



BOMB DEFUSAL MANUAL

폭탄 해제 매뉴얼

Version 1

Verification Code: 241

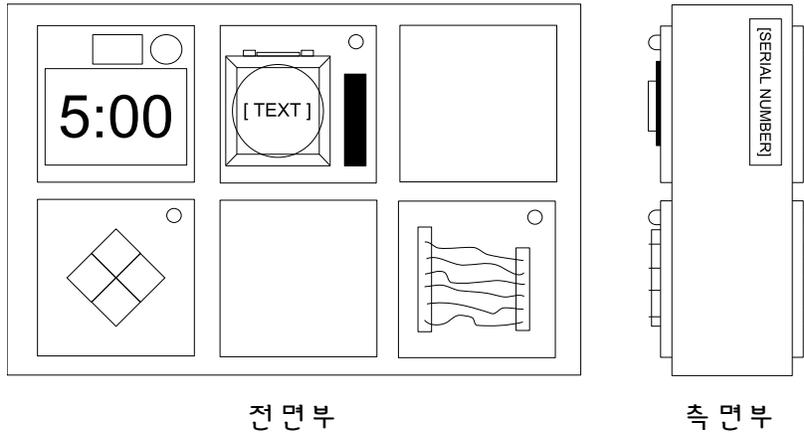
위험하고 도전적인 폭탄해제의 세계에 오신것을 환영합니다.

이 메뉴얼을 열심히 공부하십시오; 당신은 전문가입니다. 이후의 페이지들에서
당신은 가장 교활한 폭탄까지도 해제할 수 있는 법을 찾을 수 있을 것입니다.
그리고 기억하십시오 - 하나의 작은 실수가 모든 것을 끝장낼 수도 있습니다!

폭탄 해제하기

폭탄은 그 폭탄에 설치된 카운트다운 타이머가 0:00 이 되거나, 너무 많은 스트라이크가 기록되면 터진다. 폭탄을 해제하는 유일한 방법은 카운트다운 타이머가 만료되기 전에 모든 모듈을 해제하는 방법뿐이다.

폭탄의 예시



전면부

측면부

모듈

각 폭탄에는 최대 11개의 해제해야 하는 모듈이 있다. 각 모듈은 개별적으로 작동하며, 모듈의 순서와 상관없이 해제할 수 있다.

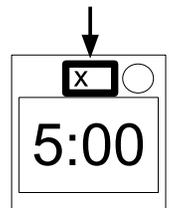
모듈들을 해제하는 방법은 1장에서 찾을 수 있다. "Needy" 모듈들이 존재하는 경우는 특별한 경우로 이들은 2장에서 따로 설명하고 있다.

스트라이크

폭탄 해체자가 실수를 하면, 폭탄은 스트라이크를 기록하여 카운트다운 타이머 위의 계기판에 표시한다. 스트라이크 계기판이 존재하는 폭탄은 세번째 스트라이크가 기록되는 순간 폭발한다. 스트라이크가 기록되면 카운트다운 타이머의 시간이 더 빠르게 흐르게 된다.

만약 카운트다운 타이머 위쪽에 스트라이크 계기판이 존재하지 않다면, 그 폭탄은 첫번째 스트라이크가 기록되는 순간 폭발하므로, 실수를 일으켜서는 안된다.

스트라이크 계기판



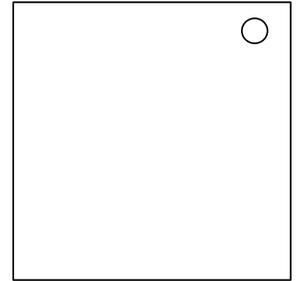
정보 교환하기

모듈을 해제하기 위한 설명 중 일부는 '시리얼 번호'와 같은 폭탄의 세부적인 정보를 필요로 한다. 이런 종류의 정보들은 폭탄 케이스의 위, 아래, 양옆에서 찾을 수 있다. 일부 모듈을 해제하는데 유용한 정보를 식별하는 설명은 부록 A, B, C에서 확인하라.

제 1 장 : 모듈

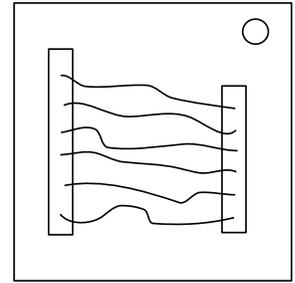
모듈은 오른쪽 위 모서리에 존재하는 LED를 통해 식별 가능하다.
이 LED에 녹색불이 들어오면 모듈은 성공적으로 해제된 것이다.

폭탄을 해제하기 위해서는 모든 모듈을 해제하여야 한다.



전선 모듈의 해제에 관하여

전선은 기계장치의 생명력이야!! 잠깐, 아니지... 기계장치의 생명력은 전기잖아...
전선은 동맥에 가깝지... 그럼 정맥은? 아 몰라...



- 한 개의 전선 모듈에는 3-6 개의 전선이 있다.
- 모듈을 해제하기 위해서는 올바른 단 한개의 전선을 잘라야 한다.
- 전선의 순서는 제일 위에 있는 전선을 첫번째로 한다.

전선 3개:

만약 빨간선이 없다면, 두번째 전선을 잘라라.
만약 그렇지 않고, 마지막 전선이 흰색이라면, 마지막 전선을 잘라라.
만약 그렇지 않고, 파란선이 한 개보다 많다면, 마지막 파란선을 잘라라.
만약 그렇지 않다면, 마지막 전선을 잘라라.

