

# board\_object

탐승물 테이블  
탐승물의 스탯, 생명력, 지구력 등의 데이터를 관리하는 테이블 (모든 탐승물의 기본 level은 1입니다.)

column	설명	데이터 형식	단위	키값	키값 설명	연관 테이블
board_object_id	탐승물 고유 아이디입니다.	int	-	10000 ~ 10999	-	-
name	탐승물 이름입니다.	string	-	value	[board_object_exp]테이블에서 [generation]칼럼 값과 [level]칼럼 값을 대조하여, 현재 탐승물과 같은 값인 경우 해당 행의 데이터를 참조하여 적용합니다.	board_object_exp
generation	탐승물 세대입니다.	int	-	value	-	-
vitality	기본 생명력입니다.	int	-	value	-	-
vitality_rising_min	레벨업 시 증가하는 생명력 최소값입니다.	int	-	value	-	-
vitality_rising_max	레벨업 시 증가하는 생명력 최대값입니다.	int	-	value	-	-
stamina	기본 지구력입니다.	int	-	value	-	-
stamina_rising_min	레벨업 시 증가하는 지구력 최소값입니다.	int	-	value	-	-
stamina_rising_max	레벨업 시 증가하는 지구력 최대값입니다.	int	-	value	-	-
stat_speed	기본 속도입니다.	float	%	value	-	-
stat_accelerate	기본 가속입니다.	float	%	value	-	-
stat_torque	기본 회전력입니다.	float	%	value	-	-
stat_brake	기본 제동입니다.	float	%	value	-	-
board_object_stat_rising_id	레벨업 시 적용할 스탯 상승 아이디입니다.	int	%	12000 ~ 12999	[board_object_stat_rising]테이블에서 해당 고유 아이디를 참조하여, 스탯 상승치 데이터를 참조하여 적용합니다.	board_object_stat_rising

[illegible]

# board\_object\_stat\_rising

탭승물 스탯 상승치 테이블  
탭승물 스탯 상승치와 각 상승치가 등장할 확률 데이터를 관리하는 테이블

column	설명	데이터 형식	단위	키값	키값 설명	연관 테이블
board_object_stat_rising_id	탭승물 스탯 상승치 고유 아이디입니다.	int	-	11000 ~ 11999	해당 고유 아이디를 [board_object] 테이블에서 참조합니다.	board_object
name	해당 스탯 상승치를 사용할 탭승물 이름입니다. (관리용)	관리를 위한 칼럼으로 상단 셀에 키값(※)을 붙여 해당 키값이 있는 열의 데이터는 읽어들이지 않습니다.				
0.1	스탯이 0.1 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
0.2	스탯이 0.2 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
0.3	스탯이 0.3 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
0.4	스탯이 0.4 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
0.5	스탯이 0.5 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
0.6	스탯이 0.6 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
0.7	스탯이 0.7 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
0.8	스탯이 0.8 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
0.9	스탯이 0.9 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
1.0	스탯 1.0 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
1.1	스탯 1.1 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
1.2	스탯 1.2 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
1.3	스탯 1.3 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
1.4	스탯 1.4 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-
1.5	스탯 1.5 상승할 확률입니다.	float	%	value	-	-

[illegible]

# board\_object\_exp

탑승물 경험치 테이블  
탑승물의 세대, 레벨 별 레벨업 요구 경험치 데이터를 관리하는 테이블

column	설명	데이터 형식	단위	키값	키값 설명	연관 테이블
index	해당 테이블의 인덱스 번호입니다. (관리용)	관리를 위한 칼럼으로 상단 셀에 키값(#)을 붙여 해당 키값이 있는 열의 데이터는 읽어오지 않습니다.				
generation	해당 경험치를 사용하는 탑승물 세대	int	-	value	해당 값을 [board_object] 테이블에서 참조합니다.	board_object
level	탑승물 레벨	int	-	value		
exp	해당 레벨일 때, 레벨업에 필요한 경험치입니다.	int	-	value	-	-
exp_rising	경험치 요구량 증가값입니다. (관리용)	관리를 위한 칼럼으로 상단 셀에 키값(#)을 붙여 해당 키값이 있는 열의 데이터는 읽어오지 않습니다.				
exp_rising_a	경험치 요구량 증가값a입니다. (관리용)					
exp_rising_b	경험치 요구량 증가값b입니다. (관리용)					

#				#	#	#
index	generation	level	exp	exp_rising	exp_rising_a	exp_rising_b
801	8	1	22625	0	0	0
802	8	2	45280	22655	30	30
803	8	3	68210	22930	275	245
804	8	4	91540	23330	400	125
805	8	5	115415	23875	545	145
...	...	...	...	...	...	...

