



STRATEGY GUIDE

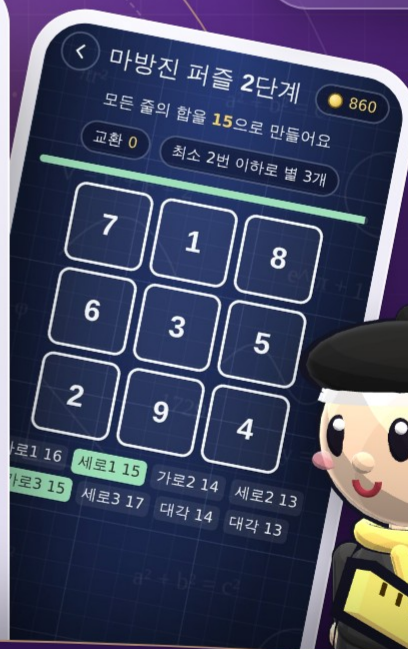
유레카 연대기

공략집

성장 공식 · 모드별 필승법 · 수학자 연표 · 단원 핵심 정리

 ϕ 크리티컬 +120%

★ 별 3개 공략



CONTENTS

시대별 보스 13 · 카드 31장 분석 · 수학자 연표 33명 · 아케이드 필승법
단원 핵심 28개 · 업적 22개 · 상점 가격표 · 숨은 재미

차례

1 처음 시작 추천 루트

금화 쓰는 순서 · 성장 공식

2 캐릭터 추천

목적별 추천 수학자 · 포인트 나누는 요령

3 시간여행 모험 공략

피해 계산 · 보스의 분노를 조심 · 시대별 보스 · 동료 기술 · 별 3개 작전

4 정리 카드 배틀 공략

공격이나 방어냐 · 카드 전체 목록 · 강력 추천 카드 · 덱 다듬기 · 스테이지와 적 · 별 3개 작전

5 연표 퍼즐 공략

점수와 별 · 아이템 활용 · 수학자 연표 (33명) · 헛갈리기 쉬운 짝

6 시간의 길 공략

기본기 · 별 3개 조건 · 보스 공략 · 스테이지 목록과 쪽지 이야기

7 아케이드 공략

수의 길 러너 · 소수 두더지 · 마방진 퍼즐 · 한붓그리기 · 하노이의 탑 · 무한 러너

8 수학 도장 단원별 핵심

중1 · 중2 · 중3 · 고등

9 보상 · 업적 · 티켓

금화 버는 곳 · 보너스 티켓 · 업적 22개

10 상점 가격표

모험 상점 (금화) · 꾸미기 상점 (금화) · 시간 조각 상점

11 숨은 재미

1

처음 시작 추천 루트

처음 한두 시간은 이 순서를 따라가면 금화 · 동료 · 레벨이 고르게 모여요

1. **수학자 고르기**로 시작해요 고른 수학자가 첫 동료가 되어 모험 1시대부터 동료 기술을 쓸 수 있어요
2. **시간여행 모험** 1~3시대를 깨요 시대마다 새 동료가 합류하고 경험치가 많이 들어와요
3. **오늘의 미션**을 확인하고 쉬운 미션부터 채워요 세 개를 다 하면 보너스 티켓이 나와요
4. **아케이드** 다섯 게임의 1단계를 한 번씩 깨요 (업적 아케이드 입문)
5. **정리 카드 배틀** 1스테이지로 카드를 모으기 시작해요
6. 막히면 **수학 도장**에서 모르는 단원을 10문제씩 풀어 오답 노트를 채우고 다시 풀어요

금화 쓰는 순서

1. 모험 상점의 **회복 물약** 2개 (30G씩) · 보스전 보험이에요
2. **동료 소환** (80G) · 회복이나 방패 기술 동료가 나오면 모험이 훨씬 쉬워져요
3. **무한급수 폭탄** (50G) · 별 3개가 아슬아슬할 때 마무리용
4. 여유가 생기면 **꾸미기 상점**의 펫과 망토

성장 공식

항목	공식	메모
모험 최대 체력	$70 + 15 \times \text{레벨} + 12 \times \text{체력}$	체력 1포인트 = 레벨 1 정도
모험 공격력	레벨이나 힘 2포인트마다 +5	$6 + (\text{레벨} + \text{힘}) \times 5 \div 2$ 를 반올림
카드 배틀 최대 체력	$55 + 5 \times \text{체력} + 3 \times \text{레벨}$	스테이지 안에서 이어져요
카드 배틀 시작 힘	힘 4 · 7 · 10에서 1씩 늘어요	모든 공격 카드 피해 증가
수수께끼 제한 시간	$\text{기본} + 2\text{초} \times (\text{지혜} - 1)$	라마누잔 특기 4초 더
금화 보너스	행운 1포인트마다 5%	최석정 25% · 미르자하니 아케이드 40%
다음 레벨 경험치	$40 + 30 \times \text{지금 레벨}$	레벨마다 포인트 2개

