

GIGDC2024 요약기획서 (제작부문)

1. 게임 간단 소개

<KILLA>는 3D 그래픽 기반의 스토리 추리 어드벤처 게임으로, 기존 추리 장르의 유저와 서브컬처의 팬덤, 10~30대 여성 유저를 메인 타겟층으로 한 게임입니다.

KILLA는 '라를 죽여라'라는 스승님의 유언에 따라, 스승님을 죽인 범인을 찾고 복수하는 '발할라'의 이야기입니다.

주인공 발할라는 스승님이 남긴 편지를 발견하게 됩니다. 이 편지에는 '소원을 이뤄주는 수상한 섬'에 대해 적혀있었고, 편지 속 '초대장'을 따라, 한 수상한 섬으로 향하게 됩니다.

그리고, 이 섬에서 8명의 '라'들을 만나게 됩니다. 플레이어는 발할라의 특별한 능력 '공명'을 이용하여, 용의자들의 '무의식', '기억' 속으로 들어가 스승님과 관련된 단서를 얻을 수 있습니다.

이렇게 얻은 단서들을 발할라의 '꿈' 속에서 조합하여, 누가 스승님을 죽인 진짜 '라'인지 추리할 수 있습니다.

플레이어의 선택에 따라, 발할라의 복수극의 엔딩이 달라집니다.

2. 게임 특징

KILLA의 특징으로는 크게, '추리 방식', '아트 스타일', '캐릭터' 3가지가 있습니다.

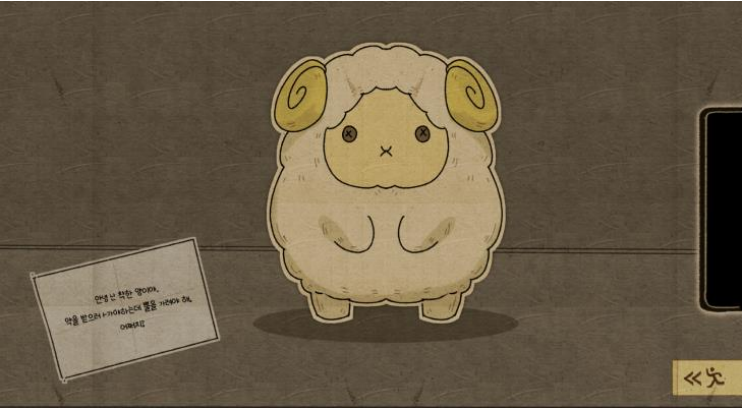
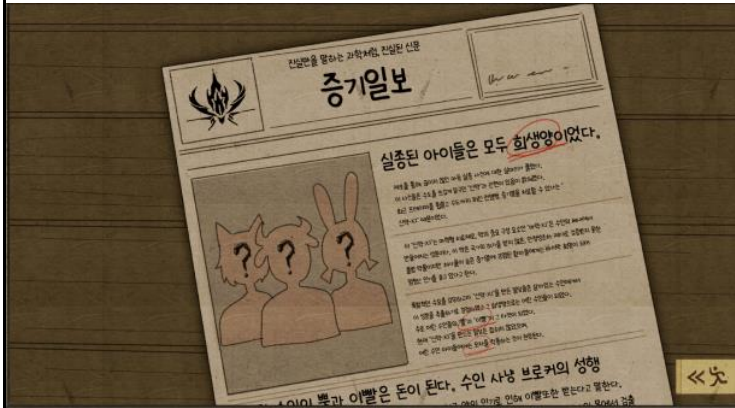
KILLA는 단간론파 시리즈, 역전재판 시리즈, 레이트 교수 시리즈에서 영감을 받은 추리 게임이지만, '공명'과 '꿈'이라는 KILLA만의 독특한 추리 방식을 가지고 있습니다.



'공명'은 범인 그리고 용의자가 솔직하게 단서를 말해줄까? 라는 고민에서 시작하여 기획된 추리 방식입니다.



