

메이플스토리

‘V 매트릭스’ 시스템 역기획서



작성자	최채원
문서 버전	1.14
최종 수정일	23.10.16

* 마지막 데이터 테이블 항목은 엑셀로 작성하였습니다.

목차

1. 개요	3
1.1 V 매트릭스 정의	3
1.2 기획의도 및 목표	3
1.3 기대 효과	3
1.4 핵심 매커니즘 플로우 차트	3
2. V 매트릭스 해금	4
2.1 V 매트릭스 해금 조건	4
2.2 V 매트릭스 해금 변화	4
2.3 V 매트릭스 진입 경로	4
3. 구성 요소	7
3.1 코어	7
3.2 슬롯	9
4. 시스템 기능	10
4.1 V 매트릭스 메인 메뉴	10
4.2 코어 장착	11
4.3 코어 강화	14
4.4 코어 분해	17
4.5 코어 제작	20
4.6 슬롯 확장	23
4.7 슬롯 강화	26
5. 데이터 테이블	29
5.1 데이터 개요	29
5.2 테이블 관계도	29
5.3 테이블 설명	30
5.4 기타 테이블	32

1. 개요

1.1 V 매트릭스 정의

- 5차 스킬을 장착, 강화, 제작하는 시스템

분류	1~4차 스킬 시스템	5차 스킬 시스템
스킬 획득	전직 시 모든 스킬 자동 획득	코어 젬스톤을 통한 무작위로 획득
스킬 강화	경험치 무	경험치 유

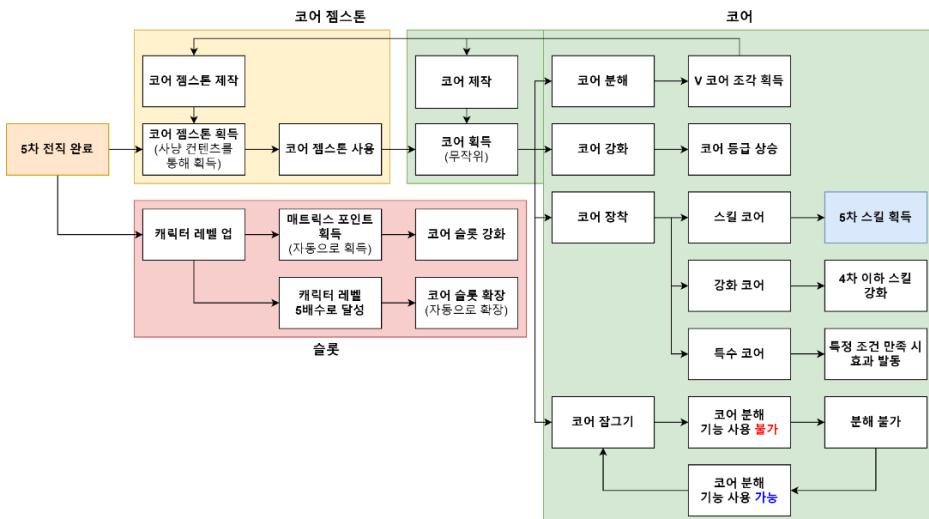
1.2 기획의도 및 목표

- V매트릭스는 이전 4차 스킬 강화 시스템보다 다차원적으로 구성하여 컨텐츠 소모 속도를 늦춘다.
- 5차 스킬과 마찬가지로 1~4차 스킬 또한 강화를 진행하여 5차 스킬과 1~4차 스킬들의 비중을 맞춘다.
- 스킬 강화 재화를 주요 컨텐츠인 사냥을 통해 획득을 설계하여, 사냥 컨텐츠 플레이 중요도를 높인다.
- 다양한 코어를 사용하여 자신만의 스킬 세트를 구성할 수 있도록 한다.

1.3 기대 효과

- 새로운 스킬과 기존의 스킬의 효과를 성장시켜 전투에서의 강력해진 모습을 확인할 수 있도록 한다.
- 스킬 획득 및 강화를 등장하는 아이템을 수급하기 위해 더 오랜 시간 플레이 할 것으로 예상한다.

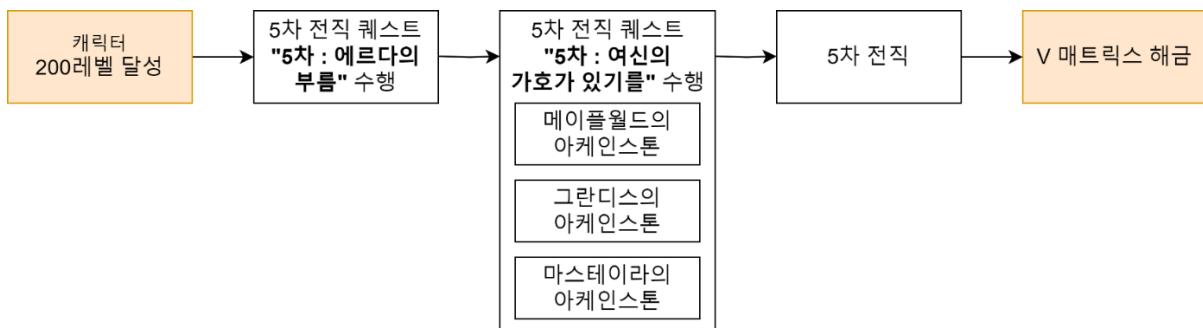
1.4 핵심 매커니즘 플로우 차트



2. V 매트릭스 해금

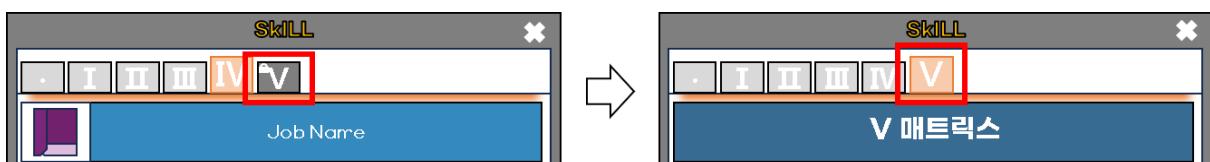
2.1 V 매트릭스 해금 조건

- 5차 전직 시 V 매트릭스는 자동으로 해금된다.



2.2 V 매트릭스 해금 변화

- 스킬 창의 5차 스킬 탭 버튼을 활성화한다.



2.3 V 매트릭스 진입 경로

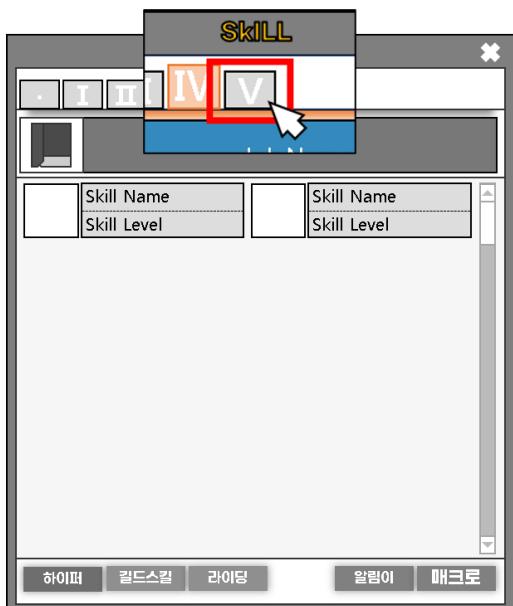
1) 스킬 창 열기

- 단축키(K)나 하단 스킬 창 UI를 통해 스킬 창을 출력한다.



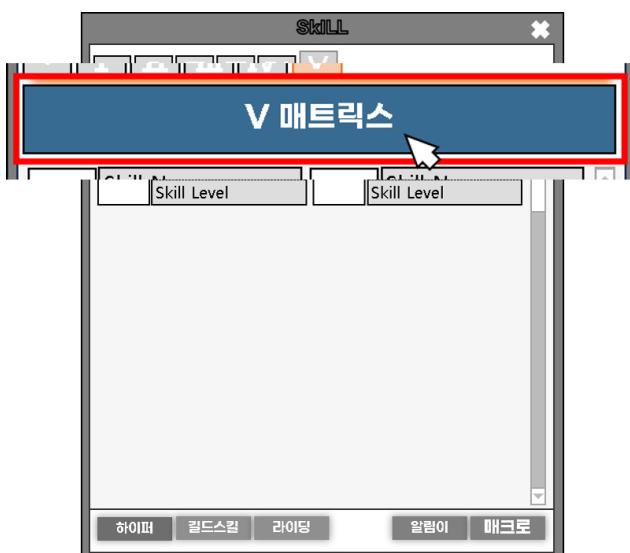
2) 5 차 스킬 템 이동

- '5차 스킬 템' 버튼을 입력하여 5차 스킬 창으로 이동한다.



