

# 山田凉上山 说明文档



山田凉上山

by SAM TOKI STUDIO

v2.17 (2025/11/25)

<https://SamToki.github.io/Yamanobo-Ryou>

# 目录

<b>1. 简介</b>	<b>4</b>
<b>2. 教程</b>	<b>5</b>
2.1. 游戏 (主界面) .....	5
2.1.1. 导航栏.....	5
2.1.2. 游戏进度条.....	5
2.1.3. 统计区.....	5
2.1.4. 速度表.....	7
2.1.5. 高度表.....	7
2.1.6. 打字区.....	7
2.1.7. 控制区.....	7
2.2. 高分榜 .....	8
2.3. 文库.....	8
2.3.1. 文本.....	8
2.3.2. 文本属性.....	9
2.3.3. 管理.....	9
2.4. 设定 .....	9
2.4.1. 进度方式.....	9
2.4.2. 难度.....	10
2.4.3. 自定义角色.....	11
2.4.4. 显示.....	11
2.4.5. PWA .....	12
2.4.6. 其他.....	12
2.4.7. 开发者选项.....	12
2.4.8. 用户数据.....	12
2.5. 帮助 .....	13
2.6. 通关提示 .....	13
<b>3. 使用方式</b>	<b>14</b>
3.1. 在线使用 .....	14
3.2. 完全离线使用.....	14
3.2.1. 下载资源.....	14
3.2.2. 直接打开文件 (File 协议) .....	14
3.2.3. 使用本地服务器 (HTTP 协议) .....	14
<b>4. 参与进来</b>	<b>15</b>
4.1. 反馈 .....	15
4.2. 翻译 .....	15

<b>5. 隐私权声明</b>	<b>15</b>
<b>6. 版权说明</b>	<b>15</b>
<b>7. Credits</b>	<b>15</b>

## 1. 简介

山田凉上山，「孤独摇滚！」同人打字训练游戏。屑凉被讨债的波奇酱追上山，开始无尽的逃亡。

本游戏相比其他打字游戏具备以下特色：

- 结合了「登山」与「横板卷轴游戏」的元素。文字显示在斜坡上，且坡度会变化。这降低了可读性，从而增强了挑战性。
- 打错字时不允许忽略，必须更正。这进一步增强了挑战性。
- 可调节您身后的追逐者的速度，与其展开紧张刺激的竞速。
- 可自由更换打字内容与角色图像。
- 实时、直观地显示打字速度。

## 2. 教程

### 2.1. 游戏（主界面）



- ① 导航栏
- ② 统计区
- ③ 速度表
- ④ 高度表
- ⑤ 打字区
- ⑥ 控制区

介于导航栏与统计区之间的是游戏进度条。玩家是画面中央的山田凉，被波奇酱追逐。

#### 2.1.1. 导航栏

用于在「[游戏](#)」「[高分榜](#)」「[文库](#)」「[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. 游戏进度条

显示当前游戏的进度。进度的推进方式有三种：时长、里程与高度。详见「[进度方式](#)」。

#### 2.1.3. 统计区

统计区实时显示游戏的状态。包含6条信息：

### (1) 路程

已正确键入的字符数量。游戏刚开始20个字符内，追逐者不会行动，速度表不会工作。  
当里程超过20字符，追逐者开始追赶，速度表开始显示各种速度。

### (2) 失误

错误键入的次数。当您打错字时，请使用 Backspace 键删除错字，这样删除错字时不会意外增加失误次数。

### (3) 时长

本局游戏消耗的时长。暂停游戏时将暂停计时。

### (4) 击键速度

当前每分钟按键的次数，单位 kpm 为 keystroke per minute 的缩写。该数据为实时数据，但为了显示流畅而设计了显示延迟。若您在移动设备的虚拟键盘上游玩，击键速度可能无法显示。

