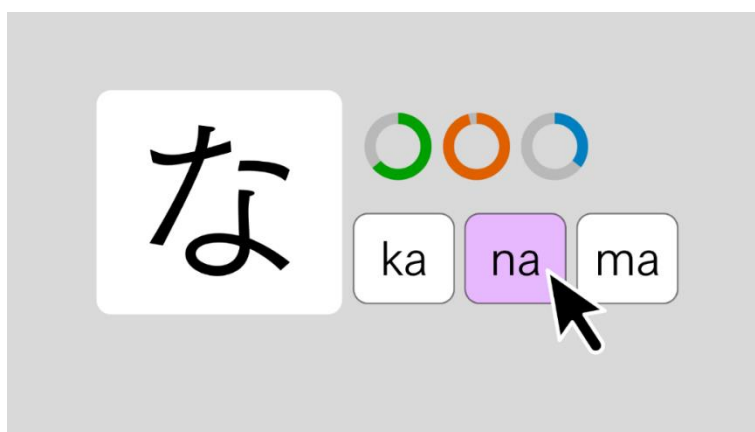


# 假名征服者 说明文档



假名征服者

by SAM TOKI STUDIO

v3.15 (2024/12/23)

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

# 目录

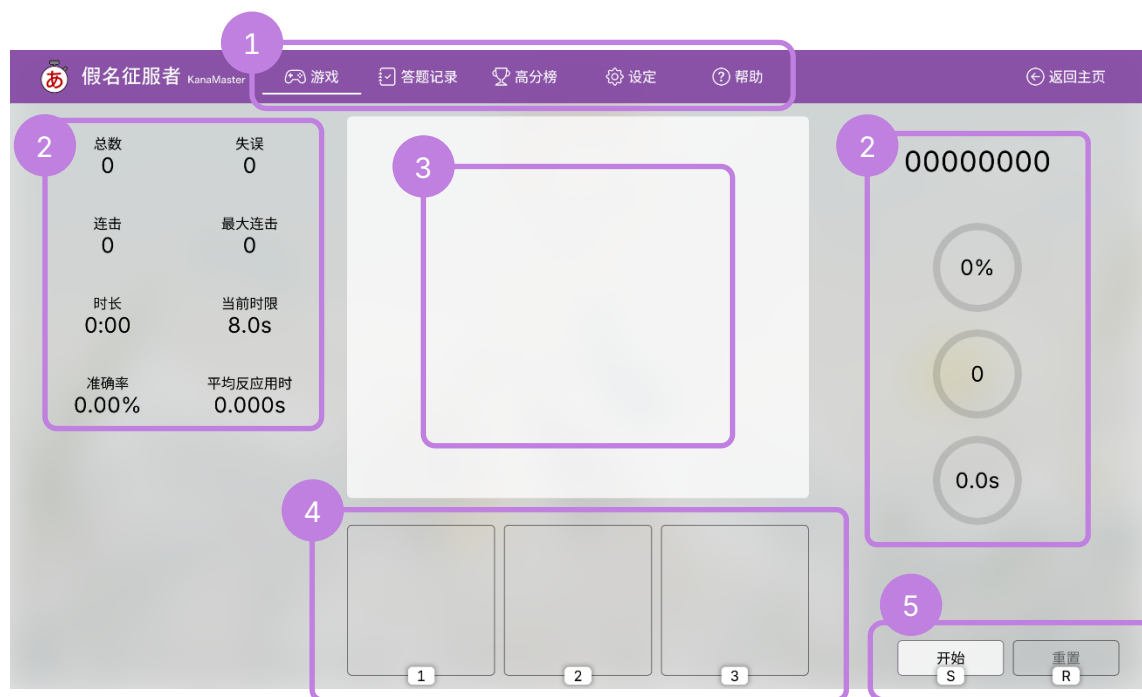
<b>1. 简介</b>	<b>3</b>
<b>2. 教程</b>	<b>3</b>
2.1. 游戏（主界面） .....	3
2.2. 答题记录 .....	6
2.3. 高分榜 .....	7
2.4. 设定 .....	7
2.5. 帮助 .....	12
2.6. 通关提示 .....	12
<b>3. 使用方式</b>	<b>13</b>
3.1. 在线使用 .....	13
3.2. 完全离线使用 .....	13
<b>4. 常见问题与解答</b>	<b>14</b>
4.1. 游戏中的罗马字与教材中的不太一样。 .....	14
4.2. 可以按「行」而非按「段」设定出题范围吗？ .....	14
<b>5. 其他</b>	<b>15</b>
5.1. 参与进来 .....	15
5.2. 隐私权声明 .....	15
5.3. 版权说明 .....	15
5.4. Credits.....	15

## 1. 简介

假名征服者，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. 教程

### 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」「答题记录」「高分榜」「设定」「帮助」之间导航。点击按钮即可跳转至对应的部分。右上角的「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)