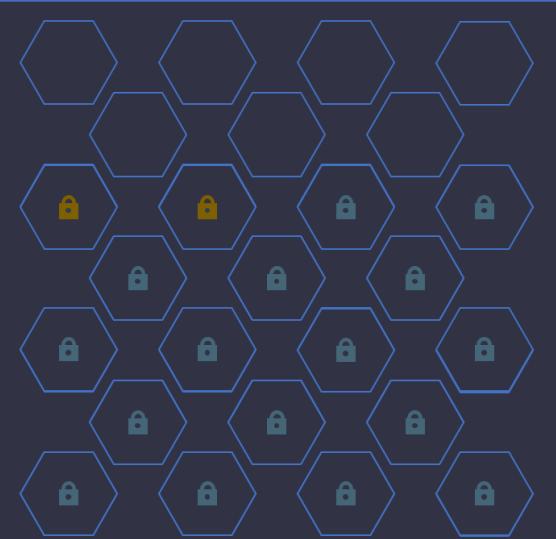
3) V 매트릭스 버튼 입력

- 'V 매트릭스 버튼'을 입력으로 V 매트릭스 메인 UI 출력한다.



4) V 매트릭스 출력

V 매트릭스 V MATRIX



슬롯 강화 코어 분해

V 코어 조각 ## 개

매트릭스 포인트 ## P

제작하기

모두 보기 | 스킬 코어 | 강화 코어 | 특수 코어

전체보기 | 검색 | 강화코어 필터

3. 구성 요소

3.1 코어

1) 스킬 코어



- coreType = 1(스킬 코어): 1개의 5차 액티브 스킬을 구성하는 코어이다.
- 스킬 코어 장착 시 [SkillCoreTable]의 'coreSkillID'에 할당되어 있는 스킬을 획득한다.
- 코어 데이터는 코어를 구성하는데 필요한 데이터이다.

2) 강화 코어



- coreType = 2(강화 코어): 1~4차 스킬을 강화하는 코어이다.
- 강화 코어 하나에 1~4차 스킬 3개를 무작위로 구성한다.



	coreSkill1ID = 5001
	coreSkill2ID = 5002
	coreSkill3ID = 5003

- [BoostCoreTable]의 'coreSkill1ID', 'coreSkill2ID', 'coreSkill3ID' 값이 중복되어 구성할 수 없다.

강화 코어



3) 특수 코어



- coreType = 3(특수 코어): 특정 조건 만족 시 스킬이 발동하는 코어이다.
 - 특정 조건: [\[SpecialCoreActivateType\]](#) 테이블 참조
- 기간제 코어로 획득 시점으로부터 7일 후 [SpecialCoreTable]의 'effectType' 값이 Null로 할당된다.
- [Special Core Table]의 속성 'remainingPeriod'이 '0'으로 할당될 경우 'activateType'도 '0'으로 할당된다.
- [Core Table]의 속성 'coreLevel'과 'coreExp'이 Null로 값이 고정 할당된다.

4) 코어 획득



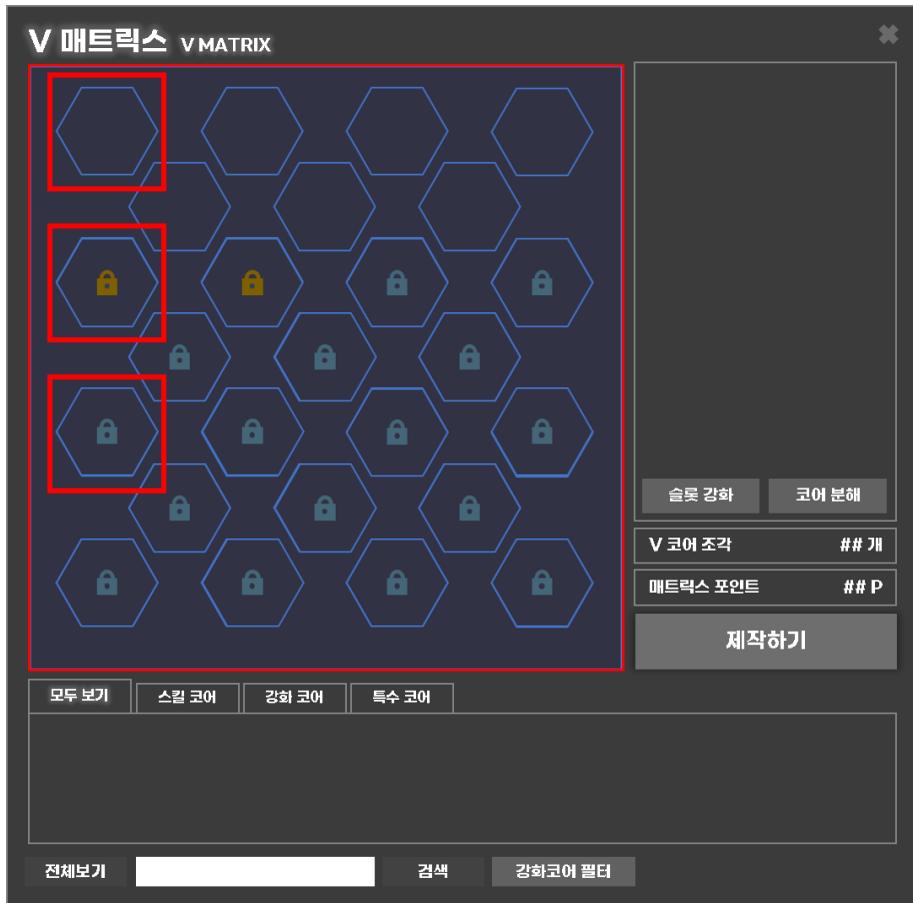
- 소비 아이템인 '코어 젬스톤'을 사용하여 코어 획득이 가능하다.
- '코어 젬스톤' 아이템 사용 시 [CoreInventory]에 무작위의 'coreID'를 생성하여 저장한다.
- coreType에 따라 획득 가능한 코어들의 조건이 정해지고, 획득 가능한 코어들 중 무작위하게 획득 한다.

- coreType에 따른 코어 획득 조건

coreType	스킬 코어	강화 코어	특수 코어
조건	character job ID	character job ID	Null
	character class ID		
	character race ID		

3.2 슬롯

- 슬롯은 코어를 장착할 수 있는 공간이다.
- 슬롯 하나당 하나의 코어를 장착할 수 있다.
- 장착할 수 있는 코어의 개수는 확장한 슬롯의 개수에 따라 달라진다.
 - 확장한 슬롯 수: [Slot Table]의 'slot Amount' 값



- 코어는 [Slot Table]의 'slotType'에 따라 크게 3가지 상태로 나뉜다.

슬롯 타입	정의
1(확장)	상호작용이 가능 한 상태이다.
	코어를 장착, 해제 등 상호작용이 가능하다.
2(잠금)	상호작용이 불가 한 상태이다.
	캐릭터의 레벨이 특정 레벨에 도달 시 'slotType' 값이 1로 변환할 수 있는 슬롯이다.
3(유료슬롯)	상호작용이 불가 한 상태이다.
	메이플스토리의 기본 재화인 메소를 일정량 지불하여 'slotType' 값을 1로 변환할 수 있는 슬롯이다.

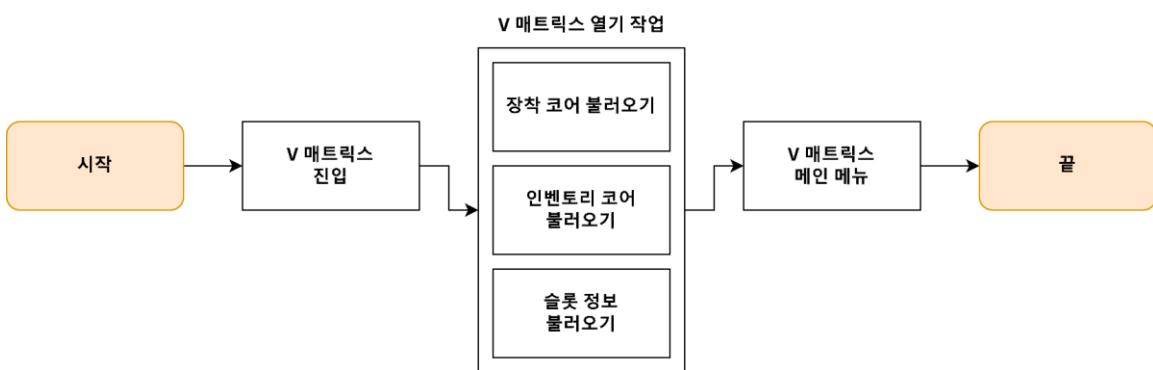
4. 시스템 기능

4.1 V 매트릭스 메인 메뉴

1) V 매트릭스 메인 메뉴 개요

- V 매트릭스 시스템 메인 메뉴에서 V 매트릭스 시스템이 제공하는 기능들에 접근이 가능하다.
- V 매트릭스 메인 메뉴에 진입 시 처리해야 하는 작업들이 있다.

