LUMEN

守光人学习手册

24 个区域，72 个任务。理解 Vim 移动与编辑语言的实用指南。

24 座岛屿 / 72 项任务 / 全部免费

简体中文 / 版本 0.3.0

本手册说明游戏支持的教学子集。虚拟文件保留在浏览器中，游戏不会访问设备的文件系统。

请先自行尝试。解法仅为示例，其他正确的按键序列也可能完成目标。

目录

出发之前 3

命令图鉴 5

岛屿攻略 10

01 / 灯笼港 . . . 11
02 / 词语林地 . . . 13
03 / 行间石桥 . . . 14
04 / 回声观星台 . . . 16
05 / 余烬锻坊 . . . 17
06 / 镜影图书馆 . . . 19
07 / 曙光书写室 . . . 21
08 / 晨光之塔 . . . 23
09 / 风之峭壁 . . . 25
10 / 寻迹者山口 . . . 26
11 / 石之环 . . . 27
12 / 地平线之塔 . . . 29
13 / 织字工坊 . . . 31
14 / 语法铸造厂 . . . 33
15 / 词语圣所 . . . 35
16 / 界符宝库 . . . 37
17 / 低语礼堂 . . . 39
18 / 绘图师营地 . . . 41
19 / 回声柜 . . . 43
20 / 九重记忆厅 . . . 45
21 / 书记港 . . . 48
22 / 钟械果园 . . . 50
23 / 织工试炼 . . . 52
24 / 起始之巅 . . . 54

继续学习 56

出发之前

旅程目标

这段旅程教你有意识地操作文字：从单次移动，到文本对象、寄存器与宏。每个区域介绍一小组命令。任务要求使用指定工具，而不只是碰巧得到目标文字。

完成游戏表示练习过本课程，并不等于掌握完整 Vim 的全部功能。欢迎重玩已完成的任务，寻找清晰、可靠、适合自己的解法。

如何游玩

先选择语言，为角色取名并同意使用条款。点击棋盘，让它接收键盘输入。普通模式下，字母执行命令；插入模式下，字母成为文字。Esc 返回普通模式。触屏设备可以使用棋盘下的按键与输入框。

行动前先阅读目标，比较当前内容与目标文字，并查看必需命令。提示会逐步变得具体。重新开始只影响当前任务；地图可以带你回到已解锁区域。 你可以随时通过帮助按钮打开说明和手册。插入模式下 Esc 返回普通模式；普通模式中没有待完成命令时，Esc 打开暂停菜单，也可以点击暂停按钮。 最后三个任务可作为可选计时挑战。参考用时只是额外挑战，不是完成课程的条件。请先练习正确操作，再提高速度。

存档与隐私

角色名字、条款接受记录和进度保存在当前浏览器的 localStorage 中。这不是账号，也不是云端备份。无痕模式、清除网站数据或存储限制可能让存档消失。请下载备份，以便保存或迁移到其他设备。

可选诊断默认关闭，在设置中有独立开关，并非游戏的必要条件。诊断只包含少量技术错误数据，不包含名字、练习文字或完整存档。数据处理细节见使用条款。

按键记法

大小写有区别：w 与 W、p 与 P、i 与 I 是不同命令。3w 表示先按 3，再按 w；Ctrl-r 表示按住 Control 再按 r。+、-、|、$、%、分号与逗号都是真实的命令按键。

ciw 这样的命令由操作符 c 与文本对象 iw 组成。石板上的文件名和目标文字需要原样输入，即使说明使用其他语言。以 : 开头的命令，以及 / 或 ? 搜索，都用 Enter 确认。 请按顺序输入，不要输入步骤之间的箭头。<Esc>、<Enter>、<C-r>、<Space> 分别表示 Escape、Enter、Control+r、空格键；不要输入尖括号。

游戏与真正的 Vim

LUMEN 是针对选定 Vim 学习范围的教育模拟器。棋盘表示文本缓冲区，可见部分就是视图窗口。滚动命令改变视图，而不修改文字。文件是虚拟的：游戏不会读取电脑目录，也不会执行操作系统命令。

命令遵循所教授操作的含义，但游戏不替代具有全部选项、插件和语法例外的完整 Vim。游戏帮助和本手册描述了支持的范围。

命令行

冒号打开命令行。:w 保存虚拟文档，:e 打开另一文档，:ls 列出缓冲区，:b 切换缓冲区。:marks 列出标记；:delmarks 或缩写 :delm 删除标记，:delmarks! 清除本地标记。:reg 显示寄存器内容。

:set nu 与 :set nonu 开启、关闭绝对行号，:set nu! 切换其状态。:set rnu、:set nornu、:set rnu! 对相对行号执行对应操作。Enter 确认命令，Esc 取消。

寄存器

寄存器相当于 Vim 的剪贴板。普通复制与删除使用无名寄存器；双引号前缀可选择其他寄存器。a-z 是命名寄存器，写入 A-Z 会追加到对应的小写寄存器。

寄存器 0 保存最近复制的内容，1-9 保存较大删除的历史，- 保存小范围删除。_ 是黑洞寄存器：删除到这里不会覆盖其他剪贴板内容。用 :reg 检查实际保存了什么。

宏

宏记录一系列操作，也包括光标移动。要在寄存器 a 中录制，按 qa，执行操作，再按 q 结束。@a 回放寄存器 a，@@ 重复上一次回放的宏。回放前的数字指定重复次数。

多次回放前，先测试一次。可靠的宏应停在可预测的位置，为处理下一段文字做好准备。

虚拟文件与缓冲区

缓冲区是打开的文档，文件名标识其虚拟保存版本。:w [名称] 保存，:e 名称 打开，:ls 列出，:b 名称或编号 切换缓冲区。离开文档前，请保存希望保留的更改。

这些操作都发生在游戏及本地存档内。导出旅程得到的是备份，并不会在电脑文件系统中保存真实源文件。不要在练习中输入密码或其他机密信息。

<Esc> 表示 Escape，<Enter> 表示回车，<C-r> 表示 Ctrl+r，<Space> 表示空格。箭头只分隔片段，不需要输入。请注意大小写。

命令图鉴

命令	作用
`0`	移动到当前行的第一列。
`hjkl`	h 向左，j 向下，k 向上，l 向右：最基本的光标移动。
`h`	向左移动一格或一个字符。
`j`	向下移动一行或一格。
`k`	向上移动一行或一格。
`l`	向右移动一格或一个字符。
`w`	移动到下一个词的开头。
`b`	向后移动到词的开头。
`e`	移动到词的末尾。
`^`	移动到本行第一个非空白字符。
`$`	移动到当前行的最后一个字符。
`gg`	移动到第一行。
`G`	移动到最后一行。
`count`	数字表示下一个移动的重复次数，例如 3w 或 2j。
`f`	按 f 再按一个字符，找到它在当前行中的下一次出现。
`;`	重复上一次通过 f 进行的字符查找。
`/`	向前搜索文字，用 Enter 确认。
`n`	沿原搜索方向重复查找。
`N`	沿与上次 / 或 ? 相反的方向搜索。
`x`	删除光标所在字符。
`r`	用接下来输入的字符替换光标所在字符。
`dd`	剪切当前行并存入寄存器。
`dw`	删除从光标到下一个词开头之前的文字。
`u`	撤销上一次文字更改。
`Ctrl-r`	重做被撤销的更改。
`yy`	将当前整行复制到寄存器。

