

메이플스토리 치장 아이템 컬렉션 시스템

‘레이디 블레어’의 라벨 컬렉션



CONTENTS

PART.01



개요

시스템 규칙

시스템 테이블

시스템 UI

시스템 부록

내용

페이지



프롤로그



03

시스템요약



05

기획 의도



06

기대효과



09

♥ 연관 주제

메이플스토리 : 스페셜/레드/블랙/마스터라벨 아이템

확률형 캐시 아이템 [로얄스타일, 마스터피스, 프리미엄 마스터피스] 통해 획득 가능한 캐릭터 치장 아이템

- ✓ 주기적으로 새로운 기수로 교체
- ✓ 단종 아이템은 플레이어 간 거래와 이벤트 보상으로만 얻을 수 있고, 착용 및 거래 시 월드 내 영구 귀속

인기 단종 세트는 높은 희소성으로 현금 수백 만 원 이상 가치로 거래되는 경우도 존재
희소한 아이템일수록 플레이어는 보유 사실 자체와 과시욕구 충족을 통해 성취감 경험

- 2025년 6월 기준

• 라벨 아이템 획득 구조



마스터라벨
 사용 전 1회에 한해 타인과 교환할 수 있으며, 아이템 사용 후에는 교환이 제한됩니다.

아이템 이름	가격	개당 가격	남은시간
블랙 타입	289,980,000,000 (2899억 8000만 0000)	-	33시간 43분
블랙 타입	289,990,000,000 (2899억 9000만 0000)	-	12시간 55분
블랙 타입	333,333,333,333 (3333억 3333만 3333)	-	19시간 18분
블랙 타입	333,333,333,333 (3333억 3333만 3333)	-	42시간 30분

마스터라벨 아이템 톨팁 & 메이플 옥션

♥ 기획 배경

수집 성취감을 강화시키는 시각적 피드백 구조 제안

세트 완성 시 제공되는 의자, 얼굴장식, 쿠폰 등 단발성 보상은 장기적인 성취감을 제공하기에 부족
얼마나 많은 아이템을 수집했는지 진척도와 기록을 통한 강화된 동기 부여 구조 필요

누적되는 세트 정보 확인 루트 부재 해결

단종 기수는 경매장에 올라온 아이템을 토대로 추적하거나, 외부 사이트를 통해 확인
신규/복귀 또는 코디에 미온적인 플레이어들은 정보 접근성이 떨어져 세트 존재조차 모르는 경우 발생

• 결론

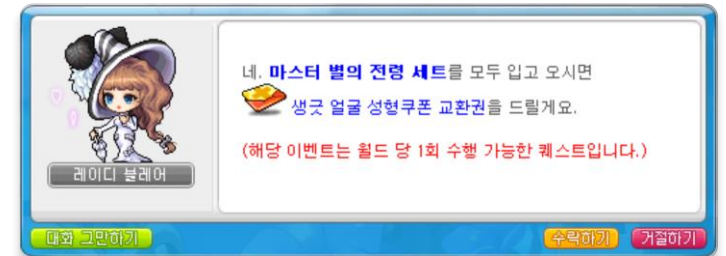
수집 + 완성 + 보상

기존 경험

기록

컬렉션을 통해 얻는 경험

라벨 아이템을 컬렉션화하는 시스템을 통해 기획 배경 보완
본 기획서에서는 [레이디 블레어의 라벨 컬렉션]으로 네이밍



마스터 라벨 세트 완성 퀘스트



아이템 톨팁 세트 정보

♥ 창작 시스템 소개

레이디 블레어의 라벨 컬렉션

월드 내 1회 이상 착용을 기준으로 **라벨 아이템 수집 기록과 관련 정보를 함께 보여주는 컬렉션 시스템**
수집 완성 세트를 **선택적으로 캐릭터 정보에 표시할 수 있는 노출 기능 제공**



컬렉션 시스템 수집 대상과 제공 기능

스페셜라벨(레드/블랙라벨 포함)과 마스터라벨 & 헤어 대상
단, 마스터 라벨 헤어는 컬렉션 진척도 집계에서 제외



대상

라벨 아이템 컬렉션

출시된 라벨 아이템 대상 월드 단위 수집 기록 시각화

헤어 & 세트 퀘스트 별도 항목 제공

수집 정보 노출

[마이 픽] 등록된 수집 완성 세트 플레이어의 캐릭터 정보에 표시

기능

- ✓ 치장 아이템 중에서도 높은 가치를 가지는 라벨 아이템의 장기 수집 동기와 재미 강화
- ✓ 라벨 아이템 수집 관련 정보 접근성 향상

♥ 기획 의도

시각화와 기록을 통해 지속적 수집 동기 강화

컬렉션 시스템을 통해 수집 대상과 현황을 구조화

단순 보유에서 수집 → 완성 → 기록으로 변화해 진척도 인식을 통한 정량적 만족과 장기 성취 제공

자기 표현 보조 기능으로 수집 과시 욕구 충족

완성한 세트를 선택적으로 다른 플레이어에게 노출 가능하게 해 자기 표현 보조

코디에서 확장된 형태로 고희소성 아이템 소장을 과시, 가치를 체감하는 경험 극대화

관련 정보 통합 제공으로 접근성 향상

출시를 통해 누적되는 세트를 모으고, 관련 퀘스트와 연계해 정보를 함께 제공

게임 외부에 의존하던 기존보다 정보 격차를 줄이고, 접근 편의성을 높여 관심 유도

강화된 수집 경험으로 관련 BM 상품과 간접 연계 효과

지속적으로 한정 상품을 노출시키고 축적하는 컬렉션 구조

높아진 접근성과 관심으로 인한 시장 반응 증가 및 직간접적인 BM 소비 심리 자극

코디에 대한 플레이어 문화



혹시...
작업장이세요?

착용 후 일반 장비는 조건부 재판매 가능, 치장 아이템은 영구 귀속

[코디에 신경 쓴 캐릭터 = 게임에 진심] 인식 형성

코디가 되어 있지 않으면 소외 당하거나 신뢰받지 못하기도 함



코디를 통한 자기 표현

♥ [레이디 블레어의 라벨 컬렉션] 시스템 네이밍

NPC 활용을 통해 컬렉션 성격을 직관적으로 인지시킬 수 있도록 설계

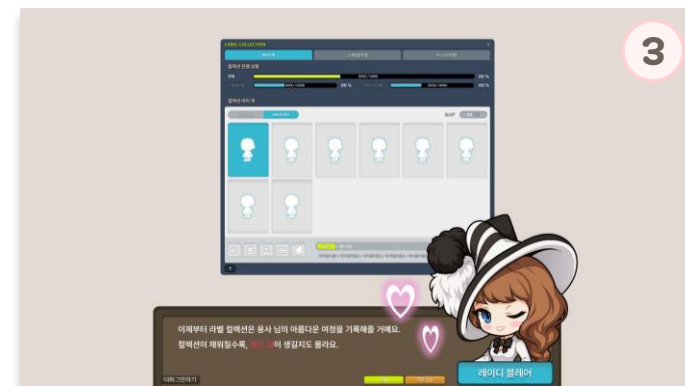
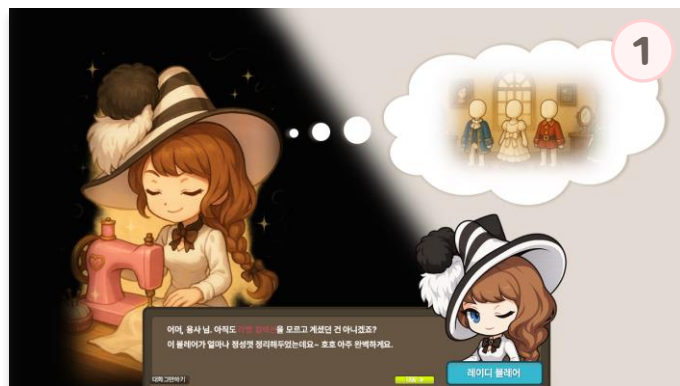
기존에 '레이디 블레어'는 라벨 아이템 세트 완성 퀘스트, 드림 익스프레스 등

