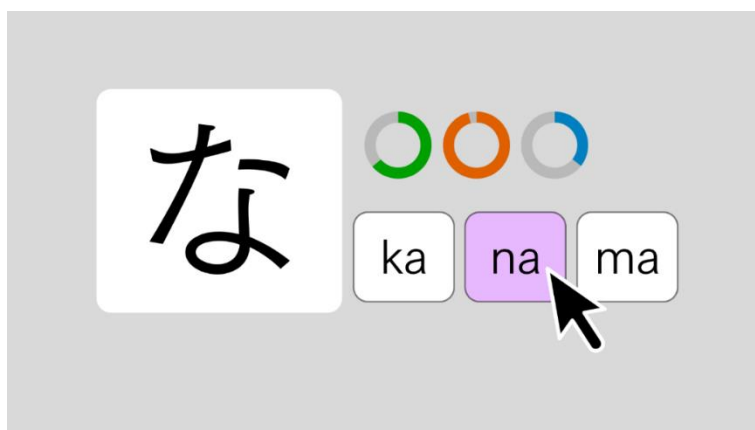


# 假名征服者 (KanaMaster)

## 说明文档



假名征服者 (KanaMaster)

by SAM TOKI STUDIO

v1.09 (2024/04/05)

<https://SamToki.github.io/KanaMaster>

# 目录

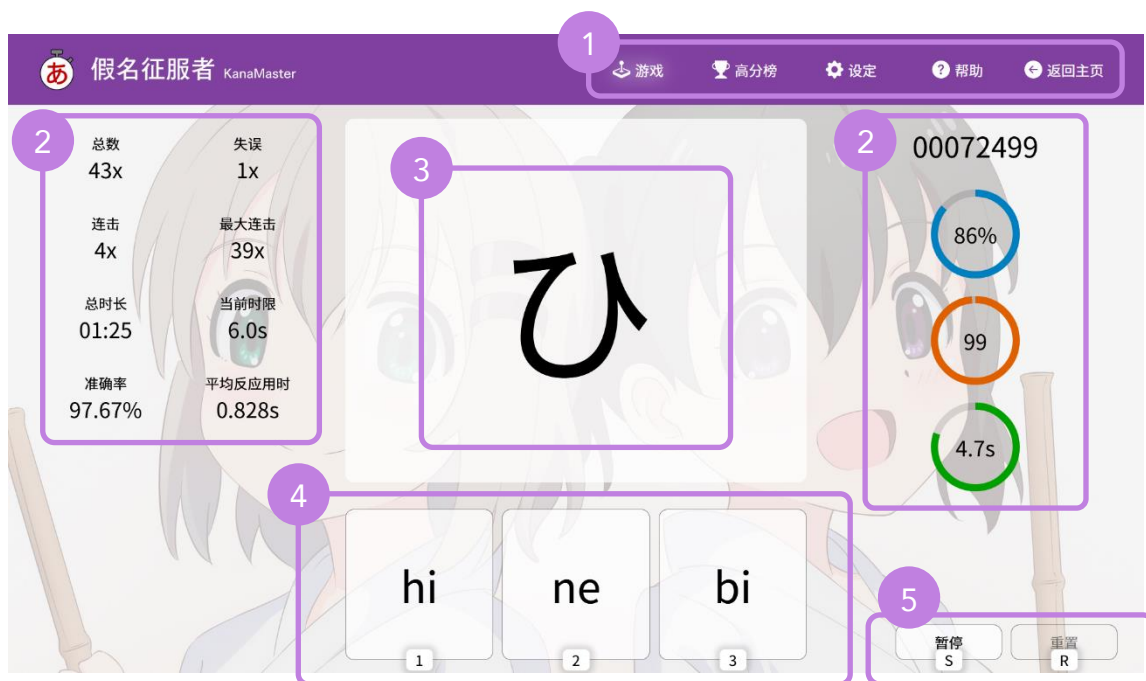
<b>1. 简介</b>	<b>3</b>
<b>2. 使用说明</b>	<b>3</b>
2.1. 游戏（主界面） .....	3
2.1.1. 导航栏 .....	3
2.1.2. 统计区 .....	4
2.1.3. 出题板 .....	5
2.1.4. 答题板 .....	6
2.1.5. 控制区 .....	6
2.2. 高分榜 .....	6
2.3. 设定 .....	7
2.3.1. 游戏模式 .....	7
2.3.2. 出题范围 .....	7
2.3.3. 难度 .....	9
2.3.4. 显示 .....	10
2.3.5. 开发者选项 .....	11
2.3.6. 用户数据 .....	11
2.4. 帮助 .....	12
2.5. 通关提示 .....	12
<b>3. 部署说明</b>	<b>13</b>
3.1. 在线使用 .....	13
3.2. 本地部署（方便离线使用） .....	13
3.2.1. 下载资源 .....	13
3.2.2. 直接打开文件（File 协议） .....	13
3.2.3. 使用本地服务器（HTTP 协议） .....	13
<b>4. 参与进来</b>	<b>14</b>
4.1. 反馈 .....	14
4.2. 翻译 .....	14
<b>5. 关于</b>	<b>14</b>
5.1. 隐私权声明 .....	14
5.2. 版权说明 .....	14
5.3. Credits .....	14

