

박민규
mjyb9853@naver.com

목차

1 기획 배경 p. 3–5

- 문제 인지 3
- 현 상황 4
- 레퍼런스 5

2 기획 의도 p. 6–7

- 개편 방향 6
- 기대 효과 7

3 플로우차트 · UI p. 8–21

- 지원자 참여 신청 (게시판 · 상세) 8–13
- 모집글 작성 14–15
- 모집글 관리 (신청자 · 내 모집글) 16–18
- 신청 내역 관리 19–20
- Q&A 21

4 데이터 구조 p. 22–27

- ERD 22
- 테이블 참조 23–27

1. 기획 배경 – 문제 인지

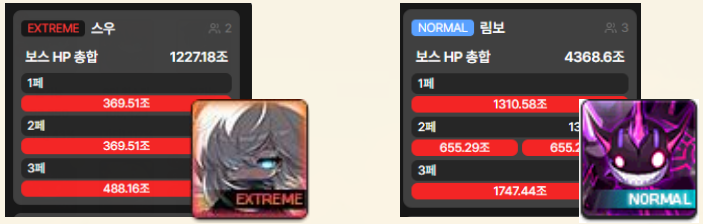
! 메이플의 성장 곡선은 파티플레이를 요구해요

유저가 성장할수록 **성장 속도는 느려질 수밖에 없다**

그러나 다음 보스로의 **요구 스펙은 늘어만 간다**…

솔로 플레이를 즐기던 유저들조차 **두배 이상 강한** 다음 단계 보스 도전을 위해서는 **파티가 필수!**

상위보스에 진입하는 유저가 늘고 있는 현 시점이 **새로운 시스템을 도입하기 적합한 시기**라고 볼 수 있다고 생각한다



두 배 이상의 체력 차이!



상위 보스의 시작, 2%에 달하는 유저 비율

Q. 기존 시스템을 사용하면 안 돼?

1. 타 콘텐츠 진행 중 **구인 불가**
2. 비접속 시 **구인 불가**



〈– 오후 8시 기준 전체 파티원 구인글 수 단 3개

기존 시스템은
유저들이 이용하지 않아 사장된 지 오래…

1. 기획 배경 – 현 상황

Q. 그럼 지금까지는 어떻게 파티를 구했어?

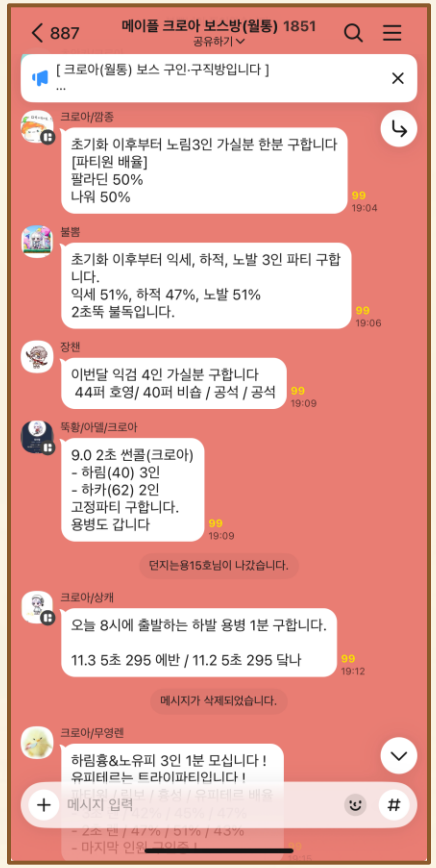
주로 **외부 플랫폼에 의존**하여
구인구직을 하는 유저들

유저들이 자주 하는 구인구직의 형태는?

- ▶ 글을 남겨놓으면 **추후 연락**을 줄 수 있는 형태
- ▶ **비접속 시에도** 구인이 가능한 형태



디스코드 보스 구인구직 게시판



보스 구인구직 오픈채팅방

1. 기획 배경 – 레퍼런스

Q. 다른 게임의 파티 구직은?

로스트아크



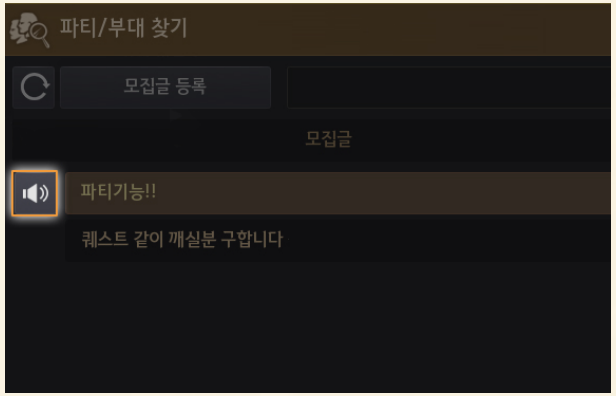
파티 찾기 → 그룹 신청

모집 글 등록

그룹 형태의 파티 참가 가능
파티 모집 중 **다른 콘텐츠 입장** 가능

▶ **인게임 파티 모집의 편의성 증대**

검은사막



파티 모집 홍보

파티 모집 글 **1분에 한 번씩 홍보** 기능 존재

▶ **인게임 자체 파티 모집 홍보 용이**

등록 1시간 후 **모집글 자동 삭제**

▶ **허수 형태의 구인글 최소화**

2. 기획 의도 - 개편 방향

새로운 파티 모집은요

1 콘텐츠 이용에 제약을 받지 않아요



게시판 형태를 차용하여
구인구직글 작성 후
자유로운 플레이 가능

2 비접속 시에도 구인이 가능해요



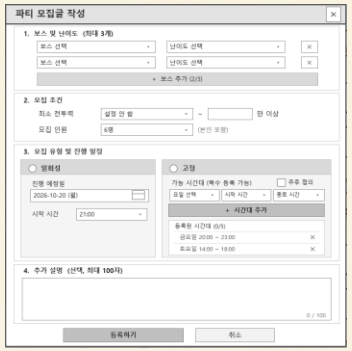
비접속 시에도 유지되는
게시판 내 구인글,
쪽지 시스템 연동을 통한
의사 전달

3 인게임 노출이 잘되는 곳에 있어요



마을마다 NPC 형태로의
배치를 통한
쉬운 접근성 및 지속적 노출

4 구체적인 구인구직 조건 설정이 가능해요



고정파티, 요일 시간 등의 조건
구직 시 설정 가능

2. 기획 의도 - 기대 효과



유저들의 인게임
체류 시간 증가 기대

- 외부 플랫폼에서 이루어지던 파티 구인 / 구직 활동을 **인게임으로 유도**
- 모집글 탐색, 조건 비교 등 게임 내 활동을 통한 **체류 시간 증가**



