

山田凉上山 说明文档



山田凉上山

by SAM TOKI STUDIO

v1.18 (2024/12/19)

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

目录

1. 简介	3
2. 教程	4
2.1. 游戏（主界面）	4
2.2. 高分榜	7
2.3. 文库	8
2.4. 设定	9
2.5. 帮助	13
2.6. 通关提示	13
3. 使用方式	14
3.1. 在线使用	14
3.2. 完全离线使用	14
4. 参与进来	15
4.1. 反馈	15
4.2. 翻译	15
5. 隐私权声明	15
6. 版权说明	15
7. Credits	15

1. 简介

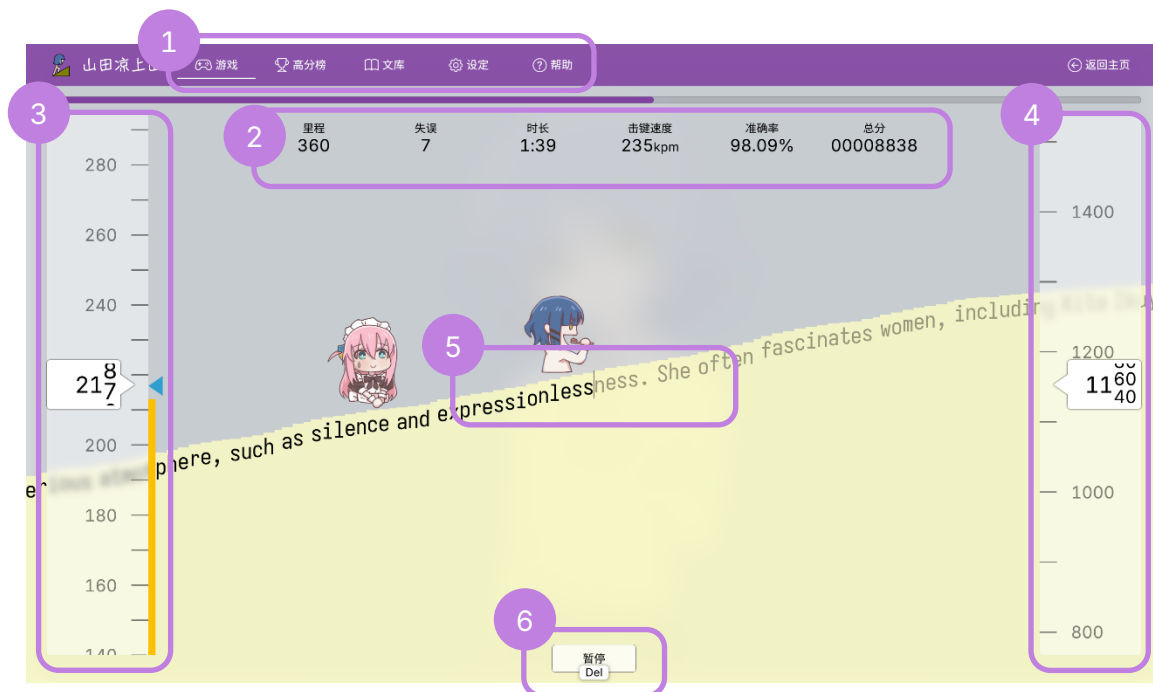
山田凉上山，「[孤独摇滚!](#)」同人打字训练游戏。屑[凉](#)被讨债的[波奇酱](#)追上山，开始无尽的逃亡。

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 [2.4.1](#)。

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) 里程 (Odometer)

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 (Typo count)

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 (Elapsed time)

本局游戏消耗的时长。暂停游戏时将暂停计时。

(4) 击键速度 (Keystroke speed)

当前每分钟按键的次数，单位 kpm 为 keystrokes 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 (Accuracy)

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。

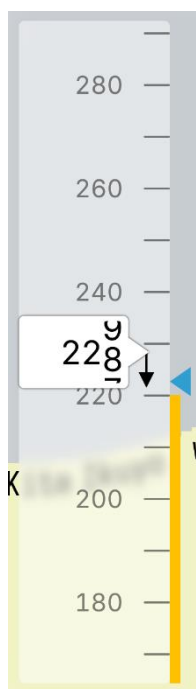
(6) 总分 (Score)

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）：

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

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，characters 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，words 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（左图中由于在画面外而显示不出来）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」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



您可在文库更换打字内容。

2.3.1. 文库

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。

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，游戏过程中，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）均约为217字符/分钟，追逐者的当前速度（黄条）约为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「对调角色」可对调玩家图像与追逐者图像。点击「重置」可清空这里的设定，恢复至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）：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

更改游戏中地形与文本框的字体。可选黑体、宋体或等宽字体，推荐使用等宽字体。不支持选择具体的字体。

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. 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。

2.4.6. 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。

2.5. 帮助



详见本文档的其他章节。

2.6. 通关提示

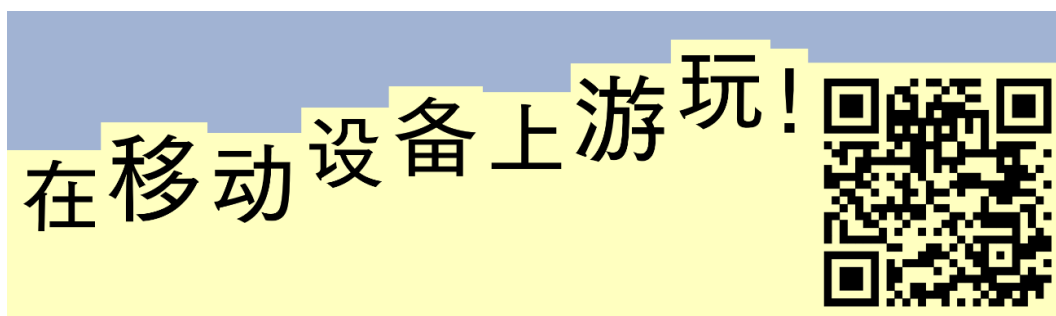
当游戏进度抵达100%，即视为通关，系统提示您胜利逃过追杀。提示后，本次游戏的总体情况会被记录在高分榜上，高分榜会按总分排序刷新，并展示给您。

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](#)，但我无法访问这些数据。

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。

「孤独摇滚！」，原名「ぼっち・ざ・ろっく！」，作品版权为 © はまじあき / 芳文社・アニプレックス。

本文档保留版权，未经许可不得复制、分发、篡改等。

7. Credits

Credits 在此不作记载，以网页上的内容为准。