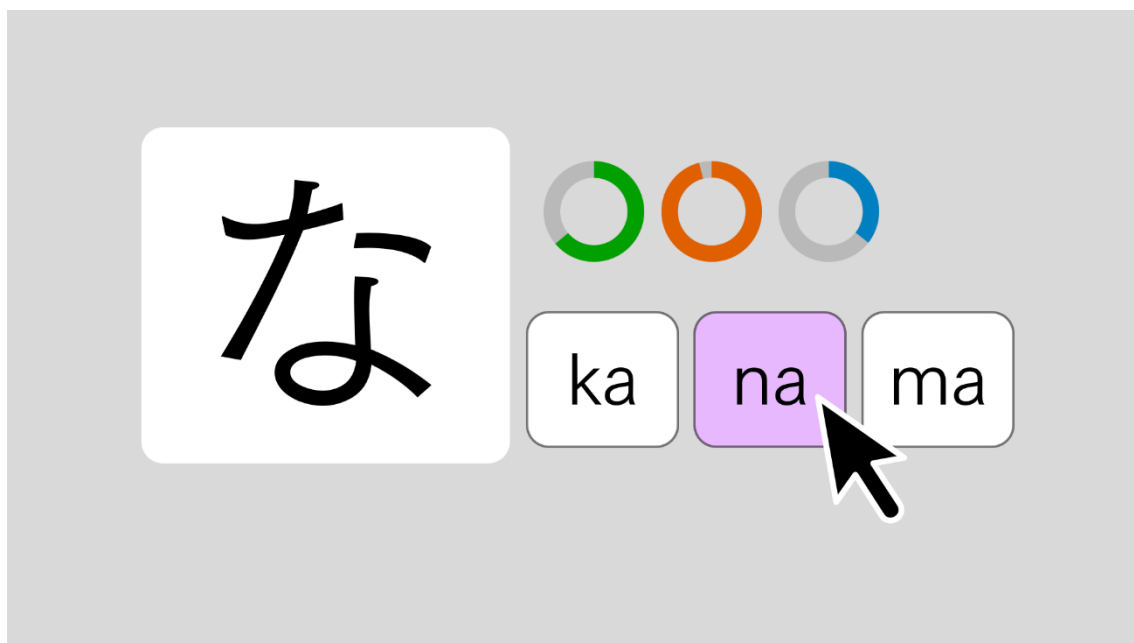


# 假名征服者 (KanaMaster)

## 说明文档



假名征服者 (KanaMaster)