파티 모집에 따른
이용자 부담 완화 및 접근성 개선

- 콘텐츠 **참여 포기 감소** 및 **지속적인 파티 플레이 유도**



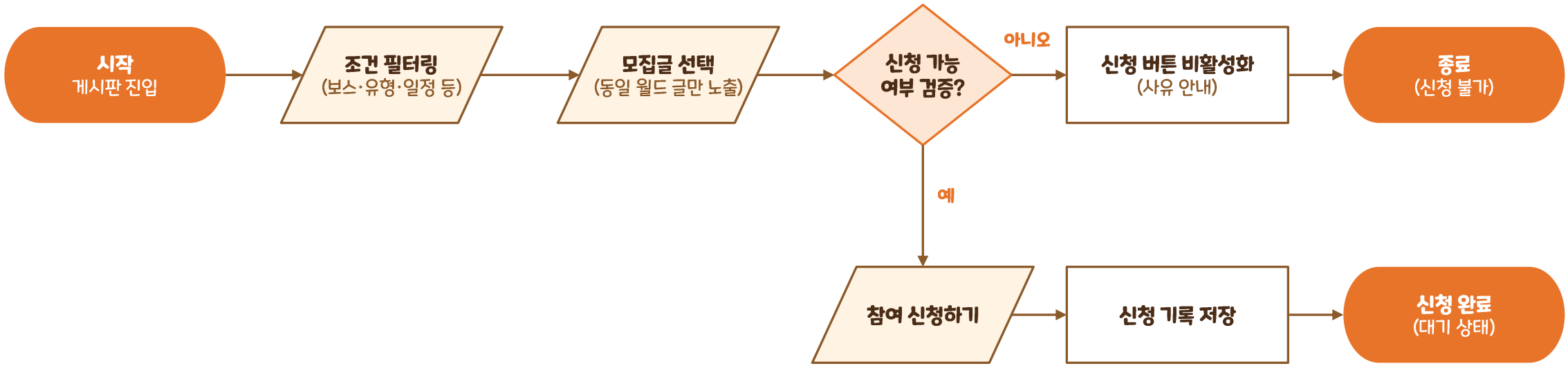
유저 간 교류 증가를 통한
재접속 동기 강화 기대



상위 보스 도전 기회 확대로 인한
캐릭터 스펙업 동기 강화 기대

3. 플로우차트 – 지원자 참여 신청 흐름

지원자가 **모집글을 확인하고 참여 신청**을 하기까지의 흐름



3. UI – 파티 모집 게시판 (목록 UI)



1 보스 선택

BossTable → NameID

- 기본값 : 전체

2 난이도

BossTable → Difficulty

- 보스 별 난이도 구분은 기존 BossTable 참조
- 보스 선택값과 난이도 조건을 함께 적용,
  RecruitBossTable → BossID를 통해 모집글 조회

3 최소 전투력

RecruitBoardTable → MinCombatPower

- 기본값 : 설정 안 함
  (체크 시 'NULL' 적용 및 입력 필드 비활성화)
- 체크 해제 시 최소 전투력 입력 가능

4 신청 가능한 파티만 보기

RecruitBoardTable → IsRecruiting

기본값: 체크 해제

- 체크 시 모집 중인 게시글만 검색
- 모집 완료 상태, 모집 정원이 가득 찬 게시글 제외

3. UI – 파티 모집 게시판 (목록 UI)



5 모집 유형

RecruitBoardTable → RecruitType

- 기본값: 전체 선택
- 일회성과 고정은 동시에 선택하지 않도록 처리

6 진행 일정

RecruitBoardTable → ScheduledAt, ScheduleNegotiable

RecruitScheduleTable → DayOfWeek

- 기본값: 상관없음 선택
- 고정 파티는 DayOfWeek 참조
- 일회성 파티는 ScheduledAt의 요일 참조
- ScheduleNegotiable은 검색창에서 상관없음과 같게 취급한다

7 검색하기 / 초기화

검색하기

- 목록 출력 순서

1) RecruitBoardTable → IsRecruiting 1, 0 순

2) RecruitBoardTable → CreatedAt 최신순

- 검색 실행 시 목록을 첫 페이지로 이동

초기화

- 버튼 선택 시 검색 조건을 기본값으로 복원
- 검색 결과는 즉시 갱신되지 않는다

3. UI – 파티 모집 게시판 (목록 UI)



01 보스/난이도

BossTable → NameID, Difficulty, Icon

- 맨 처음 보스의 아이콘만 출력

02 모집 유형

RecruitBoardTable → RecruitType

03 최소 전투력

RecruitBoardTable → MinCombatPower

- 설정하지 않은 경우 '제한 없음' 출력

04 진행 일정

RecruitBoardTable → ScheduledAt, ScheduleNegotiable
RecruitScheduleTable → DayOfWeek

- 일회성 파티: ScheduledAt 기준 진행 날짜 및 시간 출력
- 고정 파티: 등록된 진행 요일 출력
- 일정 협의 가능 시 **추후 협의** 출력