## 1. 简介

假名征服者 (KanaMaster)，日文假名记忆训练游戏，结合了音游的元素。本游戏针对日语初学者，也欢迎 N1 大佬来挑战高难度。

## 2. 使用说明

### 2.1. 游戏（主界面）



① 导航栏    ② 统计区    ③ 出题板    ④ 答题板    ⑤ 控制区

#### 2.1.1. 导航栏

用于在「游戏」「高分榜」「设定」「帮助」4个部分之间导航。点击按钮即可跳转至对应的部分。「返回主页」用于跳转至「[Sam Toki 的个人网站](#)」，若您在本地图署本游戏，这个链接可能会失效。

滚动网页时，当前所在部分对应的导航栏按钮会高亮。

### 2.1.2. 统计区

统计区实时显示游戏的状态，包含12条信息：

(1) 总数 (Total Count)

已正确回答的问题数量。

(2) 失误 (Miss Count)

错误回答的问题数量。

(3) 连击 (Combo)

已连续正确回答的问题数量。当出现错误答题时会被重置为0（断连）。

(4) 最大连击 (Max Combo)

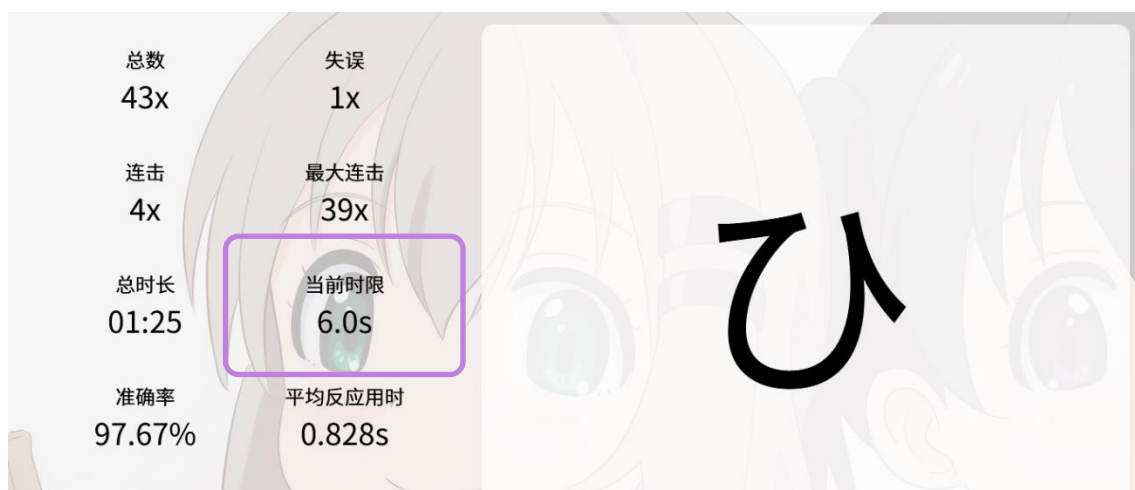
本局游戏中出现过的最大连击数。

(5) 总时长 (Elapsed Time)

本局游戏消耗的时长。暂停游戏时将暂停计时。

(6) 当前时限 (Current Time Limit)

