

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. 其他	15
4.1. 参与进来	15
4.2. 隐私权声明	15
4.3. 版权说明	15
4.4. Credits	15

1. 简介

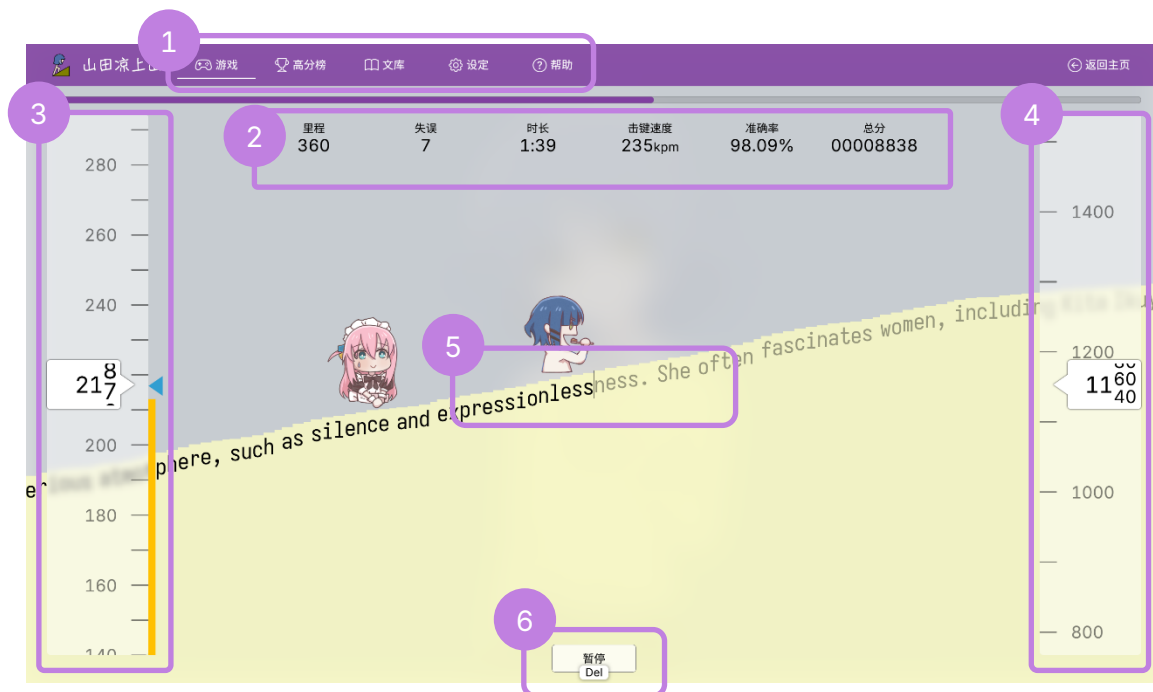
山田凉上山，「[孤独摇滚!](#)」同人打字训练游戏。屑[凉](#)被讨债的[波奇酱](#)追上山，开始无尽的逃亡。

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[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. 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。

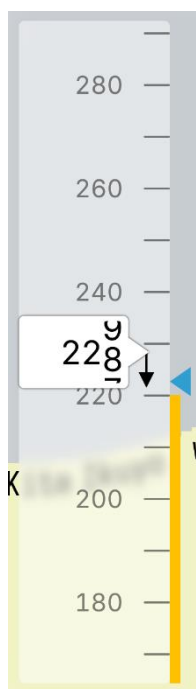
(6) 总分 (Score)

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

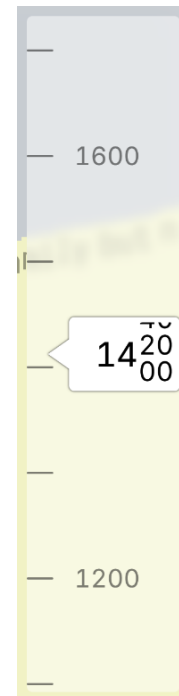
高度表显示您所处的海拔高度。若进度方式不是高度方式，则高度表意义不大。

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。

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，玩家当前的速度与平均速度（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



参考本文档[第1章](#)与[第4章](#)。

2.6. 通关提示

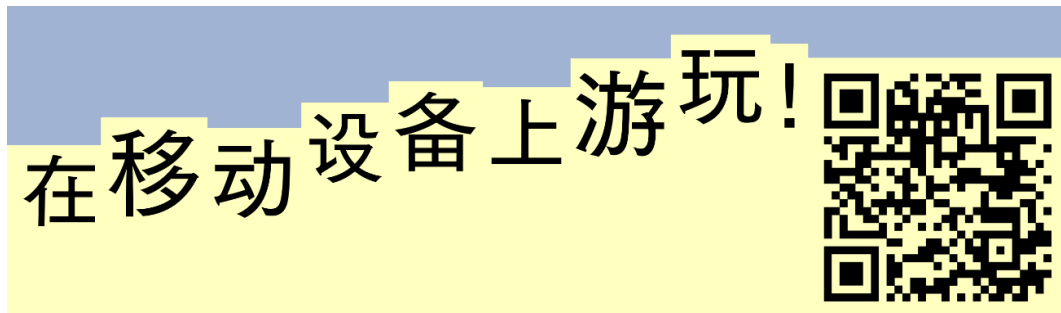
当游戏进度抵达100%, 即视为通关, 系统提示您胜利逃过追杀。提示后, 本次游戏的总体情况会被记录在高分榜上, 高分榜会按总分排序刷新, 并展示给您。

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. 其他

4.1. 参与进来

4.1.1. 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。

4.1.2. 翻译

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

4.2. 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。

4.3. 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。

「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。

4.4. Credits

Credits 在此不作记载，以网页上的内容为准。