05 모집 인원

{0}/{1} :
RecruitBoardTable → AcceptedCount / MaxMemberCount

06 모집자

- 모집 캐릭터의 캐릭터명 출력

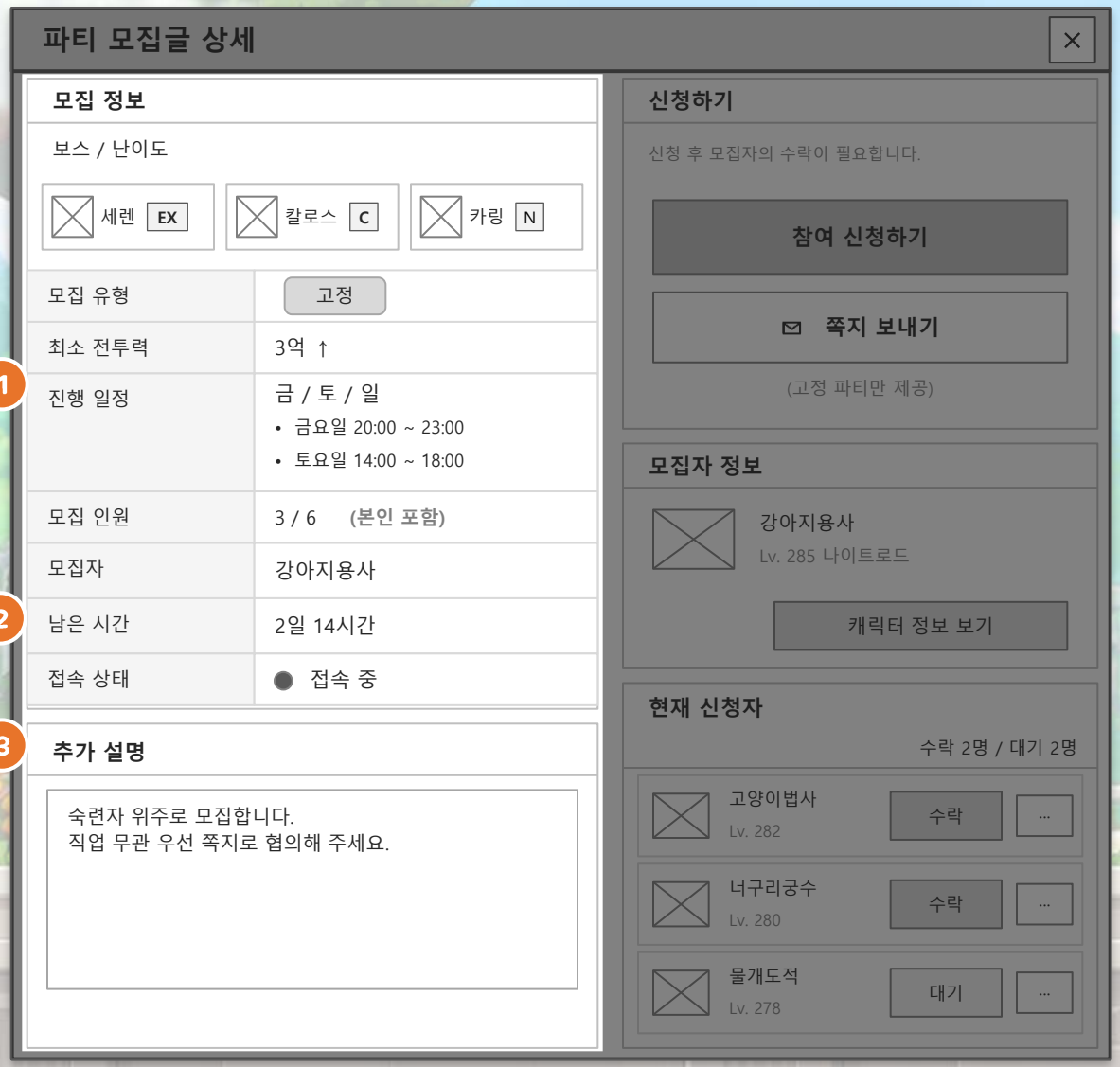
07 접속 상태

- 모집 캐릭터의 현재 접속 상태 참조

08 상세 보기

RecruitBoardTable → RecruitID 를 기준으로 하는
상세 정보 조회 팝업 노출

3. UI – 모집글 상세 UI



10페이지와 동일한 사양, 서술한 부분만 별개로 참조

1 진행 일정

RecruitBoardTable → ScheduledAt, ScheduleNegotiable

RecruitScheduleTable → DayOfWeek, StartTime, EndTime

- 일회성 : 지정된 진행 날짜 및 시간 출력
- 고정 : 등록된 진행 요일 및 시간 출력
- 일정 협의 가능 시 **추후 협의** 출력

2 남은 시간

RecruitBoardTable → CreatedAt

- 남은 시간 = CreatedAt + 168시간 – 현재 시각
- 일, 시간 단위로 출력
- 만료 시 모집 상태와 관계없이 게시글 삭제
- 일회성 파티일 시 ScheduledAt이 더 이르면 즉시 만료

3 추가 설명

RecruitBoardTable → Description

- 한 줄 30자, 최대 120자
- 내용이 없는 경우 빈 영역

3. UI – 모집글 상세 UI



1 참여 신청하기

- 신청 시 RecruitApplicationTable에 신청 정보 등록
- 신청 유저에게는 신청 취소 버튼 출력
- (RecruitBoardTable → MinCombatPower) 〉 가입 신청 유저의 전투력 일 시 '참여 신청하기' 버튼 비활성화

2 쪽지 보내기

- 고정 파티 **모집글에서만** 버튼 출력
- 버튼 클릭 시 모집장에게 쪽지 작성 가능(게임 내 기존 쪽지 시스템 이용)

3 모집자 정보

- 모집장의 캐릭터 아이콘, 닉네임, 레벨, 직업 출력
- 모집장의 캐릭터 정보창 출력

4 현재 신청자

4-1 수락 {0}명 / 대기 {1}명 :

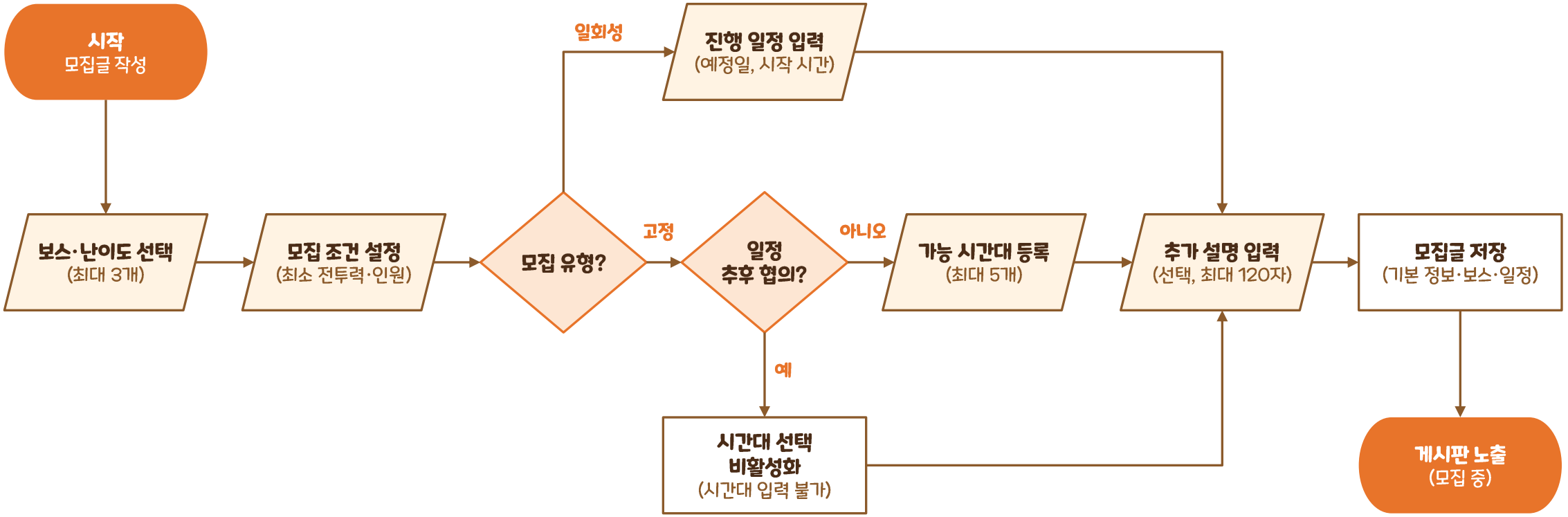
- RecruitApplicationTable → ApplicationStatus가 1일 경우 대기, 2일 경우 수락 출력