2) V 매트릭스 메인 메뉴 플로우 차트



- V 매트릭스 열기 작업에서는 2가지 동작을 한다.

- 장착 코어 불러오기: 현재 각 슬롯에 장착되어 있는 코어의 상태를 불러온다.
* [코어 장착](#) 항목에서 자세한 내용 설명
- 인벤토리 코어 불러오기: 인벤토리에 저장된 코어의 정보를 불러온다.
- 슬롯 정보 불러오기: 각 슬롯의 대한 정보를 불러온다.

4.2 코어 장착

1) 코어 장착 개요

- V 매트릭스 메인 메뉴에서 인벤토리에 있는 코어를 슬롯의 공백 여부에 따라 장착이 가능하다.

2) 유저 시나리오

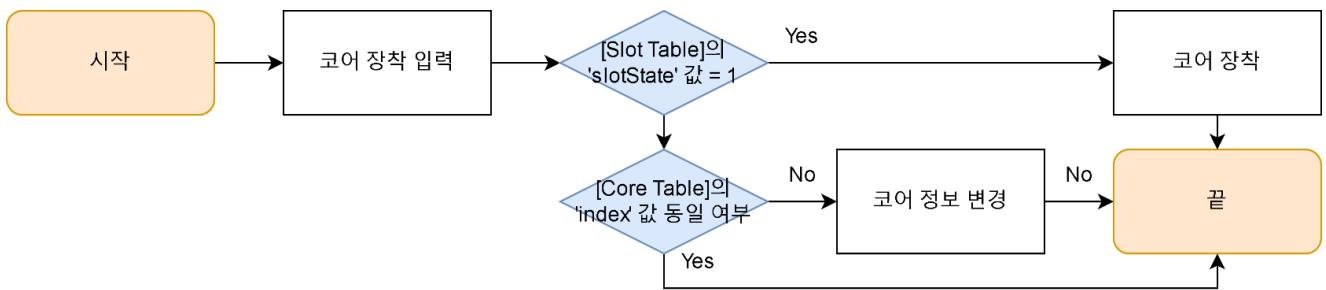
- ①-1 인벤토리에 있는 코어를 드래그 앤 드롭으로 장착할 수 있다.



- ①-2 인벤토리에 있는 코어를 더블클릭으로 장착할 수 있다.



3) 코어 장착 매커니즘



4) 기능 설명

- 코어 장착 중 슬롯 정보 중 [Slot Table]의 'slotState' 값 = 1 일 경우 슬롯에 해당 코어의 [Core Table] 값을 종속시킨다.
- 슬롯에 이미 코어가 장착되어 있을 경우 장착 시도 코어와 동일 여부에 따라 결과가 달라진다.
 - 슬롯 정보 중 [Slot Table]의 'slotState' 값 = 2 일 경우 해당 코어의 'index' 값을 체크하여 동일 여부에 따라 출력 결과가 달라진다.

같은 종류의 코어를 중복 장착할 수 없습니다.

확인

- 'index' 동일: 텍스트 "같은 종류의 코어를 중복 장착할 수 없습니다."를 출력한다.
- 'index' 상이: 해당 슬롯의 종속되어 있는 [Core Table] 정보를 변경하여 저장한다.

- 장착 중인 강화 코어와 장착 시도 강화 코어의 1 번 스킬이 동일 시 장착이 불가하다.
 - [Core Type]의 값이 2 인 코어인 경우 종속되어 있는 [Boost Core Table]의 'coreSkill1ID'를 체크하여 코어 동일 여부를 체크한다.

<장착 불가 코어>



<장착 중인 코어>

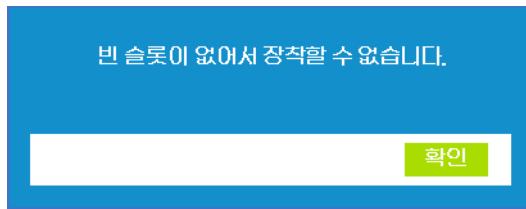


코어 장착 행동 입력

<장착 가능 코어>

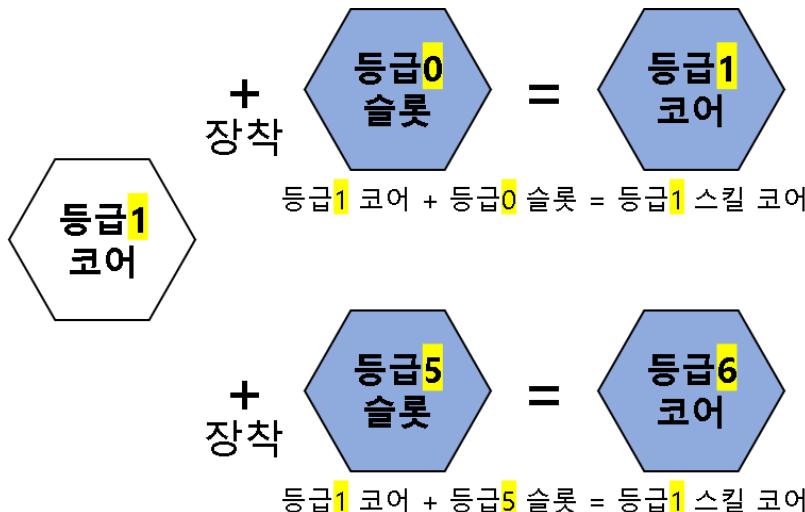


- 슬롯의 빈 공간이 없을 시 코어 장착이 불가능하다.
- 현재 장착되어 있는 코어들과 'index' 값이 다르고, 모든 슬롯이 [Slot Table]의 'slotState' 값 = 2 일 경우 해당 결과를 출력한다.



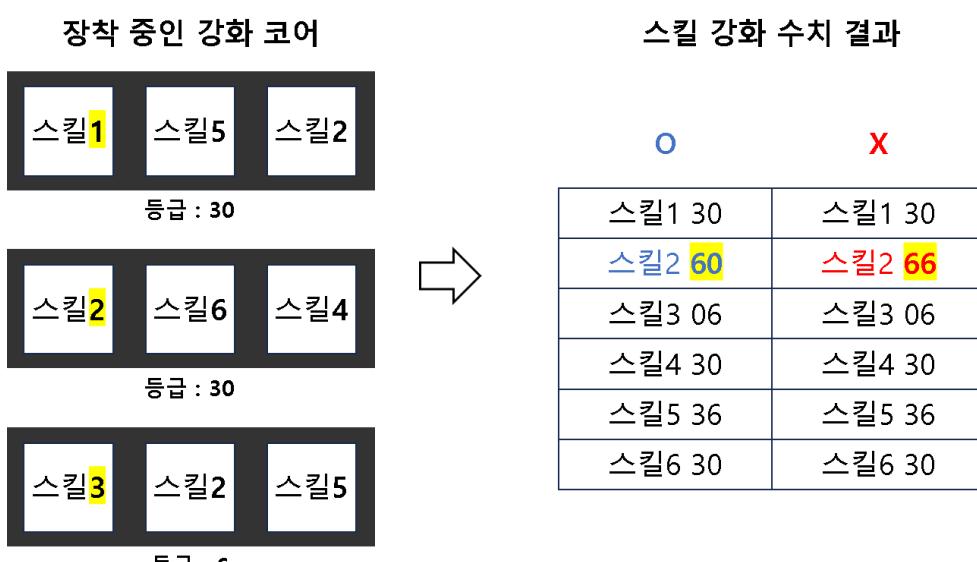
- 텍스트 "빈 슬롯이 없어서 장착할 수 없습니다."를 팝업으로 출력한다.

- 코어 장착 시 코어 등급에 슬롯 등급을 합하여 최종 코어 등급을 계산한다.
- 코어 장착 시 [Core Table]에 'coreLevel' 값은 $coreLevel = coreLevel + slotLevel$ 으로 계산되어 적용된다.



- 스킬 코어와 강화 코어는 장착으로 획득할 수 있는 최대 강화 수치가 다르다.

- [Core Table]에 'coreType' 값에 따라 적용되는 최대 스킬 강화 수치가 달라진다.
 - coreType = 1(스킬 코어): 20
 - coreType = 2(강화 코어): 60



4.3 코어 강화

1) 코어 강화 개요

- 코어의 등급을 올리는 과정이다.

2) 유저 시나리오

- 코어에 오른쪽 마우스로 메뉴를 열어 강화하기 버튼을 입력하여 강화 창을 열 수 있다.



- 재료 코어를 선택하여 제작하기 버튼을 활성화하여 강화를 진행할 수 있다.

