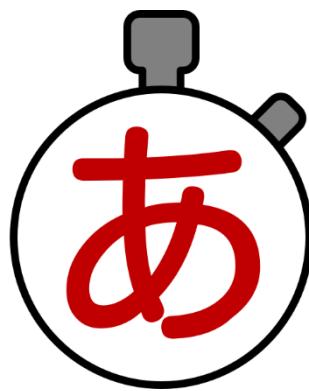


# 假名征服者 说明文档



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

# 目录

<b>1. 简介</b>	<b>4</b>
<b>2. 教程</b>	<b>4</b>
2.1. 游戏（主界面） .....	4
2.1.1. 导航栏.....	4
2.1.2. 统计区.....	4
2.1.3. 出题板.....	6
2.1.4. 答题板.....	6
2.1.5. 控制区.....	7
2.2. 答题记录 .....	7
2.3. 高分榜 .....	8
2.4. 设定 .....	8
2.4.1. 游戏模式.....	8
2.4.2. 出题范围.....	9
2.4.3. 难度.....	11
2.4.4. 显示.....	11
2.4.5. 声音.....	12
2.4.6. PWA .....	13
2.4.7. 开发者选项 .....	13
2.4.8. 用户数据.....	13
2.5. 帮助 .....	13
2.6. 通关提示 .....	14
<b>3. 使用方式</b>	<b>15</b>
3.1. 在线使用 .....	15
3.2. 完全离线使用.....	15
3.2.1. 下载资源.....	15
3.2.2. 直接打开文件（File 协议） .....	15
3.2.3. 使用本地服务器（HTTP 协议） .....	15
<b>4. 常见问题与解答</b>	<b>16</b>
4.1. 游戏中的罗马字与教材中的不太一样。 .....	16
4.2. 可以按「行」而非按「段」设定出题范围吗？ .....	16
<b>5. 参与进来</b>	<b>17</b>
5.1. 反馈 .....	17
5.2. 翻译 .....	17

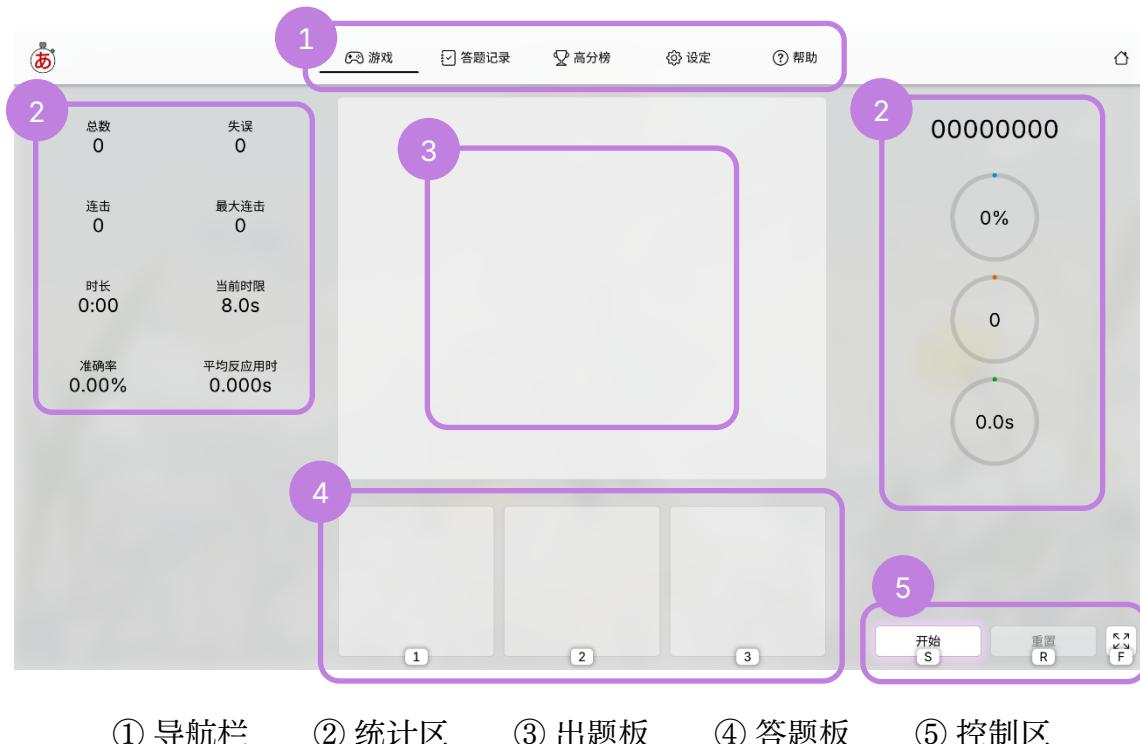
<b>6. 隐私权声明</b>	<b>17</b>
<b>7. 版权说明</b>	<b>17</b>
<b>8. Credits</b>	<b>17</b>
<b>9. 关于</b>	<b>18</b>

