

한글이름	영문이름	정의	최소값	최대값
인덱스	Item_ID	해당 데이터를 인지하는 값		
아이템이름	NAME	아이템정보_아이템이름에 표시		20Byte
착용 직업	EQ_Class	작성된 직업을 기준으로 해당 직업만 착용가능 전사: Warrior, 마법사: Wizard, 궁수: Archer, 격투가: Fighter 모든 직업: All		
착용 레벨	EQ_Level	캐릭터의 레벨이 착용레벨이상인 경우 사용가능.		999
무기 분류	Type	장비의 분류로 명시되었는 부위에만 장착가능 주무기: Weapon, 보조무기: Sub_Weapon, 머리: Armor_Head, 상의: Armor_Top, 하의: Armor_Bottom, 손: Armor_Hand 발: Armor_Foot, 어깨: Armor_Shoulder		
힘	Strong	작성된 수치는 플레이어가 해당 아이템을 착용했을 때 상승하는 양	5	999,999,999
민첩	Dex	작성된 수치는 플레이어가 해당 아이템을 착용했을 때 상승하는 양	5	999,999,999
지능	Int	작성된 수치는 플레이어가 해당 아이템을 착용했을 때 상승하는 양	5	999,999,999
공격력	Attack	장착시 플레이어가 오르는 공격력 능력치 상승	0	999,999,999
공격 속도	Attack_Speed	장착시 플레이어가 오르는 공격속도 능력치 상승 수치 1당 1%를 표현	0	100
방어력	Dipend	장착 시 상승하는 방어력의 수치이다 수치 1당 1%를 나타냅니다.	0	100
치명타 데미지	Critical_Damage	장착 시 상승하는 치명타데미지의 수치이다 수치 1당 1%를 나타냅니다.	0	100
치명타 확률	Critical_Rate	장착 시 상승하는 치명타확율의 수치이다 수치 1당 1%를 나타냅니다.	0	100
방어력 무시	Depend_Dis	장착 시 상승하는 방어력무시의 수치이다 수치 1당 1%를 나타냅니다.	0	100
이동 속도	Speed	이동속도 상승의 수치입니다 수치1당 1%를 나타냅니다.	100	140
스킬 재사용 대기시간	Cool_Time	수치1당 1%입니다.	0	50
구매 금액	Price	작성된 금액으로만 구매가능	0	999,999,999
구매 재화	Price_Type	gold는 캐시, Silver는 게임 머니	0	999,999,999
상점 판매 여부	Shop	1으로 표시한 것은 판매가능, 빈칸: 판매불가능		
상점 판매 금액	Sell	작성된 금액으로만 판매가능	0	999,999,999

아이템 데이터 테이블					능력치				상세 능력치							상점 판매 여부			
Item_ID	Name	Eq_Class	Eq_Level	Type	Strong	Dex	Int	Attack	Attack_Speed	Dipend	Critical_Damage	Critical_Rate	Depend_Dis	Speed	Cool_Time	Shop	Price_Type	Price	Sell
830001	날이 나간롱소드	Warrior	10	Weapon	50	0	0	150	50	0	0	0	0	0	0	1	Silver	1000	500
830002	붉은 스태프	Wizard	10	Weapon	0	0	50	150	50	0	0	0	0	0	0	1	Silver	1000	500
830003	붉은 롱보우	Archer	10	Weapon	0	50	0	150	50	0	0	0	0	0	0	1	Silver	1000	500
830004	녹슨 워해머	Warrior	10	Weapon	50	0	0	250	50	0	0	0	0	0	0	1	Silver	1000	500
830005	날은 낫	Wizard	10	Weapon	0	0	100	200	50	0	0	0	0	0	0	1	Silver	1000	500
830006	성스러운 지팡이	Supot	120	Weapon	0	0	5000	75000	50	0	50	20	20	0	50			0	
830007	녹슨 체인 메일 갑옷	Warrior	10	Armor_Top	50	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	1	Silver	2000	1000
830008	헤진 체인 메일 하의	Warrior	10	Armor_Bottom	50	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	1	Silver	2000	1000
830009	검은 가죽 장갑	Warrior	20	Armor_hand	200	0	0	150	0	2	10	10	5	0	0	1	Silver	2000	1000
830010	가시박힌 철퇴	Warrior	30	Weapon	500	0	0	1000	0	0	10	10	30	0	0	1	Silver	3000	1500
830011	여왕노리개의 견갑	Warrior	10	Armor_Shoulder	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Silver	3000	1500
830012	구멍난 장화	Warrior	10	Armor_Foot	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	Silver	1000	500
830013	고깔 모자	Wizard	10	Armor_Head	0	0	20	50	0	0	0	0	0	0	10	1	Silver	1000	500

