Into The Deep

기획서

2024-11-01

기획	UI	캐릭터	배경	프로그래밍
김태완	천수연	두서경	정예림	한윤재

게임개요

Into The Deep

벽을 타고 아래로 무한히 내려가며
다양한 장애물과 적들을 상대하는 액션 아케이드 게임

스파이 · 첩보 #캐주얼 카툰

플랫폼	모바일 (Android)	게임명	Into The Deep
장르	2D 캐주얼, 액션 아케이드	소재	첩보, 잠입, 미션
해상도	1440*2960 /Portrait 뷰	개발 엔진	유니티
시점	3인칭 사이드 뷰	주요 대상층	스마트폰에 능숙한 10~30대 라이트 게이머

재미요소
습격

S.I.D 팀 소속 캐릭터로 플레이	황혼 팀 소속 캐릭터로 플레이	서랑단 팀 소속 캐릭터로 플레이
S.I.D 습격 X	S.I.D 습격 O	S.I.D 습격 O
황혼 습격 O	황혼 습격 X	황혼 습격 O
서랑단 습격 O	서랑단 습격 O	서랑단 습격 X

회색은 비활성화된 팀 (습격을 오지 않는 팀)

- 게임 내 세계관에서는 경쟁 관계의 3개 팀이 존재
- 한 팀당 플레이어블 캐릭터는 2개씩 총 6개로 구성
- 습격 시간 동안 몬스터와 특수한 장애물이 등장함
- 주기적으로 플레이어가 선택하지 않은 두 팀 중 랜덤으로 습격이 발생

S.I.D

복잡한 패턴의 미래 기술

황혼

행동을 제약하는 트릭과 마술

서랑단

혼란을 유도하는 교활한 닌자

서랑단

#닌자 #교란 & 혼란

전 세계의 바다를 오뎅탕으로 만들어 평생
오뎅을 먹기 위해 보물을 노리는 족제비 형제.

서랑단 소속 PC

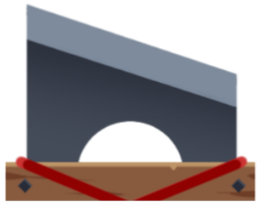
습격

몬스터 & 장애물

일반 몬스터 | 기믹이 없는 일반 몬스터

기믹 몬스터 | 장애물로 변신하는 기믹 몬스터

스폰 2초 뒤 연기 이펙트를 생성하며
다음 장애물 스폰판정주기가 돌아올 때
왼쪽 혹은 오른쪽에 스폰됨



기본 장애물

기믹이 없는 칼날 모양의 장애물

기믹 장애물 (1)

들어가 있는 모습으로 스폰될 시 1초
뒤 현재 모습의 반대 모습으로 바뀜
*확률: 들어가 있는 모습 으로 스폰 50%
튀어나온 모습으로 스폰50%

기믹 장애물 (2)

스폰 후 0.5초 후에
[반대편으로 이동 / 그대로 있기]
판정 실행.

SID

미래 스파이 # 로봇

보물을 악용해 지배하는 독재자에 맞서 미래를 바꾸기 위해 과거로 시간여행을 떠난 스파이.

SID 소속 PC

습격

몬스터 & 장애물

일반 몬스터 | 기믹이 없는 일반 몬스터

기믹 몬스터 | 레이저를 쏘는 기믹 몬스터

스폰 후 2초뒤 일직선으로 레이저를 발사하며 PC는 이와 접촉 시 게임오버 판정됨

기본 장애물

기믹이 없는 장애물

기믹 장애물 (1)

같이 스폰되는 버튼을 누를 시 레이저가 비활성화 됨

기믹 장애물 (2)