# 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）



### 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为毫秒）：

$$\text{加分量} = \text{向下取整}((10000 - (\text{当前时限} - \text{剩余时间})) \div 100 \times \text{连击数})$$

#### (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。快捷键为1, 2, 3（Esc键旁边的或者数字键盘上的均可）。

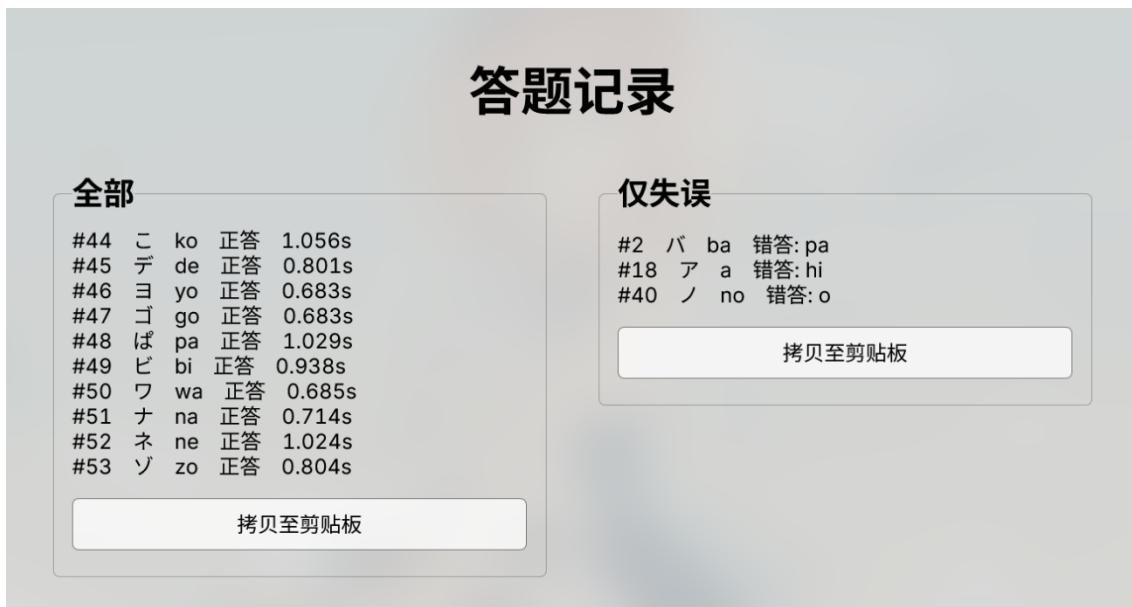
当游戏未在运行或游戏暂停时，答题板按钮会被禁用。[冷却](#)时点击无效。

### 2.1.5. 控制区

包含「开始/暂停/继续 (S)」「重置 (R)」以及「全屏/退出全屏 (F)」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



### 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27项子范围可自由调节：

- 基本平假名（五十音）(1~10)：  
あ行、か行、さ行、た行、な行、は行、ま行、や行、ら行、わ行
- 基本片假名(11~20)：  
ア行、カ行、サ行、タ行、ナ行、ハ行、マ行、ヤ行、ラ行、ワ行
- 拨音(21)：んン
- 平假名浊音(22)：がぎぐ等25个假名
- 片假名浊音(23)：ガギグ等25个假名
- 平假名拗音(24)：きやきゅきょ等33个假名
- 片假名拗音(25)：キヤキュキョ等33个假名
- 外来语新拗音(26)：ヴシエフア等27个假名
- 废弃假名(27)：ゑゑヰヰ