거짓말쟁이인 범인, 용의자들이 솔직한 장소인 그들의 무의식, 기억 속으로 플레이어가 직접 들어가 그들을 심문하고, 단서를 얻는 방식인 '공명'이라는 추리 형태를 기획하게 되었습니다.



또한, 플레이어는 용의자의 '무의식' 그리고 '기억' 속에서 그들의 과거를 알아내기 위해, 이와 관련된 여러 퍼즐을 해결하며, 스승님과 용의자들의 관계, 그리고 용의자들의 과거에 대해 알게 됩니다.



KILLA는 종이 인형극이 떠오르는 3D 게임 그래픽과, 일본 순정 만화 화풍을 연상시키는 캐릭터 디자인을 가지고 있습니다. 이를 바탕으로 KILLA만의 개성을 형성하였습니다.



개성적인 외형과 말투를 가진 캐릭터들은 KILLA의 큰 특징입니다.

외형, 말투 외에도, 게임을 진행하면서 만나게 되는 이들의 관계성과 어두운 과거 이야기를 통해 캐릭터에 대해 유저가 애정을 가질 수 있게끔 만들고자 했습니다.



또한, 캐릭터 애니메이션과 여러 컷씬들을 통해 캐릭터, 더 나아가 스토리의 몰입감을 높이하고자 했습니다.

이를 바탕으로, 스트리밍, 유튜브 콘텐츠 등으로 이미 KILLA의 스토리를 알게 된 사람들에게도, KILLA의 플레이를 자극하기 위한 방식으로 캐릭터 호감도 콘텐츠를 제공하고자 했습니다.

3. 게임 플레이 방식(조작법 및 진행 방식, 플로우 차트 등)

KILLA는 스토리를 기반으로, 시간의 흐름에 따라 진행되는 게임으로, 총 5일차로 구성되어 있습니다.

낮에는 호감도 콘텐츠인 '아침 산책', 스토리 이벤트인 '티타임', 추리 콘텐츠 '공명'으로, 밤에는 섬의 비밀에 대한 콘텐츠인 '밤 산책', 추리 콘텐츠 '꿈'으로 구성되어 있습니다.

낮과 밤의 흐름에 따라, 총 5일차를 진행하며, 유저의 선택에 따라 KILLA의 엔딩이 달라지게 됩니다.

4. 게임 이미지 (예: 캐릭터, 컨셉아트, 게임 플레이 등 자료 첨부)

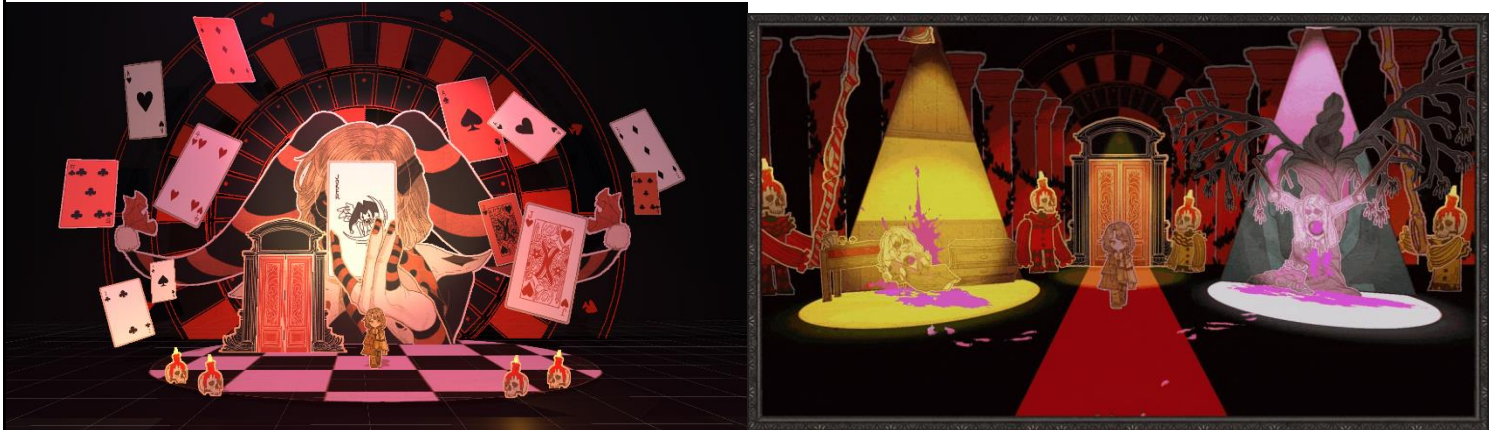
[캐릭터 소개 이미지]