치장 아이템 관련 콘텐츠에서 등장하는 NPC로 플레이어들에게 인식되는 존재

- 드림 익스프레스는 2025 ASSEMBLE 쇼케이스에서 발표된 [캐시 보관함 전직업 통합]으로 사라짐

- ✓ 플레이어 경험의 맥락으로 컬렉션 성격 암시
- ✓ 시스템 개방 시 NPC가 등장하는 안내 퀘스트로 컬렉션 존재감을 강화시키는 구조로 연계 가능

• 시스템 개방 안내 퀘스트



직업군 간 캐시이동 이벤트

드림 익스프레스

컬렉션 보상 설계

캐릭터 능력치에 영향을 주지 않아, 심리적 동기 기반으로 참여할 수 있도록 설계

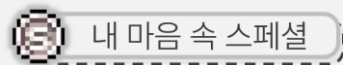
치장 아이템은 '전투복' 목적인 기간제 효과 적용중인 마스터라벨, 일부 세트 아이템을 제외하고

캐릭터 능력치와 무관하거나 미미한 효과를 제공해 강제성 없는 캐주얼 콘텐츠로 작용

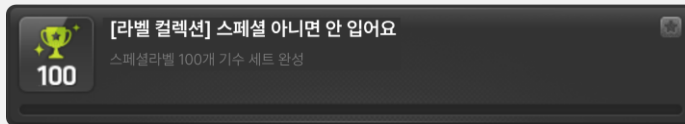
구분	스페셜라벨	마스터라벨
3세트 효과	-	올스탯 +5, 최대HP/MP +250, 공격력/마력 +3
5세트 효과	올스탯 +5, 공격력/마력 +3	올스탯 +10, 최대HP/MP +500, 공격력/마력 +7

- 마스터라벨 5세트 착용 시 라이딩 스킬 사용 가능

기존 세트 완성 보상과 성격 중복되지 않도록 획득 난이도와 기록에 집중된 '명예성 보상' 제안



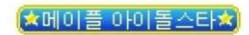
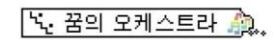
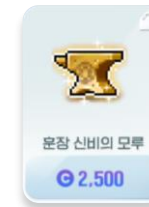
스페셜라벨 마이 픽 최초 설정 훈장



스페셜라벨 100개 기수 세트 완성 업적

- ✓ 기록과 마이 픽 기능을 통한 노출 자체가 의미 있는 성취 결과물
- ✓ [능력치 없는 훈장과 업적]을 제공해 보상 심리 충족 가능

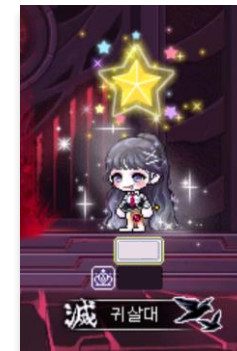
업적과 훈장



희귀하거나 인기있는 일부 훈장은 '모루'를 통해 비싸게 거래되며

훈장 수집과 업적 달성을 도전 목표로 설정하고 즐기기도 함

훈장과 업적을 채팅창에 링크해 노출하고 과시



훈장



메이플 업적

♥ 플레이어 유형별 기대효과

구분	'룩덕' 성향	하드코어	신규/복귀
특성	캐릭터 치장에 적극적	캐릭터 성장과 도전 위주의 플레이	라벨 아이템 정보 추적 부족
	높은 라벨 아이템 수집률	코디는 내 캐릭터 명예와 재력 과시용	수집 방향 설정과 목표 인식 어려운 상태
	소장 아이템에 대한 기록, 과시 욕구 높음	엔드 콘텐츠 달성 욕구 높음	플레이 스타일에 따라 코디 콘텐츠 유입 가능성 존재

• 메인 타겟

룩덕 성향 플레이어

수집 경험을 명확한 진척도로 전환해 **성취감을 강화, 정보 접근 편의성으로 만족도 증가**

• 서브 타겟

하드코어 플레이어

고자원 투입이 필수인 아이템 수집을 성취 과제로 제시해 과시욕 자극하는 **엔드 콘텐츠로 작동**

신규/복귀 플레이어

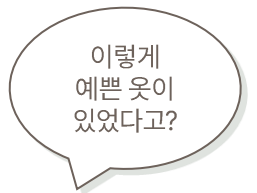
컬렉션을 통해 전체 수집 구조를 파악할 수 있게 하며 **라벨 아이템 수집에 대한 흥미 유도**



