《猫狗狂飙》游戏策划案



1. 游戏定位

《猫狗狂飙》是一款现代城市背景、3D 卡通风格的休闲竞技类赛车游戏。玩家与朋友一起驾驶、追逐、攻击和反超，通过三圈竞速决出胜负。

核心玩法：前车的尾流帮助后车追近；进入近距离后，普通攻击、蓄力重攻击与反制产生博弈；成功交锋制造速度差，让玩家完成超越。随机道具改变交锋条件，并按名次提供不同倾向的帮助。

2. 模式、人数与比赛流程

主要模式称为“大奖赛”：首版在一张地图进行一场三圈比赛，先完成三圈者获胜。这里暂不包含多地图积分杯赛。目标单圈约 1 分钟，完整比赛约 3 分钟；这是平均体验目标，不是到时强制结束。

游玩方式	目标人数	补充方案
单人	支持单人游玩	1 真人 + 7 NPC，默认形成八车比赛
本地多人	最多 4 名真人	分屏，剩余名额由 NPC 补齐；输入设备方案待定

线上联机	最多 8 名真人	未满房间是否补 NPC；本地多人是否同时加入线上房间

流程：选择模式（本地多人/本地单人/线上联机） → 加入玩家/房间 → 选择角色与车辆 → 选择 NPC 难度 → 加载赛道 → 倒计时发车 → 三圈比赛 → 成绩结算 → 再来一局或返回。

比赛判定建议：必须按合法顺序通过检查点；捷径应提供合法等效通路。名次由已完成圈数和合法赛程进度共同决定，不能只按离终点距离计算。冲线后锁定成绩；首位完赛后给予其他玩家有限完赛时间，未完赛者按合法进度排序，具体等待时间待定。逆行、漏检查点和出界需要清晰提示。

复位只服务于掉出世界或真正卡死，返回最近合法安全位置并保留合理赛程，不用复位惩罚普通受击。线上掉线处理暂待定。

3. 核心循环与操作

核心循环：驾驶与漂移 → 接近前车并吸收尾流 → 选择跟随、攻击、防御或换线 → 获得或失去短时速度优势 → 超车或重新追赶 → 选择主路/捷径和道具路线 → 冲线。

操作	规则
WASD / 方向键	驾驶
空格	刹车
长按 K + 转向	漂移，积累小喷或中喷，松开后释放
点按 J	普通攻击
长按 J	蓄力重攻击，松开释放，最多 2 秒自动释放
按 L	防御；起始阶段有反制机会
持续按 L	反制窗口后转为普通格挡
点按Q	道具使用

点按与长按的分界设置短判断时间；按下 J 不应立即打出普通攻击，随后又免费追加重攻击。连续按 L 不得让反制窗口无限覆盖。蓄力与格挡建议互斥，避免同时进攻和防御；具体输入优先级待定。

车辆应自然贴合真实坡面，车身随坡度倾斜，不在正常坡上自动滑退；离地、落地、草地和独立坡道都应保持可理解的驾驶反馈。

4. 角色与车型



角色不提供明显性能差异，主要承担外观和玩家识别。车辆负责性能差异。首版先区分小型车与大型车，两类都能使用基础攻击、格挡和反制。

角色形象以网络常见的各类猫meme/狗meme的角色形象为主，后续为角色增加特定的语音/动作模组/攻击特效

车型（现只有手感差异）

小型车定位：起步与受击后恢复较快，灵活，适合连续弯与狭窄捷径。

大型车定位：加速较慢、最高速度稍高、转弯较迟缓，适合直道；

首轮先用驾驶差异区分车型，是否额外增加大车攻击收益后续再定。

4.1 小型车来源与大车建议

参数	小车 参数	大车 参数	设计意图
maxForwardSpeed	30.5	33.5	大车直道略快
acceleration	15.5	12.5	大车起步和受击恢复较慢
maxReverseSpeed	8	8	暂保持一致
brakeRate	5	5	暂保持一致

coastDrag	0.2	0.2	保留滑行感
steerRate	1.05	0.9	大车更需要提前入弯
steerResponse	9	7.5	转向响应稍慢
steerReturn	4.5	4	回正稍慢
highSpeedSteerLoss	0.37	0.42	高速弯道更有代价
lateralGrip	9	9	先保持基础稳定性
driftGrip	2.6	2.6	先保持一致便于对比
driftMinSpeed	8	8	相同漂移门槛
driftSteerBoost	1.35	1.25	大车漂移转向稍弱
smallDriftSeconds	2	2	先不增加车型学习成本
mediumDriftSeconds	3.5	3.5	同上
smallDriftBoost / mediumDriftBoost	7 / 12	7 / 12	先保持一致
driftBoostDuration	1.5	1.5	先保持一致