스킬 데이터 테이블																										
Skill_ID	Skill_Name	Use_Class	Skill_Level	Skill_Point	Skill_Type	Skill_Range	Attack_Num	Buff_Type	Buff_Figures	Buff_Type_2	Buff_Figures_2	Buff_Second	DeBuff_Type	DeBuff_Second	DeBuff_Figures	Energy_Type	Energy_Consum	Skill_Damage	Skill_Start	Extent_Type	Extent_1	Extent_2	Extent_3	Multi_hit	CoolTime	
170001	강하게 내리치기	Warrior	10	4	Counter	0	1									Mana	100	1300	1	arc	0.5	5	5	5	10	6
170002	신의 가호	Warrior	15	4	Buff	0	1	Shield	1500			10				Mana	100	0	2	Circle	10	10	10	10	15	
170003	강하게 휘두르기	Warrior	17	4	Standard	0	1									Mana	200	130	1	arc	5	5	0.5	10	10	15
170004	연속검기날리기	Warrior	20	4	Standard	0	2									Mana	100	200	3	arc	3	10	0.5	4	15	
170005	질풍질주	Warrior	20	4	Counter	0	1									Mana	200	30	1	Square	0.5	5	0.5	1	10	
170006	메테오	Wizard	70	4	Awake	10	1						Burns	10	1%	ChaosStone	1	3000	4	Circle	10	10	20	20	300	
170007	아이스블래스트	Wizard	50	4	Standard	10	1						Frozen	3		Mana	200	120	4	Circle	7	7	20	20	25	
170008	파이어볼	Wizard	10	4	Standard	10	20						Burns	5	1%	Mana	200	30	3	Circle	3	3	3	6	15	
170009	라이트닝 스피어	Wizard	20	4	Standard	10	5						Shock	3	1%	Mana	200	30	3	Square	1	1	1	1	20	
170010	토네이도	Wizard	20	4	Standard	5	1	Counter								Mana	100	200	3	arc	3	5	5	5	10	
170011	망자소환(근접)	Necromancer	10	4	Summon	5	1						Poison	1	1%	Mana	100	50	5	Square	1	2	5	5	30	
170012	망자소환(원거리)	Necromancer	10	4	Summon	5	1						Poison	1	1%	Mana	100	50	6	Square	1	1	1	1	30	
170013	어둠의 문	Necromancer	70	4	Awake	10	30									ChaosStone	1	120	4	Circle	10	10	30	20	300	
170014	다크나이트	Necromancer	70	4	Class_Skill	5	1									Iden	100	1100	5	Square	5	5	5	5	10	0
170017	플리힐링	Supot	20	4	Buff	0	1	HPUP	30%	Shield	2000	10				Mana	1000	0	0	Circle	20	20	20	20	40	

