Long live the K.I.N.G

턴제 롤플레잉 게임

33스테이지까지 존재, 33스테이지에서 엔딩

8 16 24 32스테이지에서 분기

메인 턴 이후 특정 조건 달성시 캐릭터 개별 턴이 있음

스테이지 구성

1. 턴 시작
   1. ~N일~
2. 스탯 강화 페이즈 (CHEATS)
   1. ~오전~
3. 선택지 페이즈
   1. ~오후~
4. 떠넘기기 / 같이하기 실행
   1. ~가 당신에게 ~를 부탁했/같이하자 했습니다
5. 결과 보고 / 소비아이템 사용
   1. ~가 N 오르고 ~가 N올랐으며 ~가 N 떨어졌습니다
   2. 시간이 남았는데 ~를 할 수 있을 것 같다
6. 특별 이벤트 발동
   1. 홀수일일 경우 – 호감도 등락
   2. 짝수일일 경우 – 특별 이벤트
7. 턴 엔드

**카드 선택지 기반의 페이즈**

**총 5개의 선택지가 주어지며 1개 사용시 무작위 1개가 사라지고 2장이 추가**

**랜덤 카드풀, 등장 확률 다름**

4인 협력체제의 배신 및 협력

K, I, N, G는 각각 차별되는 능력을 가지고 있을것

K는 기사(Knight), I는 마법사(Intelligence), N은 도적(Nightwalker), G는 탱커(Guard)

여러가지 엔딩 보유

인게임 스탯

공용 스탯

* 스탯

체력 KG > IN

근력 K > G > N > I

지구력 G > K > I > N

손재주 N > I > K > G

지능 I > N > G > K

응용력 IN > KG

기술

1. 교섭능력
2. 신앙심
3. 요리 기술
4. 생존 기술
5. 엔터테이너
6. 의학지식
7. 공병 기술
8. 건축술
9. 포커페이스
10. 정의감
11. 낚시 기술
12. 지도 읽기
13. 수영 기술
14. 수리 기술

특수기술

* + - 1. 전투감각 K
      2. 웨펀마스터 K
      3. 자물쇠 따기 N
      4. 적 분석 N
      5. 하이클래스 I
      6. 저주 해제 I
      7. 불굴의 의지 G
      8. 함정 제거 G

업적

1. 무패의 기사 K
2. 마나와 이야기하는자 I
3. 느낄 수 없는 자 N
4. 철벽 G
5. 신의 가호를 받는 자
6. 음유시인이 노래하는 자
7. 세상 모든 지식의 대도서관
8. 불사의 전사
9. 대부호
10. 추가중

* 특정 조건 달성 (나쁜 의미로)

1. 검귀 (지능2 미만, 근력 7 이상, 정의감 5 미만)
2. 암살중독 (정의감 3 미만, 손재주 6, 지능 6 이상)
3. 광신도 (신앙심 10)
4. 이도교 (신앙심 8 이상, 마물 지식 4 이상)
5. 비만 (요리실력 6 이상, 체력 4미만, 지구력 3 미만)
6. 부장님 개그 (엔터테이너 0을 3일 이상 유지)
7. 닥터 히루루크 (의학능력 0, 지능 2이하)
8. 마이너스의 손 (교섭능력 0, 지능 2이하)
9. 문맹 (독서경험 없음, 지능 3미만, 지식 3미만)
10. 마조히스트 (체력 6 이상, 지구력 6 이상, 근력 4 미만)
11. 사디스트 (지능 3 미만, 응용력 3 미만, 근력 4 이상)
12. 마나 중독 (응용력 5 이상, 신앙심 4 미만, 지능 5 이상)
13. 나쁜 손버릇 (손재주 5 이상, 신앙심 5 미만, 정의감 4 미만)
14. 수전노 (교섭능력 5 이상, 정의감 4 미만)
15. 도박중독 (포커페이스 5 이상, 정의감 4 미만, 지능 3 미만)
16. 추가중