命令	作用
yw	复制从光标到下一个词开头之前的文字。
p	在光标后粘贴文字，整行则粘贴到当前行下方。
i	在光标之前开始插入。
a	在光标之后开始插入。
A	在本行末尾开始插入。
o	在下方新建一行并开始插入。
Esc	返回普通模式，或取消尚未完成的命令。
:w	保存虚拟文档；可选名称指定游戏内文件。
1 ... 9	操作符或移动前的数字指定次数；2d3w 将两个次数相乘。
W	移到下一个由空白分隔的 WORD；标点仍属于同一 WORD。
E	移到当前或下一个非空白 WORD 的末尾。
B	向后移到 WORD 开头；标点不会把它拆成多个词。
ge	向后移到上一个词的末尾。
gE	向后移到上一个 WORD 的末尾。
+	移到下一行首个非空白字符，可加次数。
-	移到上一行首个非空白字符。
|	到达数字指定的列，如 5|；无数字时到第一列。
F	按 F 再输入字符，在当前行向后查找。
t	移到本行下一个目标字符的前一格。
T	向后查找字符，停在其后一格。
,	沿相反方向重复上一次 f、F、t 或 T。
*	向前搜索光标所在的完整单词。
#	向后搜索光标所在的完整单词。
?	向后搜索文字，用 Enter 确认。
%	跳到配对的 ()、[] 或 {} 括号。
[{	向后移到包围当前区域的未匹配左花括号。
]}	向前移到包围当前区域的未匹配右花括号。
[(	向后移到包围当前区域的未匹配左圆括号。

命令	作用
`])`	向前移到包围当前区域的未匹配右圆括号。
`{`	向后移到段落边界；空行分隔段落。
`}`	向前移到下一个段落边界。
`(`	向后移到句子开头。
`)`	向前移到下一句开头。
`zt`	滚动视图，使当前行位于顶部。
`zz`	将当前行置于视图中央，不改变文字。
`zb`	滚动视图，使当前行位于底部。
`H`	移到视图中首个可见行。
`M`	移到视图中间的可见行。
`L`	移到视图中最后一个可见行。
`nu / :set nu`	显示绝对行号。
`nonu / :set nonu`	隐藏绝对行号。
`nu! / :set nu!`	切换绝对行号显示。
`rnu / :set rnu`	显示相对行号，表示与光标行的距离。
`nornu / :set nornu`	隐藏相对行号。
`rnu! / :set rnu!`	切换相对行号显示。
`X`	删除光标前的字符。
`D`	删除从光标到行尾的内容。
`~`	切换光标所在字母的大小写。
`I`	在本行首个非空白字符处开始插入。
`O`	在当前行上方新建一行并进入插入模式。
`s`	删除光标所在字符并开始插入。
`S`	替换当前整行并进入插入模式。
`d`	删除操作符：后接移动或对象，如 d$、diw、d2w。
`y`	复制操作符：与移动或文本对象组合。
`c`	修改操作符：删除指定范围并进入插入模式。
`cc`	修改当前整行并开始插入。

命令	作用
C	修改光标至行尾的内容并开始插入。
Y	复制当前整行；在本游戏中等同于 yy。
.	重复上一次文字修改，包括插入的内容。
iw	词内部，不含周围空白；与 d、y、c 组合。
aw	包含相邻空白的整个词，供操作符使用。
iW	WORD 内部：包含标点的连续非空白内容。
aW	包含周围空白的 WORD。
is	句子内部，不含句间分隔空白。
as	包含分隔空白的句子。
ip	段落内部，不含周围空行。
ap	包含分隔空行的段落。
i[/ i]	配对 [] 内部，不含括号；两个别名等价。
a[/ a]	包含括号的整对 []。
i(/ i) / ib	配对 () 内部，不含括号；ib 是别名。
a(/ a) / ab	包含括号的整对 ()；ab 是别名。
i{ / i} / iB	配对 {} 内部，不含花括号；iB 是别名。
a{ / a} / aB	包含花括号的整对 {}；aB 是别名。
i< / i>	配对 <> 内部，不含尖括号。
a< / a>	包含尖括号的整对 <>。
i"	双引号内部文字，不含引号。
a"	包含双引号的文字。
i'	单引号内部文字，不含引号。
a'	包含单引号的文字。
i`	反引号内部文字，不含反引号。
a`	包含反引号的文字。
it	配对 HTML 标签内部，不含标签。
at	包含开始与结束标签的整个元素。
m	设置标记：按 m 和字母，如 ma，记住当前位置。

命令	作用
'	单引号加标记字母，跳到该行首个非空白字符。
`	反引号加标记字母，跳到保存的精确位置。
:marks	显示已保存的标记。
:delmarks / :delm	删除指定标记，如 :delmarks a；:delm 为缩写。
:delmarks!	删除所有本地标记。
"	寄存器前缀：双引号、寄存器名，再接操作符或 p。
""	无名寄存器保存最近复制或删除的文字。
"-	小删除寄存器：保存不足整行的删除内容。
"_	黑洞寄存器：删除而不覆盖其他寄存器。
"0	寄存器 0 保留最近复制的内容，不被后续删除替换。
:reg / :registers	显示寄存器，可指定名称，如 :reg a0。
:e	打开指定名称的虚拟文件。
:ls	列出已打开的缓冲区及其编号。
:b	按名称或编号切换虚拟缓冲区。
q	q 加字母开始录制宏，再按 q 结束。
@	回放指定寄存器的宏，如 @a；前加数字可重复。
@@	再次回放上次使用的宏。
"1 ... "9	较大删除的历史：1 最新，9 为保留的最早内容。
"a ... "z	命名寄存器 a-z：在操作符前选择字母以保留文字。
"A ... "Z	大写 A-Z 向对应 a-z 寄存器追加内容，而非覆盖。
P	在光标前粘贴文字，或在当前行上方粘贴整行。
:set	修改显示选项，如 :set nu 或 :set rnu!。
:	打开命令行，输入命令并用 Enter 确认。
z	滚动前缀：用 t、z 或 b 完成。
:undo	撤销上一次编辑，是 u 的命令行形式。
:redo	重做撤销的编辑，是 Ctrl-r 的命令行形式。
:delm!	等同于 :delmarks!，清除全部本地标记。

