数学科学学院生存攻略

\*作者：原生生物 QQ：3257527639

**总则**

1. 欢迎来到中国科学技术大学数学科学学院。这里有水平高超的老师、热心负责的助教与善良的同学们。然而，平静的表面暗藏着危险。如果想顺利生活下去，请将这些规则铭记在心。
2. 入院的第一层将面临四个独立的房间，门上分别写着：“分析”、“代数”、“几何”与“编程”，只有破解房间中的谜题方才能继续前进。
3. 破解谜题之时，可能出现多重诅咒，其中威力最强的三种名为“怠惰”、“高傲”与“盲目”，若是被诅咒所困，解谜的过程将更加艰难，以至落入深渊。
4. 第一层的结果对之后有较大的重要性，但并不能决定一切。若是还想坚持，无论是什么结果，仍可继续尝试。与此相对，若是不喜欢数院的关卡设计，不妨寻找别的方向。
5. 走过第一层，即进入第二层，分析和代数还在，更是出现了代表“物理”的谜题。再往后则是第三层，在这三者的基础上又增添一间“方程”。只有走过这三层，才代表数学基础的构建完成，可以继续登入之后的殿堂。
6. 进入殿堂后，会出现更多细化的方向，限于篇幅在此不作赘述，本攻略也只覆盖前三层的谜题。
7. 在每一层解谜时，都可以选择“挑战房”，提前进行之后乃至殿堂中的关卡。若是对自己实力自信者，可以尝试挑战，不过，亦要警惕挑战失败带来的损失。
8. 深渊是一切恐怖的根源，越是靠近，诅咒越是强烈。落入深渊的后果甚至比未能成功通关还要严重。只要凝视深渊，它便无处不在。但对心智坚定者，深渊并非不可逃脱。
9. 祝各位在数学科学学院度过愉快的时光^\_^

**关卡详细攻略**

**一层：**

•分析（数学分析A1）：此房间内的谜题形式是类似“100个房间”的经典模式，虽然具体的解谜变化多端，但套路总是有迹可循。只要勤加练习，总还是能找到破解之法。辅以合适的攻略书，即能够发现变化的谜题中不变的操作方式。

•代数（代数学基础）：此房间的谜题类似《The Room》系列，以精巧的机关见长。若是没有事先的熟悉，往往会觉得无从下手。对付这类机关的最好办法是，先拆解最基本的结构，再看看机关如何分解为这些结构，从而一层层剥开谜题。

•几何（几何学基础）：此房间的谜题形如《Bad Dream》系列，难度并不高，有时也有多种方式完成，但是由于对其新颖形式缺乏了解，有时会感到无从下手。好在，谜题的教程系统制作精良，若有遇到难以解决的问题，不如回看教程，或许关键思路就隐藏其中。

•编程（计算机程序设计）：此房间的谜题与经典英语字谜“吊死鬼”相似。虽然有一些套路，但复杂的操作并不多，关键还是考验对范围内的单词的熟悉。当然，这也并不意味着就不存在难点，很多时候一个字母之差就会导致整块谜题无法解决，因此须格外注重细节。

**二层：**

•分析（数学分析A2）：此房间与上一层的分析房间仍是类似的形式，只是通用的套路更少，但步骤却更加繁复。勤加练习仍然必要，但如果不能克服解谜的时限带来的紧张，导致失误的发挥，就白白损失了练习的技艺。

•代数（线性代数A1）：此房间拥有不同的可能形式，可能如之前的代数房间一样拥有复杂精致的机械，也可能好像鲁班锁一样，用简单的榫卯变幻出无数的套路与技巧。无论如何，回到基本的技巧与操作，熟练各种机关仍是重要的。

•物理（力学/热学）：此房间类似Artifex Mundi公司出品的经典欧美式解谜，看起来没有很多技巧，也可以快速通关，但若是投入的精力过少，也可能会在各种莫名其妙的地方由于脑洞对不上而卡关。

**三层：**

•分析（数学分析A3）：此房间一般来说类似前两层分析房间的集合体，既有需要些技巧的部分，也有步骤繁复的部分，总体难度不高。然而，此房间可能会产生一种可怕的变异。变异后可能类似《Heavens Vault》，由于完全不熟悉的语言与模式，会让解谜变得极为困难。