2 캐릭터 추천

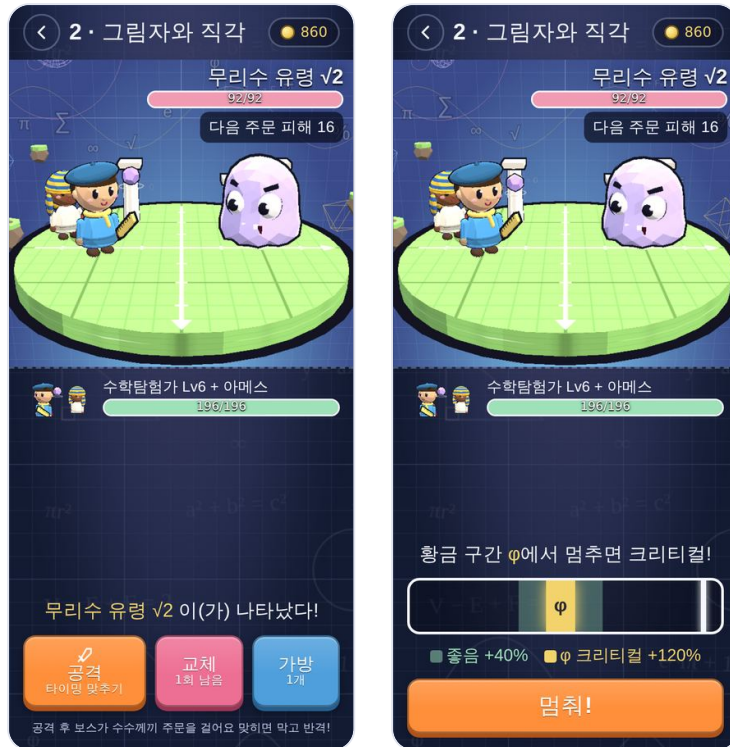
목적별 추천 수학자

이런 학생에게	추천	이유
게임이 처음이에요	히파티아	수수께끼를 맞힐 때마다 체력 8 회복 · 지혜 4로 시간도 넉넉
문제 푸는 시간이 모자라요	라마누잔 · 가우스	지혜 5로 첫 힌트 · 라마누잔은 모든 수수께끼 4초 더
보스를 빨리 잡고 싶어요	뉴턴 · 아르키메데스	뉴턴은 첫 공격 2배 · 아르키메데스는 크리티컬 구간이 넓어요
카드 배틀이 좋아요	튜링 · 에이다 러브레이스	손패 1장 더 · 첫 턴 2장 더 뽑기
방어가 불안해요	에미 뇌터 · 피타고라스	방어 카드 +3 · 첫 턴 방어 6과 모험 방패
금화를 모으고 싶어요	최석정 · 미르자하니	금화 25% · 아케이드와 보너스 금화 40%
러너가 어려워요	피보나치	러너를 목숨 1개 더 들고 시작
시간의 길이 어려워요	오일러	시간의 길 최대 체력 1 더
연표 퍼즐을 많이 해요	파스칼 · 가우스	시간 조각 50% 더 · 세기 보기 1번 더

포인트 나누는 요령

- **지혜 5**를 먼저 맞추면 모험 전투마다 첫 수수께끼에 힌트가 붙어 콤보를 이어 가기 쉬워요
- **체력 6**이 되면 시간의 길 하트가 하나 늘어요 액션이 약하다면 좋은 목표예요
- **힘 4 · 7 · 10**에서 카드 배틀 시작 힘이 1씩 늘어요 카드 배틀을 주로 한다면 이 숫자에 맞춰요
- **행운**은 크리티컬 구간을 넓히고 금화를 늘려요 타이밍에 자신 없으면 행운이 효자예요
- 직접 만들기 캐릭터는 처음 포인트 8개가 있어요 추천 배분 · 힘 3 · 체력 2 · 지혜 5 · 행운 2 (모두 1에서 시작 · 지혜 5로 첫 힌트)

3 시간여행 모험 공략



보스전 화면

타이밍 바

피해 계산

타이밍 결과	피해	조건
ϕ 크리티컬	공격력 $\times$ 220%	노란 ϕ 칸 안에서 멈춤
좋아요	공격력 $\times$ 140%	초록 좋음 칸 안
명중	공격력 $\times$ 100%	가운데에서 조금 떨어진 곳
빗나감	공격력 $\times$ 40%	완전히 먼 곳

- **콤보** · 주문을 연속으로 막을 때마다 공격과 반격 피해가 10%씩 늘어나 최대 50%까지 올라요 한 번 틀리면 0으로 돌아가요
- **반격** · 주문을 막으면 공격력의 60%로 자동 반격해요 (콤보 보너스 포함)
- **필살** 기술을 쓰면 다음 공격 피해가 2배 · ϕ 크리티컬과 겹치면 한 방에 큰 피해
- 뒤 시대로 갈수록 바늘이 빨라지고 ϕ 칸이 좁아져요 행운 · 아르키메데스 · 시간 기술 동료로 대비해요

보스의 분노를 조심

보스 체력이 35% 아래로 내려가면 **분노** 상태가 되어 주문 피해가 30% 커져요
분노 직전에 체력을 채워 두고 · 필살이나 폭탄으로 한 번에 몰아치는 것이 좋아요

시대별 보스

시대	제목	때	새 동료	보스	체력	주문 피해	보너스 게임
1	범람하는 나일	BC 1650	아메스	범람의 서기관	76	13	수의 길러너
2	그림자와 직각	BC 550	탈레스 · 피타고라스	무리수 유령 $\sqrt{2}$	92	16	-
3	거대한 도서관	BC 300	유클리드 · 아르키메데스 · 에라토스테네스 · 히파티아	제논의 거북이	108	19	소수 두더지
4	동방의 셈법	3~7세기	유헤 · 브라마굽타	무의 그림자	124	22	-
5	지혜의 집	9~11세기	알콰리즈미 · 오마르 하이얌	미지수 X	140	25	-
6	숫자의 대이동	13~17세기	피보나치 · 카르다노 · 네이피어	허수의 도박사	156	28	-
7	좌표와 확률	17세기	데카르트 · 파스칼 · 페르마	여백의 수수께끼	172	31	-
8	조선의 산학자	18세기 초	최석정 · 홍정하	어긋난 마방진	188	34	마방진 퍼즐
9	미적분 전쟁	17세기 말	뉴턴 · 라이프니츠	무한소 망령	204	37	-
10	일곱 개의 다리	18~19세기	오일러 · 소피 제르맹 · 가우스	다리지기 골렘	220	40	한붓그리기
11	기계와 무한	19세기	에이다 러브레이스 · 칸토어 · 힐베르트	무한 호텔 지배인	236	43	하노이의 탑
12	대칭과 역설	20세기 초	에미 뇌터 · 라마누잔 · 괴델 · 튜링	정지하지 않는 기계	252	46	-
13	마지막 정리	현대	앤드루 와일스 · 마리암 미르자하니	리만의 그림자	268	49	-

알아 두기

주문 피해는 분노 전 기준이에요 수수께끼는 그 시대 수학자와 관련된 문제가 주로 나오고 가끔 앞 시대 문제도 섞여요

동료 기술

기술	효과	가진 동료
힌트	다음 수수께끼에서 오답 2개를 지운다	탈레스 · 유클리드 · 에라토스테네스 · 데카르트 · 라이프니츠 · 라마누잔 · 튜링

기술	효과	가진 동료
회복	체력을 최대치의 40%만큼 회복한다	히파티아 · 최석정 · 오일러 · 앤드루 와일스
필살	다음 공격 피해가 2배가 된다	아르키메데스 · 피보나치 · 카르다노 · 페르마 · 뉴턴 · 가우스 · 마리암 미르자하니
방패	다음 주문 한 번을 완벽히 막는다	피타고라스 · 브라마굽타 · 파스칼 · 소피 제르맹 · 에미 뇌터 · 괴델
시간	타이밍 바가 느려지고 수수께끼 시간이 늘어난다	유클리 · 오마르 하이얌 · 네이피어 · 칸토어
교체	수수께끼를 다른 문제로 바꿀 수 있다	아메스 · 알콰리즈미 · 홍정하 · 에이다 러브레이스 · 힐베르트

- 같은 동료를 다시 얻으면 **각성**해요 Lv2는 기술을 전투마다 2번 · Lv3는 공격력 15% 증가
- **소환** 확률 · ★ 55% · ★★ 30% · ★★★ 15% · 이미 Lv3인 동료가 나오면 40G를 돌려받아요
- 추천 조합 · 회복 동료(히파티아 · 최석정 · 오일러)는 긴 보스전 · 필살 동료(뉴턴 · 가우스)는 빠른 마무리
- 동료 기술은 아끼지 말고 쓰세요 전투마다 다시 채워져요

