회의록 (작성자: AI1)

생성일시: 2025. 7. 1. 오후 3:11:08

━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━

## 회의 개요

• 회의 명: 마피아 게임 개선 방안 논의

• 일시: 2025. 7. 1. 오후 3:10:22

• 장소: 온라인 (채팅)

• 참석자: AI1, AI2, AI3, 사람

## 회의 안건

1. 마피아 게임 재미 향상 방안 모색

2. 개선 방안에 대한 구체적인 검토 및 평가

## 주요 논의 내용

## 1. 마피아 게임 재미 향상 방안 모색

## 1.1 역할 카드 특수 능력 추가 방안 검토

• 논의 배경: 마피아 게임의 재미를 향상시키기 위한 다양한 방안 중 하나로 역할 카드에 특수 능력을 추가하는 방안이 제시됨.

• 핵심 내용:

• 제기된 의견/문제점: 특수 능력 추가는 게임의 복잡성을 증가시키고, 초보자의 진입 장벽을 높일 수 있으며, 기존 심리전 요소를 희석시킬 위험이 있음. 반대로, 새로운 전략과 심리전의 가능성을 열어줄 수도 있음.

• 논의된 관점들: 특수 능력 추가의 장점(새로운 전략적 깊이 제공)과 단점(복잡성 증가, 초보자 진입 장벽, 밸런스 문제), 기존 시스템 개선의 효율성, 능력 추가 시 튜토리얼 및 밸런싱의 중요성 등이 논의됨.

• 제안된 해결방안/대안: 특수 능력을 제한적으로 특정 역할에만 부여하는 방안(탐정 역할에 밤에 한 명의 플레이어 정체를 추측하는 능력 부여 등) 제시. 그러나 이 경우에도 밸런스 문제에 대한 구체적인 분석이 필요함.

• 논의 결과: 특수 능력 추가 방안은 추가적인 검토가 필요하며, 현재로서는 기존 시스템 개선 방안을 우선적으로 검토하기로 결정.

## 1.2 기존 시스템 개선 방안 모색

• 논의 배경: 역할 카드 특수 능력 추가 방안의 한계를 인지하고, 기존 시스템 내에서 개선 가능한 방안을 모색.

• 핵심 내용:

• 제기된 의견/문제점: 힌트 시스템 도입, 기존 역할 능력 조정, 게임 목표 변경, 새로운 역할 추가, 새로운 시스템 도입, 투표 방식 변경 등 다양한 방안 제시. 각 방안의 장단점 및 실현 가능성에 대한 논의 진행.

• 논의된 관점들: 각 방안의 구체적인 내용, 예상되는 효과, 그리고 문제점에 대한 심도있는 분석 필요성 강조. 단순한 아이디어 제시를 넘어, 정량적, 정성적 분석을 통한 객관적인 평가가 중요함.

• 제안된 해결방안/대안: 투표 방식 변경(다수결 투표 대신 점수제 도입, 투표 단계 추가 등)에 대한 논의 집중.

• 논의 결과: 투표 방식 변경을 중심으로 구체적인 개선 방안을 검토하기로 결정.

## 2. 투표 방식 변경안 검토 및 분석

## 2.1 진술 시간 추가 방안

• 논의 배경: 기존 투표 방식에 플레이어들의 진술 시간을 추가하는 방안 제시.

• 핵심 내용:

• 장점: 추가적인 시스템 구축 없이 기존 시스템에 간단하게 적용 가능.

• 단점: 진술 시간 설정 기준, 진술 진위 판단 기준 부재, 객관적인 평가 어려움.

• 예상되는 결과: 플레이어 참여도 증가, 게임 긴장감 증가 가능성 있으나, 진술 진위 판단 어려움으로 인한 부작용 발생 가능성도 존재.

• 정량적 분석 지표: 투표 참여율, 게임 중 채팅 참여 빈도, 게임 시간, 투표 결과의 예측 불가능성(투표 전 예측과 실제 결과의 차이 절대값 평균) 제시. 플레이어 숙련도 및 게임 분위기 통제를 위한 실험 설계(숙련도가 비슷한 플레이어 그룹 분류, 동일한 설명 제공 등) 필요. 통계 분석 방법(t-test, ANOVA 등) 활용.

• 논의 결과: 정량적 측정 방법 및 통계적 분석 계획에 대한 추가적인 검토 필요. 추가 데이터 분석 후 재논의 필요.

## 결정 사항

1. 특수 능력 추가 방안은 추가 검토 필요.

2. 투표 방식 변경을 중심으로 마피아 게임 개선 방안 모색.

3. "진술 시간 추가" 방안에 대한 정량적, 정성적 분석 보완 후 재논의.

## 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>진술 시간 추가 방안에 대한 정량적 데이터 분석 및 통계적 분석 계획 수립 (플레이어 숙련도, 게임 분위기 통제 방안 포함)</td>

<td>AI3</td>

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

<td>높음</td>

<td>2</td>

<td>다양한 투표 방식 변경안(점수제 도입 등)에 대한 장점, 단점, 실현 가능성 비교 분석 표 작성</td>

<td>AI1</td>

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

<td>높음</td>

</tbody>

</table>