4-2 파티 신청자의 캐릭터 이미지, 이름, 레벨 출력

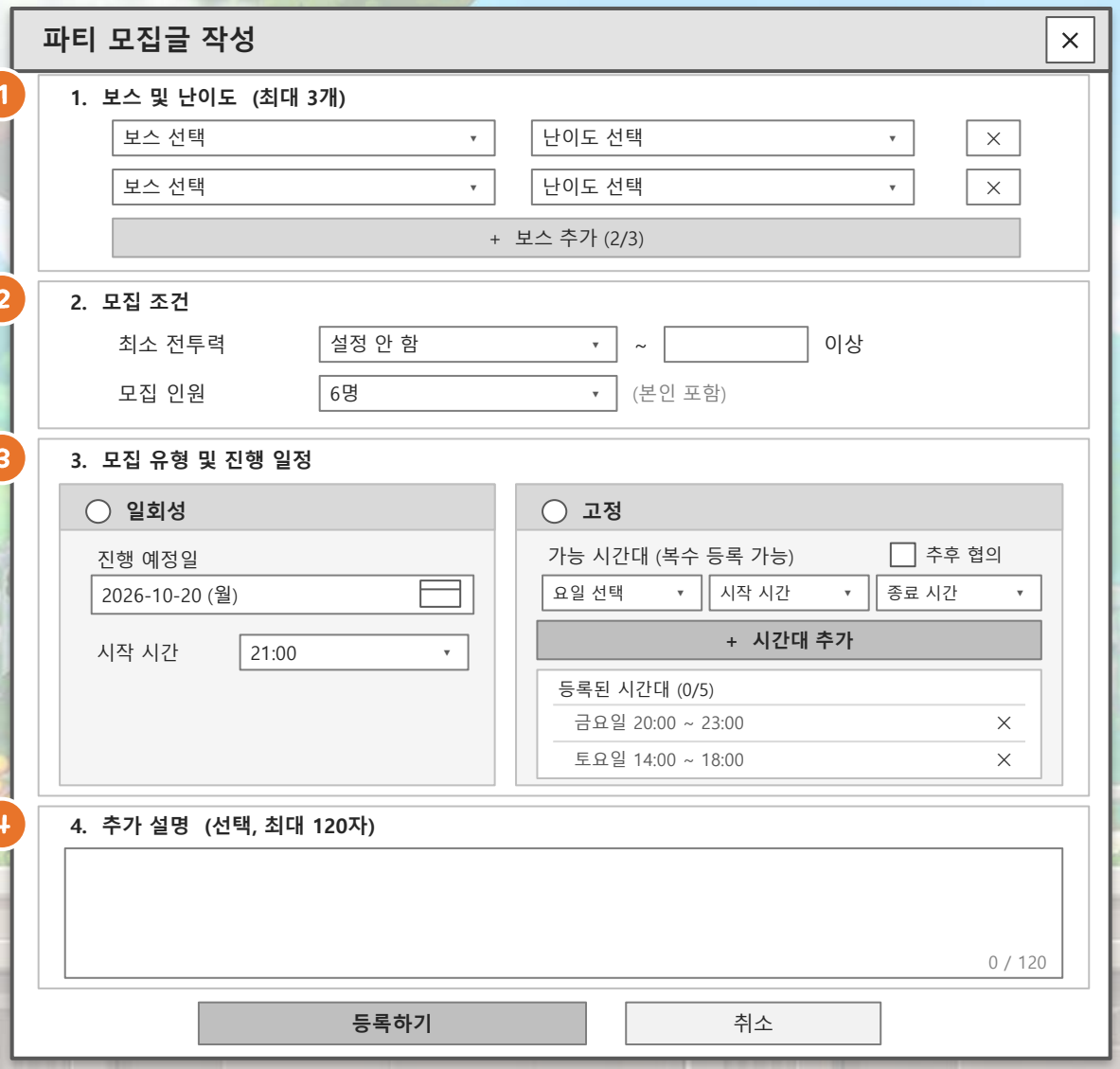
- … 클릭 시 캐릭터 정보 확인 가능

3. 플로우차트 – 모집글 작성 흐름

모집장이 **모집글을 작성해 게시판에 등록**하기까지의 흐름



3. UI – 모집글 작성 UI



1 보스 및 난이도

- BossTable → NameID, Difficulty 에서 드롭다운 출력
- RecruitBossTable에 선택한 보스, 난이도 조합에 대응하는 BossID 저장
- 최대 3개까지 등록 가능

2 모집 조건

2-1 최소 전투력

- RecruitBoardTable → MinCombatPower로 저장
- 기본값 : 설정 안 함

2-2 모집 인원

- 선택한 인원 RecruitBoardTable → MaxMemberCount에 저장
- 게시글 등록 시 AcceptedCount = 1로 시작(본인 포함 파티이기 때문)

3 모집 유형 및 진행 일정

- 일회성 / 고정 중 하나만 선택 가능 – 선택한 유형에 따라 해당 영역 활성화 및 RecruitBoardTable → RecruitType에 저장

