

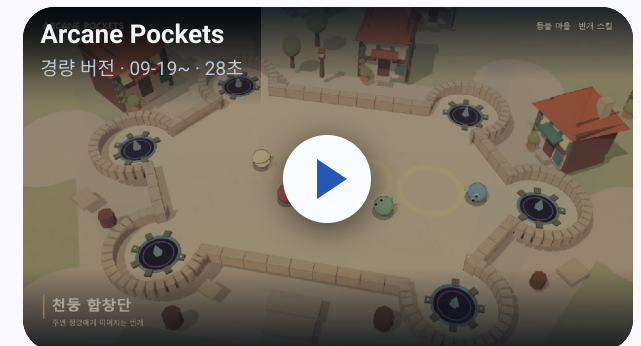
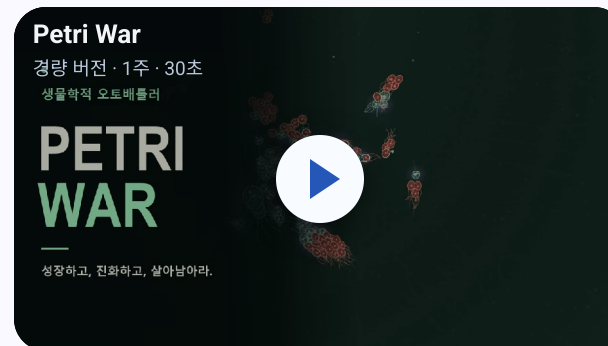
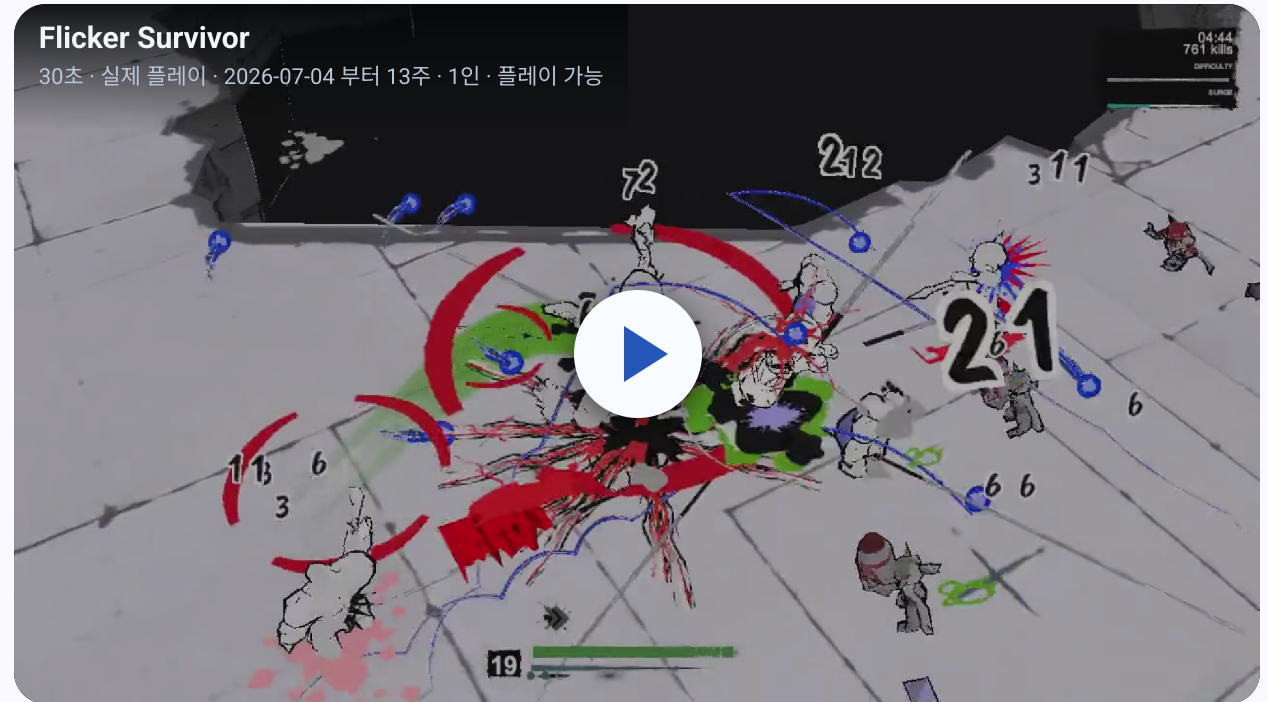