코디에 진심인
용사 A



네임드 랭커
용사 B



'메생' 한 달 차
용사 C

♥ 공통 기대효과

라벨 아이템 UX 허브 역할

수집 대상 아이템 및 관련 퀘스트 정보 연계 제공

수집 → 완성 → 기록까지 자연스러운 기능 통합 연결

관련 BM 상품에 대한 관심과 구매율 증가

✓ 수집 동기 자극 요소

완성 임박 세트에서 필요한 특정 파트와 주력 성별에서 확장된 파트에 대한 수집 욕구

한정 상품을 가시화하고 기록하는 컬렉션으로 지속적 수집 동기 강화

✓ 시장 반응과 기대 심리

라벨 아이템 노출 빈도가 증가하며 단종 세트 재조명 및 희소성 증가

현역 상품의 단종 이후 인기 및 희소성 기반 가치 상승 기대로 플레이어의 선제적 수집 심리 유도

메이플 로얄 스타일



마스터피스



프리미엄 마스터피스



프리스타일 쿠폰

종합적으로, 관련 BM 상품 구매 결정을 유도하는 심리적 기반으로 작용

치장성 BM의 구매 심리 구조

치장성 BM은 외형을 꾸며 보이는 재미에 기반한

자발적 감성 중심의 소비를 이끌어냄



구분	스페셜라벨	마스터라벨
첫 출시일	2013년 2월 6일	2013년 9월 17일
교체 주기	약 4주	약 9-10개월
누적 기수	146기	17기

- 2025년 6월 기준, 스페셜라벨은 [메이플 로얄 스타일] 판매 주기 제시

특히, 라벨 아이템은 1회성 상품이 아닌

새로운 테마가 주기적으로 출시되며

수집과 트렌드 추종 심리가 플레이어 구매 동기로 연결

장기적으로 안정적인 매출 구조를 형성하는 BM으로 작동

CONTENTS

PART.02



개요

시스템 규칙

시스템 테이블

시스템 UI

시스템 부록

내용

페이지



핵심 규칙



12

UI 포지션



13

UI 표시 규칙



14

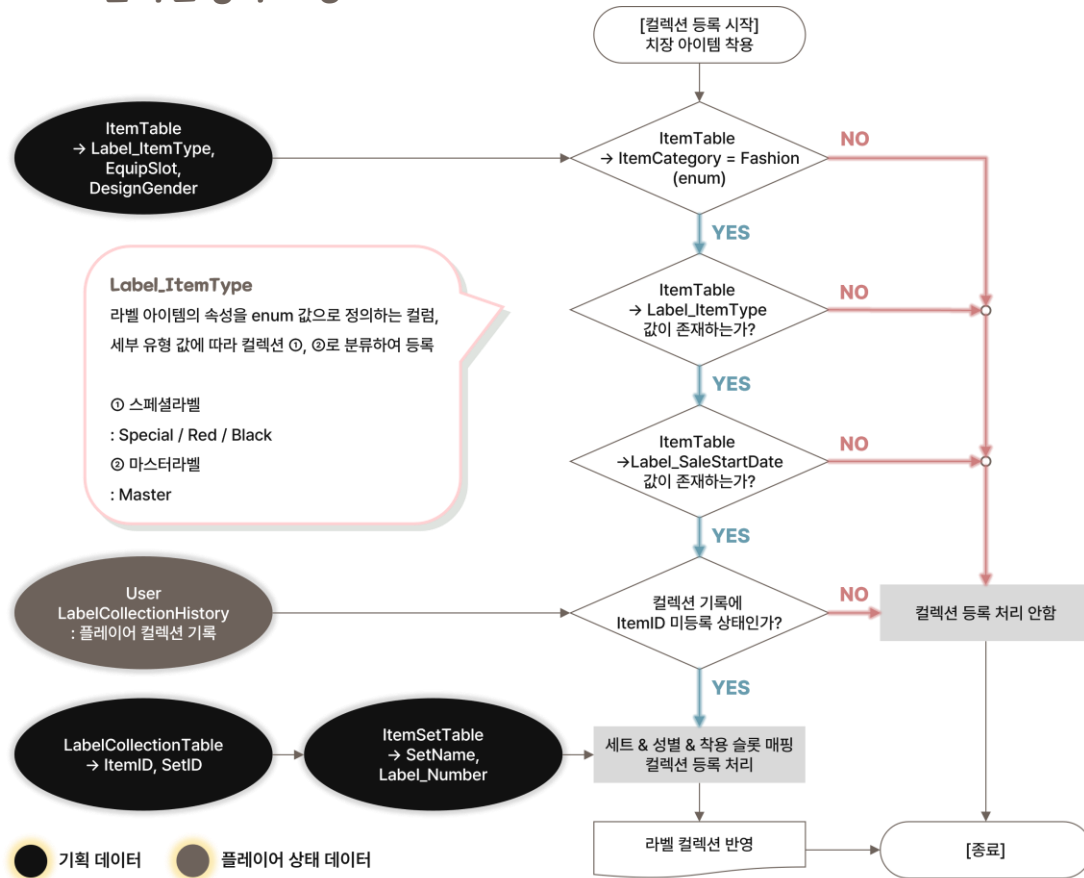
예외처리



17

라벨 컬렉션

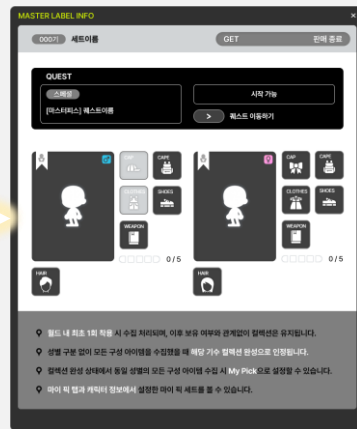
컬렉션 등록 과정



- 참조 데이터 정보는 P.18 [시스템 테이블] 파트 참고

구분	내용
적용 범위	월드 내 모든 캐릭터 공유
등록 트리거	치장 아이템 착용 시 컬렉션 등록 시스템 플로우 작동 시작
등록 대상	월드 내 컬렉션 등록 기록이 없는 ①, ②의 경우 ① 스페셜 / 레드 / 블랙 / 마스터라벨의 세트 구성 아이템 - ItemTable → ItemCategory, Label_ItemType, Label_SaleStartDate ② 마스터라벨 세트 구성 헤어 - 소비 아이템 [헤어 쿠폰] 사용을 트리거로 구성 아이템과 별도의 플로우 작동 - 세트에 속한 부가 정보 제공 목적으로 컬렉션 진척도에 미포함
컬렉션 유형	스페셜 / 레드 / 블랙라벨 ▶ 스페셜라벨 마스터라벨 & 마스터라벨 헤어 ▶ 마스터라벨 - ItemTable → SetID, Label_ItemType
등록 유지 기간	등록 후 영구 적용
세트 구성 아이템	5개 부위: 모자, 한벌옷, 신발, 망토 OR 장갑, 무기
세트 완성 조건	착용 성별 & 라벨 타입 무관 SetID가 같을 때, 구성 아이템의 중복 없는 5개 부위 컬렉션 등록
마이 픽 설정 조건	디자인 성별이 같은 세트 구성 아이템의 중복 없는 5개 부위 수집 완성 - ItemTable → DesignGender

♥ 라벨 컬렉션 UI



컬렉션 세트 정보

♥ 라벨 컬렉션 세부 기능 UI

선 (—)은 UI의 기능적 연결을 의미

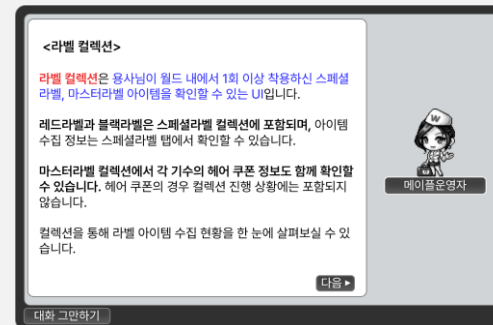
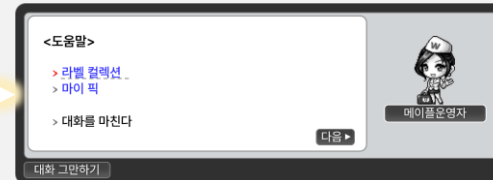
미완성 세트만 보기 ON

컬렉션 필터

판매 최신순

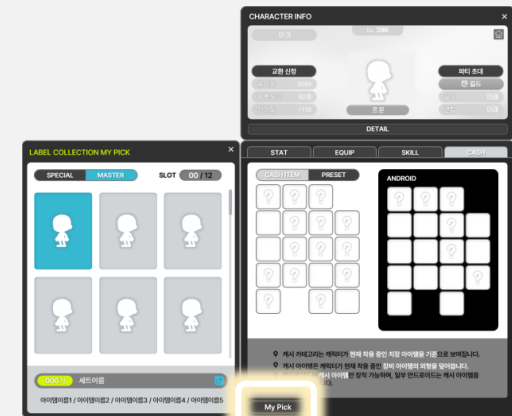
판매 과거순

컬렉션 정렬



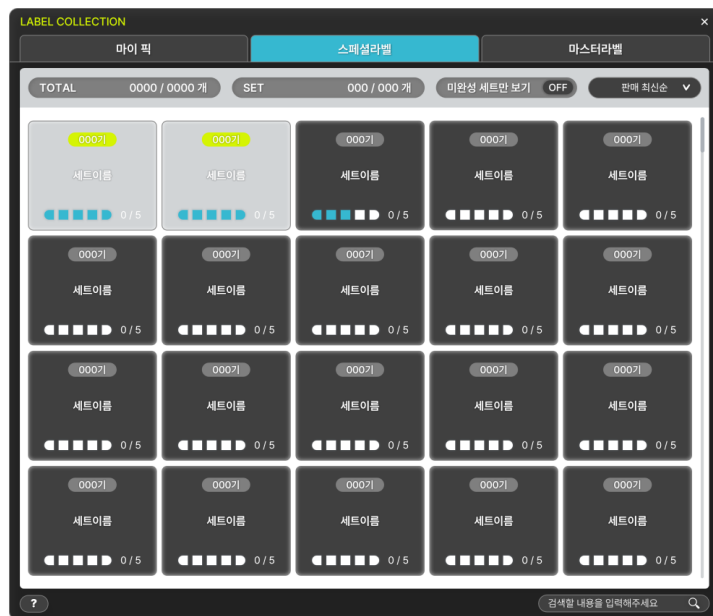
도움말

♥ 마이 픽 UI



캐릭터 정보 [마이 픽]