전선 4개:

만약 빨간선이 한 개보다 많고 시리얼 번호의 마지막 숫자가 홀수라면, 마지막 빨간선을 잘라라.
만약 그렇지 않고, 마지막 전선이 노란색이고 빨간선이 없다면, 첫번째 전선을 잘라라.
만약 그렇지 않고, 파란선이 정확히 한 개있다면, 첫번째 전선을 잘라라.
만약 그렇지 않고, 노란선이 한 개보다 많다면, 마지막 전선을 잘라라.
만약 그렇지 않다면, 두번째 전선을 잘라라.

전선 5개:

만약 마지막 전선이 검은색이고 시리얼 번호의 마지막 숫자가 홀수라면, 네번째 전선을 잘라라.
만약 그렇지 않고, 빨간선이 정확히 한 개있고 노란선이 한 개보다 많다면, 첫번째 전선을 잘라라.
만약 그렇지 않고, 검은선이 없다면, 두번째 전선을 잘라라.
만약 그렇지 않다면, 첫번째 전선을 잘라라.

전선 6개:

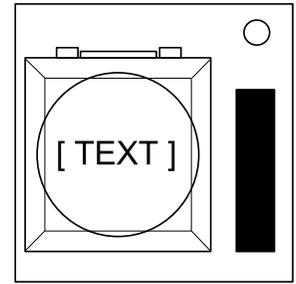
만약 노란선이 없고 마지막 전선이 노란색이고 시리얼 번호의 마지막 숫자가 홀수라면, 세번째 전선을 잘라라.
만약 그렇지 않고, 노란선이 정확히 한 개있고 하얀선이 한 개보다 많다면, 네번째 전선을 잘라라.
만약 그렇지 않고, 빨간선이 없다면, 마지막 전선을 잘라라.
만약 그렇지 않다면, 네번째 전선을 잘라라.

버튼 모듈의 해제에 관하여 (한국어)

자기를 누르라고 속삭이는 버튼이 있다면 누군가는 당연히 그 버튼을 누르고 싶어질거야. 그런 사람들이 폭발해서 죽는 사람들이지.

계기판 식별용 그림은 부록 A를 참고하라.

건전지 식별용 그림은 부록 B를 참고하라.



=모듈에 바코드 무늬와 『KO V1』가 표시된 라벨이 붙어 있어야 유효한 메뉴얼입니다.

아래에 적혀있는 규칙을 적혀있는 순서대로 따라라. 조건을 만족하는 첫번째 작업을 수행하라:

1. 만약 버튼이 파란색이고 버튼에 『접근금지』라고 적혀있다면, 버튼을 누른채로 유지하고, 『누르고 있는 버튼 떼기』를 참고하라.
2. 만약 폭탄에 건전지가 한 개보다 많고 버튼에 『폭파』라고 적혀있다면, 버튼을 누르자마자 떼어라.
3. 만약 버튼이 하얀색이고 CAR이라고 적힌 불이 들어온 계기판이 있다면, 버튼을 누른채로 유지하고, 『누르고 있는 버튼 떼기』를 참고하라.
4. 만약 폭탄에 건전지가 두 개보다 많고 FRK이라고 적힌 불이 들어온 계기판이 있다면, 버튼을 누르자마자 떼어라.
5. 만약 버튼이 노란색이라면, 버튼을 누른채로 유지하고, 『누르고 있는 버튼 떼기』를 참고하라.
6. 만약 버튼이 빨간색이고 버튼에 『누른채 유지』라고 적혀있다면, 버튼을 누르자마자 떼어라.
7. 만약 위에 적용되는 사항이 없다면, 버튼을 누른채로 유지하고, 『누르고 있는 버튼 떼기』를 참고하라.

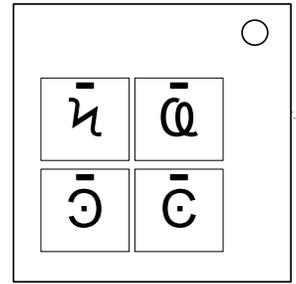
누르고 있는 버튼 떼기

만약 버튼을 누른채로 유지한다면, 모듈의 오른쪽에 색깔띠에 불이 들어옵니다. 그 색깔띠의 색깔에 따라서 특정한 순간에 버튼에서 손을 떼야 합니다.

- 파란색 색깔띠: 카운트다운 타이머의 어느 위치에든 숫자 4가 있을때 떼라.
- 하얀색 색깔띠: 카운트다운 타이머의 어느 위치에든 숫자 1이 있을때 떼라.
- 노란색 색깔띠: 카운트다운 타이머의 어느 위치에든 숫자 5가 있을때 떼라.
- 그 외의 다른 색깔: 카운트다운 타이머의 어느 위치에든 숫자 1이 있을때 떼라.

키패드 모듈의 해제에 관하여

이 문자들이 무엇을 의미하는지는 모르겠지만, 내가 보기엔 아마도 주술과 관련이 있지 않을까 하고 생각해...



- 아래에 있는 세로줄 중 단 하나만 키패드에 있는 네개의 문자를 모두 포함하고 있다.
- 그 세로줄에서 네개의 문자가 위에서부터 나온 순서대로 네개의 버튼을 눌러라.