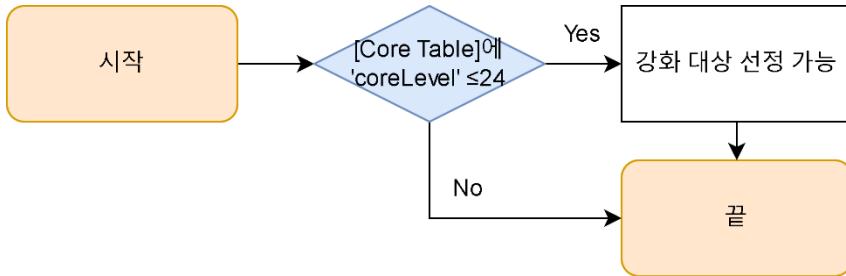


- 강화 완료 시 결과 팝업 창이 등장하며, 출력 시점으로 1초 뒤 사라진다.



3) 기능 설명

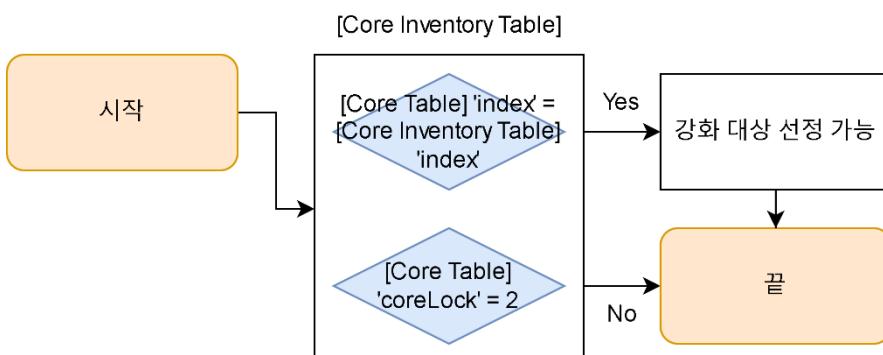
· 강화 대상 코어 선정



- [CoreTable]에 'coreLevel' 값 ≤ 24인 코어만 대상으로 선정할 수 있다.
- 강화 대상으로 [CoreTable]에 'coreType' 값이 3로 할당되어 있는 코어는 선정할 수 없다.

coreType	1	2	3
코어 정의	스킬 코어	강화 코어	특수 코어
선정 여부	X		O

· 강화 재료 코어 선정



- 강화는 [Core Inventory Table]에 'index' 값이 동일한 코어만 재료로 사용할 수 있다.
- [Slot Table]에 종속되어 있는 코어는 재료로 사용이 불가하다.
- [Core Type]의 값이 2인 코어인 경우 종속되어 있는 [Boost Core Table]의 'coreSkill1ID'를 체크하여 재료로 사용이 가능하다.
- 재료로 [Core Table]에 'coreLock' 값이 2로 할당되어 있어야 재료로 사용할 수 있다.
- 위 조건을 만족하는 코어를 재료로 선택할 수 있으며, 재료로 선택 시 강화 버튼이 활성화된다.



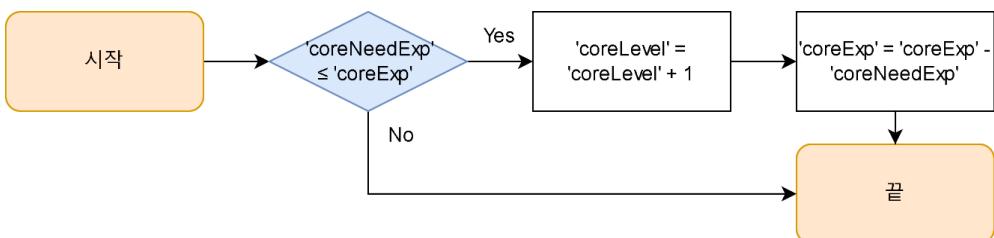
· 강화

· 강화 공식

- 강화 대상 코어 'coreExp' = 강화 대상 코어 'coreExp' + 재료 코어의 ('coreExp' + 'baseExp')



· 코어 등급 상승



- 강화를 통해 $'coreNeedExp' \leq 'coreExp'$ 가 될 경우 'coreLevel' 값에 + 1을 한다.
- 코어의 등급에 따라 'coreNeedExp'가 달라진다.
 - [\[CoreLevelNeedExp\]](#) 테이블 참조
- 'coreNeedExp' 만큼 'coreExp'를 차감하며 남은 'coreExp'를 남긴다.

· 재료 소멸

- 재료로 선정되어 강화가 진행된 코어는 [CoreInventoryTable]에서 해당 코어의 데이터를 삭제한다.

· 결과 팝업



- 재료 코어의 'coreExp'와 'coreLevel'의 변화 내용을 담아 출력한다.

4.4 코어 분해

1) 코어 분해 개요

- 코어를 소모하여 V 코어 조각을 얻는 과정이다.

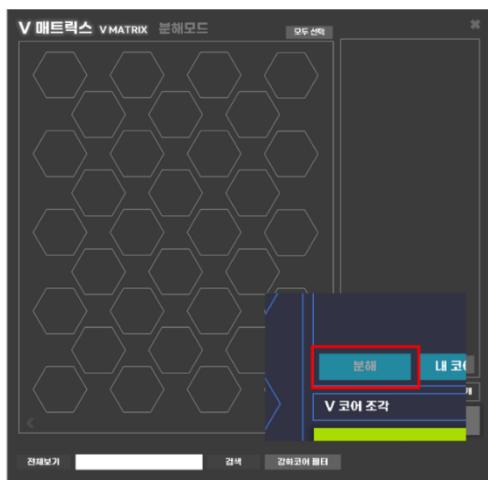
2) 유저 시나리오

- 코어 분해 버튼 입력으로 분해 모드를 활성화한다.

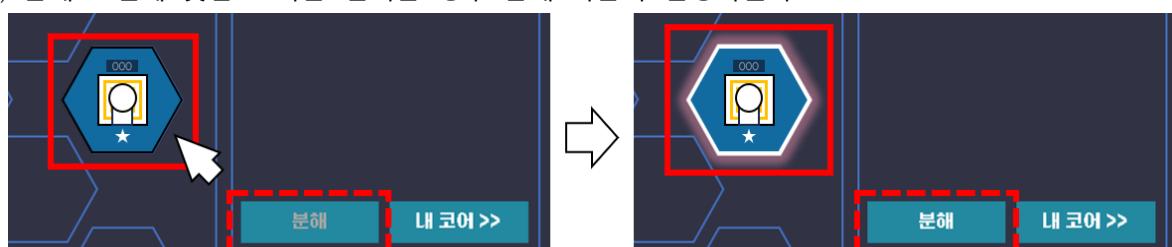


- 분해 모드

- 재료 코어 선택하지 않을 시 분해 버튼은 비활성화 상태이다.



- 분해 조건에 맞는 코어를 선택할 경우 분해 버튼이 활성화된다.

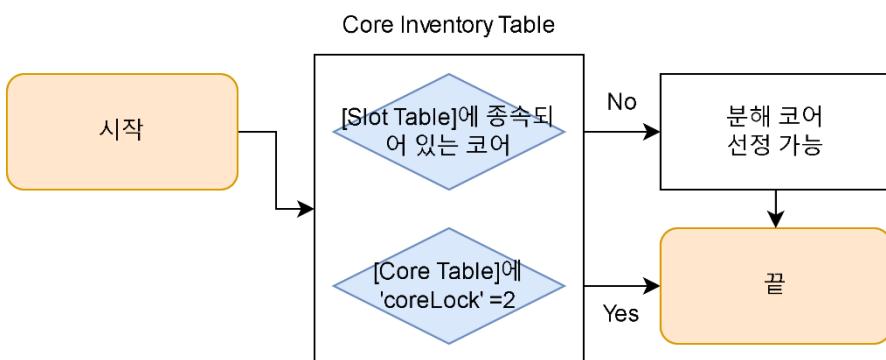


(3) 팝업에서 확인 버튼 입력으로 분해할 수 있다.

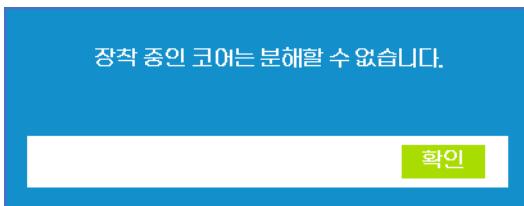


3) 기능 설명

· 분해 대상 코어 선정

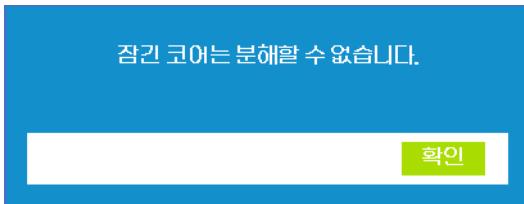


· 코어 중 [Slot Table]에 종속되어 있는 코어를 대상으로 선정 시 해당 팝업을 출력한다.