카페인좀비 · Flicker Survivor 퍼블리싱 소개 · 2026-09

낙서 같은 그래픽의 순간 이동 서바이버, Flicker Survivor

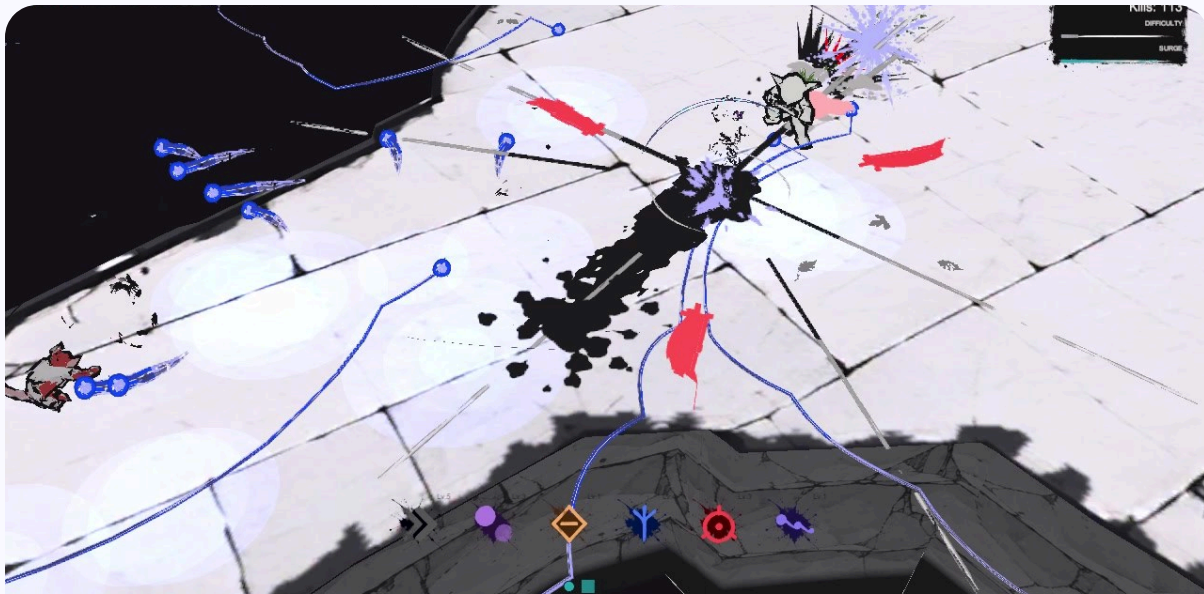
1인 개발로 한눈에 구분되고 쉽게 즐길 수 있는 게임을 만듭니다.
AI가 제작을 실행하고, 사람은 무엇을 만들고 무엇을 채택할지
판단합니다.

진승범 bhagent@gmail.com 카페인좀비 (Caffeine Zombie) · 서울
영상 30초 · fs_reel.mp4



플리커 서바이버는 순간 이동을 메인 시스템으로 하는 원버튼 액션 서바이버입니다.

몰려드는 적에게 순간 이동해 공격하고, 한 세션안에서 성장하고, 보스를 잡고 보상을 얻습니다.



실제 플레이 화면 · 2026-09-19 · 페인트 록 전투

왜 이 조작인가.

Diablo 와 Path of Exile 등의 액션 RPG에서 플리커(텔레포트) 빌드는 10년을 넘게 오랜 기간 선호되어 온 빌드입니다.