请至少选择6个假名。否则难度过低，且可能会导致出题错误。有8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 い う え お
2	か き く け こ
3	さ し す せ そ
4	た ち つ て と
5	な に ぬ ね の
6	は ひ ふ へ ほ
7	ま み む め も
8	や ゆ よ
9	ら り る れ ろ
10	わ を
11	ア イ ウ エ オ
12	カ キ ク ケ コ
13	サ シ ス セ ソ
14	タ チ ツ テ ト
15	ナ ニ ヌ ネ ノ
16	ハ ヒ フ ヘ ホ
17	マ ミ ム メ モ
18	ヤ ュ ョ
19	ラ リ ル レ ロ
20	ワ ヲ
21	ん ン
22	が ぎ ぐ げ ご ざ じ ず ぜ ぞ だ ぢ づ で ど ば び ぶ べ ぼ ぱ ぴ ぷ ぺ ぽ
23	ガ ギ グ ゲ ゴ ザ ジ ズ ゼ ゾ ダ ヂ ヴ デ ド バ ビ ブ ベ ボ パ ピ プ ペ ポ
24	きや きゅ きょ しゃ しゅ しょ ちや ちゅ ちょ にや にゅ にょ ひや ひゅ ひょ みや みゅ みょ りや りゅ りょ ぎや ぎゅ ぎょ じや じゅ じょ びや びゅ びょ ぴや ぴゅ ぴょ
25	キヤ キュ キョ シヤ シュ ショ チヤ チュ チョ ニヤ ニュ ニョ ヒヤ ヒュ ヒョ ミヤ ミュ ミョ リヤ リュ リョ ギヤ ギュ ギョ ジヤ ジュ ジョ ビヤ ビュ ビョ ピヤ ピュ ピョ
26	イエ ウイ ウエ ウオ ヴア ヴイ ヴ ヴエ ヴオ クア クイ クエ クオ シエ スイ チエ ティ テュ トウ フア フイ フエ フオ ジエ ディ デュ ドウ
27	ゐゑ ヰヰ ヰヰ ヰヰ

### 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（默认）：根据操作系统或浏览器的设定，自动选择「浅色」或「深色」主题。
- 浅色：Sam Toki 的浅色版网页 UI。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 UI。
- 苏菲的炼金工房2：模仿「**苏菲的炼金工房2**」游戏 UI。

- 原神：模仿「原神」游戏 UI。
- 高对比度：适合视障人士。若操作系统或浏览器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。「无」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。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-serif）或明朝体（Serif）。这两者受浏览器字体设定的影响。

### 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. PWA

您可将本应用程序安装至桌面，以 **PWA**（俗称小程序）的形式更方便地使用。在此安装与查看 PWA 的工作状态。

## 2.4.7. 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

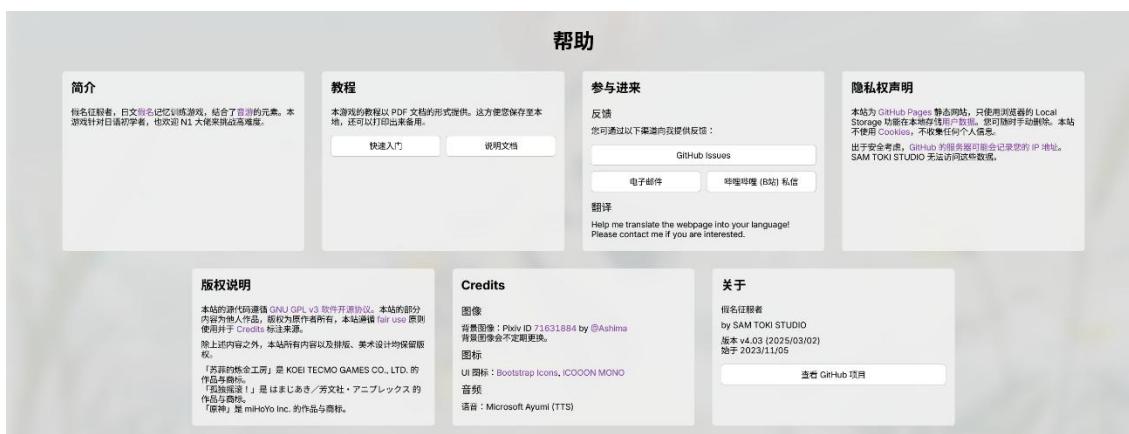
在答题板中高亮显示正确选项。启用后会使网页所有文字（不包括图片中的文字）向右倾斜15度。

## 2.4.8. 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？

本问题已解决。版本 v5.00 更改了出题范围的结构，以五十音的「行」划分子范围。

## 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。SAM TOKI STUDIO 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。

## 8. Credits

Credits 在此不作记载，以网页上的内容为准。

## 9. 关于

假名征服者

by SAM TOKI STUDIO

版本 v5.01 (2025/12/14)

始于 2023/11/05

[查看 GitHub 项目](#)