별 3개 작전

1. 전투 시작 전에 가방에 물약과 부적을 챙겨요
2. 첫 턴에 **필살**이나 **방패** 기술을 먼저 써 뒤편요
3. 공격은 ϕ 칸을 노리되 욕심내다 빗나가는 것보다 좋은 칸이 나아요
4. 주문을 틀려 체력이 70% 아래로 떨어지면 **물약**으로 바로 채워요
5. 보스 체력이 35 이하로 남으면 **무한급수 폭탄**(35 피해)으로 끝내요

4

정리 카드 배틀 공략



공격 · 방어 미리보기

공격이나 방어냐

- 버튼 아래 미리보기에 **공격하면 남는 적 체력**과 **방어하면 받을 피해**가 나와요 먼저 이것 봐요
- 적의 다음 행동이 **방어 · 힘 키우기 · 회복**이면 받을 피해가 없으니 무조건 공격
- 적이 큰 **공격이나 연타**를 예고하고 내 체력이 넉넉하지 않으면 방어
- 이번 공격으로 적을 쓰러뜨릴 수 있으면 예고와 상관없이 공격 (쓰러진 적은 행동하지 못해요)
- 방어는 다음 내 턴에 사라지니 모아 둘 수 없어요

카드 전체 목록

카드	수학자	공격하기	방어하기	비고
공리 일격	유클리드	6 피해	방어 3	시작 덱
직각 방패	피타고라스	3 피해	방어 6	시작 덱
파피루스 증명	아메스	문제를 맞으면 14 틀리면 4 피해	방어 4	시작 덱
그림자 측정	탈레스	5 피해 · 적 취약 2턴 (받는 피해 50% 증가)	방어 3 · 적 취약 1턴 (받는 피해 50% 증가)	-
유레카!	아르키메데스	3 피해 · 카드 2장 뽑기	방어 3 · 카드 2장 뽑기	-

카드	수학자	공격하기	방어하기	비고
소수의 체	에라토스테네스	2 3 5 7 피해 4연타	방어 6	-
천문 관측	히파티아	3 피해 · 카드 1장 뽑기	방어 7 · 카드 1장 뽑기	-
할원술	유클리	3 6 12 피해 3연타	방어 7	-
영의 규칙	브라마굽타	2 피해 · 적의 다음 공격 피해 0	방어 2 · 적의 다음 공격 피해 0	소멸
알고리즘	알파리즈미	지난번에 낸 카드를 같은 방식으로 한 번 더	지난번에 낸 카드를 같은 방식으로 한 번 더	-
삼차방정식	오마르 하이얌	27 피해	방어 10	-
토끼 수열	피보나치	넌 때마다 3 5 8 13 21 피해로 커져요	방어 4	-
주사위 도박	카르다노	1/2 확률로 13 피해	방어 5	-
로그 압축	네이피어	3 피해 · 적의 다음 공격 피해 절반	방어 5 · 적의 다음 공격 피해 절반	-
좌표 표준	데카르트	4 피해 · 다음 공격 피해 2배	방어 4 · 다음 공격 피해 2배	-
파스칼 삼각형	파스칼	1 4 6 4 1 피해 5연타	방어 8	-
여백의 메모	페르마	3 피해 · 3턴 뒤 적에게 30 피해	방어 3 · 3턴 뒤 적에게 30 피해	소멸
구수락 마방진	최석정	7 피해	방어 15	-
산가지 썸	홍정하	문제를 맞으면 12 틀리면 3 피해	문제를 맞으면 방어 12 틀리면 3	-
만유인력	뉴턴	8 피해 · 힘 +2 (전투 끝까지)	방어 5 · 힘 +1 (전투 끝까지)	-
0과 1	라이프니츠	5 피해 · 카드 1장 뽑기	방어 5 · 카드 1장 뽑기	소멸
오일러 항등식	오일러	10 피해 · 체력 5 회복	방어 6 · 체력 5 회복	-
1부터 n까지	가우스	1+2+...+n 피해 (n은 턴 수+2 최대 8)	방어 5	-
끈기	소피 제르맹	4 피해	방어 4 + 손패 1장당 2	-
반복문	에이다 러브레이스	4 4 4 4 피해 4연타	방어 6	-
대각선 논법	칸토어	3 피해 · 무작위 카드 1장을 손으로	방어 3 · 무작위 카드 1장을 손으로	소멸
무한 호텔	힐베르트	4 피해 · 다음 턴 카드 1장 더	방어 8 · 다음 턴 카드 1장 더	-
대칭 보존	에미 뇌터	4 피해	적이 예고한 공격만큼 방어	-
택시 수 1729	라마누잔	12 피해 · 방어 4	방어 9 · 5 피해	-

카드	수학자	공격하기	방어하기	비고
불안전성	괴델	3 피해 · 적 혼란 (다음 행동 1/2 확률로 실패)	방어 3 · 적 혼란 (다음 행동 1/2 확률로 실패)	소멸
에니그마 해독	튜링	3 피해 · 적의 힘 없애기 · 카드 1장 뽑기	방어 3 · 적의 힘 없애기 · 카드 1장 뽑기	-
358년의 증명	앤드루 와일스	문제를 맞히면 40 틀리면 20 피해	방어 12	소멸
촉지선	마리암 미르자하니	방어를 무시하고 14 피해	방어 7	-

알아 두기

러셀의 역설 카드는 적이 섞어 넣는 쓸모없는 카드예요 내면 아무 일도 없이 사라지니 손이 막히면 그냥 내 버려요

강력 추천 카드

카드	왜 좋은가
삼차방정식	한 장으로 27 피해 · 방어 10도 준수해요
구수락 마방진	방어 15로 어떤 공격도 거의 막아요
택시 수 1729	공격 12와 방어 4를 동시에 · 방어 9와 5 피해를 동시에
오일러 항등식	10 피해에 체력 5 회복 · 스테이지 끝 별을 지켜 줘요
대칭 보존	적이 예고한 공격만큼 딱 맞춰 방어해요
촉지선	적의 방어를 무시하고 14 피해 · 방어하는 적에게 최고
358년의 증명	문제를 맞히면 40 피해 · 보스 마무리용 (소멸)
만유인력	널 때마다 힘이 쌓여 긴 전투일수록 강해져요
좌표 조준	다음 공격 2배 · 삼차방정식과 함께 쓰면 54 피해

덱 다듬기

- 시작 덱은 공리 일격 4장 · 직각 방패 4장 · 파피루스 증명 · 그림자 측정 10장이예요
- 보상 카드는 ★ 수학자 카드가 자주 · ★★★ 수학자 카드는 드물게 나와요 좋은 카드가 나오면 망설이지 말고 가져가요
- 덱이 8장을 넘으면 카드를 뺄 수 있어요 **공리 일격**과 **직각 방패**부터 빼면 강한 카드를 더 자주 뽑아요
- 뽑기 카드(유레카! · 천문 관측 · 에니그마 해독)는 손을 채워 선택지를 넓혀 줘요

