***Jártasságok***

chaos\_disciplines

discipl\_id integer (3) PRIMARY KEY,

A képzettségeket azonosító szám – minőségi jelölés az másutt is – 162 db van belőle

discipl\_name varchar(100),

A képzettség nevét tartalmazó mező

discipl\_type integer(1),

A képzettség típusát jeleníti meg, 1-9-ig

discipl\_studyReqImprt binary,

Jelöli a képzettség előfeltételeinek szintjét mennyire kell szigorúan venni – nem-> csak a kezdeti szintek megléte szükséges, hogy ezt a jártasságot lehessen fejleszteni igen-> szigorúan kell venni az előfeltétel szintjeit – az előfeltételének legalább olyan vagy magasabb értékűnek kell lennie

discipl\_studiab binary

Jelöli a képzettség milyen módon tanulható – nem- > gyakorlással és mentorral is elsajátítható igen-> csak mentorral tanulható

chaos\_discipline\_requrement

discipl\_id integer(3),

Idegen kulcs – 1-N kapcsolat alapja – képzettség minőségi jelölője

discipl\_requirNormGroup integer(1),

Jelöli a képzettséghez tartozó előfeltétel csoportot – azonos csoportba tartozóak és-és kapcsolat, mindnek egyszerre kell teljesülnie – kis értékű sorszám (1-4)

discipl\_requirId integer(3),

Jelöli a kérdéses képzettség vagy képzettség csoporthoz tartozó jártasság-előfeltételt (1-162) 0 -> nincs előfeltétel

discipl\_requirTypeDef binary

Jelöli a megadott a jártasság-előfeltétel egy nem-> egyedi képzettség vagy igen-> jártasságcsoport

chaos\_discipline\_attribute

discipl\_id integer (3),

Idegen kulcs – 1-N kapcsolat alapja – képzettség minőségi jelölője

discipl\_attribId integer(3),

Idegen kulcs – a jártassághoz tartozó egyik tulajdonság azonosítója – egy jártassághoz több is tartozhat, meghatározza azt a tulajdonságot, ami szorosan kapcsolódik a képzettséghez, egy séma alapján módosítja a bekerülést – magasabb szintenként a tulajdonság elvárás emelkedik -> egyre komolyabb költséggel sajátítható el (1-12)

discipl\_JPschema integer(3)

Jelöli a jártassághoz tartozó JP módosító, ami a karakter adott tulajdonsága alapján a szintjének bekerülést változtatja (10-100)

chaos\_discipline\_specialis

discipl\_id integer(3),

Idegen kulcs – 1-N kapcsolat alapja – képzettség minőségi jelölője

discipl\_specialReqGroup integer(1),

A képzettséghez tartozó egy specializácós elvárás csoportját jelölő azonosító – azonos csoportba tartozóak egyszerre kell teljesülnie, és-és kapcsolat (1-3)

discipl\_specialReqId varchar(3),

A kérdéses előfeltétel megjelölése – lehet egy jártasság, tulajdonság, jártasságcsoport (1-162, 1-12, 1-9)

discipl\_specialLevel integer(3),

A kérdéses előfeltétel szükséges szintje (4-6, 30-50)

discipl\_specialThisMustRise binary,

Az előfeltétel csoport utolsó vagy egyetlen tagjának szükséges szintjét emelni kell – ez jelöli, melyik előfeltétel tagra vonatkozik ez – nem-> nem ez az, igen -> ezt kell

spec\_requestIType integer(1)

Jelölés, hogy milyen típusú az előfeltétel – 0-> egy képzettség 1-> egy tulajdonság 2-> képzettség csoport

chaos\_discipline\_specAreas

discipl\_id integer(3),

Idegen kulcs – 1-N kapcsolat alapja – képzettség minőségi jelölője

spec\_areaDescr varchar(45)

Jelöli a leírásban megjelenő terület, sajátság, amire az adott képzettség specializálható

chaos\_discipline\_type

type\_id integer(1) PRIMARY KEY,

A jártasság egyedi típusjelzője, csoportját jelöli (1-9)

type\_name varchar(40),

A jártasság csoportjának neve

type\_inheritylBeneficial binary

Egyes jártasságcsoport gyakori, ezért könnyebben (olcsóbban) sajátítható el. Van ami alapból ilyen kategóriájú, ez ezt jelöli nem- > eleve nem előnyös típus, igen -> eleve előnyösen tanulható