当前的时间限制。游戏中，您需要在指定的时间内答题，否则当时间耗尽时系统会判定您错误答题。时限分为初始时限与正常时限，在游戏进度的前20%，时限会逐渐地从初始时限缩短至正常时限。若初始时限与正常时限一致，则「当前时限」始终不会变化。



### (7) 准确率 (Accuracy)

本局游戏中所有单题准确率的平均值。借鉴了音游中的概念，因此并非字面意思。即使全程正确答题，准确率也不一定是100%。

单次正确答题中，若剩余时间>50%，则判定「Perfect」，给予100%单题准确率；否则若剩余时间>20%，判定「Great」，给予80%单题准确率；否则判定「Good」，给予60%单题准确率。错误答题则判定「Miss!」，给予0%单题准确率。

### (8) 平均反应用时 (Average Reaction Time)

本局游戏中所有反应用时的平均值。反应用时，亦称答题速度，指从新问题出现，至玩家正确答题为止的时长。

### (9) 总分 (Score)

每正确回答一题便会加分，加分量取决于您的反应用时与当前连击数 (Combo)。因此要想获得高分，请尽量避免错误答题，错误答题会导致连击数重置 (断连)。总分上限 99,999,999。

加分量计算公式 (当前时限与剩余时间单位为毫秒)：

加分量 = 向下取整 $((10,000 - (\text{当前时限} - \text{剩余时间})) \div 100 \times \text{连击数})$

### (10) 进度 (Progress)

游戏的进度。关于游戏进度如何推进，参考 2.3.1.2。

### (11) 血量 (HP)

本游戏有血量机制，满血为100点。游戏中会以大约每秒1点的速度缓慢掉血。正确答题可回复10点血量，错误答题将扣除「失误掉血」设定的血量 (参考 2.3.3.3)。若血量耗尽，则游戏结束。