스킬 데이터 테이블 정의

한글이름	영문이름	정의	최소값	최대값
인덱스	Skill_ID	데이터 인지 값	170001	179999
스킬이름	Skill_Name	스킬의 텍스트로 된 이름		
사용직업	Use_Class	전사=Warrior, 궁수=Acher, 마법사= Wizard, 전사=Supot, 메카닉= Mechanic, 암살자= Assasin, 네크로맨서 = Necromancer 로 명시		
레벨 제한	Use_Level	스킬포인트를 사용하여 스킬레벨을 올릴 수 있는 레벨제한	1	120
스킬 포인트	Skill_Point	스킬레벨을 올리기위해 필요한 수치	0	999
스킬 타입	Skill_Type	스킬의 공격타입을 설명한다. 카운터타입 = Counter, 버프타입 = Buff, 일반스킬 = Standard, 각성기 = Awake, 직업스킬 = Class_Skill, 소환스킬 = Summon		
스킬 사거리	Skill_Range	스킬의 최대 사거리를 미터로 설명합니다.	0	9999
버프타입	Buff_Type Buff_Type_2	버프스킬의 타입 공격력 강화=Attack_UP, 방어력 상승=Defend_UP, 쉴드 = Shield, 정화= clean 이동속도 상승= Speed_UP, 체력회복 = HPUP, Buff_Type_2 는 해당스킬의 동시 적용되는 버프내용입니다.		
버프수치	Buff_Figures Buff_Figures_2	Buff_Figures 는 Buff_Type 의 대한 상승 수치 Buff_Figures_2 는 Buff_Type_2의 대한 상승 수치		
버프지속시간	Buff_Second	Buff_Type, Buff_Type_2 에대한 버프스킬의 지속시간을 수치로 표현	1	60
디버프타입	DeBuff_Type DeBuff_Type_2	디버프스킬타입 공포 = Terror, Stun = 기절, 수면 = Slip, 감금 = Lock, 동결= Frozen, 석화 = Ston, 지진= Quake, 해충 = Bug, 매혹 = enchan, 중독 = Poison, 출혈 = bleeding, 화상 = Burns, 감전 = Shock DeBuff_Type_2는 중복적용되는 디버프내용입니다.		
디버프지속시간	DeBuff_Second	DeBuff_Type, DeBuff_Type_2 에대한 버프스킬의 지속시간을 수치로 표현	1	60
디버프수치	DeBuff_Figures	디버프로 인한 감소 수치 수치1당 %로 작성	1	99999999
소모에너지타입	Energy_Type	스킬사용시 소모종류 마나=Mana, 직업스킬게이지 = Iden, 혼돈의 조각 = ChaosStone	0	99999999
에너지 소모량	Energy_Consum	스킬사용시 해당 소모 종류의 소모량을 나타낸다.	1	99999999
스킬데미지	Skill_Damage	스킬의 스탯공격력 대비 1레벨당 상승하는 데미지계수를 나타낸다. 해당수치1당 1%입니다.	1	99999999
재사용대기시간	CoolTime	스킬 재사용대기시간의 초를 표현합니다.	1	60
스킬발동타입	Skill_Start	S_1= 1번 더미로부터 스킬이 구현되고 Y,X,Z범위만큼 적중, S_2= 2번 더미로부터 스킬이 구현되고 Y,X,Z범위만큼 적중, S_3= 3번더미로 부터 스킬이 Y축의 거리만큼 직사로 발사되고 물리적 충돌 위치에서 하단에 명시한 Y,X,Z범위만큼 폭발이펙트 적중하지않았을 시 최대사거리에서 폭발 이펙트, S_4 = 스킬의 (Skill_Range) 사거리안에 있는 타겟으로 지정된 몬스터를 중심으로 Y, X, Z 만큼 타격범위 5번과, 6번더미(6번에서 시작 사거리만큼 직사로)는 소환수 기준의 더미입니다.	1	10
스킬범위타입	Extent_Type	원형= Circle 중심으로 부터 이펙트, 직사각형= Square 스킬시작위치에서부터 이펙트, 부채꼴= arc 스킬시작위치를 중심으로 이펙트		
스킬적중X범위	Extent_1	스킬의 적중범위를 미터로 표현합니다.	1	99
스킬적중Y범위	Extent_2	스킬의 적중범위를 미터로 표현합니다. Y좌표0은 더미기준	1	99
스킬적중Z범위	Extent_3	스킬의 적중범위를 미터로 표현합니다.	1	99
다중적중가능수치	Multi_Hit	스킬이 동시에 적중, 적용되는 수	1	99
공격횟수	Attack_Num	스킬의 공격횟수를 숫자로 표현(1타당 위에 설명한 Skill_Damage를 기준)	1	99