***Jártasságok szintjei***

chaos\_JPLevels\_normal

discipl\_level integer(2) PRIMARY KEY,

Adott képzettség egy szintje, 1-10-ig

level\_attribJPSchemaAdditioner integer(2),

Adott szint utáni JP- tulajdonság séma emelkedése (hozzávonandó)(0-30)

level\_studyPracticePenalty integer(3),

Adott szint esetén nehezítés mértéke, ha önálló gyakorlással kell elsajátítani - \*\*ez költségmódosító JP számításnál (0-100) ott százalékos számítás tényezője (összevonással képzett)

discipl\_levelAveragePrice integer(4),

Az adott szint normál költsége – nem végleges érték\*\* (200-3500)

discipl\_levelBeneficPrice integer(4),

Az adott szint előnyös költsége – nem végleges érték\*\* (150-3000)

discipl\_attribLevelFeedback integer(1)

Az adott szint esetén a képzettséghez tartozó tulajdonságra visszahatás milyensége – mindegy szint után 1 ponttal emelkedik, de eloszthatósága változik 0 -> nincs tulajdonság emelkedés 1-> adott tulajdonságra tehető vagy kettő együtt tulajdonság csoporton belül elosztható, 2-> adott tulajdonság csoporton belül elhelyezhető, 3 -> bármely tulajdonságra elhelyezhető

chaos\_JPLevels\_special

discipl\_specLevel integer(2) PRIMARY KEY,

Az adott képzettség specializáció szintje, 1-2-ig

discipl\_levelSpecAveragePrice integer(3),

Az adott specializáció szintjének normál ára (600-900)

discipl\_levelSpecBenefPrice integer(3),

Az adott specializáció szintkének kedvezményes ára (500-750)

discipl\_requirLevelRising integer(1),

A specializáció szintje mennyivel módosítja a képzettség előfeltétel szintjét, 0-1ig terjed

discipl\_requirAttribRising integer(2),

A specializáció szintje mennyivel módosítja a tulajdonság előfeltétel szintjét, 0-10ig terjed

discipl\_attribSpecLevelFeedback integer(1)

A specializáció szintje mennyire hat vissza a képzettséghez tartozó tulajdonságra – a másik, JP normál szintjei táblázat sémája alapján, de itt 0-1 között terjed

chaos\_attrib\_JPschema

JPschema integer(3) PRIMARY KEY,

A képzettségre jellemző JP- tulajdonság módosító séma megjelölése – ez a képzettség adott szintjei után emelkedik, ami a szintek árát definiáló (chaos\_JPLevels\_normal ) táblázatban szerepel (10-100)

levelJP\_intervalDown integer(3),

A sémához tartozó tulajdonság intervallum alsó határa

levelJP\_intervalUp integer(3),

A sémához tartozó tulajdonság intervallum felső határa

levelJP\_modifier integer(3)

Az adott séma intervalluma esetén alkalmazandó JP módosító érték (100-(-30))

***Tulajdonságok***

chaos\_attribute\_stats

attrib\_id integer(2),

A tulajdonságot jelölő sorszám (1-12)

atrib\_name varchar(30)

A tulajdonság megnevezése

chaos\_raceBase\_attribRestraints

race\_id integer(2) PRIMARY KEY,

A fajt jelölő sorszám (1-41)

raceName varchar(15),

A faj megnevezése

physiqueMax integer(3),

A fajra jellemző max tulajdonság – karakteralkotásnál (kb. 40-120) – tul. jelölő 1

efficiencyMax integer(3),

A fajra jellemző max tulajdonság – karakteralkotásnál (kb. 40-120) – tul. jelölő 4

conscienceMax integer(3),

A fajra jellemző max tulajdonság – karakteralkotásnál (kb. 40-120) – tul. jelölő 7

essencyMax integer(3),

A fajra jellemző max tulajdonság – karakteralkotásnál (kb. 40-120) – tul. jelölő 10

basicSize integer(1)