by SAM TOKI STUDIO

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

v0.52 (2023/11/16) Beta Test

# 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

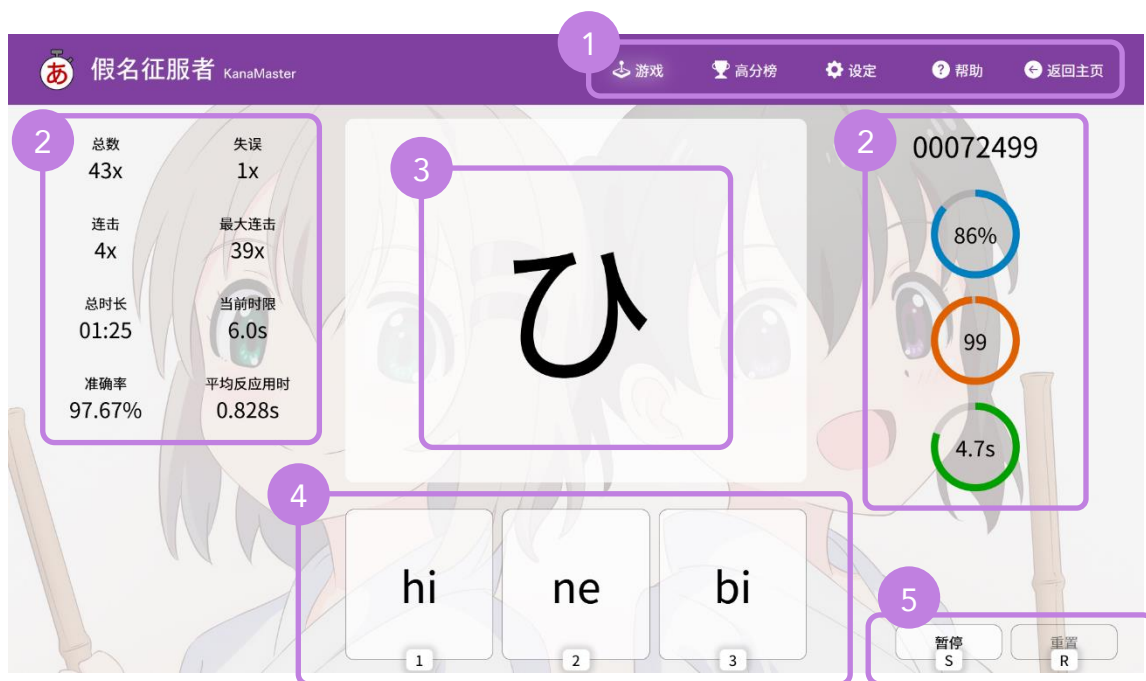
## 1. 简介

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](#)」，若您在本地部署本游戏，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)

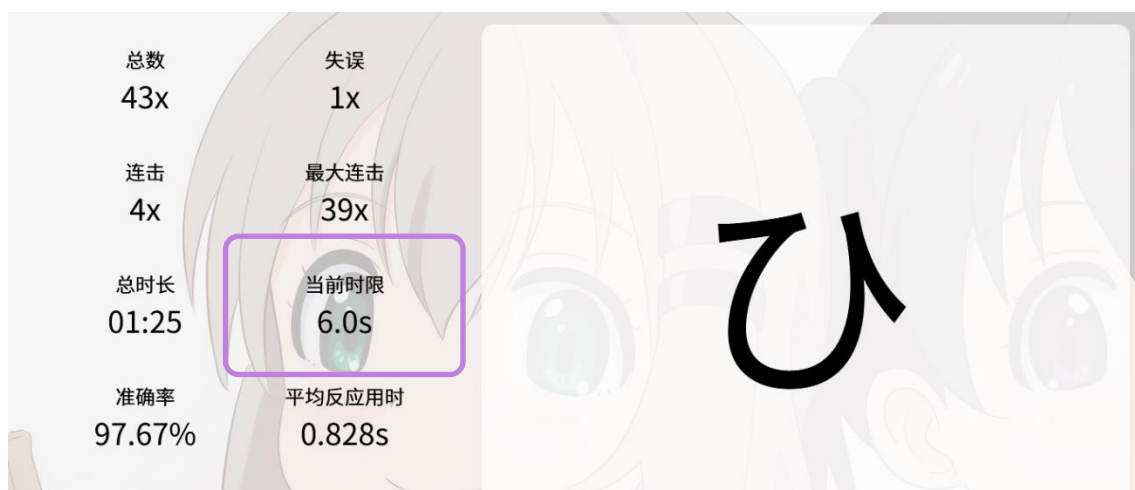
本局游戏中出现过的最大连击数。

(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 - (当前时限 - 剩余时间)) ÷ 100 × 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」。