스테이지와 적

스테이지	이름	적 순서 (체력)
1	역설의 입구	제논의 거북이 (14) → $\sqrt{2}$ 유령 (15)
2	무리수의 숲	$\sqrt{2}$ 유령 (16) → 제논의 거북이 (15) → 삼등분 불능자 (20)
3	작도의 벽	삼등분 불능자 (22) → 러셀의 이발사 (23) → 쾨니히스베르크 다리지기 (37)
4	이발사의 골목	러셀의 이발사 (25) → 무한 호텔 지배인 (29) → 삼등분 불능자 (24)
5	멈추지 않는 탑	무한 호텔 지배인 (31) → $\sqrt{2}$ 유령 (22) → 정지하지 않는 기계 (48)
6	일곱 다리	삼등분 불능자 (28) → 러셀의 이발사 (29) → 쾨니히스베르크 다리지기 (47)
7	무한 호텔	무한 호텔 지배인 (36) → 러셀의 이발사 (32) → 정지하지 않는 기계 (55)
8	정예의 복도	쾨니히스베르크 다리지기 (54) → 정지하지 않는 기계 (59)
9	증명의 심연	무한 호텔 지배인 (41) → 쾨니히스베르크 다리지기 (58) → 정지하지 않는 기계 (63)
10	리만의 왕좌	정지하지 않는 기계 (67) → 쾨니히스베르크 다리지기 (61) → 리만 가설 (124)

적	등급	행동 순서 (반복)
제논의 거북이	일반	공격 → 방어 → 공격
$\sqrt{2}$ 유령	일반	공격 → 연타 → 힘 키우기
삼등분 불능자	일반	공격 → 방어하며 공격 → 공격
러셀의 이발사	일반	공격 → 역설 카드 섞기 → 공격
무한 호텔 지배인	일반	공격 → 회복 → 연타
쾨니히스베르크 다리지기	정예	공격 → 연타 → 방어 → 힘 키우기
정지하지 않는 기계	정예	연타 → 힘 키우기 → 공격
리만 가설	보스	공격 → 연타 → 방어하며 힘 키우기 → 공격 → 역설 카드 섞기

팁

적은 정해진 순서대로 움직여요 예고를 몇 번 보면 다음 행동을 미리 알 수 있어요

정지하지 않는 기계와 리만 가설은 힘을 키우니 에니그마 해독으로 적의 힘을 없애거나 빨리 쓰러뜨려요

별 3개 작전

- 별은 스테이지를 마칠 때의 체력으로 정해져요 · 80% 이상 별 3개 · 50% 이상 별 2개

- 전투 사이에 체력 30%를 회복하니 마지막 전투에서 체력을 지키는 것이 가장 중요해요
- 회복 카드(오일러 항등식)와 방어 카드를 마지막 전투까지 아껴 두는 것도 방법이에요

5

연표 퍼즐 공략



연표에 꽃기



시간 조각 상점

점수와 별

- 맞힐 때마다 $100 + \text{콤보} \times 10\text{점}$ · 5연속부터 **피버 타임**으로 두 배
- 제한 시간이 있는 스테이지는 빨리 꽃을수록 보너스가 붙어요
- **별** · 하나도 안 틀리면 3개 · 한 번 틀리면 2개 · 그 밖은 1개
- **시간 조각** · 통과하면 $3 + \text{스테이지 번호} + \text{별} \times 2\text{개}$ · 실패해도 1개 (파스칼은 50% 더)

스테이지	이름	조건	목숨
1	고대 문명	고대와 중세 수학자 5장	3
2	근대의 불꽃	16~18세기 수학자 6장	3
3	현대로 가는 길	18세기 이후 수학자 7장	3
4	시대를 넘어	전 시대 8장	3
5	천 년의 틈	전 시대 9장 · 반반 찬스 없음	3
6	짜깁깁	10장 · 한 장에 30초	3
7	빠른 손	11장 · 한 장에 25초	3
8	가까운 이웃	12장 · 가까운 해가 쉬여요 · 22초	3

스테이지	이름	조건	목숨
9	시간의 미로	13장 · 20초 · 목숨 2개	2
10	연대기의 완성	15장 · 18초	3

아이템 활용

아이템	효과	시간 조각
세기 보기	지금 카드가 몇 세기인지 보여 줘요	6
반반 찬스	틀린 자리의 절반을 지워요	8
모래시계	게임 중에 목숨 하나를 되돌려요	14
시간 정지	제한 시간이 있는 스테이지에서 이번 카드의 시계를 멈춰요	10

- 세기 보기는 스테이지마다 2번 (가우스는 3번) · 반반 찬스는 1번 공짜로 주어지고 상점에서 산 것은 그다음에 쓰여요
- 헛갈리는 카드에만 세기 보기를 쓰고 반반 찬스는 카드가 많이 쌓인 후반에 아껴 뒹요
- 9스테이지 시간의 미로는 목숨이 2개라 모래시계를 챙겨 가면 든든해요

수학자 연표 (33명)

연도	수학자	카드에 나오는 업적	지역
BC 1550	아메스	린드 파피루스를 남기다	고대 이집트
BC 600	탈레스	기하학에 처음 증명을 도입하다	밀레토스(그리스)
BC 530	피타고라스	크로톤에 피타고라스 학파를 세우다	사모스·크로톤(그리스)
BC 300	유클리드	원론 13권을 펴내다	알렉산드리아
BC 250	아르키메데스	정96각형으로 원주율의 범위를 구하다	시라쿠사
BC 240	에라토스테네스	그림자로 지구 둘레를 재다	알렉산드리아
263	유휘	구장산술에 주석을 달다	위나라(중국)
400	히파티아	알렉산드리아에서 수학과 천문학을 가르치다	알렉산드리아
628	브라마굽타	0과 음수의 계산 규칙을 정리하다	인도
820	알콰리즈미	알자브르를 써서 대수학을 열다	바그다드
1070	오마르 하이얌	3차방정식을 원뿔곡선으로 풀다	페르시아
1202	피보나치	산반서로 인도·아라비아 숫자를 유럽에 알리다	피사(이탈리아)

