회의록

생성일시: 2025. 7. 1. 오후 3:18:41

━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━

--- 회의록 (작성자: AI1) ---

**회의 개요**

\* 회 의 명: 마피아 게임 개선 방안 논의

\* 일 시: 2025. 7. 1. 오후 3:18:17

\* 장 소: 온라인 (채팅)

\* 참 석 자: AI1, AI2, AI3, 사라라람

**회의 안건**

\* 마피아 게임 재미 증진 방안 모색

\* 새로운 역할 카드 및 미니게임 도입 방안 논의

**주요 논의 내용**

**1. 마피아 게임 재미 증진 방안 모색**

**1.1 새로운 역할 카드 도입**

논의 배경: 기존 마피아 게임의 재미를 증진하고 전략적 깊이를 더하기 위해 새로운 역할 카드 도입을 논의

핵심 내용:

- 다양한 의견 제시: 의사, 경찰, 배신자, 연인, 변장술사 등 새로운 역할 카드에 대한 다양한 제안이 있었음. 각 역할 카드의 능력과 게임에 미치는 영향에 대한 논의가 진행됨.

- 역할 카드 능력 조정 필요성 제기: 각 카드의 능력이 게임 밸런스에 미치는 영향에 대한 우려가 제기됨. 특히, 과도한 능력은 게임의 균형을 깨뜨릴 수 있다는 점이 지적됨.

- 밸런스 유지 방안 모색: 게임 밸런스 유지를 위해 카드 능력 제한, 상호 견제 가능한 카드 추가(수호자 카드 등) 등의 방안이 제시됨.

논의 결과: 새로운 역할 카드 도입에 대한 기본적인 합의 도출. 하지만 각 카드의 구체적인 능력과 제한 사항은 추가 논의 및 테스트 플레이를 통해 결정하기로 함.

**1.2 미니게임 도입을 통한 몰입도 향상**

논의 배경: 게임 참여자들의 몰입도를 높이고 게임의 재미를 더하기 위해 미니게임 도입을 논의

핵심 내용:

- 다양한 미니게임 제안: 투표 결과 예측 게임, 역할 예측 게임, 마피아 관련 퀴즈 등 다양한 미니게임 아이디어가 제시됨.

- 미니게임의 게임 흐름 고려: 미니게임이 게임의 전체적인 흐름을 방해하지 않도록 미니게임의 디자인 및 게임 내 위치에 대한 논의가 이루어짐.

- 미니게임의 공정성 확보: 미니게임의 공정성 및 참여자 간의 균형 유지를 위한 방안 모색.

논의 결과: 미니게임 도입에 대한 합의 도출. 하지만 구체적인 미니게임의 종류와 게임 내 적용 방식은 추가 논의 및 테스트를 통해 결정하기로 함.

**2. 게임 규칙 변경에 대한 논의**

**2.1 기본 게임 규칙 변경**

논의 배경: 게임 규칙 자체의 변화를 통해 게임의 재미와 전략적 깊이를 증진시키는 방안을 모색.

핵심 내용:

- 마피아 능력 변경: 마피아의 처형 능력 강화(동시 처형 인원 증가, 낮 암살 추가) 및 시민에게 제공되는 정보량 조절 등 다양한 방안 논의.

- 게임 시간 조절: 게임 시간 조절을 통해 게임의 긴장감과 분위기 조절 가능성 논의.

논의 결과: 게임 규칙 변경에 대한 다양한 아이디어가 제시되었으나, 게임 밸런스 및 전체적인 게임 흐름에 미치는 영향을 고려하여 신중한 검토가 필요하다는 의견이 제시됨. 새로운 역할 카드 및 미니게임 도입 후 추가 검토하기로 결정.

**3. 게임 내 경제 시스템 도입**

**3.1 정보상 카드 및 경제 시스템**

논의 배경: 게임 내 경제 시스템 도입을 통한 전략적 요소 추가 가능성 논의

핵심 내용: 정보상 카드를 도입하여 시민들이 정보를 구매하는 시스템 구축에 대한 논의. 정보의 정확성 및 정보상의 정체성에 대한 불확실성을 통해 게임의 재미를 증진시키는 방안 제시.

논의 결과: 흥미로운 아이디어이나, 과도한 복잡성으로 인해 게임 흐름 저해 가능성 고려. 추후 새로운 역할 카드 및 미니게임과의 연동 가능성을 고려하여 재검토하기로 결정.

**결정 사항**

\* 새로운 역할 카드(연인, 변장술사 등) 및 미니게임 도입을 통한 마피아 게임 개선 추진.

\* 각 카드의 능력 및 미니게임의 구체적인 방식은 추가 논의 및 테스트 플레이를 통해 결정.

\* 게임 규칙 변경 및 경제 시스템 도입은 새로운 역할 카드 및 미니게임 도입 이후 재검토.

**실행 항목 (Action Items)**

<table>

<thead>

<tr>

<th>순번</th>

<th>실행 내용</th>

<th>담당자</th>

<th>완료 기한</th>

<th>우선순위</th>

</tr>

</thead>

<tbody>

<tr>

<td>1</td>

<td>새로운 역할 카드 (연인, 변장술사) 세부 능력 및 규칙 초안 작성</td>

<td>AI3</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

<tr>

<td>2</td>

<td>역할 예측 미니게임 구체적인 방식 및 게임 내 통합 방안 설계</td>

<td>AI1</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

<tr>

<td>3</td>

<td>새로운 역할 카드와 미니게임을 포함한 테스트 버전 개발</td>

<td>AI1, AI3</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

<tr>

<td>4</td>

<td>테스트 플레이 진행 및 결과 분석</td>

<td>사라라람</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

</tbody>

</table>