

《追逐卡蕾多》

对 Galgame 式恋爱 RPG 的一次探索

从“机车美少女”到“角色关系”，观察一款二次元新品如何把恋爱感放到产品中心。

说明：本文基于截至 2026 年 8 月已公开的官方介绍、测试内容与玩家讨论进行观察，仅代表个人观点，不等于正式评测或商业结论。

最近刷游戏资讯时，我注意到了《追逐卡蕾多》。

机车、美少女、恋爱、ML、Galgame.....从目前公布的 PV、角色设计和玩法信息来看，它把几个非常鲜明的二次元标签放到了一起。尤其是在大量二游仍然围绕开放世界、ARPG 和角色养成继续加码的情况下，这款游戏选择把更多表达集中到“角色”和“恋爱感”上，让我产生了继续观察它的兴趣。

《追逐卡蕾多》由腾讯旗下 Fizzglee Studio（飞驰蛤蜊工作室）开发，官方将其定位为一款主打机车美少女的 3D 心跳 RPG。玩家扮演“领航员”，与骑着机车的卡蕾多骑士们一起，在近未来都市“特米纳尔”调查奇异事件，并对抗诞生于人类负面意识的“瘕兽”。

真正让我觉得它有意思的，并不是“机车美少女”这个题材本身，而是项目目前展现出来的一套比较明确的产品取舍：

它似乎并不准备让战斗独占整个体验，而是希望让战斗、剧情与养成共同服务角色关系。

从官方介绍和目前测试内容来看，《追逐卡蕾多》采用了偏轻量、强调演出的卡牌战斗，同时把主线剧情、约会和陪伴互动放在同样醒目的位置。这里最值得观察的，不是“战斗够不够复杂”，而是它能不能真的让玩家感到：我不是只在养一个角色，而是在和这个角色建立关系。

01 它其实在重新尝试“Galgame 式二游”

如果只看世界观与冒险框架，《追逐卡蕾多》依然带有比较典型的日系 RPG 气质。主角拥有普通人不具备的观测能力，能够帮助卡蕾多骑士发现并对抗魔兽；而在重大事件之后，故事又通过重逢、寻找旧日伙伴以及结识新角色不断推进。

从叙事结构上看，它并不是完全陌生的模式：一个拥有特殊身份的主角，因为某场事件失去原本的生活，随后重新踏上旅程，在寻找过去的同时逐渐接近世界真相。

这种结构本身并不新鲜。真正决定它最终能不能成立的，还是两个东西：角色和情感。

从目前公开玩法来看，项目没有回避 Galgame 对关系设计的影响。约会、好感推进、角色专属剧情，以及不同场景下更贴近恋爱游戏的互动，被放到了相当显眼的位置。换句话说，它并不是单纯给传统二游“加一个约会系统”，而是在尝试把“恋爱关系”直接变成长期养成的一部分。

让玩家觉得“这个角色正在和我建立关系”，可能才是《追逐卡蕾多》真正想提供的差异化体验。

02 从“养角色”变成“和角色相处”

目前公开和测试内容中比较典型的是角色羁绊与约会系统。玩家通过互动逐渐推进关系，解锁更多角色剧情、语音与相处场景。相比单纯用数值表示“好感度 +10”，《追逐卡蕾多》更希望用具体的约会和日常互动建立恋爱感。

这也是 Galgame 思路真正进入二游系统设计的地方。玩家关注的不再只是“我把这个角色练到了多少级”，而会逐渐变成：她和我现在是什么关系？

进一步延伸下去，就是它目前比较有辨识度的陪伴系统。休憩、耳语、时光等内容，本质上都不是传统意义上追求强反馈的玩法。它们更接近日常陪伴：让角色待在界面里、说话、提醒、陪玩家学习或休息，或者成为一种可以长期挂在设备上的动态展示。

