보면 옆 그림
과 같습니다. [?] 표시가 그려진 벽돌의 색은 빨간색으로, 환
기구를 열려면 존 앵글린은 빨간색 벽돌을 제거해야 합니다.



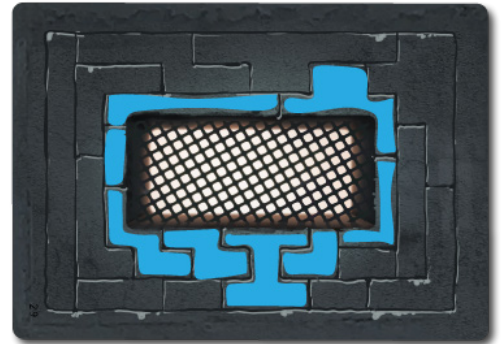
- 클라렌스 앵글린의 철망:

벽을 떼어 내려면 접착제가 묻은 검은색 선을 딱 하나만 건드리야 하고, 접착제가 묻은 검은색 선을 2개 이상 건드리면 안 됩니다. 이 조건을 만족하는 것은 그림에서 노란색으로 표시된 검은색 선뿐입니다. 나머지 선들은 다른 선을 건드리거나, 그 선만으로는 벽을 떼어낼 수 없으므로 정답이 아닙니다.



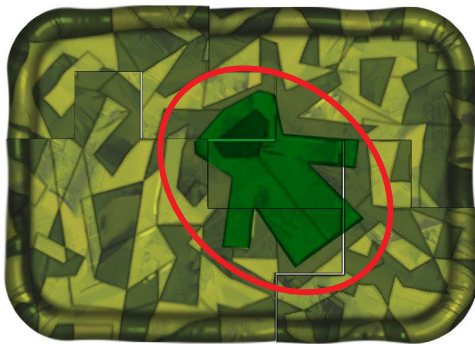
- 알렌 웨스트의 철망:

적어도 철망을 둘러싼 벽돌은 모두 제거해야 합니다. 파란색으로 칠해진 것처럼, 철망을 둘러싼 벽돌은 모두 8개입니다. 제거하는 벽돌 1개당 30분이 소요되고, 벽돌 8개를 모두 제거하려면 240분이 소요됩니다.



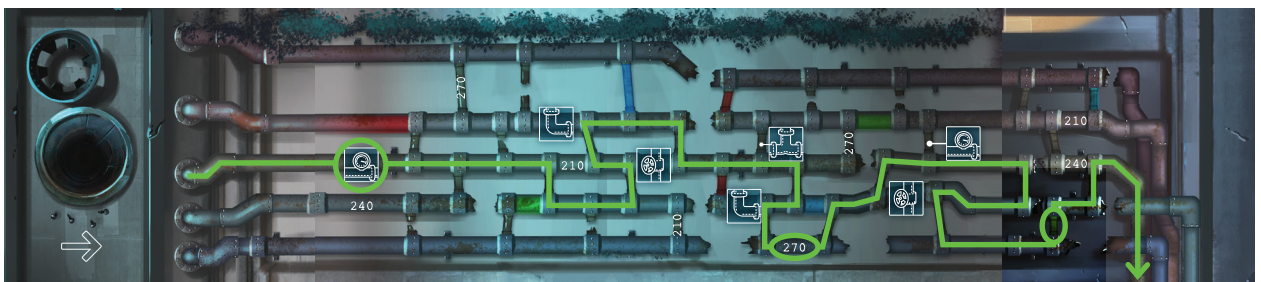
2) 구멍보트 수리하기 (26번 카드, 카드 봉투)

구멍보트를 구멍 없이 제대로 맞췄다면, 다음과 같은 기호가 보입니다. 해당 기호가 그려진 카드를 찾아 앞면을 펼치세요.



3) 틀키지 않고 배관 내려오기 (31, 32번 카드)

배관이 연결된 상태에서만 배관 사이를 이동할 수 있으며, [기호, 숫자, 색깔]을 딱 한 번씩만 통과하도록 지나가야 합니다. 중간에 끊어지지 않고 이동할 방법은 이 그림처럼 딱 하나뿐입니다.



4단계

1) 틀키지 않고 해안으로 가는 길 찾기 (34, 35번 카드)

빨간색 선으로 동그라미가 쳐진 칸은 일정 시간마다 탐조등이 빛을 비추거나 경비병이 돌아다니는 칸입니다. 각 칸에 몇 분에 들어가면 틀키는지도 옆에 적혀있습니다.

A 길은 정답이 아닙니다. 7분에 경비병과 만나기 때문입니다. 6분에 앞칸에서 순찰한 경비병이 7분에 이동하면서 만납니다.

