## 介绍

数值破限之后，能力值可以非常爆炸非常大，但是数值还是有上限的。

**js程序允许的数值最大的值为9007199254740992，（2的53次方，16位数）**

**超过这个数字之后，程序计算会发生数据溢出情况。**

**数值破限**插件：

YEP\_CoreEngine 系统 - 引擎核心

以下是与**数值显示**有关的插件：（通过”0123456789图片资源**”**来控制显示）

◆MOG\_BattleResult 战斗 - 战斗结果（自适应）

◆MOG\_BossHP 单位 - boss生命固定框（要设置显示位）

◆MOG\_HPGauge 单位 - 生命浮动框（要设置显示位）

◆MOG\_BattleHud 战斗UI - 角色窗口（要设置显示位）

◆MOG\_DmgPopupEffects 战斗UI - 伤害数字弹出效果（自适应）

◆MOG\_ComboCounter 战斗UI - 伤害统计浮动框（自适应）

◆MOG\_ActorHud 地图UI - 玩家信息固定框（要设置显示位）

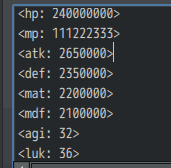
◆MOG\_GoldHud 地图UI - 金钱固定框（要设置显示位）

◆MOG\_SceneMenu 面板 - 全自定义主菜单（自适应）

## 关于数值调配

线性增长的数值，你可以使用超大数字来控制。

**但是对于 敏捷、幸运 这些非线性数值，最好保持原来样子。（atb模式里面对敏捷极为敏感，20000000的敏捷，敌方基本不用等了，直接一套招式不停地用。）**



你可以先使用hp 2400、atk 26这种小数字来模拟战斗的平衡性，确认好后，直接将所有线性能力\*100,000。

另外，角色的能力中，经验值是最容易达到程序上限的数值，默认系统对经验值的关系是**指数增长，**你需要将其修改为线性增长，这样可升级到1,000,000,000级，或者直接固定满级1000级，其他能力通过买药获得。

（另外，从200生命的小萝莉，成长到2,000,000,000的女王，这种落差的满足感对玩家是梦寐以求的，也是刷刷刷游戏的精髓所在。）

## 其他说明

rmmv里面变量最大赋值为8位，但实际上变量的值可以超过8位。

如果你要赋值200,000,000,000 可以使用变量相乘来赋值：2,000,000 \* 100,000。