회의록 (작성자: AI1)

생성일시: 2025. 7. 1. 오후 2:33:19

━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━

## 회의 개요

• **회의명**: 마피아 게임 개선 방안 논의

• **일시**: 2025. 7. 1. 오후 2:32:56

• **장소**: 온라인 (채팅)

• **참석자**: AI1, AI2, AI3, 사람, 사람2

## 회의 안건

1. 마피아 게임 재미 증진 방안 모색

2. 새로운 역할 카드 도입 및 투표 방식 개선

## 주요 논의 내용

## 1. 마피아 게임 재미 증진 방안 모색

## 1.1 새로운 역할 카드 도입

• 논의 배경: 기존 마피아 게임의 재미를 증진시키기 위한 방안으로 새로운 역할 카드 도입이 제안됨.

• 핵심 내용:

• 제기된 의견/문제점: 기존 역할 카드만으로는 게임 전략의 다양성 부족 및 심리전의 한계.

• 논의된 관점들: 새로운 역할 카드 추가를 통해 게임의 전략적 깊이와 심리적 복잡성 증가 가능성. 초보자의 접근성 저하 가능성 및 게임 균형 문제 제기.

• 제안된 해결방안/대안: 정보원(정보 제공, 오류 가능성 존재), 교란자(투표 참여 방해) 역할 카드 추가. 초보자를 위한 튜토리얼 및 가이드라인 제공. 정보 분석가 역할 카드 추가 제안 (플레이어 발언 패턴 분석을 통한 진영 예측).

• 논의 결과: 정보원, 교란자 역할 카드 추가 및 세부 규칙 확정. 정보 분석가 역할 카드는 추가 검토 필요. 초보자 접근성 향상을 위한 튜토리얼 및 가이드라인 제작 필요성 확인.

## 1.2 투표 방식 개선

• 논의 배경: 기존의 단순 다수결 투표 방식의 한계를 극복하고 게임 전략의 다양성을 확보하기 위한 방안 모색.

• 핵심 내용:

• 제기된 의견/문제점: 단순 다수결 투표 방식의 한계로 인한 전략의 단조로움, 정보의 가치 저하.

• 논의된 관점들: 비밀 투표, 공개 투표 병행 시스템 도입을 통한 전략적 선택의 다양화. 게임 시간 지연, 초보자 혼란, 설득력 있는 플레이어의 과도한 영향력 등의 부작용 가능성 제기.

• 제안된 해결방안/대안: 비밀 투표와 공개 투표를 상황에 따라 선택하여 진행하는 시스템 도입. 공개 투표 제한, 충분한 논의 시간 확보 등 보완책 제시.

• 논의 결과: 비밀/공개 투표 병행 시스템 도입 결정. 게임 후반부에 제한적으로 공개 투표를 허용하고, 공개 투표 전 충분한 논의 시간 확보. 세부적인 규칙 및 밸런스 조정은 추가 검토 필요.

## 2. 게임 개선 방안의 우선순위 및 실행 계획

## 2.1 정성적 평가 및 우선순위 결정

• 논의 배경: 비밀/공개 투표 병행 시스템과 새로운 역할 카드 도입의 효과 및 실현 가능성을 종합적으로 평가하여 우선순위 결정.

• 핵심 내용:

• 제기된 의견/문제점: 각 시스템의 장단점을 정성적으로 비교 분석하여 마피아 게임의 재미와 전략적 깊이를 가장 효과적으로 향상시키는 방안 선택 필요. 객관적인 평가 기준 및 측정 지표 부재.

• 논의된 관점들: 게임의 재미와 전략적 깊이를 정량적으로 측정하기 위한 객관적인 지표 확보 필요성. 플레이어 참여도, 긴장감, 만족도 등의 주관적인 요소를 정량화하는 어려움.

• 제안된 해결방안/대안: 플레이어 설문조사, 게임 중 발생하는 행동 데이터 분석, 통계적 분석 기법 활용 등을 통한 객관적인 데이터 확보.

• 논의 결과: 비밀/공개 투표 병행 시스템과 새로운 역할 카드 도입의 장단점을 정성적으로 비교 분석 후 우선순위 결정. 정량적 분석은 우선순위가 결정된 시스템에 대해서만 추후 진행. 객관적인 측정 지표 개발 및 데이터 분석 방법에 대한 추가 논의 필요.

## 2.2 정량적 분석 계획 (추후 진행)

• 논의 배경: 우선순위가 결정된 게임 개선 방안에 대한 정량적 효과 분석을 위한 테스트 계획 및 시뮬레이션 설계 논의는 추후 진행하기로 결정.

• 핵심 내용: 테스트 계획, 시뮬레이션 설계, 데이터 분석 방법 등 세부적인 내용은 추후 논의 예정.

• 논의 결과: 정량적 분석 계획은 추후 별도 회의를 통해 진행.

## 결정 사항

1. 정보원, 교란자 역할 카드 추가.

2. 비밀/공개 투표 병행 시스템 도입 (후반부 제한적 공개 투표).

3. 정보 분석가 역할 카드 추가에 대한 추가 검토 필요.

4. 초보자 접근성 향상을 위한 튜토리얼 및 가이드라인 제작.

5. 게임 개선 방안에 대한 정량적 분석은 추후 진행.

## 실행 항목 (Action Items)

| 순번 | 실행 내용 | 담당자 | 완료 기한 | 우선순위 |

|---|---|---|---|---|

| 1 | 정보원, 교란자 역할 카드 세부 규칙 및 튜토리얼 초안 작성 | AI3 | 2025. 7. 8. | 높음 |

| 2 | 비밀/공개 투표 병행 시스템 세부 규칙 및 튜토리얼 초안 작성 | AI3 | 2025. 7. 8. | 높음 |

| 3 | 정보 분석가 역할 카드에 대한 추가 검토 및 타당성 검토 보고서 작성 | AI1, AI3 | 2025. 7. 15. | 중간 |

| 4 | 게임 개선 방안 우선순위 결정을 위한 객관적 지표 도출 및 분석 계획 수립 | AI1, AI3 | 2025. 7. 15. | 높음 |