♥ 라벨 컬렉션 : 목록



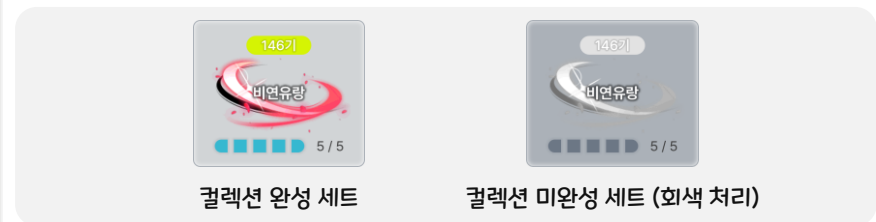
미완성 세트만 보기 ON



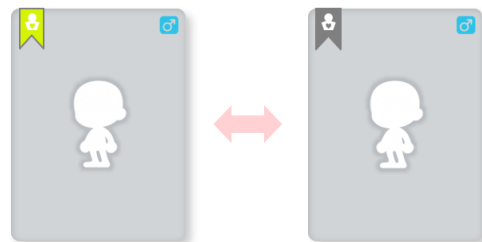
미완성 세트만 보기 OFF

필터 토글 입력

구분	내용
UI 표시 방식	상단 [스페셜라벨] / [마스터라벨] 탭 UI 입력
UI 표시 규칙	컬렉션 진행 상황 카운터 라벨(Counter Label) UI 구조 - 월드 내 라벨 컬렉션에 등록된 아이템 & 완성 조건 만족한 세트 수 표시 세트 목록 그리드 리스트(Grid List) UI 구조 - 기본 표시 상태 : [판매 최신순] 정렬, [미완성 세트만 보기] 필터 OFF - 라벨 컬렉션 UI 종료 시 까지 목록 필터 & 정렬 적용 상태 유지 - 그리드 버튼 : 완성 ▶ 컬러 / 미완성 ▶ 회색 처리 - 분할 게이지 바 : (5개 착용 부위) 수집 완성 조건 진척도 표시
UI 세부 기능	① [미완성 세트만 보기] 필터 ② [판매 최신순 / 판매 과거순] 정렬 : ItemTable → Label_SaleStartDate ③ 키워드 검색 기능 : 세트 기수 번호, 세트 이름, 아이템 이름



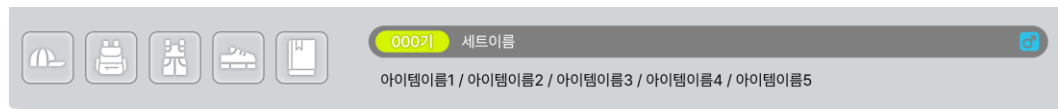
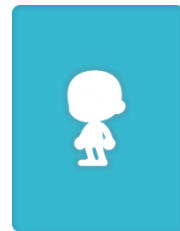
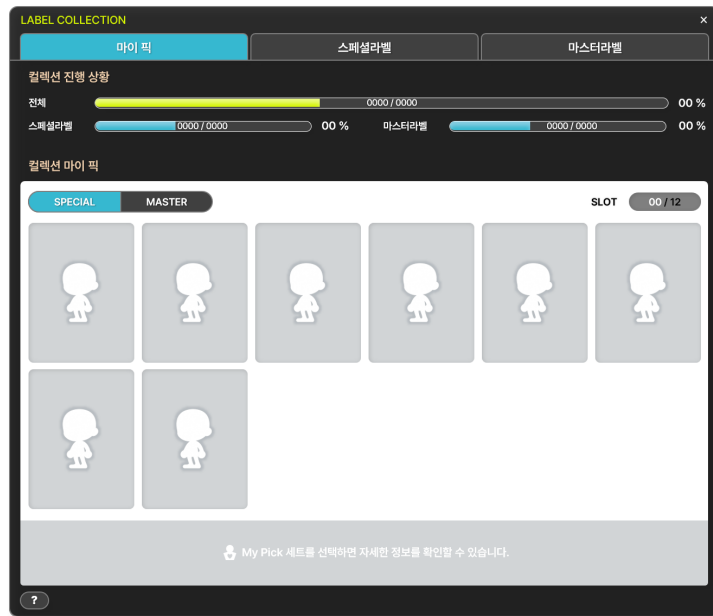
♥ 라벨 컬렉션 : 세트 정보



마이 픽 설정 (좌 : ON / 우 : OFF)

구분	내용
UI 표시 방식	라벨 컬렉션 목록의 그리드 버튼 입력
UI 표시 규칙	세트 기본 정보 세트 기수 & 이름, 아이템 판매 BM 상품 표시 세트 구성 그리드 레이아웃(Grid Layout) UI 구조 - 아이템 그리드 박스 : 컬렉션 등록 ▶ 컬러 / 컬렉션 미등록 ▶ 회색 처리 - 세트 외형 미리보기 : 스페셜라벨 ▶ 캐릭터 착용 헤어 / 마스터라벨 ▶ 세트 헤어 - 분할 게이지 바 : (디자인 성별별 5개 착용 부위) 수집 완성 조건 진척도 표시 컬렉션 등록 아이템 컬렉션 미등록 아이템 (회색 처리) - 구성 아이템을 착용 슬롯 단위로 시각적 배치 - 아이템 그리드 박스 영역 마우스 오버 시 툴팁 표시 - 모든 구성 아이템 수집 시 [마이 픽 설정] UI 토글 입력 활성화 퀘스트 세트 수집 완성 퀘스트 진행 상태를 표시하는 정보 패널 UI - 퀘스트 유형 : 스페셜라벨 ▶ [캐시 - 기간] / 마스터라벨 ▶ [캐시 - 스페셜]

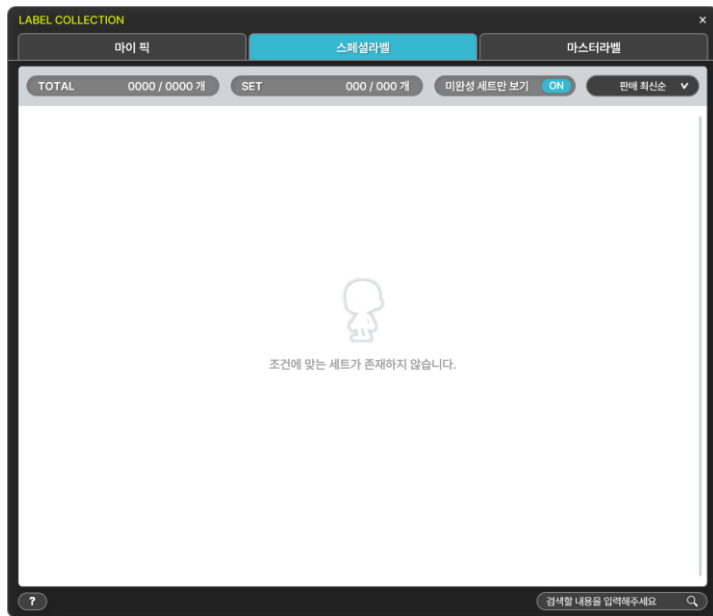
♥ 마이 픽



세트 정보 패널 표시

구분	내용
UI 표시 방식	라벨 컬렉션 UI 진입 시 기본 탭 적용 또는 [마이 픽] 탭 UI 입력
UI 표시 규칙	컬렉션 진행 상황 카운터 바(Counter Bar) UI 구조 - 월드 내 라벨 컬렉션 등록 아이템 수 표시 : 전체, 스페셜라벨, 마스터라벨 컬렉션 마이 픽 세그먼트 탭 버튼 통해 스페셜 및 마스터라벨 페이지 분리 & 전환 SPECIAL MASTER 스페셜라벨 선택 SPECIAL MASTER 마스터라벨 선택 그리드 리스트(Grid List) UI 구조 - 기본 표시 상태 : 설정일 내림차순 정렬, 그리드 버튼 미선택 - 세트 외형 그리드 버튼 : 선택 ▶ 컬러 하이라이트 / 미선택 ▶ 회색 처리 - 마이 픽 설정 가능 슬롯 개수 : 12개 마이 픽 설정 세트 정보 상단 그리드 버튼 입력 시 표시되는 정보 패널 UI - 정보 범위 : 세트 기수 & 이름, 구성 아이템 아이콘 & 이름, 디자인 성별
UI 연동	캐릭터 정보 본인 이외 다른 캐릭터의 마이 픽 정보 열람 기능