# board\_object\_skill

탐승물 기술 테이블  
탐승물의 지구력 소모, 클타임 등의 데이터를 관리하는 테이블

column	설명	데이터 형식	단위	키값	키값 설명	연관 테이블
board_object_skill_id	탐승물 기술 고유 아이디입니다.	int	-	12000 ~ 12999	-	-
name	탐승물 기술 이름입니다.	int	-	-	-	-
stamina	기술 사용 시 소모되는 지구력입니다. 지구력이 부족하면 기술을 사용 할 수 없습니다.	int	-	-	-	-
cooldown	기술의 재사용 대기시간입니다.	float	sec	-	-	-
txt	탐승물 기술 설명 텍스트입니다.	string	-	-	-	-
image_path	탐승물 기술 아이콘 이미지 경로입니다.	string	-	0	이미지 없음	-
				value	-	
vfx_path	탐승물 기술 비주얼 이펙트 경로입니다.	string	-	0	비주얼 이펙트 없음	-
				value	-	
sound_path	탐승물 기술 사운드 경로입니다.	string	-	0	사운드 없음	-
				value	-	

board_object_skill_id	name	stamina	cooldown	txt	image_path	vfx_path	sound_path
12038	유령 질주	0	0	자동이동 사용 시 자동 발동Wn 자동이동 시 자동으로 전력질주를 사용한다.Wn Wn - 요구 지구력 : 없음Wn Wn 해당 기술을 습득한 탐승물에 탐승 시 '자동이동 중 전력질주 UI'가 비활성화 됩니다.Wn Wn 마편 착용 시 자동이동 중 전력질주 속도가 마편의 등 급에 따라 증가됩니다. NPC&몬스터와 충돌 시 자동 발동Wn NPC나 몬스터와 충돌을 무시한다.Wn	board_object/skill/ghostsprint	board_object/vfx/ghostsprint	0
12039	유령의 발걸음	10	0	Wn - 요구 지구력 : 10Wn - 쿨타임 : 없음 미탐승 상태 대기 시 자동 발동Wn 몬스터에게 선제 공격 받지 않는다. (단, 범위 공격에 의하여 피해를 받을 수 있습니다.)Wn	board_object/skill/ghoststep	board_object/vfx/ghoststep	board_object/skill/ghoststep
12040	저승의 존재	0	0	Wn - 요구 지구력 : 없음Wn - 쿨타임 : 없음 탐승물 사망 상태에서 '탐승물 사망 UI'를 통해 발동 Wn 사망한 탐승물을 부활시켜 소환합니다.Wn	board_object/skill/beingsoftheotherworld	0	0
12041	강령	0	3600	Wn - 요구 지구력 : 없음Wn - 쿨타임 : 1시간Wn Wn 부활한 탐승물의 생명력은 10%입니다.	board_object/skill/spritedescent	board_object/vfx/spritedescent	board_object/skill/spritedescent