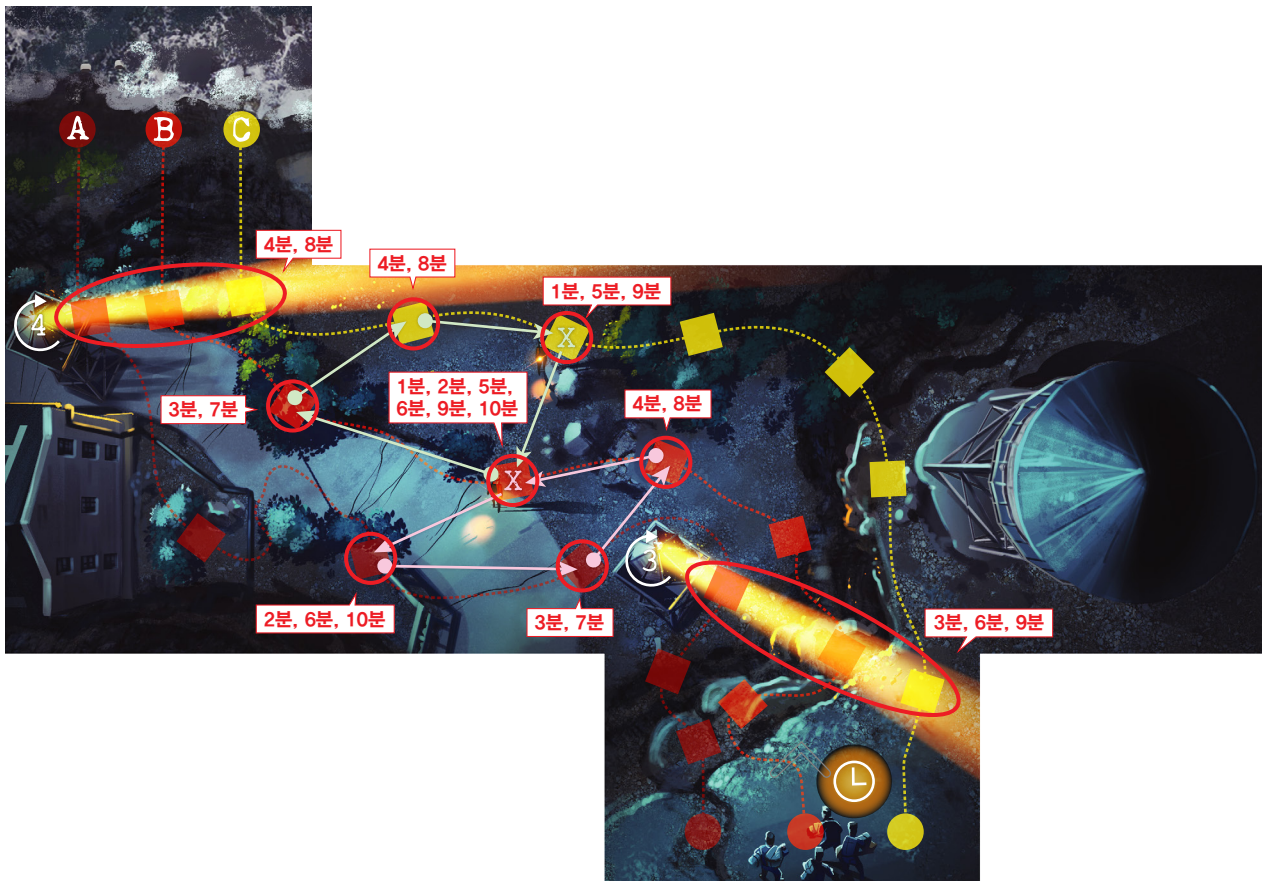
1분	2분	3분	4분	5분	6분	7분	8분	9분	10분
이동	이동	대기	이동	이동	대기	체포	-	-	-

B 길이 정답입니다.

1분	2분	3분	4분	5분	6분	7분	8분	9분	10분
이동	이동	이동	대기	이동	대기	이동	이동	이동	탈출

C 길은 정답이 아닙니다. 8분에 경비병과 만나거나 탐조등에 틀키게 됩니다. 이동한다면 탐조등에 걸리고, 대기한다면 경비경과 만납니다.

1분	2분	3분	4분	5분	6분	7분	8분	9분	10분
이동	이동	이동	이동	대기	이동	이동	체포	-	-



2) 공과 족쇄 결합하기 (39번 카드, 공, 족쇄)

QR 코드를 스캔하면, 공과 족쇄를 결합하는 방법을 시청할 수 있습니다.



3) 상어를 피해 안전한 길 찾기 (40, 44, 45번 카드)

상어들은 항상 정확히 네 마리씩 일렬로 무리를 지으며, 한 무리의 상어는 가로/세로/대각선 방향으로 무리 짓습니다. 또한, 한 무리의 상어는 다른 무리의 상어와 인접(가로/세로/대각선)할 수 없습니다. 따라서, 상어 무리 주변 1칸씩은 다른 상어가 있을 수 없으며, 이 칸에 X표를 치다 보면 어느 쪽으로 이동해야 하는지 알 수 있습니다.