그 메카닉을 서바이버류의 대량 처치와 결합하면 플레이어는 매 세션마다 다른 게임에서 긴 시간을 들여서 완성해야만 했던 빌드의 플레이 감각을 느낄 수 있을 것이라고 생각했습니다. 그리고 매 판마다 빌드의 디테일도 달라집니다. 두 메카닉이 서로 시너지를 일으킬 것이라고 생각해서 개발을 시작했습니다.

순간이동이 곧 공격

플리커는 적에게 순간이동하며 공격하는 기본 기술입니다.

자동 공격과 몰려드는 적을 처치하는 서바이버 장르의 기본 규칙을 지키면서, 어떤 위치로 진입할지 언제 탈출할지, 가장 중요한 선택을 플레이어에게 맡깁니다.

카드를 고르며 달라지는 전투

적을 처치해 경험치를 얻고, 레벨업마다 강화 카드를 선택합니다.

로그라이트의 기본 문법을 지키면서 스킬을 얻고 강화하며 자신만의 전투 조합을 만듭니다.

목표는 보스 처치

매 세션마다 밀려오는 적을 돌파하고 보스를 쓰러뜨리면 클리어합니다.

쓰러지면 새로운 세션을 시작해 다른 조합으로 다시 도전합니다.

13주 동안 회색 상자가 페인트룩 전투가 됐습니다



3주차 · 2026-07-23
기본 플레이
이동, 공격, 적 추적.



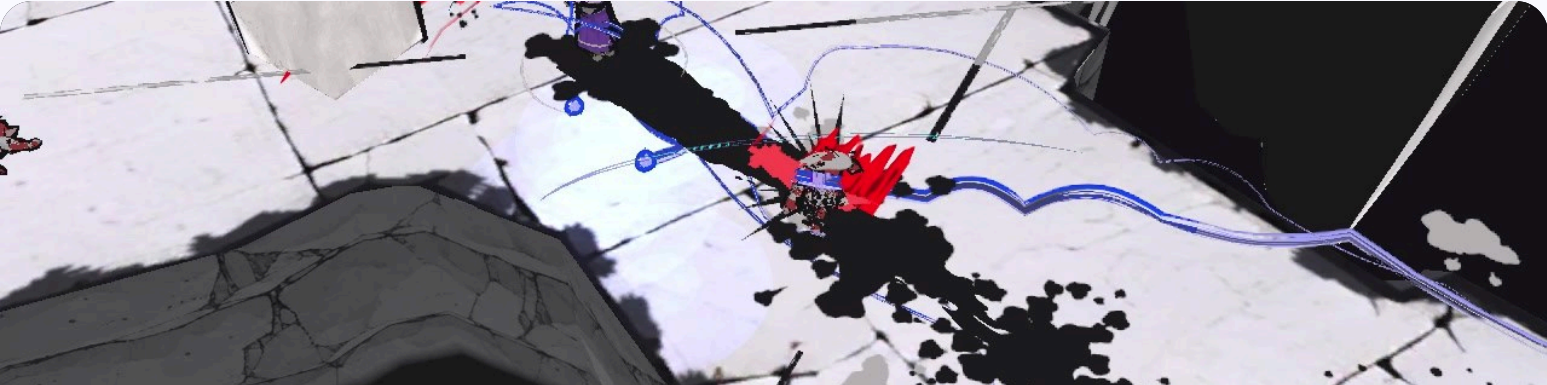
6주차 · 2026-08-11
성장 장치
레벨업과 스킬 카드 선택.



6~10주차 · 촬영일 미기록
3D 스타일라이즈드 전투
색과 효과가 갖춰진 상태.



10주차 · 2026-09-09
스케치 셰이더 테스트
선 위주 배경, 색은 신호에만.



12주차 · 2026-09-19
최신 플레이 · 레벨업 → 기술 형태 변화 · 적이 부서진다
붉은 붓질 칼날, 검은 먹 폭발, 마력탄 먹 별, Lv.10 뒤 밀집 전투.

