

《Arcaea》（中國大陸官方譯為「韻律源點」）是 Lowiro 開發的一款三維立體音樂遊戲。遊戲的首個版本於 2017 年 3 月 9 日在 App Store 與 Google Play 發布。2023 年 2 月 23 日，Arcaea 下載量突破 1200 萬。

任天堂 Switch 版本的 Arcaea 於 2021 年 5 月 18 日上線，支持觸控和 Joy-Con 兩種操作方式。

## 遊戲系統

### 物件類型

Arcaea 擁有 4 種物件類型，分別為 Tap，Hold，ArcTap 和 Arc，遊戲目標在於在物件落到判定面上時接住這些物件。

其中 Tap 和 Hold 只會出現在地面的軌道上，ArcTap 和 Arc 有梯形範圍限制（存在少數譜面的部分物件超出這一限制）。

### 遊戲判定

對於 Tap 和 ArcTap 來說，按照其點擊時刻與預期時刻的誤差由小到大可分為以下 3 類：PURE，FAR 和 LOST。

對於 Hold 和 Arc 來說，其本質為數個判定點單獨判定。若在判定點到達判定面時有符合要求的手指在判定區間內，則獲得 PURE 判定，反之獲得 LOST 判定。

Arc 不允許換手。同時，在不開視覺輔助時，Arc 的默認手序為左手接藍色 Arc，右手接紅色 Arc。

### 譜面難度/定數

遊戲包含五個難度，分別為：Past，Present，Future，Eternal 和 Beyond。在遊戲內上述五個難度會分別簡稱為 PST，PRS，FTR，ETR 和 BYD。

一般情況下，每首曲目均擁有 Past，Present，Future 難度譜面各一張，而少數曲目在移動端擁有 Beyond 或 Eternal 譜面。Beyond 譜面可能使用不同的音源和/或曲繪，也存在少數曲目的 Past，Present，Future 難度曲繪有不同。絕大多數曲目的各難度按照 Past，Present，Future，Eternal/Beyond 順序難度遞增。

每張譜面均有難度標註，範圍為 1~12 級。越高的等級標註一般意味著譜面的難度更大。

在計算潛力值時，會代入細化難度的定數值以計算。定數最多精確至一位小數。部分低等級的定數劃分檔位相對較少，同時部分高等級則會將定數居於上位的譜面劃為「+」等級。存在極少數譜面難度標註與上述規則違背。

## 得分與評級

一局遊戲的最終得分由以下兩方面構成：

基礎分：滿分為 10 000 000，且被均攤至每個判定上。

對於 PURE 判定，可獲得該次判定對應的所有分數。

對於 FAR 判定，可獲得該次判定對應的一半分數。

對於 LOST 判定，不獲得任何分數。

獎勵分：對於每個 Hold/Arc 的 PURE 判定，或每個更為精準的 Tap/ArcTap 的 PURE 判定，均可獲得 1 分額外的獎勵分。

若一次遊玩獲得了所有的基礎分和獎勵分，則該分數被稱為「理論值」。

## 搭檔

搭檔是遊玩時攜帶的角色。每個搭檔擁有自己的等級和屬性，部分搭檔具有技能，也有部分搭檔擁有故事。

## 等級及覺醒相關

絕大多數搭檔初始等級為 1 級，最高可以升級至 20 級。部分搭檔可供覺醒，覺醒後等級最高可升至 30 級，且立繪發生改變。玩家可通過使用以太之滴或攜帶搭檔遊玩 World 模式給搭檔升級。

## 屬性

每個搭檔擁有如下 3 個屬性：

**FRAG**：決定單次遊玩後獲取殘片加成。

**STEP**：決定 World 模式非 Lost Chapter:Beyond 章節的步數加成。

**OVER**：決定 Lost Chapter:Beyond 章節的 Beyond 進度值（僅移動版）。

實際加成倍率為當前的搭檔數值的 0.02 倍。

大多數搭檔的屬性值隨著等級增加而增加，一小部分搭檔的一個或多個屬性值保持不動，只有一個搭檔的屬性值隨著等級增加而減少。

## 技能

搭檔的技能主要影響遊戲玩法，不會對分數造成任何影響。根據通關狀態，可以主要分成以下幾類技能：

普通模式：初始回憶率為 0，每獲得 PURE 或 FAR 可以填充回憶率，而每獲得 LOST 會丟失回憶率。最終曲目完成時回憶率達到 70 即為通關。

簡單模式：與普通模式類似，但是 LOST 丟失回憶率會降低。

困難模式：初始回憶率為 100，獲得 LOST 會丟失比普通模式多很多的回憶率，而獲得 PURE 或 FAR 可以填充因 LOST 丟失的回憶率。若中途回憶率降至 0 則判定失敗；若曲目結束回憶率仍未降至 0 即為通關。

部分搭檔擁有自己獨特的回憶槽填充方式/遊玩效果，也有部分搭檔能夠在遊玩後獎勵一定數量的殘片。

部分搭檔的技能需要搭檔的等級達到一定值或覺醒搭檔後才能生效，也有部分搭檔在覺醒後和覺醒前擁有不同技能。搭檔在覺醒後可以切換至覺醒前的立繪，此時該搭檔的技能也會切換至覺醒前的技能。