Q
A
λ
ㄴ
⌘
⌘
⊖

Ë
Q
⊖
Ω
☆
⌘
¿

©
ٲ
Ω
Ж
¿
λ
☆

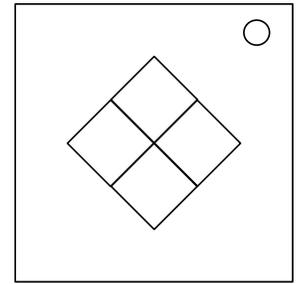
б
¶
Ђ
⌘
Ж
¿
ٲ

Ψ
ٲ
Ђ
©
¶
ㄴ
★

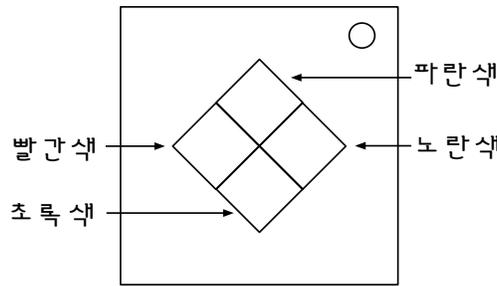
б
Ë
⌘
æ
Ψ
Й
Ω

사이먼 가락사대 모듈의 해제에 관하여

이건 어렸을 적에 불이 들어오는 순서대로 버튼을 누르던 장난감같은데...
 뭐... 이건 천남마트에서 팔 것같은 작동인거같지만...



1. 네개의 색깔이 있는 버튼중 한 개가 반짝일 것이다.
2. 아래의 표중 올바른 것을 이용하여, 조건에 해당되는 색의 버튼을 눌러라.
3. 이전에 반짝인 버튼에 반짝이고, 이후에 새로운 버튼이 반짝일 것이다. 아래의 색깔표를 이용하여, 해당하는 색의 버튼들을 반짝인 순서대로 눌러라.
4. 모듈이 해제될때까지 버튼을 제대로 누를때마다 반짝이는 버튼의 갯수가 한 개씩 증가할 것이다.



만약 시리얼 번호에 모음(a,e,i,o,u)이 있다면:

		빨간색 반짝임	파란색 반짝임	초록색 반짝임	노란색 반짝임
눌러야 할 버튼:	0 스트라이크	파란색	빨간색	노란색	초록색
	1 스트라이크	노란색	초록색	파란색	빨간색
	2 스트라이크	초록색	빨간색	노란색	파란색

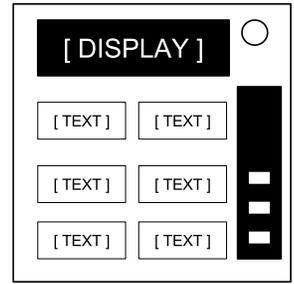
만약 시리얼 번호에 모음(a,e,i,o,u)이 없다면:

		빨간색 반짝임	파란색 반짝임	초록색 반짝임	노란색 반짝임
눌러야 할 버튼:	0 스트라이크	파란색	노란색	초록색	빨간색
	1 스트라이크	빨간색	파란색	노란색	초록색
	2 스트라이크	노란색	초록색	파란색	빨간색

1루수가 누구야 모듈의 해제에 관하여 (한국어)

이 기묘한 기계는 개그콘서트 코너에서 아이디어를 얻어서 만들었나봐. 폭탄에만 안 붙어 있었다면 아주 재미있었을 텐데... 더 이상 말을 하면 안될거 같아. 들어봤으면 알겠지만 말을 하면할수록 상황이 더 복잡해 지니까 말이야.

=모듈에 바코드 무늬와 『K0 V2』가 표시된 라벨이 붙어 있어야 유효한 메뉴얼 입니다.



1. 디스플레이를 읽고 1 단계를 이용하여 읽고 어떤 버튼의 글자를 읽어야 할지 정하라.
2. 이 버튼의 글자를 이용하여, 2 단계를 이용하여 어떤 버튼을 눌러야 할지 정하라.
3. 모듈이 해제될때까지 이 과정을 반복하라.

1 단계:

디스플레이를 보고, 특정 위치에 있는 버튼의 글자를 읽은뒤, 2 단계를 진행하라:

어	어어	어이	어의	오이	
빈 칸	네 개	네 개	잠시만	일단	다음
그거 눌러!	그거	아니 그거	그 옆에	그거 말고	아니
안이	아니라고	그러니까	비어있어	안써있어	뭐라고?
	뭐라고	뭐?	뭐	왼쪽 위에	

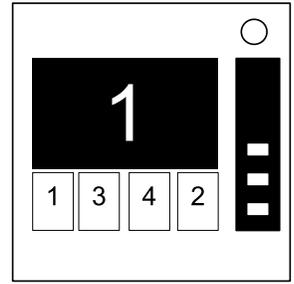
2 단계:

1 단계의 글자를 이용하여, 해당하는 목록에서 가장 먼저 나오는 버튼을 눌러라:

어	네 개, 님, 네 개, 일단, 네 개, 그거, 잠시만, 어의, 어, 어이, 어어, 네 개, 오이, 그거놀러!
어어	네 개, 님, 네 개, 일단, 어이, 잠시만, 오이, 네 개, 그거놀러!, 어, 어의, 네 개, 그거, 어어
어이	어의, 네 개, 그거놀러!, 어어, 네 개, 어, 잠시만, 네 개, 오이, 네 개, 그거, 님, 어이, 일단
어의	그거놀러!, 잠시만, 님, 일단, 어의, 그거, 어, 오이, 어이, 네 개, 네 개, 네 개, 네 개, 어어
오이	네 개, 잠시만, 님, 일단, 네 개, 어의, 어이, 그거, 네 개, 네 개, 그거놀러!, 어어, 오이, 어
네 개	님, 잠시만, 네 개, 일단, 어어, 네 개, 그거, 어, 오이, 네 개, 네 개, 어의, 어이, 그거놀러!
네 개	네 개, 네 개, 네 개, 오이, 어, 어의, 일단, 어이, 님, 어어, 그거놀러!, 네 개, 그거, 잠시만
네 개	어, 오이, 네 개, 네 개, 님, 네 개, 잠시만, 어이, 그거, 어의, 네 개, 일단, 그거놀러!, 어어
네 개	잠시만, 네 개, 어어, 어이, 일단, 네 개, 어의, 네 개, 네 개, 그거놀러!, 그거, 어, 님, 오이
잠시만	네 개, 오이, 어, 그거, 어이, 그거놀러!, 네 개, 잠시만, 일단, 네 개, 네 개, 어의, 님, 어어
일단	어의, 어, 님, 네 개, 오이, 그거, 어이, 그거놀러!, 네 개, 일단, 잠시만, 어어, 네 개, 네 개
님	일단, 어이, 어어, 네 개, 네 개, 오이, 그거놀러!, 님, 네 개, 어, 어의, 그거, 네 개, 잠시만
그거놀러!	네 개, 어이, 어의, 님, 네 개, 네 개, 어어, 그거, 네 개, 그거놀러!, 오이, 어, 잠시만, 일단
그거	잠시만, 일단, 네 개, 어, 그거, 님, 오이, 네 개, 어의, 네 개, 어어, 네 개, 어이, 그거놀러!
아니 그거	뭐, 그 옆에, 그거 말고, 아니, 뭐라고, 그러니까, 안이, 뭐?, 안써있어, 아니 그거, 비어있어, 왼쪽 위에, 뭐라고?, 아니라고
그 옆에	그거 말고, 뭐라고, 왼쪽 위에, 그러니까, 안써있어, 뭐라고?, 비어있어, 뭐?, 아니 그거, 아니라고, 아니, 뭐, 안이, 그 옆에
그거 말고	비어있어, 그 옆에, 그러니까, 그거 말고, 뭐라고, 안이, 뭐, 아니라고, 아니, 아니 그거, 안써있어, 뭐?, 왼쪽 위에, 뭐라고?
아니	아니 그거, 아니, 안이, 뭐라고, 비어있어, 그 옆에, 아니라고, 그거 말고, 안써있어, 그러니까, 뭐, 뭐라고?, 왼쪽 위에, 뭐?
안이	뭐라고?, 아니라고, 안이, 그러니까, 안써있어, 뭐, 그거 말고, 뭐?, 아니, 왼쪽 위에, 뭐라고, 비어있어, 그 옆에, 아니 그거
아니라고	그러니까, 뭐, 뭐라고, 안써있어, 아니, 안이, 비어있어, 뭐라고?, 아니라고, 아니 그거, 왼쪽 위에, 뭐?, 그 옆에, 그거 말고
그러니까	그러니까, 그거 말고, 그 옆에, 아니 그거, 뭐라고?, 뭐?, 비어있어, 뭐라고, 뭐, 왼쪽 위에, 아니, 안이, 아니라고, 안써있어
비어있어	안이, 아니라고, 그 옆에, 아님, 뭐라고, 비어있어, 뭐라고?, 아니 그거, 그러니까, 왼쪽 위에, 그거 말고, 뭐, 뭐?, 안써있어
안써있어	아니 그거, 뭐?, 아니, 그거 말고, 아니라고, 뭐라고?, 비어있어, 왼쪽 위에, 그 옆에, 그러니까, 안이, 뭐라고, 안써있어, 뭐
뭐라고?	뭐, 그러니까, 뭐라고, 안써있어, 그거 말고, 안이, 아니, 뭐?, 왼쪽 위에, 아니 그거, 아니라고, 그 옆에, 비어있어, 뭐라고?
뭐라고	안써있어, 그러니까, 비어있어, 그거 말고, 뭐?, 뭐, 뭐라고, 왼쪽 위에, 뭐라고?, 그 옆에, 안이, 아니, 아니라고, 아니 그거
뭐?	그 옆에, 아니라고, 뭐라고?, 비어있어, 아니 그거, 안이, 뭐, 안써있어, 아니, 뭐라고, 뭐?, 그러니까, 그거 말고, 왼쪽 위에
뭐	그 옆에, 뭐라고?, 왼쪽 위에, 아니, 아니 그거, 뭐?, 그러니까, 안이, 뭐, 아니라고, 안써있어, 뭐라고, 그거 말고, 비어있어
왼쪽 위에	아니, 뭐라고, 아니라고, 안이, 뭐?, 뭐라고?, 비어있어, 안써있어, 그러니까, 아니 그거, 왼쪽 위에, 뭐, 그 옆에, 그거 말고

기억 모듈의 해제에 관하여

기억이라는 건 오래가지 못하는 것이긴 하지만, 폭탄이 터진다면 기억이든 기억하는 것이든 어떤 것도 오래가지는 못할꺼야. 그러니까 집중해!



- 다음 단계로 넘어가려면 올바른 버튼을 눌러라.
모듈을 해제하려면 모든 단계를 완료해야 한다.
- 잘못된 버튼을 누르게 된다면 모듈이 1 단계로 초기화된다.
- 버튼의 위치는 왼쪽부터 오른쪽으로 센다.

1 단계:

만약 화면에 1이 표시되어 있다면, 두번째 위치에 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 2가 표시되어 있다면, 두번째 위치에 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 3이 표시되어 있다면, 세번째 위치에 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 4가 표시되어 있다면, 네번째 위치에 있는 버튼을 눌러라.