Idegen kulcs - A faj méretét és gyorsaságát meghatározó érték (1-6)

chaos\_raceSizes

basicSize\_id integer(1) PRIMARY KEY,

A faj méretét definiáló sorszám (1-6)

sizeDescr varchar(20),

Méret megnevezése

speedQuicknessBasic integer(2)

Alap gyorsaság jelölője (4-10)

***Karakterek gyűjtőlista***

character\_trunk

character\_id integer(3) PRIMARY KEY,

A karaktert meghatározó egyedi sorszám – az ehhez tartozó adatokat is jelöli

race\_id integer(2),

Faját definiálja

character\_name varchar(30),

Karakter név

character\_descr varchar(100),

Karakter rövid leírása, lábjegyzet

beneficial\_discipl integer(1),

A karakter kiegészítő, előnyösen elsajátítható jártasság csoportja (1-9)

character\_realSize integer(2),

A karakter valódi mérete – a méretét azonosító értéken kívüli

character\_realSpeed integer(2),

A karakter valódi gyorsasása – előnyök/ hátrányok módosíthatják a faji értéket (1-10)

character\_starterJP integer(6),

A karakteralkotás kezdő/alap JP értéke, amivel elkezdődött a karakterépítés (pl 10 000)

lastupdate\_timestamp datetime

Utolsó mentés ideje/létrehozás ideje, stb.

***Karakter tulajdonságok***

character\_attribStats

Ez a táblázat tartalmazza a karakter alap tulajdonságpontjait – annak későbbi, jártasságok fejlődése miatti emelkedését a másik táblából lesznek kiszámítva

character\_id integer(3),

A karaktert meghatározó egyedi sorszám – az ehhez tartozó adatokat is jelöli

attrib1\_basicPhyisique integer(3),

Az alap fizikum értéke – 10-120

attrib2\_basicStrenght integer(3),

Az alap erő értéke – 10-120

attrib3\_basicStamina integer(3),

Az alap szívósság értéke – 10-120

attrib4\_basicEfficiency integer(3),

Az alap rátermettség értéke – 10-120

attrib5\_basicDexterity integer(3),

Az alap ügyesség értéke – 10-120

attrib6\_basicReflex integer(3),

Az alap reflex értéke – 10-120

attrib7\_basicConscience integer(3),

Az alap tudat értéke – 10-120

attrib8\_basicIntegency integer(3),

Az alap inteligencia értéke – 10-120

attrib9\_basicFortitude integer(3),

Az alap lelkierő értéke – 10-120

attrib10\_basicEssence integer(3),

Az alap eszencia értéke – 10-120

attrib11\_basicMagic integer(3),

Az alap varázserő értéke – 10-120

attrib12\_basicEssenceshild integer(3)

Az alap eszenciapajzs értéke – 10-120

***Karakter tulajdonság fejlődés***

character\_attribEnchance

character\_id integer(3),

A karaktert meghatározó egyedi sorszám – az ehhez tartozó adatokat is jelöli

attrib\_echanceIndex integer(4) PRIMARY KEY,

A tulajdonság növelés azonosítója

discipl\_index1 integer(3),

A jártasság, melyből tulajdonság növelés ered (1-162)

discipl\_index2 integer(3),

A jártasság, melyből tulajdonság növelés ered (1-162) – az összegyűjtött 1-es típusú pontból szerzett esetén jelentős – más esetben 0

attrib\_id integer(2),

A tulajdonság, melyre hat a tulajdonság növekedés (1-12)

discipl\_pointFeedbackType integer(1),

A pont típus, melyet felhasznált a tulajdonság növelése - 1-> adott tulajdonságra tehető vagy kettő együtt tulajdonság csoporton belül elosztható, 2-> adott tulajdonság csoporton belül elhelyezhető, 3 -> bármely tulajdonságra elhelyezhető