除了光的技能外，其餘搭檔的技能必須聯網才能使用。

### 潛力值（Potential）

此為用於量化玩家水平的一個數值，需要搭配帳號使用。該數值也被作為解鎖部分高難度譜面的條件之一。該數值與玩家最近遊玩成績和歷史最高成績有關。

玩家的潛力值顯示在頂部頭像右下角，且不同的潛力值會使用不同的框體作為背景。玩家也可以在遊戲中選擇是否展示潛力值。（若選擇不展示，遊戲會用灰色框體替代顯示潛力值的位置）

截至 5.3.1，潛力值最大可為 13.12。

### 遊戲模式

#### Music Play

最普通的模式，可不受限制地用於遊玩曲目。

遊玩後可獲得殘片，其數值取決於遊玩結果，當前搭檔的技能和其 **FRAG** 值。

## World 模式

用於解鎖部分曲目，搭檔和場景，也可用於獲取遊戲內道具，需要聯網登入帳號體驗。

該模式擁有多個章節，在每個章節內有一定數量的地圖可供選擇。

該模式遊玩需要消耗體力，體力自然恢復的最高值為 **12** 格。遊玩不同的地圖，使用不同的增益甚至不同的搭檔均會消耗不同數量的體力，當體力小於等於當前選項所需體力時禁止玩家進入。

一般情況下，每個地圖採用類似階梯的形式。玩家選擇地圖進入並遊玩曲目結算後，會獲得步數獎勵，該獎勵與遊玩結果及搭檔的 **STEP** 值有關。可以通過在 **Legacy** 模式中使用殘片或在普通模式中使用記憶源點來提升遊玩加成。玩家在此類章節地圖進入並遊玩曲目結算後，會獲得 **Beyond** 計量值獎勵。

在 **Lost Chapter:Beyond** 和 **Breach Chapter** 中，完全捨棄了其餘章節的階梯形式地圖，改用以百分數呈現的「**Beyond** 計量值」。對於 **Lost** 章節，該獎勵與遊玩結果，該地圖對選擇搭檔加成的「相性契合」值及搭檔的 **OVER** 值有關；對於 **Breach** 章節，該獎勵與遊玩結果，每個地圖獨有的「鐫刻法則」有關，有時也和搭檔的 **OVER** 值有關。玩家也可通過使用殘片，記憶源點和/或 **Beyond** 強化計量條來提升遊玩加成。

## 故事模式

由主線故事（**Main Story**），支線故事（**Side Story**）和短篇故事（**Short Story**）

構成，需要聯網登入帳號體驗。每個故事都與一個或多個搭檔相關。

在購買故事對應的曲包/曲目後，可以通過點擊故事對應的圖標，並通過相關指引來解禁故事。同時，也可以隨時閱讀已解鎖的故事。

主線故事已於 2022 年 7 月 14 日完結。

### Link Play 模式

該模式為一個允許最多 4 個玩家同時在線遊玩的遊戲模式。

每個房間擁有一個獨一無二的六位房間號，玩家在加入未進行遊戲且尚有餘位的房間時只可通過輸入正確的六位房間號進入房間。

玩家只能遊玩所有玩家共同擁有的歌曲，但是可以遊玩該歌曲不同難度。

待所有玩家均完成遊戲後，方可進入結算頁面。

### 遊戲內道具

#### 殘片

遊戲內免費道具，可由 World 模式或遊玩曲目後獲得。

在遊戲內可用於解鎖已購買/免費歌曲譜面。在移動版中也可用於購買世界模式體力，擴充好友數上限，或在 Legacy 模式地圖/Lost Chapter:Beyond/Breached Chapter 章節地圖獲得增益。在 Nintendo Switch 版中還可以用於升級搭檔。

## 記憶源點

遊戲內付費道具，可以於官方網站購買，或 iOS 版使用 App Store 內購購買。  
部分情況下官方也可能會免費發放記憶源點。

在遊戲內可用於購買曲包/歌曲，購買世界模式體力，改名，或在非 Legacy 模式地圖/Lost Chapter:Beyond 章節地圖獲得增益。

官方曾特別提醒玩家切勿購買第三方商家出售的記憶源點。

曾因為 App Store 定價問題出現 iOS 版使用 AppStore 購買兩次 510 源點比購買一次 1020 源點便宜的問題。

## 其他道具

以太之滴：通常可於購買曲包/單曲時獲贈，或於 World 模式中獲得；可用於給搭檔升級。

核心：可於 World 模式中獲得；可用於覺醒搭檔。

場景：可於 World 模式中獲得；可用於更改主頁背景。

次元結晶：可於 World 模式中獲得；可用於段位挑戰。

## 收錄曲目

截至 5.2.5 版本，遊戲一共收錄了 367 首正式曲目。其中主要包括 Arcaea 的原創曲目，與其他音樂遊戲/藝人組織聯動獲得的曲目以及通過向曲師購買版權獲得的曲目（如 BMS 活動曲目）。

有的曲目可以免費遊玩，而有的曲目則需要購買曲包/單曲且/或達成一定條件才可遊玩。存在極少數隱藏曲在解鎖前不可見或不顯示任何信息。

所有的曲目均被歸入光芒側、紛爭側或消色側的任意一個分類，每個分類都與其他分類的遊戲頁面有些許不同。可以利用特定搭檔的技能來切換大部分光芒側和紛爭側的遊戲頁面。

## 評價

在手機遊戲網站 **TouchArcade** 中，**Eric Ford** 認為該遊戲擁有一種將歡快的歌曲和傳統節奏融合的藝術形式，但是他也提到部分遊戲元素可能會潛在地使遊戲變難。