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) 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。若初始时限与最终时限一致，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99999999 (一亿)。

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 $((10000 - (\text{当前时限} - \text{剩余时间})) \div 100 \times \text{连击数})$

### (10) 进度 (Progress)

游戏的进度。关于游戏进度如何推进，参考 [2.4.1.2](#)。

### (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 [2.4.3.3](#))。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 [2.4.1.1](#))。刚开始游戏时会显示「准备」，暂停时会显示「暂停」。

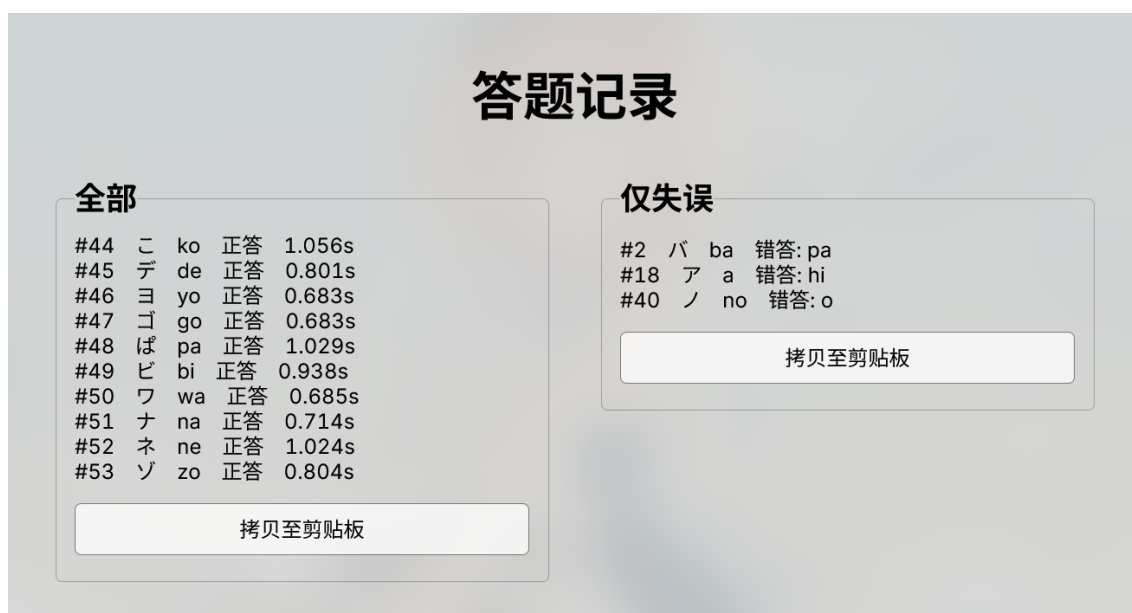
### 2.1.4. 答题板

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 [2.4.3.2](#)）时点击无效。

### 2.1.5. 控制区

包含「开始/暂停/继续」「重置」以及「全屏/退出全屏」三个按钮。「开始/暂停/继续」按钮控制游戏的启停。「重置」按钮重置游戏状态，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. 答题记录



答题记录显示您最近一次游戏的答题情况。显示内容包括问题、正确答案、答题正误、单题反应用时等。「仅失误」如字面意思，仅记录错误答题。新游戏开始时，答题记录会被清空。

2.3. 高分榜

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					

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。

2.4. 设定

游戏模式

出题：

假名

难度方式：

数量：50

时长：3 分钟

出题范围

请至少选择两项。可在说明文档查看每项的具体内容。

☒あ

☒い

☒う

☒え

☒お

☒ア

☒イ

☒ウ

☒エ

☒オ

☒拨音 (ん ン)

☐きゃ

☐きゅ

☐きょ

☐キャ

☐キュ

☐キョ

☐外来语新读音

☐废弃假名

默认范围

基本平假名基本片假名废弃假名除外全选

声音

☒播放声音

语音：禁用

难度

时限：从 

8.0

 至 

6.0

 秒

冷却：

1.0

 秒

失误掉血：

10

显示

主题：

自动 (跟随系统)

鼠标指针：

默认

☒模糊背景图像

☒显示顶栏

快捷键提示：

按下任意按键时显示

动画：

中速 (250ms)

游戏字体：

默认

开发者选项

☐尝试优化性能 (禁用 backdrop 模糊)

☐显示调试用描边

☐使用旧字形

字体：

☐作弊

用户数据

本功能可快速更改整个网站的用户数据。若要分享导出的数据，请注意其中是否包含个人信息。若您遇到系统错误，可尝试清空用户数据。若错误仍会发生，请向我提供反馈。

导入：

粘贴 JSON 字符串

导出

清空...