这个思路其实很有意思。传统手游产品设计通常强调反馈效率：点击以后要有奖励，完成以后要有成长，最好几分钟就能够形成一次正反馈。

但情感陪伴恰恰可能是反过来的。有时候角色什么都没有“产出”，只是坐在那里、说几句话、陪玩家一会儿，这件事情本身就是产品想提供的体验。

如果《追逐卡蕾多》最终能把这种体验做好，那么它和很多传统二游之间的差异，可能并不只是“多了几个约会剧情”，而是角色在整个产品中的定位发生了变化：角色不再只是战斗资产，也开始成为一种长期陪伴内容。

03 最大的优势，也可能是最大的风险

当然，这条路线并不好走。甚至可以说，《追逐卡蕾多》选择的是一条非常吃内容能力的路线。

因为战斗系统好不好，很多时候还能通过伤害、操作、策略深度等比较明确的指标进行评价；但“恋爱感”是非常主观的。

一句台词是不是自然？角色什么时候脸红？什么时候应该主动？什么时候应该保持距离？玩家和角色发展到什么关系之后，才适合出现更加亲密的互动？这些东西很难简单地通过增加内容量解决。

如果人物塑造不稳定，角色在不同剧情中的行为逻辑发生变化，或者约会文本只是不断重复模板化的暧昧台词，那么所谓的“恋爱感”很快就会变成工业化糖精。

这也是我认为《追逐卡蕾多》目前最大的产品风险。它越强调情感陪伴，就越需要持续维持角色一致性、关系进度和文本质量。任何一个环节失控，都会比普通养成游戏更直接地破坏玩家对角色的信任。

另一方面，从玩家讨论和测试反馈来看，建模、UI、养成负担、资源机制等传统手游问题仍然会影响最终体验。也就是说，情感卖点并不能替代基础产品质量。它仍然需要先成为一个足够稳定、足够顺手的长期运营游戏。

所以现在判断它会不会成为“二游黑马”，其实还太早。更稳妥的说法是：它已经表现出较鲜明的产品方向，但能否成立仍取决于后续测试与公测后的长期内容质量。

04 我为什么会继续关注《追逐卡蕾多》

我更愿意把《追逐卡蕾多》看成一次值得观察的产品实验。

过去几年，二次元游戏一直在尝试把角色做得更加精致：更好的模型、更复杂的动作、更大的地图、更华丽的技能演出。

但《追逐卡蕾多》提出了另外一个问题：如果玩家真正喜欢的是角色，那么是不是可以把更多产品资源直接投入到“玩家和角色之间的关系”上？

这也是它让我产生兴趣的原因。

目前来看，《追逐卡蕾多》至少已经形成了比较明确的产品结构：机车美少女负责第一视觉，剧情负责建立人物，卡牌战斗承担基础玩法，而约会、羁绊和陪伴系统负责把角色关系继续往前推进。

至于这种“Galgame 式恋爱 + 二游长线运营”的组合最终能不能成立，现在还无法下结论。它需要解决的不只是剧情够不够甜，而是一个更难的长期产品问题：

当一段原本只有几十小时的 Galgame 式恋爱体验，被拉长成一年、两年甚至更久的长期运营产品之后，玩家和角色之间的关系要怎么继续发展？

告白之后还有什么？角色关系如何保持新鲜感？新的角色形态应该只是数值上的“新卡”，还是同一个人在关系中的新阶段？日常陪伴又如何避免逐渐变成重复内容？

这些问题，可能才真正决定《追逐卡蕾多》最后能够走多远。

但至少目前，它让我看到了一种和“继续做更大的世界、更复杂的战斗”不同的二游产品思路：不是让玩家拥有更多角色，而是尝试让玩家和少数角色建立更深的关系。

而这，也是我接下来最想继续观察《追逐卡蕾多》的地方。

资料来源

1. 《追逐卡蕾多》官方网站：游戏定位、世界观与角色关系介绍。
2. TapTap《追逐卡蕾多》官方页面：3D 心跳 RPG、领航员、卡蕾多骑士、癒兽及卡牌战斗等公开信息。
3. 巴哈姆特 GNN，2026-06-08：KALEIDO 测试招募及高速策略卡牌战斗、3D 主线演出、约会与陪伴互动介绍。