5. 尾流与能量系统

5.1 尾流形态



每辆车从车屁股开始，沿刚刚行驶的轨迹连续向后延伸 3 米彩虹尾流。不是从车后 3 米的位置开始，也不是保留数秒而形成几十米长轨迹。默认驾驶期间持续产生，尾流回收道具可以暂时关闭。

按轨迹累计长度截取最后 3 米，转弯时尾流跟随弯曲；正常坡道贴随路面。静止车辆不提供可无限吸收的能量。只吸收其他车辆的尾流，不吸收自己的尾流。上下层道路不能隔空吸收。

5.2 名次、叠加与能量

名次越靠后，吸收尾流时获得的速度提升越明显。允许同时吸收多辆前车尾流。同一辆来源车每次只能贡献一份尾流收益，不能按轨迹采样点重复计算。

名次	尾气积累效率
第1名	100
第2–3名	105
第4–5名	112
第6名	120
第7名	128
第8名	135



能量主要用于主动加速，具有容量上限。持续吸收或同时吸收多重尾流会更快充满；

同时在吸收尾流的过程中也有被动的加速效益，且同样可以吸收多位尾流效益进行加速效果叠加

6. 攻击、格挡与反制

成功攻击让对方降速、自己加速；打空或失败没有攻击奖励，可能遭到反击。普通碰撞取消小喷。战斗保留驾驶连续性，不触发翻车与复活。

6.1 基础克制（有些参考永劫无间的机制，石头剪刀布）

赛车动作	特征	克制	被克制
快速撞击	出手快、效果轻、提示短	反撞架势	蓄力冲撞
蓄力冲撞	有前摇、抗轻撞、速度差大	快速撞击	精准反撞
精准反撞	短暂反制窗口，成功后反客为主	蓄力冲撞	快速撞击

反制窗口从按下 L 开始约 0.4 秒，之后进入普通格挡。格挡也会牺牲速度，反制失败有恢复时间，不能无成本持续防御。2 秒是重攻击的确认上限，0.4 秒不是最终平衡数值。



蓄力攻击有蓝色的效果提示，精准反制有黄色的效果提示，代表其他玩家的对手状态

6.2 目标与受击保护

周边的可攻击目标和攻击己方的个体都会有圆形头像框标注，距离越近头像框越大

攻击优先选前方和侧前方合法近距离目标，目标头像明确提示；后方威胁允许防御，暂不默认具备向后普通攻击。辅助选择帮助玩家专注驾驶，但不穿墙、不跨高度命中。

受击后进入无敌帧状态，避免不受控制地连续受击，短暂限制再次减速和方向干扰，避免多人轮流攻击造成失控链。攻击双方始终保留基本操控。

7. 随机道具

7.1 获取与名次倾向

通过赛道特定道具区域随机获得道具。前排偏防守或尾流回收，中排偏攻击，后排偏尾流强化或加速。特别落后的玩家有机会获得强力前冲道具。

八车局按 1–2 名、3–5 名、6–8 名分组，具体概率暂不定。强力冲刺同时参考实际落后距离，避免只是第八名但紧贴第一集团也获得过强补偿。首次拾取时确定名次权重，不随持有期间名次反复重抽。发放是概率倾向，不是固定奖励。

每人一个道具槽、同时一种道具效果；持有道具时不能连续囤积。武器与装置的持续时间、使用次数、替换和主动使用按键待定。多人同时经过道具区应有公平获取机会，避免前车独占整个刷新区。