- 텍스트 "장착 중인 코어는 분해할 수 없습니다."를 출력한다.

· [Core Table]에 'coreLock' 값 = 2 인 코어를 대상으로 선정 시 해당 팝업을 출력한다.



- 텍스트 "잠긴 코어는 분해할 수 없습니다."를 팝업으로 출력한다.

- 위 조건을 만족하는 코어를 재료로 선택할 수 있으며, 재료로 선택 시 분해 버튼이 활성화된다.



- 코어 분해

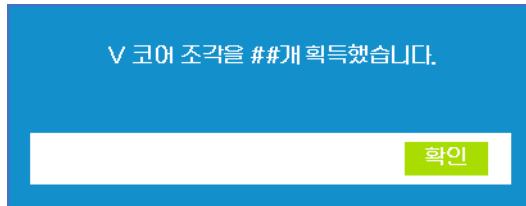
- 분해 공식

- V 코어 조각 획득량 = 분해 코어의 타입 * 등급에 따라 정해진다.
 - 'vcoreAmount' = ('coreType' * 'coreLevel')

- 분해 결과

- 분해 코어의 타입과 등급에 따라 V 코어 조각을 획득한다.
 - V 코어 조각 획득량 = 기존 V 코어 조각량 + 분해 코어의 타입 * 등급에 따라 정해진다.
 - [V Core Piece Table] 'vcoreAmount' = 'vcoreAmount' + ('coreType' * 'coreLevel')
 - 분해가 진행된 코어는 [Core Inventory Table]에서 해당 코어의 데이터를 삭제한다.

- 결과 팝업



- 텍스트 "V 코어 조각을 'vcoreAmount'개 획득했습니다."를 출력한다.

4.5 코어 제작

1) 코어 제작 개요

- V 코어 조각을 소모하여 코어/코어 젬스톤을 획득하는 과정이다.

2) 유저 시나리오

- ① 제작하기 버튼 입력을 통해 제작모드를 활성화할 수 있다.



- ② 제작 희망 코어를 선택하여 제작하기 버튼을 활성화하여, 입력 시 제작 팝업을 출력할 수 있다.

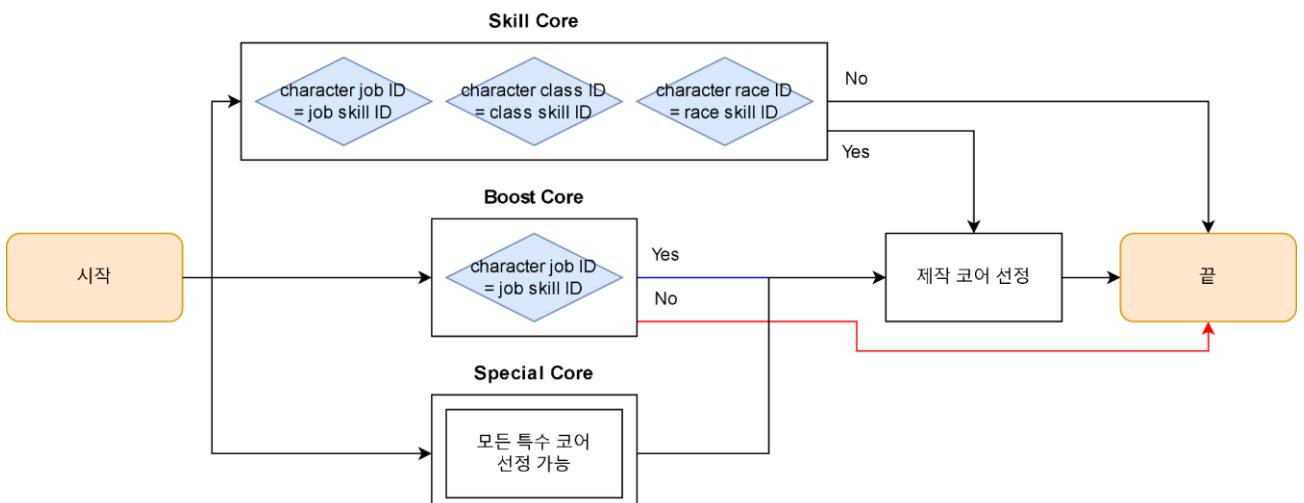


③ 제작 코어 개수를 입력 후 제작하기 버튼을 눌러 제작을 할 수 있으며, 코어 획득 팝업을 출력한다.



3) 기능 설명

· 제작 코어 선정

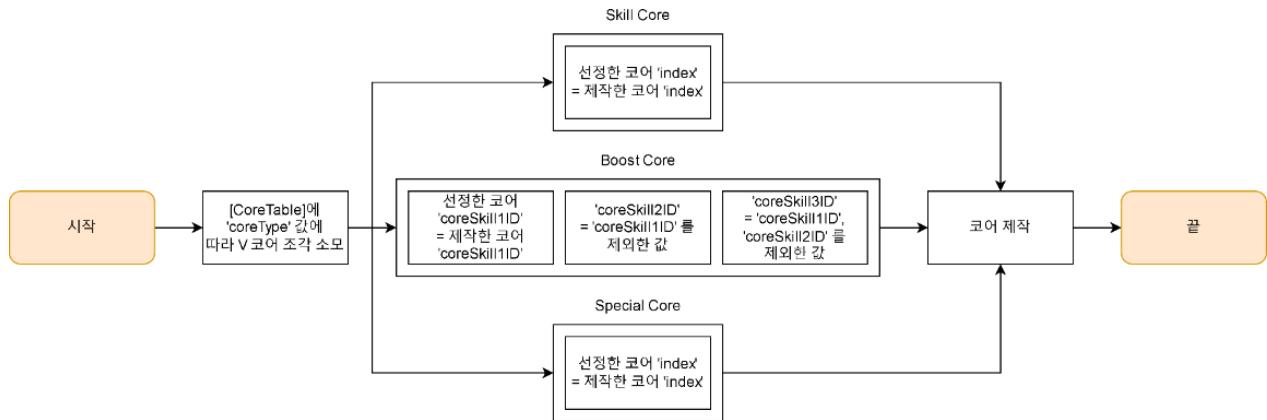


· 제작 코어 선정은 [Core Table]에 'coreType' 값에 따라 조건이 달라진다.

- coreType = 1 (스킬 코어):

- character job ID(캐릭터의 직업 ID)에 맞는 스킬들에 대해 선정이 가능하다.
 - character class ID(캐릭터의 클래스 ID)에 맞는 스킬들에 대해 선정이 가능하다.
 - character race ID(캐릭터의 종족 ID)에 맞는 스킬들에 대해 선정이 가능하다.
- coreType = 2 (강화 코어): character job ID(캐릭터의 직업 ID)에 맞는 스킬들에 대해 선정이 가능하다.
- coreType = 3 (특수 코어): 모든 특수 코어 선정이 가능하다.

· 코어 제작



- 코어 제작 시 [Core Table]에 'coreType' 값에 소모되는 V 코어 조각량이 달라진다.

core type	1	2	3
v core piece count	140	70	250

- v core piece amount \leq core type * v core piece count 일 경우 제작하기 버튼이 비활성화된다.



- 코어 제작 시 [Core Table]에 'coreType' 값에 따라 출력되는 결과가 달라진다.

- coreType = 1 (스킬 코어): 선정한 코어 'index' 와 동일한 코어를 출력한다.
- coreType = 2 (강화 코어): character job code(캐릭터의 직업 코드)에 맞는 스킬들에 한해 선정이 가능하다.
 - 'coreSkill1ID' = 선정한 코어 'index' 와 동일하다.
 - 'coreSkill2ID' = 'coreSkill1ID'에 할당되어 있는 값을 제외하여 무작위로 출력한다.
 - 'coreSkill3ID' = 'coreSkill1ID', 'coreSkill2ID'에 할당되어 있는 값을 제외하여 무작위로 출력한다.
- coreType = 3 (특수 코어): 선정한 코어 'index' 와 동일한 코어를 출력한다.

· 결과 팝업

- 코어 'coreName', 'icon'와 "코어를 획득했습니다!"라는 내용을 포함한 팝업이 출력된다.



4.6 슬롯 확장

1) 슬롯 확장 개요

- 코어를 장착할 수 있는 슬롯의 개수를 늘린다.

2) 유저 시나리오

- 슬롯 타입이 잠금 상태인 슬롯의 경우 슬롯 확장 조건 만족 시 자동으로 확장된다.
- 슬롯 타입이 유료 슬롯인 슬롯의 경우 아래 시나리오를 따른다.