1

같은 방향으로 붙어있는 상어는 무조건 무리를 이룬 것입니다. 따라서 그 무리 주변 1칸에는 다른 상어가 절대 없습니다.



2

왼쪽 아래의 무리는 세로로 일렬을 이룬 것이 명백하지만, 오른쪽 위 대각선 무리는 어느 쪽으로 뻗어나갈지 아직 미지수입니다.



3

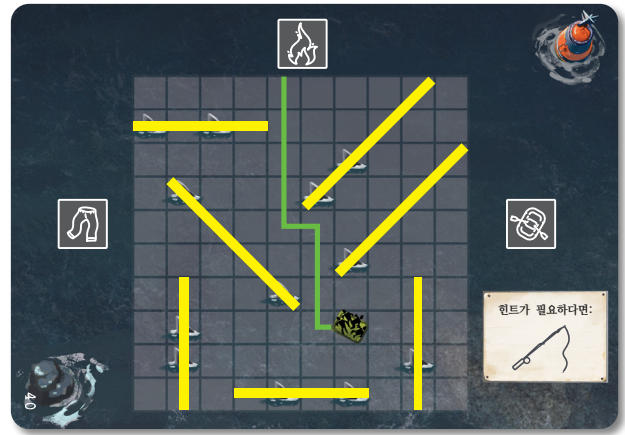
노란색으로 표시된 상어들은 같은 무리로 묶일 가능성이 있습니다. 가운데 아래쪽 상어의 경우 세로로 묶일 수도 있으나, 그렇게 할 경우 오른쪽 상어 무리와 반드시 겹치기에 정답은 세로가 아닌 가로입니다.



4

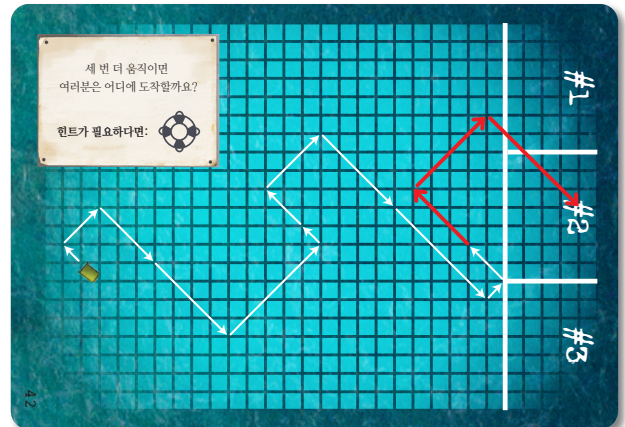
이런 방법으로 네 마리씩 무리 지은 상어들을 전부 찾아내면 다음과 같습니다.

상어 두 마리와 맞닿지 않도록 탈출하려면, 북쪽 (🔥)으로 가야 합니다.



4) 세 번 더 움직이면 도착하는 곳 찾기 (42, 46번 카드)

구명보트는 두 가지 규칙에 따라 움직이고 있습니다. 1x1, 2x2, 3x3, 4x4, 5x5 사각형의 대각선만큼 움직이고, [남서쪽 - 북서쪽 - 북동쪽 - 북서쪽 - 남서쪽] 패턴이 반복됩니다. 이 두 가지 규칙을 결합하면, 남서쪽으로 대각선 1칸, 북서쪽으로 대각선 2칸, 북동쪽으로 대각선 3칸, 북동쪽으로 대각선 4칸, 북서쪽으로 대각선 5칸, 다시 남서쪽으로 대각선 1칸, 남서쪽으로 대각선 2칸...으로 움직인다는 사실을 알 수 있습니다.



따라서 세 번 더 움직일 경우, 남서쪽으로 대각선 3칸, 북서쪽으로 대각선 4칸, 북동쪽으로 대각선 5칸으로 움직이게 되므로 2번 구역에 도착하게 됩니다.

5) 메시지를 듣고 배를 찾기 (39, 43, 47번 카드)

채널 B-D-C-A 순서로 읽으면, 메시지를 알아낼 수 있습니다.

‘강한 해류로 배의 방향이 바뀐다. 북동쪽은 피하라. 북서쪽으로 가라. 북쪽은 아니다. 메시지 반복. 강한 해류로 배의 방향이 바뀐다. 북동쪽은 피하라. 북서쪽으로 가라. 북쪽은 아니다. 메시지 반복.’

따라서 배의 위치는 북서쪽이라는 것을 알 수 있습니다.

채널 A	채널 B	채널 C	채널 D
배의	강한	로	해류
북	방향	바뀐다	이
북	동쪽	피하라	은
아니다	서쪽으로	북쪽은	가라
해류	메시지	강한	반복
이	로	방향	배의
은	바뀐다	동쪽	북
가라	피하라	서쪽으로	북
반복	북쪽은	메시지	아니다