

트리 오브 세이비어

클래스 전직/변경 시스템

역기획서

작성자	강**
최종 작성일	21.01.07
E-Mail	xoguq0273@naver.com

목차

1	개요.....	3
1.1	문서 개요.....	3
2	클래스.....	3
3	클래스 전직 시스템.....	4
3.1	클래스 전직의 정의.....	4
3.2	클래스 전직 플로우 차트.....	4
3.3	예외 사항.....	8
4	클래스 변경 시스템.....	8
4.1	클래스 변경의 정의.....	8
4.2	클래스 변경 플로우 차트.....	9
4.3	예외 사항.....	15
5	클래스 전직/변경 연출.....	15
5.1	클래스 전직 연출.....	15
6	클래스 전직/변경 UI.....	16
6.1	클래스 전직 UI.....	16
6.2	전직 정보 UI.....	17
6.3	클래스 변경 UI.....	22
7	클래스 전직 및 변경 데이터.....	24
7.1	데이터 테이블 개요.....	24
7.2	ERD.....	25
7.3	데이터 테이블.....	26

1 개요

1.1 문서 개요

- ◆ 본 문서는 <트리 오브 세이비어>의 클래스 전직/변경 시스템을 분석하고 개선안을 작성한다.

2 클래스

■ 클래스의 정의

- 검사, 마법사 등의 컨셉을 가지며, 스킬을 가진 캐릭터의 역할을 클래스라 한다.

■ 클래스 목록

클래스 목록					
클래스 계열	소드맨 계열	위자드 계열	아처 계열	스카우트 계열	클레릭 계열
기본 클래스	소드맨	위자드	아처	스카우트	클레릭
전직 클래스	하이랜더	파이로맨서	헌터	어쌔신	프리스트
	펠타스타	크리오맨서	쿼렐슈터	아웃로	크리비
	하플라이트	사이코키노	레인저	스쿼이어	드루이드
	바바리안	알케미스트	새퍼	커세어	사두
	캐터프랙트	소서러	무고사	시노비	답디르비
	도펠질트너	크로노맨서	플레처	쏘마터지	오라클
	로델레로	네크로맨서	파이드 파이프	인첸처	몽크
	무르밀로	엘리멘탈리스트	감정사	링커	파드너
	펜서	세이지	응사	로그	팔라딘
	드라군	워록	캐노니어	슈바르츠라이터	채플린
	템플러	페더풋	머스킷티어	불리 마커	플레이그닥터
	랜서	룬캐스터	메르겐	아르디티	카발리스트
	마타도르	새도우맨서	매트로스	세리프	인퀴지터
	낙무아이	음양사	산포	랑다	무녀
	레티아리이	도사	아발리스트	클로운	질럿
	하카펠	보코르	아퀴버지어		엑소시스트
	매화검수	테라맨서			크루세이더

■ 클래스 빌드의 정의

- <트리 오브 세이비어>의 캐릭터는 기본 클래스 1개와 전직 클래스 3개를 보유할 수 있으며, 이렇게 구성된 클래스 4개를 총칭하여 클래스 빌드라 한다.

■ 클래스 레벨

- 클래스의 성장 정도를 나타내는 정보
- 클래스 레벨은 45를 초과하지 않는다.
- 클래스 레벨 45 달성 시 전직이 가능하다. 단, 최초 클래스 전직에 한해 15레벨 달성 시 가능하다.

3 클래스 전직 시스템

3.1 클래스 전직의 정의

◆ 클래스 전직

- 캐릭터가 새로운 클래스를 획득하는 것

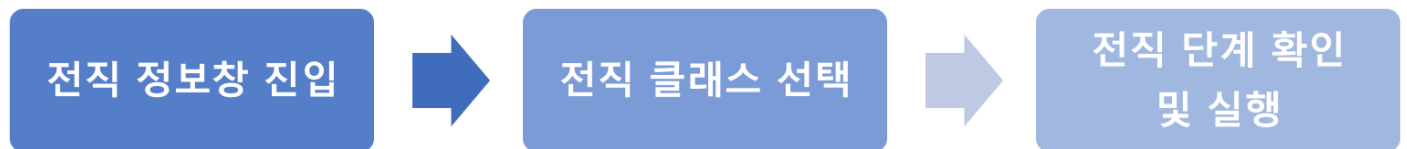
◆ 클래스 전직의 조건

- 캐릭터의 클래스 레벨 45 달성 시 클래스 전직이 가능하다.
단, 최초 클래스 전직에 한해 클래스 레벨이 15레벨 달성 시 클래스 전직이 가능하다.

기본 클래스	1차 전직 클래스	2차 전직 클래스
클래스 레벨 15 달성 이후 1차 전직 클래스 획득 가능	클래스 레벨 45 달성 이후 2차 전직 클래스 획득 가능	클래스 레벨 45 달성 이후 3차 전직 클래스 획득 가능

3.2 클래스 전직 플로우 차트

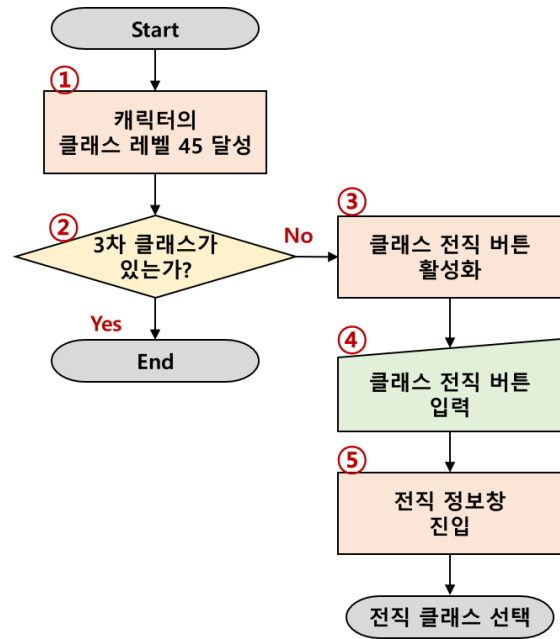
3.2.1 클래스 전직 플로우 요약



- 클래스 전직은 [전직 정보창 진입] → [전직 클래스 선택] → [전직 단계 확인 및 실행] 순으로 진행된다.

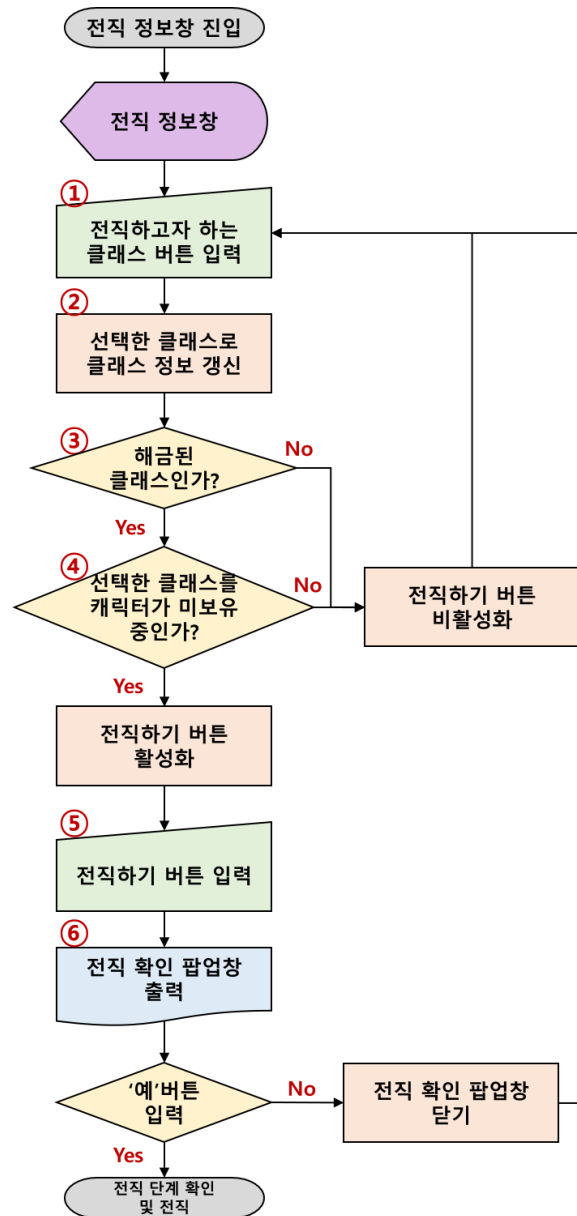
플로우 단계 명	설명
전직 정보창 진입	캐릭터의 전직 조건 충족 여부의 검사와 [클래스 전직 버튼]의 활성화, 전직 정보창 진입 과정
전직 클래스 선택	플레이어가 [전직 정보창]에서 전직을 위한 조작 과정
전직 단계 확인 및 실행	[전직하기 버튼] 입력에 따른 전직 실행 과정

3.2.2 전직 정보창 진입



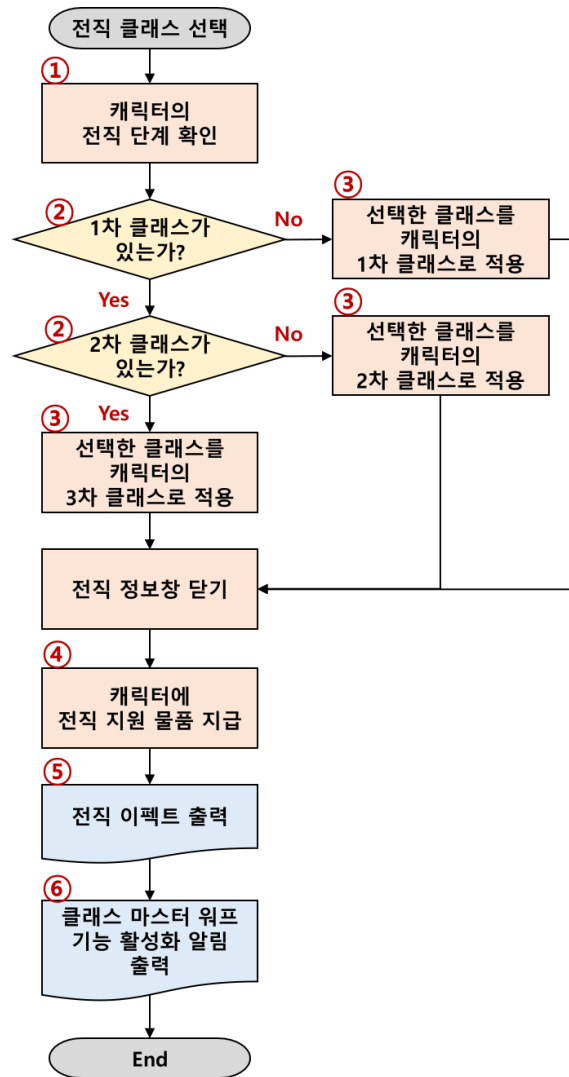
번호	단계 이름	설명
1	캐릭터 클래스 레벨 45 달성	캐릭터의 클래스 레벨을 검사하여 클래스 레벨이 45라면 다음 단계로 진행한다.
2	3차 클래스 보유여부 확인	캐릭터가 3차 클래스를 보유하고 있는지 확인한다. 보유하고 있다면, 플로우를 종료한다. 보유하고 있지 않다면, 다음 단계를 진행한다.
3	클래스 전직 버튼 활성화	클래스 전직 버튼을 활성화한다.
4	클래스 전직 버튼 클릭	유저가 클래스 전직 버튼을 클릭한다.
5	전직 정보 화면 진입	플레이 화면에 [전직 정보창]이 나타난다. <전직 클래스 선택>을 진행한다.