- 유료슬롯 타입의 슬롯을 클릭으로 선정한다.
- 슬롯 선정 조건에 맞는 슬롯일 경우 확장 확인 팝업이 등장한다.
- 팝업에서 확인 버튼 입력으로 확장할 수 있다.



3) 기능 설명

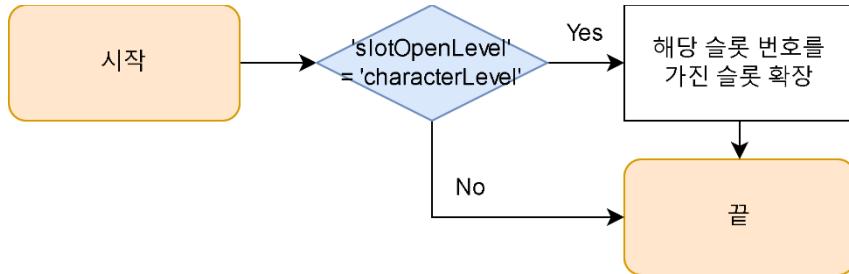
· 슬롯 확장 조건

- 잠금 ([Slot Table]에 'slotType' 값 = 2)
 - [Slot Table]에 'slotOpenLevel' 값이 = character Level 해당 슬롯이 확장된다.
 - [\[CharacterLevelSlotOpenCount\]](#) 테이블 참조
- 유료슬롯 ([Slot Table]에 'slotType' 값 = 3)
 - Character Level에 따라 확장 가능한 슬롯 개수를 정한다.
 - [\[CostSlotOpenCount\]](#) 테이블 참조
 - 일정량의 메소를 지불하여야 하며, [SlotOpenCost] 테이블에 따라 메소를 지불하여야 한다.
 - [\[CostSlotOpenCost\]](#) 테이블 참조

- 슬롯 확장

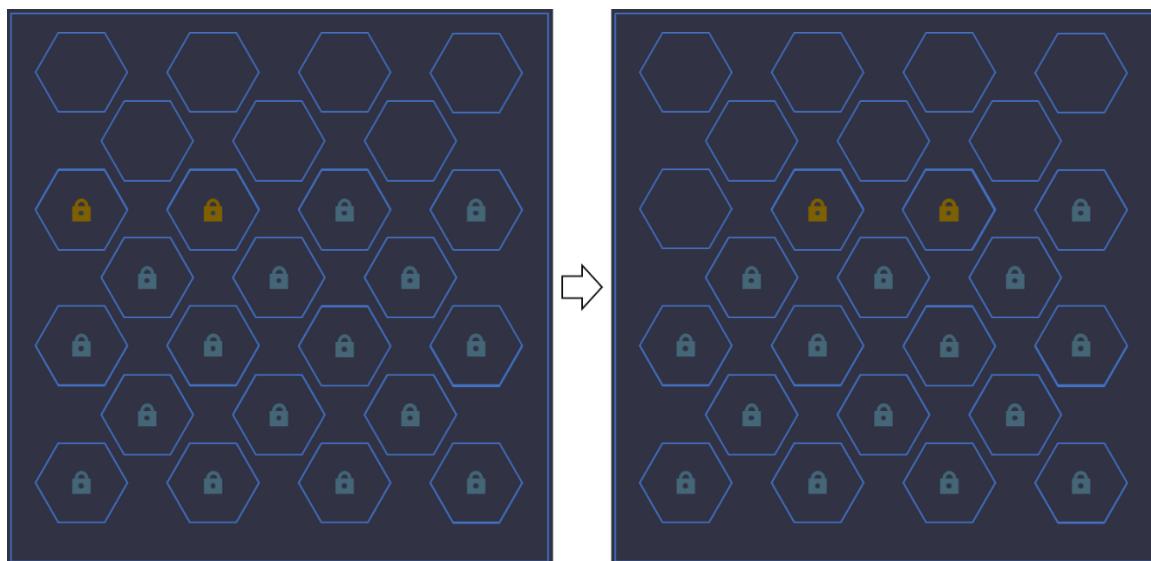
- 잠금 ([Slot Table]에 'slotType' 값 = 2)

- 슬롯은 특정 조건이 만족하면 자동으로 확장된다.



- 특정 조건: 슬롯의 'slotOpenLevel' = 'characterLevel'

- [CoreInstalledListTable]에 'slotAmount' 값이 확장된 슬롯의 수만큼 증가한다.

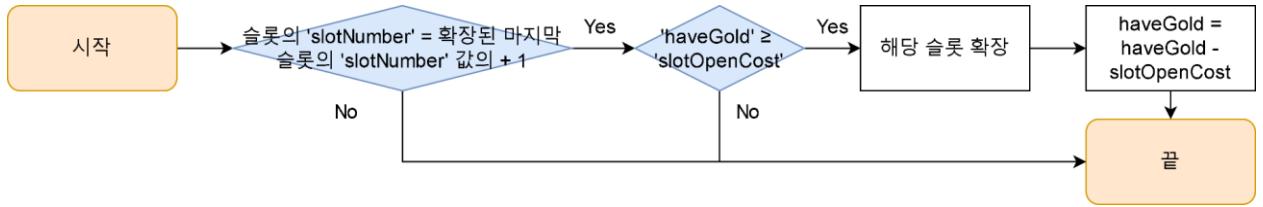


- 이미지 좌: 200레벨 도달 시 확장, 슬롯 번호 7번까지 확장 슬롯 확장 레벨 = 200

- 이미지 우: 205레벨 도달 시 확장, 슬롯 번호 8번, 9번 확장 슬롯 확장 레벨 = 205

· 유료슬롯 ([Slot Table]에 'slotType' 값 = 3)

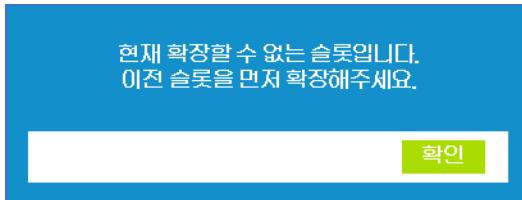
- 유료슬롯은 일정량의 메소를 지불하여 확장한다.



- 유료슬롯 선정 과정에서 선정한 슬롯이 'slotNumber' 값을 체크한다.

- 선정한 슬롯이 확장된 마지막 슬롯의 'slotNumber' 값의 +1 인지 확인 후 출력 결과가 달라진다.
- 선택한 슬롯의 'slotNumber' = 확장된 마지막 슬롯의 'slotNumber' 값의 + 1
 - 캐릭터의 'haveGold' 값을 체크한다.

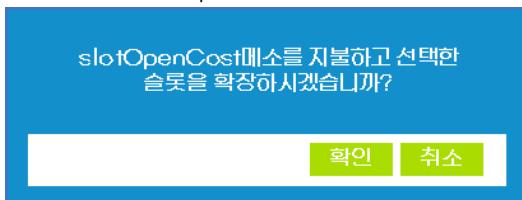
- 선택한 슬롯의 'slotNumber' ≠ 확장된 마지막 슬롯의 'slotNumber' 값의 + 1



- 텍스트 "현재 확장할 수 없는 슬롯입니다. 이전 슬롯을 먼저 확장해주세요."를 출력한다.

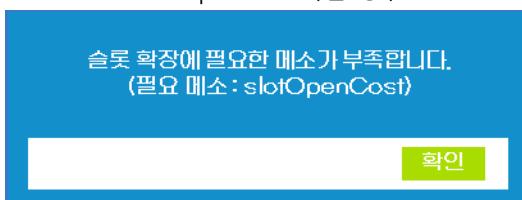
- 캐릭터의 'haveGold'의 값 \geq 'slotOpenCost' 값의 참 여부에 따라 출력 결과가 달라진다.

- 'haveGold' \geq 'slotOpenCost' 일 경우



- 텍스트 "slotOpenCost메소를 지불하고 선택한 슬롯을 확장하시겠습니까?"를 출력한다.

- 'haveGold' \geq 'slotOpenCost' 아닐 경우



- 텍스트 "슬롯 확장에 필요한 메소가 부족합니다."를 출력한다.

4.7 슬롯 강화

1) 슬롯 강화 개요

- 슬롯의 등급을 올려 장착하는 코어 등급에 영향을 주는 과정이다.

2) 유저 시나리오

- 슬롯 강화 버튼 입력을 통해 강화 모드를 활성화할 수 있다.



- 강화 모드

- 강화 슬롯을 클릭으로 선정한다.
- 강화 조건에 맞는 슬롯일 경우 강화 확인 팝업이 등장한다.
- 팝업에서 확인 버튼 입력으로 강화할 수 있다.



