人物数值：

【一级属性】

生命值：降到0以后死亡

饥饿值：降到0以后按照一定速率降低生命值 【0-100】

科技：允许玩家制造更高级的科技物品【0-100】

魔力：允许玩家掌握更强大的魔咒，同时提高魔法抗性【0-100】

力量：允许玩家掌握更强大的战斗技巧，同时提高物理抗性，提高你的负重上限【0-100】

敏捷：使玩家更容易回避对手的进攻，同时提高你在场景中的移动速度【0-100】

身体素质：当玩家的身体素质较好的时候可以更好的处理寒冷的场景，这个值只与玩家的种族有关，无法成长，无法改变【0-100】

通过制造物品/使用对应的方法来击杀对手来成长你的属性

【二级属性】

最终魔力等级 = 魔力+装备增幅+标签增幅

最终力量等级 = 力量+装备增幅+标签增幅

最终敏捷等级 = 敏捷+装备增幅+标签增幅

魔法抗性 = 魔力+装备魔抗+标签魔抗

物理抗性 = 力量+装备护甲+标签护甲

闪避率 = 敏捷+装备增幅+标签增幅

衣物水平 = 人物身体素质+衣服厚度

移动速度 = 基础移动速度-0.5\*基础移动速度\*（当前负重/负重上限）+基础移动速度\*敏捷点数/50 【注：基础移动速度是一个固定的值，对于任何角色都是固定的一个值】

【三级属性 - 次要属性 暂时不需要考虑】

运气

魅力

声望

口才

交易

...

【物品ID】

0-1000 食物

1000-2000 护甲

2000-3000 刀剑类武器

3000-4000 法杖类武器

4000-6000 特殊类武器

6000-7000 陷阱

7000-8000 可以使用的道具（绷带）

8000-9000 材料

10001-11000 红烧类食物

11001-12000 火锅类食物

12001-13000 干锅类食物

13001-14000 油炸类食物

14001-15000 清蒸类食物

15001-16000 饰品