익숙한 재미에, 확실히 기억되는 차이 하나를 더합니다

새 문법을 발명하지 않습니다.

플레이어가 이미 아는 장르와 플레이 감각 위에
섭니다.

+

분명한 엣지 하나

비주얼 · 핵심 조작 · 시스템 무엇이든 상관
없습니다.
타 게임과 구분되는 엣지 하나를 추구합니다.

=

스크린샷 한 장, 클립 하나, 한 문장으로 전달되는 게임

나머지는 나쁘지 않게, 하나는 아주 강하게

게임 디자인의 기준

개발자 판단

- 플레이어가 이미 아는 장르와 플레이 감각 위에 섭니다.
플레이어가 이 게임만을 위한 새 문법을 배우게 하지 않습니다
- 셋 중 하나에는 분명한 엣지가 있어야 합니다
비주얼, 핵심 조작, 시스템·구조.
그 차이는 스크린샷 한 장, 짧은 클립, 한 문장으로 전달돼야 합니다

첫 사례 · Flicker Survivor

개발자 판단

- 베이스라인은 서바이버류 자동전투.
플레이어가 이미 아는 문법입니다
- 엣지는 **플리커**(조작)와 **스케치·잉크 룩**(시각).
두 요소는 하나로 이어집니다
스케치 화면에서 플리커는 게임플레이의 정체성을 나타냄과 동시에 아트
관점에서 화면에 강렬한 페인트 선을 그리는 도구입니다

세계는 스케치로, 전투는 색으로 보여줍니다



실제 플레이 화면 · 2026-09-19 · 배경은 선, 색은 기술과 적에게만

플레이어가 보는 것

스케치와 컬러 페인트로 순간이동의 궤적과 전투를 한눈에 구분되는 화면으로 만듭니다.

스토어 썸네일에서 다른 게임과 분명히 구분되어야 합니다.

사람이 무엇을 버리고 무엇을 채택했는가 · 예시

개발자 판단 · 효과는 측정 전

일반 3D에서는 AI 생성 자산의 작은 오차(리깅·변형·리타게팅)가 결함으로 읽혔습니다. 오차를 고치는 대신, 오차가 선 하나가 되는 스케치 룩으로 바꿨습니다.

불가능한 일에 매달리지 않고 제약을 스타일로 쓰기로 한 결정이고, AI 결과를 사람이 어떻게 고르는지 보여 주는 사례입니다.

Steam 에서 \$5~10 에, 익숙한 장르 안에서 한눈에 구분되는 새 게임을 찾는 플레이어에게 팝니다

"멋져 보여서 샀는데 해 보니 재미도 있더라." 5시간

노리는 위치 · 첫 구매는 룩과 컨셉이 만들고, 플레이어는 재미가 남깁니다. 한눈에 구분되지 않으면 첫 구매도 만들지 못합니다.

낮은 학습비용

난해한 작가주의가 아니라 짧은 시간 즐길 수 있는 대중 오락, 낮은 진입장벽의 게임을 추구합니다.

강한 한 가지 차별점

스크린샷 한 장에서 다른 게임과 구분되는 룩과 조작.

짧게 설명되는 컨셉

"낙서 같은 그래픽의 순간 이동 서바이버."
한 문장이면 됩니다

가격과 세 가지 가설

개발자 판단

- **가격** Steam 유료 \$5~10
- **취향 시장** 인디 소비는 장르·가격대가 아니라 "내가 발견한 독특한 게임"을 즐기는 취향 시장이다. 우리가 겨냥하는 인디는 난해한 작가주의가 아니라 즉시 재미를 느낄 수 있고 진입 장벽이 낮은 장르 오락이다
- **첫 구매와 재구매** 첫 구매는 룩과 컨셉이 만들고, 재구매와 다음 작품으로의 이동은 취향에 대한 신뢰가 만든다. 두 작품 이상이 안착해야 썰 수 있다