♥ 상황별 시스템 예외처리



결과 없음 상태 UI

구분	내용
아이템 보유 상태 변동 발생	컬렉션 등록 후에는 아이템 보유 여부와 관계없이 진척도 유지 ① 컬렉션 등록 아이템 미보유 : 마스터피스,페이백, 캐시 아이템 버리기 ② 컬렉션 등록 아이템 재획득 & 착용
[프리스타일 쿠폰] 적용 아이템	착용 성별이 공용 상태로 변경된 아이템 컬렉션 등록 시 디자인 성별 기준으로 처리
컬렉션 등록 주체 캐릭터 삭제	컬렉션 기록은 유지되며 계정의 월드 내 캐릭터 간 공유
월드 리프	도착 월드의 컬렉션 기록이 적용되며, 출발 월드의 기록과 합산되지 않음
필터 / 검색 대상 없는 경우	결과 없음 상태 UI 표시, 필터 OFF / 검색 적용 초기화 시 기본 표시 상태로 복귀 ① [미완성 세트만 보기] 필터 ON ② 키워드 검색 : 세트 기수 번호, 세트 이름, 아이템 이름
캐릭터 정보 : 마이 픽 열람 중 설정 상태 변동 발생	기존 상태가 유지되어 표시되며, UI 종료 후 재 열람 시 변경 사항 갱신 기존 기록 표시 ← 마이 픽 설정 변경 대상 열람 중인 플레이어 대상 플레이어

CONTENTS

PART.03



개요

시스템 규칙

시스템 테이블

시스템 UI

시스템 부록

내용

페이지



테이블 구조



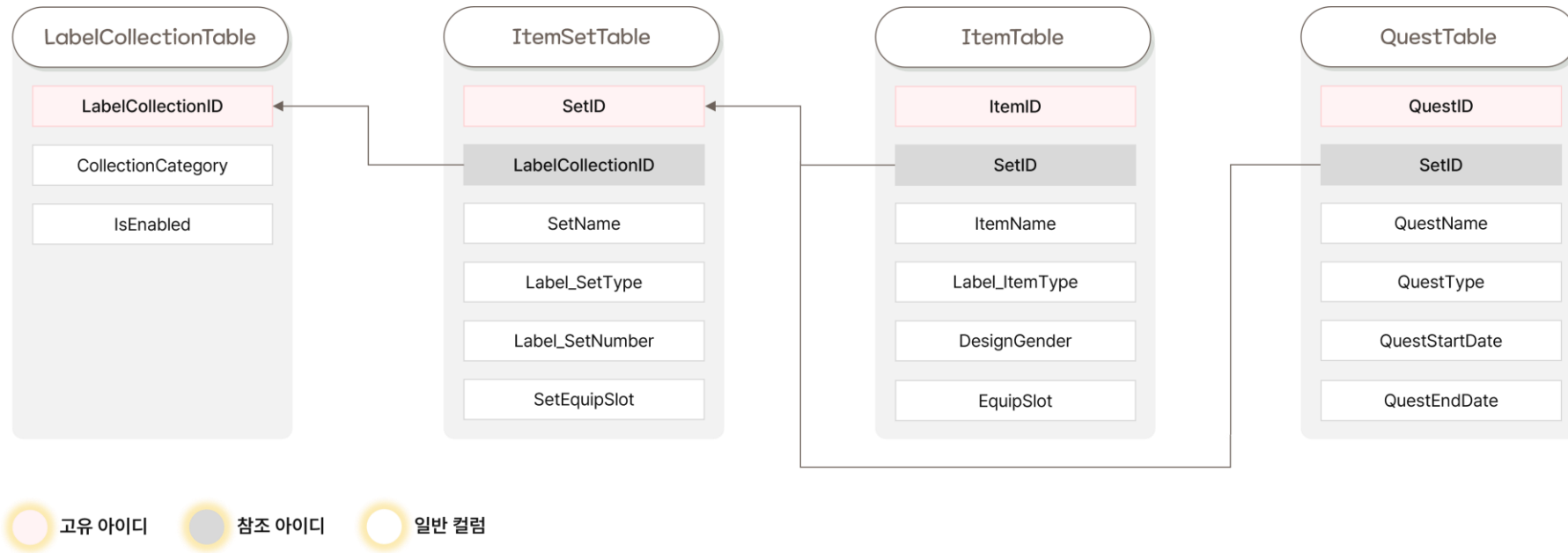
19

테이블 정의



21

♥ 연관 데이터



구분	데이터	주요 컬럼
라벨 컬렉션 테이블	라벨 컬렉션 & 마이 픽 규칙	LabelCollectionID, CollectionCategory, IsEnabled
아이템 테이블	아이템 기본 정보	ItemID, SetID, ItemName, Label_ItemType, DesignGender, EquipSlot
아이템 세트 테이블	아이템 세트 정보	SetID, LabelCollectionID, SetName, Label_SetType, Label_SetNumber, SetEquipSlot
퀘스트 테이블	퀘스트 기본 정보	QuestID, SetID, QuestName, QuestType, QuestStartDate, QuestEndDate

... 데이터 상세 항목은 별도 문서 [파일명 : 시스템테이블_메이플스토리_라벨컬렉션_김지원.xlsm] 참고 ...

♥ 신규 데이터 소개

라벨 컬렉션 시스템 구현을 위한 신규 데이터 확장

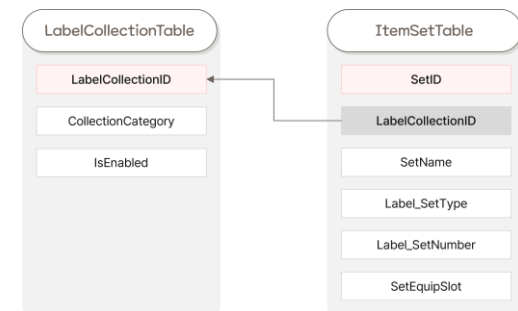
- ✓ 세트 단위로 컬렉션 규칙을 정의하는 라벨 컬렉션 테이블
- ✓ 기존 아이템 세트 데이터와 연결 위한 라벨 컬렉션 고유 아이디 참조 컬럼

라벨 컬렉션 테이블은 컬렉션 활성화 여부를 지정하는 [IsEnabled]와
고유 아이디 [LabelCollectionID]에 따라 작동 방식이 구분되도록 설계

IsEnabled		LabelCollectionID	
TRUE	활성	10	스페셜라벨
		20	마스터라벨
FALSE	비활성	99	-

- LabelCollectionID : 99는 컬렉션 대상이지만 등록을 비활성화해야 하는 상황을 고려한 유지보수용 값

아이템 세트 테이블 신규 참조 컬럼



구분	ItemSetTable
컬럼	LabelCollectionID
자료형	int
데이터 미입력 기본값	NULL

• 라벨 컬렉션 테이블 실제 데이터

-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
아이디	컬렉션카테고리	컬렉션카테고리 색인	컬렉션등록활성여부	컬렉션등록활성여부 색인	컬렉션진계별위	컬렉션유지별위	컬렉션완성아이템개수	컬렉션해아이템포함여부	세트해어표시여부	컬렉션성별활용여부	마이픽설정활성여부	마이픽노출여부	마이픽성별활용여부
int	enum	string	bool	string	enum	enum	int	bool	bool	bool	bool	bool	bool
is	CollectionCategory	//CollectionCategory	IsEnabled	//IsEnabled	CollectionScope	CollectionScopeGroup	RequiredItemCount	IncludeHair	ShowHairInSetInfo	AllowMasterGender	MyPickEnabled	MyPickVisible	AllowMasterGenderMyPick
10	SpecialLabel	스페셜라벨	TRUE	활성	Word	Word	5	NULL	NULL	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE
20	MasterLabel	마스터라벨	TRUE	활성	Word	Word	5	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE
99	NONE	미분류	FALSE	비활성	Word	Word	5	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE

♥ 라벨 컬렉션 테이블

컬럼명	컬럼 의미	자료형	참조 테이블	내용
LabelCollectionID	라벨 컬렉션 아이디	INT	-	고유 아이디
CollectionCategory	컬렉션 카테고리	ENUM	-	대상 아이템을 [아이템 세트 테이블] Label_SetType과 일치하도록 카테고리 분류 데이터 미입력 기본값 : NONE (SpecialLabel / MasterLabel / NONE)
IsEnabled	컬렉션 등록 기능 활성화 여부	BOOL	-	비활성은 유지 보수 용도로 설계된 값 기본값 : 활성화 (TRUE : 활성화 / FALSE : 비활성)
CollectionScope	컬렉션 기록 집계 범위	ENUM	-	기본값 : 월드 단위 (Character / Word / MapleID / NexonID)
CollectionKeeping	컬렉션 기록 유지 범위	ENUM	-	기본값 : 월드 단위 (Character / Word / MapleID / NexonID)
RequiredItemCount	컬렉션 완성 필요 아이템 수	INT	-	기본값 : 5개
IncludeHair	컬렉션 완성 헤어 아이템 포함 여부	INT	-	기본값 : 미포함 (TRUE : 포함 / FALSE : 미포함)
AllowMixGender	컬렉션 완성 성별 혼합 수집 허용 여부	BOOL	-	디자인 성별에 따라 성별 구분 기본값 : 허용 (TRUE : 허용 / FALSE : 비허용)
MyPickEnabled	마이 픽 설정 기능 활성화 여부	BOOL	-	컬렉션 등록 기능이 활성화인 경우 활성화 기본값 : 활성화 (TRUE : 활성화 / FALSE : 비활성)
AllowMixGenderMyPick	마이 픽 성별 혼합 수집 허용 여부	BOOL	-	디자인 성별에 따라 성별 구분 기본값 : 비허용 (TRUE : 허용 / FALSE : 비허용)

... 데이터 상세 항목은 별도 문서 [파일명 : 시스템테이블_메이플스토리_라벨컬렉션_김지원.xlsm] 참고 ...