# board\_object\_skill\_probability

탐승물 기술 별 획득 확률 테이블  
탐승물 레벨업 시 기술을 획득할 확률 데이터를 관리하는 테이블

column	설명	데이터 형식	단위	키값	키값 설명	연관 테이블
index	해당 테이블의 인덱스 번호입니다. (관리용)	관리를 위한 칼럼으로 상단 셀에 키값(※)을 붙여 해당 키값이 있는 열의 데이터는 읽어오지 않습니다.				
board_object_id	탐승물 고유 아이디입니다.	int	-	10000 ~ 10999	레벨업 시 현재 탐승물의 고유 아이디와 해당 칼럼의 값이 같은 경우, 같은 값을 가진 모든 데이터를 참조하여 적용합니다.	board_object
object_name	해당 기술 별 획득 확률을 사용할 탐승물 이름입니다. (관리용)	관리를 위한 칼럼으로 상단 셀에 키값(※)을 붙여 해당 키값이 있는 열의 데이터는 읽어오지 않습니다.				
board_object_skill_id	탐승물 기술 고유 아이디입니다.	int	-	12000 ~ 12999	확률에 의해 등장한 ID의 기술을 배웁니다.	board_object_skill
skill_name	탐승물 기술 이름입니다. (관리용)	관리를 위한 칼럼으로 상단 셀에 키값(※)을 붙여 해당 키값이 있는 열의 데이터는 읽어오지 않습니다.				
probability	탐승물이 레벨업 시 해당 기술을 배울 확률입니다.	float	%	-	-	-
Antecedent_skill	해당 기술의 선행 기술입니다.	int	-	0	관련 없음	board_object_skill
				12000 ~ 12999	선행 기술을 보유하지 않고 있다면 기술 획득이 무효화 되어 다시 기술을 뽑습니다.	
origin	탐승물 태생 기술입니다.	int	-	0	관련 없음	-
				1	[board_object_id] 칼럼의 탐승물이 1레벨이 되면 해당 기술을 획득합니다.	

#	#	#	#	#			
index	board_object_id	object_name	board_object_skill_id	skill_name	probability	Antecedent_skill	origin
1	10024	팬텀	12000	앞발찍기	2.81	0	0
2	10024	팬텀	12001	뒷발차기	2.81	0	0
3	10024	팬텀	12002	드리프트	2.79	0	0
4	10024	팬텀	12003	전력질주	2.78	0	0
5	10024	팬텀	12004	시작가속	2.8	0	0
6	10024	팬텀	12005	높은점프	2.78	0	0
7	10024	팬텀	12006	급정지	2.79	0	0
8	10024	팬텀	12007	순간가속	3.1	0	0
9	10024	팬텀	12008	돌진	2.76	0	0
10	10024	팬텀	12009	측면이동	1.24	0	0
11	10024	팬텀	12010	빠른뒷걸음	2.77	0	0
12	10024	팬텀	12011	연속도약	2.75	0	0
13	10024	팬텀	12012	말의 표효	2.7	0	0
14	10024	팬텀	12013	조심성	2.68	0	0
15	10024	팬텀	12014	빠른탑승	2.8	0	0
16	10024	팬텀	12015	강:앞발찍기	2.7	12000	0
17	10024	팬텀	12016	강:뒷발차기	2.74	12001	0
18	10024	팬텀	12017	연:순간가속	1.26	12007	0
19	10024	팬텀	12018	속:측면이동	0.98	12009	0
20	10024	팬텀	12020	준마의 기상	32.1	0	1
21	10024	팬텀	12021	이중 도약	2.7	0	0
22	10024	팬텀	12022	연:돌진	2.8	0	0
23	10024	팬텀	12038	유령 질주	3.4	12003	0
24	10024	팬텀	12039	유령의 발걸음	3.27	0	1
25	10024	팬텀	12040	저승의 존재	3.98	0	0
26	10024	팬텀	12041	강령	3.71	0	1

# item\_material

재료 아이템 테이블

재료 아이템 데이터를 관리하는 테이블 (합승을 관련 항목만 서술하였습니다.)