岛屿攻略

请先自行尝试。解法仅为示例，其他正确的按键序列也可能完成目标。

<Esc> 表示 Escape，<Enter> 表示回车，<C-r> 表示 Ctrl+r，<Space> 表示空格。箭头只分隔片段，不需要输入。请注意大小写。

01 / 灯笼港

每段旅程，都从一次移动开始

海浪把你送到一座灯火尽灭的港口。奈莉在码头石缝间找到了散落的火花。收集它们，第一条道路就会重新浮现在世界中。

任务 01 / 第一点火花

用 l 向右前进，收集火花，再用 k 向上走到光门。

起点: 行 4, 列 3

收集光点: (4, 6). 光标目标: (2, 6).

```
1     #########
2     #.......#
3     #.......#
4     #.......#
5     #########
```

练习命令: l, k

提示: l 向右，k 向上。本任务需要使用这两个按键。 收集火花后任务还没结束，请把光带到发亮的门前。

一种可行路线

```
lllkk
```

任务 02 / 潮汐阶梯

使用 h 和 j 离开上方道路，收集火花，再到达左侧的光门。

起点: 行 2, 列 8

收集光点: (4, 6). 光标目标: (4, 3).

```
1     #########
2     #.......#
3     #.......#
4     #.......#
5     #########
```

练习命令: h, j

提示: h 向左，j 向下。这次需要使用两种移动。 先靠近火花，再用 j 向下收集它，随后把光带到门前。

一种可行路线

```
hhjjhhh
```

任务 03 / 点亮码头

收集所有剩下的火花。光芒归来时，港口会指向下一座岛屿。

起点: 行 2, 列 2

收集光点: (2, 8), (6, 8), (6, 2). 光标目标: (4, 4).

```
#########
#.......#
#.#####.#
#...#...#
#.#####.#
#.......#
#########
```

提示: 移动之前，先观察整条道路和光芒的位置。 路走到尽头时，可以回退几格。慢慢尝试就好，这项任务不需要抢时间。

一种可行路线

```
lllllljjjjhhhhhhkkll
```

02 / 词语林地

用词语思考，而非逐格前行

这片林地的树木从词语中生长。寂静之潮打散了它们的根，伊沃再也无法穿行于句子之间。他会教你找到整个词语的起点和终点。

任务 04 / 树根之间

使用 w 在词首之间跳跃，到达指定的位置。

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 1, 列 10.

```
1     dew moss lantern river
```

练习命令: w

提示: w 移动到下一个词的开头。 空格分隔着词语的小岛。w 用一次移动就能跨过这样的间隔。

一种可行路线

ww

任务 05 / 身后的足迹

找到前面的某个词。用 b 沿着文字小径向后返回。

起点: 行 1, 列 10

光标目标: 行 1, 列 5.

```
1     dew moss lantern river
```

练习命令: b

提示: b 向后移动到词的开头。 如果位于词中间，第一次 b 会回到该词开头，再按一次才会继续向前一个词移动。

一种可行路线

b

任务 06 / 枝梢的尽头

停在正确词语的最后一个字母上，试试 e。

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 1, 列 11.

```
1     soft silver light
```

练习命令: e

提示: e 移动到词语的末尾。 观察发光的目标。词首与词尾是不同的位置，请选择能准确到达的动作。

一种可行路线

we

03 / 行间石桥

从这一端，直达另一端

这些石桥只记得起点和终点。塞拉会教你找到桥的边缘，也会让移动带上次数。漫长的渡越，不一定需要很多次独立的按键。

任务 07 / 第一块石头

先用 0 到达行首，再用 ^ 到达第一个字母。

起点: 行 1, 列 10

光标目标: 行 1, 列 4.

```
1         stone bridge
```

练习命令: 0, ^

提示: 0 到达第一列，即使那里是空格；^ 会跳过行首的空格。 先按 0，再按 ^。目标是第一个字母，但本任务需要练习这两种行首移动。

一种可行路线

```
0^
```

任务 08 / 彼岸

用 G 跳到最后一行，再用 $ 到达它的末尾。

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 3, 列 16.

```
1     a quiet river
2     under the bridge
3     the last lantern
```

练习命令: G, $

提示: G 到达整份记录的最后一行，$ 到达当前行的最后一个字符。 将两种移动连起来：G，然后 $。不用逐行向下走。

一种可行路线

```
G$
```

任务 09 / 迈出长步

用 gg 返回顶端，用 3j 向下移动三行，再用 0 选中第一列。

起点: 行 5, 列 5

光标目标: 行 4, 列 1.

```
1     north gate
2     mist
3     old steps
4     star bridge
5     last lantern
```

练习命令: gg, count, 0

提示: gg 到达第一行，j 前面的数字 3 表示重复移动三次。 依次使用 gg、3j、0。数字是命令的一部分，不是要插入的文字。

一种可行路线

```
gg3j0
```

04 / 回声观星台

寻找一眼看不见的道路

岛屿上空的星辰仍然闪耀，但它们的名字散落在石板各处。奥林听见归来的回声。学会寻找字符和词语，你就能读出其中的路。

任务 10 / 选中的星

使用 f 在当前行中找到字母 l。

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 1, 列 8.

```
1      moss | lantern | stars
```

练习命令: f

提示: f 会等待要寻找的字符。本任务中，这个字符是 l。 先按 f，再按 l，就会到达下一个 l，不用逐个字母走过去。

一种可行路线

```
fl
```

任务 11 / 字符的回声

用 fb 找到下一个 b，再用分号 ; 重复这次查找。

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 1, 列 11.

```
1      bell bell bell
```

练习命令: f, ;

提示: 按 f 后再按 b。; 会重复上一次单字符查找。 先用 fb，再按 ;，到达同一行中的另一个 b。

一种可行路线

```
fb;
```

任务 12 / 归来的回声

输入 /light 并按 Enter 搜索 light，再依次使用 n、N、n，到达最后一块石板上的回声。

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 3, 列 10.

```
1      light sleeps
2      follow light
3      wake the light
```

练习命令: /, n, N

提示: n 沿同一方向寻找下一个结果，N 沿相反方向搜索。 输入 /light，按 Enter，然后依次按 n、N、n。本任务需要练习两个搜索方向。

一种可行路线

```
/light → <Enter> → nNn
```

05 / 余烬锻坊

放心修补，更改可以撤销

炉膛中剩下的温度，足以锻造新的字母。阿莎不要求每个动作都完美：熟练的匠人也懂得撤销错误。清理受损的记录，让炉火重新燃起。

任务 13 / 记录中的碎片

用 x 删除多余的字符，恢复正确的文字。

起点: 行 1, 列 6

初始文本

```
1  sparkx
```

目标文本

```
1  spark
```

练习命令: x

提示: x 删除光标所在的字符。 先把光标移到多余的字母上。删除后，检查整段文字，而不只是光标的位置。

一种可行路线

x

任务 14 / 金属的记忆

用 rg 将第一个 c 改成 g，用 u 撤销，再用 Ctrl-r 重做。

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1  cold ember
2  cold ember
```

目标文本