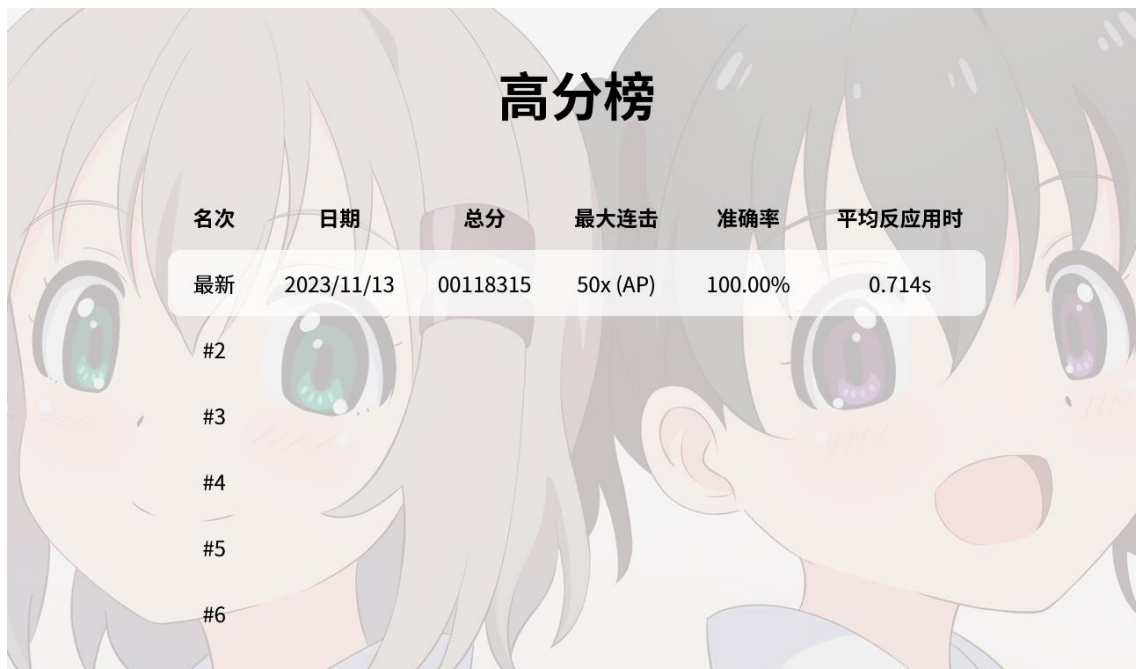
### 2.1.4. 答题板

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 ヰ ヱ

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	ニュ	ヒュ	ミュ		リュ		ギュ	ジュ		ビュ	ピュ
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	ヰ	ヱ											



### 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

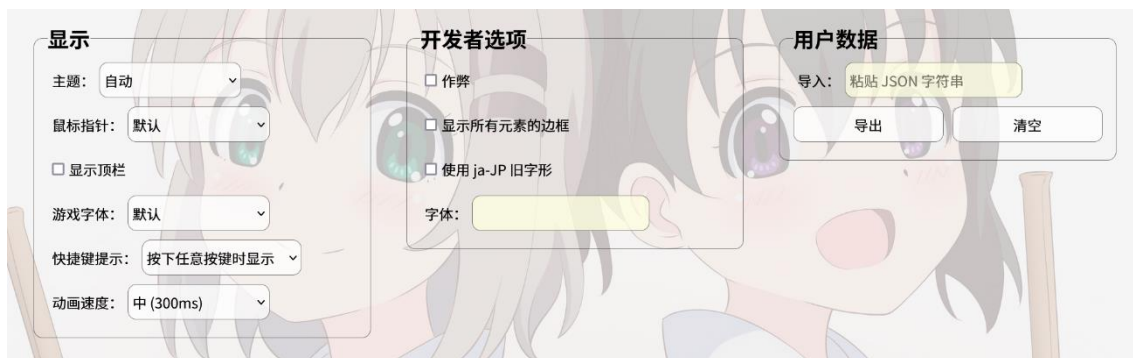
当您答题后至下一题出现前，会有一段时间供您查看判定，了解是否回答正确，并稍作休息。这段时间称作冷却（Cooldown，简称 CD）。若使用过短的冷却，则可能对玩家造成很大的压力。

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) 动画速度

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（300ms）。

## 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）。若发现页面上的按钮都没有反应，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 on GitHub 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。