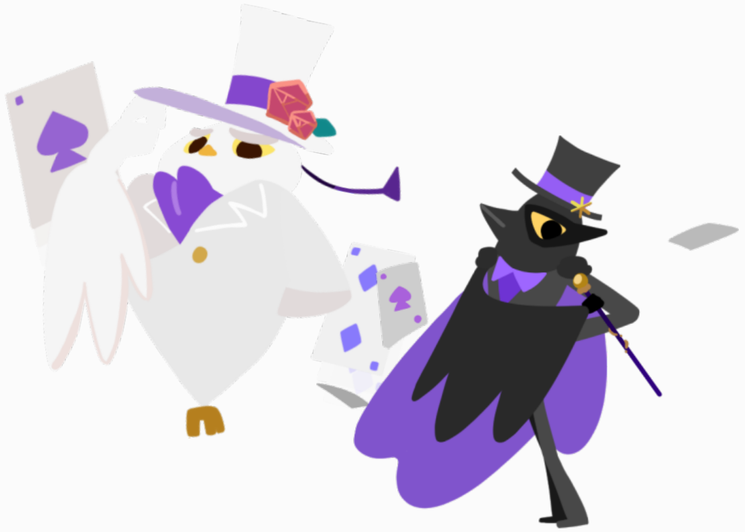
폭탄이 스폰되고 일정 시간이 지나면 터짐

황혼

괴도 # 마술

소원을 이루어준다는 전설의 보물을 훔치기 위해 두 괴도가 임시 동맹을 맺은 팀.

황혼 소속 PC



습격

몬스터 & 장애물

일반 몬스터 기믹이 없는 일반 몬스터

기믹 몬스터 행동을 제약하는 기믹 몬스터

PC에게 디버프(고유스킬 금지)를
부여하며 이는 몬스터를 처치 전까지 유지됨

기본 장애물

기믹이 없는 깃털 모양의 장애물

기믹 장애물

접혀진 상태로 스폰되며
바로 직후 바로 길이가 늘어남

재미요소 아이템

게임 내 획득할 수 있는 코인으로, 캐릭터, 배경 구매할 수 있음.

무적 아이템

5초동안 PC가 장애물과 접촉 시 게임오버 판정을 실행하지 않음.

코인 아이템

코인을 10초동안 2배로 획득 함.

공격 아이템

5초동안 PC의 기본 공격력을 2배로 올려줌.

Noke

소속 : SId
공격력:40

디펜시브 프로토콜

접촉한 장애물의 콜라이더를 비활성화 시킨 후 사라지는 1회용 실드를 1개 생성. 1게임 당 2회 제한

Mont

소속 : 황혼
공격력:30

아르캉시엘

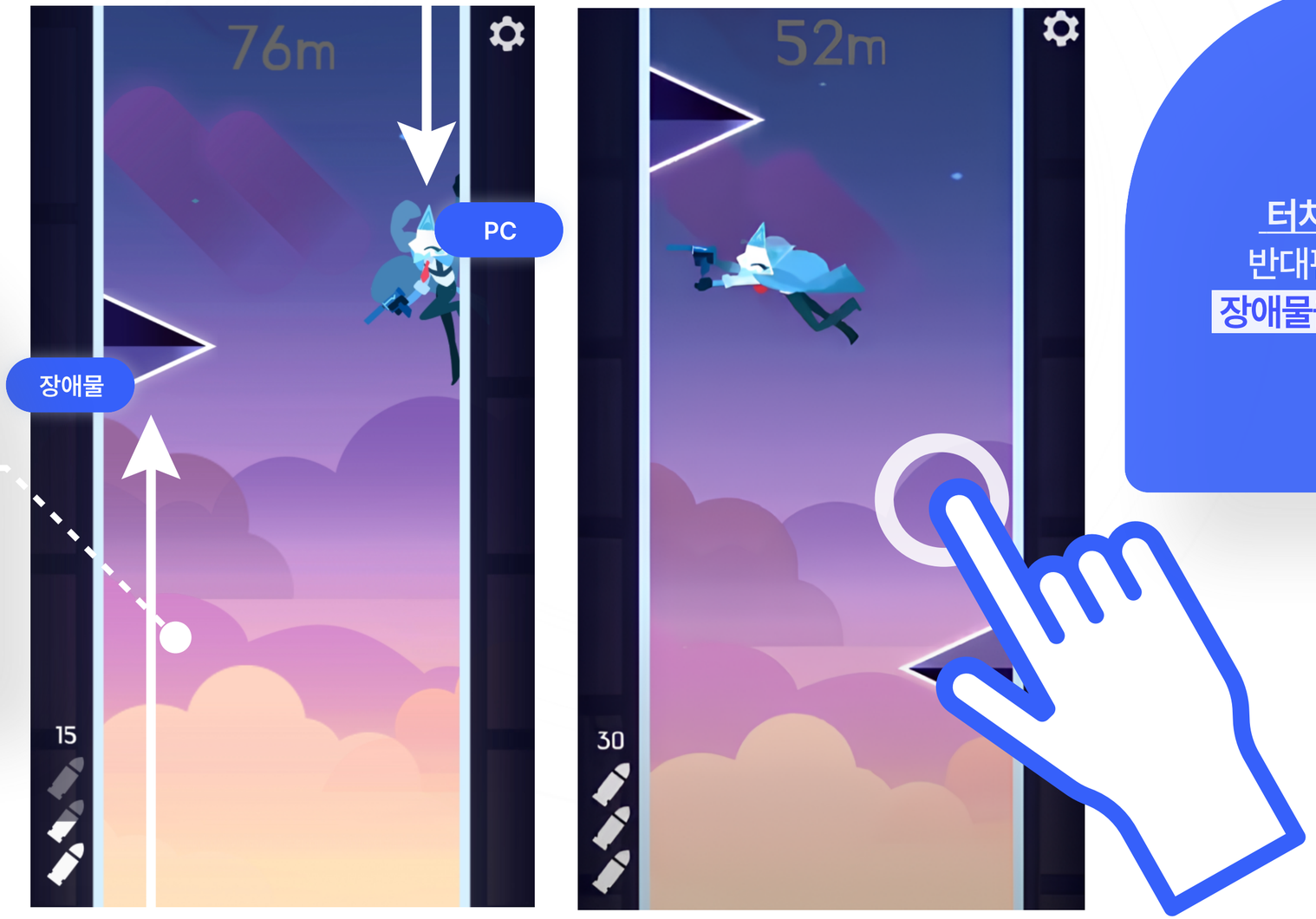
공격을 통해 스택을 적립하며, 7스택이 도당했을 때 강력한 공격스킬을 시전함.

