



成绩	
----	--

中国矿业大学

《游戏设计与开发》期中报告

专业班级：计科 2022-02 班

姓名：杨晓琦

学号：08222213

任课教师：毛磊

计算机学院

2025 年 5 月

目录

一、 游戏简介	3
二、 系统设计	3
三、 互动设计	5
四、 剧情与世界观	6
五、 数值设定	8
六、 成功因素分析	11

一、 游戏简介

《造梦西游 online---大闹天庭篇》是由 4399 平台在 2011 年推出的横版 ARPG 网页游戏，是“造梦西游”系列的**第三部作品**。本作基于中国古典神话《西游记》，融合横版过关、技能连招、装备打造、宠物养成等要素，代表了 Flash 游戏黄金时代的高完成度作品。



图 1 游戏进入界面

二、 系统设计

2.1 职业与角色系统

《造梦西游 3》提供了四大角色：孙悟空、唐僧、猪八戒、沙僧，各自具备独特的技能体系和成长路线。

表 1 角色及其特点

角色	特点
孙悟空	高输出、多段位移，适合近战爆发
唐僧	法术攻击远程角色，兼顾恢复
猪八戒	坦克型，控制能力强
沙僧	防御高，控制技能优秀



图 2 选择角色

每个角色都有 3-4 个主动技能和若干被动技能，可通过升级和灵魂点数进行强化。技能带有前摇后摇与冷却机制，强调操作节奏与搭配策略。

2.2 装备与道具系统

装备体系分为武器、防具、饰品三大类。每种装备有等级、品质、强化等级属性，强化系统允许玩家提升装备基础属性，并通过“洗炼”系统调整属性偏向。

- 1) 装备来源：怪物掉落、合成、商城购买
- 2) 强化机制：+1 至 +15，失败有概率降级或爆炸
- 3) 特殊机制：魂魄融合、灵魂绑定、洗炼属性、套装加成
- 4) 该系统引入概率强化机制，有效延长游戏生命周期，并激发玩家重复挑战高难副本。



图 3 背包界面

三、 互动设计

3.1 实时战斗系统：打击感的核心构建

《造梦西游3》的战斗系统高度依赖键盘输入的实时响应性，操作逻辑围绕“移动-释放技能-应对硬直-连击衔接”展开，构建出在 Flash 平台罕见的“近似主机级别的动作体验”。

1) 操作输入



图4 操作说明

移动：W/A/S/D 组合支持走位与跳跃；攻击：J 普通攻击，U/I/O/Y/L 对应主动技能，后期支持技能轮替；输入逻辑采用帧级监听机制，允许帧内多键输入（如连接 J+K，实现空中攻击）。

2) 空中释放机制

角色跳跃后可继续使用技能，允许组合空连。例如悟空的“烈焰风暴”可在空中横扫，紧接落地“棍击”实现连段。

3) 连击系统设计

连击并非自动锁定，而是通过位移控制+冷却衔接+硬直判断实现例如：起手“跃击”浮空敌人 → 空中技能“火焰波”追击 → 落地普攻接收尾段 → 瞬移规避反击。



图5 空中释放+连击

4) 打击反馈机制

引入击退、浮空、击飞等“控制性反馈”增强打击感，攻击命中时会触发屏幕震动（小幅震荡画布）；播放粒子特效与受击帧动画；配合音效和受击语音，增强沉浸感。

5) 无敌帧设计

技能释放过程可嵌入无敌帧（如闪避、转职技），形成“破招→躲避→反击”的战术空间，尤其在 PVP 中至关重要。

3.2 互动体验机制

3.2.1 宠物与坐骑系统：

宠物系统赋予玩家战斗“伴随体”：部分宠物可释放技能（如火灵兽）；提供属性加成或辅助伤害；玩家可培养宠物等级与技能；坐骑系统主要用于地图快速移动和战斗中属性增强（如加速或反伤）。