만들고, 출시하고, 데이터를 보는 것을 한 사람이 다 해 봤습니다

게임 개발 25년 · 전투·액션 시스템

- 리니지 토너먼트 개발·라이브 운영(NCSoft)
- 미공개 FPS 개발 (NCSoft)
- 팀 대전 액션 게임 Archeblade 총괄
- 카드 수집형 보드 게임 Dicetiny 총괄
- 붉은사막 초기 액션 시스템 설계 참여(Pearl Abyss · 블랙스페이스 엔진)
- 콩스튜디오 미공개 프로젝트 2종 액션 설계 책임(Kong Studios)

창업 2회 · 투자·퍼블리싱 유치

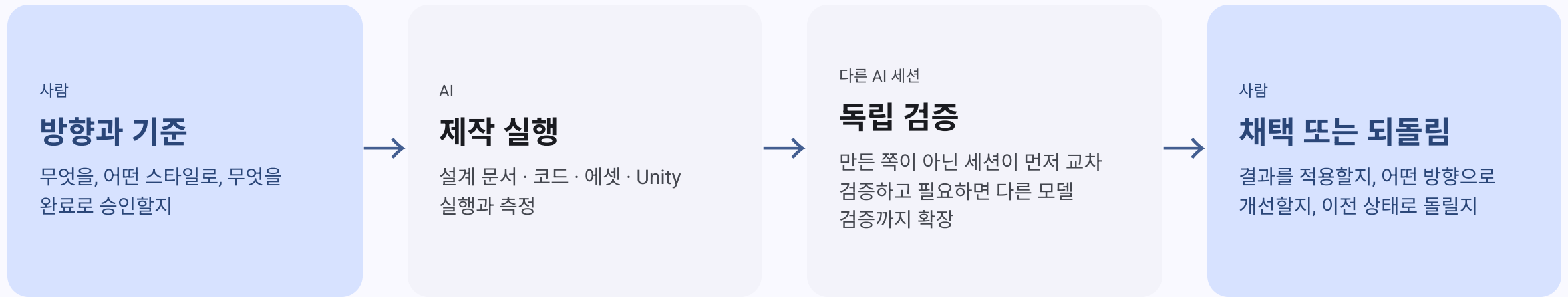
- Codebrush(2009~14)
Archeblade Steam 출시,
누적 150만 다운로드
리뷰 7,615건 · 첫 12개월 추천 85.6%
운영 중단 뒤 하락: 2013년 작성분 87.5% →
2014년 75.4% → 2017년 51.9%
- FAKEDICE(2014~17)
DiceTiny Steam 출시
VC 투자와 넥슨 글로벌 퍼블리싱 계약

데이터로 사업을 본 경험

- 펠어비스
사업 및 게임 플레이 데이터 분석(COO 직속
— 당시 COO, 현 CEO 허진영)
검은사막 Steam 출시 준비
- 유저는 마케팅 채널 → 스토어 → 플레이 →
구매 → 잔존이라는 추적 가능한 흐름을
갖고, 수익은 이 흐름을 계측해야 커진다는
것을 데이터로 봤습니다

두 작품 모두 칭찬은 설계·미술에, 불만은 서버·크래시·운영에 몰렸습니다. 회사별 경위와 리뷰 수치는 첨부 경력 기술서.

사람은 방향과 채택을 정하고, AI 는 제작을 실행합니다



사람이 결정하는 일

무엇을 만들지와 스타일, 누가 어떤 파일을 만질 수 있는지, 무엇을 측정해 완료로 승인할지, 결과를 적용할지 수정할지, 이전 상태로 돌릴지, 사고 뒤 규칙·도구·권한을 어떻게 바꿀지를 정합니다.