♥ 아이템 테이블

컬럼명	컬럼 의미	자료형	참조 테이블	내용
ItemID	아이템 아이디	INT	-	고유 아이디
ItemName	아이템 이름	INT	StringTable	아이템 이름에 해당하는 [스트링 테이블] 아이디 연결 데이터 미입력 시 기본값 : NULL
ItemCategory	아이템 카테고리	ENUM	-	아이템을 사용 성격에 따라 나누는 최상위 분류 데이터 미입력 기본값 : NONE (Equipment / ... / Cash / Fashion / NONE)
SetID	아이템 세트 아이디	INT	ItemSetTable	세트에 속한 아이템의 세트 단위 정보 연결 데이터 미입력 기본값 : NULL
DesignGender	디자인 성별	ENUM	-	아이템 사용 성별과 별개로 외형에 따라 성별이 나뉜 경우 성별 속성 부여 데이터 미입력 기본값 : NONE (Man / Woman / Unisex / NONE)
Label_SaleStartDate	라벨 아이템 판매 시작 날짜	DATETIME	-	라벨 아이템 BM 판매 시작 날짜, [yyyy-mm-dd hh:mm:ss] 형식으로 표기 입력 존재 시 고정값 : 10:00:00 (시간) 데이터 미입력 기본값 : NULL
Label_ItemType	라벨 아이템 유형	ENUM	-	라벨 아이템을 [아이템 세트 테이블] Label_SetType과 일치하도록 카테고리 분류 [아이템 테이블] Label_ItemSubType 컬럼의 상위 분류 세부 유형 스페셜라벨, 레드라벨, 블랙라벨은 스페셜라벨로 분류 데이터 미입력 기본값 : NONE (SpecialLabel / MasterLabel / NONE)

... 데이터 상세 항목은 별도 문서 [파일명 : 시스템테이블_메이플스토리_라벨컬렉션_김지원.xlsm] 참고 ...

♥ 아이템 세트 테이블

컬럼명	컬럼 의미	자료형	참조 테이블	내용
SetID	아이템 세트 아이디	INT	-	고유 아이디
SetName	세트 이름	INT	StringTable	아이템 세트 이름에 해당하는 [스트링 테이블] 아이디 연결 데이터 미입력 기본값 : NULL
Label_SetType	라벨 치장 세트 유형	ENUM	-	[아이템 세트 테이블] SetType 컬럼 값이 LabelSet인 경우 하위 분류 데이터 미입력 기본값 : NONE (SpecialLabel / MasterLabel / NONE)
SpecialLabel_SetNumber	스페셜라벨 기수 번호	INT	-	[아이템 세트 테이블] Label_SetType 컬럼 값이 SpecialLabel인 경우 스페셜라벨 기수 번호 부여 데이터 미입력 기본값 : NULL
MasterLabel_SetNumber	마스터라벨 기수 번호	INT	-	[아이템 세트 테이블] Label_SetType 컬럼 값이 MasterLabel인 경우 마스터라벨 기수 번호 부여 데이터 미입력 기본값 : NULL
LabelCollectionID	라벨 컬렉션 아이디	INT	LabelCollectionTable	라벨 아이템의 컬렉션 등록을 위한 규칙 정보 연결 데이터 미입력 기본값 : NULL
SetEquipSlotCount	세트 착용 부위 개수	INT	-	[아이템 세트 테이블] Label_SetType에 따라 적용되는 세트 착용 부위 수 입력 존재 시 고정값 : 5개 (스페셜라벨) / 6개 (마스터라벨) 데이터 미입력 기본값 : NULL

... 데이터 상세 항목은 별도 문서 [파일명 : 시스템테이블_메이플스토리_라벨컬렉션_김지원.xlsm] 참고 ...

♥ 퀘스트 테이블

컬럼명	컬럼 의미	자료형	참조 테이블	내용
QuestID	퀘스트 아이디	INT	-	고유 아이디
QuestName	퀘스트 이름	INT	StringTable	퀘스트 이름에 해당하는 [스트링 테이블] 아이디 연결 데이터 미입력 시 기본값 : NULL
QuestNameTag	퀘스트 이름 태그	INT	StringTable	퀘스트 이름 앞에 붙는 태그 문구를 지정하는 [스트링 테이블] 아이디 연결 스페셜라벨 관련 "[로얄스타일]", 마스터라벨 관련 "[마스터피스]" 태그 문구 삽입 데이터 미입력 시 기본값 : NULL
QuestType	퀘스트 유형	ENUM	-	데이터 미입력 시 기본값 : NONE (Main / ... / TimeLimited / Special / NONE)
IsTimeLimited	기간 한정 여부	BOOL	-	퀘스트 진행 가능 기간 존재 여부 데이터 미입력 시 기본값 : NULL (TRUE : 한정 / FALSE : 상시)
IsRepeatable	반복진행 가능 여부	BOOL	-	퀘스트 반복 진행 가능 여부 데이터 미입력 시 기본값 : NULL (TRUE : 가능 / FALSE : 불가능)
QuestRewardID	퀘스트 보상 아이디	INT	QuestRewardTable	퀘스트 달성 보상에 대한 정보 연결 데이터 미입력 시 기본값 : NULL
SetID	아이템 세트 아이디	INT	ItemSetTable	퀘스트 진행 관련 아이템 세트 정보 연결 데이터 미입력 시 기본값 : NULL

... 데이터 상세 항목은 별도 문서 [파일명 : 시스템테이블_메이플스토리_라벨컬렉션_김지원.xlsm] 참고 ...

CONTENTS

PART.04



개요

시스템 규칙

시스템 테이블

시스템 UI

시스템 부록

내용

페이지



UI 출력/해제



26

UI 컴포넌트



27

♥ 라벨 컬렉션 UI

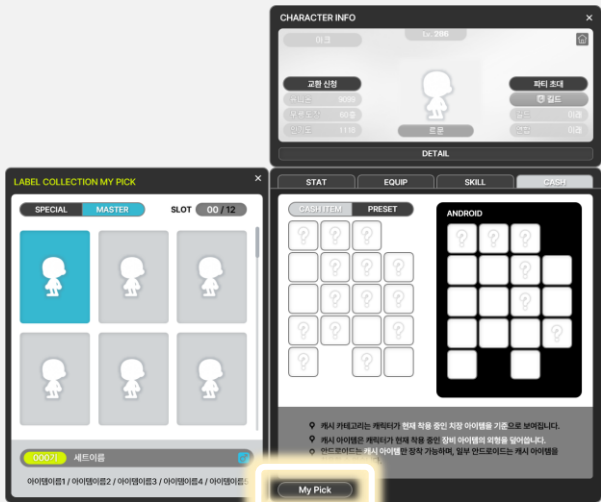


라벨 컬렉션 : 목록 & 세트 정보



메뉴

♥ 캐릭터 정보 UI



캐릭터 정보 : 마이 픽

구분	라벨 컬렉션 : 목록	라벨 컬렉션 : 세트 정보	라벨 컬렉션 : 마이 픽	마이 픽
출력	(라벨 컬렉션 UI 진입 후) 스페셜라벨 / 마스터라벨 탭 버튼 입력	목록 : 세트 정보 버튼 입력	라벨 컬렉션 단축키 입력	(캐릭터 정보 UI 진입 후) 마이 픽 기능 버튼 입력
			[메뉴] - [아이템 : 라벨 컬렉션]	
해제	라벨 컬렉션 단축키 재입력	목록 : 세트 정보 버튼 재입력	마이 픽 탭 버튼 입력	My Pick
	ESC	ESC	라벨 컬렉션 단축키 재입력	캐릭터 정보 단축키 재입력
	닫기 기능 버튼 입력	닫기 기능 버튼 입력	ESC	ESC
			닫기 기능 버튼 입력	닫기 기능 버튼 입력