column	설명	데이터 형식	단위	키값	키값 설명	연관 테이블
item_material_id	재료 아이템 고유 아이디입니다.	int	-	30000 ~ 39999	-	-
name	재료 아이템 이름입니다.	string	-	value	-	-
grade	재료 아이템 등급입니다.	int	-	0	흰색 등급 아이템	-
				1	녹색 등급 아이템	
				2	파란색 등급 아이템	
				3	노란색 등급 아이템	
				4	붉은색 등급 아이템	
				5	보라색 등급 아이템	
item_material_type_main	재료 아이템 타입입니다.	int	-	0	일반 재료 아이템	-
				1	혼마 혼련 재료 아이템	
item_material_type_sub	재료 아이템 서브 타입입니다.	int	-	0	관련 없음	-
				[item_material_Type=1] && 1	준마 기술 혼련 재료 아이템	
				[item_material_Type=1] && 2	준마 기품 혼련 재료 아이템	
				[item_material_Type=1] && 3	준마 체력 혼련 재료 아이템	
item_material_value	재료 아이템 서브 타입에 따른 데이터 값입니다.	float	-	0	관련 없음	-
			%	[item_material_Type=1] && value	해당 값만큼 혼련도를 상승시킵니다.	
weight	재료 아이템 무게입니다.	float	LT	value	-	-
txt	재료 아이템 설명 텍스트입니다.	string	-	value	-	-
price	재료 아이템 가격입니다.	int	은화 (혹은 은화 ID)	value	-	-
image_path	재료 아이템 아이콘 이미지 경로입니다.	string	-	0	아이콘 이미지 없음	
				value	-	-

item_material_id	name	grade	item_material_ty	item_material_ty	item_material_v	weight	txt	price	image_path
30010	길 잃은 동물의 혼	1	1	4	1	0.1	<p>육신을 잃고 떠돌고 있는 야생 동물의 혼.wn</p> <p>wn</p> <p>- 사용처 : 준마 훈련 - 자유(팬텀)wn</p> <p>wn</p> <p>- 효과 : 훈련도 1%증가(단, 각 훈련도가 100%를 넘어서면, 효과가 절반만 적용)wn</p> <p>wn</p> <p>- 획득 방법 : 수렵을 통해 낮은 확률로 얻을 수 있다.</p> <p>발견하기 힘든 투명한 갈기 털. 투명해서 못 보고 지나치는 경우가 많다.wn</p> <p>wn</p> <p>- 사용처 : 준마 훈련 - 자유(팬텀)wn</p> <p>wn</p> <p>- 효과 : 훈련도 1%증가(단, 각 훈련도가 100%를 넘어서면, 효과가 절반만 적용)wn</p> <p>wn</p> <p>- 획득 방법 : 야생마 포획을 통해 낮은 확률로 얻을 수 있다.</p> <p>망자가 직접 키워서 피어낸다고 알려진 신비한 꽃. 특정 시기가 되면 바람에 의해 안개처럼 흩어진다.wn</p> <p>wn</p> <p>- 사용처 : 준마 훈련 - 자유(팬텀)wn</p> <p>wn</p> <p>- 효과 : 훈련도 1%증가(단, 각 훈련도가 100%를 넘어서면, 효과가 절반만 적용)wn</p> <p>wn</p> <p>- 획득 방법 : 수렵을 통해 낮은 확률로 얻을 수 있다.</p>	50000	item/material/souloflostanimal
30011	투명한 갈기털	1	1	4	2	0.1	<p>wn</p> <p>- 사용처 : 준마 훈련 - 자유(팬텀)wn</p> <p>wn</p> <p>- 효과 : 훈련도 1%증가(단, 각 훈련도가 100%를 넘어서면, 효과가 절반만 적용)wn</p> <p>wn</p> <p>- 획득 방법 : 야생마 포획을 통해 낮은 확률로 얻을 수 있다.</p> <p>망자가 직접 키워서 피어낸다고 알려진 신비한 꽃. 특정 시기가 되면 바람에 의해 안개처럼 흩어진다.wn</p> <p>wn</p> <p>- 사용처 : 준마 훈련 - 자유(팬텀)wn</p> <p>wn</p> <p>- 효과 : 훈련도 1%증가(단, 각 훈련도가 100%를 넘어서면, 효과가 절반만 적용)wn</p> <p>wn</p> <p>- 획득 방법 : 수렵을 통해 낮은 확률로 얻을 수 있다.</p>	50000	item/material/clearmanehair
30012	망자의 꽃	2	1	4	2	0.1	<p>wn</p> <p>- 사용처 : 준마 훈련 - 자유(팬텀)wn</p> <p>wn</p> <p>- 효과 : 훈련도 1%증가(단, 각 훈련도가 100%를 넘어서면, 효과가 절반만 적용)wn</p> <p>wn</p> <p>- 획득 방법 : 수렵을 통해 낮은 확률로 얻을 수 있다.</p>	100000	item/material/flowerofdead