AI 가 수행하는 일

설계 문서를 쓰고 다른 세션이 독립 검토합니다. 코드를 쓰고 Unity 를 직접 실행해 화면과 내부 값을 읽습니다. 이미지·3D·애니메이션을 생성해 규격에 맞추고, 검사기와 측정기를 만들어 돌리고, 인수인계 문서를 써서 다음 세션이 이어받습니다. 미리 정의된 역할을 부여하여 여러 관점에서 작업을 진행합니다. (아트 디렉터 · 게임 디자이너 · 시스템 디자이너 · 게임플레이 프로그래머 · 테크니컬 아티스트 · QA 등).

검증은 쓴 쪽이 하지 않고, 반복되는 오류는 작업 구조를 바꿔 줄입니다

대표 사례 하나 기록 · 첨부 근거 파일

08-28

지시 위반

"커밋하지 마라"는 프롬프트 지시를 보조 세션 셋이 전부 어겼습니다



조치 1

규칙을 파일로

프롬프트 대신 저장소에 커밋된 규칙 파일로 옮겼습니다



09-06

재발

같은 사고가 다시 났습니다. 지시문은 답이 아니었습니다



조치 2

권한 자체를 끄

에이전트별로 자동 커밋 권한을 구분했습니다. 사고 15건이 같은 방식으로 규칙·검사·도구가 됐습니다

검증은 쓴 쪽이 하지 않습니다

설계 문서와 측정 결과는 **다른 AI 세션**이 대상을 열기 전에 먼저 재고 대조합니다. "완료했다"는 선언은 완료가 아닙니다. 설계 문서와 에셋은 미리 정한 기준을 통과해야 완료이고, 코드는 실측과 검사기로 관리합니다.

이 기록이 보여 주는 것과 아닌 것

보여 주는 것은 문제가 생겼을 때 **작업 방식을 고치는 능력**입니다. 아직까지는 규칙·검사·도구의 개선은 실패를 확인하고 전부 사람이 지시한 세션에서 나왔지만, 그 경험조차 자동화 하고자 체계가 스스로를 고치는 보정 루프를 설계해서 넣었습니다(실행은 아직 0회).

지금 플레이 가능한 프로토타입이 있고, 2027년 2분기 Steam 출시를 목표로 합니다

지금 · 2026-09-19

- 플레이 가능 · 처음부터 끝까지 한 판
- 2026-07-04 부터 13주 · 1인 · PC · Android
- 재미·밸런스는 외부 검증 전

2026년 4분기 ~ 2027년 1분기

- 잉크 룩을 적·캐릭터까지 확장. 밀집 전투에서도 적과 위험이 구분되는지 확인
- 외부 관찰 테스트(5~10명 × 10분) 매달 반복 – 플리커 빌드(PoE·Diablo)를 해 본 플레이어 중심 모집, 대조 표본 포함
- 색 계열 기술 슬롯 구현, 카드·적·보스 확장
- 데모 빌드

2027년 2분기 · 출시

- Steam Next Fest 참가
- 출시 (Steam 얼리 액세스, PC) · \$5~10
- 이때부터 플레이어 반응과 매출 데이터를 모읍니다

