

1. 캐릭터 테이블

캐릭터가 가지는 수치
플레이어 공격력 계수 : (캐릭터 * 무기 공격력) - 몬스터 방어력
플레이어 스킬 공격력 계수 : ((캐릭터 * 무기 공격력) * 스킬 공격력) - 몬스터 방어력

No	이름	내용	데이터
1	Base_ID	아이디	INT
2	Base_NAME	캐릭터 이름	STRING
3	Base_HP	캐릭터 체력	INT
4	Base_AKPoint	캐릭터 공격력	INT
5	Base_Dpoint	캐릭터 방어력	INT
6	Base_ST	캐릭터 스테미너	INT
7	Base_SKP	캐릭터 스킬포인트 소지량	INT
8	Base_Speed	캐릭터 이동속도	INT
9	Base_Type	캐릭터 타입	INT

2. 몬스터 테이블

몬스터가 가지는 수치
몬스터 공격 계수 : (몬스터 공격력 * 몬스터 타입) - 캐릭터 방어력
몬스터 스킬 공격 계수 : ((몬스터 공격력 * 몬스터 타입) * 스킬 공격력) - 캐릭터 방어력
몬스터

No	이름	내용	데이터
1	Monster_ID	아이디	int
2	Monster_NAME	몬스터 이름	STRING
3	Monster_HP	몬스터 체력	INT
4	Monster_AKPoint	몬스터 공격력	INT
5	Monster_Dpoint	몬스터 방어력	INT
6	Monster_ST	몬스터 스테미너	INT
7	Monster_Speed	몬스터 이동속도	INT
8	Monster_Type	몬스터 타입	INT
9	Monster_Range	몬스터 시야 범위 (이동 범위)	INT

2. 스킬 테이블

캐릭터가 사용하는 스킬

No	이름	내용	데이터
1	Skill_ID	아이디	INT
2	Skill_Name	스킬 이름	STRING
3	Skill_TermsUse	스킬 사용 조건 (Q=0, e=1, r=2)	INT
4	Skill_Anime	스킬 사용 애니메이션	STRING
5	Skill_effect	스킬 이펙트	STRING
6	Skill_Type	스킬 타입	INT
7	Skill_StaminaConsumption	스테미너 소모량	INT
8	Skill_LotusConsumption	연꽃 소모량	INT
9	Skill_LotusIncrease	연꽃 증가량	INT

3. 캐릭터 스텟 강화

재화를 소모해 캐릭터의 능력을 강화한다
스키마

No	이름	내용	데이터
1	CharacterStatus_ID	캐릭터 스테이터스 아이디	INT
2	CharacterStatus_Type	캐릭터 스테이터스타입	INT
3	CharacterStatus_name	캐릭터 스테이터스 이름	string
4	Character_StatusIncrease	캐릭터 스테이터스 증가	INT
5	Character_StatusDecrease	캐릭터 스테이터스 감소	INT

증가 Character_StatusIncrease

No	이름	내용	데이터
1	Enforce_AKP	공격력 증가	0
2	Enforce_DP	방어력 증가	1
3	Enforce_CP	크리티컬 확률 증가	2
4	Enforce_CD	크리티컬 데미지 증가	3
5	Enforce_SPU	연꽃개수 증가	4
6	Enforce_SPD	연꽃 획득량 증가	5

감소 Character_StatusDecrease

No	이름	내용	데이터
1	Enforce_AKP_D	공격력 소을 소모량	6
2	Enforce_DP_D	방어력 강화 소을 소모량	7
3	Enforce_CP_D	크리티컬 확률 증가 소을 소모량	8
4	Enforce_CD_D	크리티컬 데미지 증가 소을 소모량	9
5	Enforce_SPU_D	연꽃 개수 증가 소을 소모량	10
6	Enforce_SPD_D	연꽃 획득량 증가 소을 소모량	11

4. 무기 아이템

캐릭터가 사용하는 무기의 능력치 보유 테이블

No	이름	내용	데이터
1	Weapon_ID	무기 아이디	INT
2	Weapon_Name	무기 이름	INT
3	Weapon_Desc	무기 설명	INT
4	Weapon_Image	무기 사진	INT
5	Weapon_AKP	무기 공격력	INT
6	Weapon_CP	무기 크리티컬 확률	Float
7	Weapon_CD	무기 크리티컬 데미지	Float
8	Weapon_AKS	무기 공격속도	INT

스트링 값 범위

번호 범위	내용	
10000~19999	캐릭터 대화	완
20000~29999	몬스터	완
30000~39999	스킬	완
40000~49999	스텝증가	완
50000~59999	스텝감소	완
60000~69999	무기	완
70000~79999	캐릭터 대화	미완
80000~89999	미정	
90000~99999	미정	

