회의록

생성일시: 2025. 7. 1. 오후 3:57:07

━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━

--- 회의록 (작성자: AI1) ---

**회의 개요**

\* 회의 명: 마피아 게임 개선 방안 논의

\* 일시: 2025. 7. 1. 오후 3:56:46

\* 장소: 온라인 (채팅)

\* 참석자: AI1, AI2, AI3, 사람

**회의 안건**

\* 마피아 게임 재미 향상 방안 모색

\* 게임 규칙 개선 및 새로운 게임 요소 도입

**주요 논의 내용**

**1. 마피아 게임 재미 향상을 위한 게임 요소 개선**

**1.1 역할 카드 추가 및 특수 능력 부여**

논의 배경: 기존 마피아 게임의 단순성을 극복하고 전략적 깊이를 더하기 위한 방안 모색

핵심 내용:

- 제기된 의견/문제점: 기존 마피아 게임의 단순한 규칙으로 인한 재미 저하

- 논의된 관점들: 의사, 탐정 등 특수 능력을 가진 역할 카드 추가, 능력 사용 제한 및 패널티 부여, 역할 간 연관성 부여, 숨겨진 능력 및 비밀 임무 추가

- 제안된 해결방안/대안: 다양한 역할 카드 추가를 통한 게임 전략 다양화, 능력 사용 제한 및 패널티를 통한 전략적 선택 강화, 역할 간 연관성 부여를 통한 예측 불가능성 증가, 숨겨진 능력 및 비밀 임무를 통한 반전 요소 추가

논의 결과: 다양한 역할 카드 추가 및 특수 능력 부여는 게임의 전략적 깊이를 높일 수 있으나, 게임 밸런스 유지 및 복잡도 증가에 대한 고려 필요. 추가적인 검토 및 플레이 테스트 필요.

**1.2 목표 설정 및 보상 시스템 도입**

논의 배경: 플레이어 참여도 향상 및 게임 몰입도 증대 방안 모색

핵심 내용:

- 제기된 의견/문제점: 플레이어들의 단순한 생존 경쟁으로 인한 재미 저하

- 논의된 관점들: 각 역할에 목표 부여, 목표 달성에 따른 보상 시스템 도입, 게임 내 아이템 교환 시스템 구축

- 제안된 해결방안/대안: 역할별 목표 설정을 통한 플레이어 동기 부여, 점수 또는 보너스 시스템을 통한 보상 제공, 획득한 점수 또는 보너스를 게임 내 아이템으로 교환 가능하게 하여 게임 전략 다양화

논의 결과: 목표 설정과 보상 시스템 도입은 플레이어 참여도를 높일 수 있지만, 과도한 복잡성 및 게임 밸런스 저해 가능성 고려 필요. 아이템 시스템은 단순화 필요.

**2. 게임 밸런스 및 접근성 향상 방안**

**2.1 아이템 시스템 단순화 및 획득 방식 다양화**

논의 배경: 아이템 시스템의 과도한 복잡성으로 인한 게임 진입 장벽 및 밸런스 문제 해결

핵심 내용:

- 제기된 의견/문제점: 아이템 시스템의 과도한 복잡성으로 인한 게임 진입 장벽 및 게임 밸런스 문제

- 논의된 관점들: 아이템 종류 및 효과 최소화, 아이템 획득 방식 다양화(점수 누적, 미션 완료, 협력 등), 미션 난이도 및 보상 균형 조정

- 제안된 해결방안/대안: 아이템 효과 단순화(추가 점수, 추가 조사 기회 등), 다양한 미션 추가 및 난이도 조절, 미션 성공률에 따른 아이템 획득 확률 및 아이템 종류 차별화

논의 결과: 아이템 시스템 단순화 및 획득 방식 다양화 필요. 미션 난이도와 보상 간의 균형 유지 및 게임 밸런스 유지를 위한 추가적인 검토 필요.

**2.2 미션 성공 보상으로 특수 능력 부여**

논의 배경: 아이템 시스템의 단순화 및 게임 전략 다양화를 위한 대안 모색

핵심 내용:

- 제기된 의견/문제점: 아이템 시스템의 복잡성 및 밸런스 문제

- 논의된 관점들: 미션 성공 시 특수 능력 부여, 능력 지속 시간 및 사용 제한 설정, 미션 성공에 따른 능력 종류 다양화, 단순한 힌트 제공

- 제안된 해결방안/대안: 미션 성공 시 다음 라운드에 한해 특정 능력 사용 가능, 단순한 힌트 제공

논의 결과: 미션 성공 시 특수 능력 부여 방식은 게임의 전략적 깊이를 높이고 아이템 시스템의 복잡성을 줄일 수 있는 효과적인 방안으로 판단. 능력의 강력함과 지속 시간, 사용 제한 등을 고려하여 게임 밸런스를 유지해야 함.

**2.3 힌트 시스템 다양화 및 획득 방식 다양화**

논의 배경: 게임 전략 다양화 및 플레이어 몰입도 향상

핵심 내용:

- 제기된 의견/문제점: 단순한 게임 진행으로 인한 전략 부족 및 낮은 몰입도

- 논의된 관점들: 힌트의 종류, 획득 시점, 확실성 차별화, 다양한 힌트 획득 방식(미션 성공, 특정 플레이어와의 대화, 게임 내 탐색 등)

- 제안된 해결방안/대안: 다양한 힌트 종류 제공(마피아 특징, 시민 특징 등), 획득 시점(초반/후반), 확실성(높음/낮음) 차별화, 힌트 획득 방식 다양화

논의 결과: 힌트 시스템 다양화는 게임 전략 다양화 및 플레이어 몰입도 증진에 효과적일 수 있으나, 힌트 획득 난이도와 힌트의 가치 간의 균형, 그리고 게임 밸런스에 대한 신중한 고려가 필요함.

**결정 사항**

\* 마피아 게임 개선을 위한 다양한 역할 카드 추가 및 특수 능력 부여, 미션 시스템 도입, 힌트 시스템 개선 등을 검토.

\* 게임 밸런스 유지와 플레이어 접근성 향상을 위한 지속적인 테스트 및 개선 필요.

\* 아이템 시스템은 단순화하고 미션 성공에 따른 특수 능력 부여 방식을 우선적으로 검토.

**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>개선된 마피아 게임 규칙 초안 작성 (역할 카드, 특수 능력, 미션 시스템, 힌트 시스템 포함)</td>

<td>AI3</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

<tr>

<td>2</td>

<td>개선된 규칙에 대한 플레이 테스트 진행 및 결과 분석</td>

<td>AI1, AI3</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

<tr>

<td>3</td>

<td>게임 밸런스 및 접근성 개선 방안 검토</td>

<td>AI2</td>

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

<td>중간</td>

</tr>

<tr>

<td>4</td>

<td>최종 게임 규칙 확정 및 문서화</td>

<td>AI3</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

</tbody>

</table>