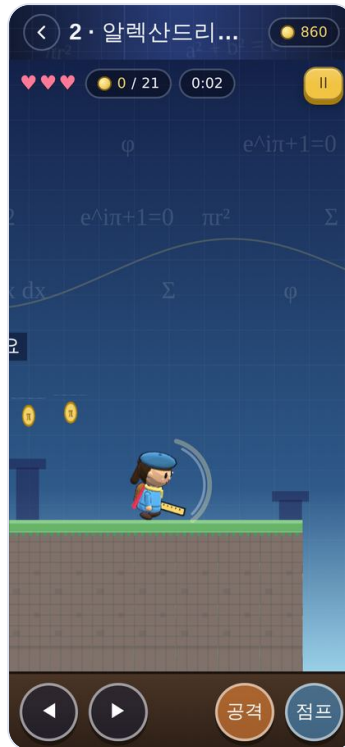
연도	수학자	카드에 나오는 업적	지역
1545	카르다노	아르스 마그나에 3차방정식 해법을 싣다	밀라노(이탈리아)
1614	네이피어	로그표를 발표하다	스코틀랜드
1637	데카르트	좌표로 도형을 식으로 나타내다	프랑스
1642	파스칼	계산기 파스칼린을 만들다	프랑스
1654	페르마	파스칼과 편지로 확률론의 기초를 놓다	툴루즈(프랑스)
1684	라이프니츠	미분을 발표하고 dx 기호를 쓰다	독일
1687	뉴턴	프린키피아를 펴내다	영국
1700	최석정	구수략에 9차 직교라틴방진을 싣다	조선
1713	홍정하	청나라 사신 하국주와 수학 문답을 겨루다	조선
1736	오일러	괴니히스베르크 다리 문제를 풀다	스위스
1796	가우스	정17각형 작도법을 발견하다	독일
1816	소피 제르맹	탄성 이론으로 파리 과학아카데미 대상을 받다	프랑스
1843	에이다 러브레이스	해석기관을 위한 첫 프로그램을 쓰다	영국
1874	칸토어	무한에도 크기가 있음을 발표하다	독일
1900	힐베르트	국제수학자대회에서 23가지 문제를 발표하다	독일
1913	라마누잔	하디에게 수식이 가득한 편지를 보내다	인도
1918	에미 뇌터	대칭과 보존법칙을 잇는 뇌터 정리를 발표하다	독일
1931	괴델	불완전성 정리를 발표하다	오스트리아
1936	튜링	튜링 기계를 제안하다	영국
1994	앤드루 와일스	페르마의 마지막 정리 증명을 완성하다	영국
2014	마리암 미르자하니	여성 최초로 필즈상을 받다	이란

헛갈리기 쉬운 짝

짝	순서	외우는 법
유클리드 · 히파티아 · 브라마굽타	263 → 400 → 628	위나라 → 알렉산드리아 → 인도 순서로 서쪽으로 갔다가 동쪽으로

작	순서	외우는 법
데카르트 · 파스칼 · 페르마	1637 → 1642 → 1654	좌표 → 계산기 → 확률 편지
라이프니츠 · 뉴턴	1684 → 1687	미분 발표가 프린키피아보다 3년 빨라요
최석정 · 홍정하	1700 → 1713	구수략이 먼저 · 청나라 사신과의 문답이 나중
오일러 · 가우스 · 제르맹	1736 → 1796 → 1816	다리 문제 → 정17각형 → 탄성 이론
라마누잔 · 에미 뇌터	1913 → 1918	하디에게 보낸 편지가 먼저
괴델 · 튜링	1931 → 1936	불완전성 정리 다음에 튜링 기계

6 시간의 길 공략



플레이 화면

기본기

- 위에서 떨어지며 몬스터를 **밟으면** 한 번에 쓰러지고 높이 튀어 올라요
- + **발판**을 밟으면 높이 튀어요 높은 곳의 쪽지와 동전은 대부분 여기서 가요
- **깃발**을 지나면 체크포인트 · 쓰러져도 거기서 다시 시작하지만 별 하나를 잃어요
- 움직이는 발판은 끝에 다다를 때 뛰지 말고 방향을 바꾼 직후에 뛰면 안전해요
- 최대 체력은 하트 3개 · 체력 6 이상 +1 · 오일러 특기 +1

별 3개 조건

별	조건
★	시간의 문까지 가기
★	스테이지의 동전 모두 모으기
★	한 번도 쓰러지지 않기

별은 스테이지마다 가장 좋은 기록이 남으니 한 번에 다 하지 않아도 돼요
처음엔 길을 익히며 동전을 모으고 · 다음엔 안 쓰러지기에 집중해요

보스 공략

스테이지	보스	체력
3	어긋난 마방진	10
6	뒤엉킨 좌표	12
10	무한의 군주	14

- 돌진** · 보스가 번쩍번쩍 깜빡이면 곧 달려와요 깜빡임이 보이면 점프로 넘어가요 벽에 부딪히면 잠깐 멈춰요
- 내려찍기** · 세 번째 행동마다 높이 뛰어올라 내려찍어요 땅에 닿을 때 가까이 서 있으면 다쳐요 착지 순간에 공중에 떠 있으면 안전해요
- 반격 타이밍** · 돌진이 끝나거나 착지한 직후가 기회예요 위에서 밟거나 두세 번 베고 빠져요
- 체력이 절반 아래로 떨어지면 준비 시간이 짧아지고 더 빨리 달려요 이때부터는 욕심내지 말고 밟기 위주로

스테이지 목록과 쪽지 이야기

스테이지	이름	수학자	보스	쪽지 이야기
1	나일강 제방	아메스	-	아메스의 파피루스에는 84개의 문제가 적혀 있어요
2	알렉산드리아 서고	히파티아	-	히파티아는 원뿔을 자르면 생기는 곡선을 가르쳤어요
3	조선 산학 궁궐	최석정	어긋난 마방진	최석정의 9차 직교라틴방진은 오일러보다 약 80년 앞서요
4	바그다드 지혜의 집	알콰리즈미	-	알고리즘이라는 말은 알콰리즈미의 이름에서 나왔어요
5	피사의 시장	피보나치	-	1 1 2 3 5 8로 이어지는 토끼 수열
6	데카르트의 좌표 궁전	데카르트	뒤엉킨 좌표	천장의 파리를 보다가 떠올린 좌표
7	콰니히스베르크 다리	오일러	-	일곱 다리를 한 번씩만 건너는 길은 없어요
8	괴팅겐 천문대	가우스	-	열아홉 살에 찾은 정17각형 작도법
9	블레츨리 파크	튜링	-	계산하는 기계의 원리와 암호 해독
10	무한의 끝	칸토어	무한의 군주	무한에도 크기가 달라요

7

아케이드 공략

수의 길 러너



러너 화면

단계	규칙	목표	시간
1	짝수만 베기	5마리	35초
2	홀수만 베기	6마리	38초
3	짝수만 베기 → 홀수만 베기	7마리	40초
4	3의 배수만 베기	7마리	40초
5	5의 배수만 베기	8마리	42초
6	3의 배수만 베기 → 4의 배수만 베기	8마리	44초
7	소수만 베기	8마리	44초
8	제곱수만 베기	7마리	44초
9	소수만 베기 → 제곱수만 베기	9마리	48초
10	피보나치 수만 베기 → 소수만 베기	10마리	50초

- 규칙에 맞는 몬스터가 다가오면 **공격** · 맞지 않는 몬스터 · 벽 · 구덩이는 **점프**

- 규칙이 두 개인 단계는 시간의 절반이 지나면 규칙이 바뀌어요 규칙 변경! 글자가 뜨면 화면 위 규칙 이름을 확인해요
- **별** · 목숨을 하나도 잃지 않으면 3개 · 목표보다 40% 더 베면 2개
- 아이템 · 하트 (목숨 +1) · 방패 (한 번 막기) · 시계 (6초 느리게) · 자석 (동전 끌어오기) · 별 (6초 점수 2배)

