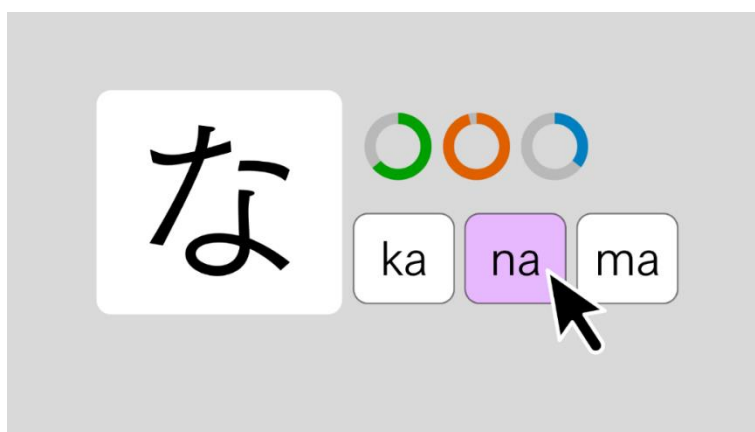


# 假名征服者 说明文档



假名征服者

by SAM TOKI STUDIO

v3.15 (2024/12/23)

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

# 目录

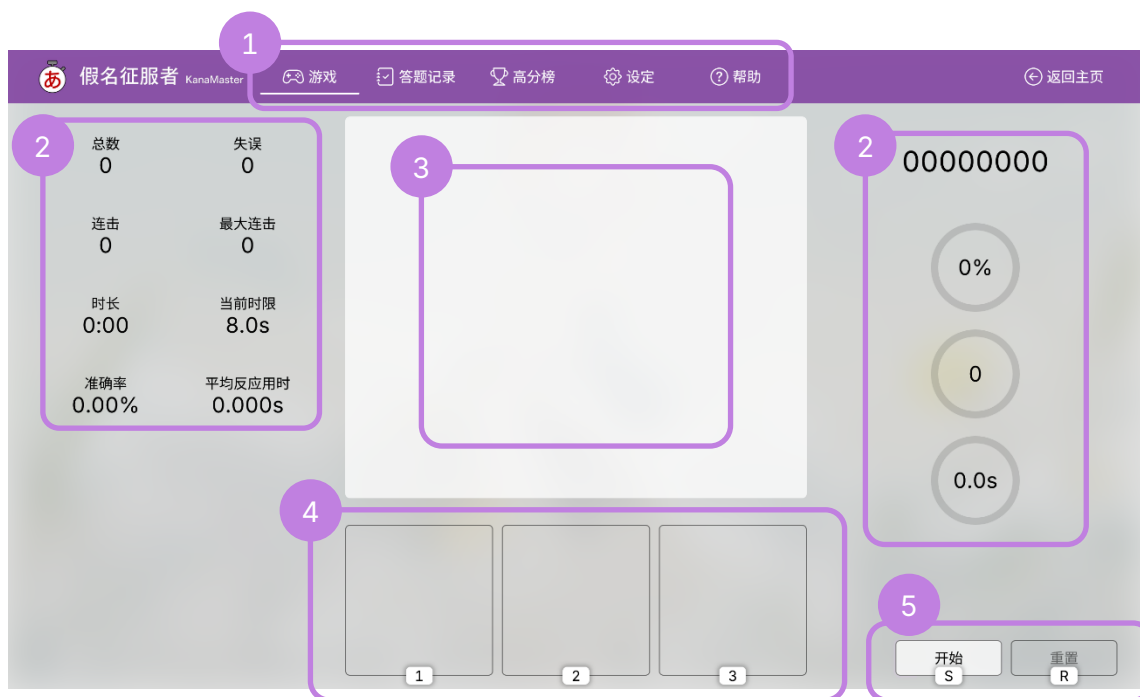
<b>1. 简介</b>	<b>3</b>
<b>2. 教程</b>	<b>3</b>
2.1. 游戏（主界面） .....	3
2.2. 答题记录 .....	6
2.3. 高分榜 .....	7
2.4. 设定 .....	7
2.5. 帮助 .....	12
2.6. 通关提示 .....	12
<b>3. 使用方式</b>	<b>13</b>
3.1. 在线使用 .....	13
3.2. 完全离线使用 .....	13
<b>4. 常见问题与解答</b>	<b>14</b>
4.1. 游戏中的罗马字与教材中的不太一样。 .....	14
4.2. 可以按「行」而非按「段」设定出题范围吗？ .....	14
<b>5. 参与进来</b>	<b>15</b>
5.1. 反馈 .....	15
5.2. 翻译 .....	15
<b>6. 隐私权声明</b>	<b>15</b>
<b>7. 版权说明</b>	<b>15</b>
<b>8. Credits</b>	<b>15</b>

## 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[完全离线使用本游戏](#)，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

正确回答的问题数量。

(2) 失误

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)

