兰达尔传奇

——基于 1.76 复古版本及 applem2引擎

目前来看，兰达尔需要进行引擎设计和版本设计。

引擎是用 applem2 即 2.5D 苹果引擎，基于 2012-05 的源代码版本，没有给力引擎的强化技能和人物变量功能，但基本可用。

版本是 2015 年结合绝版欣立、腾胜、烈火、清风、星空热血之创联世界、傲视龙腾、战神九重等版本，融合的一个小尝试。

此兰达尔传奇的设计，也是延续这个思路，做一个特色版本。

# 一、引擎

保证基本可用，稳定无漏洞即可，后续熟悉了再移植到 Java 平台，做一个三端通用的引擎。

## 1.1 需要实现

1. 人物变量：人物变量包含了版本中的一些个人信息，因此传送令牌的特色需要恢复
2. 强化技能：强化技能实际上是大家熟悉的一种玩法，保留它会得到大部分玩家的认可。

# 二、版本

版本设计驱动引擎开发的方式，可以有效的避免无头苍蝇乱开发，如果有一个版本计划，那么引擎的源代码也可以很快熟悉起来，为以后的 Java 版本移植打下坚实的基础。

## 2.1 简要设计

版本设计实际上就是一种玩法体系的设计，需要明确当前是什么样的一个版本，版本周期多长，取悦的是什么样的玩家。

### 2.1.1 版本类型

版本底子是 1.76 复古版本，可以附加多种提升玩法，比如技能强化、装备凝练、套装符文等等。需要定义类似暗黑三的顶级大米，保证游戏的峰值。随后通过赛季制度，不断凝聚玩家。

### 2.1.2 版本周期

按赛季制度，以三个月为周期，每次都会提前公测，时间两周，然后删除数据正式开放。

活动则分为固定活动和节假日活动，固定活动每周更新，持续七天，遇节假日活动则追加。

### 2.1.3 玩家类型

长期、公益、低充值（月卡、双倍卡：降低游戏时长，解放重复劳动；）玩家的天堂。