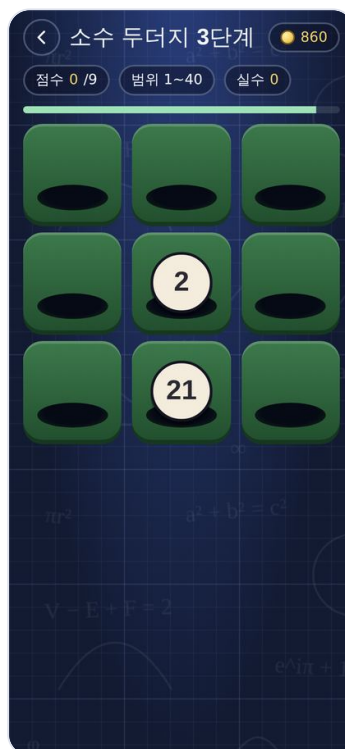
규칙	1 ~ 100 안의 수
소수	2 3 5 7 11 13 17 19 23 29 31 37 41 43 47 53 59 61 67 71 73 79 83 89 97
제곱수	1 4 9 16 25 36 49 64 81 100
피보나치 수	1 2 3 5 8 13 21 34 55 89
3의 배수 판별	각 자리 숫자의 합이 3의 배수
4의 배수 판별	끝 두 자리가 4의 배수

팁

1은 소수가 아니에요 2는 짝수 중 유일한 소수예요

9단계처럼 소수와 제곱수가 섞일 때 헛갈리는 수 · 49 (제곱수 · 소수 아님) · 91 (7×13 · 소수 아님)

소수 두더지



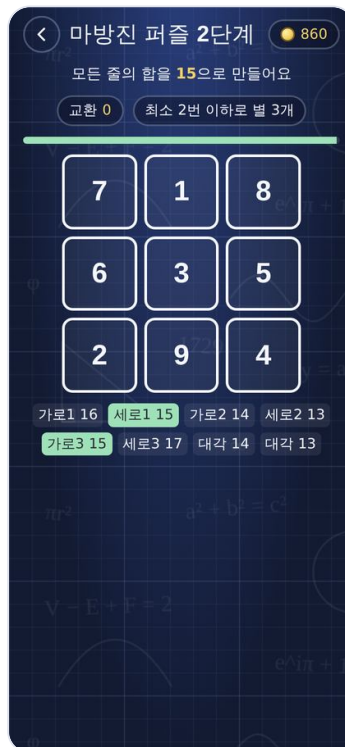
소수 두더지

단계	수의 범위	목표 점수
1	1 ~ 20	6

단계	수의 범위	목표 점수
2	1 ~ 30	8
3	1 ~ 40	9
4	1 ~ 50	10
5	1 ~ 60	11
6	1 ~ 70	12
7	1 ~ 80	12
8	1 ~ 90	13
9	1 ~ 100	14
10	1 ~ 120	15

- 제한 시간은 30초 · 소수를 누르면 +1 · 합성수를 누르면 -1
- **별** · 실수 없이 통과하면 3개 · 목표보다 3점 더 얻으면 2개
- 끝자리가 0 2 4 5 6 8인 두 자리 수는 소수가 아니에요 1 3 7 9로 끝나는 수만 따져 봐요
- 101 103 107 109 113도 소수예요 (10단계 1 ~ 120)
- 헛갈리는 합성수 · 51 (3×17) · 57 (3×19) · 87 (3×29) · 91 (7×13) · 119 (7×17)

마방진 퍼즐



마방진 퍼즐

- 1 ~ 5단계는 3×3 (한 줄의 합 15) · 6 ~ 10단계는 4×4 (한 줄의 합 34)
- 제한 시간 · 3×3 은 100초에서 단계마다 6초씩 · 4×4 는 170초에서 단계마다 8초씩 줄어요
- **별** · 최소 교환 횟수 안에 끝내면 3개 · 시간이 절반 넘게 남으면 2개

3 × 3 완성형

2	7	6
9	5	1
4	3	8

- 3×3 의 가운데는 언제나 **5** · 네 모서리에는 짝수 (2 4 6 8) · 변의 가운데에는 홀수 (1 3 7 9)
- 5를 사이에 두고 마주 보는 두 수의 합은 10 (1과 9 · 2와 8 · 3과 7 · 4와 6)
- 완성형은 돌리거나 뒤집은 8가지 모양이 있어요 지금 판과 가장 비슷한 모양을 떠올려 필요한 칸만 바꿔요

4 × 4 완성형 (뒤러의 마방진)

16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1

4×4 는 네 모서리 (16 · 13 · 4 · 1)와 가운데 네 칸 (10 · 11 · 6 · 7)의 합도 34예요
판의 중심을 사이에 두고 마주 보는 두 칸의 합은 언제나 17이에요

한붓그리기



한붓그리기

오일러의 규칙 · 점에 모인 선의 개수가 홀수인 점을 홀수점이라고 해요

홀수점 개수	어떻게 그리나
0개	어느 점에서 시작해도 되고 시작한 점으로 돌아와서 끝나요
2개	반드시 홀수점 하나에서 시작해 다른 홀수점에서 끝나요
4개 이상	한붓그리기가 불가능해요 (게임에는 나오지 않아요)

- 1 ~ 3단계는 시작하기 좋은 점이 반짝여요
- 끊으면 그림이 두 덩어리로 나뉘는 선 (다리)은 되도록 나중에 건너요 먼저 건너면 돌아올 길이 없어져요
- **별** · 되돌리기 없이 60초 안에 끝내면 3개 · 되돌리기 2번 이하면 2개

하노이의 탑



하노이의 탑

단계	원판	최소 이동 (별 3개)	별 2개	이동 한도
1	3	7	10	20
2	3	7	10	13
3	4	15	20	36
4	4	15	20	25
5	5	31	41	68
6	5	31	41	49
7	6	63	82	132
8	6	63	82	97
9	7	127	166	260
10	7	127	166	193

- 원판이 n 개일 때 최소 이동 횟수는 $2^n - 1$
- **홀짝 규칙** · 가장 작은 원판을 원판 개수가 홀수면 왼쪽 → 오른쪽 → 가운데 → 왼쪽 · 짝수면 왼쪽 → 가운데 → 오른쪽 → 왼쪽 순서로 한 칸씩 돌려요
- 작은 원판을 옮긴 다음 차례에는 작은 원판이 아닌 원판 중 옮길 수 있는 단 하나를 옮겨요 이 두 가지를 번갈아 하면 최소 횟수로 끝나요

