

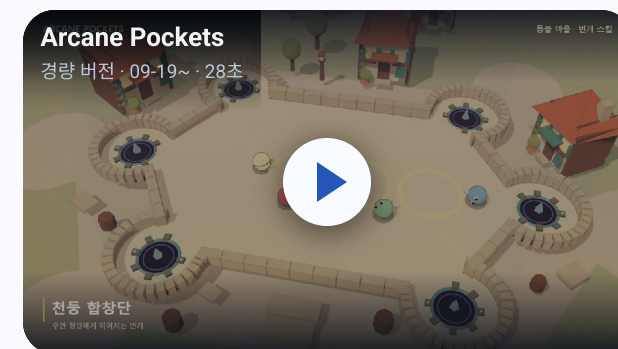
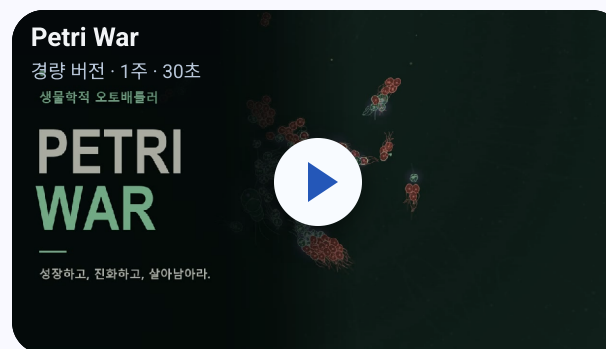


카페인좀비 · 프리시드 투자 소개 · 2026-09

AI 에이전트 워크플로우를 재사용해서 한눈에 구분되고 쉽게 즐길 수 있는 게임을 빠르게 제작합니다.

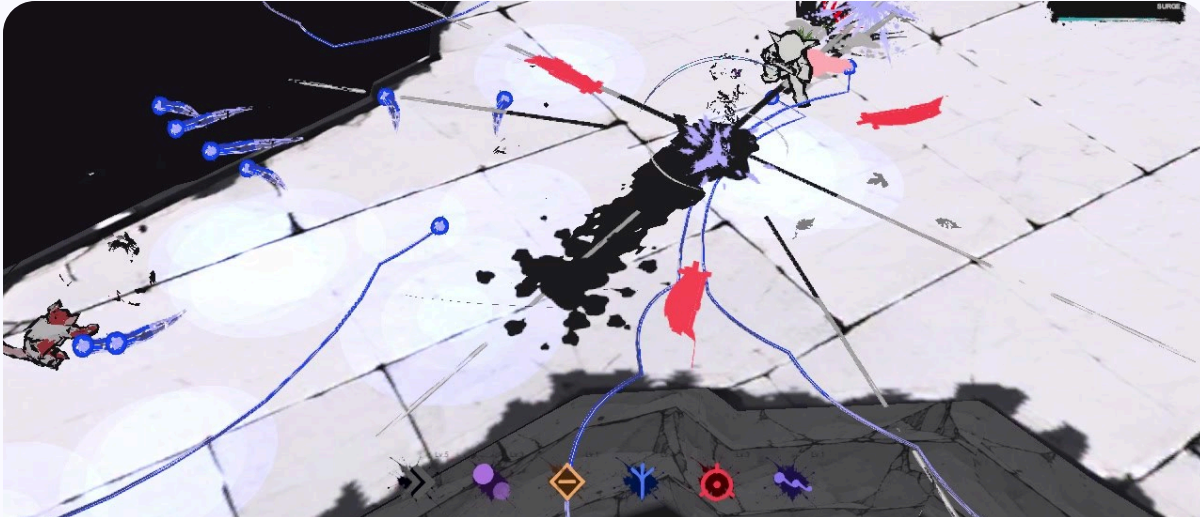
AI 가 제작을 실행하고,
사람은 무엇을 만들고 무엇을 채택할지 판단합니다
첫 타이틀 Flicker Survivor 를 만들고 있습니다.

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.

현재까지는 개발자의 자기 검증 뿐이지만 1회 런의 디테일이 완성되는 다음 분기부터 외부 검증을 시작할 예정입니다.

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 페인트 룩 전투가 됐습니다



3주차 · 2026-07-23
기본 플레이
이동, 공격, 적 추적.