### (12) 剩余时间 (Time Left)

玩家必须在这个时间之内思考并作出回答。参考 2.1.2.6。

## 2.1.3. 出题板

显示问题。取决于出题模式，可能显示一个假名，也可能显示一个罗马字读音 (参考 2.3.1.1)。刚开始游戏时会显示「准备」。

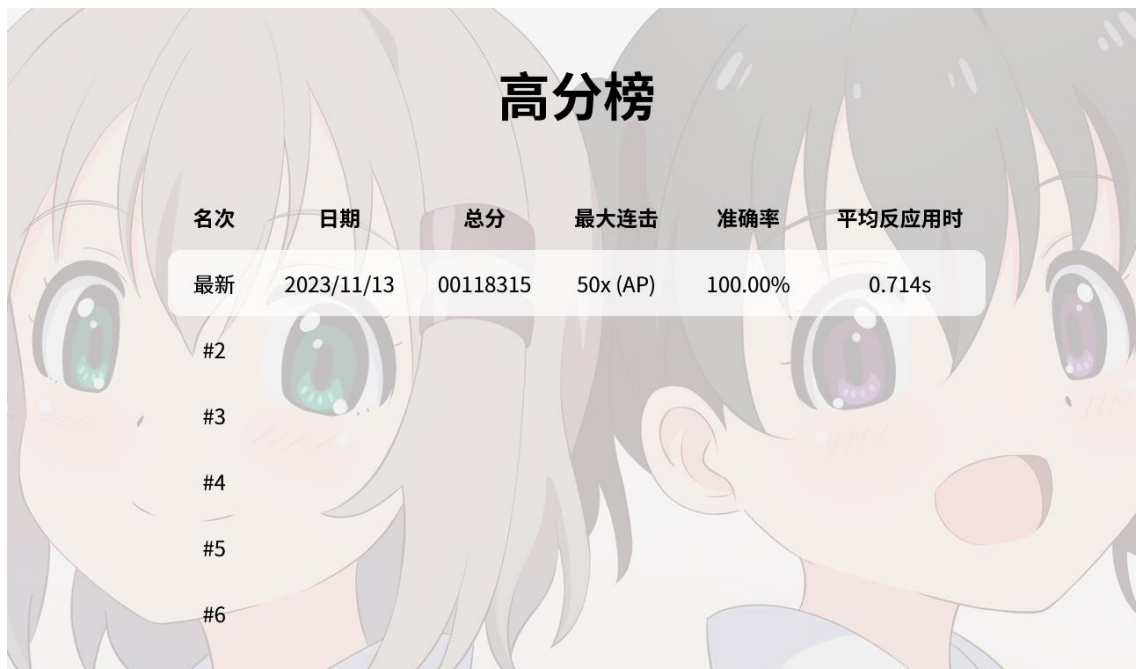
### 2.1.4. 答题板

包含三个答题选项。取决于出题模式，可能显示罗马字读音，也可能显示假名。当游戏未在运行或游戏暂停时，答题板按钮会被禁用。冷却（参考 2.3.3.2）时点击无效。

### 2.1.5. 控制区

包含「开始/暂停/继续」「重置」两个按钮。前者控制游戏的启停，后者重置游戏状态（但不会清除高分榜之类的数据）。游戏进行时，「重置」按钮会被禁用，以防误触。

## 2.2. 高分榜



名次	日期	总分	最大连击	准确率	平均反应用时
最新	2023/11/13	00118315	50x (AP)	100.00%	0.714s
#2					
#3					
#4					
#5					
#6					

高分榜显示历史前五的游戏记录，以及最新的一次游戏记录。

排名依据总分高低。显示内容包含游戏日期、总分、最大连击数、准确率、平均反应用时。在页面宽度不足的情况下（移动端浏览），后三项会被隐藏。

## 2.3. 设定



### 2.3.1. 游戏模式

在此更改出题的模式与推进游戏进度的模式。

#### (1) 出题

出题的模式有「假名」与「罗马字」两种。假名模式下出题板显示假名，玩家在答题板中的三个罗马字读音中选择该假名对应的正确读音。罗马字模式则反之。

#### (2) 进度

进度的模式有「答题数量」与「答题时长」两种。答题数量模式下，正确回答指定数量的问题即可通关；答题时长模式下，坚持指定的一段时间即可通关。

答题数量为 5~999 之间的整数，默认50。

答题时长为 1~60 之间的整数，单位为分钟，默认3分钟。

### 2.3.2. 出题范围

在此更改出题的范围。假若您掌握了平假名而还未开始学习片假名，在此取消勾选所有片假名，系统就不会考您片假名了。

一共有19项子范围可自由调节：

- 基本平假名 (1~5) : あ行、い行、う行、え行、お行
- 基本片假名 (6~10) : ア行、イ行、ウ行、エ行、オ行
- 拨音 (11) : ん ン
- 平假名拗音 (12~14) : きゃ行、きゅ行、きょ行
- 片假名拗音 (15~17) : キャ行、キュ行、キョ行
- 外来语新拗音 (18) : ヴ シェ ファ 等
- 废弃假名 (19) : ゐ ゑ 𐰇 𐰈

请至少勾选两项。否则难度过低，且可能会导致出题错误。下方有五种预设范围供您快速选择，不妨尝试一下。默认范围为基本平假名、基本片假名以及拨音。

子范围	内容														
1	あ	か	さ	た	な	は	ま	や	ら	わ	が	ざ	だ	ば	ぱ
2	い	き	し	ち	に	ひ	み		り		ぎ	じ	ぢ	び	ぴ
3	う	く	す	つ	ぬ	ふ	む	ゆ	る		ぐ	ず	づ	ぶ	ぷ
4	え	け	せ	て	ね	へ	め		れ		げ	ぜ	で	べ	ぺ
5	お	こ	そ	と	の	ほ	も	よ	ろ	を	ご	ぞ	ど	ぼ	ぽ
6	ア	カ	サ	タ	ナ	ハ	マ	ヤ	ラ	ワ	ガ	ザ	ダ	バ	パ
7	イ	キ	シ	チ	ニ	ヒ	ミ		リ		ギ	ジ	ヂ	ビ	ピ
8	ウ	ク	ス	ツ	ヌ	フ	ム	ユ	ル		グ	ズ	ヅ	ブ	プ
9	エ	ケ	セ	テ	ネ	ヘ	メ		レ		ゲ	ゼ	デ	ベ	ペ
10	オ	コ	ソ	ト	ノ	ホ	モ	ヨ	ロ	ヲ	ゴ	ゾ	ド	ボ	ポ
11	ん	ン													
12		きゃ	しゃ	ちゃ	にゃ	ひゃ	みゃ		りゃ		ぎゃ	じゃ		びゃ	ぴゃ
13		きゅ	しゅ	ちゅ	にゅ	ひゅ	みゅ		りゅ		ぎゅ	じゅ		びゅ	ぴゅ
14		きょ	しよ	ちよ	にょ	ひょ	みょ		りょ		ぎょ	じょ		びょ	ぴょ
15		キャ	シャ	チャ	ニャ	ヒャ	ミャ		リャ		ギャ	ジャ		ビャ	ピャ
16		キュ	シュ	チュ	ニユ	ヒユ	ミユ		リユ		ギユ	ジュ		ビユ	ピユ
17		キョ	ショ	チョ	ニョ	ヒョ	ミョ		リョ		ギョ	ジョ		ビョ	ピョ
18	ウィ ディ	ウエ ファ	ウォ フィ	ヴァ フェ	ヴィ フォ	ヴ	ヴェ	ヴォ	クア	クイ	クオ	シェ	ジエ	チエ	ティ
19	ゐ	ゑ	𐰇	𐰈											



