**自编故事数值系统**

* 总内容
  + 要体现各种族之间的差异
  + 要体现同一种族不同个体在战斗经验和能力水平上的差距
  + 能力平庸但掌握特殊技能的个体，在战场上应该有表现自己的机会
  + 强大的个体使用斗气，魔化或变身等方式，可以在短时间极大地强化自己的能力
  + 要充分考虑到武器和技能威力的影响
* 能力值
  + 种族值RACE
    - HP∈[1, 256]∩**N**
    - STR∈[1, 256]∩**N**
    - DEF∈[1, 256]∩**N**
    - ATS∈[1, 256]∩**N**
    - ADF∈[1, 256]∩**N**
    - SPD∈[1, 256]∩**N**
  + 个体值IND∈{-6%, -4%, -2%, 0%, 2%, 4%, 6%}
  + 努力值EFO∈[0, 63]∩**N**
  + 性格值∈{0.9, 1, 1.1}
  + 等级LEVEL∈[1, 100]
  + 满级能力值
    - ABLILITYstd=(RACE\*2\*(1+IND)+EFO)\*性格值
    - HPstd=RACE\*2\*(1+IND)+EFO
    - MPstd=960
  + 裸装能力值
    - ABLILITYno\_equip= ABLILITYstd\*(0.05+LEVEL/**LEVELmax**)\*5
    - HPno\_equip= HPstd \*(1+LEVEL/**LEVELmax**)\*48
    - 参考值为IND和EFO均为0的函数值
    - MPno\_equip=960
  + ABILITYreal= ABLILITYno\_equip\*RATEability+BONUSability
    - RATEability和BONUSability来源于装备特效、被动技能以及战斗中的各种效果和环境影响
    - 口袋妖怪的“系”相当于一些被动技能效果的组合，提升特定属性的攻击力，影响很多属性的防御力。对每个系，都有STR/DEF/ATS/ADF四个能力值
    - 对有些技能，武器直接影响技能威力，高级武器还可以提升人物特定类型的攻击能力值
* 技能
  + ID、名称、介绍、FLAG
  + 场地法术/直接攻击
  + 射程、半径、角度、敌我识别
  + 系、物魔类型
  + 特效组
    - 特效具有POWER, RATE, TIME, IS\_DAMAGE
    - 各类伤害和其它特效的地位等同，但是有IS\_DAMAGE属性作为区别
    - 对所有伤害类型的特效，POWERreal=POWERstd\*RATEpower
    - RATEpower来源于装备特效、被动技能以及战斗中的各种效果和环境影响
* 伤害
  + Damage=攻击方STRreal/防御方DEFreal\*POWERreal\*RATEenvironment
  + RATEenvironment的典型例子：多重鳞片、大晴天、光之壁、用地震攻击正在挖洞的对手