<p>예측기 예언업</p> <p>“앞으로 나에겐 관설 개, 다들 뒤통지던지 말던지.”</p> <p>실라</p>	<p>??? 조력자</p> <p>“이 섬에서 풀까지 살아남아야— 비밀에 도달할 수 있을 거야.”</p> <p>루시엘라</p>	<p>간호사 일원단</p> <p>“사랑과 건강의 수호자는 바로 나제! 아픈 일 있으면 퍼득 달려온다.”</p> <p>카일라</p>
<p>탐정 협상가</p> <p>“인생은 원래 주는 만큼 받는 법이지!”</p> <p>안젤라</p>	<p>주인공 악제사</p> <p>“내가 이곳에 온 이유는 오직 하나뿐이야. 스승님의 복수를 하기 위해서..!”</p> <p>발할라</p>	<p>호위부사 과묵함</p> <p>“.....처음 뵙겠습니다. 하타입니다.”</p> <p>하라</p>
<p>파수꾼 추회자</p> <p>“그대로 죽어버릴 줄 알았는데... 아하하, 능답이야...?”</p> <p>미카엘라</p>	<p>질문사 간행이</p> <p>“제가 잘못 봐드릴까요..? 아.. 티, 티백이 없구나... 죄송해요...”</p> <p>라라</p>	<p>일용종주 다혈질</p> <p>“푸~웃, 다들 정말 계정신이 아니신 것 같네요.”</p> <p>바닐라</p>

[저장 시스템 이미지]



[꿈 이미지]



5. 팀원 역할 기술

최다연: 아트 및 시나리오, 팀장

장재원: 프로그래밍 담당

최다은: 기획 및 사업 담당

윤세은: 사운드 담당

6. 기타 추가 사항

스마일게이트 멤버십 SGM 14기

2023 BIGS 온라인 전시

BIC 2023 루키 전시 및 서사부문 파이널 리스트

G-star 2023 인디쇼케이스 전시

버닝비버 2023 전시 & 올해의 버닝비버 수상 & 유저가 뽑은 게임 top3 수상

반다이남코 2nd GYAAR Studio 인디 게임 콘테스트 Award winner 수상

2023 창의인재육성 인디게임 부문 우수 프로젝트 선정

한국콘텐츠진흥원 예비창업 지원 선정

제 4회 일러스타페스 전시

2024 플레이X4 인디오락실 전시

2024 인디크래프트 챌린저 부분 TOP3

2024 비트써밋 인디게임 전시 선정

2024 도쿄게임쇼 인디게임 80 전시 선정

2024 게임스컴 전시 예정

2024 콘텐츠 창의인재동반사업 우수 프로젝트 사업화 지원 선정

7. 게임 개발 과정 중 에피소드

KILLA가 지금의 KILLA가 되는 과정까지, 많은 실패와 과정들이 있었습니다.

먼저, 가장 처음 기획되었을 때 '약제사'라는 메인 콘셉트가 있었습니다.



(초기 약 제조 콘텐츠 이미지)

플레이어가 '약'을 만들며, 캐릭터와 호감도를 쌓고, 이를 바탕으로 스토리가 진행되는 형식이었습니다.