### 2.3.3. 难度

在此更改游戏难度。

#### (1) 时限

参考 2.1.2.6。

初始时限为 1~10 之间的一位小数，单位为秒，默认8.0秒。正常时限为1~初始时限之间的一位小数，单位为秒，默认6.0秒。初始时限与正常时限的差值不超过6.0。

#### (2) 冷却

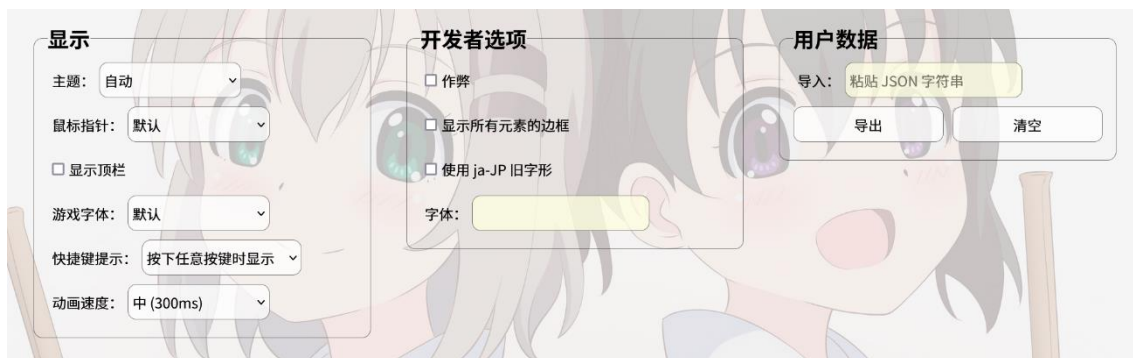
当您答题后至下一题出现前，会有一段时间供您查看判定，了解是否回答正确，并稍作休息。这段时间称作冷却（Cooldown，简称 CD）。若使用过短的冷却，则可能对玩家造成很大的压力。

冷却时间为 0.2~10 之间的一位小数，单位为秒，默认1.0秒。

#### (3) 失误掉血

参考 2.1.2.11。

失误掉血为 5~100 之间的整数，默认10。



从这里开始涉及「Sam Toki 的个人网站」全站通用的设定项，这些选项会同步至 Sam Toki 的其他网页应用（Web App）。但若您使用本地部署，用户数据同步可能不会工作。

### 2.3.4. 显示

#### (1) 主题

切换网页的整体外观。目前有以下选项：

- 自动：根据用户操作系统的设定，自动选择「默认」或「深色」主题。
- 默认：Sam Toki 的浅色版网页样式。若浏览器不支持「自动」，则会回退至该主题。
- 深色：Sam Toki 的深色版网页样式。
- 原神：模仿「原神」游戏 UI 的样式。
- 高对比度：适合视障人士。若用户操作系统启用了高对比度功能，则本网页会强制应用该主题。（无障碍功能）