2 단계:

만약 화면에 1이 표시되어 있다면, "4"가 적힌 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 2가 표시되어 있다면, 1 단계에서 누른 것과 같은 위치에 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 3이 표시되어 있다면, 첫번째 위치에 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 4가 표시되어 있다면, 1 단계에서 누른 것과 같은 위치에 있는 버튼을 눌러라.

3 단계:

만약 화면에 1이 표시되어 있다면, 2 단계에서 누른 것과 같은 글자가 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 2가 표시되어 있다면, 1 단계에서 누른 것과 같은 글자가 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 3이 표시되어 있다면, 세번째 위치에 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 4가 표시되어 있다면, "4"가 적힌 버튼을 눌러라.

4 단계:

만약 화면에 1이 표시되어 있다면, 1 단계에서 누른 것과 같은 위치에 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 2가 표시되어 있다면, 첫번째 위치에 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 3이 표시되어 있다면, 2 단계에서 누른 것과 같은 위치에 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 4가 표시되어 있다면, 2 단계에서 누른 것과 같은 위치에 있는 버튼을 눌러라.

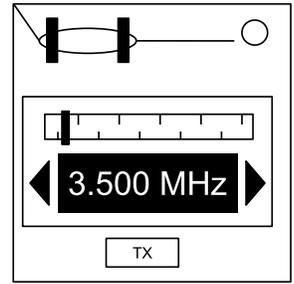
5 단계:

만약 화면에 1이 표시되어 있다면, 1 단계에서 누른 것과 같은 글자가 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 2가 표시되어 있다면, 2 단계에서 누른 것과 같은 글자가 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 3이 표시되어 있다면, 4 단계에서 누른 것과 같은 글자가 있는 버튼을 눌러라.
 만약 화면에 4가 표시되어 있다면, 3 단계에서 누른 것과 같은 글자가 있는 버튼을 눌러라.

모스 부호 모듈의 해제에 관하여 (한국어)

이거 해군에서 쓰던 오래된 통신 시스템이잖아? 다음은 뭐냐?
 적어도 이건 진짜 모스 부호인거 같으니, 집중하면 뭔가 상식이 될만한 걸 배울지도 몰라.

=모듈에 바코드 무늬와 『K0 V1』 가 표시된 라벨이 붙어 있어야 유효한 매뉴얼입니다.



- 표에 있는 단어중 하나를 찾기 위해 반짝이는 불빛에서 모스 부호 해독표를 이용하여 신호를 해독하라.
- 신호는 계속해서 반복되며, 반복되는 사이사이에는 긴 공백이 있다.
- 단어를 확인했으면, 주파수를 그 단어에 맞게 조정하고 전송 버튼을 눌러라.

한글 모스 부호

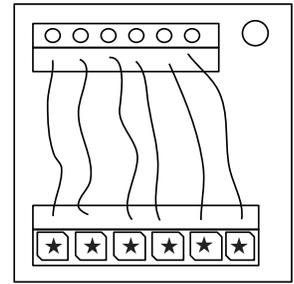
1. 짧게 깜빡이는 불빛은 점으로 1단위에 해당한다.
2. 길게 깜빡이는 불빛은 선으로 3단위에 해당한다.
3. 각 글자간에는 3단위에 해당하는 긴 공백이 있다.
4. 각 단어간에는 7단위에 해당하는 아주 긴 공백이 있다.

<p>기 ● ■ ● ●</p> <p>니 ● ● ■ ●</p> <p>디 ■ ● ● ●</p> <p>리 ● ● ● ■</p> <p>미 ■ ■</p> <p>비 ● ■ ■</p> <p>시 ■ ■ ●</p> <p>오 ■ ● ■</p> <p>지 ● ■ ■ ●</p> <p>차 ■ ● ■ ●</p> <p>카 ■ ● ● ■</p> <p>타 ■ ■ ● ●</p> <p>포 ■ ■ ■</p> <p>하 ● ■ ■ ■</p>	<p>가 ●</p> <p>나 ● ●</p> <p>다 ■</p> <p>라 ● ● ●</p> <p>사 ● ■</p> <p>오 ■ ●</p> <p>자 ● ● ● ●</p> <p>차 ● ● ■</p> <p>카 ■ ■ ● ■</p> <p>타 ■ ● ■ ■</p>
---	---