다만, '추리', '스토리', '약제조' 이 모든 콘텐츠들을 메인으로 가져가기에는 게임의 개성이 더욱 약해지고, 플레이에 있어서도 유저들에게 혼란을 줄 수 있다는 고민 끝에, 결국 약제조와 관련한 콘텐츠를 제외하고, '추리'와 관련된 시스템에 더욱 집중하기로 했습니다.

그렇게 '공명'과 '꿈'이라는 KILLA만의 추리 방식을 기획하게 되었습니다.



(초기 게임 그래픽)

KILLA는 초기, '2D' 게임으로 기획되어, 단순하게 화면을 클릭하고, 드래그하는 방식으로 맵을 이동할 수 있었습니다. 기존 추리 게임들이 대부분 2D기반을 차용하고 있었기에, KILLA 역시 자연스럽게 이러한 방식을 채택하고 있었으나, 유저에게 KILLA의 세계관, 스토리에 몰입하고, 더욱 다양한 방식의 '게임으로써의 콘텐츠'를 제공하고자 3D 그래픽으로 교체하게 되었습니다.

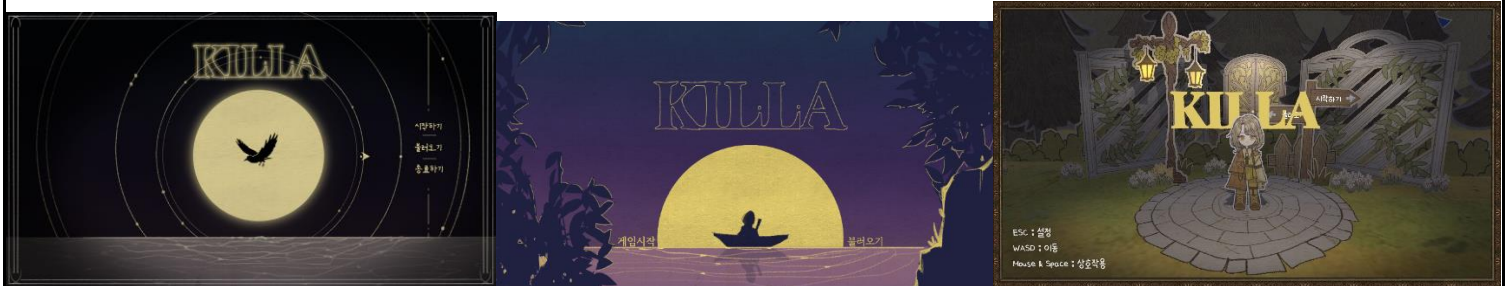


(안젤라 캐릭터 수정 과정 이미지/ 컨셉 기획>수정1>수정2> 최종)

캐릭터 디자인에서도, 많은 수정의 과정이 있었습니다. 처음에는 **캐릭터의 키워드**를 바탕으로 기획했지만, 캐릭터에 대한 애정이 중요한 KILLA에 “이 캐릭터를 좋아할 사람이 많을까?”에 대해 아쉬움이 생겼습니다.

이러한 아쉬움을 담아, 다시 디자인했지만, **외형만으로 캐릭터의 성격, 역할이 예측이 되지 않는다고** 판단하여, 또다시 캐릭터 디자인을 수정했습니다.

이후 게임의 컨셉, 그리고 캐릭터의 개성을 더욱 살리기 위해 색감과 액세서리를 수정하며, 지금의 캐릭터를 디자인하게 되었습니다.



(과거 인트로 > 현재 인트로)

이러한 수많은 게임 컨셉, 그래픽, 캐릭터 디자인의 수정 과정에서 KILLA의 **많은 프로토타입들이** 제작되었고, 이 과정에서 여러 가지의 **인트로 연출 방식**을 시도해봤습니다.

게임의 그래픽과 컨셉을 잘 보여주면서, 간단한 튜토리얼의 역할도 할 수 있는 방식을 고민하면서, 현재의 인트로를 개발하게 되었습니다.