



카페인좀비 · Flicker Survivor 퍼블리싱 소개 · 2026-09

낙서 같은 그래픽의 순간 이동 서바이버 Flicker Survivor

진승범 · 카페인좀비 (Caffeine Zombie) · 서울

1인 개발로 한눈에 구분되고 쉽게 즐길 수 있는 게임을 만듭니다.

AI가 제작을 실행하고, 사람은 무엇을 만들고 무엇을 채택할지 판단합니다.

부록의 Petri War는 AI가 자동으로 시장 분석을 진행하고 후보를 찾아 여러 프로토타입을 만들고 그 중에서 골라서 디테일을 더한 프로젝트입니다.

25년간 게임 업계에서 일하면서 **전투·액션 설계, 데이터 분석, 창업** 등을 경험했습니다.
창업한 회사에서 두 개의 타이틀을 Steam에 출시했으며,
최근에는 콩스튜디오 미공개 프로젝트의 액션 설계를 책임졌고,
그 전에는 붉은사막의 초기 액션 시스템 설계에 참여했습니다.

이 문서

2

Flicker Survivor

실제 플레이 영상 · 지금 상태

3

디자인 기준과 룩

익숙한 재미에 기억되는 차이 하나 · 누구에게 파는가

4

출시 계획과 아직 모르는 것

2027년 2분기 Steam · 페이지 공개 게이트

5

부록 · Petri War · Arcane Pockets

같은 제작 환경의 경량 버전 · Petri War는 CrazyGames 데이터 수집 테스트 · 브라우저 데모 (5·6장)

7

30분 이야기 나누기 · 그 전에 바로 묻기

개발 기록 전체와 경력기술서를 미리 읽힌 AI

순간 이동을 메인 시스템으로 하는 원버튼 액션 서바이버입니다.



실제 플레이 30초 · fs_reel.mp4

Diablo·Path of Exile 에서 오래 사랑받은 플리커(텔레포트) 빌드의 감각을 서바이버류의 대량 처치와 결합했습니다. 붓과 먹으로 그린 듯한 페인트 룩입니다.

지금 상태

한 판을 처음부터 끝까지 플레이할 수 있는 빌드입니다.

AI 가 설계 문서·코드·에셋 제작·검증을 실행하고, 사람이 방향과 채택을 결정했습니다.

아직 증명하지 않은 것

재미와 밸런스는 외부 플레이테스트 전입니다.

익숙한 재미에, 확실히 기억되는 차이 하나를 더합니다.



디자인 기준 개발자 판단

플레이어가 이미 아는 장르(서바이버류 자동 전투) 위에 서고, 옛지 하나를 분명하게 둡니다. Flicker Survivor의 옛지는 **플리커 조작**과 **페인트 룩**이고, 둘은 이어집니다. 스케치 화면에서 순간 이동은 강렬한 페인트 선을 그리는 도구입니다.

룩을 고른 이유 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 페인트 룩으로 바꿨습니다.

누구에게 파는가 개발자 판단 · 소비자 조사는 아직 없음

Steam에서 \$5~10에, 익숙한 장르 안에서 한눈에 구분되는 새 게임을 찾는 플레이어. 첫 구매는 룩과 컨셉이 만들고, 플레이어는 재미가 남깁니다. 한 문장이면 됩니다 — "낙서 같은 그래픽의 순간 이동 서바이버".

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

지금	플레이 가능 · 2026-07-04 부터 13주 · 1인 · PC · Android. 재미·밸런스는 외부 검증 전
2026년 4분기 ~ 2027년 1분기	페인트 룩을 적·캐릭터까지 확장, 플리커 빌드 경험자 중심 외부 관찰 테스트 (5~10명)를 매달 반복, 색 계열 기술 슬롯, 카드·적·보스 확장, 데모 빌드
2027년 2분기	Steam Next Fest 참가, 출시(Steam 얼리 액세스, PC) · \$5~10. 여기서부터 플레이어 반응과 매출 데이터

Steam 페이지 공개 게이트

첫 런에서 만나는 기술 전부 폴리싱 · HUD 확정 · 판독 게이트 통과 · 외부 테스터 1런 완주
네 조건을 만족하기 전에는 열지 않습니다.

AI 사용 표기 · 퍼블리싱 개발자 방침

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

아직 모르는 것

• 구매 수요

외부 플레이어가 아직 없습니다.