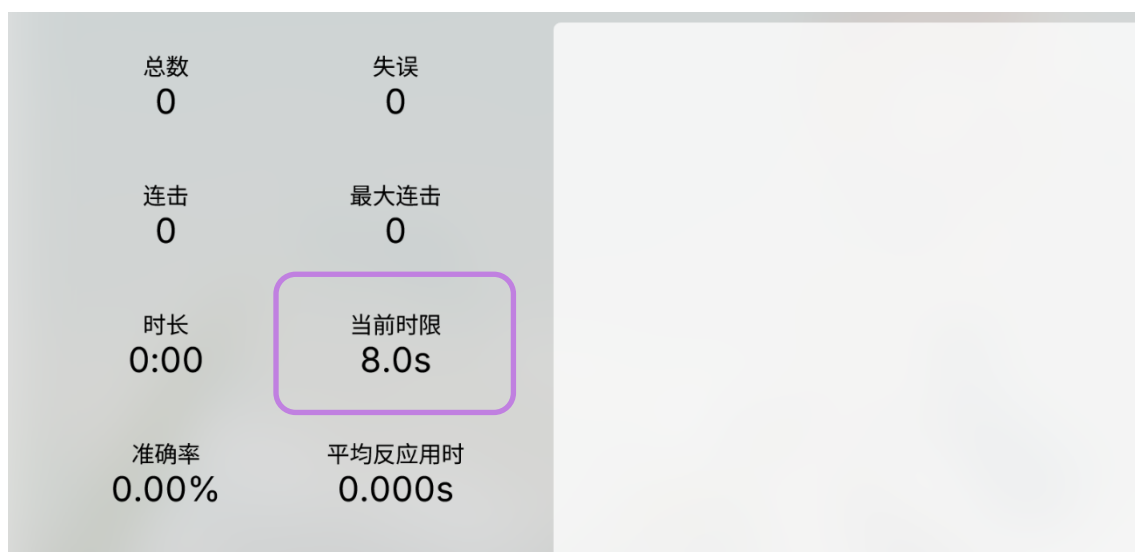
本局游戏中出现过的最大连击数。

(5) 时长

本局游戏消耗的时长。暂停游戏时将暂停计时。

(6) 当前时限

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

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

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

游戏的进度。关于游戏进度如何推进，详见「[进度方式](#)」。

### (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。若血量耗尽，则游戏结束。

### (12) 剩余时间

玩家必须在这个时间之内思考并作出回答。详见「[当前时限](#)」。

## 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。刚开始游戏时会显示「准备」，暂停时会显示「暂停」。

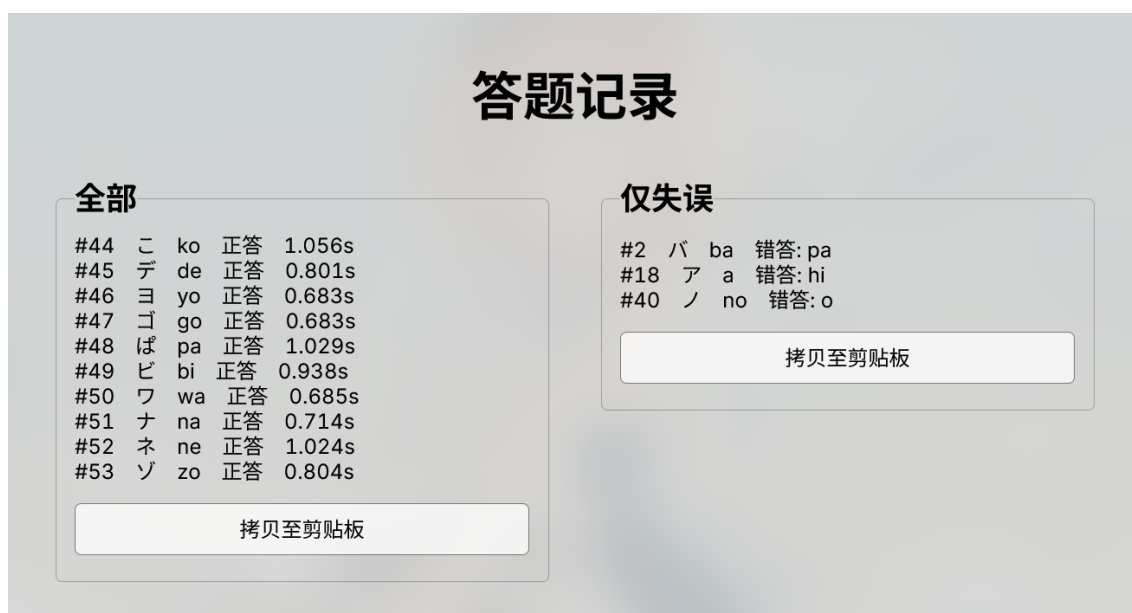
### 2.1.4. 答题板

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](#)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

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：

中途 (250ms)

游戏字体：

默认

声音

☒ 播放声音

语音：禁用

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。默认假名模式。

#### (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。默认为数量方式。

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	テユ	トウ	ファ	フィ	フェ	フォ	ジェ	ディ	デュ	ドウ			
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

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

详见「[血量](#)」。

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）。但若您完全离线使用本游戏，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）（默认）：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。默认启用。

### (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



详见本文档的其他章节。

## 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「[出题范围](#)」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. 参与进来

### 5.1. 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。

### 5.2. 翻译

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

## 6. 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。

## 7. 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。

## 8. Credits

Credits 在此不作记载，以网页上的内容为准。