这些机制赋予战斗更多“配置空间”，玩家不只是技能搭配，还需考虑宠物+装备+灵魂加点的整合。



图 6 宠物获取

3.2.2 多人互动机制：

1) PVP 系统

提供 1v1 竞技场，通过镜像对战方式匹配玩家角色，核心是操作节奏和连段逻辑。无网络同步（为 Flash 平台限制），通过预设行为脚本实现对战模拟。

2) 排行榜与挑战副本

排行榜每日/每周结算，提供魂魄奖励、稀有道具，促进玩家循环挑战；副本设有成就、评分系统（如通关时间、被击次数等），激励重复副本与追求极限。

3) 成就与任务系统

成就系统强化阶段性目标感：如“无伤通关火焰山”、“连击数超过 50 次”等，带有较强引导性；搭配日常任务/活动，增加战斗系统的利用频率与多样性。

四、 剧情与世界观

4.1 世界观设定：经典神话的暗黑重构

《造梦西游 3》以《西游记》为原型，但并未复述传统“取经”故事，而是进行了“逆向设定”与“黑化演绎”：“原本护送真经的取经四人组被神秘力量控制，堕入魔道，玩家反过来要亲手击败他们，拯救世界。”这种设定带来了强烈的角色反转张力与道德冲突感，吸引玩家在熟悉的神话框架中重新探索新的目标。

核心世界观特征：

1) 时间线重构：故事发生在取经完成之后，天界与人界再度动荡

- 2) 角色黑化：唐僧、孙悟空、猪八戒等皆堕落为 BOSS 形态，拥有扭曲形象与狂暴技能
 - 3) 势力分化：玩家将面对堕落神将、魔化妖王，以及隐藏在幕后的黑暗主宰
- 这一设定成功赋予玩家熟悉但陌生的探索体验，实现了剧情与战斗系统的完美融合。

4.2 剧情推进结构：章节式副本演出

游戏采用章节式叙事 + 场景地图 + 关卡式推进，配合战斗中的对白、场景变幻、BOSS 演出，形成完整的“战斗即剧情”模式。

表 2 主要章节概览

章节	场景设计	剧情亮点
天宫叛乱	混乱的凌霄宝殿、斗战大厅	玩家初入战场，目睹悟空失控反叛、诸神重伤
花果山	阴霾笼罩的猴族故土	与堕落版六耳猕猴战斗，揭示“力量来源”秘密
南天门	守门天将遭腐化	逐步击退天将幻象，回忆悟空过去与忠诚
火焰山	岩浆地狱、炼狱地牢	对战魔化牛魔王，登场典藏神兽
通天塔	百层挑战塔，纯战斗模式	最终通向黑暗核心，可挑战变异师徒与隐藏剧情