3.2.3 전직 클래스 선택



번호	단계 이름	설명
1	전직 클래스 버튼 입력	전직시키고자 하는 클래스 버튼을 입력한다.
2	클래스 정보 갱신	전직 정보창 내의 클래스 정보를 선택된 클래스에 맞춰 갱신한다.
3	클래스 해금 여부 검사	선택한 클래스가 해금된 상태인지 검사한다. 해금되었었다면 클래스 보유 여부를 검사한다. 해금되어있지 않다면 전직하기 버튼이 비활성화된다.
4	클래스 보유 여부 검사	선택한 클래스를 캐릭터가 미보유한 상태인지 검사한다. 미보유 상태라면 전직하기 버튼이 활성화된다. 보유한 상태라면 전직하기 버튼이 비활성화된다.
5	전직하기 버튼 입력	활성화된 전직하기 버튼을 입력한다.
6	전직 확인 팝업창 출력	선택한 클래스로 전직할 것인지 묻는 팝업창을 출력한다. '예'버튼을 입력하면 <전직 단계 확인 및 전직>을 진행한다. '아니오'버튼을 입력하면 전직 확인 팝업창을 닫는다.

3.2.4 전직 단계 확인 및 실행



번호	단계 이름	설명
1	캐릭터 전직 단계 확인	캐릭터의 현재 전직 단계를 확인한다.
2	클래스 보유 상태 검사	1차/2차 클래스의 보유 상태를 검사한다.
3	전직 적용	1차/2차 클래스 미보유 상태라면 선택한 클래스를 1차/2차 클래스에 적용한다. 2차 클래스 보유 상태라면 선택한 클래스를 3차 클래스에 적용한다. 그 후, 전직 정보창을 닫는다.
4	전직 지원 물품 지급	선택한 클래스의 지원 물품을 캐릭터의 인벤토리에 지급한다.
5	전직 이펙트 출력	캐릭터를 중심으로 전직 이펙트를 출력한다.
6	클래스 마스터로 워프 기능 활성화 알림 출력	클래스 마스터로 워프 기능이 활성화되었다는 알림을 출력한다.

3.3 예외 사항

3.3.1 전직 정보창 진입

- 최초 1회에 한하여, 캐릭터의 클래스 레벨이 15레벨 일 때 <클래스 전직 버튼>이 활성화된다.
- <클래스 전직 버튼>이 아닌 <전직 정보 버튼>을 통해 <전직 정보창>에 진입하여 진행이 가능하다.

3.3.2 전직 클래스 선택

- <전직 정보창>진입 시 기본으로 선택된 클래스는 3차 클래스이다.
하지만, 3차 클래스가 비어있는 상태라면 2차, 2차 클래스가 비어있다면 1차, 1차가 비어있다면 기본 클래스가 선택된다.

4 클래스 변경 시스템

4.1 클래스 변경의 정의

◆ 클래스 변경

- 캐릭터가 획득한 전직 클래스를 다른 전직 클래스로 변경하는 것

◆ 클래스 변경의 조건

- 캐릭터가 전직 클래스를 획득한 상태일 것
- 클래스 포인트가 1000점 이상일 것
- 캐릭터가 장착한 장비와 외형을 모두 해제한 상태일 것
(장비와 외형이 빈 상태)
- 컴패니언과 동행하지 않은 상태일 것
- 캐릭터가 마을에 위치할 것
- 운영 중인 개인 상점이 없는 상태일 것
- 제작 중인 아이템이 없는 상태일 것

4.1.1 클래스 변경 포인트

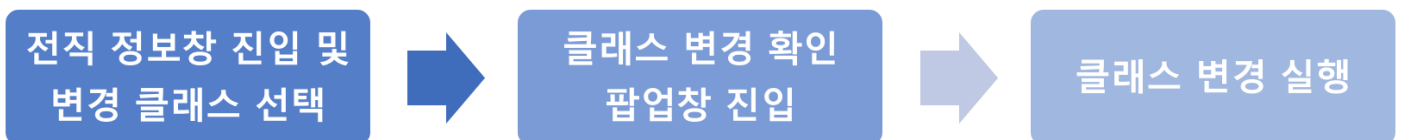
- 클래스 변경을 사용 시 소모되는 포인트
- 캐릭터마다 개별 적용되며, 팀으로 공유되지 않는다.
- 콘텐츠 진행을 통해 획득할 수 있다.
- 일주일에 최대 1000포인트 획득 가능하다.
- 최대 3000포인트까지 누적 가능하다.
- 3000포인트를 초과하여 획득하는 포인트는 사라진다.

4.1.1.1 클래스 변경 포인트 획득 콘텐츠

콘텐츠 명	설명	획득 포인트량
접속	게임 접속 시 획득 (PC방, 길드에 소속, 토큰 적용 중일 때 추가 획득)	5 (+ 5)
낚시 성공	낚시에 성공했을 때 획득	1회당 1
레전드 레이드	레전드 레이드 성공 시 획득 (대지의 탑은 5층 단위로 5점씩 획득)	20
업힐 디펜스	업힐 디펜스 미션 성공 시 획득	10
유니크 레이드	유니크 레이드 성공 시 획득	20
레벨 던전	레벨 던전 성공 시 획득	10
일일 퀘스트	일일 퀘스트 성공 시 획득	10
클래스 변경권	클래스 변경권 아이템 사용 시 획득	

4.2 클래스 변경 플로우 차트

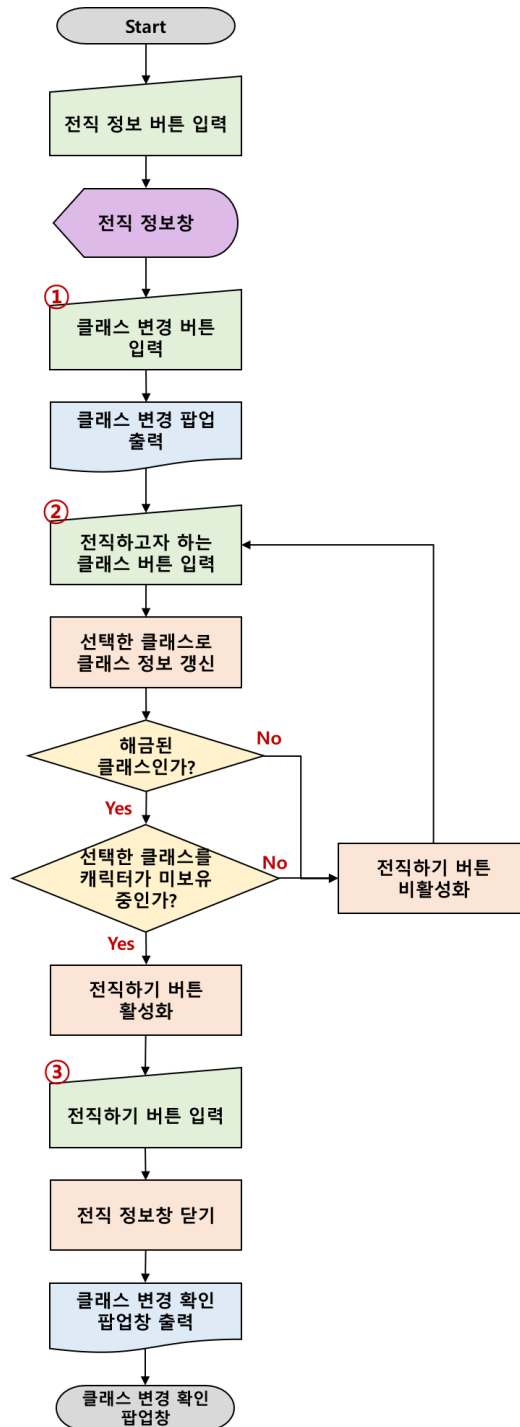
4.2.1 클래스 변경 플로우 요약



- 클래스 변경은 [전직 정보창 진입 및 변경 클래스 선택] → [클래스 변경 확인 팝업창 진입] → [클래스 변경 실행] 순으로 진행된다.