기본 스텟

+ 게임 시작 시에 랜덤 특성 (4,0)/(3,1)/(2,2)개 부여 (난이도 따라), 신앙심 2, 정의감 2

**K**

체력 4(+4) 근력 4(+4) 지구력 3(+4) 손재주 2(+4) 지능 1(+4) 응용력 1(+4)

전투감각 (체력 5, 근력 5, 지구력 5) – 공격 성공 확률 증가

공격 흘리기 (근력 6, 손재주 4, 지능 2, 응용력 3) – 방어 확률 증가

웨펀마스터 (손재주 4, 지능 3, 응용력 3) – 상대방과의 전투 후 무작위 스텟 1 증가

**I**

체력 1(+4) 근력 1(+4) 지구력 2(+4) 손재주 3(+4) 지능 4(+4) 응용력 4(+4)

하이클래스 (지능 6, 손재주 5, 응용력 6) – 마법공격의 성공 확률 증가

저주 해제 (체력 2, 지구력 4, 손재주 4, 지능 6, 응용력 5) – 저주 해제 가능

**N**

체력 1(+4) 근력 2(+4) 지구력 1(+4) 손재주 4(+4) 지능 3(+4) 응용력 4(+4)

은신술 (손재주 6, 지능 4, 응용력 6) – 정찰시 들키지 않고 아이템 습득 가능

자물쇠 따기 (손재주 8, 응용력 7) – 특수 자물쇠 및 함정 해제 가능

적 분석 (지능 7, 응용력 8) – 적을 분석해 전투능력 상승

**G**

체력 4(+4) 근력 3(+4) 지구력 4(+4) 손재주 1(+4) 지능 2(+4) 응용력 1(+4)

불굴의 의지 (체력 8, 근력 6, 지구력 6) – 1회 부활 가능

숙련된 싸움꾼 (지구력 6, 손재주 3, 지능 5, 응용력 3) – 전투시 상대방에게 공격시 2배 데미지

단단한 피부 (체력 6, 지구력 6) – 받는 데미지 감소

전투 커멘드

공격(물리), 공격(마법), 방어, 회피

공격(물리)은 근력과 지구력으로 데미지, 손재주, 체력으로 확률 결정

공격(마법)은 지능과 응용력으로 데미지, 손재주로 확률 결정

방어는 지구력과 근력 체력으로 데미지 결정

회피는 무조건 확률

급소 공격은 확률, 데미지 2배

적 회피/방어/공격력은 적에 따라 다름

**K**

특수 커멘드: 검격

1턴 데미지 모으고 무조건 맞는 통상 데미지 2.5배의 공격 가능, 크리티컬시 데미지 3배

**I**

특수 커멘드: 버프(신앙심, 지능, 응용력) OR 디버프(지능, 신앙심, 응용력)

1턴 준비하고 팀원의 스탯 강화 OR 적의 스텟 하락

**N**

전투시 특수커멘드: 연막탄 (손재주, 지능 비례)

아군 회피 확률 증가, 적 회피 확률 감소

**G**

특수 커멘드: 지켜주기

아군이 받을 데미지를 대신 받을 수 있음

(1~8 스테이지) 선택지

1. 옆집 친구 인범이가 오늘 밤에 한잔 마시러 가자고 한다

포커페이스

교섭능력

엔터테이너

* 체력

1. 여행을 떠나기 전 촌장님과 얘기를 나눠볼까

교섭능력

정의감

* 엔터테이너
* 지능

1. 우리동네 담배가게에는 아가씨가 이쁘다네~

엔터테이너

교섭능력

의학지식

* 의학 지식
* 체력
* 지능

1. 군대 주임원사 출신의 김씨 아저씨가 도와달라고 한다

생존기술

건축술

* 체력
* 엔터테이너
* 의학지식

1. 이쁜 누나가 교회에 같이 가자고 한다 (데려가기 가능)

신앙심

* 신앙심

1. 뒷골목에서 누군가의 비명이 들립니다 (떠넘기기 가능)

정의감

교섭능력

* 체력
* 지능

1. 마을 외곽의 마물을 토벌하자! (데려가기 가능)