몬스터 종류

No	이름	데미지 배수	방어조건
1	일반	1	방어 불가
2	엘리트	1.2	방어 불가
3	보스	1.5	방어 가능

CharacterStatus_Type

No	이름	내용	스키마데이터
1	Enforce_AKP	공격력 증가	40000
2	Enforce_DP	방어력 증가	40001
3	Enforce_CP	크리티컬 확률 증가	40002
4	Enforce_CD	크리티컬 데미지 증가	40003
5	Enforce_SPU	연꽃개수 증가	40004
6	Enforce_SPD	연꽃 획득량 증가	40005
7	Enforce_AKP_D	공격력 소을 소모량	50001
8	Enforce_DP_D	방어력 강화 소을 소모량	50002
9	Enforce_CP_D	크리티컬 확률 증가 소을 소모량	50003
10	Enforce_CD_D	크리티컬 데미지 증가 소을 소모량	50004
11	Enforce_SPU_D	연꽃 개수 증가 소을 소모량	50005
12	Enforce_SPD_D	연꽃 획득량 증가 소을 소모량	50006

NUM	Base_NAME	Base_HP	Base_AKPoint	Base_Dpoint	Base_ST	Base_SKP	Base_Speed
int	String	int	int	float	int	flot	float
num	이름	체력	공격력	방어력	스테미나	연꽃 소지량	이동속도
10000	아랑	120	1	5	20	5	10
10001	명월	100	1	3	18	7	10

Monster_ID	Monster_NAME	Monster_HP	Monster_AKPoint	Monster_Dpoint	Monster_ST	Monster_Speed	Monster_Type	Monster_Range
int	string	int	int	char	int	char	char	char
id	이름	체력	공격력	방어력	스데미나	이동속도	0: 일반 1: 엘리트 2: 보스	시아범위
20000	MonsterCommon_1	1000	70	1	100	4	0	3
20001	MonsterCommon_2	1000	80	3	100	4	0	3
20002	MonsterCommon_3	1000	90	5	100	4	0	3
20003	MonsterCommon_4	1000	100	7	100	4	0	3
20004	MonsterElite_1	1500	130	1	100	4	1	4
20005	MonsterElite_2	1500	130	3	100	4	1	4
20006	MonsterElite_3	1500	150	5	100	4	1	4
20007	MonsterElite_4	1500	150	7	100	4	1	4
20008	Boss_1	3000	200	10	100	5	2	10
20009	Boss_2	5000	300	10	100	3	2	10

Skill_ID	Skill_Name	Skill_String	Skill_TermsUse	Skill_Anime	Skill_effect	Skill_Type	Skill_StaminaConsumption	Skill_LotusConsumption	Skill_LotusIncrease
int	string		string	string			char	char	float
1	이름		발동조건	사용 애니메이션	사용 이펙트	스킬 타입 0: 연꽃 사용 1: 연꽃 비사용	스테미너 소모량	연꽃 소모량	연꽃 증가량
2	일반공격 1	30000	마우스 좌 1번	SwordAni1	x	1	2	0	0.2
3	일반공격 2	30001	마우스 좌 2번	SwordAni2	x	1	2	0	0.2
4	일반공격 3	30002	마우스 좌 3번	SwordAni3	x	1	2	0	0.3
5	일반공격 4	30003	마우스 좌 4번	SwordAni4	x	1	2	0	0.4
6	강공격	30004	쉬프트 + 마우스 좌	SwordAni5	x	1	4	0	0.5
7	강공격2	30005	쉬프트 + 마우스 좌2번	SwordAni6	x	1	4	0	0.5
8	대시공격1	30006	스페이스바 + 마우스 좌	SwordAni7	x	1	3	0	0.4
9	대시공격2	30007	스페이스바 + 마우스 좌 2번	SwordAni8	x	1	3	0	0.4
10	전방배기	30008	q	SwordSkillAni1	slash1	0	0	1	0
11	회전배기	30009	e	SwordSkillAni2	slash2	0	0	3	0
12	궁극기	30010	r	SwordSkillAni3	slash3	0	0	5	0

CharacterStatus_ID	CharacterStatus_Type	CharacterStatus_name	Character_StatusIncrease
ID	0: Enforce_AKP 1: Enforce_DPS 2: Enforce_CP 3: Enforce_CD 4: Enforce_SPU 5: Enforce_SPD	STRING	증가량
40000	0	40000	1
40001	0	40000	2
40002	0	40000	3
40003	0	40000	4
40004	0	40000	5
40005	0	40000	6
40006	0	40000	7
40007	0	40000	8
40008	0	40000	9
40009	0	40000	10
40010	1	40001	1
40011	1	40001	1
40012	1	40001	1
40013	1	40001	1
40014	1	40001	1
40015	1	40001	1
40016	1	40001	1
40017	1	40001	1
40018	1	40001	1
40019	1	40001	1
40020	2	40002	1
40021	2	40002	1
40022	2	40002	1
40023	2	40002	1
40024	2	40002	1
40025	2	40002	2
40026	2	40002	2
40027	2	40002	2
40028	2	40002	3
40029	2	40002	3
40030	3	40003	1
40031	3	40003	2
40032	3	40003	3
40033	3	40003	4
40034	3	40003	5
40035	3	40003	6
40036	3	40003	7
40037	3	40003	8
40038	3	40003	9
40039	3	40003	10
40040	4	40004	1
40041	4	40004	1
40042	4	40004	1
40043	5	40005	5
40044	5	40005	5
40045	5	40005	5
40046	5	40005	5
40047	5	40005	5
40048	5	40005	5
40049	5	40005	5
40050	5	40005	5
40051	5	40005	5