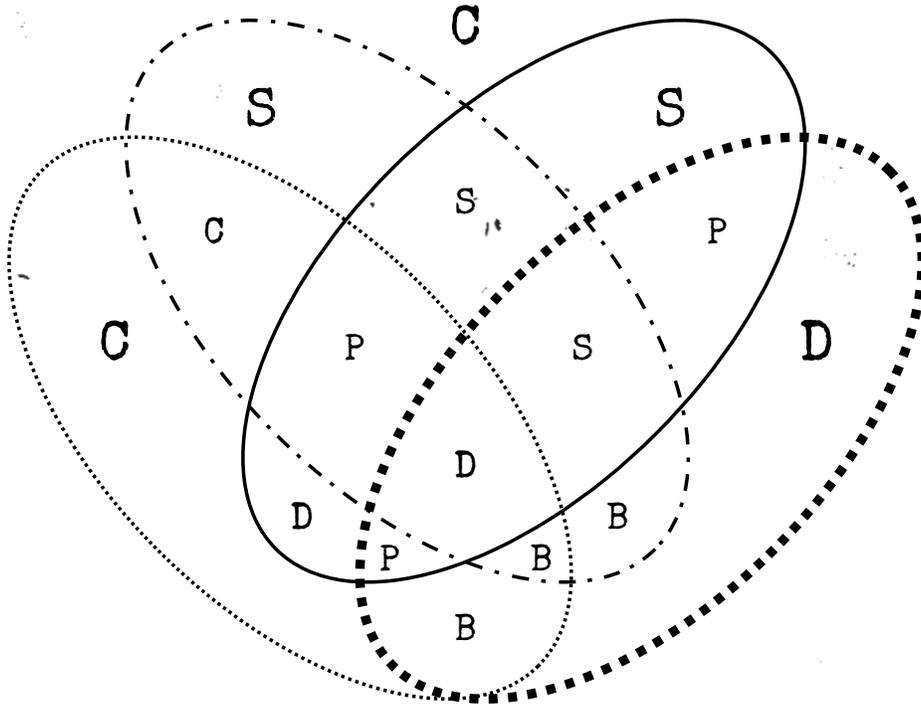
만약 단어가 다음과 같다면:	응답해야 할 주파수:
김밥	3.505 MHz
긴장	3.515 MHz
간장	3.522 MHz
공장	3.532 MHz
공정	3.535 MHz
집밥	3.542 MHz
잡담	3.545 MHz
적당	3.552 MHz
직장	3.555 MHz
족장	3.565 MHz
안장	3.572 MHz
영장	3.575 MHz
억장	3.582 MHz
인장	3.592 MHz
인정	3.595 MHz

복잡한 전선 모듈의 해제에 관하여

이 전선들은 이때까지 본 것과는 달라. 몇몇개는 줄무늬도 있잖아! 이러면 모든 게 완전히 달라보이는군. 다행인점은 이것 어떻게 해야하는지 간결하게 정리한 설명서를 찾았어! 근데 이건 너무 축약한 거 같은데...



- 각각의 전선을 확인하라: 각 전선의 위에는 LED가 있고 아래에는 "★" 문자를 적을 수 있는 공간이 있다.
- 각각의 전선/LED/문자의 조합에 대해, 아래의 벤다이어그램을 이용하여 그 전선을 자를지 말지 결정하라.
- 각각의 전선은 여러색의 줄무늬가 있을 수도 있다.



	전선에 빨간색이 있음
	전선에 파란색이 있음
	★ 문자가 있음
	LED가 켜져있음

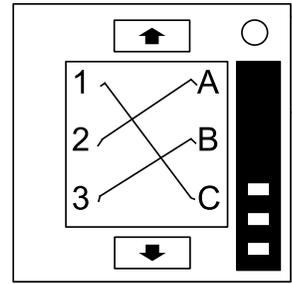
문자	해야 할 행동
C	전선을 자른다
D	전선을 자르지 않는다
S	시리얼 번호의 마지막 숫자가 짝수일 경우 전선을 자른다
P	폭탄에 명령 포트가 있다면 전선을 자른다
B	폭탄에 건전지가 두 개 또는 그 이상 있다면 전선을 자른다

건전지 식별용 그림은 부록 B를 참고하라.

포트 식별용 그림은 부록 C를 참고하라.

전선 배열 모듈의 해제에 관하여

이 기계가 어떤 구조로 작동하는지는 설명하기가 어려워. 기계 구조까지는 정말 잘 만들긴 했지만, 분명 아홉 개의 전선들을 관리하는데 좀 더 쉬운 방법이 있었을텐데 말이야.