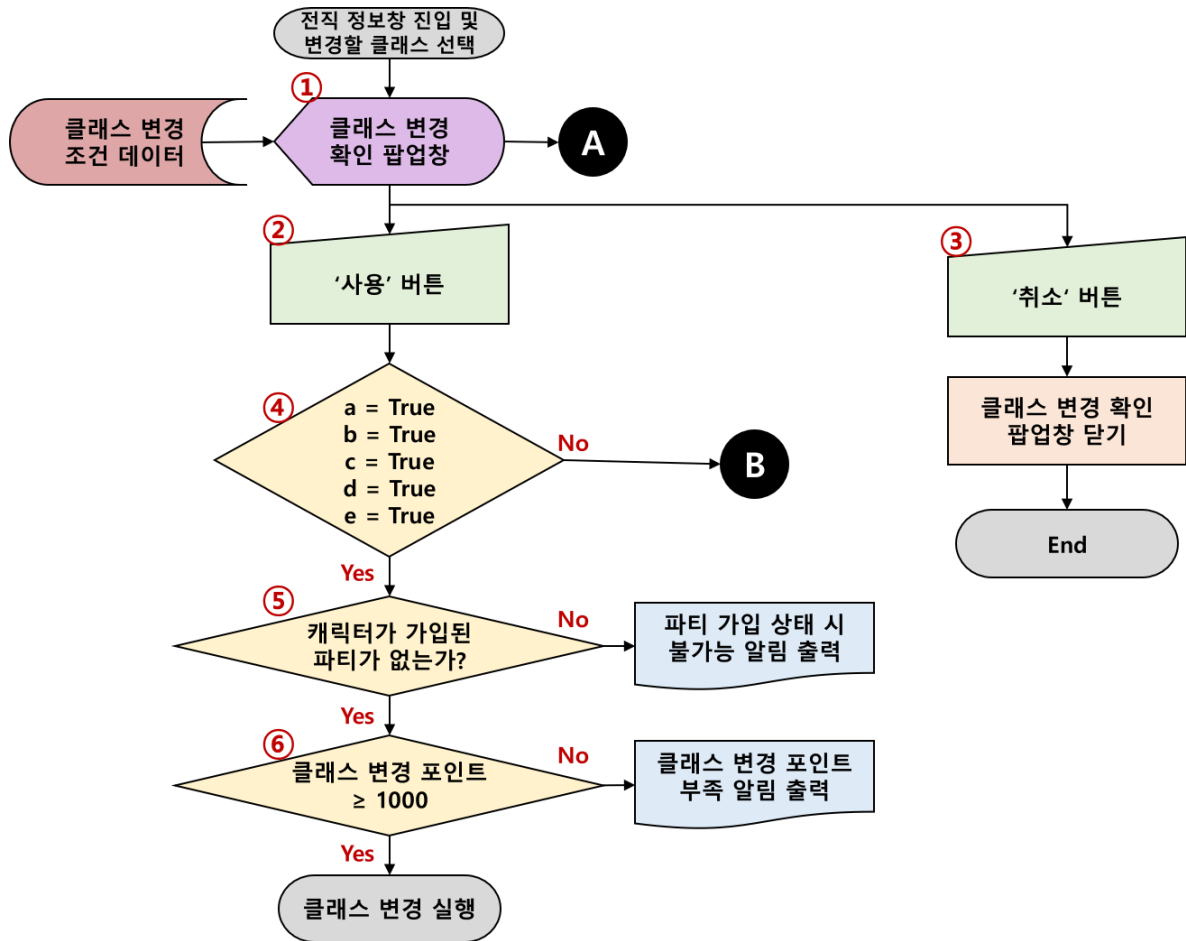
플로우 단계 명	설명
전직 정보창 진입 및 변경 클래스 선택	[전직 정보창] 진입과 클래스 변경을 위한 조작 과정
클래스 변경 확인 팝업창 진입	클래스 변경 조건의 검사 과정과 검사 결과에 대한 반응
클래스 변경 실행	클래스 변경 실행과 이에 따른 발생 결과

4.2.2 전직 정보창 진입 및 변경 클래스 선택



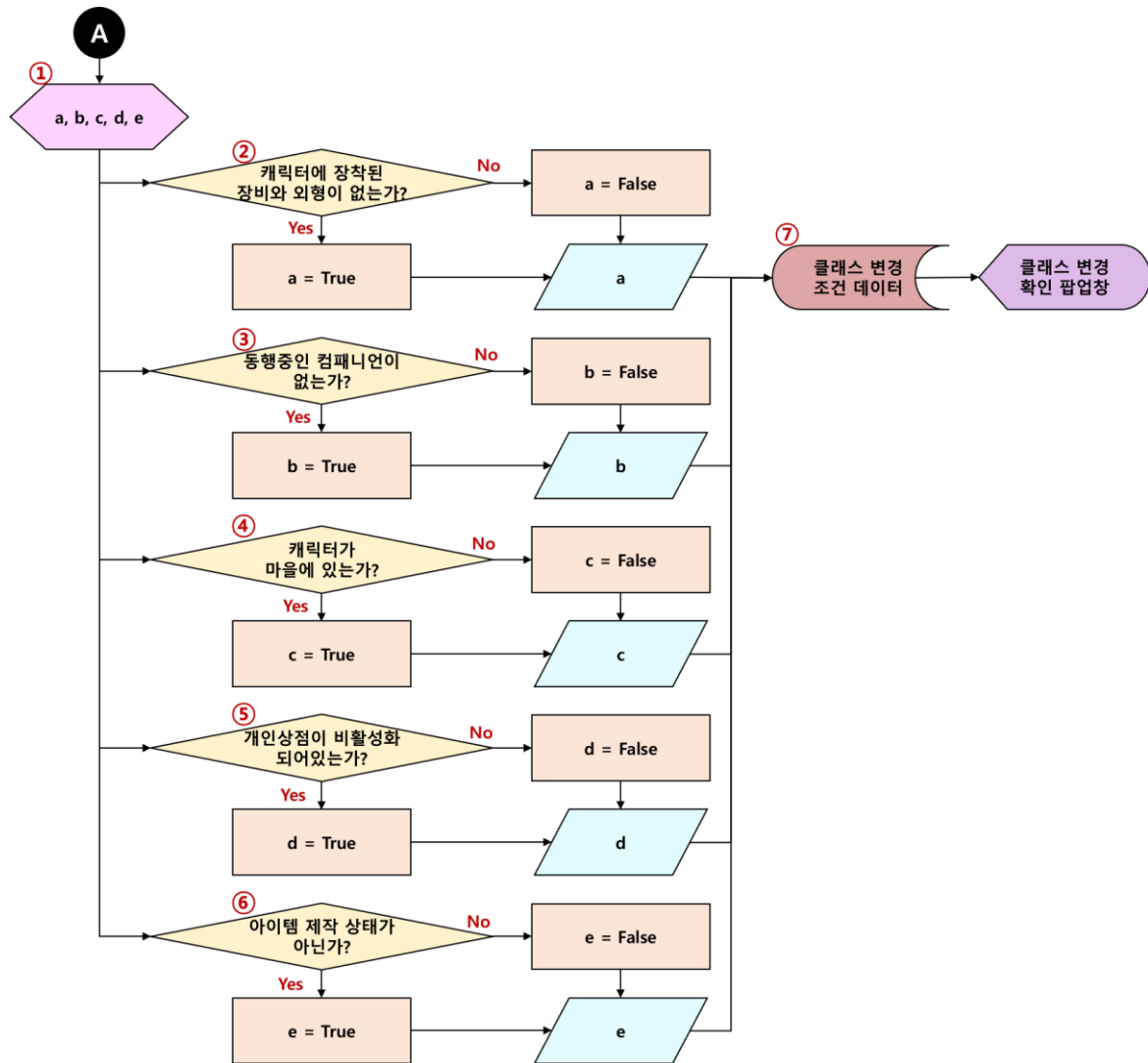
번호	단계 이름	설명
1	클래스 변경 버튼 입력	전직 정보창 내의 클래스 변경 버튼을 입력하면 클래스 변경 팝업이 출력된다.
2	전직 클래스 버튼 입력	전직시키고자 하는 클래스 버튼을 입력한다. 클래스 정보를 입력된 클래스로 갱신하고 클래스 해금, 보유 상태를 검사해서 전직하기 버튼을 활성/비활성한다.
3	전직하기 버튼 입력	활성된 전직하기 버튼을 입력하면 전직 정보창이 닫히고 클래스 변경 확인 팝업창이 출력된다.

4.2.3 클래스 변경 확인 팝업창 진입



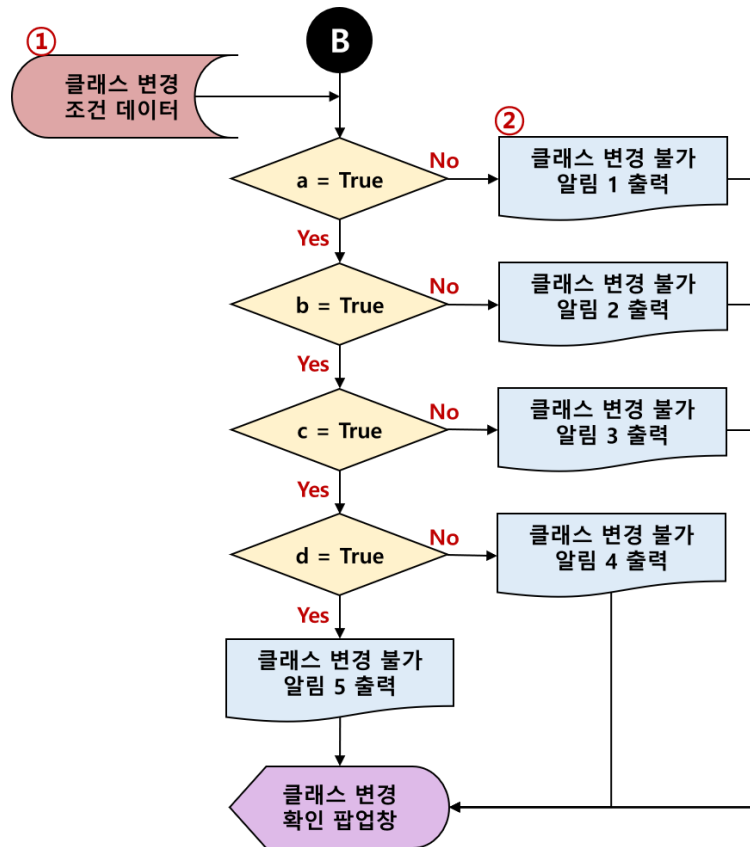
번호	단계 이름	설명
1	클래스 변경 확인 팝업창	클래스 변경 확인 팝업창에서 'A'를 지속적으로 실행하여 클래스 변경 조건 데이터를 가져온다.
2	'사용' 버튼 입력	'사용' 버튼 입력 시 클래스 변경 조건 데이터를 검사한다.
3	'취소' 버튼 입력	'취소' 버튼 입력 시 클래스 변경 확인 팝업창을 닫는다.
4	클래스 변경 조건 데이터 검사	클래스 변경 조건 데이터를 검사하여 모든 값이 True라면 클래스 변경 포인트를 실행하고, 아니라면 'B'를 실행한다
5	파티 가입 상태 검사	캐릭터가 가입된 파티가 없는지 검사한다. 가입된 파티가 없다면 클래스 변경 포인트 검사를 진행한다. 가입된 파티가 있다면 파티 가입 상태에서 불가능하다는 알림을 출력한다.
6	클래스 변경 포인트 검사	캐릭터가 보유가 클래스 변경 포인트를 검사한다. 포인트가 1000 이상이면 클래스 변경을 실행한다. 포인트가 1000 미만이면 클래스 변경 포인트 부족 알림을 출력한다.

