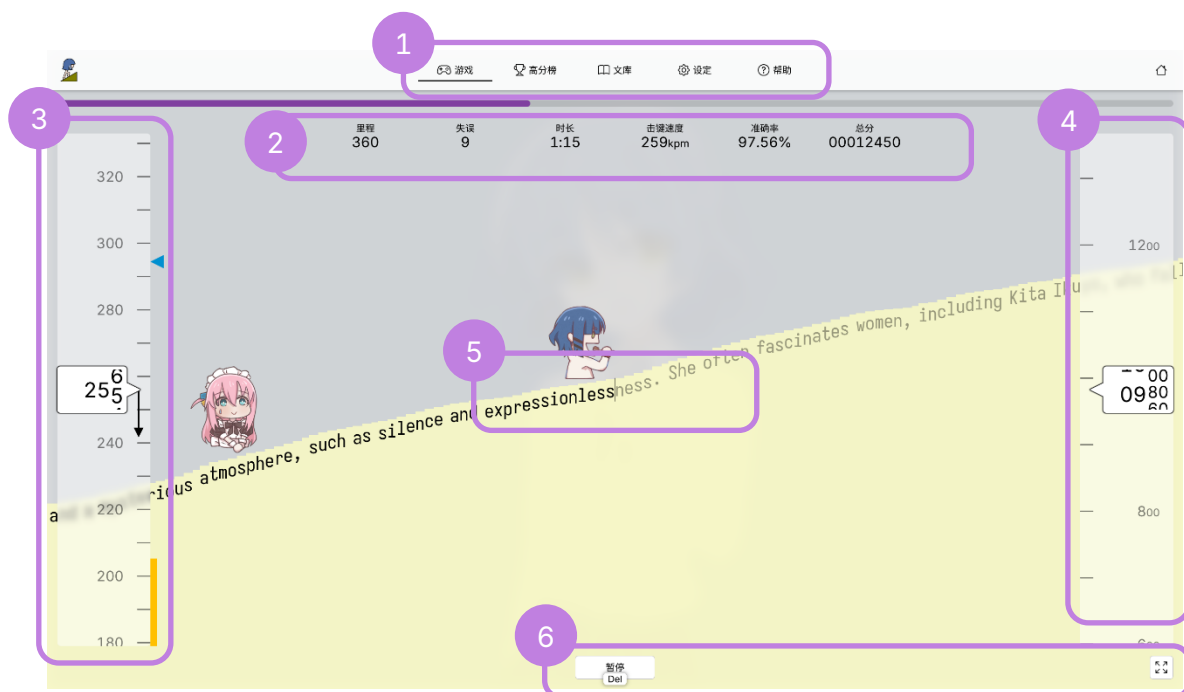


# 山田凉上山 快速入门

## 1. 主界面概览



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. 准备游戏

### 2.1. 直接开始游戏？

若您第一次使用本游戏，且想要以默认设定直接开始游戏，那么直接开始打字即可。若想要先浏览并更改打字内容或者设定，请点击导航栏上的「文库」或者「设定」，或手动下滑至该部分。