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

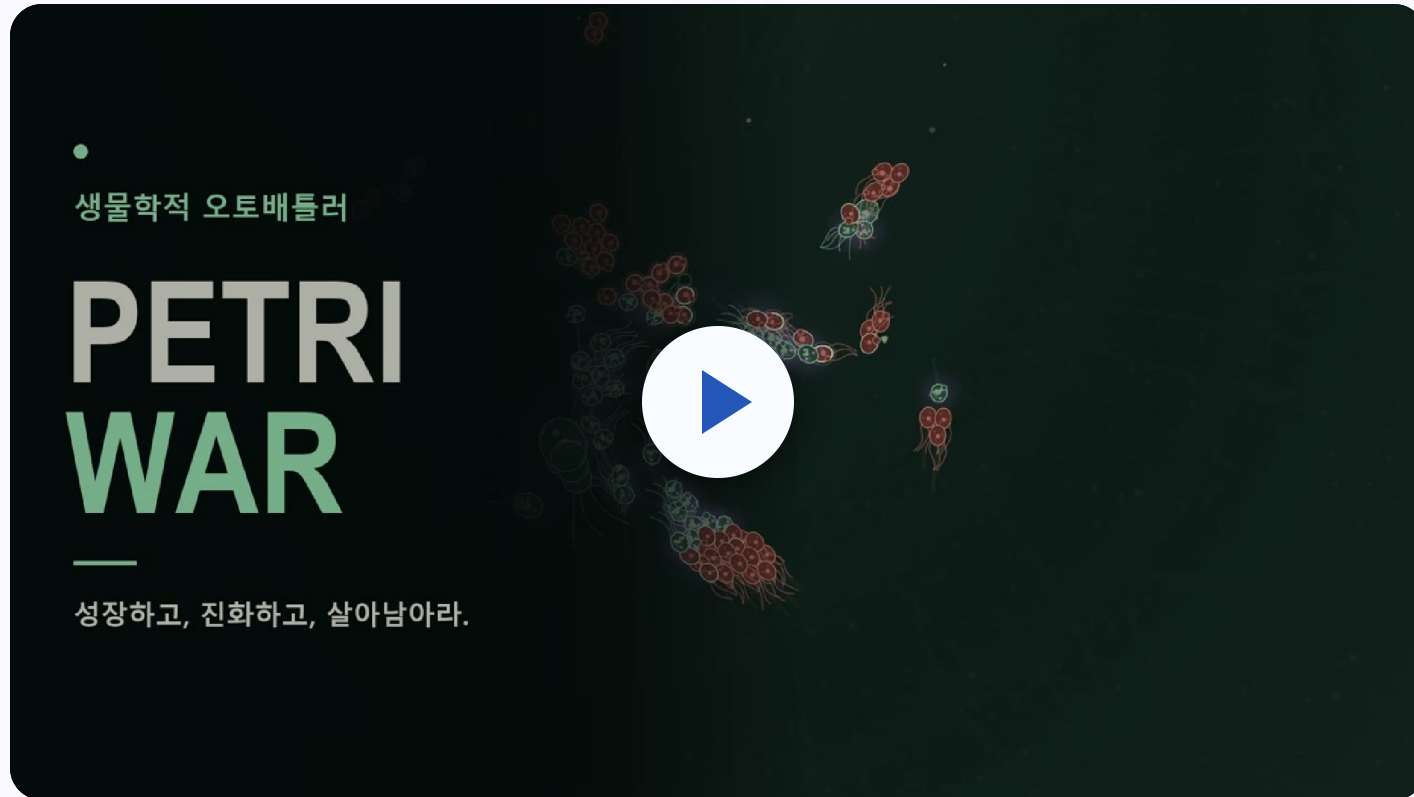
• AI 자산에 대한 반발

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.

개발 환경의 경량 버전으로 만든 생태계 자동 전투 게임입니다.