***Karakter képzettségek***

character\_chosenDiscipl

discipl\_index integer(5) PRIMARY KEY,

A jártasság egyedi azonosítója – minden karakter ugyanazt az értéksort használja

character\_id integer(3),

A karaktert meghatározó egyedi sorszám – az ehhez tartozó adatokat is jelöli – ez határolja be, melyik jártasság bejegyzés, melyik karakterhez tartozik

discipl\_id integer(2),

A jártasság minőségi azonosítója (1-162)

discipl\_type integer(1),

A jártasság csoportja – könnyebb kereshetőség miatt tárolt redundancia (jártasság előfeltétel lehet jártasság csoport is) (1-9)

discipl\_chosenAttrib integer(2),

A jártassághoz társított tulajdonság (1-12), melyre közvetlenül vagy közvetve visszahathat és mely értéke befolyásolja a jártasság egyes szintjeinek költségét

discipl\_requirNormal integer(1),

A jártassághoz társított előfeltétel kategória (1-4), ha van ilyen, mert egyébként 0 értékű – ez határozza meg az elsajátíthatóság során milyen jártasságokra épül rá -> melyek meglétét kell vizsgálni

discipl\_notation varchar(100)

A jártasság megjegyzése, ami annak használhatósági területét írja körül

character\_chosenLevel

discipl\_index integer(5),

A jártasság egyedi azonosítója – minden karakter ugyanazt az értéksort használja

character\_id integer(3),

A karaktert meghatározó egyedi sorszám – az ehhez tartozó adatokat is jelöli – ez határolja be, melyik jártasság bejegyzés, melyik karakterhez tartozik

discipl\_metorated binary,

A jártasság adott szintjének elsajátításakor segített-e egy mentor (0-nem volt, 1-volt ilyen) -> a jártasság elsajátítási költségét befolyásolja

discipl\_level integer(2),

A jártasság elsajátított szintje (1-10)

discipl\_levelFinalJP integer(4)

A jártasság ezen szintjének végső JP-költsége

discipl\_hasThereAttrPointFromThis binary,

Jelöli, ebből a szintből a jártassághoz kapcsolt tulajdonságot ez a szint növel-e – ezt elemezni kell, hogy milyen típusú, mivel választható -> folyamat gyorsítás érdekében (ha jól van vezetve) csak a 6 szint felettieket fogja vizsgálni (0 - nem növel, 1 - növel, ez 4-10 szintekig érvényes)

discipl\_isThisPointSpend binary

A fent jelölt tulajdonság növelés el van-e könyvelve, megtörtént-e (0-9999, az attribEnchIndex értéke szerepel itt, ami egyértelműen összeköti azzal) értéke 0, ha nincs elköltve a tulajdonság fejlődés

CREATE TABLE character\_chosenSpec

discipl\_index integer(5),

A jártasság egyedi azonosítója – minden karakter ugyanazt az értéksort használja, charId-nként egyedi érték

discipl\_specIndex integer(2),

Az adott specializációt definiálja – minden ehhez tartozó szint azonos sorszámot kap (1-99), ha ez át is fed másik karakter specializációjával, minden jártasság saját azonosító sort használ -> ismétlődik az adott karakter különféle jártasság azonosítói között

character\_id integer(3),

A karaktert meghatározó egyedi sorszám – az ehhez tartozó adatokat is jelöli – ez határolja be, melyik jártasság bejegyzés, melyik karakterhez tartozik

discipl\_requirSpec integer(1),

A jártasság specializáció előfeltétel csoportját jelöli, ami a ráépülés miatt a továbbtanulhatóságot befolyásolja (1-4)

discipl\_specialAreaGroup integer(1),

Jelöli, mely területre érvényes a specializáció szintje (1-4)

discipl\_specialDescr varchar(100),

Jelöli, a specializáció adott területen, pontosan mely tevékenység, helyzetre vonatkozik

discipl\_level integer(2),

Jelöli a specializáció szintjét (1-2)

discipl\_levelFinalJP integer(4),

Jelöli a specializáció ezen szintjenek a végső költését

discipl\_isThisPointSpent

A fent jelölt tulajdonság növelés el van-e könyvelve, megtörtént-e (0-9999, az attribEnchIndex értéke szerepel itt, ami egyértelműen összeköti azzal) értéke 0, ha nincs elköltve a tulajdonság fejlődés

***Karakter jártasságpontok***

CREATE TABLE character\_collectJP

character\_id integer(3),

A karaktert meghatározó egyedi sorszám – az ehhez tartozó adatokat is jelöli

jp\_index integer(3) PRIMARY KEY,

A karakterek fejlődéséhez tartozó JP-k egyedi azonosítója

character\_collectedJP integer(8)

Egy JP mennyiség, amit egy karakter megszerzett