```
1  gold ember
2  cold ember
```

练习命令: r, u, Ctrl-r

提示: r 会等待替换用的字符。rg 会把 cold 改成 gold。 rg 之后按 u，再按 Ctrl-r。目标是第一行 gold ember，第二行 cold ember。

一种可行路线

`rg → u → <C-r>`

任务 15 / 新的形状

用 dw 删除第一个 broken，再用 dd 剪掉剩下的损坏行，只留下 dawn。

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1  broken broken
2  dawn
```

目标文本

```
1  dawn
```

练习命令: dw, dd

提示: dw 向下一个词删除，dd 删除当前整行。 先 dw，再 dd。两种不同大小的损坏，需要两种工具。

一种可行路线

```
dwdd
```

06 / 镜影图书馆

好的想法，值得一次回响

书架上的书页映在水中。米拉能在一个词消失之前将它保存下来。借助寄存器，你可以复制一点光，也可以把整行记录移到新的地方。

任务 16 / 双生之行

用 yy 复制一行，再用 p 把它的倒影放到下方。

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1  light
2  sleep
```

目标文本

```
1  light
2  light
3  sleep
```

练习命令: yy, p

提示: yy 复制当前整行，原文仍会保留。 复制整行后，p 把它粘贴到当前行的下方。先选好副本要放在哪里。

一种可行路线

yyp

任务 17 / 镜中的词

用 yw 保存一个词，再通过 p 放到正确位置。

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1  glow moss
```

目标文本

```
1  glow glow moss
```

练习命令: yw, p

提示: yw 复制从光标到下一个词开头之前的文字。 复制文字片段时，p 将它放在光标之后。这与粘贴整行的方式不同。

一种可行路线

ywwhp

任务 18 / 新的顺序

使用 dd 剪切一行，再用 p 移动它，恢复正确的顺序。

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1     mist
2     sun
3     sky
```

目标文本

```
1     sun
2     mist
3     sky
```

练习命令: dd, p

提示: dd 将删除的行保存在 p 所使用的同一个寄存器中。 剪切后移动到目标位置。p 会把记住的那一行放在当前行下方。

一种可行路线

```
ddp
```

07 / 曙光书写室

留下属于你的新记录

伊诺发现编年史中出现了空缺。这些词无法只靠移动找回，必须有人重新写下它们。在这里，你将学会在操作文字与输入文字之间切换的节奏。

任务 19 / 缺少的词

放好光标，使用 i 进入插入模式，输入缺少的文字。

起点: 行 1, 列 5

初始文本

```
1     the returns
```

目标文本

```
1     the dawn returns
```

练习命令: i, Esc

提示: i 从光标之前开始插入文字。 插入模式下，字母会变成文字内容。Esc 可以恢复普通模式与移动命令。

一种可行路线

```
i → dawn<Space> → <Esc>
```

任务 20 / 更多的空间

用 a 添加 s，再按 Esc；随后用 A 在行尾添加一个空格和 shine。

起点: 行 1, 列 4

初始文本

```
1     star
```

目标文本

```
1     stars shine
```

练习命令: a, A, Esc

提示: a 在光标之后插入，A 在整行末尾插入。 用 a、s、Esc 将 star 改成 stars，再用 A、空格、shine、Esc，得到 stars shine。

一种可行路线

```
as → <Esc> → A<Space>shine → <Esc>
```

任务 21 / 封存编年史

用 o 新建一行，输入 returns，再按 Esc，最后用 :w 和 Enter 保存。

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1  dawn
```

目标文本

```
1  dawn
2  returns
```

练习命令: o, Esc, :w

提示: o 在下方新建一行，并立即进入插入模式。 在 dawn 下方写入 returns，再依次按 Esc、:w、Enter，封存完整的石板。

一种可行路线

`oreturns → <Esc> → :w → <Enter>`

08 / 晨光之塔

所有道路，最终都通向光

塔顶的透镜由最初几座岛屿的碎片组成。结合学到的能力，唤来第一道晨光。它将照亮更多区域，开启通向熟练掌握的道路。

任务 22 / 记忆中的地图

用 dd 剪掉损坏的第一行，用 yy 复制正确的一行，用 p 粘贴，再用 :w 确认。

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1  lost lost
2  keep the light
```

目标文本

```
1  keep the light
2  keep the light
```

练习命令: dd, yy, p, :w

提示: dd 后剩下 keep the light。yy 记住整行，p 在下方创建副本。 依次使用 dd、yy、p，再输入 :w 并按 Enter。石板上应留下两行相同的 keep the light。

一种可行路线

`ddyyp:w → <Enter>`

任务 23 / 最后的修补

用 /sleep 和 Enter 找到 sleep，用 dw 删除它，再用 A 添加 sing，最后用 :w 保存。

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1  moss covers dawn
2  the bells sleep
```

目标文本

```
1  moss covers dawn
2  the bells sing
```

练习命令: /, dw, A, :w

提示: 搜索会让光标停在 sleep 上。dw 删除这个词，A 让你从行尾继续写。 第一行保持不变，第二行应为 the bells sing。按 Esc 结束插入，再用 :w 和 Enter 保存。

一种可行路线

`/sleep → <Enter> → dwAsing → <Esc> → :w → <Enter>`

任务 24 / 让光归来

删除第一行，复制剩下的一行，再另起一行写入 the dawn returns，保存修复后的编年史。

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1     the night stays
2     one small spark
```

目标文本

```
1     one small spark
2     one small spark
3     the dawn returns
```

练习命令: dd, yy, p, o, :w

提示: dd 删除损坏行；yy 和 p 创建第二行 one small spark；o 为最后一行腾出空间。 在 dd、yy、p 之后，使用 o 并输入 the dawn returns，再按 Esc、:w、Enter，唤来第一道晨光，开启后面的道路。

一种可行路线

```
ddyypothe<Space>dawn<Space>returns → <Esc> → :w → <Enter>
```

09 / 风之峭壁

当一个词不只是一个词

风带来散落的文字缎带。塔维教你跨过整段不含空白的文字，再沿原路返回，而不用逐字计数。

任务 25 / 连续的缎带

用 W 跨过整个 one-two，停在 three.four 的开头。 必需命令: W.

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 1, 列 9.

```
1     one-two three.four five
```

练习命令: W

提示: 移到下一个由空白分隔的 WORD；标点仍属于同一 WORD。 先有意识地执行一次，再检查光标或文字。理解单次操作后，再添加重复次数。

一种可行路线

```
W
```

任务 26 / 沿山脊返回

比较 E、B 与 ge、gE，最后返回第一列。 必需命令: E · B · ge · gE.

起点: 行 1, 列 23

光标目标: 行 1, 列 1.

```
1     one-two three.four five
```

练习命令: E, B, ge, gE

提示: 移到当前或下一个非空白 WORD 的末尾。 向后移到 WORD 开头；标点不会把它拆成多个词。

一种可行路线

```
BEgegE0
```

任务 27 / 丈量步伐

练习 +、- 和移动次数，再用列跳转到 third 的字母 t。 必需命令: + · - · | · 次数.

起点: 行 1, 列 4

光标目标: 行 3, 列 2.