CharacterStatus_ID	CharacterStatus_Type	CharacterStatus_name	Character_StatusDecrease
num	6: Enforce_AKP_D 7: Enforce_DP_D 8: Enforce_CP_D 9: Enforce_CD_D 10: Enforce_SPU_D 11: Enforce_SPD_D	이름	소모량
50000	0	50000	10
50001	0	50000	15
50002	0	50000	20
50003	0	50000	25
50004	0	50000	30
50005	0	50000	35
50006	0	50000	40
50007	0	50000	45
50008	0	50000	50
50009	0	50000	60
50010	1	50001	5
50011	1	50001	10
50012	1	50001	15
50013	1	50001	20
50014	1	50001	25
50015	1	50001	30
50016	1	50001	35
50017	1	50001	40
50018	1	50001	45
50019	1	50001	50
50020	2	50002	10
50021	2	50002	10
50022	2	50002	20
50023	2	50002	20
50024	2	50002	30
50025	2	50002	30
50026	2	50002	40
50027	2	50002	40
50028	2	50002	50
50029	2	50002	50
50030	3	50003	5
50031	3	50003	10
50032	3	50003	15
50033	3	50003	20
50034	3	50003	25
50035	3	50003	30
50036	3	50003	35
50037	3	50003	40
50038	3	50003	45
50039	3	50003	50
50040	4	50004	50
50041	4	50004	100
50042	4	50004	150
50043	5	50005	10
50044	5	50005	20
50045	5	50005	20
50046	5	50005	20
50047	5	50005	40
50048	5	50005	40
50049	5	50005	40
50050	5	50005	60
50051	5	50005	60
50052	5	50005	80

NUM	Weapon_Name	Weapon_Desc	Weapon_Image	Weapon_AKP	Weapon_CP	Weapon_CD	Weapon_AKS
INT	String	String	String	INT	Float	Float	INT
60000	60000		65000	10~15	10	10	10
60001	60001		65001	12~14	10	15	8
60002	60002		65002	10~12	10	30	10
60003	60003		65003	14~17	10	30	6
60004	60004		65004	8~20	10	10	10

string	이름
10000	아랑
10001	명월
20000	MonsterCommon_1
20001	MonsterCommon_2
20002	MonsterCommon_3
20003	MonsterCommon_4
20004	MonsterElite_1
20005	MonsterElite_2
20006	MonsterElite_3
20007	MonsterElite_4
20008	Boss_1
20009	Boss_2
30000	일반공격 1
30001	일반공격 2
30002	일반공격 3
30003	일반공격 4
30004	강공격
30005	강공격2
30006	대시공격1
30007	대시공격2
30008	전방배기
30009	회전배기
30010	궁극기
40000	공격력 증가
40001	방어력 증가
40002	크리티컬 확률 증가
40003	크리티컬 데미지 증가
40004	연꽃개수 증가
40005	연꽃 획득량 증가
50001	공격력 소울 소모량
50002	방어력 강화 소울 소모량
50003	크리티컬 확률 증가 소울 소모량
50004	크리티컬 데미지 증가 소울 소모량
50005	연꽃 개수 증가 소울 소모량
50006	연꽃 획득량 증가 소울 소모량
60000	사인검
60001	전어도
60002	칠지도
60003	대룡창
60004	단단한 대금
65000	한 사람의 장인이 평생 한 자루만
65001	용의 후손이라 알려진 우왕을 뱌 때
65002	7개의 가지를 가진 검으로 각 가지
65003	는 붉은 창
65004	그 어떤 무기로도 파괴할 수 없을

Data Type	Byte	Data Value Range	Description
Int	4	-2,147,483,648 to 2,147,483,647	정수만 사용 가능하면 양수 / 음수를 지원한다.
UInt	4	0 to 4,294,967,295	정수만 사용 가능하며 양사만 지원한다.
Char	1	-128 to 127	Int와 동일하지만 메모리를 적게 사용한다.
Float	4	3.4E +/- 38 (7 digits)	소수점 이하 자리를 사용할 수 있다.
Double	8	1.7E +/- 308 (15 digits)	int보다 더 큰 범위의 숫자를 사용할 수 있다.
String	28	TXT	문자(TXT)를 사용할 수 있다.
Enum	varies	-	미리 지정된 값을 사용할 수 있다.
{자료형}[]	-	-	자료형에 Data Type를 지정 1개 이상의 값을 사용할 수 있다.
Bool	1	False or True	Input에 따라 False(0) 또는 True(1)을 반환한다.