4.2.3.1 A(클래스 변경 조건 검사)



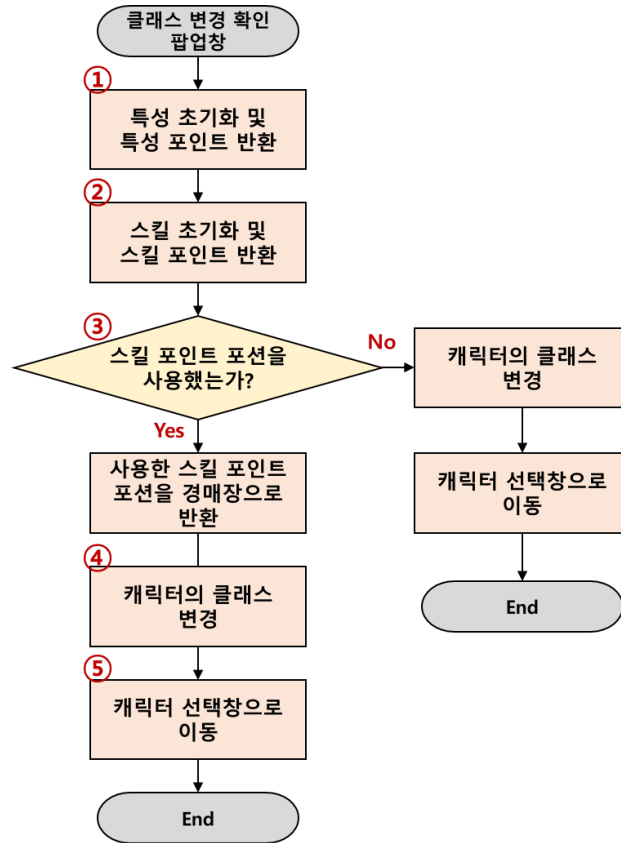
번호	단계 이름	설명
1	변경 조건 변수 선언	클래스 변경 조건의 변수를 선언한다.
2	장비 장착 상태 검사	캐릭터의 장비 장착 상태를 검사한다. 장비, 외형 슬롯이 비어있다면 a의 값이 True가 된다. 장비, 외형 슬롯에 아이템이 있다면 a의 값이 False가 된다.
3	컴패니언 동행 검사	캐릭터가 컴패니언 동행 비상태를 검사한다. 동행 중인 컴패니언이 있다면 b의 값이 True가 된다. 동행 중인 컴패니언이 없다면 b의 값이 False가 된다.
4	캐릭터 위치 검사	캐릭터가 있는 맵을 검사한다. 맵이 '마을'이라면 c의 값이 True가 된다. 맵이 '마을'이 아니라면 c의 값이 False가 된다.
5	개인상점 상태 검사	캐릭터의 개인상점 비활성화 상태인지를 검사한다. 개인 상점이 비활성화 되어있다면 d의 값이 True가 된다. 개인 상점이 활성화 되어있다면 d의 값이 False가 된다.
6	제작 상태 검사	캐릭터가 제작 상태가 아닌지를 검사한다. 제작 상태가 아니라면 e의 값이 True가 된다. 제작 상태라면 e의 값이 False가 된다.
7	클래스 변경 조건 데이터	a, b, c, d, e 데이터를 묶어 클래스 변경 조건 데이터가 된다.

4.2.3.2 B(클래스 변경 불가 알림 검사)



번호	단계 이름	설명
1	클래스 변경 조건 데이터	클래스 변경 조건 데이터를 가져와 값의 상태를 검사한다.
2	클래스 변경 불가 알림 출력	클래스 변경 조건 데이터의 상태에 따라 알림을 출력한다. a가 False라면 알림1을 출력한다. b가 False라면 알림2을 출력한다. c가 False라면 알림3을 출력한다. d가 False라면 알림4을 출력한다. d가 True라면 알림5을 출력한다.

4.2.4 클래스 변경 실행



번호	단계 이름	설명
1	변경 클래스 특성 초기화 및 특성 포인트 반환	변경하는 클래스의 특성 레벨을 초기화하고 특성 포인트를 반환한다.
2	변경 클래스 스킬 초기화 및 스킬 포인트 반환	변경하는 클래스의 스킬 레벨을 초기화하고 스킬 포인트를 반환한다.
3	변경 클래스 스킬 포인트 포션 사용 여부 검사	변경하는 클래스에 스킬 포인트 포션이 사용되었는지를 검사한다. 스킬 포인트 포션이 사용되었다면 사용된 포션의 개수만큼 스킬 포인트를 차감하고 포션을 경매장 수령함으로 반환한다. 사용된 스킬 포인트 포션이 없다면 캐릭터의 클래스를 변경하고 캐릭터에서 로그아웃하여 캐릭터 선택창으로 이동시킨다.
4	클래스 변경	<변경시키고자 하는 클래스>를 <선택한 클래스>로 변경한다.
5	캐릭터 선택창 이동	클래스를 변경한 뒤 캐릭터에서 로그아웃하여 캐릭터 선택창으로 이동시킨다.

4.3 예외 사항

4.3.1 전직 정보창 진입 및 변경할 클래스 선택

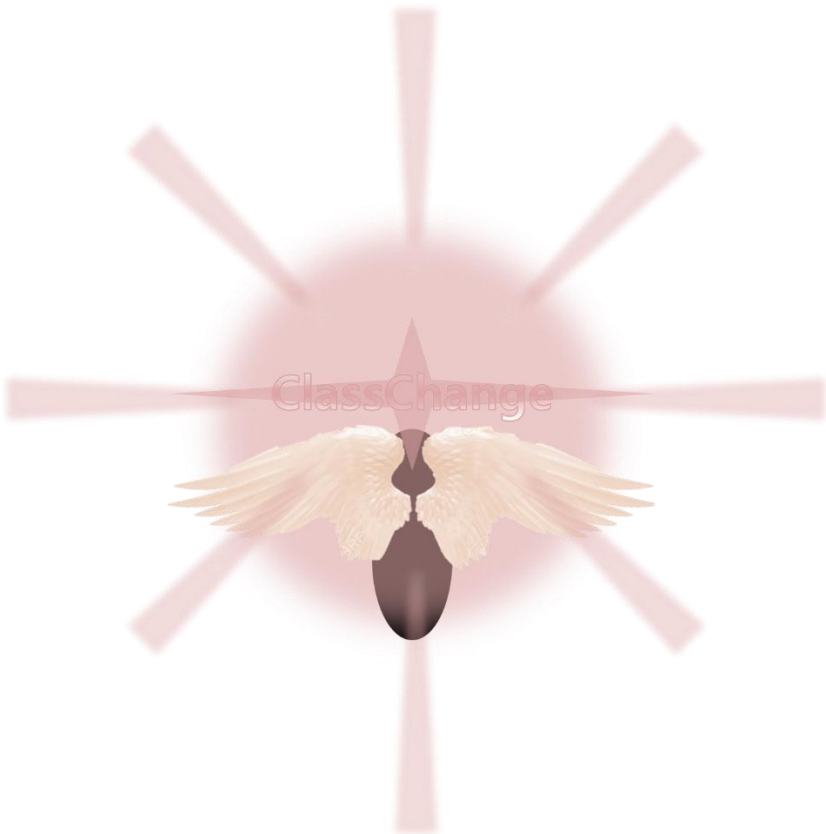
- <전직 정보창>에서 <클래스 변경 버튼>을 입력하지 않고 <클래스 버튼>을 입력 시에도 클래스 정보가 갱신된다.
단, <전직하기 버튼>은 비활성화된 채이며, <클래스 변경 버튼>을 입력한 후 <클래스 버튼>을 입력 시에만 <전직하기 버튼>의 상태가 변경된다.

4.3.2 클래스 변경 확인 팝업창

- 클래스 변경 조건을 실시간으로 검사한다.
- 알림 출력으로 인해 <클래스 변경 확인 팝업창>은 닫히지 않는다.

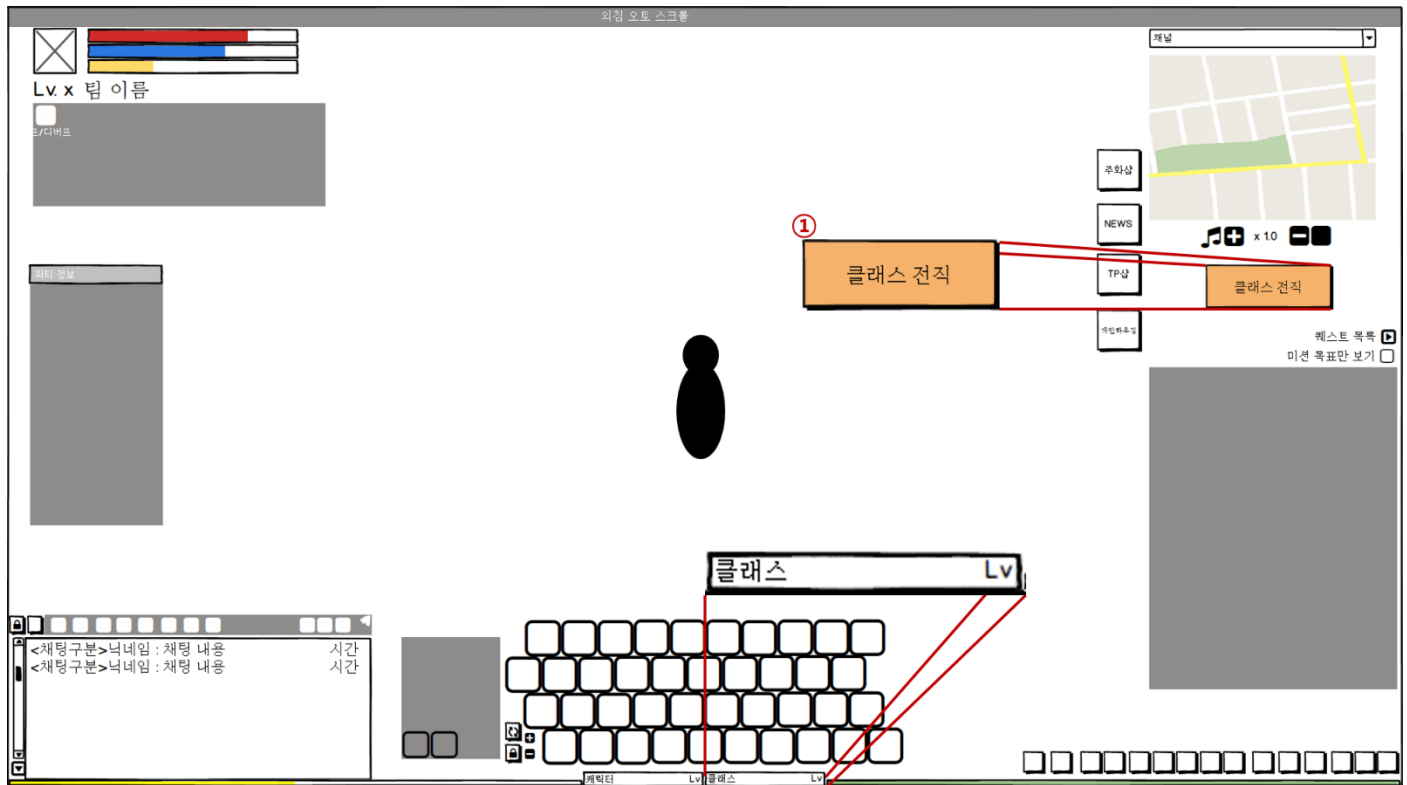
5 클래스 전직/변경 연출

5.1 클래스 전직 연출

이펙트 길이	4초(이펙트 시간에 맞게 프레임 설정)
이펙트 내용	
Start: 빛이 캐릭터를 중심으로 모인다. Loop: 빛이 터지며 'ClassChange' 텍스트와 캐릭터의 등에 천사 날개가 나타난다. End: 이펙트가 벌어지며 사라진다.	
	