```
1      first
2        second
3      third
```

练习命令: +, -, |, count

提示: 移到下一行首个非空白字符，可加次数。 移到上一行首个非空白字符。

一种可行路线

```
+-2+2|
```

10 / 寻迹者山口

也要看看身后的路

山口的路由细小刻痕标出。林恩教你双向寻找，准确停在下一块安全的石头旁。

任务 28 / 逆着足迹

向后查找 a，比较 t 与 T，再用逗号反向，停在最后一个 a 之前。 必需命令: F · t · T · ,.

起点: 行 1, 列 13

光标目标: 行 1, 列 12.

```
1     a x a y a z a
```

练习命令: F, t, T, ,

提示: 按 F 再输入字符，在当前行向后查找。 移到本行下一个目标字符的前一格。

一种可行路线

```
FataTa,
```

任务 29 / 词语的回应

用 * 和 # 双向寻找完整单词 glow，最后停在第一行第二个 glow 上。 必需命令: * · #.

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 1, 列 11.

```
1     glow moss glow
2     glow
```

练习命令: *, #

提示: 向前搜索光标所在的完整单词。 向后搜索光标所在的完整单词。

一种可行路线

```
*#*
```

任务 30 / 反向的道路

用 ? 向后搜索 star，练习 n 和 N，停在中间的结果上。 必需命令: ? · n · N.

起点: 行 3, 列 1

光标目标: 行 2, 列 1.

```
1     star
2     star
3     star
```

练习命令: ?, n, N

提示: 向后搜索文字，用 Enter 确认。 沿原搜索方向重复查找。

一种可行路线

```
?star → <Enter> → nN
```

11 / 石之环

每次开启，都有闭合

乌玛守护环中之环。读懂括号、句子边界与段落间的呼吸，石阵便不再是迷宫。

任务 31 / 成对的石头

用 % 与块边界移动探索嵌套括号，最后返回最外层的左花括号。 必需命令: % · [(·]) · [{ ·]}.

起点: 行 2, 列 5

光标目标: 行 1, 列 1.

```
1     {
2       [a(b)c]
3     }
```

练习命令: %, [(,]), [{,]}

提示: 跳到配对的 ()、[] 或 {} 括号。 向后移到包围当前区域的未匹配左圆括号。

一种可行路线

```
% → [( → ]) → [{ → ]} → %
```

任务 32 / 段落之间

在段落之间前进和返回，停在 north 与 south 之间的空行。 必需命令: { · }.

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 3, 列 1.

```
1     north
2     path
3     [空行]
4     south
5     gate
6     [空行]
7     dawn
```

练习命令: {, }

提示: 向后移到段落边界；空行分隔段落。 向前移到下一个段落边界。

一种可行路线

```
}}{
```

任务 33 / 呼吸的空间

双向访问句子开头，再返回 Second 的开头。 必需命令: (•).

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 1, 列 14.

```
1     First light. Second light! Third light?
```

练习命令: (,)

提示: 向后移到句子开头。 向前移到下一句开头。

一种可行路线

```
)) (
```

12 / 地平线之塔

改变视角，而非文字

塔窗沿着卷轴移动。诺娅带你区分光标所在的位置，与窗口此刻展现的内容。

任务 34 / 升起的窗口

尝试三种窗口位置，最后让当前第五行位于视图顶部。 必需命令: zt · zz · zb.

起点: 行 5, 列 1

光标目标: 行 5, 列 1.

```
1     line one
2     line two
3     line three
4     line four
5     line five
6     line six
7     line seven
8     line eight
9     line nine
```

首个可见行: 5

练习命令: zt, zz, zb

提示: 滚动视图，使当前行位于顶部。 将当前行置于视图中央，不改变文字。

一种可行路线

`ztzzzbzt`

任务 35 / 稳定的地平线

将第五行居中，访问窗口的顶部与底部，再返回中间。 必需命令: H · M · L.

起点: 行 5, 列 1

光标目标: 行 5, 列 1.

```
1      line one
2      line two
3      line three
4      line four
5      line five
6      line six
7      line seven
8      line eight
9      line nine
```

首个可见行: 3

练习命令: H, M, L

提示: 移到视图中首个可见行。 移到视图中间的可见行。

一种可行路线

`zzHLM`

任务 36 / 身旁的数字

练习开启、关闭和切换两种行号，最后开启绝对行号并关闭相对行号。 必需命令: nu · nonu · nu! · rnu · nornu · rnu!.

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 1, 列 1.

```
1      north
2      south
```

绝对行号: 开启

相对行号: 关闭

练习命令: nu, nonu, nu!, rnu, nornu, rnu!

提示: 显示绝对行号。 隐藏绝对行号。

一种可行路线

`:set<Space>nonu → <Enter> → :set<Space>nu → <Enter> → :set<Space>nu! → <Enter> → :set<Space>nu! → <Enter> → :set<Space>rnu → <Enter> → :set<Space>nornu → <Enter> → :set<Space>rnu! → <Enter> → :set<Space>rnu! → <Enter>`

13 / 织字工坊

剪开、添补、缝合

艾达修补以字母织成的布。有时要伸向光标前方，有时来到上一行，有时则要重新开始整段针脚。

任务 37 / 丝线之前

删除光标前的 x，将 DAWN 改成小写并去掉 junk，保留 dawn 后的空格。 必需命令: X · ~ · D.

起点: 行 1, 列 2

初始文本

```
1     xDAWN junk
```

目标文本

```
1     dawn
```

练习命令: X, ~, D

提示: 删除光标前的字符。 切换光标所在字母的大小写。

一种可行路线

```
X4~wD
```

任务 38 / 剪开与缝合

用 I 在 glow 前添加 the 并保留缩进，再用 O 在上方新建 header 行。 必需命令: I · O.

起点: 行 1, 列 7

初始文本

```
1        glow
```

目标文本

```
1     header
2        the glow
```

练习命令: I, O

提示: 在本行首个非空白字符处开始插入。 在当前行上方新建一行并进入插入模式。

一种可行路线

```
Ithe<Space> → <Esc> → Oheader → <Esc>
```

任务 39 / 新的一层

用 s 将 x 换成 sun，再用 S 将第二整行换成 moon。 必需命令: s · S.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1     x
2     bad line
```

目标文本

```
1     sun
2     moon
```

练习命令: s, S

提示: 删除光标所在字符并开始插入。 替换当前整行并进入插入模式。

一种可行路线

`ssun → <Esc> → jSmoon → <Esc>`

14 / 语法铸造厂

动作与它的范围

凯莉丝把命令铸成两部分：做什么，以及对什么做。组合操作符与移动，发现短短表达中的意义。

任务 40 / 动作与道路

比较 c 改词、cc 改整行、C 改行尾，得到 warm sun 与 fixed。 必需命令: c · cc · C.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1     cold moss
2     broken
```

目标文本

```
1     warm sun
2     fixed
```

练习命令: c, cc, C

提示: 修改操作符：删除指定范围并进入插入模式。 修改当前整行并开始插入。

一种可行路线

`cewarm → <Esc> → jccfixed → <Esc> → ggwCsun → <Esc>`

任务 41 / 保留并粘贴

用 y 复制一个词，用 P 在光标前粘贴，再练习 Y 与删除，并保留 north。 必需命令: y · Y · P · d.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1     red blue
2     north
```

目标文本

```
1     red red blue
2     north
```

练习命令: y, Y, P, d

提示: 复制操作符：与移动或文本对象组合。 复制当前整行；在本游戏中等同于 yy。

一种可行路线

`ywwPYpdd`

任务 42 / 再做一次

用 dw 删除第一个 bad，再重复修改两次，只留下 light。 必需命令: dw · ..