Steam 페이지 공개 게이트

넷을 넘기 전에는 열지 않습니다

첫 런에서 만나는 기술 전부 폴리싱 · HUD 확정 · 판독 게이트 통과 · 외부 테스터 1런 완주

이 문서가 아직 증명하지 못한 것 둘, 그리고 그것을 확인할 방법

구매 수요

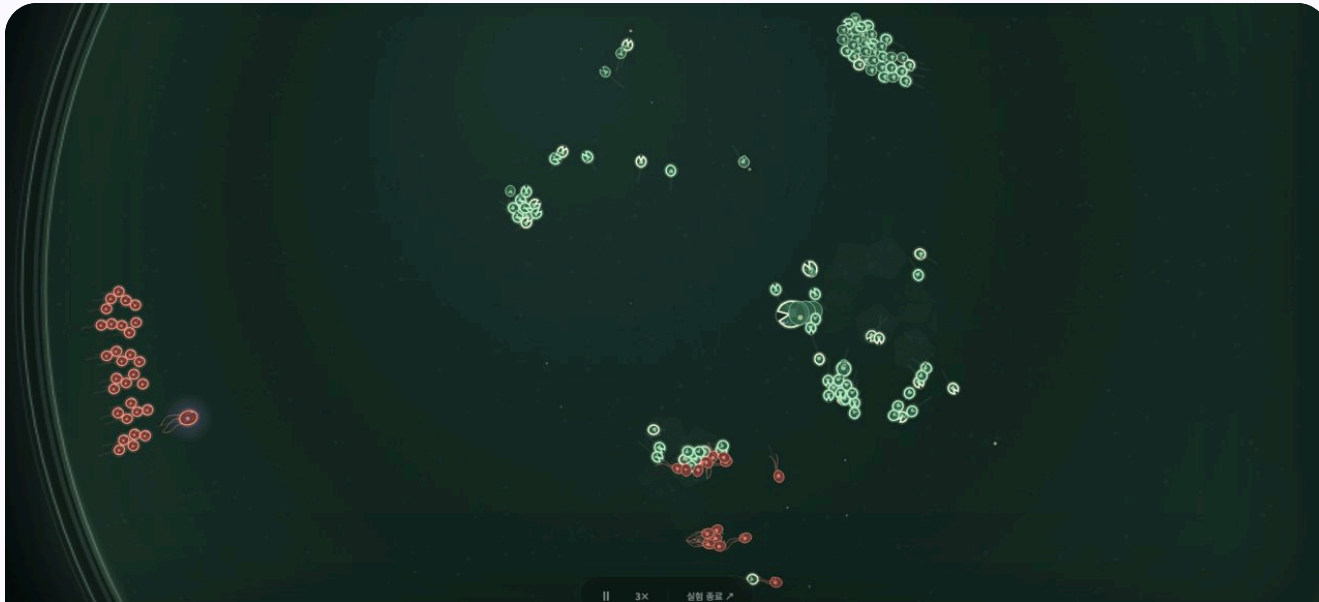
외부 플레이어가 아직 없습니다. 플레이 영상이 안정되면 유입 퍼널을 측정해 마케팅 자산을 최적화하고 데모 버전부터 플레이·구매·잔존 퍼널을 계측해 증거를 얻습니다.

AI 자산에 대한 반발

1인 개발 **群侠传：幸存者** 는 캐릭터·환경·UI 아트, 애니메이션, 음악·효과음에 AI 를 썼다고 밝히고 "직접 고르고 고쳤다, 디자인과 밸런스는 사람의 플레이테스트로, 실시간 생성 AI 는 없다"고 선을 그었습니다 (리뷰 1,406건 · 96% 긍정). **Deadeye Deepfake Simulacrum** 은 자기 스프라이트로만 학습한 모델을 썼습니다(881건 · 99%). 품질·출처·투명성, 그리고 결과에 대한 사람의 책임이 더 중요해 보입니다만 아직 확신할 수 없습니다.

우리도 처음부터 밝힙니다. AI 로 만든 범위 → 사람이 고르고 고친 것 → 디자인·밸런스·손맛·재미 판단은 사람, 순서로 스토어에 적습니다.

개발 환경의 경량 버전으로 만든 생태계 자동 전투 게임입니다.



09-27 · ECOSYSTEM 0.5 · 웹 Canvas · ▶ 데모 플레이 petri-war.caffeinezombie.com

한 접시 안에서 세대가 겹치고 유전자가 퍼집니다. 이동·섭취·전투·증식은 자동이고, 플레이어는 레벨마다 유전자 셋 중 하나를 고르고 가끔 접시를 눌러 개입합니다.

경량 버전으로 무엇을 가져왔나

Flicker Survivor 의 개발환경에서 **엔진 지식과 리소스 제작 파이프라인을 뺐** 판입니다. 화면은 전부 절차적 생성에 맡겨 코드가 도형으로 그리고, 음악은 Suno 로 생성했습니다. 작업 규칙 스킴과 **독립 검증자가 먼저 재는 절차**는 그대로 남겨, 기능마다 검사 기록이 있습니다.