생존 기술

정의감

신앙심

* 체력
* 손재주

1. 요 근처에 새로운 오락장이 오픈했다던데… (떠넘기기 가능)

요리 기술

포커페이스

지능

* 지능
* 포커페이스

1. 이런 날엔 카페 가서 책 읽으면서 커피 한잔 쪽 빨아야지 (데려가기 가능)

엔터테이너

의학 지식

생존 기술

요리 기술

건축술

지능

손재주

응용력

1. 지역 경제 발전을 위해 우리마을 재래시장을 둘러본다

교섭 능력

생존 기술

* 정의감

1. 어이쿠 손이 미끄러져서 자기 손을 강화실패해버린 대장장이가 도움을 요청합니다

근력

체력

손재주

응용력

* 손재주
* 체력
* 근력

1. 어찌 하아아아아아아압니까 고해성사 (데려가기 가능)

신앙심

* 포커페이스
* 교섭능력

1. 수색! 수색! 수색대! 출신 이 모 병장이 마을 근처 수색에 도움을 요청합니다

정의감

생존 기술

건축술

* 체력
* 엔터테이너

1. 비지 라떼…? 뭐? 어쨌든 그사람이 자경단 활동을 하자고 합니다

정의감

체력

지구력

* 정의감
* 체력
* 지구력

1. 생존전문가 문씨가 당신에게 사냥을 가자고 합니다

생존 기술

요리 기술

* 신앙심
* 손재주

1. 요 근처에 유명한 프랜차이즈 음식점이 열렸다고 합니다 (데려가기 가능)

요리 기술

* 손재주

1. 3대 500치는 친구 승협이가 당신에게 운동을 가자고 합니다 (데려가기 가능)

근력

체력

지구력

* 확률로 다음날 행동 불가능

1. 나만 고양이 없어… 앗! 길고양이다!

생존 기술

체력

지구력

* 포커페이스
* 지능

1. 비닐 바지를 입은 한 남자가 춤을추며 당신에게 다가옵니다

엔터테이너

응용력

손재주

* 엔터테이너

1. 문득 숲에 가서 산책을 하고싶어졌습니다 (데려가기 가능)

생존 기술

체력

지구력

* 정의감
* 신앙심

1. 마을에 떠돌이 의사가 왔습니다 (떠넘기기 가능)

의학 지식

생존 기술

정의감

신앙심

* 의학 지식
* 생존 기술

1. 마을 광장에서 통기타 연주를 한다

엔터테이너

* 엔터테이너

1. 마을의 ‘중고로운 평화거래’ 게시판에 당신이 사고싶었던 물건을 판다는 글이 올라왔습니다!

교섭 능력

* 교섭 능력
* 정의감

1. 어제밤에 먹은 민트초코치킨이 잘못된건가…? 아랫배가 아픈 것 같기도 하고 아닌 것 같기도 합니다. 할머니 댁에 가서 여쭤봅시다

의학 지식

요리 기술

* 의학 지식
* 체력

1. 문득 떠오른 마을 공원 벤치가 삐걱거리는게 불-편합니다

공병 기술

건축술

손재주

* 공병 기술
* 손재주

1. 찬장을 뒤지다가 오래 전에 사놓은 찰흙을 발견했습니다 (같이하기 가능)

손재주

1. DANGER이라 쓰여진 상자를 발견했습니다. 뭘까요? (떠넘기기 가능)

지능

* 지능
* 요리 기술

1. 성 모 대학 출신 배씨가 당신에게 수학공부를 같이 하자고 합니다 (떠넘기기 가능)

지능

지구력

* 엔터테이너

1. 리어카를 끌고 가시는 할머니를 도와드리니 사랑방 캔디 박스 안에서…

체력

손재주

1. 으아아악 집 앞에 커다란 멧돼지 똥이!!! (떠넘기기 가능)

