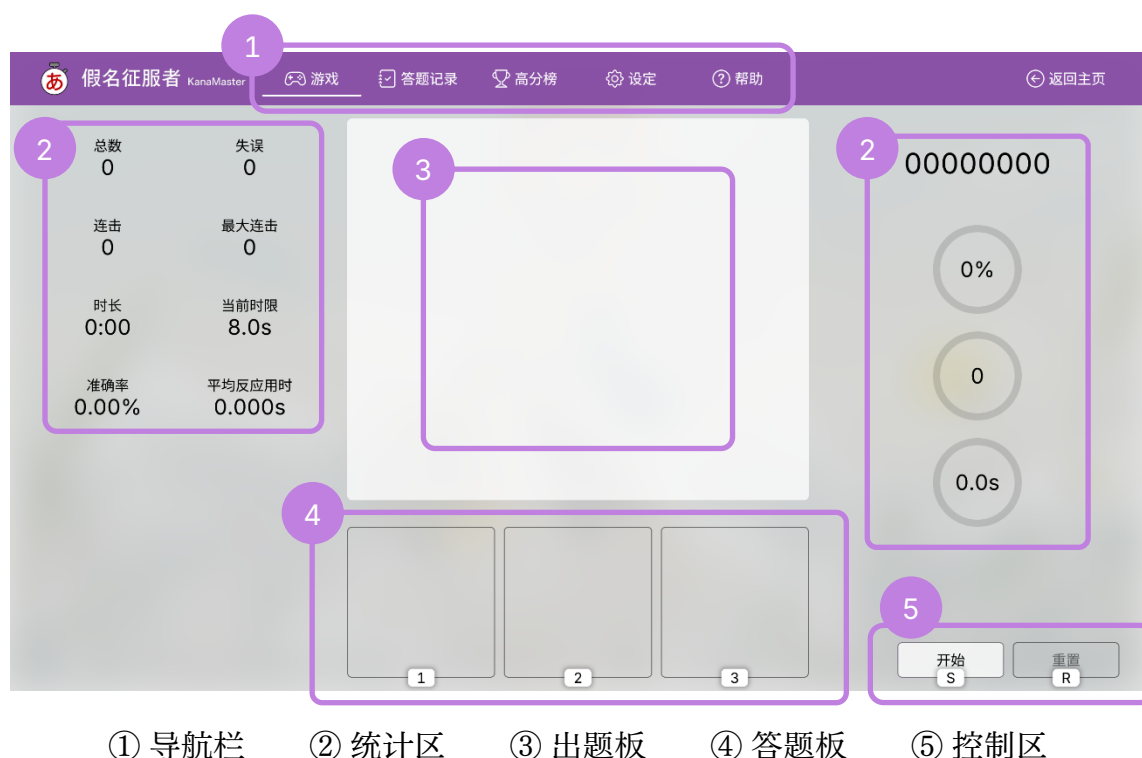


# 假名征服者 (KanaMaster)

## 快速入门

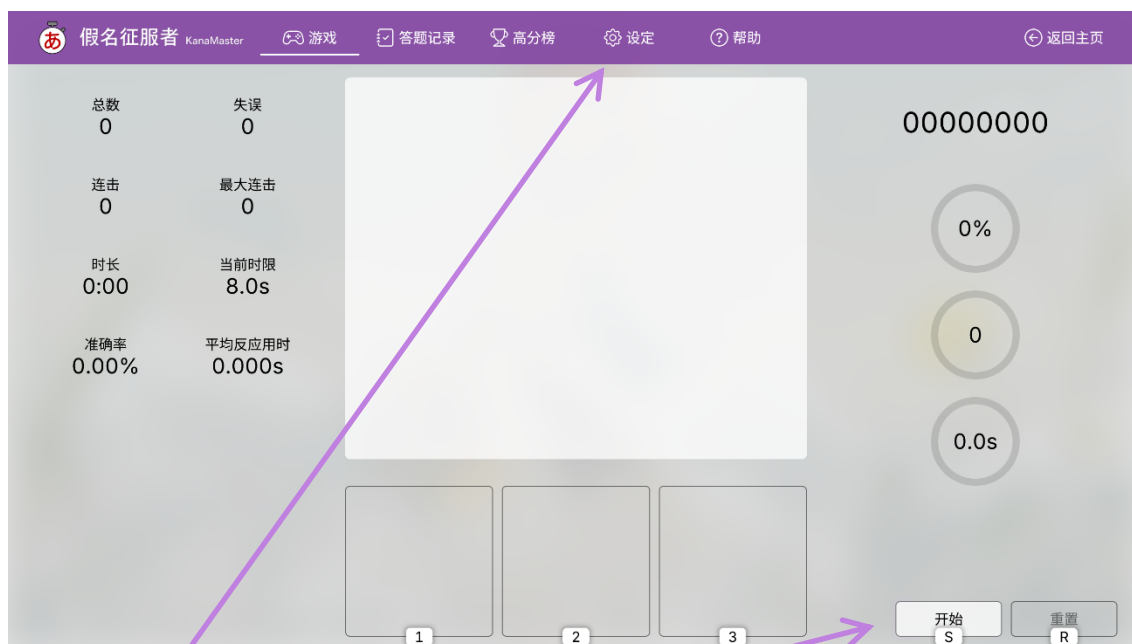
### 1. 主界面概览



### 2. 准备游戏

#### 2.1. 直接开始游戏？

若您第一次使用本游戏，且想要以默认设定直接开始游戏，那么直接点击「开始」按钮或按S键即可。若想要先浏览并更改设定，请点击导航栏上的「设定」或手动下滑至「设定」部分。