本「快速入门」教程仅介绍与游戏相关的设定。稍后您可按照自己的偏好自行更改其他设定。

## 2.2. 文库

在此更改打字的内容。选择一条文本后，可在「文本属性」中查看与修改文本的内容。

## 2.3. 进度方式

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。

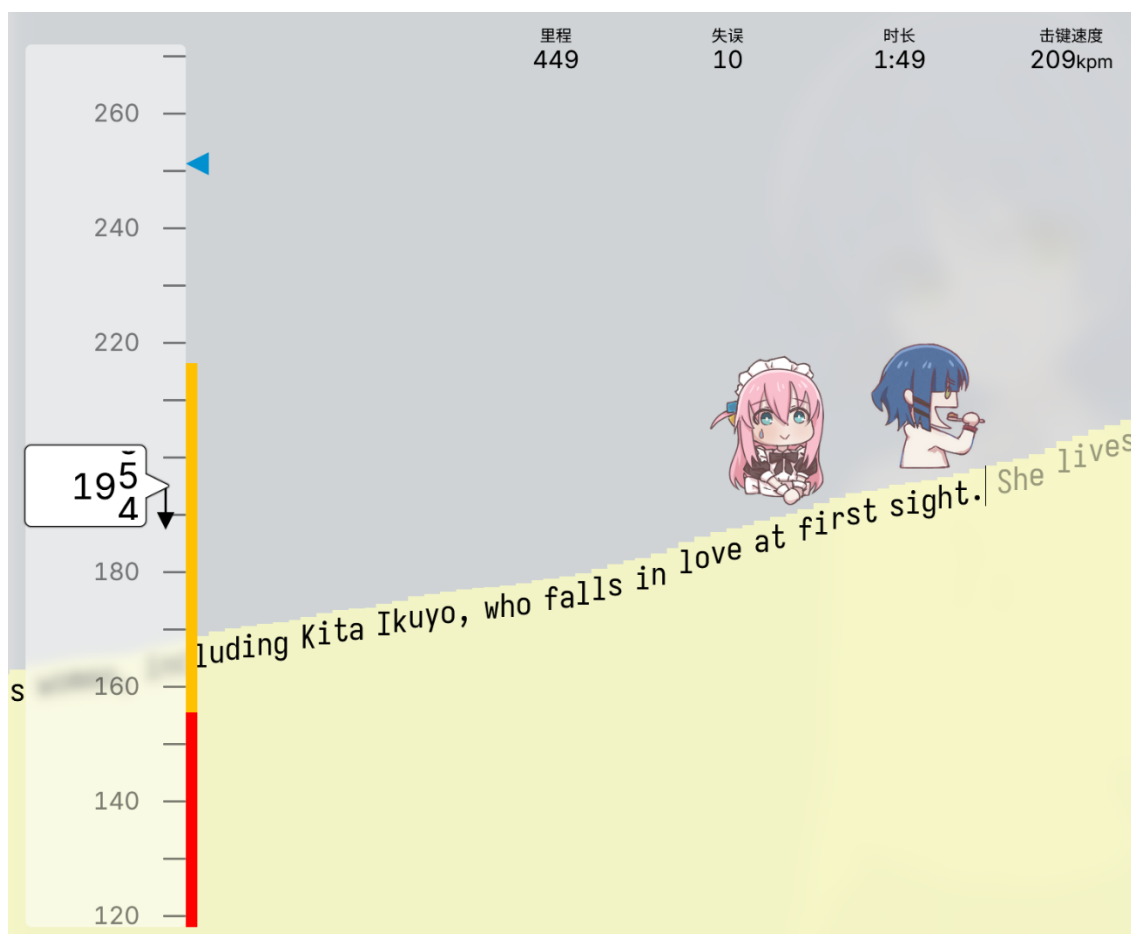
## 2.4. 难度

在此更改游戏难度。

### 2.4.1. 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，玩家的当前速度为195字符/分钟，平均速度（蓝色箭头）为251字符/分钟，追逐者的当前速度（黄条）为216字符/分钟，危险速度（红条）为155字符/分钟。



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。

### 2.4.2. 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。

## 3. 开始游戏

若您更改了设定，点击导航栏上的「游戏」即可回到游戏主界面。开始打字即可开始游戏！



### 3.1. 游戏状态

上图中，顶部是进度条与统计区。左侧是速度表，显示您的实时打字速度（字符/分钟）。游戏刚开始时暂时不会显示速度。右侧是高度表，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。

统计区有6条内容。其中击键速度显示您的实时击键速度，即每分钟的按键次数。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。总分决定了本局游戏在高分榜上的位置。打字速度越快，总分增加得也就越快。坚持得越久，最终的总分也就越高。

### 3.2. 操作

正确键入地形上显示的文字即可前进。注意不要被追上了！若打错字了，请使用 Backspace 键删除错字。

点击下方的暂停按钮，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。

### 3.3. 通关

通关后，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。

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					

v1.18 (2024/12/19)

© 2024 SAM TOKI STUDIO

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