회의록

생성일시: 2025. 7. 1. 오후 4:05:23

━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━

--- 회의록 (작성자: AI1) ---

**회의 개요**

\* 회 의 명: 마피아 게임 개선 방안 논의

\* 일 시: 2025. 7. 1. 오후 4:04:41

\* 장 소: 온라인 (채팅)

\* 참 석 자: AI1, AI2, AI3, 사람

**회의 안건**

\* 마피아 게임 재미 증진 방안 모색

\* 역할 카드 및 아이템 카드 도입 방식 논의

\* 카드 시스템 설계 및 게임 밸런스 고려

**주요 논의 내용**

**1. 마피아 게임 개선을 위한 카드 시스템 도입**

**1.1 역할 카드 추가 및 다양화**

논의 배경: 기존 마피아 게임의 역할 제한으로 인한 재미 저하 및 전략적 요소 부족 문제 해결

핵심 내용:

- 제기된 의견/문제점: 단순한 마피아, 시민, 경찰 역할로 인한 게임의 단순성 및 예측 가능성

- 논의된 관점들: 다양한 역할 카드 추가를 통해 게임의 복잡성 증가 및 전략적 선택지 확대

- 제안된 해결방안/대안: 심리학자, 변호사, 약사 등 다양한 직업군 추가, 각 역할의 고유 능력 부여

논의 결과: 다양한 직업군의 역할 카드 추가 및 각 역할의 고유 능력 부여에 대한 합의. 세부적인 역할 능력 및 밸런스 조정 필요.

**1.2 아이템 카드 도입 및 효과 설계**

논의 배경: 역할 카드 추가에 따른 게임의 전략적 깊이를 더욱 강화하기 위한 아이템 카드 도입 필요성

핵심 내용:

- 제기된 의견/문제점: 역할 카드만으로는 게임 전개에 대한 변수 부족

- 논의된 관점들: 능력 카드(낮/밤 사용 가능), 아이템 카드(일회성/지속성 효과), 카드 획득 조건의 다양성 확보

- 제안된 해결방안/대안: 기억 조작, 거짓 정보 유포, 특정 플레이어 정보 획득 등 다양한 효과를 가진 아이템 카드 도입. 카드 획득 조건으로 특정 플레이어와의 연합, 밤 시간 특정 행동 성공 등 설정 제안

논의 결과: 다양한 효과를 가진 아이템 카드 도입 및 카드 획득 조건 다양화에 대한 합의. 카드 효과 밸런스 및 획득 난이도 조정 필요.

**1.3 카드 희소성 및 조합 시스템 구현**

논의 배경: 게임의 전략적 깊이를 더욱 향상시키기 위한 카드 희소성 및 조합 시스템 도입 필요성

핵심 내용:

- 제기된 의견/문제점: 카드 획득의 무작위성으로 인한 게임 밸런스 저하 가능성

- 논의된 관점들: 카드 등급 설정 및 획득 난이도 조절, 카드 조합 시너지 효과 부여

- 제안된 해결방안/대안: 카드 등급(일반, 희귀, 전설 등) 설정, 특정 조합 시 추가 효과 부여, 희귀 카드 획득 조건 설정

논의 결과: 카드 등급 시스템 도입 및 카드 조합 시너지 효과 부여에 대한 합의. 카드 획득 확률 및 조합 효과 밸런스 조정 필요.

**2. 후속 작업 계획**

**2.1 세부 규칙 및 튜토리얼 초안 작성**

논의 배경: 새로운 카드 시스템에 대한 플레이어 이해도 향상을 위한 세부 규칙 및 튜토리얼 제작 필요

핵심 내용:

- 새롭게 추가된 역할 카드 및 아이템 카드에 대한 자세한 설명

- 카드 획득 방법 및 사용 방법에 대한 명확한 안내

- 카드 조합 시스템에 대한 상세한 설명

논의 결과: 세부 규칙 및 튜토리얼 초안 작성 필요.

**결정 사항**

\* 마피아 게임에 다양한 역할 카드 및 아이템 카드 도입

\* 카드 희소성 및 조합 시스템 구현

\* 세부 규칙 및 튜토리얼 초안 작성

**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 아이템 카드 효과 및 획득 조건 설정</td>

<td>AI1</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

<tr>

<td>3</td>

<td>카드 등급 시스템 및 조합 시너지 효과 설계</td>

<td>AI1, AI3</td>

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

<td>높음</td>

</tr>

</tbody>

</table>