## 概述

### 相关插件

数值破限的插件：

YEP\_CoreEngine 系统 - 引擎核心

数值破限之后，能力值可以非常爆炸非常大，但是数值是有上限的。

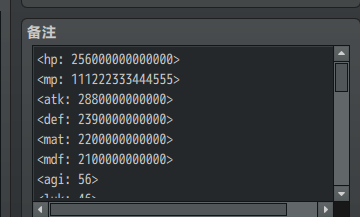
js程序允许的数值最大的值为9007199254740992，（2的53次方，16位数）

超过这个数字之后，程序计算会发生数据溢出情况。

## 赋值方法

### 注释赋值

在敌人备注中，直接定义设置hp、mp等属性即可。

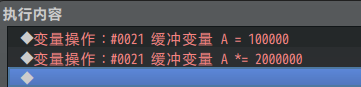


### 变量赋值

游戏编辑器中变量最大赋值为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。



## 数值设计

**1）指数增长设计**

从理论上来说，使用 线性增长 的数值，可以极大地拉长玩家刷刷刷的时间。

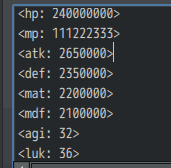
（比如，从200生命的小萝莉，成长到2,000,000,000的女王，这种落差的满足感对玩家是梦寐以求的，也是刷刷刷游戏的精髓所在。）

刷子游戏真正想让玩家投入，讲究的是每做完任务/升级技能，属性增长的速度能够更进一步爆炸。拼的已经不是单纯的 +2 +2 +2 +2 的攻击力累加，而是每次 +2 +3 +4 +5 +6 这种 加速度增长 属性的刷数值方法。





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



**2）线性数值设计**

角色能力中 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为指数增长，如果能修改，最好将其固定为线性增长。

因为如果每级的经验都是固定值增长，则角色可升级到1,000,000,000级，将不会受到指数爆炸的印象，到了1000级之后经验值溢出。。

**3）非线性数值设计**

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。）