

テーブル内初期データ	システム名	一対一戦闘くさしバトル	作成者	Y.N	バージョン	1.0	作成日	2019/7/8
------------	-------	-------------	-----	-----	-------	-----	-----	----------

テーブル名			闘技者		テーブル名(物理)		FIGHTER_TBL			
フィールド	闘士ID	闘士名	画像ファイル名	二つ名ID1	二つ名ID2	能力値ID	スキルID	予備1	予備2	
Field	id	name	img	nickname_id1	nickname_id2	status_id	skill_id	dummy1	dummy2	
データ型	int	varchar	varchar	int	int	int	int	varchar	varchar	
	1	とびあ太郎	01.png	25	14	1	5	null	null	
	2	アーチェリー花子	02.png	30	15	2	6	null	null	
	3	カンフー三郎	03.png	11	23	3	2	null	null	
	4	ハイオレシストラコン	18.png	30	30	4	8	null	null	
	5	コロシアム教官	09.png	2	1	5	4	null	null	
	6	とびあ二郎	01.png	14	14	6	1	null	null	

テーブル名		二つ名		テーブル名(物理)		NICKNAME_TBL	
フィールド	二つ名ID	二つ名1	二つ名2	予備1	予備2		
Field	id	nickname1	nickname2	dummy1	dummy2		
データ型	int	varchar	varchar	varchar	varchar		
	1	普通の	闘士	null	null		
	2	優秀な	戦士	null	null		
	3	未熟な	弁士	null	null		
	4	輝きの	格闘家	null	null		
	5	熟練の	求道者	null	null		
	6	野生の	怪物	null	null		
	7	パワフル	レスラー	null	null		
	8	前代未聞の	パフォーマンス	null	null		
	9	日本一の	天才	null	null		
	10	インテリジェンス	武士	null	null		
	11	スーパー	スター	null	null		
	12	孤高の	先生	null	null		
	13	美しき	魔王	null	null		
	14	血気盛んな	若者	null	null		
	15	百発百中	スナイパー	null	null		
	16	頭脳明晰	乙女	null	null		
	17	半端ない	オカマ	null	null		
	18	喧嘩上等	喧嘩師	null	null		
	19	自立ちたがりな	寂しんぼ	null	null		
	20	グルメな	美食家	null	null		
	21	輝ける	ナイト	null	null		
	22	ウルトラ	名人	null	null		
	23	パーニング	流浪人	null	null		
	24	マーベラス	社長	null	null		
	25	体力自慢の	企業戦士	null	null		
	26	頑丈な	貧乏人	null	null		
	27	神速の	踊り手	null	null		
	28	えげつない	会社員	null	null		
	29	容赦のない	一匹狼	null	null		
	30	デンジャラス	モンスター	null	null		
	31	黄金の	太陽	null	null		

テーブル名		能力値		テーブル名(物理)		STATUS_TBL		
フィールド	能力値ID	HP	ATK	DEF	AGI	予備1	予備2	予備3
Field	id	name	img	nickname_id1	nickname_id2	dummy1	dummy2	dummy3
データ型	int	int	int	int	int	int	int	int
	1	310	80	80	30	null	null	null
	2	120	300	50	30	null	null	null
	3	160	180	110	50	null	null	null
	4	320	90	40	50	null	null	null
	5	220	210	60	10	null	null	null
	6	180	160	20	140	null	null	null

テーブル名		スキル		テーブル名(物理)		SKILL_TBL	
フィールド	スキルID	スキル名	スキル効果ID	予備1	予備2		
Field	id	name	effect_id	dummy1	dummy2		
データ型	int	varchar	int	varchar	varchar		
	1	気合の一撃	1	null	null		
	2	浸透気功	2	null	null		
	3	ファイアボール	3	null	null		
	4	自己再生	4	null	null		
	5	鉄壁の構え	5	null	null		
	6	神速	6	null	null		
	7	達人の合気	7	null	null		
	8	キャンブルヒット	8	null	null		
	9	ドレインアタック	9	null	null		
	10	相打ちカウンター	10	null	null		
	11	吸血攻撃	9	null	null		

テーブル名		スキル効果		テーブル名(物理)		SKILLEFFECT_TBL	
フィールド	スキルID	スキル名	予備1	予備2			
Field	id	name	dummy1	dummy2			
データ型	int	varchar	varchar	varchar			
	1	自分の攻撃力の2倍の一撃	null	null			
	2	相手の防御力無視の一撃	null	null			
	3	相手に100の固定ダメージ	null	null			
	4	自分の体力を全回復	null	null			
	5	相手の全ての攻撃を防ぐ	null	null			
	6	絶対に先制攻撃できる	null	null			
	7	相手の攻撃力を使って攻撃	null	null			
	8	相手に10~300の防御力無視ダメージ	null	null			
	9	攻撃で与えたダメージの分自分の体力を回復	null	null			
	10	自分と相手に攻撃力300の攻撃	null	null			