* 정의감
* 지능
* 신앙심

특수 이벤트

1. 검성 (k만) - 6일차 한정

정의감 4 이상

체력 6 이상

응용력 4 이상

손재주 3 이상

보상: 특수 커멘드 사용 가능

1. 아크메이지 (I만) - 6일차 한정

정의감 4 이상

지능 6 이상

응용력 6 이상

의학 지식 2 이상

보상: 특수 커멘드 사용 가능

1. 섀도우마스터 (N만) - 6일차 한정

정의감 4 이하

체력 3 이상

손재주 6 이상

생존기술 3 이상

보상: 특수 커멘드 사용 가능

1. 라이온하트 (G만) - 6일차 한정

체력 6 이상

근력 6 이상

지구력 6 이상

의학지식 3 이상

보상: 특수 커멘드 사용 가능

1. 할머니

정의감 4 이상

요리능력 2 이상

생존기술 3 이상

보상: 정의감, 신앙심

1. 역병의사 (떠넘기기 가능)

생존기술 3 이상

의학 능력 3 이상

보상: 의학 능력, 생존기술, 지능, 실패시 지능1 의학기술1 하락

1. 댐 파괴

근력 7 이상 or 건축술 4 이상

보상: 정의감, 생존 능력, 손재주, 실패시 체력 1 손재주 1 생존능력 1 하락

1. 망령

신앙심 4 이상

보상: 응용력, 신앙심

1. 카드 대회

응용력 6 이상

포커페이스 3 이상

보상: 지능

1. 그리폰

정의감 4 이상

의학능력 4 이상

보상: 정의감, 응용력, 생존 기술

1. 체스마스터

지능 4 이상

지구력 4 이상

응용력 4 이상

체력 4 이상

보상: 지능, 손재주, 포커페이스, 응용력, 엔터테이너

1. 멍청한 마왕군의 수하 (떠넘기기 가능)

교섭능력 3 이상 or 지능 4 이상, 근력 4 이상

보상: 신앙심, 실패시 체력 1 하락

1. 똑똑한 마왕군의 수하 (떠넘기기 가능)

교섭능력 5 이상

보상: 신앙심, 지능, 응용력, 실패시 체력 정의감 교섭능력 1 하락

1. 거지

정의감 5 이상

보상: 신앙심, 근력, 체력, 지능

1. 대중가요대회

엔터테이너 4 이상

보상: 응용력, 포커페이스, 엔터테이너

1. 성가 대회

엔터테이너 3 이상

신앙심 3 이상

보상: 신앙심, 응용력, 포커페이스, 엔터테이너

1. 곰석쇠

생존능력 5 이상

요리능력 4 이상

체력 5 이상

지구력 5 이상

보상: 체력, 지구력, 응용력, 생존능력, 요리능력, 낚시

1. 전설의 무기를 들고 온 상인 (데려가기 가능)

교섭능력 3 이상

지능 4 이상

포커페이스 3 이상

보상: 랜덤스탯 2개 강화, 응용력 실패시 포커페이 1 교섭능력 1 하락

1. 역병 메뚜기떼

생존기술 4 or 근력 6 or 지능 6

보상: 없음, 실패시 신앙심1 하락

1. 늑대인간 (떠넘기기 가능)

근력 6 지구력 4 OR 지능 6 응용력 4 OR 생존기술 5

보상: 생존기술, 신앙심, 정의감, 실패시 근력 1 신앙심 1 체력 1 지구력 1하락

8스테이지 보스배틀

사천왕 크라켄 (Kraken the Knight)

HP 40

공격력 체력 1칸

데미지 감소 1칸

명중률 70%

격파 습득 아이템: 포션, 고급 낚시 미끼

분기점

1. 정의감이나 신앙심이 0인 경우

그 파티원 탈주 (개인루트)

1. 모두와의 호감도가 0인경우

그 파티원 탈주 / 추방

1. 크라켄과의 전투 중 체력이 0이 됨

사망

1. 파티원 중 한명의 건축술이 4, 손재주가 4, 생존 기술이 4 이상이면

배를 만들어서 바다 항해

1. 상기 조건 미 달성시

걸어서 이동 (특수 이벤트 발동 없음)

(9~16 스테이지)