3-1 일회성 파티

- RecruitBoardTable → ScheduledAt에 저장

3-2 고정 파티

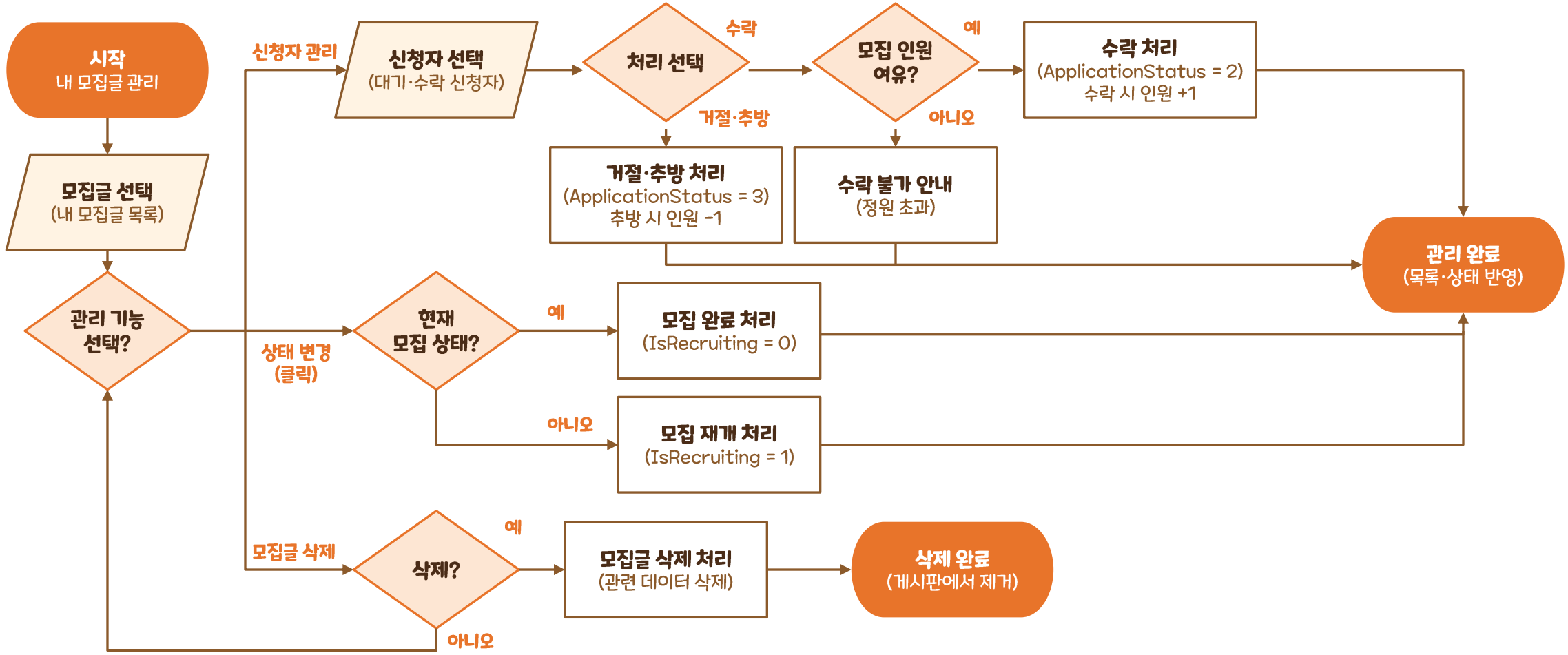
- 최대 5개 시간대 등록 가능
- RecruitScheduleTable → DayOfWeek, StartTime, EndTime 에 각각 저장
- 추후 협의 체크 시 RecruitBoardTable → ScheduleNegotiable에 저장 및 시간대 선택 비활성화

4 추가 설명

- 한 줄 30자, 최대 120자
- RecruitBoardTable → Description에 저장

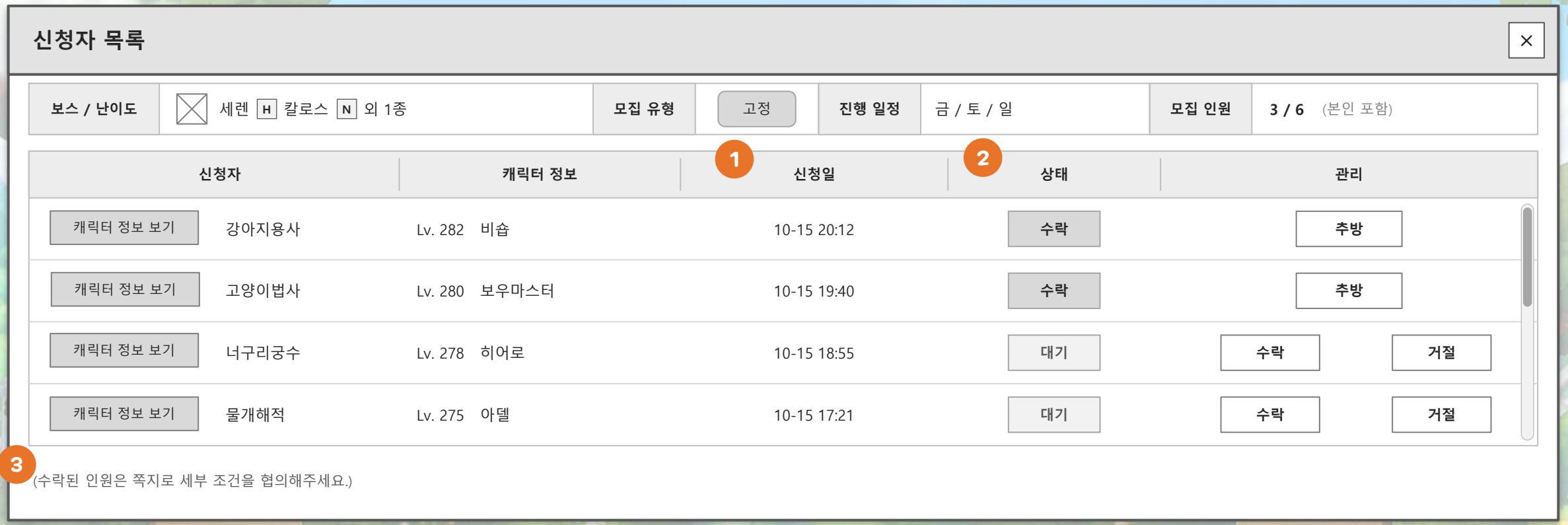
3. 플로우차트 – 모집글 관리 흐름

내 모집글의 **신청자**를 관리하는 흐름



3. UI – 신청자 관리 UI (모집자)

이후 UI는 10, 11페이지와 동일한 사양, 서술한 부분만 별개로 참조



1 신청일

- RecruitApplicationTable → AppliedAt
- 출력 규칙 : 수락된 신청자 우선, 동일 상태 시 AppliedAt 기준 최신 신청순

2 상태 및 관리

- RecruitApplicationTable → ApplicationStatus
- 대기(1) : 수락 / 거절 버튼 출력, 수락 시 AcceptedCount + 1
- 수락(2) : 추방 버튼, 추방 시 거절(3) 및 AcceptedCount – 1
- 거절(3) : 거절 시, 모집자 UI에서 삭제 / 그러나 신청자가 확인하여 삭제하기 전까지는 거절 상태로 데이터베이스에는 남아있음

