## 1	지) load맵(스테이지)	DH/ A CHOLTIN	30 A C	NPC	0 / (1	레스로	PL.	TLUI	OTHE 31	OLOUGI	4.91	<u> </u>	캐릭터	유저			CH T	CLH	2011/175	유저	
### PART														유지	OTI					규지	OTI
## 1	관계없음												1						1.IN		
24												1:1						1:1			
## 1	관계없음	관계없음	관계없음	관계없음	관계없음	1:N	[없음	: 관계	관계없음	관계없음	관계없음						관계없음				
### 1855   1855																					댓글
## 1																					
Total   Company																					
## C																					
NOTE																					
### 1																					
## 1															NPC						
#대한 보고 변경 기계														1	퀘스트						
#대한 보고 변경 기계														1	먭						
### STATE   Part   Part														1	load스테이지						
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##																					
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##																					
Part														I 스저 O 스	느라이시다						
March   Marc										21.71	24 2 2 2 2 2 2 2										
## 1																					
### 14										추가함	·죽키 슬롯 속성	르리하는 다									
													수가하기로 결정	네이블 필요 결론 :	내가 배운 스킬 E						
Note   State													론 : 추가	구되는 레벨)필요 ₹	스킬 테이블(요구					가입)	유저(회원
1											[대로 유지	: 합치지 않				이메일	휴대폰번호	이름	패스워드	유저네임	#유저ID
1																					
## 1 등 1 등 1 등 1 등 1 등 1 등 1 등 1 등 1 등 1																					
### ### ### ### ### ### ### ### ### ##																					
*** *** *** *** *** *** *** *** *** *																		406		. 014	
*** *** *** *** *** *** *** *** *** *													<u> </u>		302151					TL.	TIONIUT
1 1 시시인 시시인 시시인 시시인 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1														O THE STATE OF							
2 1 제시원2 제시원183												레벨									
변변을 변경 1 시원 제 전 1 시																					
### 전변 전 경기 등 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전 전										바리안)	19 야만용사(비		최영준캐릭	3				게시판내용3	2 게시판3	3	
### MP																					
### MP															능력치						답변글
1 2 3 6번의 2 3 1번원으로 1번원으로 1 1 4,0000 1000 100 10 10 10 5 1 1 1 1 1 1 1 1						지능(INT)	성(DEX)	)F) 민천	T) 방어력(D	공격력/AT	MP	HP	경험치	#캐릭터ID				내용	fk) 유저ID(fk)	자유계시판ID(	
2 3 1 년반2 1 년 1 년 1 년 1 년 1 년 1 년 1 년 1 년 1 년 1					00																
*************************************																					
## 전체																					
#스턴이 자꾸자는 비용하는 경제에서 경제에서 경제에서 기를 받는다면 기를 받다면 기를 받다면 기를 만드다면 기					JU	150	600	3000	8000	000	000	2	10042	3				1 5 5 3	1	3	
#스턴이 자꾸자는 비용하는 경제에서 경제에서 경제에서 기를 받는다면 기를 받다면 기를 받다면 기를 만드다면 기																					
1 1 3 9달러 2 1 2 9달2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2																					
2 1 2 댓글2 3 4 1 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1							레벨	교인트 제한	필요한 포	범위	스킬 회복력	스킬 공	스킬이름						fk) 유저ID(fk)	자유계시판ID(	#댓글ID
3 1 2 년3								5		0			힐윈드						1	1	
4 3 1 1 연3 4 1 연3 6 1 1 연3 6 1 1 연3 6 1 1 연3 6 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1							10	3	100	0	500		화살비	2 궁수(2)				2 댓글2	1	2	
1 1 옷은							30	5	400	300	0		회복기도	3 사제(3)				2 댓글3	1	3	
5 1 1 옷로							10	3	2000	0	100		저주걸기	4 타락한사제(4)				1 댓글4	3	4	
## 순원																			1	5	
## 2 전															배우스킨						
1 1 1 5												人列加	\2JID	SHID							
Record Fig.											5										
September   Sep											-										
### ### ### ### #### #### ###########																					
아이템 #아이템이 어림 타입 공격적 방어적 최목적 재원직업 가격 무취 1 크고아옵다운두 방어구(1) 0 20 0 전사(1) 1000 대리(1) 2 크고아옵다운보통 방어구(1) 0 30 0 전사(1) 2000 로(2) 3 크고아옵다운보통 방어구(1) 0 10 0 전사(1) 500 발(4) 4 크고아옵다운보통 바이구(1) 0 10 0 전사(1) 500 발(4) 5 크고아옵다운모든 바이구(1) 0 10 0 전사(1) 500 발(4) 5 크고아옵다운모두 무기(2) 100 0 0 전사(1) 3000 0 0 6 환성의포센 최목(3) 0 0 0 전사(1) 3000 0 0 7 나뭇가지 일반(4) 0 0 0 0 전체(0) 10 0 0 전체(0) 10 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0																					
