# User Table :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | index | int | 유저 고유 id |
| 2 | name | string | 유저 명 |
| 3 | cur\_grade | int | 캐릭터의 현재 모험가 등급 |
| 4 | max\_level | int | 캐릭터의 최대 레벨 (최대 레벨은 모험가 등급에 따라 다름) |
| 5 | cur\_level | int | 캐릭터의 현재 레벨 |
| 6 | cur\_ego | int | 현재 에고 수치 |
|  | cur\_gold | int | 현재 보유중인 재화 |
|  | max\_hp | int | 캐릭터의 최대 hp |
|  | cur\_hp | int | 캐릭터의 현재 hp |
|  | max\_mp | int | 캐릭터의 최대 mp |
|  | cur\_mp | int | 캐릭터의 현재 mp |
|  | cur\_str | int | 캐릭터의 현재 힘 스탯 |
|  | cur\_agi | int | 캐릭터의 현재 민첩 스탯 |
|  | cur\_wis | int | 캐릭터의 현재 지혜 스탯 |
|  | cur\_adr | int | 캐릭터의 현재 손재주 스탯 (adroit : 손재주가 있는, 능숙한) |
|  | cur\_spi | int | 캐릭터의 현재 정신력 스탯 |
|  | cur\_luk | int | 캐릭터의 현재 운 스탯 |
|  | talent | int | 캐릭터의 특성 ( 0: 강인 / 1: 온화 / 2: 집중 / 3: 재주 / 4: 언변) |
|  | is\_mastery | bool | 마스터리 여부  ( 0: 무기 두개 장착 / 1: 무기 하나만 장착) |
|  | cur\_weapon\_idx | int | 장착한 무기 중 캐릭터가 현재 사용중인 무기의 index (Weapon Table의 index) |
|  | swap\_weapon\_idx | int | 장착한 무기 중 현재 사용중이 아닌 무기의 index (Weapon Table의 index) |
|  | helmet\_idx | int | 장착중인 머리 방어구의 index (Armor Table의 index) |
|  | top\_idx | int | 장착중인 상의 방어구의 index (Armor Table의 index) |
|  | bottom\_idx | int | 장착중인 하의 방어구의 index (Armor Table의 index) |
|  | shoes\_idx | int | 장착중인 신발 방어구의 index (Armor Table의 index) |
|  | model\_idx | int | 캐릭터 모델의 index (Model Table의 index) |

# NPC Table

* Index
* Classify\_idx : NPC의 상세 index (Monster, PC, NPC)
* Name\_idx : 이름 (String Table의 index)
* Type: 0 – NPC (마을) / 2 – NPC(용병) / 3 – 몬스터
* Grade: 모험가 등급
* HP
* MP
* Model\_idx
* Anim\_idx : 애니메이션 ( IDLE, 사망, 달리기 등 무기와 상관없는 애니메이션 )
* Icon\_idx

# 스킬

* Index
* Name: 스킬 명
* Affect\_idx: affect 테이블 index
* Cooltime: 쿨타임
* 범위