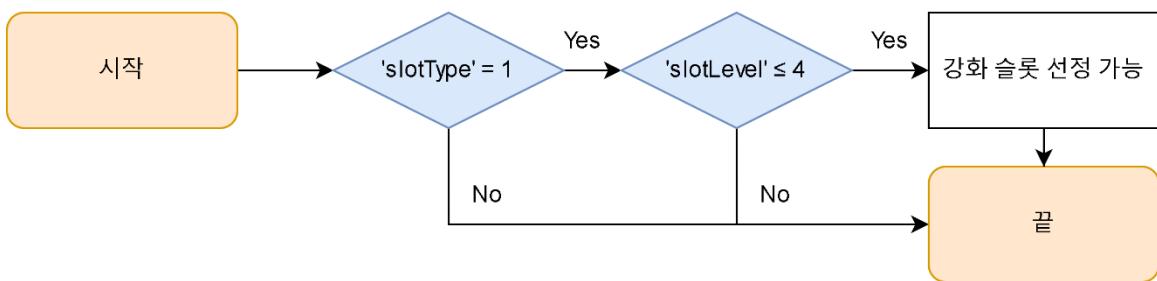
3) 기능 설명

· 매트릭스 포인트 획득

- 캐릭터의 변수 중 'matrixPointValue'에 추가되어 저장된다.
- 특정 캐릭터 레벨 도달 시 [gainMatrixPoint] 테이블의 값에 따라 matrixPoint를 지급한다.
 - [GainMatrixPoint] 테이블 참조

· 슬롯 선정

Slot Table



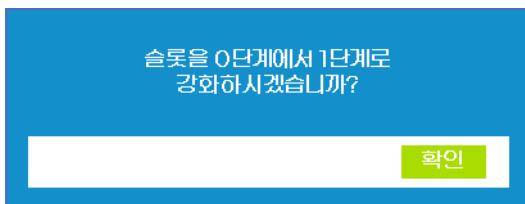
- slotType 값에 따라 출력 결과가 달라진다.

강화 가능	강화 불가

- [Slot Table]에 'slotType' = 1 일 경우 슬롯의 등급 값 범위를 체크한다.
- [Slot Table]에 'slotType' = 2 일 경우 슬롯 버튼을 클릭하여도 상호작용이 불가하다.

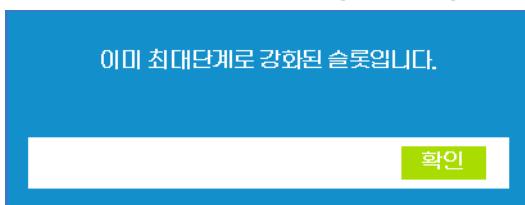
- slotLevel 값의 범위에 따라 출력 결과가 달라진다.

- 강화 슬롯 선정 조건 체크 중 [Slot Table]에 'slotLevel' 값이 0~4일 경우 팝업을 출력한다.



- 텍스트 "슬롯을 ('slotLevel')단계에서 ('slotLevel'+1)단계로 강화하시겠습니까?"를 출력한다.

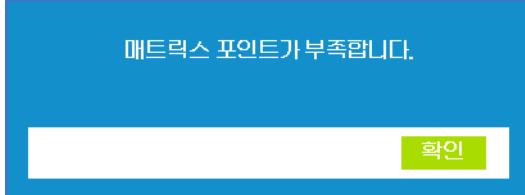
- 강화 슬롯 선정 조건 체크 중 [Slot Table]에 'slotLevel' 값이 5일 경우 팝업을 출력한다.



- 텍스트 "이미 최대단계로 강화된 슬롯입니다."를 출력한다.

- 슬롯 강화

- 강화 조건에 만족하는 슬롯에 강화 행동을 입력하여 강화 완료 시 해당 결과를 출력한다.
 - [Slot Table]에 'slotLevel' 값에 + 1 이 되어 저장된다.
 - [Character Table]에 'matrixPoint' 값에 - 1 이 되어 저장된다.
- 강화 조건 중 [Character Table] 'matrixPoint' 값이 0일 경우 해당 팝업을 출력한다.

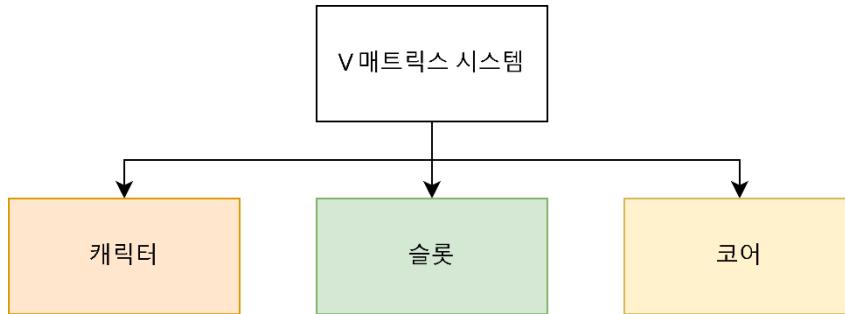


- 텍스트 "매트릭스 포인트가 부족합니다."를 출력한다.

5. 데이터 테이블

5.1 데이터 개요

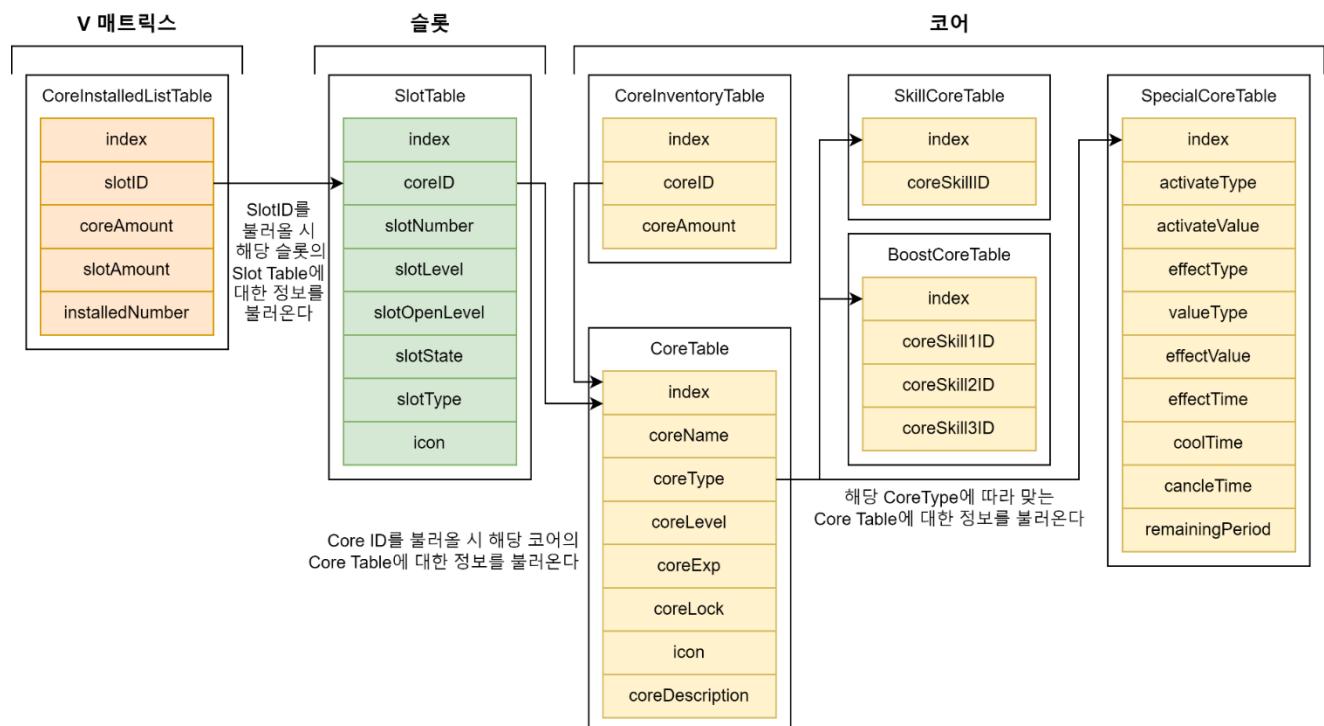
- V 매트릭스 시스템에서 사용되는 데이터는 크게 3가지로 구성된다.



- V 매트릭스: 슬롯에 장착 중인 코어를 저장하는 기능을 의미한다.
- 코어: V 매트릭스에 장착할 수 있는 수단을 의미한다.
- 슬롯: V 매트릭스에서 코어를 장착할 수 있는 공간을 의미한다.

5.2 테이블 관계도

- V 매트릭스 시스템에서 사용되는 데이터는 V 매트릭스 테이블, 코어 테이블, 슬롯 테이블 3가지로 구분할 수 있다.



5.3 테이블 설명

1) V 매트릭스

- V 매트릭스 데이터는 코어와 슬롯을 저장하는데 필요한 데이터를 말한다.
- 데이터의 역할
 - 보유하고 있는 코어를 슬롯에 장착, 해제, 변경할 수 있다.
 - 설치한 코어의 현황을 쉽게 파악할 수 있다.

