

괴이재해관리청 SLICE IT!



플레이어는 시간을 느리게 만든 뒤 직접 이동 경로를 그리고,
캐릭터는 그 경로를 인간의 눈으로 따라가기 힘든 초고속 액션으로 실행합니다.

장르

탐다운 초고속 액션 · 스테이지 클리어 · 로그라이트

핵심 조작

마우스 1개 / 손가락 1개

홀드+드래그(감속·경로·슬라이스) · 탭(특수스킬)

01 · OVERVIEW

게임 개요

장르 — 탑다운 초고속 액션 · 스테이지 클리어 · 로그라이트

핵심 조작 — 마우스 1개 / 손가락 1개

- 홀드 + 드래그 — 시간 감속 + 이동 경로 지정 + 슬라이스
- 탭 — 장착한 특수스킬 사용

플레이어는 시간을 느리게 만든 뒤 직접 이동 경로를 그리고, 캐릭터는 그 경로를 인간의 눈으로 따라가기 힘든 초고속 액션으로 실행한다.

02 · CORE PLAY

핵심 플레이

클릭 또는 터치를 유지하면 주변 시간이 느려진다. 플레이어가 마우스 또는 손가락으로 그린 선을 따라 캐릭터가 그대로 이동하며, 이동 경로 주변에 슬라이스 공격 판정이 발생한다.

적은 시간 감속 중에도 완전히 멈추지 않고 천천히 이동하거나 공격한다. 따라서 단순히 적 위로 선을 긋는 것이 아니라, **움직이는 적의 위치 · 공격 범위 · 투사체 · 남은 에너지 · 다음 이동 위치**를 판단하며 경로를 그리는 것이 핵심이다.

03 · ENERGY

에너지 시스템

홀드 상태를 유지하는 동안 Energy가 지속적으로 감소하며, 모두 소모되면 시간 감속이 해제된다. 플레이어는 **얼마나 짧고 효율적인 경로로 많은 적을 처리하는가**를 계속 판단해야 한다.

속력도가 높아질수록 적 사이의 좁은 공간을 통과하고, 적 군집을 한 번에 연결하며 에너지를 적게 소비하는 플레이가 가능하다.

04 · TAP SKILL

TAP 특수스킬

탭은 캐릭터의 고정 기술이 아니라 **교체 가능한 특수스킬 슬롯**이다. 기본 구조는 충전형 + 쿨다운 방식이다.

Starfall

탭한 위치로 순간이동한 뒤 내려찍으며 주변에 광역 피해.

Crescent

지정 방향으로 검기를 발사해 여러 적을 관통.

Breakthrough

지정 방향으로 빠르게 전진하며 경로상의 적 공격.

Execution

강한 적에게 빠르게 접근해 높은 단일 피해.

Shockwave

현재 위치 주변에 광역 공격을 발생시켜 포위 탈출.

05 · WORLD

세계관

현대 사회에는 일반적인 재난으로 설명할 수 없는 **괴이재해**가 존재한다. 대한민국에는 이를 조사·통제·진압하는 국가기관인 **괴이재해관리청**이 존재하며, 플레이어 캐릭터는 그중 실제 괴이재해 현장에 투입되는 현장진압과 요원이다.

주요 무대는 현대 한국이며, 현실적인 한국 공간과 괴이 요소를 결합한다.

광화문

한옥 골목

지하철 역사

도심 빌딩

시장

사찰

왕릉

한강

붕괴된 도시 지역

06 · CAST

플레이어 캐릭터



VEGA

미국지부 파견 현장 요원

"빨리 끝내고 퇴근하고 싶다."

- 초고속 정밀형 · 좁은 슬라이스 범위
- 낮은 에너지 소비 · 빠르고 정확한 이동
- 높은 숙련도 보상
- 금발 · 정장 · 긴 도 · 금빛 잔상과 얇은 검 껍적



YEON / 연

괴이재해관리청 현장진압과

"대충 처리하면 또 나오잖아요."

- 광역 제압형 · 매우 넓은 슬라이스 범위
- 높은 에너지 소비 · 다수의 적 동시 처리
- 흰 셔츠 · 검은 긴 치마 · 붉은 적삼 겹옷
- 칼집 없는 2m 대환도 · 붉은 껍적과 부적 효과

07 · DIFFERENTIATION

캐릭터 차별화

두 캐릭터의 조작법은 동일하다. 캐릭터별로 새로운 버튼을 추가하기보다, **같은 입력을 사용하면서 경로 선택 방식이 달라지게** 한다.

VEGA

정밀 판단

- 얼마나 정확하게 경로를 그리는가

YEON

범위 판단

- 한 번의 경로 안에 얼마나 많은 적을 포함하는가

08 · META GROWTH

영구 성장

런에서 획득한 재화를 사용해 메인 메뉴에서 공용 능력치를 강화한다. 핵심 스탯은 세 가지다.

Energy	최대 에너지 증가
Time	시간 감속 성능 증가
HP	최대 체력 증가

영구 성장의 목적은 공격력을 단순히 올리는 것이 아니라 **더 어려운 스테이지를 수행할 수 있는 여유를 늘리는 것**이다.

09 · RUN GROWTH

인게임 로그라이트 성장

기본 슬라이스 강화 — 범위 증가 · 피해량 증가 · 처치 시 에너지 회복 · 잔상이 같은 경로 재공격 · 연속 처치 시 범위 증가 · 일정 체력 이하 적 즉시 처형

특수스킬 강화 예: Starfall — 순간이동→광역 공격 (기본) → 범위 증가 / 충전 횟수 +1 / 처치 시 에너지 회복 / 추가 충격파 발생 (강화)

10 · BUILD

빌드 구조

게임의 빌드는 세 요소의 조합으로 구성된다.