每一章不仅是战斗内容的变化，更是世界观和角色堕落程度的逐级揭示。



图 7 主线关卡

4.3 剧情演出机制设计：Flash 平台的叙事挑战

虽然是 Flash 平台，《造梦西游 3》在叙事层面依旧做到了以下几个“专业级”设计：

1) 对白驱动剧情

战斗中穿插角色对白对话框，配合立绘晃动、文字特效（如“!!”、“……”）模拟紧张气氛。对白自动滚动并配语音，构建沉浸感。

2) BOSS 入场演出

专属入场动画（帧动画 + 缩放/屏闪特效）；黑化形象展示（如红眼八戒、暗金悟空）；背景音乐切换，营造战斗氛围张力。

3) 环境演出结合

部分场景有动态背景与交互元素，如火焰山中的喷火机关、南天门的浮空平台，强化了环境与剧情的融合度。



图 8 隐藏副本

五、数值设定

在 Flash 平台的限制下，《造梦西游 3》依旧构建了相对完整而复杂的 RPG 数值系统，支持玩家角色成长、技能构建、战斗体验、差异化养成等多个核心机制。



图 9 角色数值属性

5.1 数值系统的核心组成

表 3 数值系统及说明

模块	数值维度	说明
角色属性	生命 (HP)、法力 (MP)、攻击、防御、命中、暴击、闪避、韧性等	RPG 基础属性，用于影响伤害计算、防御机制等
技能系统	技能等级、冷却时间、耗蓝、技能倍率、连击段数	每个技能有独立升级曲线，影响战斗风格
装备系统	攻击力/防御力加成、词条（吸血、暴击率、无视防御等）	装备掉落带有不同词条，支持打造、强化、附魔等操作
宠物与坐骑	宠物基础属性 + 主人加成比例、坐骑速度/技能加成	提供战斗辅助，宠物可直接出战，坐骑主要用于增益/移动
等级系统	等级影响基础成长、解锁技能/装备、影响副本掉落	设定较为宽松，等级与伤害并非线性挂钩，鼓励技巧型操作



图 10 数值系统

5.2 成长曲线与数值调控逻辑

表 4 角色成长采用“非线性递进”设计

等级段位	属性成长特点
Lv1 – Lv20	属性成长较快，便于玩家感受到成长感与爽快感
Lv20 – Lv50	增长曲线开始趋缓，需依赖技能/装备/宠物进行突破
Lv50 – Lv80	高级副本对属性需求大幅提升，强调精细配装与战斗技巧

这样的好处好处：既保障新手期流畅体验，又避免后期数值碾压破坏操作性。

5.3 战斗中的数值交互机制

《造梦西游 3》的战斗系统虽然操作性强，但数值仍深度参与战斗判定与体验控制：

5.3.1 伤害计算公式（简化）：

伤害 = 技能基础倍率 × (攻击 - 敌方防御) × 随机浮动(±5%) × 状态修正

- 1) 技能倍率：每个技能有独立倍率与多段伤害，如“烈焰闪”3段×120%
- 2) 状态修正：如“中毒”、“灼烧”、“浮空加成”、“暴击翻倍”等
- 3) 无敌帧/霸体判定：部分技能具备无敌帧，可无视部分伤害，形成操作空间

5.3.2 控制类技能机制：

- 1) 技能带有击退/浮空/硬直效果，需依赖属性条件触发（如敌方韧性低于阈值才浮空）
- 2) 闪避与命中值决定操作反馈感，例如闪避高则“受击无响应”，形成多样流派

5.4 技能数值设定设计：强制打击感与节奏控制

表 5 技能数值构成

技能名称	技能倍率	帧数（前摇/后摇）	击退力度	硬直判定	冷却 CD	描述
烈焰闪	120%×3	6f/9f	中	高	5s	短距离爆发
烈焰风车	80%×多段	12f/16f	高	高	8s	控场扫荡
龙卷击	200%	15f/18f	中	极高	10s	单体斩杀

技能节奏完全由数值控制（帧、冷却、控制系数），形成特有战斗节奏感。

5.5 装备与宠物数值：打破线性成长，突出构建差异

装备：每件装备除攻击/防御基础值外，还会附带词条（词缀）；词条类型如：“吸血 +8%”、“无视防御 +10%”、“暴击 +5%”；高级装备可通过打造附魔改变词条，实现“数值构建流派”。

表 6 宠物数值

宠物名称	类型	加成方式	战斗作用
小白龙	法术型	+法术攻击、+暴击	释放追踪型法术技能
铁背熊王	坦克型	+防御、+韧性	抵挡敌人攻击、造成控制
战虎	全能型	+攻击、+命中、+吸血率	攻防平衡，适合过副本

宠物不仅是数值加成工具，更是“半 AI 战斗单位”，能释放技能、抗伤、助战。



图 11 宠物属性数值

六、成功因素分析

《造梦西游 3》的成功绝非偶然，它建立在高度契合用户需求的系统架构之上，结合了极具吸引力的互动机制、东方文化深植的世界观叙事体系，以及极具策略深度的数值成长系统。这四个方面相辅相成，共同促成了其在页游黄金时期的高人气与长生命周期。