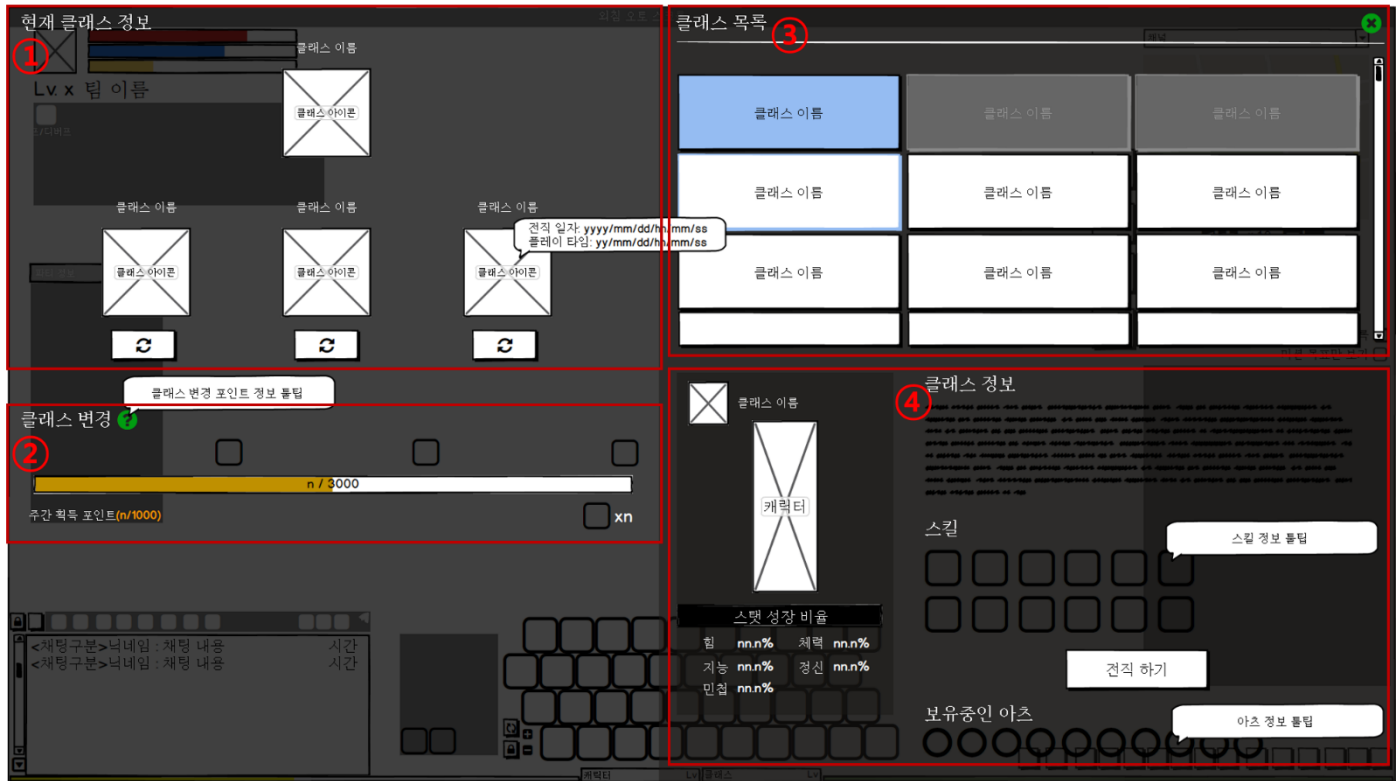
6 클래스 전직/변경 UI

6.1 클래스 전직 UI



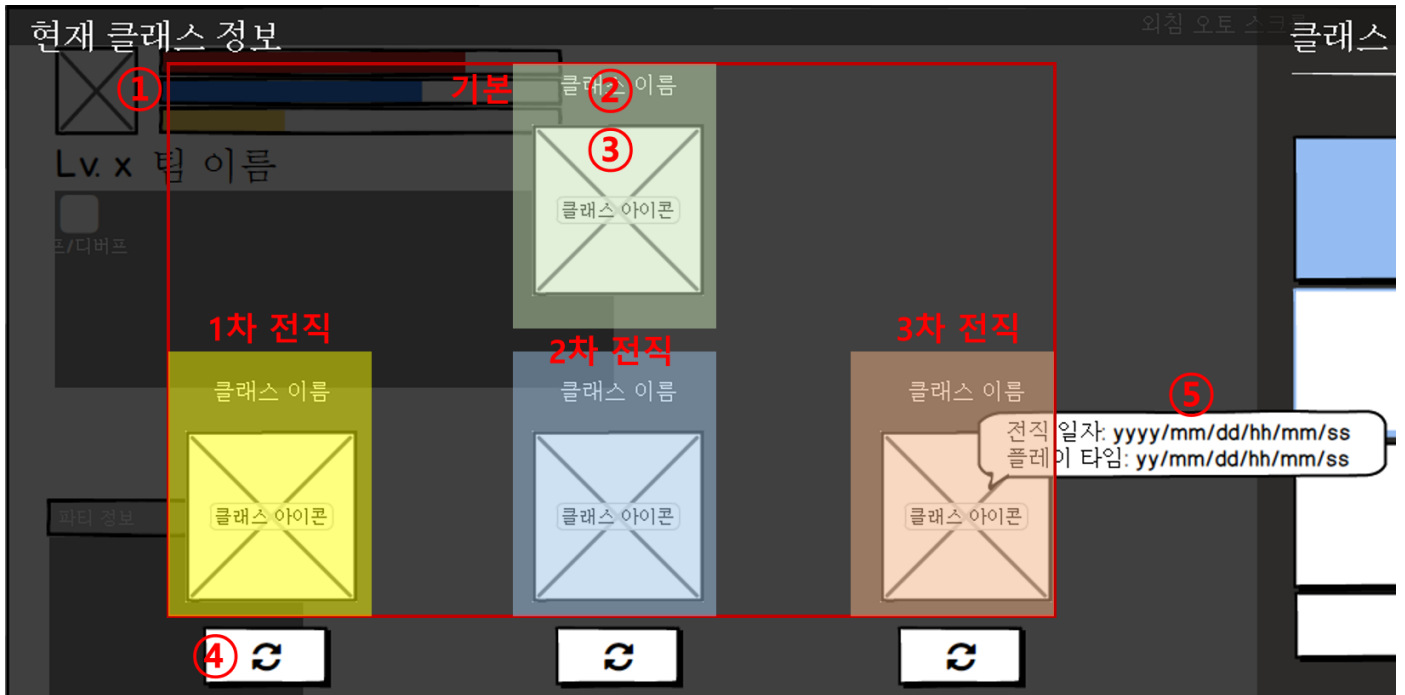
번호	UI 이름	설명	비고
1	클래스 전직 버튼	캐릭터가 전직이 가능한 상태일 때 [클래스 전직 버튼]이 활성화되며 표시된다. (전직 가능한 상태: 기본 클래스 15레벨/전직 클래스 45레벨)	

6.2 전직 정보 UI



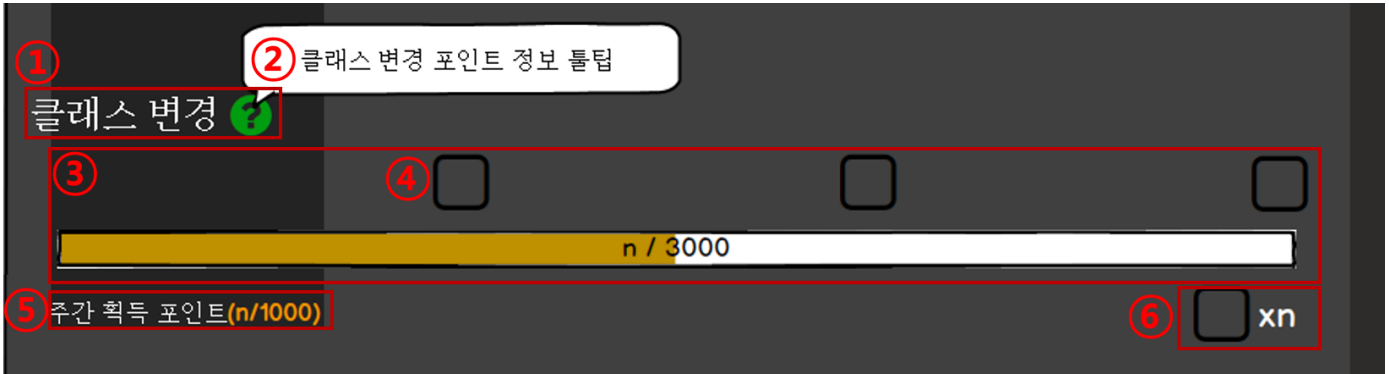
번호	UI 이름	설명	비고
1	현재 클래스 정보 영역	캐릭터의 현재 클래스를 볼 수 있는 영역	
2	클래스 변경 포인트 영역	캐릭터의 클래스 변경 포인트를 확인할 수 있는 영역	
3	클래스 목록 영역	캐릭터가 전직할 수 있는 클래스의 목록 영역	
4	클래스 정보 영역	클래스 목록에서 선택한 클래스의 정보를 표시하는 영역	

6.2.1 현재 클래스 정보 영역



번호	UI 이름	설명	비고
1	캐릭터 보유 클래스	기본/1차 전직/2차 전직/3차 전직 클래스를 표시한다.	
2	클래스 이름	클래스의 이름. 전직한 클래스가 없다면 표시되지 않는다.	
3	클래스 아이콘	클래스의 아이콘. 전직한 클래스가 없다면 표시되지 않는다.	
4	클래스 변경 버튼	해당 전직 클래스를 변경하기 위한 클래스 변경 버튼. 전직한 클래스가 없다면 표시되지 않는다.	버튼 상태: 활성/마우스 오버
5	클래스 플레이 정보 툴팁	클래스 아이콘에 마우스 오버 했을 때 캐릭터가 해당 클래스를 플레이한 정보가 나타난다	표시 내용: 전직일자, 플레이 타임 표시 형식: 전직일자 (yyyy/mm/dd/hh/mm/ss), 플레이 타임 (yy/mm/dd/hh/mm/ss)