#아이템D 이름 단의 공격적 방어적 회복적 제한적의 가격 부위  1 크고아름다운드로 방어구(1) 0 20 0 전사(1) 1000 대원(1)  2 크고아름다운으로 방어구(1) 0 20 0 전사(1) 1000 대원(3)  3 크고아름다운으로 방어구(1) 0 20 0 전사(1) 1000 대원(3)  4 크고아름다운으로 방어구(1) 0 20 0 전사(1) 1000 대원(3)  5 크고아름다운으로 방어구(1) 0 10 0 전사(1) 1000 대원(3)  5 크고아름다운으로 방어구(1) 0 10 0 전사(1) 1000 대원(3)  6 환성의포선 회복(3) 0 0 0 전사(1) 1000 대원(3)  6 환성의포선 회복(3) 0 0 0 전사(1) 1000 0 0 0 0 0 전사(1) 100 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0											1	1		4							
#************************************																					
#아이템D 이름 단의 공격적 방어적 회복적 제한적의 가격 부위  1 크고아름다운드로 방어구(1) 0 20 0 전사(1) 1000 대원(1)  2 크고아름다운으로 방어구(1) 0 20 0 전사(1) 1000 대원(3)  3 크고아름다운으로 방어구(1) 0 20 0 전사(1) 1000 대원(3)  4 크고아름다운으로 방어구(1) 0 20 0 전사(1) 1000 대원(3)  5 크고아름다운으로 방어구(1) 0 10 0 전사(1) 1000 대원(3)  5 크고아름다운으로 방어구(1) 0 10 0 전사(1) 1000 대원(3)  6 환성의포선 회복(3) 0 0 0 전사(1) 1000 대원(3)  6 환성의포선 회복(3) 0 0 0 전사(1) 1000 0 0 0 0 0 전사(1) 100 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0																					
1						부위		가격	제한직업	회복력	방어력	공격력	타입	이름							
Second Part										30	0										
4 크고아름다운신보병이구(1) 0 10 0 전시(1) 500 발(4) 5 크고아름다운전구(기) 100 0 0 전시(1) 30000 0 6 환상의포션 회(3) 0 0 0 전체(0) 100 0 7 나뭇가지 일반(4) 0 0 0 전체(0) 100 0																					
5 크고아콤다운도까우기(2) 100 0 0 전서(1) 30000 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0																					
한성의표선 회복(3) 0 0 100 전체(0) 100 0   전체(0) 100   전체(0) 100   전체(0) 10   전체(0					0																
다 나 맛가지 일반(4) 0 0 0 전체(9) 10																					
인벤토리(내가 갖고있는 아이템) #안벨토리( 가 갖고있는 아이템 ) #안벨토리( 가 갖고있는 아이템 ) #안벨토리( 가 갖고있는 아이템 ) # 안벨토리( 가 갖고있는 아이템 ) # 안벨토리( 가 갖고있는 아이템 ) # 안벨토리( 가 갖고있는 아이템 )					-																
#안벤토리 <b>D</b> 캐릭터 <b>D</b> 아이템D 아이템거수 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1							10		0 전제(0)	J	J		e = (*)	· 나도기시							
#인벤토리ID 캐릭터ID 아이템ID 아이템A 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1													1 01 CV								
1 1 1 1																					
												아이템	아이템ID	캐릭터ID	#인벤토리ID						
2 1 2 1											1	1		1							
											1	2	1	2							
3 1 3 1 t											1 t										
4 1 7 1																					
5 2 7 1											1										

		<mark>장비</mark>	창(내가	장착한 아이!	템)				
		#장비침	ÿID	캐릭터ID	아이템ID	타입 1 1 6 0	부위		
			1		1	1 1	1		
			2		1	6 0	2		
		퀵슬	톳						
		#퀵슬롯	른	캐릭터ID	인벤토리ID	내가배운스킬ID	단축키슬롯		
			1		1	1 0	1		
			2		1 :	3 0	2		
			3		1 :	5 0	3		
			4		1	0 2	ч		
			5			0 1	W		
			6		1	0 5	е		
			C1		-				
		몬스	터						
		# <mark>#</mark> EE	ID	몬스터이름	공격력	방어력	체력	주는 경험치	
			1	고블린	1	0 10	100	10	
			2	골램	10	방어력 0 10 0 5000 0 50000	2000	800	
			3	박드래곤	5000	50000	50000	1000000	
					_				
		NPC							
		#NPCII	D	이름	역할 상인(1)				
			1	제임스	상인(1)				
			2	타이크	퀘스트(2)				
			_						
		퀘스	=			내용 움직이기 공격하기 보스잡기			
		#퀘스트	≣ID	NPCID	체목	내용	경험치보상	돈보상	
			1	1	2 움직여보라	움직이기	경험치10	10gold	
			2		2 공격해보라	공격하기	경험지20	20gold	
			3	1	z 보스를잡아라	보스잡기	성렴지100	100gold	
		#완료된	틴퀘스트ID	캐릭터ID	퀘스트ID(완료성	상 <mark>태)</mark>			
			1		1 1 2 3	0			
			2	:	2	3			
			3	;	3	2			
			4		4	5			
			01.71						
		스테(	이지						
		#스테0	リズID	이름	트리거좌표값 100, 100				
			1	마을	100, 100				
			3	보스동굴	100, 100				
		캐릭6	터스테0	지					
		#캐릭6	d스테이지!	대캐릭터ID	스테이지ID	플레이어 좌표값			
			1		1	1 95, 95			
			2		2	1 105, 105			
			3		3	2 100, 120			