‘바다가 흔들려서 활동을 오래 못한다’라는 제한을 두고 스탯 강화 or 이벤트 중 택1

교섭능력

요리 기술

생존 기술

공병 기술

낚시 기술

수영 기술

지도 읽기

수리 기술

신앙심

정의감

보스전

사천왕 인큐버스 (Incubus the Intelligence)

HP 60

공격력 체력 2칸

데미지 감소 0칸

명중률 80%

매 1턴 동료 한명을 현혹해서 행동 대상을 무작위로 바꿈

마법 데미지 반감

분기점

1. 정의감이나 신앙심이 0인 경우

그 파티원 탈주 (개인루트)

1. 인큐버스과의 전투 중 체력이 0이 됨

사망

(17~24 스테이지)

특별 이벤트 발동 횟수 감소, 선택지를 고르면 30%의 확률로 ‘마물의 방해!’로 변함

요리 기술

생존 기술

수리 기술

식물 지식

수영 기술

지도 읽기

은신술

암살 기술

정찰 기술

날카로운 직감

신앙심

정의감

보스전

사천왕 누르무르 (NurrMurr the Nightwalker)

HP 40

공격력 체력 2칸

데미지 감소 0칸

명중률 80%

매 2턴 회피율을 크게 증가시킴

매턴마다 독 디버프 사용 (전체 1 데미지)

1. 누르무르와의 전투 중 체력이 0이 됨

사망

(25~32 스테이지)

‘밤이 길어지고 하늘이 어두워져서 계속 이동을 해야 한다’라는 명목으로 스탯 강화 불가

생존 기술

의학 지식

은신술

정찰 기술

날카로운 직감

암살 기술

사천왕 골레마그 (Golemarg the Guardian)

HP 100

공격력 체력 2칸

데미지 감소 4칸

명중률 50%

매 2턴마다 무적상태로 변함

매턴마다 한명을 행동 불가능으로 만듬

매 3턴마다 자신의 체력을 회복

물리 공격을 받으면 1 데미지 반사

분기점

1. 모두와의 호감도가 0인경우

그 파티원 탈주 후 엔딩

1. 골레마그와의 전투 중 체력이 0이 됨

사망

33 스테이지

보스전

마왕

체력 100

마법데미지 반감

물리데미지 반감

분기점

1. 마왕의 제안을 받아들임

* 엔딩 2로

1. 마왕과의 전투

* 전투로

1. 전투 중 ‘성유물’ 사용

* 진엔딩

1. 전투 중 ‘성유물’ 미사용

* 어짜피 한명 죽으니까 진엔딩 못봄 쿠쿠루쿠쿠

1. 전투 중 사망

* 관전

1. 전원 사망

* 엔딩 3

게임 스크립트

**인트로**

(텍스트 느리게 종이에서 피어나오듯이 할 것)

옛날 옛적에,

바람이 소문보다 빠르고 불이 마법보다 밝던 시절에,

세상 모든 종족은 사이좋게 살고 있었습니다.

옛날 옛적에,

칼이 종이를 자르고 손이 눈과 입을 막던 시절에,

세상에서 가장 강력한 힘을 가진 마왕 나타났습니다.

가장 강한 힘을 지닌 그는 누군가를 위하기 위해 태어난 존재가 아니었고,

그는 자신이 군림한 방법을 따라 오직 힘만을 숭배했고, 약한 종족들을 공격했습니다.

그의 눈에는 뺏을 것과 뺏은 것만이 존재했습니다.

세상 모든 것을 가지기 위해 그는 군대를 진군시켰고,

세상 모든 것은 지키기 위해 그의 군대를 막았습니다.

그러던 어느날, 네명의 사람이 용사를 자칭하며 마왕을 토벌하겠다며 나타났습니다.

그들의 이름은 기억되지 않았습니다. 그들은 어디서든 볼 수 있는 기사, 마법사, 도적, 전사였습니다.

사람들은 큰 기대를 가지지 않았습니다.

혼란의 시기를 틈타 관심받고 싶어하는 사람들은 많았습니다.