6.2.2 클래스 변경 영역



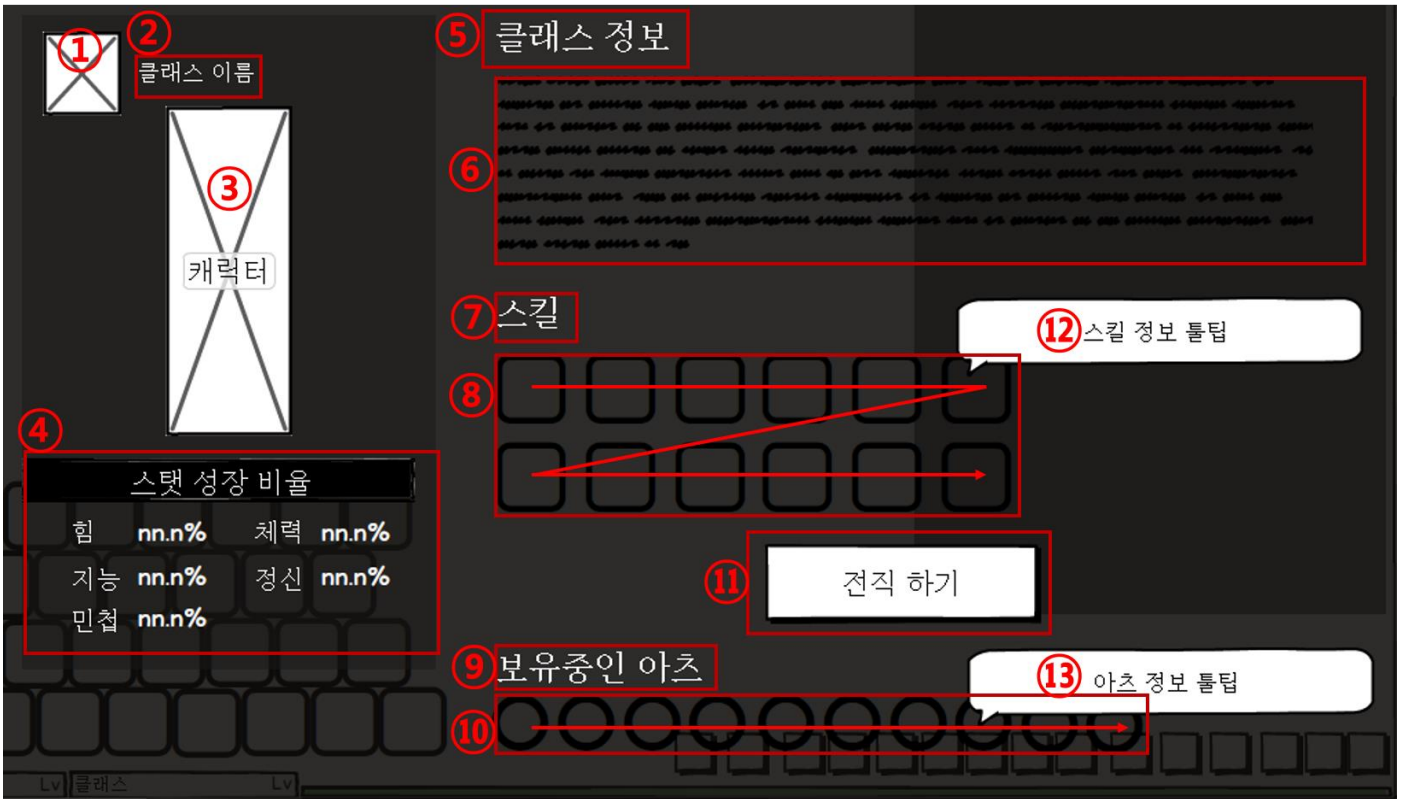
번호	UI 이름	설명	비고
1	영역 텍스트 및 도움말 아이콘	클래스 변경 영역을 나타내는 텍스트와 도움말 아이콘. 텍스트와 아이콘에 마우스 오버하면 ②클래스 변경 포인트 정보 툴팁이 출력된다.	
2	클래스 변경 포인트 정보 툴팁	클래스 변경 포인트를 획득하는 방법의 툴팁	툴팁 ID: 100001
3	클래스 변경 포인트 게이지바	게이지는 왼쪽에서 오른쪽으로 차오른다. 최대값인 3000을 100%로 한다. 1000단위 마다 ④클래스 변경 크리스탈이 나타난다.	최대값: 3000
4	클래스 변경 크리스탈	클래스 변경 포인트가 1000단위가 될 때 마다 나타난다.	
5	주간 획득 포인트 양	컨텐츠 진행을 통해 캐릭터가 획득한 클래스 변경 포인트의 주간 획득량을 표시한다.	
6	클래스 변경 크리스탈 개수	④클래스 변경 크리스탈이 활성화된 개수를 표시한다.	

6.2.3 클래스 목록 영역



번호	UI 이름	설명	비고
1	클래스 버튼 목록	②클래스 버튼의 목록 클래스 계열에 맞는 클래스 버튼을 불러온다. 마우스 휠과 ③목록 스크롤을 통해 상하로 스크롤 할 수 있다.	목록 크기: 가로3 * 세로3.5
2	클래스 버튼	캐릭터가 전직할 수 있는 클래스를 선택하는 버튼. 버튼은 각 클래스의 ID와 연결되어있다. 버튼 클릭 시 6.2.4 클래스 정보 영역 을 갱신한다.	버튼 상태: 활성/비활성 /마우스 오버
3	클래스 버튼 목록 스크롤	클래스 버튼 목록을 스크롤 이동시킬 수 있는 상하 스크롤.	

6.2.4 클래스 정보 영역



번호	UI 이름	설명	비고
1	클래스 아이콘	선택된 클래스의 아이콘	클래스ID에 따라 갱신
2	클래스 이름	선택된 클래스의 이름	
3	캐릭터 모델링	선택된 클래스의 코스튬을 입은 캐릭터 모델링	
4	스탯 성장 비율	선택된 클래스의 스탯 성장 비율	
5	클래스 정보 텍스트	클래스 정보 영역임을 나타내는 텍스트	
6	클래스 정보 내용	선택된 클래스의 배경 설정 내용	클래스ID에 따라 갱신
7	스킬 텍스트	스킬 정보 영역임을 나타내는 텍스트	
8	스킬 아이콘	선택된 클래스의 스킬을 표시한다. 스킬 아이콘 6개씩 2줄이 배치된다. 아이콘은 왼쪽에서 오른쪽으로 화살표에 따라 스킬을 불러온다. 불러올 스킬이 없을 경우 나타나지 않는다.	클래스ID에 따라 갱신 아이콘 상태: 마우스 오버
9	보유중인 아츠 텍스트	보유중인 아츠 영역임을 나타내는 텍스트 해당 클래스에 보유중인 아츠가 없을 경우 표시되지 않는다.	
10	보유 아츠 아이콘	캐릭터가 선택한 클래스의 아츠를 가지고 있을 경우 해당 아츠를 불러와 표시한다. 최대 10개의 아츠를 불러올 수 있으며, 불러올 아츠가 없을 경우 표시하지 않는다.	클래스ID에 따라 갱신
11	전직하기 버튼	클래스 전직 및 변경을 실행하는 버튼	버튼 상태: 활성/비활성 /마우스 오버
12	스킬 정보 툴팁	스킬 아이콘에 마우스 오버하여 해당 스킬의 정보를 툴팁 표시	
13	아츠 정보 툴팁	아츠 아이콘에 마우스 오버하여 해당 아츠의 정보를 툴팁 표시	

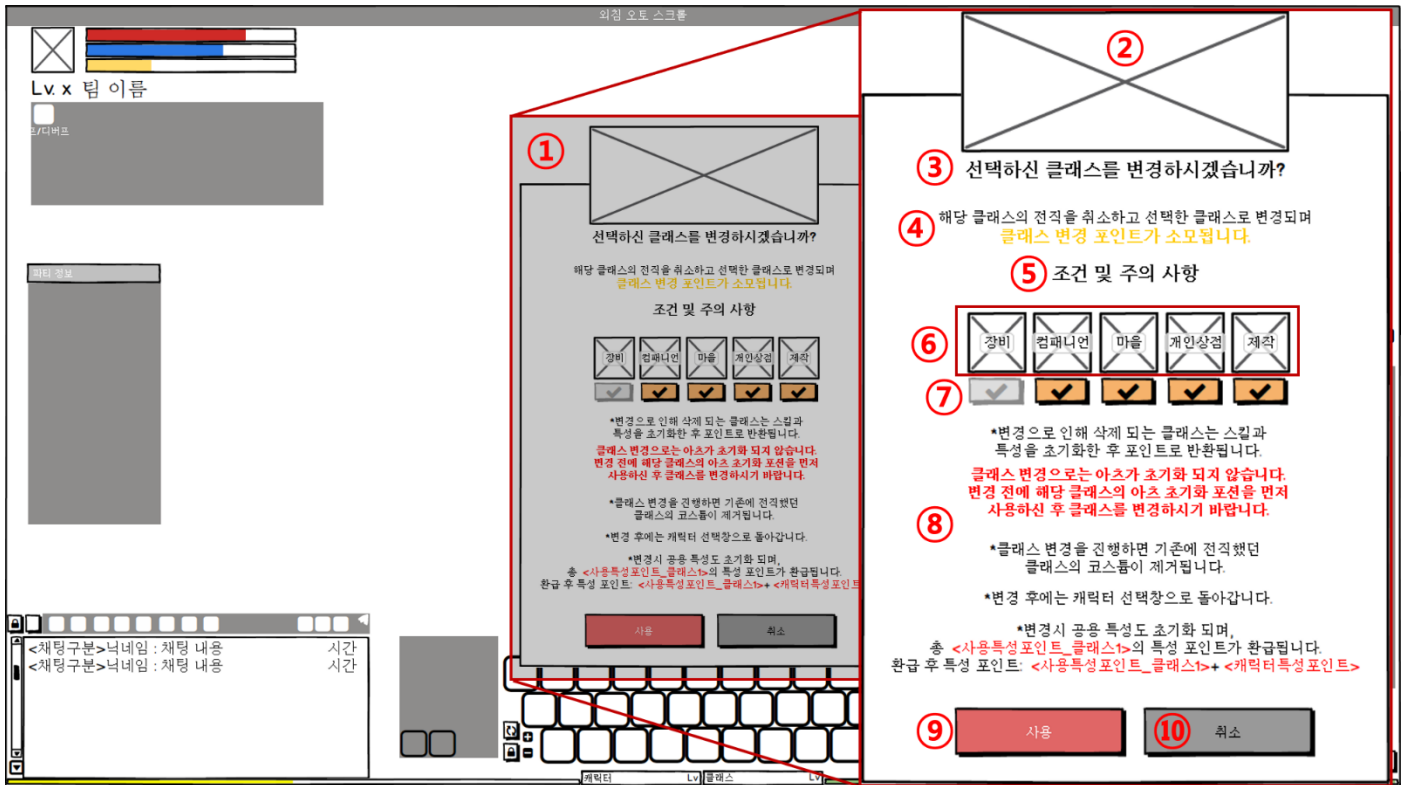
6.3 클래스 변경 UI

6.3.1 클래스 변경 팝업



번호	UI 이름	설명	비고
1	클래스 변경 팝업창	6.2.1④클래스 변경 버튼을 누르면 나타나는 팝업창	
2	팝업창 닫기 버튼	① 클래스 변경 팝업창을 닫는 버튼	
3	가이드 텍스트	'변경할 클래스를 선택한 후 전직하기 버튼을 눌러주세요.'	
4	가이드 아이콘		