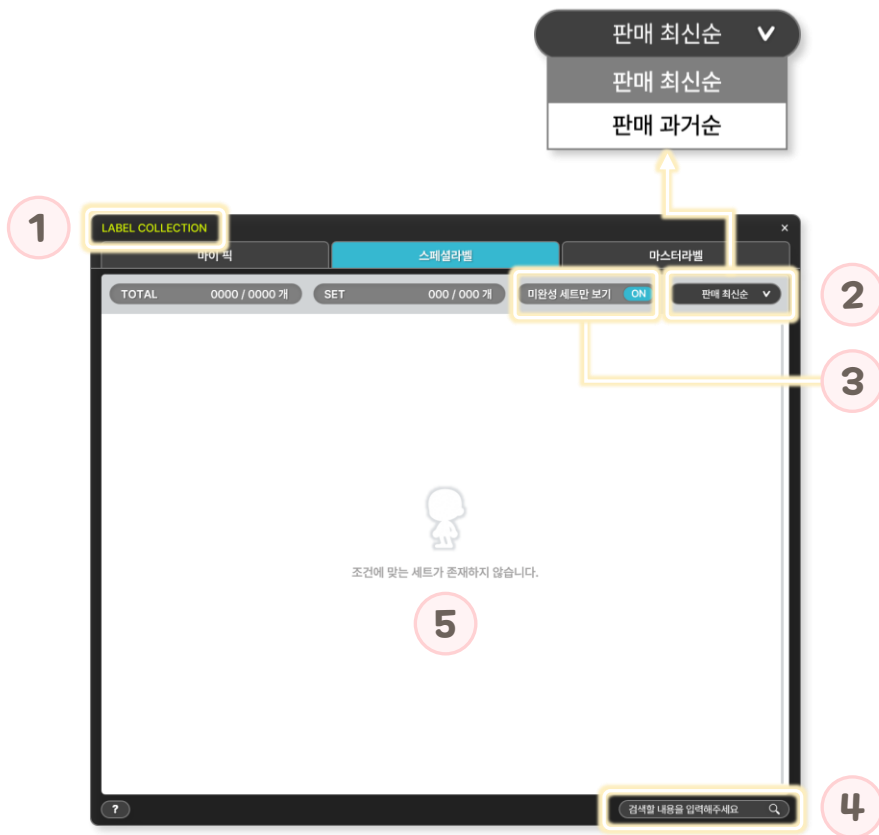
♥ 라벨 컬렉션 : 목록

- 스페셜 / 마스터라벨 탭 각각 공통 적용

구분	컴포넌트	내용
1	컬렉션 진행 상황	고정 문자 "TOTAL {0} / {1} 개" - {0} : 컬렉션 등록된 아이템 수 (최대 네 자릿수) - {1} : 컬렉션 대상 아이템 수 (최대 네 자릿수) 고정 문자 "SET {0} / {1} 개" - {0} : 컬렉션 등록된 세트 수 (최대 네 자릿수) - {1} : 컬렉션 대상 세트 수 (최대 네 자릿수)
2	세트 정보	고정 문자 "{0} 기" - {0} : 세트 기수 (최대 세 자릿수) - ItemSetTable → S_label_Number(M_Label_Number), SetID - 컬렉션 완성 시 구역 컬러 : #D5F403 (미완성 시 회색 처리) 세트 이름 - ItemSetTable → SetName, SetID
3	수집 진척도	고정 문자 "{0} / 5" - {0} : 수집한 세트 구성 아이템 수 (0~5) - 오른쪽 방향으로 차오르는 분할 게이지 바 컬러 : #36B8D0
4	스크롤	상하방향 드래그 스크롤 바 - 표시되는 그리드 버튼 수 ≤ 20 ▶ 스크롤 버튼 숨김 처리 & 비활성화



♥ 라벨 컬렉션 : 목록



- 스페셜 / 마스터라벨 탭 각각 공통 적용

구분	컴포넌트	내용
1	UI 타이틀	고정 문자 "LABEL COLLECTION" - StringTable → UI_LabelCollection_Title01 - 문자 컬러 : #D5F403
2	정렬	판매 시작일 기준 정렬 버튼 - 드롭 다운 메뉴 입력 방식 - ItemTable → Label_SaleStartDate
3	필터	[미완성 세트만 보기] 필터 토글 버튼 - ON : 컬렉션 미완성 상태인 세트 목록 필터링
4	키워드 검색	세트 기수 번호, 세트 및 아이템 이름 검색 텍스트 입력창 - [검색 버튼] 또는 [Enter] 입력 시 전체 컬렉션 대상 세트 필터링 - ItemSetTable → S_Label_Number(M_Label_Number), SetName - ItemTable → ItemName, SetID - StringTable : StringID 연계
5	결과 없음 상태	고정 문자 "조건에 맞는 세트가 존재하지 않습니다." - StringTable → UI_LabelCollection_EmptyMessage 결과 없음 표시 이미지 - ResourcePathTable → Icon_CharacterSilhouette

♥ 라벨 컬렉션 : 세트 정보



- 스페셜 / 마스터라벨 탭 각각 공통 적용

구분	컴포넌트	내용
1	UI 타이틀	고정 문자 "SPECIAL LABEL INFO" - 마스터라벨 세트 정보는 고정 문자 "MASTER LABEL INFO" 표시 - StringTable → UI_LabelCollection_Title02 - 문자 컬러 : #D5F403
2	세트 정보	고정 문자 "{0} 기" - {0} : 세트 기수 (최대 세 자릿수) - ItemSetTable → S_Label_Number(M_Label_Number), SetID - 컬렉션 완성 시 구역 컬러 : #D5F403 (미완성 시 회색 처리) 세트 이름 - ItemSetTable → SetName, SetID
3	판매 정보	세트 구성 아이템을 판매하는 BM 상품 - ① 메이플 로얄 스타일, ② 마스터피스, ③ 판매 종료 - ItemTable → Label_SaleStartDate, Label_SaleEndDate, SetID
4	퀘스트 정보	세트 완성 퀘스트 - QuestTable → QuestName, QuestType, QuestID, ... 플레이어 퀘스트 진행 상태 - 시작 불가 및 퀘스트 시작 트리거 미발생 : 하이픈(-) 표시

♥ 라벨 컬렉션 : 세트 정보



- 스페셜 / 마스터라벨 탭 각각 공통 적용

구분	컴포넌트	내용
1	세트 외형	외형 미리보기 표시 이미지 - ResourcePathTable → Character_Outfit_[SetID]_Male/Female - ItemTable → DesignGender, ItemID, SetID
2	구성 아이템 정보	아이템 착용 부위 - ㉔ : CAP, ㉕ : CLOTHES, ㉖ : SHOES, ㉗ : CAPE / GLOVES, ㉘ : WEAPON, ㉙ : HAIR (헤어 부위는 마스터라벨 세트만 해당) - ItemTable → EquipSlot, DesignGender, ItemID, SetID 구성 아이템 표시 이미지 - ResourcePathTable → Icon_ItemThumbnail_[ItemID] - ItemTable → ItemID
3	수집 진척도	고정 문자 "{0} / 5" - {0} : 수집한 세트 구성 아이템 수 (0~5) - 오른쪽 방향으로 차오르는 분할 게이지 바 컬러 : #36B8D0
4	고정 안내 텍스트	고정 문자 [라벨 컬렉션 안내 텍스트] - StringTable → UI_LabelCollection_GuideText09 안내 아이콘 표시 이미지 - ResourcePathTable → Icon_Guide

