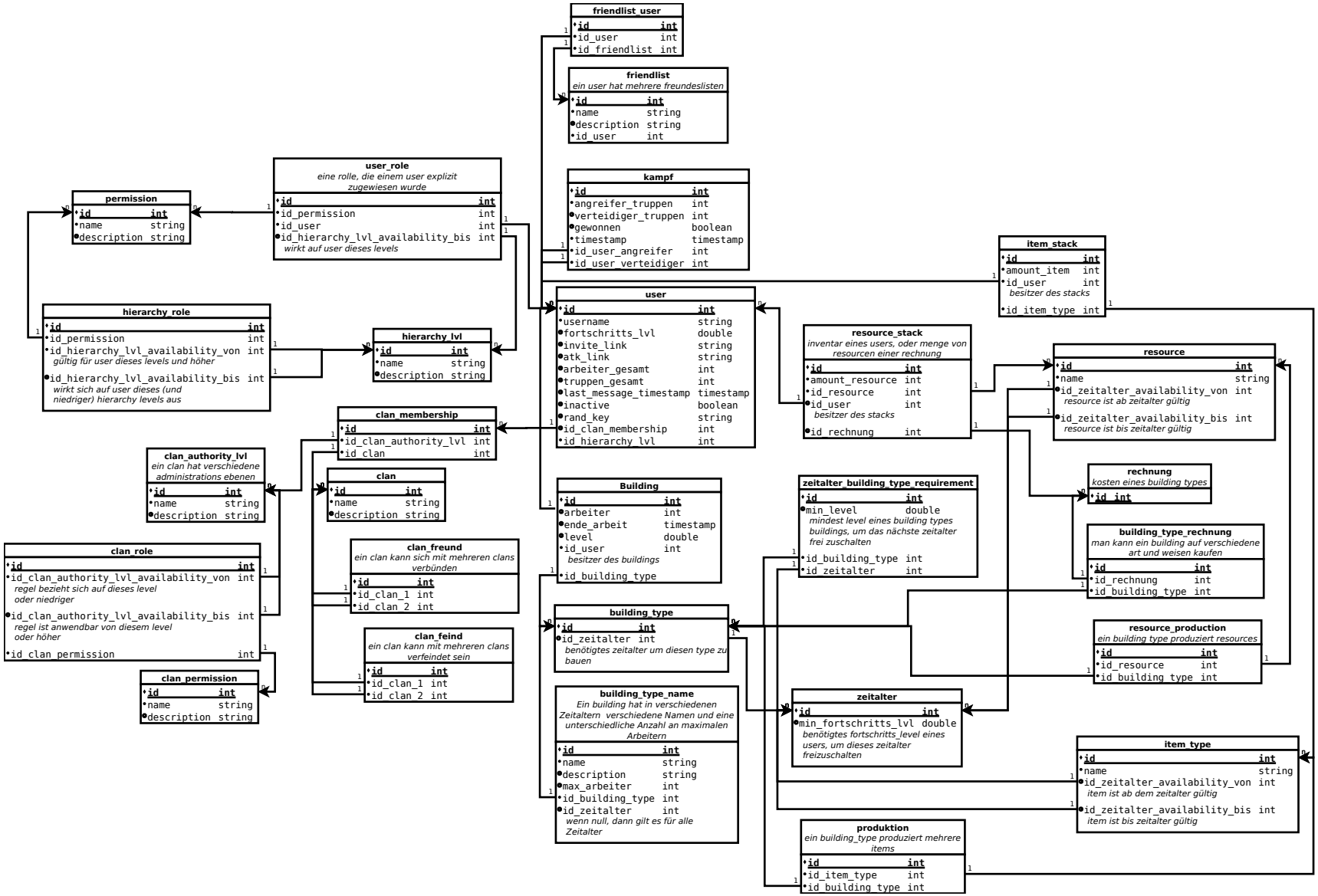
friendlist_user
id int
id_user int
id_friendlist int
friendlist
ein user hat mehrere freundeslisten
id int
name string
description string
id_user int
user_role
eine rolle, die einem user explizit zugewiesen wurde
id int
id_permission int
id_user int
id_hierarchy_lvl_availability_bis int
wirkt auf user dieses levels
permission
id int
name string
description string
kampf
id int
angreifer_truppen int
verteidiger_truppen int
gewonnen boolean
timestamp timestamp
id_user_angreifer int
id_user_verteidiger int
item_stack
id int
amount_item int
id_user int
besitzer des stacks
id_item_type int
hierarchy_role
id int
id_permission int
id_hierarchy_lvl_availability_von int
gültig für user dieses levels und höher
id_hierarchy_lvl_availability_bis int
wirkt sich auf user dieses (und niedriger) hierarchy levels aus
hierarchy_lvl
id int
name string
description string
user
id int
username string
fortschritts_lvl double
invite_link string
atk_link string
arbeiter_gesamt int
truppen_gesamt int
last_message_timestamp timestamp
inactive boolean
rand_key string
id_clan_membership int
id_hierarchy_lvl int
resource_stack
inventar eines users, oder menge von resourcen einer rechnung
id int
amount_resource int
id_resource int
id_user int
besitzer des stacks
id_rechnung int
resource
id int
name string
id_zeitalter_availability_von int
resource ist ab zeitalter gültig
id_zeitalter_availability_bis int
resource ist bis zeitalter gültig
clan_membership
id int
id_clan_authority_lvl int
id_clan int
clan_authority_lvl
ein clan hat verschiedene administrations ebenen
id int
name string
description string
clan
id int
name string
description string
rechnung
kosten eines building types
id int
Building
id int
arbeiter int
ende_arbeit timestamp
level double
id_user int
besitzer des buildings
id_building_type
zeitalter_building_type_requirement
id int
min_level double
mindest level eines building types buildings, um das nächste zeitalter frei zuschalten
id_building_type int
id_zeitalter int
building_type_rechnung
man kann ein building auf verschiedene art und weisen kaufen
id int
id_rechnung int
id_building_type int
clan_role
id int
id_clan_authority_lvl_availability_von int
regel bezieht sich auf dieses level oder niedriger
id_clan_authority_lvl_availability_bis int
regel ist anwendbar von diesem level oder höher
id_clan_permission int
clan_freund
ein clan kann sich mit mehreren clans verbünden
id int
id_clan_1 int
id_clan_2 int
clan_feind
ein clan kann mit mehreren clans verfeindet sein
id int
id_clan_1 int
id_clan_2 int
clan_permission
id int
name string
description string
building_type
id int
id_zeitalter int
benötigtes zeitalter um diesen type zu bauen
resource_production
ein building type produziert resources
id int
id_resource int
id_building_type int
building_type_name
Ein building hat in verschiedenen Zeitaltern verschiedene Namen und eine unterschiedliche Anzahl an maximalen Arbeitern
id int
name string
description string
max_arbeiter int
id_building_type int
id_zeitalter int
wenn null, dann gilt es für alle Zeitalter
zeitalter
id int
min_fortschritts_lvl double
benötigtes fortschritts_level eines users, um dieses zeitalter freizuschalten
item_type
id int
name string
id_zeitalter_availability_von int
item ist ab dem zeitalter gültig
id_zeitalter_availability_bis int
item ist bis zeitalter gültig
produktion
ein building_type produziert mehrere items
id int
id_item_type int
id_building_type int