6.3.2 클래스 변경 확인 팝업창



번호	UI 이름	설명	비고
1	클래스 변경 확인 팝업창	클래스 변경을 통해 <전직하기 버튼> 입력 시 클래스 변경에 대한 실행 조건 및 여부를 확인하는 팝업창	
2	팝업창 틀 및 이미지	클래스 변경 확인 팝업창의 틀과 이미지	
3	텍스트1	"선택하신 클래스를 변경하시겠습니까?" 텍스트	
4	텍스트2	<클래스 변경 포인트 소모> 주의 텍스트	
5	텍스트3	'조건 및 주의 사항' 텍스트	
6	클래스 변경 조건 아이콘	클래스 변경 조건을 나타내는 아이콘. 장비/컴패니언/마을/개인상점/제작 순으로 배치한다.	
7	조건 충족 확인 아이콘	각 클래스 변경 조건이 충족되었음을 나타내는 아이콘	아이콘 상태: 활성/비활성
8	텍스트4	<클래스 변경에 대한 주의 사항 및 반환 특성 포인트> 텍스트	
9	사용 버튼		버튼 상태: 활성/마우스 오버
10	취소 버튼		버튼 상태: 활성/마우스 오버

7 클래스 전직 및 변경 데이터

7.1 데이터 테이블 개요

- ◆ 클래스 전직 및 변경 시스템에 사용될 테이블 및 데이터의 개요

7.1.1 필요 테이블 및 요구 기능

필요 테이블 이름	요구 기능
유저 관련 테이블	유저의 계정 및 캐릭터의 소유, 기본 정보 관리
캐릭터 관련 테이블	캐릭터의 전직 정보, 능력치, 상태, 장비 장착 및 위치 정보 관리
클래스 관련 테이블	각 클래스의 기본 정보 및 스킬 데이터 관리
맵 관련 테이블	캐릭터의 위치 정보 검사

7.1.2 사용자에 따른 정보

7.1.2.1 사용자별 독립 정보

- 캐릭터 클래스 전직 정보
- 캐릭터 클래스 변경 포인트
- 캐릭터 습득 아츠 정보
- 캐릭터 장착 슬롯 정보
- 캐릭터 위치 정보
- 캐릭터 컴패니언 정보
- 캐릭터 상태 정보

7.1.2.2 공용 정보

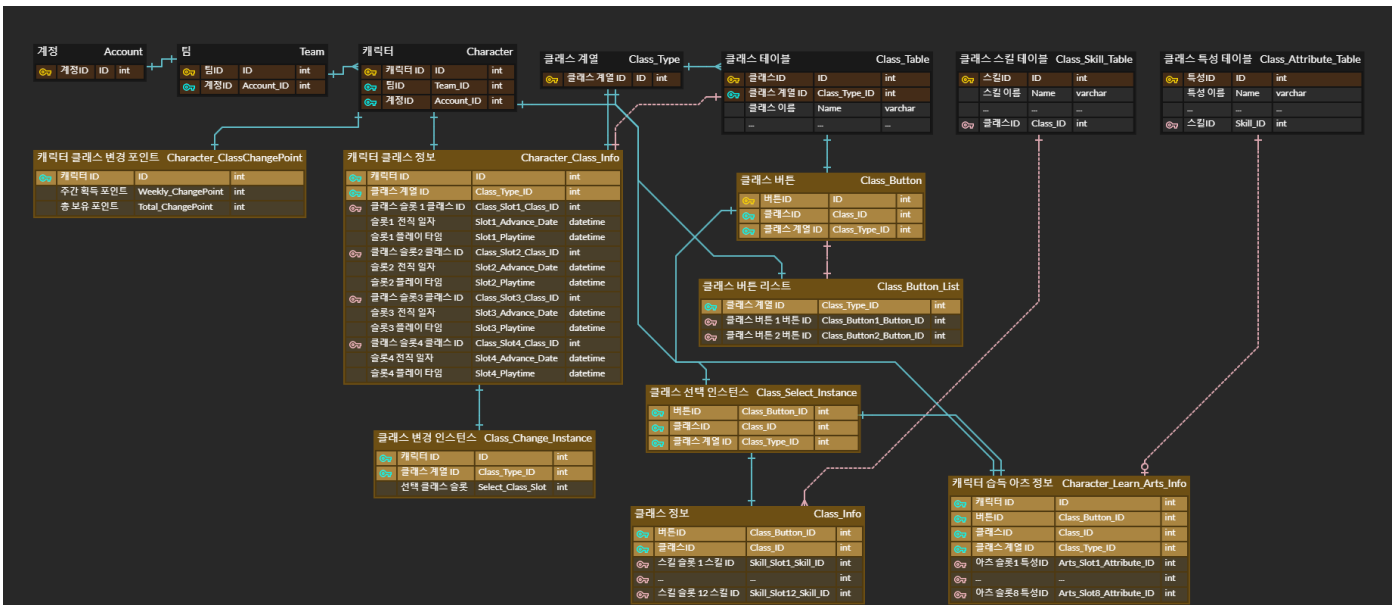
- 클래스 버튼
- 클래스 버튼 리스트
- 클래스 정보

7.1.3 제약 조건

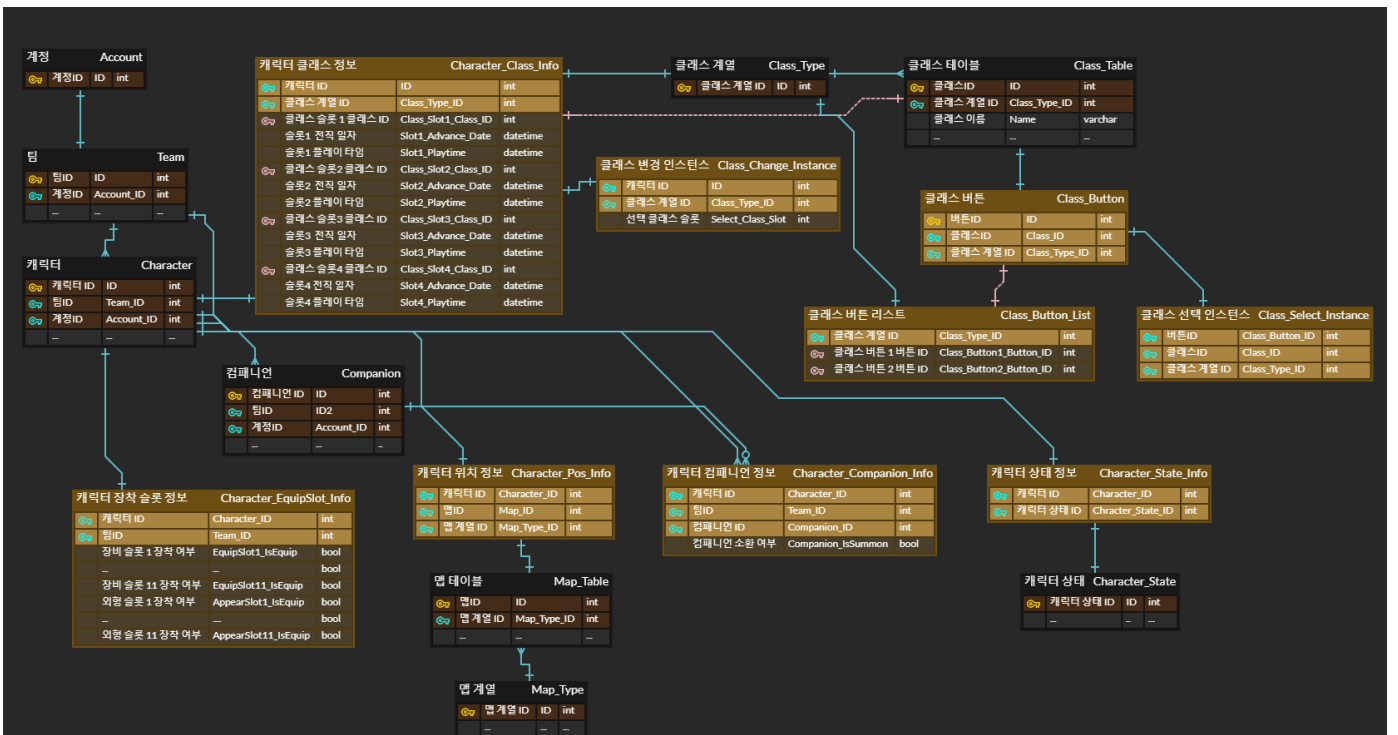
- 모든 캐릭터는 1개의 기본 클래스 슬롯과 4개의 전직 클래스 슬롯을 보유한다.
- 모든 클래스는 버튼으로 제작하여 계열에 따라 버튼 리스트로 관리한다.