캐릭터(VEGA / YEON) × 특수스킬(Starfall / Crescent / Breakthrough 등) × 런 강화(슬라이스 / 에너지 / 특수스킬 강화)

조작 자체는 단순하게 유지하면서 빌드 다양성을 만든다.

11 · ENEMIES

적 구성

한 화면에 많은 적이 등장하며 계속 움직인다. 적의 역할은 단순히 체력을 다르게 만드는 것이 아니라 **플레이어가 그리는 경로를 바꾸게 하는 것**이다.

역할 — 추적형 · 돌진형 · 원거리형 · 대형형 · 고속형 · 소환형 · 폭발형 · 방어형 · 에너지 방해형 · 엘리트형

비주얼 실루엣 — 동물형 · 벌레형 · 괴수형 · 부적 군집 · 등불형 · 구조물형 · 식물형 · 이무기형

12 · BOSS

보스

대표 보스 중 하나는 **관절형 이무기**. 머리 · 목 · 반복 몸통 관절 · 핵심 코어 관절 · 꼬리를 각각 분리된 파츠처럼 연결해, 관절 단위가 따라 움직이며 긴 몸체가 자연스럽게 회전하거나 휘어진다.

주요 패턴 — 직선 돌진 · 몸을 말아 포위 · 곡선 이동 · 물기 · 꼬리 휘두르기 · 코어 노출 · 광폭화

13 · STAGE TYPES

스테이지 구조

한 가지 형식만 반복하지 않고 여러 형태를 섞는다.

① 돌파형

좌우로 계속 전진. 좁은 길→넓은 공간→좁은 길로 전투 밀도 변화

② 포위형

넓은 광장에서 적이 사방에서 몰려오는 방식

③ 교차형

적들이 서로 다른 방향으로 교차, 그 사이에 경로 설계

④ 관문형

전투방 → 문 개방 → 다음 전투방

⑤ 호위 이동형

봉인 운반차·목표물이 이동, 주변 괴이 제거

14 · MAP

맵 구성

횡스크롤형 — 중앙에 고정 폭의 전투 길, 상하단은 배경 영역. 중앙 길은 반복 타일로, 위아래 배경은 한옥·시장·사찰·도심 등 모듈 에셋으로 조합.

광장형 — 약 1500×1024 화면 단위 청크를 2×2로 이어 붙이면 약 3000×2048 규모의 큰 전장 구성 가능. 플레이어가 화면 밖으로 이동하며 넓은 공간을 활용.

광화문형 광장

지하철 역사

도심 빌딩 광장

공주 왕릉 모티브 능원 전장

15 · REPLAY

리플레이

플레이 중에는 시간이 느리지만, 리플레이에서는 실제 정상 속도로 재생한다. 플레이어가 오래 고민해서 그린 경로가 리플레이에서는 순식간에 실행된다.

CINEMATIC REPLAY

- UI·경로선 제거
- 정상 속도 재생
- 잔상·검 궤적 강조
- 카메라 연출

PATH REPLAY

- 실제 그린 경로
- 에너지 사용량
- 특수스킬 사용 위치

16 · RANKING

랭킹

맵마다 클리어 시간 랭킹을 제공한다.

주요 기록 — 클리어 시간 · 최고 기록 · 처치 수 · 최대 연속 처치 · 피격 횟수 · 에너지 효율. 상위 플레이어의 리플레이 확인도 가능하게 확장할 수 있다.

17 · MENU FLOW

메뉴 흐름

TITLE 과이재해관리청 · SLICE IT!

↓

MAIN 보유 재화 · 공용 스탯 강화(Energy/Time/HP) · 캐릭터 선택(Vega/Yeon) · 특수스킬 선택

↓

MAP SELECT 스테이지 선택 · 난이도 · 개인 최고 기록 · 클리어 시간 랭킹

↓

RUN 전투 진행

↓

RUN RESULT 클리어/실패 · 플레이 타임 · 최고 기록 · 처치 수 · 획득 재화 · 최대 콤보 → 다시하기 / 메인으로 / 리플레이

↓

MAIN

18 · CORE LOOP

핵심 게임 루프

메인에서 성장·빌드 준비 → 캐릭터 선택 → 특수스킬 선택 → 맵 선택 → 스테이지 진입 → 홀드+드래그로 경로 슬라이스 → 에너지 관리 → 특수스킬 사용 → 런 강화 → 보스/클리어 → 리플레이 → 재화 획득 → 공용 스탯 강화 → 다음 스테이지

19 · MVP GOALS

MVP 검증 목표

- | | |
|--------------------------------------|---|
| ✓ 직접 그린 선을 따라 캐릭터가 움직이는 것이 재미있는가 | ✓ 시간 감속과 에너지 관리가 경로 선택을 만들고 있는가 |
| ✓ 많은 움직이는 적을 베는 것이 시원한가 | ✓ Vega와 Yeon의 플레이 감각이 명확하게 다른가 |
| ✓ TAP 특수스킬이 기본 조작을 방해하지 않는가 | ✓ 서로 다른 스테이지 구조가 같은 핵심 액션을 다양하게 활용하게 만드는가 |
| ✓ 정상 속도 리플레이를 보는 것이 플레이어의 보상으로 느껴지는가 | |

천천히 판단하고, 직접 경로를 그린다. 캐릭터는 그 판단을 초고속 액션으로 실행한다. 홀드+드래그와 탭, 두 입력만으로 경로 설계·에너지 관리·캐릭터 특성·빌드·다수전·리플레이를 연결하는 것이 게임의 핵심이다.