7.2 道具清单与物体形态

道具	物体形态与直觉	功能	限制与应对
攻击强化·力量型	角色手持粗大拳套或短棍，带能量槽	增强普通与重攻击的成功收益	强化重攻击被反制时减速惩罚更大；强化普通攻击不改变克制关系
攻击强化·范围型	连接粗弹簧的伸缩拳套	延长攻击范围，仍属于原本攻防系统	有伸出/收回过程，打空有机会成本；
保护护盾	圆形盾牌，防御时展开透明气泡	按 L 时即使反制失败，也能抵消一次攻击	成功反制不消耗盾；盾救场后消耗，不提供反击奖励；不按防御不自动保护
尾流回收罐	车尾透明彩虹储罐、粗回收管与闭合罩	暂停生成新尾流，增加自身尾流能量	旧尾流自然退去；能量满后不超存；后车可换线或进攻

尾流吸收器	车头展开喇叭状吸风口，内部涡轮转动	实际吸到尾流时提升加速效果	没有外部尾流就没有额外收益；与多重尾流一起受总上限约束
强力冲刺道具	车尾临时展开双涡轮助推背包，朝后喷出明亮气流	为特别落后者提供短时间强力前冲	玩家仍需转向；默认不自动攻击、不无敌、不穿墙、不跳检查点

力量强化时武器、车身灯带变红，强度越高表现越明显；保留车手原有识别色。回收罐表现气流倒吸入罐；吸收器表现前车彩虹尾流进入车头；强力冲刺体现明显向后喷射，三种装置从形态和气流方向上区分。

强力冲刺是本轮新加入的落后补偿道具，与此前取消的普通小氮气定位不同。范围武器暂以伸缩拳套为候选；弓箭、独立投掷物暂不展开。原先香蕉皮、贴地飞行物、小氮气及变招器不进入本版设计。

8. 地图、路况与捷径、

游戏氛围图



游戏俯瞰图参考



捷径可能包含泥地、石子路、坑洼等较难路况。线路更短不等于耗时必然更少。同行或前方有玩家时，可通过吸尾流或成功攻击获得加速，提高通过效率；驾驶水平同样影响结果。

建议设计三种可理解场景：独自进入捷径时需要驾驶补足路况代价；追着别人进入时能吸尾流通过；前车回收尾流或成功防御时，跟车收益下降，后车需要重新判断。不能强制两人才能走，也不能让攻击队友式“刷加速”成为唯一最优解。

9. NPC 方案

NPC 使用当前道路与合法捷径，具有驾驶、避让、跟随尾流、进攻、防御、拾取和使用道具的能力。它们遵循玩家相同的速度、攻击、冷却及受击规则，不读取玩家尚未表现出来的输入。

难度	行为设计
轻松	走线保守，少用危险捷径，攻击预警明显，反制较少，允许明显失误
标准（默认）	会漂移和吸尾流，视位置决定进攻/防御，偶尔判断错误，能使用合适道具
挑战	更善于走线、保留能量和选择交锋时机，但仍有反应延迟及

	判断失败

同局可混合进攻型、跟随型、稳健型性格，减少所有 NPC 同时采用相同动作。多人靠近时不集体只攻击真人。尾流与道具名次补偿同样作用于 NPC，先不额外增加隐藏瞬移或无条件提速。

NPC 的不同难度通过反应时间、决策概率与驾驶误差区分，具体数值后续试验。

10. 界面与玩家反馈

敌人进入交战范围时，用带对方人物头像的小圆圈提示。后方能攻击你或正在准备攻击的敌人用红色风险提示；前方你能攻击的敌人给予对应目标提示。

前方可攻击目标用亮色边框/准星，后方普通风险用红色实线圈，正在蓄力或已经出手时增加脉冲、蓄力进度和短提示音。图标位置或箭头表达左右前后方向；只有可观察的动作才显示准备攻击。

多人密集时优先攻击最近目标，其他头像缩小，避免挡路。当然也可以选择特定头像的敌人进行攻击。前方目标和后方威胁除了颜色还应有不同轮廓或符号。



基础 HUD：名次/总人数、圈数、计时、速度、尾流能量、当前吸收来源数、漂移阶段、攻击蓄力、反制状态、道具及剩余效果、小地图。命中、格挡、反制、护盾救场应有不同反馈，帮助玩家理解为什

么赢或输。