7.2 ERD

7.2.1 전직 정보



7.2.2 클래스 변경 검사



7.3 데이터 테이블

7.3.1 캐릭터 클래스 전직 정보 (Character_Class_Ad_Info)

- 캐릭터의 클래스 전직 정보 테이블

번호	컬럼명	설명	자료형	제약
1	Chracter_ID	캐릭터의 ID	int	FK
2	Class_Type_ID	클래스의 계열 ID	int	FK
3	Class_Slot1_Class_ID	클래스 슬롯1에 연결된 클래스의 ID	int	FK
	Slot1_AdvanceDate	클래스 슬롯1에 클래스ID가 연결된 일자	datetime	
	Slot1_PlayTime	클래스 슬롯1에 연결된 클래스로 플레이한 시간	datetime	
	Class_Slot2_Class_ID	클래스 슬롯2에 연결된 클래스의 ID	int	FK
	Slot2_AdvanceDate	클래스 슬롯2에 클래스ID가 연결된 일자	datetime	
	Slot2_PlayTime	클래스 슬롯2에 연결된 클래스로 플레이한 시간	datetime	
	Class_Slot3_Class_ID	클래스 슬롯3에 연결된 클래스의 ID	int	FK
	Slot3_AdvanceDate	클래스 슬롯3에 클래스ID가 연결된 일자	datetime	
	Slot3_PlayTime	클래스 슬롯3에 연결된 클래스로 플레이한 시간	datetime	
	Class_Slot4_Class_ID	클래스 슬롯4에 연결된 클래스의 ID	int	FK
	Slot4_AdvanceDate	클래스 슬롯4에 클래스ID가 연결된 일자	datetime	
	Slot4_PlayTime	클래스 슬롯4에 연결된 클래스로 플레이한 시간	datetime	

7.3.2 캐릭터 클래스 변경 포인트 (Character_ClassChangePoint)

- 캐릭터의 클래스 변경 포인트를 관리하는 테이블

번호	컬럼명	설명	자료형	제약
1	Chracter_ID	캐릭터의 ID	int	PK
2	Weekly_Earn_ChangePoint	캐릭터가 한 주 동안 획득한 클래스 변경 포인트	int	
3	Total_ChangePoint	캐릭터가 보유한 클래스 변경 포인트	int	

7.3.3 클래스 변경 인스턴스(Class_Change_Instance)

- 클래스 변경 진행 시 선택된 클래스를 임시로 받는 테이블

번호	컬럼명	설명	자료형	제약
1	Chracter_ID	캐릭터의 ID	int	FK
2	Class_Type_ID	클래스의 계열 ID	int	FK
3	Select_Class_Slot	<클래스 변경 버튼>을 통해 선택된 클래스 슬롯	int	

7.3.4 클래스 버튼(Class_Button)

- 클래스의 버튼 테이블

번호	컬럼명	설명	자료형	제약
1	Class_Button_ID	클래스 버튼의 ID	int	PK
2	Class_ID	클래스 버튼에 연결된 클래스의 ID	Int	FK
3	Class_Type_ID	클래스 버튼에 연결된 클래스의 계열 ID	int	FK

7.3.5 클래스 버튼 리스트(Class_Button_List)

- 여러 개의 클래스 버튼을 연결한 버튼 리스트의 테이블

번호	컬럼명	설명	자료형	제약
1	Button_List_ID	버튼 리스트의 ID	int	PK
2	Class_Type_ID	클래스 버튼에 연결된 클래스의 계열 ID	Int	FK
3	Class_Button1_ID	클래스 버튼의 ID	int	FK
4	Class_Button2_ID	클래스 버튼의 ID	int	FK

※ 3 Class_Button_ID는 확장 가능한 컬럼이다. (ex. Class_Button1_ID, Class_Button2_ID...)

7.3.6 클래스 선택 인스턴스(Class_Select_Instance)

- 선택한 클래스 버튼의 정보를 임시로 받는 테이블

번호	컬럼명	설명	자료형	제약
1	Class_Button_ID	선택한 클래스 버튼의 ID	int	FK
2	Class_ID	클래스 버튼에 연결된 클래스의 ID	Int	FK
3	Class_Type_ID	클래스 버튼에 연결된 클래스의 계열 ID	int	FK

7.3.7클래스 정보(Class_Info)

- 선택한 클래스의 정보를 가져오는 테이블

번호	컬럼명	설명	자료형	제약
1	Class_Button_ID	선택한 클래스 버튼의 ID	int	FK
2	Class_ID	클래스 버튼에 연결된 클래스의 ID	Int	FK
3	Skill_Slot1_Skill_ID	선택된 클래스의 스킬 슬롯 1에 연결된 스킬의 ID	Int	FK
4	Skill_Slot2_Skill_ID	선택된 클래스의 스킬 슬롯 2에 연결된 스킬의 ID	Int	FK
5	Skill_Slot3_Skill_ID	선택된 클래스의 스킬 슬롯 3에 연결된 스킬의 ID	Int	FK
6	Skill_Slot4_Skill_ID	선택된 클래스의 스킬 슬롯 4에 연결된 스킬의 ID	Int	FK
7	Skill_Slot5_Skill_ID	선택된 클래스의 스킬 슬롯 5에 연결된 스킬의 ID	Int	FK
8	Skill_Slot6_Skill_ID	선택된 클래스의 스킬 슬롯 6에 연결된 스킬의 ID	Int	FK
9	Skill_Slot7_Skill_ID	선택된 클래스의 스킬 슬롯 7에 연결된 스킬의 ID	Int	FK
10	Skill_Slot8_Skill_ID	선택된 클래스의 스킬 슬롯 8에 연결된 스킬의 ID	Int	FK
11	Skill_Slot9_Skill_ID	선택된 클래스의 스킬 슬롯 9에 연결된 스킬의 ID	Int	FK
12	Skill_Slot10_Skill_ID	선택된 클래스의 스킬 슬롯 10에 연결된 스킬의 ID	Int	FK
13	Skill_Slot11_Skill_ID	선택된 클래스의 스킬 슬롯 11에 연결된 스킬의 ID	Int	FK
14	Skill_Slot12_Skill_ID	선택된 클래스의 스킬 슬롯 12에 연결된 스킬의 ID	Int	FK

7.3.8캐릭터 습득 아트 정보(Character_Learn_Arts_Info)

- 선택된 클래스에 대한 캐릭터가 습득한 아트를 가져오는 테이블

번호	컬럼명	설명	자료형	제약
1	Chracter_ID	캐릭터의 ID	int	FK
2	Class_ID	클래스 버튼에 연결된 클래스의 ID	int	FK
3	Arts_Slot1_Learn_Attribute_ID	캐릭터가 선택된 클래스의 습득한 아트 슬롯1에 연결된 특성(아트)의 ID	Int	FK
4	Arts_Slot2_Learn_Attribute_ID	캐릭터가 선택된 클래스의 습득한 아트 슬롯2에 연결된 특성(아트)의 ID	Int	FK
5	Arts_Slot3_Learn_Attribute_ID	캐릭터가 선택된 클래스의 습득한 아트 슬롯3에 연결된 특성(아트)의 ID	Int	FK
6	Arts_Slot4_Learn_Attribute_ID	캐릭터가 선택된 클래스의 습득한 아트 슬롯4에 연결된 특성(아트)의 ID	Int	FK
7	Arts_Slot5_Learn_Attribute_ID	캐릭터가 선택된 클래스의 습득한 아트 슬롯5에 연결된 특성(아트)의 ID	Int	FK
8	Arts_Slot6_Learn_Attribute_ID	캐릭터가 선택된 클래스의 습득한 아트 슬롯6에 연결된 특성(아트)의 ID	Int	FK
9	Arts_Slot7_Learn_Attribute_ID	캐릭터가 선택된 클래스의 습득한 아트 슬롯7에 연결된 특성(아트)의 ID	Int	FK
10	Arts_Slot8_Learn_Attribute_ID	캐릭터가 선택된 클래스의 습득한 아트 슬롯8에 연결된 특성(아트)의 ID	Int	FK

7.3.9 클래스 변경 검사 인스턴스(Character_Class_Change_Check_Instance)

- 클래스 변경 조건 검사의 결과를 임시로 가져오는 테이블

번호	컬럼명	설명	자료형	제약
1	Chracter_ID	캐릭터의 ID	int	FK
2	Character_IsEquip	장비 착용 활성화 여부 (0=false, 1=tue)	bool	
3	Character_IsPos	캐릭터 위치 조건 활성화 여부 (0=false, 1=true)	bool	
4	Character_IsCompanion	캐릭터 컴패니언 소환 활성화 여부(0=false, 1=true)	bool	
5	Character_IsState_Craft	캐릭터 제작 상태 활성화 여부 (0=false, 1=true)	bool	
6	Character_IsState_Shop	캐릭터 개인 상점 상태 활성화 여부 (0=false, 1=true)	bool	

7.3.10 캐릭터 장착 슬롯 정보(Character_EquipSlot_Info)

- 캐릭터의 장착 슬롯 상태를 관리하는 테이블

번호	컬럼명	설명	자료형	제약
1	Chracter_ID	캐릭터의 ID	int	FK
2	Team_ID	캐릭터가 속한 팀의 ID	int	FK
3	EquipSlot1_IsEquip	장비 슬롯 1의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
4	EquipSlot2_IsEquip	장비 슬롯 2의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
5	EquipSlot3_IsEquip	장비 슬롯 3의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
6	EquipSlot4_IsEquip	장비 슬롯 4의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
7	EquipSlot5_IsEquip	장비 슬롯 5의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
8	EquipSlot6_IsEquip	장비 슬롯 6의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
9	EquipSlot7_IsEquip	장비 슬롯 7의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
10	EquipSlot8_IsEquip	장비 슬롯 8의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
11	EquipSlot9_IsEquip	장비 슬롯 9의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
12	EquipSlot10_IsEquip	장비 슬롯 10의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
13	EquipSlot11_IsEquip	장비 슬롯 11의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
14	AppearSlot1_IsEquip	외형 슬롯 1의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
15	AppearSlot2_IsEquip	외형 슬롯 2의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
16	AppearSlot3_IsEquip	외형 슬롯 3의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
17	AppearSlot4_IsEquip	외형 슬롯 4의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
18	AppearSlot5_IsEquip	외형 슬롯 5의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
19	AppearSlot6_IsEquip	외형 슬롯 6의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
20	AppearSlot7_IsEquip	외형 슬롯 7의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
21	AppearSlot8_IsEquip	외형 슬롯 8의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
22	AppearSlot9_IsEquip	외형 슬롯 9의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
23	AppearSlot10_IsEquip	외형 슬롯 10의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	
24	AppearSlot11_IsEquip	외형 슬롯 11의 장착 여부 (0=false, 1=true)	bool	

7.3.11 캐릭터 위치 정보(Character_Pos_Info)

- 캐릭터가 현재 위치한 맵의 정보를 받아오는 테이블

번호	컬럼명	설명	자료형	제약
1	Chracter_ID	캐릭터의 ID	int	FK
2	Map_ID	캐릭터가 위치한 맵의 ID	int	FK
3	Map_Type_ID	맵의 계열 ID	Int	FK

7.3.12 캐릭터 컴패니언 정보(Character_Companion_Info)

- 캐릭터의 컴패니언 정보를 관리하는 테이블

번호	컬럼명	설명	자료형	제약
1	Chracter_ID	캐릭터의 ID	int	FK
2	Team_ID	캐릭터가 속한 팀의 ID	int	FK
3	Companion_ID	캐릭터에 연결된 컴패니언의 ID	Int	FK
4	Companion_IsSummon	컴패니언의 소환 여부 (0=false, 1=true)	bool	

7.3.13 캐릭터 상태 정보(Character_State_Info)

- 캐릭터의 현재 상태를 관리하는 테이블

번호	컬럼명	설명	자료형	제약
1	Chracter_ID	캐릭터의 ID	int	FK
2	Character_State_ID	캐릭터의 상태 ID	int	FK