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1     bad bad bad light
```

目标文本

```
1     light
```

练习命令: dw, .

提示: 删除从光标到下一个词开头之前的文字。 重复上一次文字修改，包括插入的内容。

一种可行路线

```
dw..
```

15 / 词语圣所

选择意义，而非距离

伊莱不靠数字符丈量文字。在这里，词、句、段落成为承载你意图的现成容器。

任务 43 / 词的核心

比较 iw 与 aw：删除 moss 内部，再删除 blue 与相邻空白，只留下 red。 必需命令: iw · aw.

起点: 行 1, 列 6

初始文本

```
1      red moss blue
```

目标文本

```
1      red
```

练习命令: iw, aw

提示: 词内部，不含周围空白；与 d、y、c 组合。 包含相邻空白的整个词，供操作符使用。

一种可行路线

`diwwdaw`

任务 44 / 更大的词

将 moss.green 视作同一个 WORD，练习 iW、aW，只留下 red。 必需命令: iW · aW.

起点: 行 1, 列 7

初始文本

```
1      red moss.green blue
```

目标文本

```
1      red
```

练习命令: iW, aW

提示: WORD 内部：包含标点的连续非空白内容。 包含周围空白的 WORD。

一种可行路线

`diWwdaW`

任务 45 / 句子与段落

复制句子内部与整体，再复制段落内部；删除 alpha/beta 段及其间隔，保留句子与 keep。 必需命令: is · as · ip · ap.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1     One. Two.
2     [空行]
3     alpha
4     beta
5     [空行]
6     keep
```

目标文本

```
1     One. Two.
2     [空行]
3     keep
```

练习命令: is, as, ip, ap

提示: 句子内部，不含句间分隔空白。 包含分隔空白的句子。

一种可行路线

```
yisyasjjyipdap
```

16 / 界符宝库

内部与它的外框

森恩守护盒中之盒。选择内容或整个外框；不同名字的钥匙，有时能打开同一把锁。

任务 46 / 方形与圆形

用列出的所有别名复制 []、() 的内部与外框，最后让无名寄存器保存完整的 (glow)。 必需命令: i[· a[· i] · a] · i(· a(· i) · a) · ib · ab.

起点: 行 1, 列 3

光标目标: 行 1, 列 8.

```
1     [moss] (glow)
```

寄存器 ""

```
1     (glow)
```

练习命令: i[, a[, i], a], i(, a(, i), a), ib, ab

提示: 配对 [] 内部，不含括号；两个别名等价。 包含括号的整对 []。

一种可行路线

```
yi[ya[yi]ya]f(yi(ya(yi)ya)yibyab
```

任务 47 / 尖角与别名

比较 {} 与 <> 的所有别名，最后在寄存器中保存包含外框的完整 <dawn>。 必需命令: i{ · a{ · i} · a} · iB · aB · i< · a< · i> · a>.

起点: 行 1, 列 3

光标目标: 行 1, 列 9.

```
1     {ember} <dawn>
```

寄存器 ""

```
1     <dawn>
```

练习命令: i{, a{, i}, a}, iB, aB, i<, a<, i>, a>

提示: 配对 {} 内部，不含花括号；iB 是别名。 包含花括号的整对 {}；aB 是别名。

一种可行路线

```
yi{ya{yi}ya}yiByaBf<yi<ya<yi>ya>
```

任务 48 / 完整的外框

只将 (seed) 内部改成 bloom，保留括号，再删除整个 [noise]。 必需命令: i(· a[.

起点: 行 1, 列 11

初始文本

```
1     [noise] (seed) {ash} <sky>
```

目标文本

```
1      (bloom) {ash} <sky>
```

练习命令: i(, a[

提示: 配对 () 内部，不含括号；ib 是别名。 包含括号的整对 []。

一种可行路线

```
ci(bloom → <Esc> → 0da[
```

17 / 低语礼堂

聆听符号之间

优娜把消息保存在引号和标签中。要听见内容，就要区分声音与承载它的外框。

任务 49 / 两种轻声

比较双引号与单引号对象的内部和整体，最后复制包含单引号的完整 glow。 必需命令: i" · a" · i' · a'.

起点: 行 1, 列 3

光标目标: 行 1, 列 8.

```
1     "moss" 'glow'
```

寄存器 ""

```
1     'glow'
```

练习命令: i", a", i', a'

提示: 双引号内部文字，不含引号。 包含双引号的文字。

一种可行路线

```
yi"ya"f'yi'ya'
```

任务 50 / 低语与标签

复制反引号内部及整体，再复制 HTML 元素，保留完整的 glow。 必需命令: i` · a` · it · at.

起点: 行 1, 列 3

光标目标: 行 1, 列 8.

```
1     `seed` <b>glow</b>
```

寄存器 ""

```
1     <b>glow</b>
```

练习命令: i`, a`, it, at

提示: 反引号内部文字，不含反引号。 包含反引号的文字。

一种可行路线

```
yi`ya`f<yityat
```

任务 51 / 嵌套的消息

只将 p 元素内容改成 new 并保留标签，删除整个引号中的 noise，保留行尾空格。 必需命令: it · a".

起点: 行 1, 列 5

初始文本

```
1     <p>old</p> "noise"
```

目标文本

```
1     <p>new</p>
```

练习命令: it, a"

提示: 配对 HTML 标签内部，不含标签。 包含双引号的文字。

一种可行路线

`citnew → <Esc> → f"da"`

18 / 绘图师营地

留下可以返回的坐标

阿罗画出不会被风吹散的地图。记住位置，返回对应行或精确列，再移除不再需要的路标。

任务 52 / 立下路标

在第二行设置标记 a，比较按行跳转与精确列跳转，再返回保存的位置。 必需命令: m ・ ' ・ `.