3 하단 안내 문구

- 고정 파티 **모집글에서만** 출력
- StringTable → Str_Recruit_Manage_NegotiateGuide

3. UI – 내 모집글 UI



01 기본 사양

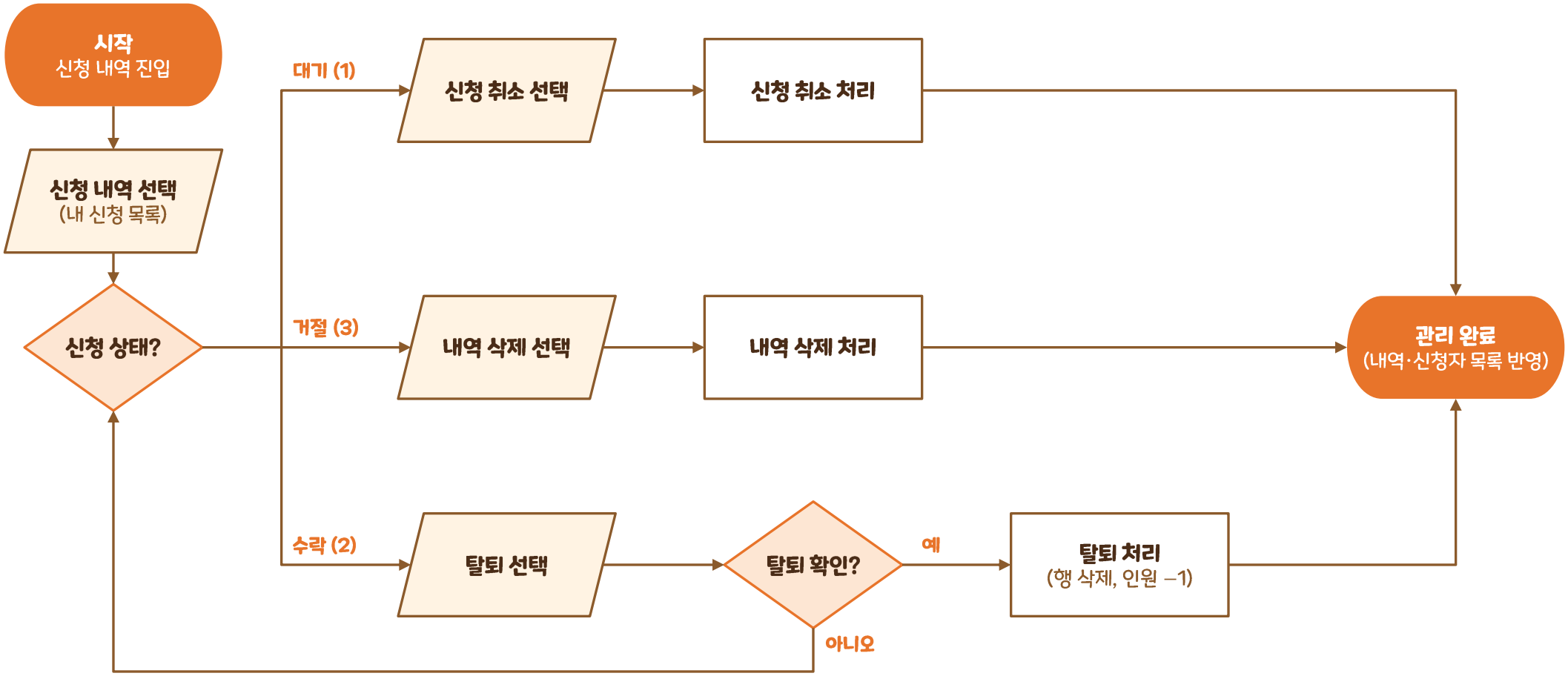
- 현재 캐릭터가 모집장으로 등록된 **모집글만** 출력
- 모집 중 / 모집 완료 게시글 모두 출력
- 신청자 수 : RecruitApplicationTable → ApplicationStatus가 1, 2**인 행** 수

02 상태 관리 및 신청자 관리 UI

- RecruitBoardTable → IsRecruiting 값에 따라 상태 변경
- 클릭을 통해 모집 중 <-> 모집 완료 변경 가능, 모집 완료 시 글 삭제 가능
- 우측의 버튼을 통해서 신청자 관리 UI로 진입 가능 ›

3. 플로우차트 – 신청 내역 관리 흐름

지원자가 **신청 내역을 관리**하는 흐름



3. UI – 신청 내역 UI (지원자)



1 정렬 규칙

- RecruitApplicationTable → AppliedAt 최신순으로 출력

2 관리

- RecruitApplicationTable → ApplicationStatus
- 대기(1) : 관리에 신청 취소 버튼 출력
- 수락(2) : 탈퇴 버튼 출력
- 거절(3) : 삭제 버튼 출력, 삭제 시 DB에서 해당 내역 소멸

3.5. Q&A

Q. 게시판 글에 제목이 없는 이유가 있나요?

A. 제목이 우선 노출될 경우 자칫 게시판이 **홍보 등의 용도로 변질될 것을 우려**하였습니다.

소통은 추가 설명을 통해서 가능하기에 문제 없다고 생각합니다.