조작 & 메커니즘

시간에 지남에 따라 장애물 이동속도가 빨라져 난이도가 상승하는 구조

기본 구성

위에서 벽을 타고 내려가는
PC와 아래에서 올라오는
장애물 & 아이템으로 구성



조작

터치를 통해 PC를
반대편으로 이동시켜
장애물을 회피할 수 있음.

메커니즘
액션:

캐릭터마다 고유스킬이 존재하며,
습격이 발생할 경우 각 팀의 컨셉에 맞는 기믹 몬스터가 등장함.

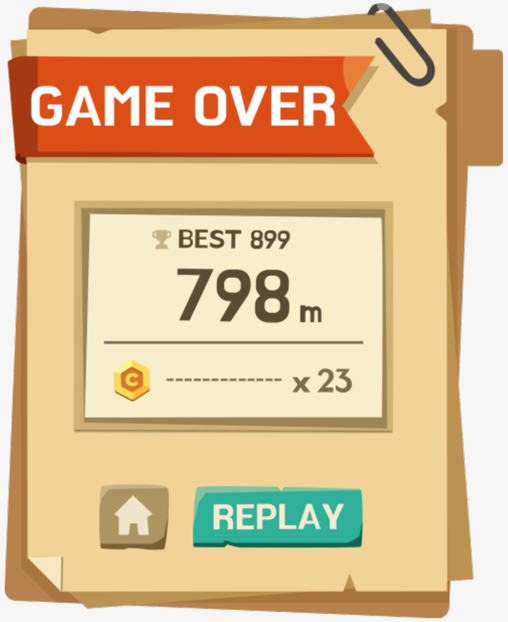
공격

아래에서 위쪽 방향으로 스와이프 할 시 몬스터에게 총알이 발사됨.

GAME OVER

PC가 장애물 혹은 몬스터와 접촉할 시 바로 게임 종료가 됨.