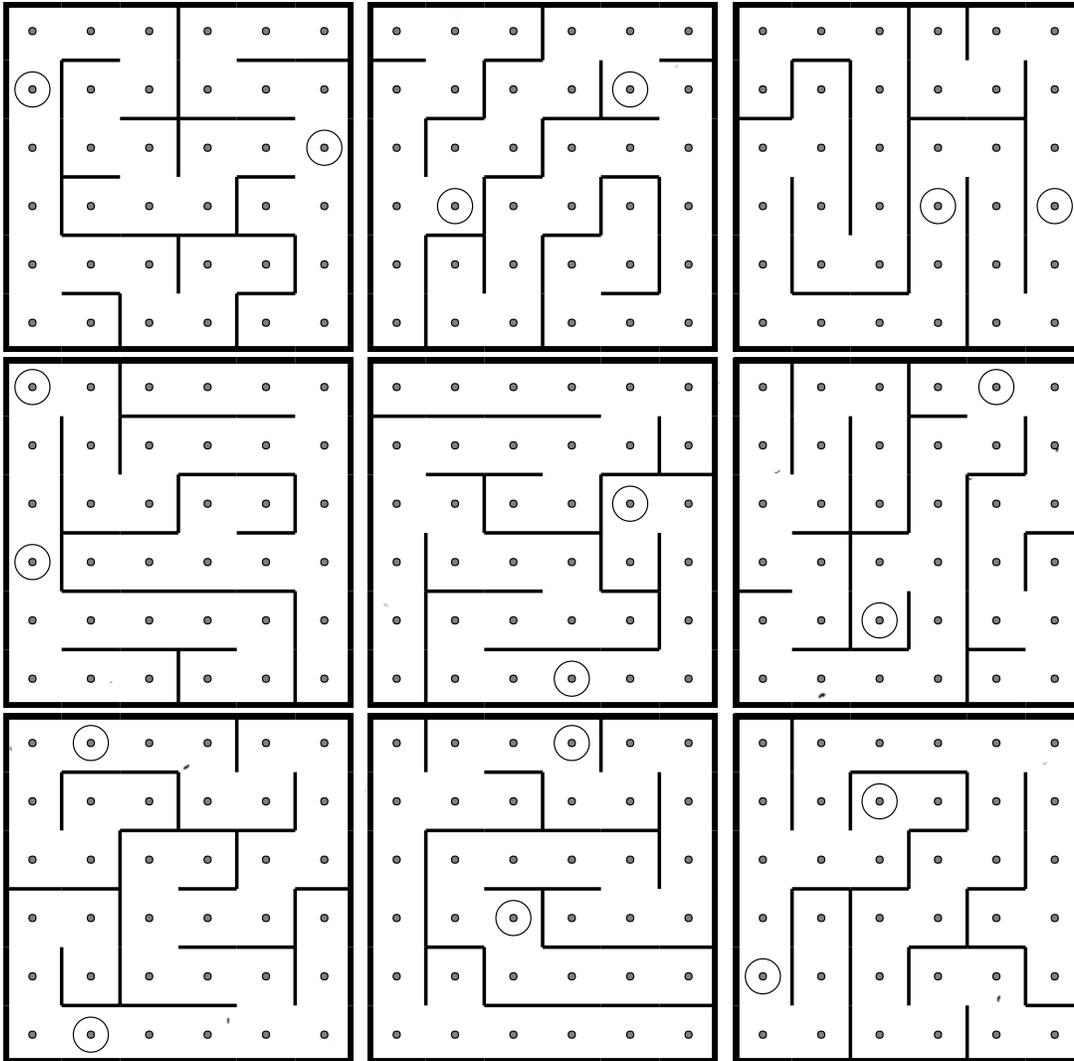
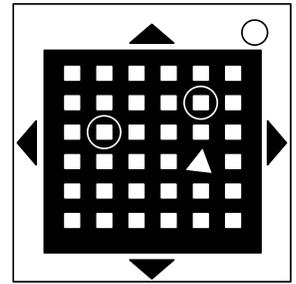
- 이 모듈 안에는 전선이 설치되어있는 여러 개의 패널이 있으나, 한번에 한 개의 패널만을 볼 수 있다. 다음 패널로 넘어가려면 아래쪽 화살표를 누르고, 이전 패널로 넘어가려면 위쪽 화살표를 누르면 된다.
- 현재 보이는 패널에 설치된 전선들 중 반드시 잘라야 하는 전선들을 모두 자르기 전까지는 절대로 다음 패널로 넘어가는 안된다.
- 아래의 표에서 지시하는대로 전선을 잘라라. 전선의 출현 횟수는 한 모듈안의 모든 패널에서 계속 누적된다.

빨간선이 출현한 경우		파란선이 출현한 경우		검은선이 출현한 경우	
전선 출현 횟수	이곳에 연결됐다면 작동값:	전선 출현 횟수	이곳에 연결됐다면 작동값:	전선 출현 횟수	이곳에 연결됐다면 작동값:
첫번째로 출현한 빨간색 전선	C	첫번째로 출현한 파란색 전선	B	첫번째로 출현한 검은색 전선	A 또는 B 또는 C
두번째로 출현한 빨간색 전선	B	두번째로 출현한 파란색 전선	A 또는 C	두번째로 출현한 검은색 전선	A 또는 C
세번째로 출현한 빨간색 전선	A	세번째로 출현한 파란색 전선	B	세번째로 출현한 검은색 전선	B
네번째로 출현한 빨간색 전선	A 또는 C	네번째로 출현한 파란색 전선	A	네번째로 출현한 검은색 전선	A 또는 C
다섯번째로 출현한 빨간색 전선	B	다섯번째로 출현한 파란색 전선	B	다섯번째로 출현한 검은색 전선	B
여섯번째로 출현한 빨간색 전선	A 또는 C	여섯번째로 출현한 파란색 전선	B 또는 C	여섯번째로 출현한 검은색 전선	B 또는 C
일곱번째로 출현한 빨간색 전선	A 또는 B 또는 C	일곱번째로 출현한 파란색 전선	C	일곱번째로 출현한 검은색 전선	A 또는 B
여덟번째로 출현한 빨간색 전선	A 또는 B	여덟번째로 출현한 파란색 전선	A 또는 C	여덟번째로 출현한 검은색 전선	C
아홉번째로 출현한 빨간색 전선	B	아홉번째로 출현한 파란색 전선	A	아홉번째로 출현한 검은색 전선	C

미로 모듈의 해제에 관하여

이 모듈은 미로같이 보이는데, 무슨 레스토랑의 식탁보를 가져와서 만든것 같다.

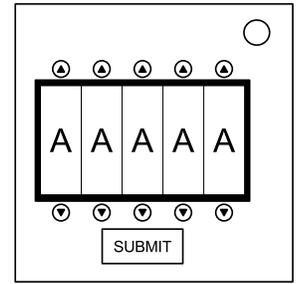
- 원형 표시들의 위치와 맞는 미로를 찾아라.
- 폭탄 해제자는 흰색 불빛을 확산포 버튼을 이용하여 빨간 삼각형쪽으로 이동시켜야 한다.
- **경고:** 미로에 그려져 있는 선을 절대 가로질러서는 안된다. 이 선들은 폭탄에서는 보이지 않는다.



비밀번호 모듈의 해제에 관하여 (한국어)

다행스럽게도 이 비밀번호는 정부에서 사용하는 비밀번호 양식인 22개의 문자, 대소문자 둘다 사용, 3개이상의 연속된 숫자 사용 금지 같은 조건을 따르지는 않는다.