플레이 영상 30초 · petri_reel.mp4

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

▶ CrazyGames 에서 바로 플레이

crazygames.com/game/petri-war · 자체 데모 petri-war.caffeinezombie.com

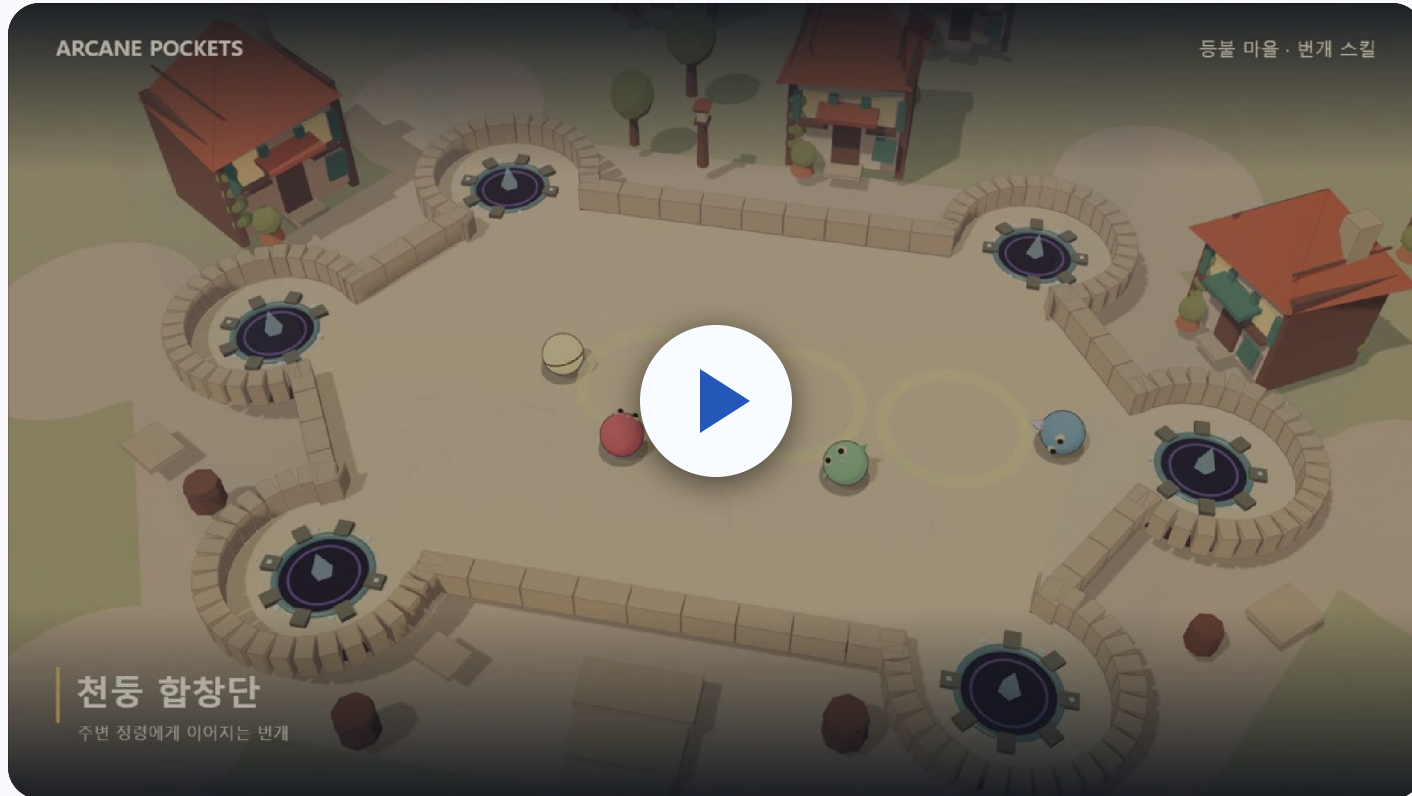
발상이 아니라 발견에서 시작했습니다

시장 조사, 후보 제안, 초기 프로토타입까지 AI 가 진행했습니다.
여러 후보를 보고 마음에 드는 프로토타입을 골라서 발전시켰습니다.
짧은 라운드 오토배틀이던 첫 형태를 세대가 이어지는 생태계와 유전·연구 구조로 제가 방향을 잡아 키웠습니다.

데이터 수집 테스트 중

CrazyGames 베이직 런치(2026-09-30)로 공개했습니다.
실제 출시를 해 보고 외부 플레이 데이터를 수집하여 어떤 일이 새로 생기고 어떤 방식으로 처리해야 하는지 실전으로 검증하려고 합니다.
사람이 즐기는지는 이 데이터로 처음 재며, 결과는 아직 없습니다.

개발 환경의 경량 버전으로 만든 당구 컨셉의 퍼즐 게임입니다.



하이라이트 28초 · arcane_reel.mp4

마법 구슬로 정령을 포털에 넣는 당구형 퍼즐 로그라이트입니다. 주문 6종, 원샷 퍼즐, 층마다 새로 생성되는 던전이 있습니다.

▶ 브라우저에서 바로 플레이

arcane.caffeinezombie.com

경량 버전

Petri War 와 같은 판입니다. 모델·재질·효과음까지 외부 파일 없이 절차적으로 생성합니다. 병렬 작업이 가능한 제작 환경에서 만들었습니다.

아직 증명하지 않은 것

외부 플레이테스트는 하지 않았습니다.

30분 이야기 나누고 싶습니다.

그 전에 궁금한 것이 있으면, 자료를 읽은 대화창에 바로 물어보셔도 됩니다.

publish.caffeinezombie.com/ask

개발 기록 전체(근거 파일)와 경력기술서를 첨부해 둔 Gemini 에게 바로 묻습니다. 파일을 올릴 필요가 없습니다.

쓰시는 LLM 에 직접 물으려면 옆의 개발자료 md 를 대화창에 올리고 "이 게임은 지금 어디까지 왔나?"로 시작하시면 됩니다.

30분 이야기 나누고 싶습니다. 편하신 때 연락 주세요.

진승범 · bhagent@gmail.com

AI 는 자료를 설명하고, 판단은 사람이 합니다.

함께 드리는 파일 PDF 와 같은 메일에 있습니다

진승범_개발자료_LLM용.md

근거 파일 · LLM 에 올립니다

FlickerSurvivor_퍼블리싱소개서_상세판.pdf

14장 · 게임·시장·사람·제작 방식

진승범_경력기술서.pdf

회사·프로젝트별 경력

fs_reel.mp4 · petri_reel.mp4 · arcane_reel.mp4

영상 30 · 30 · 28초