♥ 마이 픽



구분	컴포넌트	내용
1	컬렉션 진행 상황	고정 문자 "컬렉션 진행 상황" - StringTable → UI_LabelCollection_SubTitle22 - 문자 컬러 : #F1D1AF 라벨 컬렉션 전체 아이템 수집 진척도 (스페셜라벨 + 마스터라벨) - 오른쪽 방향으로 차오르는 카운터 바 컬러 : #D5F403 라벨 유형별 아이템 수집 진척도 - 오른쪽 방향으로 차오르는 카운터 바 컬러 : #36B8D0
2	컬렉션 마이 픽	고정 문자 "컬렉션 마이 픽" - StringTable → UI_LabelCollection_SubTitle23 - 문자 컬러 : #F1D1AF
3	마이 픽 설정 개수	고정 문자 "{0} / 12" - {0} : 마이 픽 설정된 세트 수 (최대 두 자릿수, 0~12)
4	세트 정보 패널	고정 문자 "My Pick 세트를 선택하면 자세한 정보를 확인할 수 있습니다." - StringTable → UI_LabelCollection_GuideText20 - 세트 미선택 상태 마이 픽 아이콘 표시 이미지 - ResourcePathTable → Icon_MyPick

♥ 마이 픽



구분	컴포넌트	내용
1	마이 픽 세트 외형	외형 미리보기 표시 이미지 - ResourcePathTable → Character_Outfit_[SetID]_Male/Female - ItemTable → DesignGender, ItemID, SetID - 선택 입력 시 배경 표시 컬러 : #36B8D0
2	구성 아이템 정보	고정 문자 "{0} / {1} / {2} / {3} / {4}" - {0}~{4} : 각 착용 부위 구성 아이템 이름 - {0} : 모자, {1} : 한벌옷, {2} : 신발, {3} : 망토 / 장갑, {4} : 무기 - ItemTable → ItemName, DesignGender, ItemID, SetID 구성 아이템 표시 이미지 - ResourcePathTable → Icon_ItemThumbnail_[ItemID] - ItemTable → ItemID
3	세트 정보	고정 문자 "{0} 기" - {0} : 세트 기수 (최대 세 자릿수) - ItemSetTable → S_Label_Number(M_Label_Number), SetID - 구역 컬러 : #D5F403 세트 이름 - ItemSetTable → SetName, SetID

CONTENTS

PART.05



개요

시스템 규칙

시스템 테이블

시스템 UI

부록

내용

페이지



부록 : 첫 번째



34

부록 : 두 번째



35

♥ 성별 혼합 수집 시에도 컬렉션 완성을 인정하는 이유

플레이어 경험과 게임 동향을 고려한 유연한 기준 제공 의도

플레이어의 편향 수집 성향 인정

대다수 플레이어에서 주력 캐릭터 성별 중심으로 치장 아이템 수집 및 활용 경향성 존재
세트 완성 조건으로 **전체 성별 수집 강제 시 컬렉션 달성을 위한 피로 증가 우려**

최신 BM 상품 출시로 선택 다양성 증가

아이템 성별 제한을 해제하는 [프리스타일 쿠폰]으로 코디 자유도가 높아지는 추세
플레이어 선택 다양성이 확대되는 흐름에 맞춰 **성별이 섞인 조합도 유효하게 인정하는 방향으로 설계**

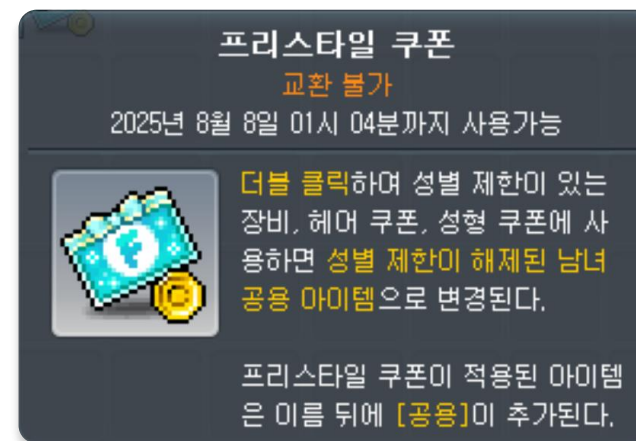
• 성별별 수집 구조를 반영한 영역



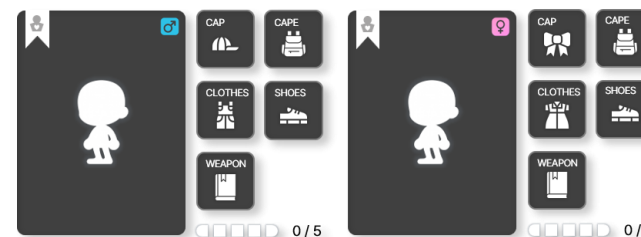
이 기수 컬렉션은 완성했는데,
두 파트만 더 모으면 여자 세트까지 완성이야...

세트 정보의 시각적 진척도와 마이 픽 설정 조건은 성별별로 적용

성별 구성 차이를 반영한 **컬렉션 구조 시각화와 확장된 파트에 대한 수집 동기 자극 요소 역할**



프리스타일 쿠폰



동일 성별의 모든 구성 아이템 수집 시 My Pick으로 설정 가능

성별 구분된 시각적 진척도 와이어 프레임

♥ 추가적으로 컬렉션에 표시되는 정보 범위나 기능으로 고려한 점

월드 내 아이템 보유 현황 & 위치 확인 편의 기능 확장

아이템 마우스 오버 시 캐릭터 또는 캐시 보관함의 아이템 보유 위치를 툴팁 형식으로 제공
컬렉션에서 기록 이후 아이템 관리까지 이어질 수 있는 구조 고려

• 기능 고려 배경

아니...
 분명 있었는데 못 찾겠어요!



[메이플 유니온] 시스템으로 월드 내 다캐릭터 육성하는 구조

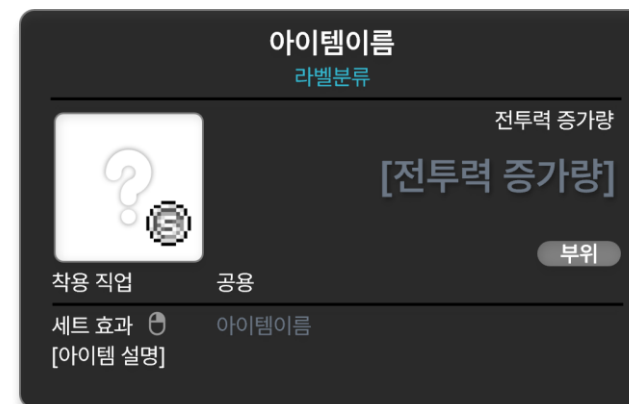
수집률이 높은 플레이어일수록 여러 캐릭터를 오가는 과정에서 위치가 고립되거나 보유 사실 망각

- 유니온을 어느 정도 완성한 플레이어 기준 월드 내 40여 캐릭터 보유

• 제외 이유

[마스터피스] 또는 [페이백] 등으로 컬렉션 등록된 아이템 보유 상태에 변동 발생 가능

예외처리와 실시간 플레이어 상태 연동에서 복잡성 증가 우려, 시스템 단순화를 위해 기능 제외



COLLECTION 월드 내 보유 아이템

캐릭터이름 : 인벤토리

캐릭터이름 : 기본 장착 중

캐릭터이름 : 코디 프리셋 1번 장착 중

캐시 보관함

월드 내 총 보유 개수 : 00개

COLLECTION 월드 내 미보유 아이템

아이템 보유 위치 툴팁 와이어 프레임 (보유 또는 미보유)

THANK YOU



“컬렉션이 빛날수록, 용사님의 스토리도 깊어집니다”



playbywon@gmail.com