起点: 行 2, 列 5

光标目标: 行 2, 列 5.

```
1       north
2       south
3       dawn
```

标记 a: 行 2, 列 5

练习命令: m, ', `

提示: 设置标记：按 m 和字母，如 ma，记住当前位置。 单引号加标记字母，跳到该行首个非空白字符。

一种可行路线

```
magg'agg`a
```

任务 53 / 读懂地图

在相邻列设置 a、b，打开标记列表，再用缩写 :delm 只删除 a。 必需命令: :marks ・ :delm.

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 1, 列 2.

```
1     path
```

标记 b: 行 1, 列 2

已删除标记: a

打开的列表: 标记

练习命令: :marks, :delm

提示: 显示已保存的标记。 删除指定标记，如 :delmarks a；:delm 为缩写。

一种可行路线

```
malmb → :marks → <Enter> → :delm<Space>a → <Enter>
```

任务 54 / 擦去旧路

练习删除标记范围、:delmarks! 和 :delm!，最后清除 a、b、c。 必需命令: :delmarks · :delmarks! · :delm!.

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 1, 列 2.

```
1     path
```

已删除标记: a, b, c

练习命令: :delmarks, :delmarks!, :delm!

提示: 删除指定标记，如 :delmarks a；:delm 为缩写。 删除所有本地标记。

一种可行路线

`malmb → :delmarks<Space>a-b → <Enter> → ma → :delmarks! → <Enter> → mc → :delm! → <Enter>`

19 / 回声柜

剪贴板也可以有名字

埃丝梅将回声分别存入抽屉。保留一个，向另一个追加，让杂音消失而不盖住重要内容。

任务 55 / 无名的回声

删除 a，从小删除寄存器恢复，再通过显式无名寄存器复制整个 ab。 必需命令: "- · "" · x · yy · P.

起点: 行 1, 列 1

目标文本

```
1  ab
```

寄存器 ""

```
1  ab
```

寄存器 "-

```
1  a
```

练习命令: "-, "", x, yy, P

提示: 小删除寄存器：保存不足整行的删除内容。 无名寄存器保存最近复制或删除的文字。

一种可行路线

```
x"-P""yy
```

任务 56 / 追加而非覆盖

将 moss 存入 a，用 A 追加 glow，再粘贴两行，并检查寄存器 a。 必需命令: "a · "A · p.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1  moss
2  glow
```

目标文本

```
1  moss
2  moss
3  glow
4  glow
```

寄存器 "a

```
1  moss
2  glow
```

练习命令: "a, "A, p

提示: 命名寄存器 a-z：在操作符前选择字母以保留文字。 大写 A-Z 向对应 a-z 寄存器追加内容，而非覆盖。

一种可行路线

```
"ayyj"Ayygg"ap
```

任务 57 / 安静保护副本

将 keep 存入 a，把 trash 删除到黑洞，再将保留的副本粘贴到当前行上方。 必需命令: "_ · "a · dd · P.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1  keep
2  trash
```

目标文本

```
1  keep
2  keep
```

寄存器 "a

```
1  keep
```

寄存器 ""

```
1  keep
```

练习命令: "_, "a, dd, P

提示: 黑洞寄存器：删除而不覆盖其他寄存器。 命名寄存器 a-z：在操作符前选择字母以保留文字。

一种可行路线

```
"ayyj"_dd"aP
```

20 / 九重记忆厅

记忆也有顺序

诺娜记得的不只是最近一次消失。打开历史的抽屉，发现删除并不一定意味着告别。

任务 58 / 最后的副本

复制 light，删除 dust，再从寄存器 0 恢复副本；寄存器 1 仍应保留 dust。 必需命令: "0 · dd.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1  light
2  dust
```

目标文本

```
1  light
2  light
```

寄存器 "0

```
1  light
```

寄存器 "1

```
1  dust
```

练习命令: "0, dd

提示: 寄存器 0 保留最近复制的内容，不被后续删除替换。 剪切当前行并存入寄存器。

一种可行路线

```
yyjdd"0p
```

任务 59 / 一连串告别

删除九行，检查历史寄存器 1 至 9，再把最早的 one 恢复到 keep 上方。 必需命令: "1 · "2 · "3 · "4 · "5 · "6 · "7 · "8 · "9.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1     one
2     two
3     three
4     four
5     five
6     six
7     seven
8     eight
9     nine
10    keep
```

目标文本

```
1     one
2     keep
```

寄存器 "1

```
1     nine
```

寄存器 "2

```
1     eight
```

寄存器 "3

```
1     seven
```

寄存器 "4

```
1     six
```

寄存器 "5

```
1     five
```

寄存器 "6

```
1     four
```

寄存器 "7

```
1     three
```

寄存器 "8

```
1     two
```

寄存器 "9

```
1     one
```

练习命令: "1, "2, "3, "4, "5, "6, "7, "8, "9

提示: 较大删除的历史：1 最新，9 为保留的最早内容。 较大删除的历史：1 最新，9 为保留的最早内容。

一种可行路线

`dd........ → "1pu → "2pu → "3pu → "4pu → "5pu → "6pu → "7pu → "8pu → "9P`

任务 60 / 读懂抽屉

将 one 复制到 a，再打开寄存器查看器，确认 a 与 0 保存相同行。 必需命令: :reg.

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 1, 列 1.

```
1	one
2	two
```

寄存器 "0

```
1	one
```

寄存器 "a

```
1	one
```

打开的列表: 寄存器

练习命令: :reg

提示: 显示寄存器，可指定名称，如 :reg a0。 先有意识地执行一次，再检查光标或文字。理解单次操作后，再添加重复次数。

一种可行路线

`"ayy → :reg → <Enter>`

21 / 书记港

许多页面，同一旅程

特罗在虚拟港口间摆渡文档。保存想留下的内容，再切换打开的页面，不遗失它们的名字。

任务 61 / 记住的页面

将 dawn rises 保存到 notes.txt，把 echo.txt 改为 awake 并保存，再返回 notes.txt，保留全部更改。 必需命令: :w • :e • c.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1  dawn
```

目标文本

```
1  dawn rises
```

活动缓冲区: notes.txt

已保存虚拟文件: notes.txt

```
1  dawn rises
```

已保存虚拟文件: echo.txt

```
1  awake
```

练习命令: :w, :e, c

提示: 保存虚拟文档；可选名称指定游戏内文件。 打开指定名称的虚拟文件。

一种可行路线

```
A<Space>rises → <Esc> → :w → <Enter> → :e<Space>echo.txt → <Enter> → ccawake → <Esc> → :w → <Enter> → :e<Space>notes.txt → <Enter>
```

任务 62 / 另一处港湾

打开 beta.txt，列出缓冲区，再按名称返回 alpha.txt。 必需命令: :e • :ls • :b.

起点: 行 1, 列 1

光标目标: 行 1, 列 1.