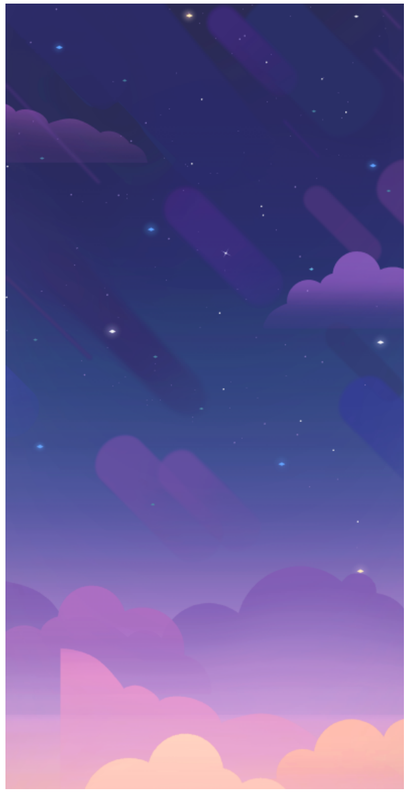
PC ····· 장애물 & 몬스터 〉



스테이지 구성

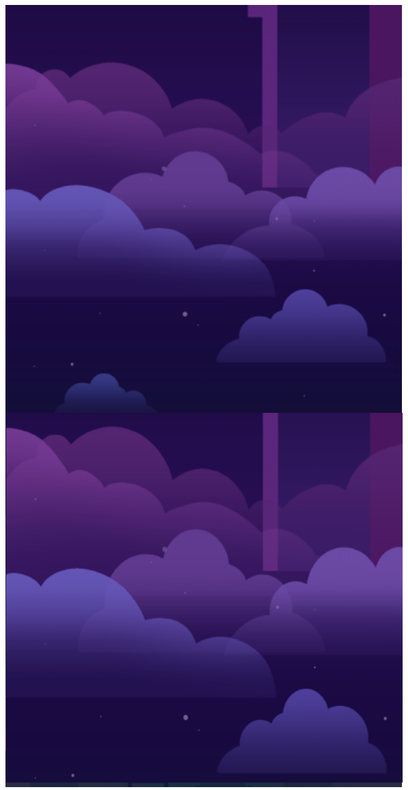
용광로 구간부터는 배경이 무한히 연결되어 있음

0M~

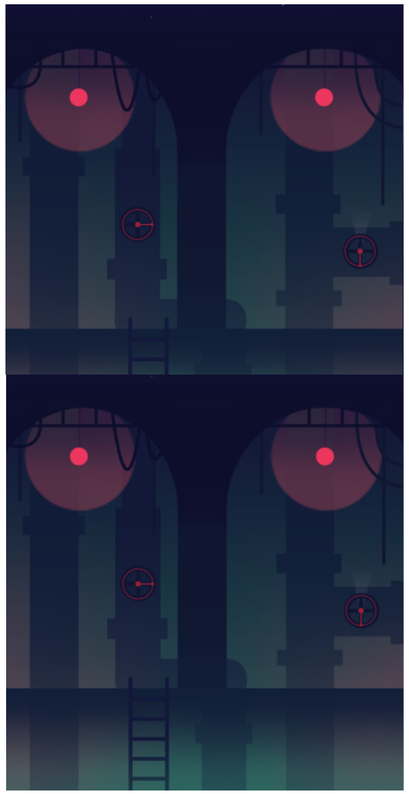
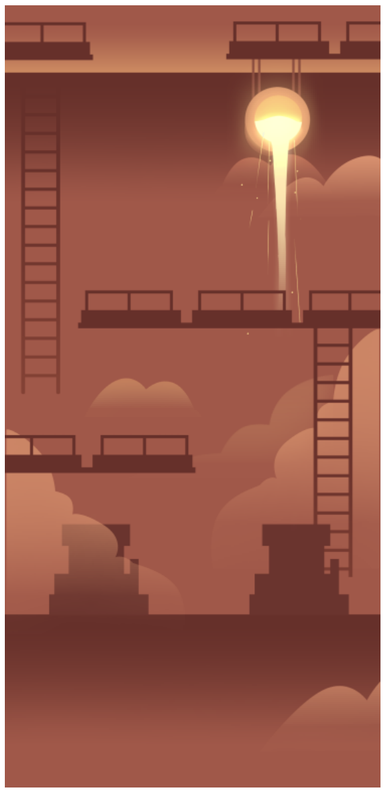


300M~

600M~



900M~



1200M~