무한 러너

- 1 ~ 100의 수가 나오고 20초마다 규칙이 바뀌어요 규칙 변경! 글자가 뜨면 바로 규칙을 확인해요
- 속도가 계속 빨라지니 방패와 시계 아이템을 우선으로 먹어요
- $\text{벤 수} \times 2 + \text{동전만큼 금화를 받고} \cdot 30\text{마리를 베면 업적 끝없는 달리기}$

8

수학 도장 단원별 핵심

도장 문제는 매번 새로 만들어져요 아래 핵심만 알면 대부분 풀 수 있어요
예시 문제는 실제로 나오는 문제 모양이에요

중1

단원	핵심	예시 문제 → 답
소인수분해	최대공약수는 공통 소인수의 지수가 작은 쪽 · 최소공배수는 큰 쪽을 곱해요	54와 30의 최대공약수는? → 6
정수와 유리수	절댓값은 0에서 떨어진 거리 · 음수끼리 곱하거나 나누면 양수	다음 중 절댓값이 가장 큰 수는? → -12
문자와 식	괄호 앞의 -는 괄호 안 부호를 모두 바꿔요 · 동류항끼리 계산	$(9x + 7) - (2x - 9)$ 를 간단히 하면? → $7x + 16$
일차방정식	이항하면 부호가 바뀌어요 · 모르는 수를 x로 두고 식을 세워요	연속하는 세 자연수의 합이 33일 때 가장 작은 수는? → 10
좌표평면과 그래프	사분면 부호 (+, +) 1 · (-, +) 2 · (-, -) 3 · (+, -) 4	점 (-5, -4) 은(는) 제 몇 사분면 위의 점일까? → 제3사분면
기본 도형	삼각형의 한 외각은 이웃하지 않은 두 내각의 합 · 맞꼭지각은 같아요	삼각형의 두 내각이 60° , 20° 일 때 나머지 한 내각의 외각의 크기는? → 80°
평면도형	n각형 내각의 합 $180^\circ \times (n - 2)$ · 외각의 합은 언제나 360°	12각형의 내각의 크기의 합은? → 1800°
입체도형	기둥의 부피 밑넓이 $\times$ 높이 · 뿔은 그 $1/3$ · 구의 부피 $4/3 \pi r^3$	반지름 5 · 높이 12인 원기둥의 부피는? → 300π
자료와 대푯값	중앙값은 크기 순서로 늘어놓은 가운데 값 · 최빈값은 가장 많이 나온 값	자료 8, 18, 26, 22, 19, 12, 9 의 중앙값은? → 18

중2

단원	핵심	예시 문제 → 답
유리수와 순환소수	기약분수로 나타냈을 때 분모의 소인수가 2와 5뿐이면 유한소수	$1/220 \times x$ 가 유한소수가 되게 하는 가장 작은 자연수 x는? → 11
식의 계산 · 지수법칙	$a^m \times a^n = a^{m+n}$ · $(a^m)^n = a^{mn}$ · $(ab)^n = a^n b^n$	$(x^7)^2 = x \square \cdot \square$ 는? → 14
일차부등식	양변에 음수를 곱하거나 나누면 부등호 방향이 바뀌어요	부등식 $2x + 4 < 16$ 의 해는? → $x < 6$

단원	핵심	예시 문제 → 답
연립방정식	가감법이나 대입법으로 문자 하나를 없애요	연립방정식 $4x + 2y = -20$, $x - 4y = 4$ 의 해는? → $(-4, -2)$
일차함수	기울기 = y 의 증가량 ÷ x 의 증가량 · y 절편은 $x = 0$ 일 때의 y	두 점 $(-4, -5)$, $(3, 2)$ 을 지나는 직선의 기울기는? → 1
삼각형과 사각형의 성질	내심이면 $\angle BIC = 90^\circ + \angle A \div 2$ · 외심은 세 꼭짓점에서 거리가 같아요	삼각형 ABC의 내심을 I라 할 때 $\angle A = 100^\circ$ 이면 $\angle BIC$ 는? → 140°
피타고라스 정리와 닮음	$a^2 + b^2 = c^2$ · 닮음비가 $m : n$ 이면 넓이의 비는 $m^2 : n^2$	빗변이 17 · 한 변이 8인 직각삼각형의 나머지 한 변은? → 15
경우의 수와 확률	동시에 일어나면 곱하고 · 따로 일어나면 더해요 · 확률은 0 이상 1 이하	동전 2개를 던질 때 모두 앞면일 확률은? → $1/4$

중3

단원	핵심	예시 문제 → 답
제곱근과 실수	$\sqrt{a^2} = a $ · a, b 가 양수이면 $\sqrt{a} \times \sqrt{b} = \sqrt{ab}$	$\sqrt{225}$ 의 값은? → 15
곱셈 공식과 인수분해	$(a + b)^2 = a^2 + 2ab + b^2$ · $a^2 - b^2 = (a + b)(a - b)$	$(x - 1)^2$ 를 전개하면? → $x^2 - 2x + 1$
이차방정식	근의 공식 · 판별식 $b^2 - 4ac$ 가 0이면 중근	이차방정식 $x^2 - 6x + c = 0$ 이 중근을 가질 때 c 의 값은? → 9
이차함수	$y = a(x - p)^2 + q$ 의 꼭짓점 (p, q) · 축 $x = p$	이차함수 $y = -2(x - 2)^2 - 2$ 의 그래프의 축의 방정식은? → $x = 2$
삼각비	$\sin = \text{높이} \div \text{빗변}$ · $\cos = \text{밑변} \div \text{빗변}$ · $\tan = \text{높이} \div \text{밑변}$	$\angle C = 90^\circ$ 인 직각삼각형 ABC에서 $BC = 3$, $CA = 4$, $AB = 5$ 일 때 $\tan A$ 의 값은? → $3/4$
원의 성질	원주각은 같은 호에 대한 중심각의 절반 · 지름에 대한 원주각은 90°	AB가 지름인 원 위의 점 C에 대해 $\angle CAB = 20^\circ$ 이면 $\angle CBA$ 는? → 70°
산포도	편차 = 변량 - 평균 · 분산은 편차 제곱의 평균 · 표준편차는 분산의 제곱근	자료 13, 14, 12, 15, 11에서 11의 편차는? → -2

고등

단원	핵심	예시 문제 → 답
나머지정리	$f(x)$ 를 $x - a$ 로 나눈 나머지는 $f(a)$	다항식 $x^3 + 3x^2 + 2x - 1$ 를 $x + 3$ 로 나눈 나머지는? → -7
복소수	$i^2 = -1$ · 켈레복소수끼리 곱하면 실수	$(-2 + 3i)(1 - 5i)$ 는? → $13 + 13i$

단원	핵심	예시 문제 → 답
순열과 조합	${}_nP_r = n \times (n-1) \times \cdots (r\text{개}) \cdot {}_nC_r = {}_nP_r \div r!$	7P3의 값은? (서로 다른 7개에서 3개를 뽑아 일렬로 세우기) → 210
수열	등차수열의 합 = 항의 수 $\times$ (첫째항 + 끝항) $\div 2$ · 등비수열 $a_n = a \times r^{n-1}$	첫째항 3 · 공차 3인 등차수열의 첫째항부터 제10항까지의 합은? → 165