그들도 별반 다르지 않을 것이라 생각했습니다

그들은 마을을 떠날 때도 배웅을 받지 못했습니다. 하지만 낙담하지 않았습니다.

용사 일행은 마을을 떠나, 배를 타고 사막을 피해, 아웃랜드를 지나, 마왕성에 도착했습니다.

마을을 떠날 때 사람들은 비웃었습니다.

배를 타고 사막을 건넜을 때 사람들은 신기해했습니다.

아웃랜드를 무사히 통과했을 때 사람들은 환호했습니다.

그리고, 그들이 마왕성에 도착했을 때, 사람들은 손을 모아 기도했습니다.

그들이 마왕을 쓰러뜨렸는지 때마침 마왕이 정복을 멈췄는지는 모릅니다.

그들이 돌아오지 않았기 때문입니다.

하지만 사람들은 그들이 살아있으리라 기도했습니다.

…

**(화면 암전)**

머리가… 아프다… 무언가가 눈 위로 흘러내린다… 내 이름은… ( )

나는 ( )… 기사 ( )…

여긴 어디지…. 눈 앞이 보이지 않는다… 기억이 흐릿하다…

어렴풋이 여행의 첫 날의 기억이 떠오른다…

(1일차) 시작

**엔딩때 인트로 복붙할 것**

**Ending 1 (진엔딩 마왕토벌)**

+

사람들은 그들을 이끌어줄 존재가 필요했고, 일행의 앞글자를 따 ‘K I N G’이라 부르기 시작했습니다.

그리고 모두 입을 모아 그들이 돌아오길 기도했습니다.

“왕이시여, 만수무강하소서 Long Live the K.I.N.G”

일행이 마을을 떠난지 33일이 되는 날,

하늘이 맑아지고 따듯한 저녁노을이 창문에 다시 맺힌 날, 마침내 싸움이 멈췄습니다.

사람들은 기뻐했습니다. 이 변화의 의미를 알고있었고, 마침내 그들의 왕이 돌아오리라 느꼈습니다.

**Ending 1-1 (누군가 사망)**

그러나, ( )는 돌아갈 수 없었습니다.

그러나, ( )는 돌아갈 수 없었습니다. (반복)

마을을 떠난 지 66일이 되는 날, 멀리 지평선에서 ( )개의 그림자가 천천히 다가왔습니다.

마을을 지키던 청년들은 숨가쁘게 마을을 뛰어다니며 그들의 왕들이 돌아왔노라 소식을 전했습니다.

그러나 마을로 돌아온 것은 ( )과 ( ) 뿐이었습니다.

사람들은 일행의 귀환에 환호했지만, 일행은 행복하지 못했습니다.

거기엔 왕(KING)이 없었습니다.

**Ending 1-2 (전원 생존)**

마을을 떠난 지 66일이 되는 날, 멀리 지평선에서 네개의 그림자가 천천히 다가왔습니다.

마을을 지키던 청년들은 숨가쁘게 마을을 뛰어다니며 그들의 왕들이 돌아왔노라 소식을 전했습니다.

여기저기 만신창이가 된 네명은 서로의 어깨를 부축하며 걸어왔고,

그 모습을 본 마을사람들은 그 네명을 부축해 마을로 옮겼고, 서둘러 치료를 했습니다

마을의 화가, 음악가, 시인, 소설가, 요리사, 의사 등등 수많은 사람들이 그들의 이야기를 듣고싶어했고, 마을에는 몇날 며칠동안 밤에도 불이 꺼지지 않고 이야기소리가 퍼져 나갔습니다. 일행의 여행은 시로, 노래로, 이야기로 퍼져 더 많은 사람들이 그들을 보기 위해 모여들었습니다. 마을은 점점 커졌고, 이내 네명의 용감한 왕이 지배하는 왕국이 되었습니다.

옛날 옛적에, 모두가 기다리고 기다리던 그 날에, 사람들에게, 왕(KING)이 돌아왔습니다.

Ending 2

타락엔딩

마 니 내 부하 안할래

콜

Ending 3