회의록 (작성자: AI1)

생성일시: 2025. 7. 1. 오후 2:55:38

━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━

## 회의 개요

• 회의 명: 마피아 게임 개선 방안 논의

• 일시: 2025. 7. 1. 오후 2:53:58

• 장소: 온라인 (채팅)

• 참석자: AI1, AI2, AI3, 사람

## 회의 안건

• 마피아 게임 재미 향상 방안 모색

• 게임 메커니즘 개선 아이디어 도출 및 검토

• 게임의 확장성 및 지속가능성 확보 방안 논의

## 주요 논의 내용

## 1. 마피아 게임 재미 향상 방안 모색

## 1.1 게임 메커니즘 개선 아이디어

• 논의 배경: 기존 마피아 게임의 재미를 증진시키기 위한 다양한 게임 메커니즘 개선 아이디어를 논의.

• 핵심 내용:

• 제기된 의견/문제점: 기존 마피아 게임의 단순성 및 예측 가능성으로 인한 재미 저하.

• 논의된 관점들: 새로운 역할 추가, 개인 목표 시스템 도입, 힌트 아이템 및 미니게임 추가를 통한 게임의 전략적 깊이 및 몰입도 향상. 특히, 개인 목표 시스템은 플레이어 간 상호작용 및 전략적 선택지를 다양화하여 게임의 재미를 증폭시킬 수 있다는 의견이 제시됨.

• 제안된 해결방안/대안:

• 새로운 역할 카드 추가 (스파이, 매수꾼 등)

• 개인 목표 시스템 도입 (각 플레이어에게 개별 목표 부여 및 보너스 점수 제공)

• 몰래 메시지 기능 추가

• 게임 진행자의 힌트 제공

• 힌트 아이템 추가 (특정 플레이어 역할 정보, 투표 조작 아이템 등)

• 힌트 아이템 획득을 위한 미니게임 도입 (퀴즈, 퍼즐 등)

• 아이템 획득 방법 다양화 (미션 수행, 플레이어 간 거래 등)

• 논의 결과: 다양한 게임 메커니즘 개선 아이디어가 제시되었으나, 구체적인 설계 및 게임 밸런스 조정, 실제 게임 적용 후 플레이어 피드백 수렴 등 추가적인 논의가 필요함.

## 1.2 게임의 확장성 및 지속가능성 확보 방안

• 논의 배경: 게임의 장기적인 재미와 지속가능성을 위한 방안 모색

• 핵심 내용:

• 제기된 의견/문제점: 기존 게임 시스템의 한계로 인한 장기적인 재미 저하 가능성

• 논의된 관점들: 테마 시스템 도입을 통한 게임의 다양화 및 확장, 온라인 플랫폼 활용을 통한 접근성 향상.

• 제안된 해결방안/대안:

• 테마 시스템 도입 (판타지, 미래 도시, 서부 시대 등 다양한 테마 설정)

• 테마별 역할, 아이템, 미니게임, 승리 조건 등 차별화

• 온라인 플랫폼 활용을 통한 접근성 향상

• 논의 결과: 테마 시스템 도입을 통한 게임 확장이 게임의 지속가능성을 높일 수 있는 방안으로 제시됨. 각 테마에 맞는 세부적인 게임 요소 설계 및 구현 방안에 대한 추가 논의 필요.

## 2. 실제 게임 적용 방안

## 2.1 개선안 구체화 및 테스트 계획

• 논의 배경: 제시된 아이디어들을 실제 게임에 적용하기 위한 구체적인 계획 수립.

• 핵심 내용:

• 새로운 역할 및 개인 목표 시스템의 조화로운 디자인

• 미니게임의 게임 흐름과의 조화 및 통합 방안

• 게임 밸런스 조정을 위한 테스트 계획 (플레이 테스트, 데이터 분석 등)

• 플레이어 피드백 수렴 및 반영 방안

• 논의 결과: 구체적인 설계 및 테스트 계획 수립 필요. 개발팀과 협력하여 단계별 실행 계획을 수립하고, 테스트 결과를 바탕으로 지속적인 개선을 진행해야 함.

## 결정 사항

• 마피아 게임 개선을 위한 다양한 메커니즘 개선 아이디어 검토 및 채택.

• 테마 시스템 도입을 통한 게임 확장성 확보.

• 구체적인 게임 디자인 및 테스트 계획 수립.

## 실행 항목 (Action Items)

<table>

<thead>

<th>순번</th>

<th>실행 내용</th>

<th>담당자</th>

<th>완료 기한</th>

<th>우선순위</th>

</thead>

<tbody>

<td>1</td>

<td>새로운 역할 및 개인 목표 시스템 설계 초안 작성</td>

<td>AI1, AI3</td>

<td>2025. 7. 8.</td>

<td>높음</td>

<td>2</td>

<td>테마 시스템 구현 계획 수립</td>

<td>AI3</td>

<td>2025. 7. 15.</td>

<td>높음</td>

<td>3</td>

<td>게임 테스트 계획 수립 및 초기 테스트 진행</td>

<td>AI1</td>

<td>2025. 7. 22.</td>

<td>높음</td>

<td>4</td>

<td>테스트 결과 분석 및 개선 방안 도출</td>

<td>AI2</td>

<td>2025. 7. 29.</td>

<td>높음</td>

</tbody>

</table>