### 2.4.1. 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。

数量为 5~999 之间的整数，默认50。

时长为 1~60 之间的整数，单位为分钟，默认3分钟。

### 2.4.2. 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）：あ段、い段、う段、え段、お段
- 基本片假名（6~10）：ア段、イ段、ウ段、エ段、オ段
- 拨音（11）：ん
- 平假名拗音（12~14）：きゃ段、きゅ段、きょ段
- 片假名拗音（15~17）：キャ段、キュ段、キョ段
- 外来语新拗音（18）：ヴ シェ ファ 等
- 废弃假名（19）：ゐ ゑ っ エ

请至少勾选两项。否则难度过低，且可能会导致出题错误。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。



子範囲		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	ちょ	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		イェ	ウイ	ウエ	ウオ	ヴァ	ヴィ	ヴ	ヴェ	ヴォ	クア	クイ	クエ	クオ	シエ	スイ
		チエ	ティ	テュ	トゥ	ファ	フィ	フェ	フォ	ジェ	ディ	デュ	ドゥ			
19		ゐ	ゑ	ヰ	ヱ											

（上表中蓝色部分即「五十音」）

### 2.4.3. 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。最终时限为 1~10 之间的一位小数，单位为秒，默认6.0秒。初始时限不能小于最终时限，且初始时限与最终时限的差值不超过5。

## (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」全站通用的选项，这些选项会同步至 Sam Toki 的其他网页应用（web app）。但若您在本地部署本游戏，用户数据同步可能不会工作。

## 2.4.4. 显示

### (1) 主题

切换网页的整体外观。目前有以下选项：

- 自动（跟随系统）：根据用户操作系统的设定，自动选择「浅色」或「深色」主题。
- 浅色：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（无障碍）：适合视障人士。若用户的操作系统启用了高对比度功能，则系统会强制应用该主题。

### (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) 模糊背景图像

如字面意思。若您感觉背景图像影响阅读，可启用此选项。默认启用。

### (4) 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：当按下在本游戏不起作用的按键时，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。

### (5) 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）。

### (6) 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。

## 2.4.5. 声音

### (1) 播放声音

声音总开关。

### (2) 语音

控制语音（读音播报）的音量。默认禁用。

### (3) 失误时也播放语音

若启用，当您错误答题时，会播放正确选项。若禁用，错误答题时不会播放语音。默认禁用。

### 2.4.6. 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。启用后会使网页所有文字（不包括图片中的文字）向右倾斜15度。

### 2.4.7. 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。

## 2.5. 帮助



参考本文档[第1章](#)与[第5章](#)。

## 2.6. 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. 使用方式

### 3.1. 在线使用

直接访问 <https://SamToki.github.io/KanaMaster> 即可。首次载入时，系统会在您的浏览器缓存游戏的组件。下次载入就无需网络连接了。此外，您可将本游戏安装至桌面，以 [PWA](#)（俗称小程序）的形式更方便地使用。

### 3.2. 完全离线使用

#### 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. 常见问题与解答

### 4.1. 游戏中的罗马字与教材中的不太一样。

本游戏的日文罗马字采用[平文式](#)（亦称赫本式）。平文式使用广泛，基于英语发音，对母语非日语的学习者较为友好。与平文式相对的是[训令式](#)。训令式罗马字中，假名与拉丁字母呈现更整齐的对应关系，但忽略了拉丁字母的发音习惯。因此训令式具有较严重的误导性。

若您使用的教材中的日文罗马字与本游戏的不同，则很可能是因为该教材采用了训令式罗马字。

### 4.2. 可以按「行」而非按「段」设定出题范围吗？

按五十音图的「行」规定出题范围，也就是将「あいうえお」「かきくけこ」等规定为子范围。这个功能我考虑过，目前不打算引入。原因如下：

- 参考 [2.4.2](#) 中的表格，这样规定会导致子范围过多，从而使出题范围的选项过多。
- 每个子范围的内容过少。若设定了较小的出题范围，出题重复率会过高。

若您刚刚开始学习五十音图（尤其是按「行」的顺序学习），建议暂时搁置本游戏。等到您至少掌握了所有的基本平假名之后，再游玩本游戏来获得最佳体验。

## 5. 其他

### 5.1. 参与进来

#### 5.1.1. 反馈

您可使用 [GitHub Issues](#)、[电子邮件](#)或[哔哩哔哩（B站）私信](#)来向我提供反馈，感谢您的支持！推荐使用前两种渠道，我能第一时间收到您的反馈。

#### 5.1.2. 翻译

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

### 5.2. 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。

### 5.3. 版权说明

本站的源代码遵循 [GNU GPL v3 软件开源协议](#)。本站的部分内容为他人作品，版权为原作者所有，本站遵循 [fair use](#) 原则使用并于 Credits 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。

### 5.4. Credits

Credits 在此不作记载，以网页上的内容为准。