핵심

제목 비노출로 홍보성 게시글 방지

Q. 왜 게시판은 동일 월드 구인만 가능한가요?

A. 게시판의 도입 목적은 인게임 내에서 **파티 관련 행위를 일체 해결하는** 것입니다.

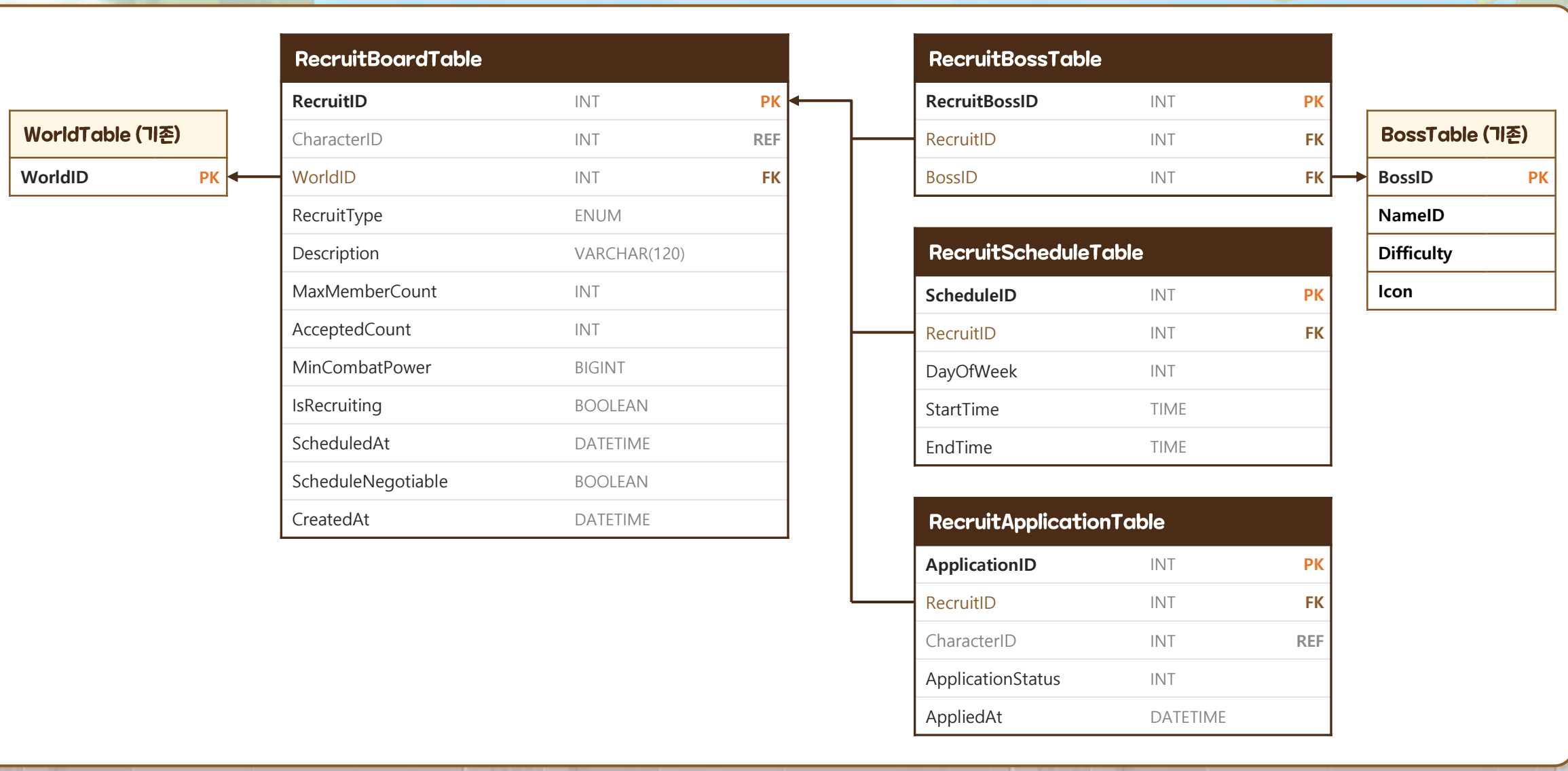
하지만 월드 통합 보스를 진행하게 되는 순간 **분배 관련 문제 때문에 게임 외적으로 소통이 불가피**해지는 문제가 생기기에 제외하게 되었습니다.



핵심

월드 내 구인으로 한정해 게임 외적 소통 방지

4. ERD


WorldTable (기존)
WorldID PK
RecruitBoardTable
RecruitID INT PK
CharacterID INT REF
WorldID INT FK
RecruitType ENUM
Description VARCHAR(120)
MaxMemberCount INT
AcceptedCount INT
MinCombatPower BIGINT
IsRecruiting BOOLEAN
ScheduledAt DATETIME
ScheduleNegotiable BOOLEAN
CreatedAt DATETIME
RecruitBossTable
RecruitBossID INT PK
RecruitID INT FK
BossID INT FK
BossTable (기존)
BossID PK
NameID
Difficulty
Icon
RecruitScheduleTable
ScheduleID INT PK
RecruitID INT FK
DayOfWeek INT
StartTime TIME
EndTime TIME
RecruitApplicationTable
ApplicationID INT PK
RecruitID INT FK
CharacterID INT REF
ApplicationStatus INT
AppliedAt DATETIME

4. 테이블 참조 – RecruitBoardTable

파티 모집글 1건 = 1행인 **중심 테이블**. 보스·일정·신청 테이블(나머지 테이블 전부)이 RecruitID로 연결, **게시판은 월드별 독립**
만료 = CreatedAt + 168시간 (일회성은 ScheduledAt이 더 이르면 그 시각), **만료 시각은 저장하지 않음**

테이블 스키마

컬럼명	타입	키	설명 / 규칙
RecruitID	INT	**PK**	모집글 고유 ID
CharacterID	INT	**REF**	모집자 캐릭터 ID, 등록 후 변경 불가
WorldID	INT	**FK**	모집자 월드 ID, **게시판은 월드별 독립**
RecruitType	ENUM		OneTime 일회성 / Regular 고정
Description	VARCHAR(120)		추가 설명 (선택, 최대 120자, 금칙어 필터 적용) / NULL 허용
MaxMemberCount	INT		모집 정원 (모집자 포함), 2~6명
AcceptedCount	INT		수락된 신청 수, 기본 1(모집자)
MinCombatPower	BIGINT		최소 전투력 / NULL = 제한 없음
IsRecruiting	BOOLEAN		1 모집 중 / 0 모집 완료
ScheduledAt	DATETIME		일회성 파티 예정 시각 (KST), 등록 후 168시간 이내만 허용
ScheduleNegotiable	BOOLEAN		고정 파티 일정 추후 협의 여부
CreatedAt	DATETIME		최초 등록 시각 (KST), 게시글 유효기간 계산용

예시 데이터

RecruitID	CharacterID	WorldID	Recruit Type	Description	MaxMember Count	Accepted Count	MinCombat Power	IsRecruiting	ScheduledAt	Schedule Negotiable	CreatedAt
1001	50001	1	Regular	숙련자 위주로 모집합니다. 직업 무관 우선 쪽지로 협의해 주세요.	6	3	100,000,000	1	NULL	0	2026-10-15 12:00
1002	50002	1	OneTime	NULL	4	2	250,000,000	1	2026-10-20 21:00	0	2026-10-17 22:00
1003	50003	1	Regular	NULL	6	4	40,000,000	1	NULL	0	2026-10-16 23:00
1004	50004	1	OneTime	NULL	2	2	10,000,000	0	2026-10-18 19:00	0	2026-10-16 09:00
1005	50005	1	Regular	NULL	3	1	350,000,000	1	NULL	1	2026-10-18 12:00

4. 테이블 참조 – RecruitBossTable

모집글에서 선택한 **보스+난이도 1개 = 1행** (모집글당 최대 3개)
BossID는 보스와 난이도를 합친 기존 ID, **같은 보스는 난이도 1개만** 선택 가능

테이블 스키마

컬럼명	타입	키	설명 / 규칙
RecruitBossID	INT	**PK**	모집 보스 항목 ID
RecruitID	INT	**FK**	모집글 ID
BossID	INT	**FK**	기존 보스 콘텐츠 ID / 모집글 안에서 중복 불가

예시 데이터

RecruitBossID	RecruitID	BossID
2001	1001	101
2002	1001	201
2003	1001	301
2004	1002	401
2005	1003	501
2006	1003	601
2007	1004	701
2008	1004	801
2009	1005	901
2010	1005	102

외부 참조 예시 – BossTable(ID는 가상값)