#### (2) 鼠标指针

切换网页内鼠标指针的外观。「默认」表示不更换鼠标指针，其余选项对应的鼠标指针均为 SAM TOKI STUDIO 的原创鼠标指针作品。

#### (3) 显示顶栏

显示或隐藏顶部的 Logo 与导航栏。默认启用。

#### (4) 游戏字体

更改出题板与答题板的字体。可选黑体 (Sans) 或明朝体 (Serif)，不支持选择具体的字体。此设定项为本游戏独有。

## (5) 快捷键提示

更改快捷键提示组件的行为。选项如下：

- 禁用：不要显示快捷键提示。
- 按下无关按键时显示：当按下在本页不起作用的按键时，快捷键提示出现并持续15秒。这可以提示您可能按错了键，并寻找正确按键。按下鼠标键时快捷键提示将立即隐藏。
- 按下任意按键时显示（默认）：当按下任意按键时，快捷键提示出现并持续15秒。按下鼠标键时快捷键提示将立即隐藏。
- 始终显示：如字面意思。即使按下鼠标键也不会隐藏。

## (6) 动画

更改动画效果的速度，或关闭动画效果（无障碍功能）。默认中速（250ms）。

### 2.3.5. 开发者选项

此处的选项原则上用于开发调试用途，不建议启用，请保持它们不勾选或留空。

以下对部分选项进行说明：

#### (1) 作弊

在答题板中高亮显示正确选项。启用后会使得本页所有文字（不包括图片中的文字）向右倾斜15°。此设定项为本游戏独有。

### 2.3.6. 用户数据

导入、导出或清空「Sam Toki 的个人网站」在您的浏览器中存储的所有用户数据。

导出的用户数据可能包含您此前主动输入的个人信息，因此若要分享则请务必注意。若您想要分享自己的高分榜或其他数据，直接拷贝文字或使用屏幕截图即可。

## 2.4. 帮助



参考本文档第1、4、5章。

## 2.5. 通关提示

通关后，系统会根据您的游戏表现，提示以下三种内容之一：

- 胜利!：有失误情况（至少1个 Miss! 判定），但顺利通关。
- FULL COMBO!（简称 FC）：全程未失误，但准确率不足100%。
- ALL PERFECT!（简称 AP）：全程未失误，且所有判定均为 Perfect，准确率100%。

提示后，本次游戏的总体情况会被记录在高分榜上，高分榜会按总分排序刷新，并展示给您。

## 3. 部署说明

### 3.1. 在线使用

直接访问 <https://SamToki.github.io/KanaMaster> 即可。

### 3.2. 本地部署（方便离线使用）

#### 3.2.1. 下载资源

前往本游戏最新的 [GitHub Release](#)，下载并解压文件包。

#### 3.2.2. 直接打开文件（File 协议）

在解压后的文件中找到 index.html 并用浏览器打开（通常双击即可）。若发现「正在初始化」提示不消失，且点击按钮没有反应，则说明您的浏览器拒绝在使用 File 协议的网页上运行 JavaScript 脚本。这时请使用本地服务器。

#### 3.2.3. 使用本地服务器（HTTP 协议）

本地服务器有很多种部署方法。这里推荐通过 [Visual Studio Code](#) 上的 [Live Server 插件](#) 来简单快捷地实现。

在 Visual Studio Code 上安装该插件之后，用 Visual Studio Code 打开解压后的文件夹，定位至 index.html，点击右下角「Go Live」。等待数秒，本地服务器开始运行，浏览器自动启动并载入本游戏。

## 4. 参与进来

### 4.1. 反馈

您可使用 [GitHub Issues](#) 或 [哔哩哔哩 \(B站\) 私信](#) 来向我提供反馈，感谢您的支持！推荐使用前者，我能第一时间收到您的反馈，但注意需要梯子才能访问。

### 4.2. 翻译

Help me translate the webpage into your language! Please contact me if you are interested.

## 5. 关于

### 5.1. 隐私权声明

本站为 [GitHub Pages](#) 静态网站，只使用浏览器的 Local Storage 功能在本地存储用户数据，您可随时手动删除。本站不使用 [Cookies](#)，不收集任何个人信息。

出于安全考虑，[GitHub 的服务器可能会记录您的 IP 地址](#)，但我无法访问这些数据。

### 5.2. 版权说明

本站的源代码遵循 [GNU GPL v3 软件开源协议](#)。本站中的部分图像、图标、音频、视频为他人作品，版权为原作者所有，本站遵循 [fair use](#) 原则使用并标注来源。

除上述内容之外，本站所有内容以及排版、美术设计均保留版权。

本文档保留版权，未经许可不得复制、分发、篡改等。

### 5.3. Credits

本文档中屏幕截图的背景插画：Pixiv ID [78892781](#)

其他 credits 在此不作记载，以网页上的内容为准。