•代数（线性代数A2）：此房间仍然有着不同形式的可能，不过总体难度较二层中有所下降。然而，此房间与二层中的代数房间联系非常紧密，如果因为此房间的舒适就遗忘了那个房间中所学会的技巧，可能会遭受措手不及的打击。

•方程（微分方程）：此房间的解谜模式类似大名鼎鼎的《Rusty Lake》系列，尤其是洞穴一作，前后两个场景拥有几乎完全不同的谜题。由于很多普通解谜中的常用的技巧被重新整合，操作被重新编排，因此想找到思路并不是件容易的事，但是，基本功还是能对解谜有极大的帮助。

•物理（电磁学B）：此房间谜题有些类似《9小时9人9扇门》之类的经典日式解谜。看似是没有太多技巧的普通解谜，却有很多隐藏得很深的道具。因此，千万不能只顾大体而忽视各种细节技巧的练习。

**诅咒与深渊**

•攀比之诅咒：看别人在解密时用出各种高级手段，自己难以通过的关卡被迅速破解，便也想成为那样的高手，研究起高级技巧，却连基本功都未能练好，最后练出个空把式，高不成低不就，仍然困于谜题之中。

•焦虑之诅咒：亦是比较得来，深感自己技艺不精，却因为短时间的训练难看到明显成效而慌了心神，从而陷入无谓的恐惧，放弃训练，最终难以摆脱当前的处境。

•愤怒之诅咒：由于卡在特定的解谜而心生焦虑后，可能更进一步得转为愤怒。然而怒火上头并不能起到任何作用，迫近的时间与紧张感混合，形成负面循环，让情况更加恶化。

•怠惰之诅咒：训练无成效、被其他事所吸引或是出现重大问题都可能会导致失去解谜的耐心。很遗憾，这个游戏并没有弃坑的选项，哪怕是选择其他的道路，正在进行的房间的结果仍然重要。陷入怠惰而失去动力，容易损失已经训练出的反应，引起崩盘。

•高傲之诅咒：若是因为感觉某段解谜进行顺利就沾沾自喜，则又进入了陷阱。一时的成功或许只能代表当前机关的思路符合，之后多少仍会有卡住的地方。而解谜本就是需要交流的过程，放弃交流只会招致失败。

•盲目之诅咒：此诅咒最为致命，无论当前解谜进度如何、是否顺利都有可能陷入其中。解谜过程中，最可怕的不是想不出密码的含义，而是找不到突破口，不断尝试已经确定无法解决的可能。随着无谓尝试时间的增长，其他诅咒也可能趁虚而入，引起更严重的后果。

•深渊：深渊之名为“内卷”，似乎无人曾得见，又似乎人人都在其中，稍有不慎就会被其吞噬。深渊常沦为人们口中嘲笑的对象，但真正到来时，调侃又显得过于苍白。想要摆脱深渊，需心志坚定、凝视目标，铭记解谜只是为了享受解谜的乐趣，而并非极限速通争夺榜首。

••对策：最关键的一点，记住这并非单机游戏，合作交流是解决问题的必要环节。无论是诅咒还是深渊逼近，及时求助永远是最好的解决方式。当然，自身不被动摇也是必要的，只要不放弃，转机自会出现。

**挑战房与入殿后**

•挑战房：提前进行之后的解谜并非易事，前提就是当前的房间已能流畅通过。提前进入挑战房后，也容易感到周围的人比自己更加熟练。在这样的风险下，挑战房除了减轻之后的负担，给出更多的空间外，最大的好处即是提前体验殿堂中不同方向的谜题风格，从而找到自己所适合的方向——及时换到合适的道路或许也是种选择。

•入殿后：走过三级台阶，算是新手教程结束，也就来到了真正的殿堂前。在眼花缭乱的方向与高深莫测的谜题中，脚踏实地是第一要义。只有走好之前的路，练好基本的技能，才能在殿堂中一步步继续走下去。

•无论之后是否继续在数学的世界畅游，这段解谜之旅一定会成为你难忘的经历，所以，就预祝这样的难忘是因快乐而难忘吧。