6.1 系统设计：高度融合的玩法构架与可持续发展机制

《造梦西游 3》构建了一套横版闯关 + RPG 养成 + 技能搭配相融合的系统设计。这种多元素整合方式，在当时的网页游戏市场中极具竞争力：

- 1) 操作层面：类街机的 WASD+J/K 技能释放系统，既保证了即时操作感，又保留了足够的技能深度，降低了上手门槛，提升了游戏乐趣。
- 2) 成长系统：装备强化、魂魄系统、技能升级、宠物培养等模块形成层次分明的“成长路径树”，持续刺激玩家投入时间与资源。
- 3) 内容更新机制：通过不断加入新章节、新装备、新 BOSS，保持了系统生态的“可扩展性”，有效延长了游戏生命周期。

通过模块化系统设计打造了“可玩性 + 可成长性”的双重吸引力，使玩家既能获得即时反馈的爽快感，又可长期追求角色养成的成就感。

6.2 互动设计：社交与协作机制塑造玩家黏性

尽管作为一款主要偏向单人闯关的游戏，《造梦西游 3》依然精巧地融入了多种轻社交机制，极大提升了玩家之间的互动频次与情感联系：

- 1) 排行榜系统：引入“通关速度”、“战力排行”等激励机制，构建轻度 PVP 环境，满足玩家的“竞争欲望”。

- 2) 角色共享与账号登录绑定机制: 玩家间可以展示、交流角色培养经验, 增加社区活跃度。
- 3) 后续版本加入多人副本: 虽并非主线, 但为核心玩家提供了团队协作的出口。

通过恰到好处的互动机制构建了“玩家归属感”与“社群认同感”, 避免了单机式 RPG 的孤独体验, 增强用户粘性。

6.3 剧情与世界观: 本土文化符号的深度再构

《造梦西游 3》深度挖掘了中国传统文化 IP《西游记》, 但在此基础上进行了具有创意的再设计, 形成了玩家耳熟能详但又不乏新意的“再幻想世界”:

- 1) 剧情设定: 采用“取经途中梦境入侵”的设定, 为原著故事注入新冲突, 构建多重世界。
- 2) 角色塑造: 四大主角(唐僧、悟空、八戒、沙僧)均有明确性格设定与战斗风格, 便于玩家产生代入感。
- 3) BOSS 与敌方设计: 众多关卡敌人借用传统妖怪意象但赋予新的设定与技能机制, 既唤起文化记忆, 又带来新鲜感。

将“文化认同”与“幻想解构”融合, 通过熟悉的神话框架与创新演绎手法, 让玩家在游戏中产生文化共鸣与探索欲望。

6.4 数值设定: 多维成长路径驱动长期参与

游戏的数值系统兼顾策略深度与成长反馈, 为玩家提供了长期可持续的提升空间:

- 1) 魂魄系统与技能树: 不仅提供属性加成, 还带来玩法变化, 鼓励多样化构建。
- 2) 装备与材料掉落概率: 精心设计掉落概率与爆率机制, 使得玩家既能“刷出爽感”, 又不会轻易满级, 维持挑战动力。
- 3) 成长平衡性: 不同角色拥有相对均衡但差异化的成长曲线, 保证多人角色选择的合理性。

通过多重叠加的数值系统提供“目标层层递进”的体验, 引导玩家进行策略选择、持续投入与长线陪伴。

从系统设计的深度融合, 到互动机制对用户黏性的提升, 再到剧情与世界观带来的文化沉浸感, 最后由数值设定保障的长期游戏目标, 《造梦西游 3》的成功是一种全方位设计理念的胜利。它不仅满足了玩家的操作快感、养成欲望、社交需求和文化认同, 更通过节奏控制、内容扩展和视觉演出不断迭代优化, 构建了一个令人流连忘返的西游幻想世界。