=모듈에 바코드 무늬와 『K0 V1』가 표시된 라벨이 붙어 있어야 유효한 매뉴얼입니다.



- 글자의 위, 아래에 있는 버튼은 해당 위치에 사용될 수 있는 글자들을 보여준다.
- 사용할 수 있는 글자들의 조합중 오직 단 한개만이 아래에 있는 비밀번호와 일치할 것이다.
- 올바른 단어를 맞춘뒤 확인 버튼을 눌러라.

공포	공자	거짓	노력	누락
노랑	도망	다만	두렵	로봇
리본	라면	만두	무단	머슴
부산	복수	박수	신사	신기
실패	우울	우연	전기	지진
친구	천사	컬러	코인	타박
투항	폭파	폭사	호박	후회

제 2 장 : Needy 모듈

Needy 모듈은 해제 할 수 없으나, 지속적인 위험을 불러온다.

Needy 모듈은 윗쪽 중앙에 있는 작은 2자리 숫자를 표시하는 타이머로 식별이 가능하다. 폭탄과 상호작용하기 시작하면 이 모듈이 작동하게 될 수 있다.

일단 활성화가 될 경우, 이 모듈들은 스트라이크를 막기 위해 모듈의 타이머가 끝나기 전에 주기적으로 관리를 해야 한다.

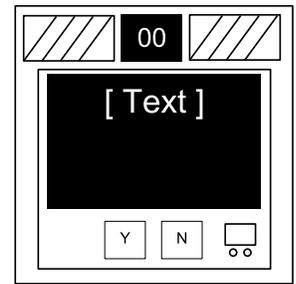
항상 주시하라: Needy 모듈들은 언제든지 다시 활성화 될 수 있다.

00

가스 배출 모듈의 해제에 관하여

컴퓨터를 해킹하는 건 힘든일이야! 워, 보통은 그렇지. 이 일은 어떤 노란 대머리 동보가
해듯이 장난감 안개로 같은 버튼 하나만 계속 누르 게만 해도 별 문제가 없을걸.

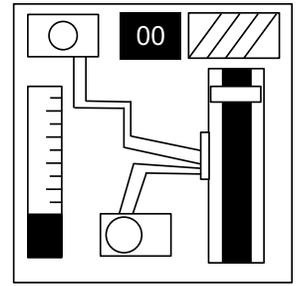
- 컴퓨터 프롬프트에 대해 "Yes"에는 "Y"를 "No"에는 "N"을 눌러
알맞게 답하라.



축전기 방전 모듈의 해제에 관하여

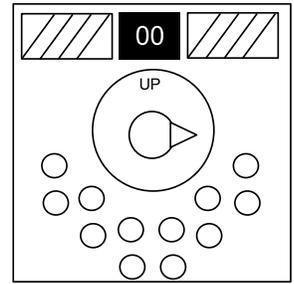
내가 보기엔 이걸 그냥 우리의 집중력을 흐트러트리기 위해 만든 것 같아. 만약 그런 게 아니라면 이걸 그냥 조잡하게 엉터리로 만든 전기시공을 한 거나 다름없다고.

- 축전기에 과부하가 걸리기 전에 레버를 내린 채로 유지해서 축전기를 방전시켜라.



손잡이 모듈의 해제에 관하여

쓸데없이 복잡하고 끊임없이 손을 봐줘야 한다니. 이런 전문지식을 이런 끔찍한 퍼즐이 아닌 다른 곳에 쓰었다면 어땠을지 상상을 해보라고.



- 손잡이는 네개의 각각 다른 방향중 한 곳으로 회전시킬수 있다.
- 손잡이는 이 모듈의 타이머가 "0"이 되었을때 올바른 방향을 향하고 있어야 한다.
- 손잡이의 올바른 위치는 열두 개의 LED의 켜짐/꺼짐 상태들을 보고 판단할 수 있다.
- 손잡이가 향하는 방향은 "UP"글자를 기준으로 하며, 이 글자는 회전될 수 있다.

가능한 LED 배열들

왼쪽 방향:

		X		X	X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X	X		X	X

아래쪽 방향:

	X	X			X
X	X	X	X		X

X		X		X	
	X				X

왼쪽 방향:

				X	
X			X	X	X

				X	
			X	X	

오른쪽 방향:

X		X	X	X	X
X	X	X		X	

X		X	X		
X	X	X		X	

X = 불이 켜진 LED

부록 A: 계기판 식별용 그림

불빛이 들어올 수 있는 글자가 적힌 계기판 폭탄 케이스의 측면부에서 찾을 수 있다.



자주 나타나는 계기판

- SND
- CLR
- CAR
- IND
- FRQ
- SIG
- NSA
- MSA
- TRN
- BOB
- FRK

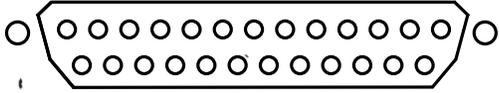
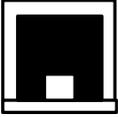
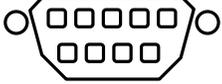
부록 B: 건전지 식별용 그림

자주 나타나는 종류들의 건전지들은 폭탄 케이스의 측면부에 있는 건전지 케이스 안에서 찾을 수 있다.

건전지	종류
	AA
	D

부록 C: 포트 식별용 그림

디지털 및 아날로그 포트들은 폭탄 케이스의 측면부에서 찾을 수 있다.

포 트	이름
	DVI-D
	병렬
	PS/2
	RJ-45
	시리얼
	스 테레오 RCA