팁

틀린 문제는 오답 노트에 풀이와 함께 남아요 다시 풀어 맞으면 노트에서 빠지고 경험치와 금화도 받아요

9

보상 · 업적 · 티켓

금화 버는 곳

어디서	얼마나	메모
시간여행 모험	$20 + 6 \times \text{시대} + 5 \times \text{별}$ · 처음 깨면 30 더	저도 위로금 $5 \times \text{시대}$
정리 카드 배틀	$30 + 12 \times \text{스테이지} + 10 \times \text{별}$	뒤 스테이지일수록 크게
연표 퍼즐	$12 + 4 \times \text{스테이지} + 5 \times \text{별}$	시간 조각도 함께
아케이드	$10 + 3 \times \text{단계} + 5 \times \text{별}$	실패해도 3G
수학 도장	$10 + 3 \times \text{맞힌 수} + 5 \times \text{별}$	통과 못 해도 맞힌 만큼
오늘의 미션	하나에 40 · 모두 하면 50 더	보너스 티켓 1장
오답 다시 풀기	한 문제에 5	경험치 8
동전 러시	모은 동전 $\times 120\%$	미르자하나는 40% 더

미션 · 오답 다시 풀기 · 보물 상자를 뺀 금화에는 행운과 특기 보너스가 곁해져요

보너스 티켓

- 어느 모드든 스테이지를 **별 3개로 처음** 깨면 1장 · 같은 스테이지는 한 번만
- 오늘의 미션 3개를 모두 끝내고 **보너스 티켓 받기**를 누르면 1장
- **보물 상자**에서 나오는 것 · 금화 30 · 60 · 120 · 200 · 회복 물약 · 수호 부적 · 무한급수 폭탄 · 경험치 40 · 동료 각성 중 3개
- 보물 상자를 다 열면 남은 상자에 무엇이 있었는지도 보여 줘요

업적 22개

업적	조건	어디서
첫 시간 여행	나일강 시대를 클리어	모험 1시대
완벽한 증명	별 3개로 시대 클리어	모험 아무 시대나 체력 70% 이상으로
황금비의 손	크리티컬 누적 20번	타이밍 ϕ 칸 20번 (누적)
수수께끼 5연속	주문을 5번 연속으로 막기	콤보가 끊기지 않게 지혜와 힌트로
열 명의 동료	동료 10명 모으기	시대 클리어와 소환
아케이드 입문	아케이드 다섯 게임 모두 1단계 클리어	러너 · 두더지 · 마방진 · 한붓그리기 · 하노이 1단계

업적	조건	어디서
아케이드 달인	아케이드 한 게임 10단계 클리어	아케이드 한 게임 10단계
시간의 설계자	연표 퍼즐 10스테이지 클리어	연표 퍼즐 10스테이지
성장하는 수학자	캐릭터 Lv 10 달성	레벨 10
보너스 타임	보너스 스테이지 한 번 즐기기	티켓 1장 사용
현대에 도착	모든 시대 클리어	모험 13시대
절반의 원정	카드 배틀 5스테이지 클리어	카드 배틀 5스테이지
리만 가설 격파	카드 배틀 10스테이지 리만 가설 처치	카드 배틀 10스테이지
연표 콤보 10	연표 퍼즐 10연속 정답	연표 퍼즐 10연속 정답
금화 부자	금화 500개 모으기	금화 500개를 모아 두기
도감 완성	수학자 33명 모두 만나기	도감 33명
마방진 바로잡기	시간의 길 3스테이지 보스 처치	시간의 길 3스테이지
시간의 달인	시간의 길 10스테이지 클리어	시간의 길 10스테이지
나만의 수학자	캐릭터를 만들고 능력치 올리기	캐릭터를 만들고 능력치 포인트 쓰기
멋쟁이 수학자	꾸미기 상점에서 펫이나 망토 사기	꾸미기 상점 첫 구매
도장 사범	수학 도장 10개 단원 통과	도장 10개 단원 통과
끝없는 달리기	무한 러너에서 30마리 बे기	무한 러너 30마리

10 상점 가격표

모험 상점 (금화)

물건	효과	가격
회복 물약	체력 40 회복	30G
수호 부적	다음 주문 자동 방어	40G
무한급수 폭탄	보스에게 35 피해	50G
동료 소환	★ 55% · ★★ 30% · ★★★ 15%	80G

꾸미기 상점 (금화)

물건	설명	가격
불의 정사면체	플라톤이 불의 원소라 부른 입체	150G
흙의 정육면체	가장 안정된 흙의 원소	150G
공기의 정팔면체	가볍게 떠다니는 공기의 원소	200G
물의 정이십면체	데굴데굴 구르는 물의 원소	260G
우주의 정십이면체	플라톤이 우주의 모양이라 여긴 입체	320G
π 요정	끝없이 이어지는 원주율의 요정	280G
매듭 요정	끊어지지 않는 삼잎 매듭	400G
진홍 망토	망토	120G
하늘 망토	망토	120G
숲 망토	망토	120G
보라 망토	망토	160G
백색 망토	망토	160G
황금 망토	망토	240G

시간 조각 상점

물건	설명	시간 조각
세기 보기	지금 카드가 몇 세기인지 보여 줘요	6
반반 찬스	틀린 자리의 절반을 지워요	8
모래시계	게임 중에 목숨 하나를 되돌려요	14
시간 정지	제한 시간이 있는 스테이지에서 이번 카드의 시계를 멈춰요	10
모드별 기본 음악	기본 배경음악 (무료)	0
칠판 로파이	배경음악	12
원주율 왈츠	배경음악	15
8비트 증명	배경음악	15
바흐의 대위법	배경음악	20
무한의 우주	배경음악	20
피타고라스 행진곡	배경음악	25
재즈 방정식	배경음악	30

팁

음악은 사기 전에 ▶ 버튼으로 미리 들어 볼 수 있어요

11 숨은 재미

- 홈 화면의 3D 수학자들을 누르면 폴짝 뛰며 이름을 알려 줘요 홈에 올 때마다 얼굴이 바뀌어요
- 한붓그리기에는 가끔 옛날 놀이로 유명한 **산타의 집** 그림이 나와요
- 시간의 길에서 모험과 소환으로 만난 동료로 플레이하면 그 수학자도 도감에 등록돼요
- 카드 배틀에서 새 카드를 덱에 넣으면 그 카드의 수학자가 도감에 등록돼요
- 연표 퍼즐 카드의 업적은 도감에 적힌 업적과 같아요 도감을 먼저 읽어 두면 연표가 쉬워져요
- 최석정의 9차 직교라틴방진은 오일러의 연구보다 약 80년 앞선 기록이에요 조선 산학 궁궐에서 쪽지를 찾아보세요

즐거운 시간여행 되세요 유레카!