CoreInstalledListTable		
· 장착된 코어에 대한 정보를 저장하는 테이블		
속성 이름	변형 타입	설명
index	고정	V 매트릭스의 ID
slotID	고정	슬롯의 ID
coreAmount	변형	장착된 코어의 개수
slotAmount	변형	확장된 슬롯의 수 : 1~25 사이의 값만 가짐.
installedNumber	변형	코어가 장착된 슬롯의 번호.

2) 슬롯

- 슬롯 데이터는 슬롯을 구성하는데 필요한 데이터를 말한다.
- 데이터의 역할
 - 코어의 타입에 따라 코어 장착 여부 결과가 달라진다.
 - 코어를 장착시킬 수 있는 수단이다.

SlotTable		
· 슬롯의 구성하는데 있어 필요한 정보를 저장하는 테이블이다.		
속성 이름	변형 타입	설명
index	고정	슬롯의 ID.
coreID	변형	슬롯에 종속되는 코어 ID.
slotNumber	고정	슬롯의 번호.
slotLevel	변형	슬롯의 레벨 : 1~5 사이의 값만 가짐.
slotOpenLevel	고정	슬롯이 확장되는 캐릭터 레벨.
slotState	변형	슬롯 상태 : 1(빈 슬롯), 2(장착 중 슬롯).
slotType	변형	슬롯 타입 : 1(확장), 2(잠금), 3(유료슬롯).
icon	고정	슬롯 이미지 아이콘의 경로.

3) 코어

- 코어 데이터는 코어를 구성하는데 필요한 데이터를 말한다.
- 데이터의 역할
 - 코어의 타입에 따라 캐릭터가 가지는 특징이 다르다.
 - V 매트릭스에 장착하여 더 강력한 스킬을 획득할 수 있는 매개체이다.

CoreInventoryTable

· V 매트릭스 인벤토리에 보유하고 있는 코어를 저장하는 테이블이다.

속성 이름	변형 타입	설명
index	고정	슬롯의 ID.
coreID	변형	코어의 ID.
coreAmount	고정	보유 중인 코어의 수.

CoreTable

· 코어의 구성하는데 있어 필요한 정보를 저장하는 테이블이다.

속성 이름	변형 타입	설명
index	고정	코어의 ID.
coreName	고정	코어의 이름.
coreType	변형	코어의 타입 : 1(스킬), 2(강화), 3(특수).
coreLevel	변형	코어의 레벨 : 1~25 사이의 값만 가짐.
coreExp	변형	코어의 경험치 : 1~9999 사이의 값만 가짐.
coreLock	변형	코어의 잠금 상태 : 1(잠금), 2(해제).
icon	고정	코어 이미지 아이콘의 경로.
coreDescription	고정	코어의 설명.

SkillCoreTable

· 스킬 코어를 구성하는데 있어 필요한 정보를 저장하는 테이블이다.

속성 이름	변형 타입	설명
index	고정	스킬 코어의 ID.
coreSkillID	고정	코어에 담긴 스킬 ID.

BoostCoreTable

· 강화 코어를 구성하는데 있어 필요한 정보를 저장하는 테이블이다.

속성 이름	변형 타입	설명
index	고정	강화 코어의 ID.
coreSkill1ID	고정	코어에 담긴 스킬1 ID.
coreSkill2ID	고정	코어에 담긴 스킬2 ID.
coreSkill3ID	고정	코어에 담긴 스킬3 ID.

SpecialCoreTable

· 특수 코어를 구성하는데 있어 필요한 정보를 저장하는 테이블이다.

속성 이름	변형 타입	설명
index	고정	특수 코어의 ID.
activateType	고정	발동 조건 타입 : Activate Type 테이블 참조.
activateValue	고정	발동 수치 값
effectType	고정	스킬 효과 타입 : Effect Type 테이블 참조.
valueType	고정	수치 값 타입 : 1(고정), 2(비율).
effectValue	고정	효과 수치 값.
effectTime	고정	효과 지속 시간.
coolTime	고정	스킬의 재사용 대기시간 수치.
cancleTime	고정	발동 조건 초기화까지의 시간.
remainingPeriod	고정	효과 소멸까지 남은 시간 : 0~6 사이의 값만 가짐.

5.4 기타 테이블

· [SpecialCoreActivateType] 테이블

ID	Type
1	적 처치
2	공격 횟수
3	같은 몬스터 처치
4	콤보킬 달성
5	룬 발동
6	피격 횟수
7	사망
8	공격 시

· [CoreLevelNeedExp] 테이블

core LV.	Skill Core	Boost Core	core LV.	Skill Core	Boost Core
	Need Exp			Need Exp	
1	55	55	14	120	250
2	60	70	15	125	265
3	65	85	16	130	280
4	70	100	17	135	295
5	75	115	18	140	310
6	80	130	19	145	325
7	85	145	20	150	340
8	90	160	21	155	355
9	95	175	22	160	370
10	100	190	23	165	385
11	105	205	24	170	400
12	110	220	25	-	-
13	115	235			

· [CharacterLevelSlotOpenCount] 테이블

Lv.	OpenCount	Total
200	7	7
205	1	8
210	2	10
215	1	11
220	2	13
225	1	14
230	2	16
235	1	17
240	2	19
245	1	20
250	2	22
255	1	23
260	2	25

· [CostSlotOpenCount] 테이블

Lv.	OpenCount
200	2
205	1
210	2
215	1
220	2
225	1
230	2
235	1
240	2
245	1
250	2
255	1
260	0

· [GainMatrixPointCount] 테이블

Lv.	Gain	Total	Lv.	Gain	Total	Lv.	Gain	Total
201	+1	1	221	+2	22	241	+2	62
202	+1	2	222	+2	24	242	+2	64
203	+1	3	223	+2	26	243	+2	66
204	+1	4	224	+2	28	244	+2	68
205	+1	5	225	+2	30	245	+2	70
206	+1	6	226	+2	32	246	+2	72
207	+1	7	227	+2	34	247	+2	74
208	+1	8	228	+2	36	248	+2	76
209	+1	9	229	+2	38	249	+2	78
210	+1	10	230	+2	40	250	+2	80
211	+1	11	231	+2	42	251	+2	82
212	+1	12	232	+2	44	252	+2	84
213	+1	13	233	+2	46	253	+2	86
214	+1	14	234	+2	48	254	+2	88
215	+1	15	235	+2	50	255	+2	90
216	+1	16	236	+2	52	256	+2	92
217	+1	17	237	+2	54	257	+2	94
218	+1	18	238	+2	56	258	+2	96
219	+1	19	239	+2	58	259	+2	98
220	+1	20	240	+2	60	260	+2	100

· [CostSlotOpenCost] 테이블

Lv.	1st Slot	2nd Slot	Lv.	1st Slot	2nd Slot	Lv.	1st Slot	2nd Slot
200	76,730,000	278,440,000	220	153,450,000	550,550,000	240	300,680,000	1,082,110,000
201	60,370,000	222,750,000	221	120,730,000	440,440,000	241	236,560,000	865,690,000
202	46,730,000	178,200,000	222	93,460,000	352,350,000	242	183,130,000	692,550,000
203	35,370,000	142,560,000	223	70,740,000	281,880,000	243	138,610,000	554,040,000
204	25,900,000	114,050,000	224	51,800,000	225,510,000	244	101,500,000	443,240,000
205	91,240,000	-	225	180,410,000	-	245	354,590,000	-
206	71,790,000	-	226	141,940,000	-	246	278,980,000	-
207	55,570,000	-	227	109,880,000	-	247	215,970,000	-
208	42,060,000	-	228	83,170,000	-	248	163,460,000	-
209	30,800,000	-	229	60,900,000	-	249	119,700,000	-
210	107,830,000	392,350,000	230	213,590,000	772,040,000	250	420,950,000	1,518,750,000
211	84,840,000	313,880,000	231	168,040,000	617,630,000	251	331,180,000	1,215,000,000
212	65,680,000	251,100,000	232	130,090,000	494,100,000	252	256,380,000	972,000,000
213	59,710,000	200,880,000	233	98,460,000	395,280,000	253	194,050,000	777,600,000
214	36,400,000	160,710,000	234	72,100,000	316,230,000	254	142,100,000	622,080,000
215	128,570,000	-	235	252,980,000	-	255	497,670,000	1,797,190,000
216	101,150,000	-	236	199,040,000	-	256	391,550,000	-
217	78,310,000	-	237	154,080,000	-	257	303,110,000	-
218	59,270,000	-	238	116,620,000	-	258	229,420,000	-
219	43,400,000	-	239	85,400,000	-	259	168,000,000	-