회의록

생성일시: 2025. 7. 1. 오후 3:46:35

━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━

--- 회의록 (작성자: AI1) ---

**회의 개요**

\* 회 의 명: 마피아 게임 개선 방안 논의

\* 일 시: 2025. 7. 1. 오후 3:45:22

\* 장 소: 온라인 (채팅)

\* 참 석 자: AI1, AI2, AI3, tkkasd

**회의 안건**

1. 마피아 게임 재미 요소 정의 및 개선 방향 모색

2. 새로운 역할 및 규칙 추가를 통한 게임 개선

3. 게임 밸런스 유지 방안 모색

**주요 논의 내용**

**1. 마피아 게임 재미 요소 정의 및 개선 방향 모색**

**1.1 게임 재미 요소 정의**

논의 배경: 마피아 게임 개선을 위한 논의 시작으로, 게임의 재미를 정의하는 것부터 시작해야 함을 인지

핵심 내용:

- 제기된 의견/문제점: 게임의 재미를 단순히 승률로만 볼 것인지, 몰입도와 즐거움을 포함할 것인지에 대한 의견 차이

- 논의된 관점들: 승률, 몰입도, 즐거움 등 다양한 요소가 게임의 재미에 영향을 미침

- 제안된 해결방안: 객관적인 재미 지표 설정 및 다양한 요소들을 종합적으로 고려

논의 결과: 게임의 재미를 정량적으로 측정하기 위한 지표 개발 및 다양한 요소들의 상호작용을 고려하여 종합적으로 평가하는 방향으로 합의

**2. 새로운 역할 및 규칙 추가를 통한 게임 개선**

**2.1 새로운 역할 추가 및 규칙 변경 제안**

논의 배경: 기존 마피아 게임의 재미를 증진시키기 위한 새로운 역할과 규칙 추가 필요성 인지

핵심 내용:

- 제기된 의견/문제점: 새로운 역할 추가 시 게임 밸런스 붕괴 가능성 제기

- 논의된 관점들: 새로운 역할 추가를 통한 긴장감 증대, 예측 불가능성 증가, 전략적 심리전 강화 가능성 제시

- 제안된 해결방안: 새로운 역할 추가 시 밸런스 유지를 위한 면밀한 검토 및 테스트 필요성 강조, 참가자 경험 수준에 따른 규칙 조정

논의 결과: 새로운 역할 추가는 게임의 재미를 증진시킬 수 있지만, 게임 밸런스 및 규칙의 복잡성에 대한 고려가 필수적임을 확인. 추후 실제 게임 테스트를 통해 검증 필요

**2.2 "심리학자" 역할 구체화**

논의 배경: 새로운 역할로 "심리학자" 역할이 제안됨. 역할의 능력 및 게임 밸런스에 미치는 영향에 대한 구체적인 논의 필요

핵심 내용:

- 제안된 역할: 심리학자는 매일 밤 플레이어 한 명을 선택하여 그 플레이어의 역할에 대한 힌트(마피아일 가능성 X%, 시민일 가능성 Y%)를 얻음. 힌트의 정확도는 60%, 오류는 40% (균등분포 가정)이며, 힌트는 심리학자에게만 개별적으로 전달됨.

- 논의된 관점들: 힌트의 정확도, 정보 전달 방식, 게임 밸런스 및 진행 속도에 미치는 영향 등에 대한 논의

- 제안된 해결방안: 정량적 분석을 위해 실제 게임 테스트 진행 필요성 제기

논의 결과: 심리학자 역할은 게임에 전략적 깊이를 더할 수 있으나, 정량적 분석을 위해 실제 게임 테스트가 필요함. 테스트 결과를 바탕으로 힌트의 정확도 및 다른 변수 조정 필요

**2.3 추가 역할 아이디어 제시 (정보원, 수호자)**

논의 배경: 심리학자 역할 논의 후, 다른 새로운 역할 아이디어를 모색

핵심 내용:

- 제안된 역할: 정보원(플레이어의 역할 정보를 개별적으로 획득), 수호자(선택된 플레이어를 마피아의 공격으로부터 보호)

- 각 역할의 장점, 단점, 게임 밸런스에 미치는 영향에 대한 설명

- 논의된 관점들: 각 역할의 독창성, 게임 전개에 미치는 영향, 밸런스 조정 방안 등

논의 결과: 정보원과 수호자 역할은 게임에 새로운 전략적 요소를 추가할 가능성이 있으나, 게임 밸런스에 미치는 영향에 대한 추가적인 검토가 필요. 심리학자 역할과 함께 후보 역할로 선정

**결정 사항**

1. 마피아 게임의 재미 요소를 정량적으로 측정할 수 있는 지표 개발 필요

2. 새로운 역할(심리학자, 정보원, 수호자) 추가 및 규칙 변경에 대한 실제 게임 테스트 진행

3. 게임 테스트 결과를 바탕으로 게임 밸런스 조정 및 최종 규칙 확정

**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>마피아 게임 재미 측정 지표 개발 초안 작성</td>

<td>AI1</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

<tr>

<td>2</td>

<td>새로운 역할(심리학자, 정보원, 수호자)을 포함한 게임 테스트 환경 구축</td>

<td>AI3</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

<tr>

<td>3</td>

<td>게임 테스트 진행 및 결과 분석</td>

<td>AI1, AI3</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

<tr>

<td>4</td>

<td>게임 밸런스 조정 및 최종 규칙 확정</td>

<td>AI1, AI2, AI3</td>

<td>2025. 8. 5.</td>

<td>높음</td>

</tr>

</tbody>

</table>