24

기관 종류 · 절차적 변이

19

검사 스크립트

39

검사 기록(이전 판 포함)

무엇이 들어 있나

- 손으로 짠 기관 24종 위에 조건·강도·대가·형태를 절차적으로 조합하는 진화
- 여왕·공주 계승, 일꾼·병정 분화, 이웃 사이 유전자 전파
- 군집 규모와 실제 교전에 따라 겹쳐지는 10개 스템 음악
- 완성한 유전자를 표본으로 남겨 다음 실험에 물려주는 계통 보관

발견에서 시작했고, 데이터를 모으는 중

다음에 확인

무엇을 만들지도 AI 가 시장 조사부터 후보 프로토타입까지 진행하고 사람이 골랐습니다. 난이도·조합 균형은 자동 플레이로만 했습니다. **CrazyGames 베이직 런치(2026-09-30)**는 실제 출시로 운영 과정을 실전 검증하는 테스트입니다.

개발 환경의 경량 버전으로 만든 당구 컨셉의 퍼즐게임입니다.



하이라이트 28초 · ▶ 데모 플레이 arcane.caffeinezombie.com

마법 구슬로 정령을 포털에 넣는 당구형 퍼즐 로그라이트. 튜토리얼 12개, 한 번에 푸는 원샷 퍼즐 16개, 층마다 새로 생성되는 무한 던전이 있습니다.

Petri War 와 같은 경량 버전

엔진 지식과 리소스 제작을 뺀 판이라, 모델·재질·효과음까지 **외부 파일 없이** **절차적으로** 생성합니다. **작업 규칙 스킴**과, 물리·상태·배포를 만든 쪽이 아닌 **독립 검증자**가 재는 절차는 같습니다. 병렬 작업이 가능한 제작 환경에서 만들었습니다.

6

주문 · 지역

20

검사 파일

36

검사 기록(이전 판 포함)

무엇이 들어 있나

- TypeScript · Three.js · Rapier 물리 — 점프샷이 실제 3D 충돌로 착지
- 주문 6종(직선·점프·벽 통과·분신·연쇄 번개·폭발)과 층마다 고르는 보상
- 성공이 예측된 샷만 느려지는 마지막 충돌 연출
- 데스크톱·모바일 공용 조작, 한국어 UI

아직 증명하지 않은 것

다음에 확인

모바일 조작은 데스크톱 브라우저의 모바일 화면 크기에서만 검증했고 **실제 기기와 외부 플레이테스트**는 하지 않았습니다. 낮은 샷 수 해법은 각도에 민감합니다.

13주 동안 회색 상자가 페인트록 전투가 됐고, 지금 플레이할 수 있습니다. 영상이 그 기록이고, 판단은 보는 분의 몫입니다.

30분 이야기 나누고 싶습니다 – 진승범 · bhagent@gmail.com · 카페인좀비 (Caffeine Zombie)

첨부한 마크다운 파일은 LLM 대화창에 올린 후 자유롭게 질문하실 수 있도록 준비한 파일입니다. 제작 방식의 근거와 본문에 포함되지 않은 다른 자료가 들어 있습니다.
"이 개발자가 출시까지 갈 수 있다는 근거가 어디에 있어?" 정도로 시작하시면 됩니다. 마크다운 파일 외에 영상 파일도 같이 올려서 분석을 요청하시는 것을 추천 드립니다.

함께 보낸 첨부 PDF 와 같은 메일에 있습니다 · 웹 판에서는 이 자리에서 내려받습니다

fs_reel.mp4

Flicker Survivor 영상 30초 · 실제 플레이

petri_reel.mp4

Petri War 영상 30초 · 경량 버전

arcane_reel.mp4

Arcane Pockets 하이라이트 28초 ·
arcane.caffeinezombie.com

진승범_개발자료_LLM용.md

근거 파일 · LLM 에 올립니다

진승범_경력기술서.pdf

25년 경력 · 프로젝트별