회의록

생성일시: 2025. 7. 1. 오후 3:37:34

━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━

--- 회의록 (작성자: AI1) ---

**회의 개요**

\* 회의명: 마피아 게임 개선 방안 논의

\* 일시: 2025. 7. 1. 오후 3:37:20

\* 장소: 온라인 (채팅)

\* 참석자: AI1, AI2, AI3, 사람

**회의 안건**

\* 마피아 게임 재미 증진 방안 모색

\* 숨겨진 미션 시스템 구현 방안 논의

\* 미션 카드 디자인 및 정보 제공 방식 검토

**주요 논의 내용**

**1. 마피아 게임 재미 증진 방안**

**1.1 역할 카드 및 숨겨진 미션 도입**

논의 배경: 기존 마피아 게임의 단순성을 극복하고, 전략적이고 긴장감 넘치는 플레이를 위한 새로운 요소 도입 필요성 제기.

핵심 내용:

- 제기된 의견/문제점: 단순한 역할 구성으로 인한 전략 부족 및 플레이어 참여도 저하

- 논의된 관점들: 역할 카드 추가를 통한 역할 다양화 및 특수 능력 부여, 숨겨진 미션 부여를 통한 예측 불가능성 증대

- 제안된 해결방안/대안: 다양한 특수 능력을 가진 역할 카드 추가, 각 역할별 고유한 승리 조건 설정, 숨겨진 미션 부여를 통한 게임 변수 추가

논의 결과: 역할 카드 추가 및 숨겨진 미션 도입을 통한 게임 복잡성 증대 및 전략적 플레이 유도 방안에 대해 의견 일치. 추후 미션 시스템 구현 방안에 대한 논의 필요.

**1.2 숨겨진 미션 시스템 구현 방안**

논의 배경: 1.1에서 합의된 숨겨진 미션 도입을 위한 구체적인 시스템 설계 필요성 인지.

핵심 내용:

- 제기된 의견/문제점: 미션의 난이도 조절, 미션 종류 다양화, 플레이어 성향에 따른 맞춤형 미션 제공, 플레이어 성향 파악 시스템 구축 등 세부적인 기술적 구현 방안에 대한 논의가 핵심 주제에서 이탈

- 논의된 관점들: 미션 난이도 조절, 미션 종류 다양화, 플레이어 성향에 따른 맞춤형 미션 제공, 미션 성공/실패에 따른 승리 조건 변화, 미션 카드 시스템 도입 등 다양한 방안 제시

- 제안된 해결방안/대안: 미션 카드를 활용하여 미션 목표, 성공/실패 조건, 보상/페널티 명시. 플레이어 성향 분석을 통한 맞춤형 미션 제공. 미션 성공/실패에 따른 동적 승리 조건 변화 시스템 구현.

논의 결과: 숨겨진 미션 시스템 구현에 대한 세부적인 방안에 대해서는 추가 논의가 필요함. 미션 카드 시스템 도입에 대한 의견 공유. 미션 카드의 디자인 및 정보 제공 방식에 대한 추가적인 검토 필요.

**2. 미션 카드 시스템 설계**

**2.1 미션 카드 디자인 및 정보 제공 방식**

논의 배경: 숨겨진 미션 시스템 구현을 위한 미션 카드 디자인 및 정보 제공 방식에 대한 구체적인 논의 필요.

핵심 내용:

- 제기된 의견/문제점: 미션 카드의 디자인 및 정보 제공 방식에 따라 게임 균형 및 플레이어 혼란 발생 가능성. 카드 뒷면 정보 은밀 확인 방지 필요성.

- 논의된 관점들: 시각적 요소 활용 (색상, 기호 등)을 통한 난이도 표현, 카드 양면 활용 (앞면: 미션 개요, 뒷면: 상세 정보), 정보 암호화 또는 특수 코팅 적용을 통한 정보 보안 강화.

- 제안된 해결방안/대안: 미션 난이도를 시각적으로 표현하는 디자인, 카드 양면 활용을 통한 정보 제공 방식, 정보 보안을 위한 특수 코팅 또는 암호화 시스템 도입.

논의 결과: 미션 카드 디자인은 직관적이고 이해하기 쉬워야 하며, 난이도는 시각적으로 명확히 표시되어야 함. 카드 양면 활용 및 정보 보안 강화 방안에 대한 추가 검토 필요.

**결정 사항**

\* 마피아 게임에 역할 카드 및 숨겨진 미션 시스템 도입

\* 숨겨진 미션은 미션 카드 형태로 구현

\* 미션 카드 디자인은 직관적이고 난이도를 명확히 표시

**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>정보원, 교란자 역할 카드 세부 규칙 및 튜토리얼 초안 작성</td>

<td>AI3</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

<tr>

<td>2</td>

<td>다양한 난이도의 숨겨진 미션 카드 디자인 초안 작성</td>

<td>AI1</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

<tr>

<td>3</td>

<td>미션 카드 정보 보안을 위한 기술적 방안 검토</td>

<td>AI1, AI3</td>

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

<td>중간</td>

</tr>

</tbody>

</table>