### (5) 准确率

里程，与里程加失误之和，的比值。对于您的打字水平具有较好的参考意义。

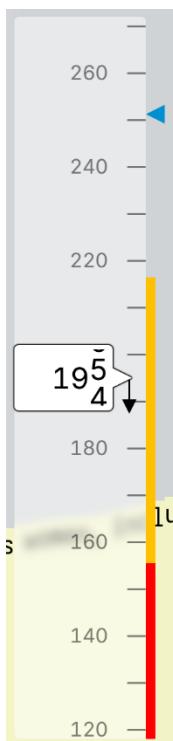
### (6) 总分

每正确键入一个字符便会加分，加分量取决于您键入这个字符所消耗的时间。因此要想获得高分，请尽量快速键入，或者坚持更长时间。总分上限99999999（一亿）。

加分量计算公式（时间单位为毫秒）：

$$\text{加分量} = \text{向下取整}(2^{-\frac{\text{键入耗时}}{100}} \times 100)$$

#### 2.1.4. 速度表



速度表指示您当前的打字速度，单位为每分钟字符数（cpm, character per minute）。若需要，将显示的速度除以5即为英文打字惯用的每分钟单词数（wpm, word per minute）。由于实时的打字速度通常会剧烈变动，为了显示流畅，首先，速度表设计了显示延迟。其次，速度表的数值来源于最近键入20个字符的平均速度。也因此，游戏刚开始20个字符内，速度表不会工作。

速度表的上限为999。若您的速度高于此，速度表仍会显示999。

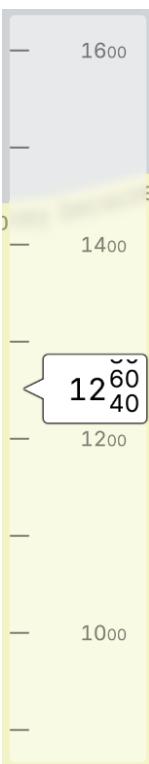
白色（在浅色主题下）的速度气泡右侧，带箭头的黑色竖线指示速度趋势。假若加速度保持不变，速度将在1秒后抵达黑色箭头指示的值。

蓝色箭头指示游戏全程的平均速度，即里程除以时长。黄条指示追逐者的当前速度。红条指示危险速度。所谓危险速度指的是，玩家速度一旦低于该速度，理论上就会在10秒钟之内被追逐者追上，从而游戏结束。

#### 2.1.5. 高度表

高度表显示您所处的海拔高度。若进度方式不是高度方式，则高度表意义不大。

游戏中的高度不需要单位，但实际上它拥有单位——像素。高度的上限为29000，因为珠穆朗玛峰的海拔高度约为8848米，即29031英尺。



#### 2.1.6. 打字区

打字区位于画面中央，点击游戏区域的任意位置即可聚焦至打字区。左半部分地形显示您已键入的文本，右半部分地形显示需要键入的文本。

聚焦至打字区后，开始打字即可开始游戏或继续游戏。打错字时，文本框会高亮提示。当您打错字时，请使用 Backspace 键删除错字，这样删除错字时不会意外增加失误次数。

#### 2.1.7. 控制区

包含「暂停/重置 (Del)」与「全屏/退出全屏」按钮，以及在特定情况下会显示的提示信息。点击按钮，或者按下键盘上的 Del 键即可暂停游戏。再次点击将重置游戏。退出游戏前请先暂停游戏以保存进度。

## 2.2. 高分榜

高分榜					
名次	日期	总分	平均速度	平均击键速度	准确率
最新	2024/10/20	00008640	278cpm	316kpm	98.23%
#2	2024/10/20	00008516	276cpm	314kpm	96.50%
#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、平均速度、平均击键速度、准确率。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. 文库

The screenshot shows the library interface with three main sections: 'Text' (文本), 'Text Properties' (文本属性), and 'Management' (管理).

- Text (文本):** A list of texts with checkboxes and icons. One item is selected: "[English] Yamada Ryou".
  - 显示 6/6
  - 名称: [English] Yamada Ryou
  - 文本内容应为一个长度适中且不含换行的字符串。推荐长度为500至2000字符。语言代码用于正确显示文本内容。
  - 内容: Yamada Ryou is one of the main ch
  - 语音代码: en-US
  - 来源: Bocchi the Rock Wiki [https://bocchi.fandom.com/wiki/Yamada\\_Ryou](https://bocchi.fandom.com/wiki/Yamada_Ryou)
- Text Properties (文本属性):** Displays the properties of the selected text.
- Management (管理):** Includes import and export functions.
  - 导入 (Import): Paste JSON string and click Import.
  - 导出文库 (Export Library): Export the library.
  - 重置文库... (Reset Library): Reset the library.

