**WOWAH\_DATA**

**char**: Representa el nombre o identificación del personaje.

**level**: Nivel del personaje dentro del juego. Suele ser un valor numérico que indica su progreso.

**race**: Raza del personaje en el juego, por ejemplo, humano, elfo, orco, entre otros.

**charclass**: Clase del personaje, que define sus habilidades, como guerrero, mago, arquero, etc.

**zone**: Zona o región en la que se encuentra el personaje dentro del mundo del juego.

**guild**: Nombre del gremio o grupo al que pertenece el personaje.

**timestamp**: Marca de tiempo que registra cuándo ocurrió un evento o actualización relacionado con el personaje.

**LOCATIONS**

**Map\_ID**: Identificación única para cada mapa o escenario en el juego.

**Location\_Type**: Tipo de ubicación dentro del juego, por ejemplo, ciudad, campo, mazmorra, etc.

**Location\_Name**: Nombre de la ubicación o área específica en el juego.

**Game\_Version**: Versión del juego en la que se registró la información de la ubicación.

**ZONES**

**Zone\_Name**: Nombre de la zona o área principal dentro del juego.

**Continent**: Continente o gran área geográfica en la que se encuentra la zona.

**Area**: Región o subdivisión específica dentro del continente o zona.

**Zone**: Identificación de la zona dentro de una estructura jerárquica de áreas.

**Subzone**: Subdivisión más pequeña dentro de la zona, que puede representar una ubicación específica.

**Type**: Tipo de zona, como ciudad, mazmorra, campo de batalla, etc.

**Size**: Tamaño de la zona, puede ser en términos de superficie, importancia, o cantidad de jugadores.

**Controlled**: Facción o grupo que controla la zona, por ejemplo, alianza, horda, etc.

**Min\_req\_level**: Nivel mínimo requerido para que un jugador pueda ingresar a la zona.

**Min\_rec\_level**: Nivel mínimo recomendado para que un jugador pueda participar adecuadamente en la zona.

**Max\_rec\_level**: Nivel máximo recomendado para que un jugador pueda beneficiarse de la zona sin que se vuelva trivial.

**Min\_bot\_level**: Nivel mínimo que los enemigos controlados por el sistema (bots) tienen en esta zona.

**Max\_bot\_level**: Nivel máximo que los bots o enemigos controlados por el sistema pueden tener en esta zona.