BossID	NameID	Difficulty	Icon
101	세렌	HARD	Icon_Seren.img
102	세렌	EXTREME	Icon_Seren.img
201	칼로스	NORMAL	Icon_Kalos.img
301	카링	NORMAL	Icon_Karing.img
401	검은 마법사	EXTREME	Icon_BlackMage.img
501	진 힐라	HARD	Icon_JinHilla.img
601	듄켈	HARD	Icon_Dunkel.img
701	스우	HARD	Icon_Swoo.img
801	데미안	HARD	Icon_Damien.img
901	림보	NORMAL	Icon_Limbo.img

4. 테이블 참조 – RecruitScheduleTable

고정 파티의 **가능 시간대 1개 = 1행** (모집글당 0~5개)
일회성 파티와 일정 추후 협의 고정 파티는 행 없음, 시각은 **KST 기준**

테이블 스키마

컬럼명	타입	키	설명 / 규칙
ScheduleID	INT	**PK**	시간대 ID
RecruitID	INT	**FK**	모집글 ID
DayOfWeek	INT		1 월요일 ~ 7 일요일
StartTime	TIME		진행 시작 시각
EndTime	TIME		진행 종료 시각 / 자정 넘김 불가, 시작과 같은 값은 불가

예시 데이터

ScheduleID	RecruitID	DayOfWeek	StartTime	EndTime
3001	1001	5	20:00	23:00
3002	1001	6	14:00	18:00
3003	1001	7	14:00	18:00
3004	1003	6	18:00	21:00

4. 테이블 참조 – RecruitApplicationTable

모집글에 들어온 **신청 1건 = 1행**. 신청 취소·탈퇴·추방 시 행 삭제 / 거절 내역은 신청자가 삭제 시 DB에서 삭제

테이블 스키마

컬럼명	타입	키	설명 / 규칙
ApplicationID	INT	**PK**	신청 고유 ID
RecruitID	INT	**FK**	모집글 ID
CharacterID	INT	**REF**	지원자 캐릭터 ID (기존 캐릭터 데이터 참조)
ApplicationStatus	INT		1 대기 / 2 수락 / 3 거절
AppliedAt	DATETIME		신청 시각

예시 데이터

ApplicationID	RecruitID	CharacterID	ApplicationStatus	AppliedAt
4001	1001	60001	2	2026-10-15 20:12
4002	1001	60002	2	2026-10-15 19:40
4003	1001	60003	1	2026-10-15 18:55
4004	1001	60004	1	2026-10-17 21:05
4005	1002	60005	2	2026-10-17 22:30
4006	1002	60006	3	2026-10-17 22:40
4007	1003	60007	2	2026-10-17 00:10
4008	1003	60008	2	2026-10-17 00:20
4009	1003	60009	2	2026-10-17 08:00
4010	1004	60010	2	2026-10-16 10:00
4011	1004	60011	1	2026-10-16 12:00
4012	1005	60012	1	2026-10-18 13:00

4. 테이블 참조 – 신규 StringTable

개편으로 새로 생기는 화면·기능의 **문자열 1개 = 1행**. ID는 Str_Recruit_{분류}_{용도}
기존 공용 문자열(공용 버튼, 날짜·시간·인원 표기, 접속·신청 상태)은 제외 · **주황색 문구**는 플로우차트 안내 단계에 삽입될 문구

게시판 · 목록 · 모집글 상세

StringID	출력 문구 (ko)
Str_Recruit_Tab_Board	파티 모집 게시판
Str_Recruit_Tab_MyPost	내 모집글
Str_Recruit_Tab_MyApplication	신청 내역
Str_Recruit_Type_Once	일회성
Str_Recruit_Type_Fixed	고정
Str_Recruit_Status_Open	모집 중
Str_Recruit_Status_Closed	모집 완료
Str_Recruit_Col_BossDifficulty	보스 / 난이도
Str_Recruit_Col_RecruitType	모집 유형
Str_Recruit_Col_MinPower	최소 전투력
Str_Recruit_Col_Schedule	진행 일정
Str_Recruit_Col_MemberCount	모집 인원
Str_Recruit_Col_Leader	모집자
Str_Recruit_Col_RemainTime	남은 시간
Str_Recruit_Col_ApplicantCount	신청자 수
Str_Recruit_Boss_More	외 {0}종
Str_Recruit_Schedule_Negotiable	추후 협의
Str_Recruit_Filter_BossSelect	보스 선택
Str_Recruit_Filter_AvailableOnly	신청 가능한 파티만 보기
Str_Recruit_Detail_Title	파티 모집글 상세
Str_Recruit_Detail_Info	모집 정보
Str_Recruit_Detail_Description	추가 설명
Str_Recruit_Detail_ApplyGuide	신청 후 모집자의 수락이 필요합니다.

신청 · 모집글 작성 · 안내 메시지

StringID	출력 문구 (ko)
Str_Recruit_Btn_Apply	참여 신청하기
Str_Recruit_Btn_ApplyCancel	신청 취소
Str_Recruit_Detail_FixedOnly	(고정 파티만 제공)
Str_Recruit_Detail_LeaderInfo	모집자 정보
Str_Recruit_Detail_Applicants	현재 신청자
Str_Recruit_Manage_Title	신청자 목록
Str_Recruit_Manage_NegotiateGuide	(수락된 인원은 쪽지로 세부 조건을 협의해주세요.)
Str_Recruit_Write_Title	파티 모집글 작성
Str_Recruit_Write_Section_Boss	1. 보스 및 난이도 (최대 3개)
Str_Recruit_Write_AddBoss	+ 보스 추가 ({0}/3)
Str_Recruit_Write_Section_Condition	2. 모집 조건
Str_Recruit_Write_Section_Schedule	3. 모집 유형 및 진행 일정
Str_Recruit_Write_ScheduledDate	진행 예정일
Str_Recruit_Write_TimeSlot	가능 시간대 (복수 등록 가능)
Str_Recruit_Write_AddTimeSlot	+ 시간대 추가
Str_Recruit_Write_TimeSlotCount	등록된 시간대 ({0}/5)
Str_Recruit_Write_Section_Desc	4. 추가 설명 (선택, 최대 120자)
Str_Recruit_Error_RecruitClosed	모집이 완료된 파티입니다.
Str_Recruit_Notice_ApplyDone	참여 신청이 완료되었습니다.
Str_Recruit_Error_BossDuplicate	같은 보스는 난이도 1개만 선택할 수 있습니다.
Str_Recruit_Error_TimeSlotMax	시간대는 최대 5개까지 등록할 수 있습니다.
Str_Recruit_Notice_WriteDone	모집글이 등록되었습니다.
Str_Recruit_Error_MemberFull	모집 인원이 가득 차 수락할 수 없습니다.
Str_Recruit_Confirm_DeletePost	모집글을 삭제하시겠습니까? 신청 내역도 함께 삭제됩니다.

파티 모집 게시판 창작 기획서

감사합니다