转到「设置」

直接开始游戏



本「快速入门」教程仅介绍与游戏相关的设定。稍后您可按照自己的偏好自行更改其他设定。

## 2.2. 游戏模式

在此更改出题的模式与推进游戏进度的模式。

### 2.2.1. 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。

### 2.2.2. 进度方式

进度方式有「数量」与「时长」两种。数量方式下，正确回答指定数量的问题即可通关；时长方式下，坚持指定的一段时间即可通关。

## 2.3. 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：あ行、い行、う行、え行、お行
- 基本片假名：ア行、イ行、ウ行、エ行、オ行
- 拨音：ん
- 平假名拗音：きゃ行、きゅ行、きょ行
- 片假名拗音：キャ行、キュ行、キョ行
- 外来语新拗音：ヴ シェ ファ 等
- 废弃假名：ゐ ゑ ぢ へ

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。

## 2.4. 难度

在此更改游戏难度。

### 2.4.1. 时限

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。在此即可更改这指定的时间。时限分为初始时限与最终时限，游戏过程中，时限会逐渐地从初始时限缩短至最终时限。游戏中您可查看「当前时限」，若初始时限与最终时限一致，则「当前时限」始终不会变化。



### 2.4.2. 冷却

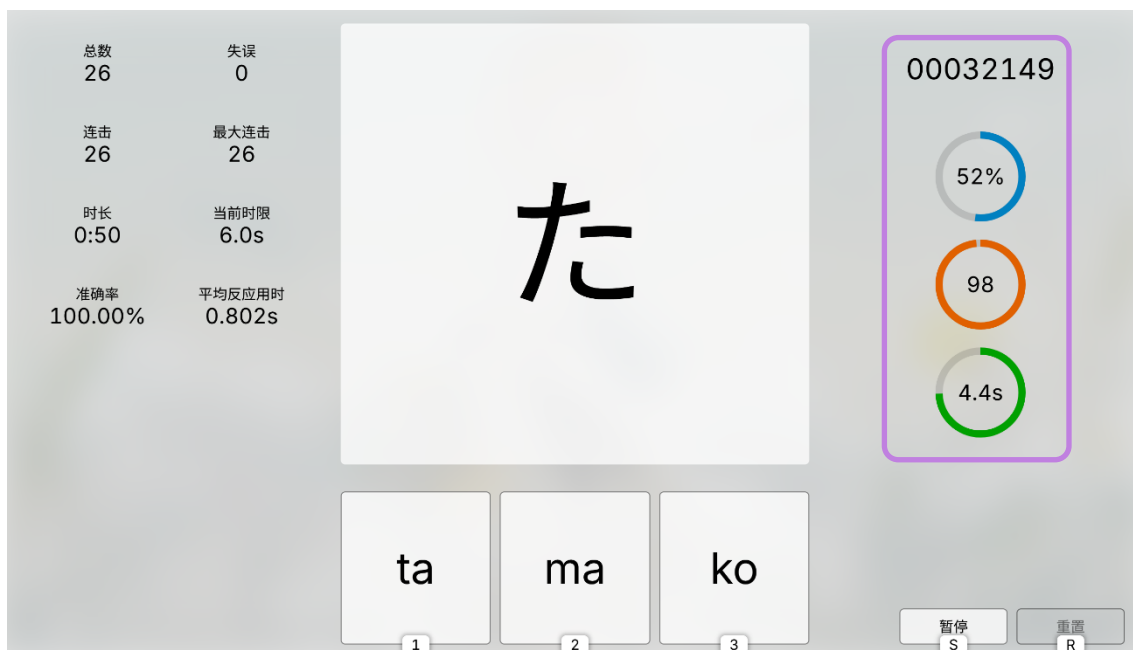
当您答题后至下一题出现前，会有一段时间供您查看判定，了解是否回答正确，并稍作休息。这段时间称作冷却（Cooldown，简称 CD）。若使用过短的冷却，则可能对玩家造成很大的压力。

### 2.4.3. 失误掉血

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，错误答题将扣除此处设定的血量。

### 3. 开始游戏

若您更改了设定，点击导航栏上的「游戏」即可回到游戏主界面。点击「开始」按钮或按S键即可开始游戏！



#### 3.1. 游戏状态

上图中，左右两侧是统计区，实时显示您的游戏状态。统计区共有12条内容，其中最后4条（如方框内所示）分别为：总分、游戏进度、血量、当前剩余时间。

#### 3.2. 答题

新的问题出现之后即可答题。在上图的情况中，您应该点击「ta」，或者按1键（Esc 键旁边的或者数字键盘上的均可）。取决于您的反应用时（答题速度）与是否正确答题，系统将显示以下判定之一：「Perfect」「Great」「Good」「Miss!」。

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）。

错误答题将导致掉血。若血量耗尽，则游戏结束。

### 3.3. 通关

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。

高分榜					
名次	日期	总分	最大连击	准确率	平均反应用时
最新	2024/10/13	00115096	50 (AP)	100.00%	0.932s
#2	2024/10/13	00040736	21	94.34%	0.802s
#3					
#4					
#5					
#6					

v3.00 (2024/10/13)

© 2023 SAM TOKI STUDIO

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