您可在文库更换打字内容。

### 2.3.1. 文本

筛选功能用于检索含有指定内容的文本。例如在上图中筛选「keyboard」，则筛选出第2条文本。其他5条文本会被隐藏。

点击一条文本即可将打字内容切换至该文本。每条文本右侧的三个按钮分别为生成副本、导出、删除。删除文本前会有二次确认。点击「随机选择」让系统帮您决定接下来要打哪一条文本。点击「新建」即可创建新的文本。「按名称排序」功能视操作系统的语言设定，可能不会按照汉语拼音顺序来排列文本。切换文本后，请留意是否有必要调节难度。

### 2.3.2. 文本属性

在此更改选中的文本的属性。文本属性包括名称、内容、语言代码以及来源。文本内容应为一个长度适中且不含换行的字符串。推荐长度为500至2000字符。语言代码用于正确显示文本内容。在来源处填写文本内容的引用来源，例如作者、链接、协议（例如 [CC BY-SA 协议](#)）等。

### 2.3.3. 管理

「导入」功能可导入文本或整个文库。支持批量导入，每行一个对象。

若要分享导出的数据，请注意其中是否包含个人信息。「重置文库」可将文库恢复至初始状态，仅有内置文本。重置前建议先备份当前文库。

## 2.4. 设定



### 2.4.1. 进度方式

在此更改推进游戏进度的方式。进度方式有「时长」「里程」以及「高度」三种。时长方式下，坚持指定的一段时间即可通关。里程方式下，正确键入指定数量的字符即可通关。高度方式下，登山到指定高度即可通关。高度方式较为特殊，因为偶尔出现下坡时，进度可能会暂时倒退。默认为时长方式。

时长为 1~60 之间的整数，单位为分钟，默认3分钟。

里程为 50~9999 之间的整数，单位为字符，默认500字符。

高度为 200~29000 之间的整数，默认1600。

## 2.4.2. 难度

在此更改游戏难度。

### (1) 追逐者速度

游戏中，您会被追逐者（波奇酱）穷追不舍。您必须走得比她快，否则一旦被追上即游戏结束。追逐者速度分为初始速度与最终速度，游戏中，速度会逐渐地从初始速度加快至最终速度。游戏中您可在速度表旁边查看追逐者的当前速度。

如下图所示，玩家的当前速度与平均速度（蓝色箭头）均为217字符/分钟，追逐者的当前速度（黄条）为213字符/分钟。



初始速度为 10~999 之间的整数，单位为字符/分钟，默认180字符/分钟。最终速度为 10~999 之间的整数，单位为字符/分钟，默认240字符/分钟。初始速度不能大于最终速度，且初始速度与最终速度的差值不超过100。

有三种预设速度供您快速选择。预设的难度较为友好，若感觉不够刺激，您可再手动调快。「西文」速度为 180~240，适用于不需要输入法的语言（例如英文）。「中日韩」速度为 40~60，适用于需要输入法的语言。「禅境模式」速度为10（最小值），几乎相当于忽略了追逐者的存在。

## (2) 最大间距

当您与追逐者拉开了过大的间距，追逐战就不再紧张刺激了。因此需要指定最大间距。间距达到此数值后便不再增加，无论您打字多快，追逐者会跟您一样快，直到您的速度下降至比她慢为止。考虑到性能优化需要，最大间距的上限为100。

最大间距为 10~100 之间的整数，单位为字符，默认50字符。

### 2.4.3. 自定义角色

在此可更换玩家与追逐者的角色图像，还可更换背景图像以匹配角色。点击「对调」可对调玩家图像与追逐者图像。留空即恢复为默认的山田凉与波奇酱。

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 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（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

更改游戏中地形与文本框的字体。可选黑体 ( Sans-serif )、宋体 ( Serif )、等宽字体 ( Monospace )、Inter 与 Iosevka。前三者受浏览器字体设定的影响。默认使用 Iosevka 字体。

由于更换字体会影响地形显示，游戏运行时，该选项不可用。

## 2.4.5. 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。

## 2.4.6. 其他

重置所有「不再显示」的对话框。

## 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。

## 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

当游戏进度抵达100%，即视为通关，系统提示您胜利逃过追杀。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/Yamanobo-Ryou> 即可。

可扫描二维码：



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. 参与进来

### 4.1. 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。

### 4.2. 翻译

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

## 5. 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。

## 6. 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。

「苏菲的炼金工房」是 [KOEI TECMO GAMES](#) CO., LTD. 的作品与商标。「孤独摇滚！」是 [はまじあき](#) / [芳文社・アニプレックス](#) 的作品与商标。「原神」是 [miHoYo](#) Inc. 的作品与商标。

本文档保留版权。

## 7. Credits

Credits 在此不作记载，以网页上的内容为准。