```
1  north
```

活动缓冲区: alpha.txt

打开的列表: 缓冲区

练习命令: :e, :ls, :b

提示: 打开指定名称的虚拟文件。 列出已打开的缓冲区及其编号。

一种可行路线

```
:e<Space>beta.txt → <Enter> → :ls → <Enter> → :b<Space>alpha.txt → <Enter>
```

任务 63 / 缓冲区之间

将副本保存为 final.txt，打开它并练习按编号切换缓冲区，最后停在 final.txt。 必需命令: :w · :e · :b.

起点: 行 1, 列 1

目标文本

```
1     light
```

活动缓冲区: final.txt

已保存虚拟文件: final.txt

```
1     light
```

练习命令: :w, :e, :b

提示: 保存虚拟文档；可选名称指定游戏内文件。 打开指定名称的虚拟文件。

一种可行路线

```
:w<Space>final.txt → <Enter> → :e<Space>final.txt → <Enter> → :b<Space>1 → <Enter> → :b<Space>2 → <Enter>
```

22 / 钟械果园

让一个好动作结出许多果实

奥米照料果园精细的机关。录制一个可靠循环，确认它停在哪里，再让它处理接下来的枝条。

任务 64 / 小小机器

在 a 中录制添加 ! 并下移一行，回放一次，修改前两行 dawn。 必需命令: q · @.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1	dawn
2	dawn
3	dawn
```

目标文本

```
1	dawn!
2	dawn!
3	dawn
```

已录制宏: a

练习命令: q, @

提示: q 加字母开始录制宏，再按 q 结束。 回放指定寄存器的宏，如 @a；前加数字可重复。

一种可行路线

`qaA! → <Esc> → jq@a`

任务 65 / 果园重复运转

录制在行首添加 + 并下移，用 @a 和 @@，保留第四行 seed 不变。 必需命令: q · @ · @@.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1  seed
2  seed
3  seed
4  seed
```

目标文本

```
1  +seed
2  +seed
3  +seed
4  seed
```

已录制宏: a

练习命令: q, @, @@

提示: q 加字母开始录制宏，再按 q 结束。 回放指定寄存器的宏，如 @a；前加数字可重复。

一种可行路线

`qaI+ → <Esc> → jq@a@@`

任务 66 / 再一次，准确地

录制删除一个 x，再回放三次，只留下 light。 必需命令: q · @ · 次数.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1  xxxxlight
```

目标文本

```
1  light
```

已录制宏: a

练习命令: q, @, count

提示: q 加字母开始录制宏，再按 q 结束。 回放指定寄存器的宏，如 @a；前加数字可重复。

一种可行路线

`qaxq3@a`

23 / 织工试炼

组合已经学会的图案

薇尔展开长长的纹样。次数、重复编辑和宏是不同工具；选择最能表达你意图的一种。

任务 67 / 两个次数

结合操作符与移动次数，用一次 2d3w 删除六个词，保留 keep。 必需命令: 次数 · dw.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1      one two three four five six keep
```

目标文本

```
1      keep
```

练习命令: count, dw

提示: 操作符或移动前的数字指定次数；2d3w 将两个次数相乘。 删除从光标到下一个词开头之前的文字。

一种可行路线

```
2d3w
```

任务 68 / 同样的编织

删除 x，用 :undo 与 :redo 撤销和重做，再用点号重复删除。 必需命令: :undo · :redo · .

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1      xxdawn
```

目标文本

```
1      dawn
```

练习命令: :undo, :redo, .

提示: 撤销上一次编辑，是 u 的命令行形式。 重做撤销的编辑，是 Ctrl-r 的命令行形式。

一种可行路线

```
x → :undo → <Enter> → :redo → <Enter> → .
```

任务 69 / 可靠的图案

录制删除 ash 并下移，重复两次，用 keep 测试寄存器 0，再撤销试贴的副本。 必需命令: q · @ · 次数 · "0.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1	ash dawn
2	ash dawn
3	ash dawn
4	keep
```

目标文本

```
1	dawn
2	dawn
3	dawn
4	keep
```

寄存器 "0

```
1	keep
```

已录制宏: a

练习命令: q, @, count, "0

提示: q 加字母开始录制宏，再按 q 结束。 回放指定寄存器的宏，如 @a；前加数字可重复。

一种可行路线

```
qadwjq2@ayy"0Pu
```

24 / 起始之巅

将整个群岛写入一份记录

露玛在所有道路汇合处等待。她不赐予新力量，只给出最后一项任务，让记忆、精准与想象相遇。

任务 70 / 没有杂音的记录

把标签内容改成 light，删除整个 [noise] 及其空行，再保存。 必需命令: it · a[· dd · :w.

起点: 行 1, 列 5

初始文本

```
1	<p>old</p>
2	[noise]
3	keep
```

目标文本

```
1	<p>light</p>
2	keep
```

练习命令: it, a[, dd, :w

提示: 配对 HTML 标签内部，不含标签。 包含括号的整对 []。

一种可行路线

```
citlight → <Esc> → jda[dd → :w → <Enter>
```

任务 71 / 精确的归路

用 A 与 a 记住两个位置，结合精确跳转与双向搜索，最后回到 dawn。 必需命令: m · ` · / · ? · n.

起点: 行 1, 列 6

光标目标: 行 3, 列 6.

```
1	star north
2	star south
3	star dawn
```

标记 A: 行 1, 列 6

标记 a: 行 3, 列 6

练习命令: m, `, /, ?, n

提示: 设置标记：按 m 和字母，如 ma，记住当前位置。 反引号加标记字母，跳到保存的精确位置。

一种可行路线

```
mA/dawn → <Enter> → ma`A?star → <Enter> → n`a
```

任务 72 / 所有光，同一片天

录制将 sleep 改为 wake，应用于三行，再从 message.txt 复制最后一行到 dawn.txt 并保存。 必需命令: q · @ · @@ · :w · :e · yy · "0 · p.

起点: 行 1, 列 1

初始文本

```
1     sleep
2     sleep
3     sleep
```

目标文本

```
1     wake
2     wake
3     wake
4     the dawn returns
```

寄存器 "0

```
1     the dawn returns
```

活动缓冲区: dawn.txt

已保存虚拟文件: dawn.txt

```
1     wake
2     wake
3     wake
4     the dawn returns
```

已保存虚拟文件: message.txt

```
1     the dawn returns
```

已录制宏: a

练习命令: q, @, @@, :w, :e, yy, "0, p

提示: q 加字母开始录制宏，再按 q 结束。 回放指定寄存器的宏，如 @a；前加数字可重复。

一种可行路线

```
qaccwake → <Esc> → jq@a@@ → :w → <Enter> → :e<Space>message.txt → <Enter> → yy → :e<Space>dawn.txt → <Enter> → "0p → :w → <Enter>
```

继续学习

本手册说明游戏支持的教学子集。虚拟文件保留在浏览器中，游戏不会访问设备的文件系统。

Vim documentation

Motions and text objects
https://vimhelp.org/motion.txt.html

Editing and registers
https://vimhelp.org/change.txt.html

Macros
https://vimhelp.org/usr_10.txt.html

Files and buffers
https://vimhelp.org/usr_22.txt.html