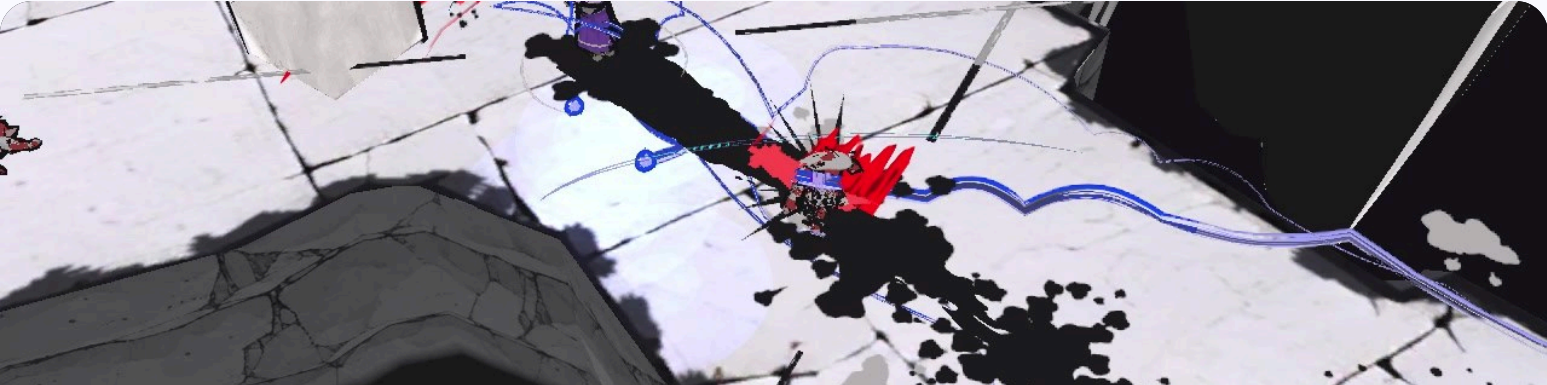
6주차 · 2026-08-11
성장 장치
레벨업과 스킬 카드 선택.



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 벌, 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 엿지 하나

비주얼 · 핵심 조작 · 시스템 무엇이든 상관 없습니다.
타 게임과 구분되는 엿지 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 엿지가 있어야 합니다
비주얼, 핵심 조작, 시스템·구조.
그 차이는 스크린샷 한 장, 짧은 클립, 한 문장으로 전달돼야 합니다
- **모든 것을 잘해야 만들 수 있는 게임은 만들지 않습니다.**
그것은 대형 스튜디오의 전략입니다. 인디 게임은 분명한 엿지를 가지고 하나를 아주 강하게 만들어야 승산이 있다고 생각합니다.

첫 사례 · Flicker Survivor

개발자 판단

- 베이스라인은 서바이버류 자동전투.
플레이어가 이미 아는 문법입니다
- 엿지는 **플리커**(조작)와 **페인트 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.

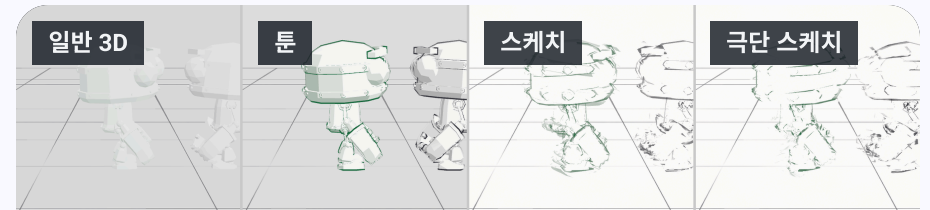
스토어 썸네일에서 다른 게임과 분명히 구분되어야 합니다.

사람이 무엇을 버리고 무엇을 채택했는가 · 첫 사례

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.

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



2026-09-09 · 같은 모델에 룩 프리셋 넷 · 두 번째 저장소 SBeat

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

"멋져 보여서 샀는데 해 보니 재미도 있더라."

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 네 가지 가설

개발자 판단 · 첨부 사업 가설

- **가격** Steam 유료 \$5~10. 장르의 가격 기준점은 다음 장
- **취향 시장** 인디 소비는 장르·가격대가 아니라 "내가 발견한 독특한 게임"을 즐기는 취향 시장이다. 우리가 겨냥하는 인디는 난해한 작가주의가 아니라 즉시 재미있고 진입장벽이 낮은 장르 오락이다
- **첫 구매와 재구매** 첫 구매는 룩과 컨셉이 만들고, 재구매와 다음 작품으로의 이동은 취향에 대한 신뢰가 만든다. 두 작품 이상이 안착해야 켈 수 있다
- **카탈로그** 창작 개성을 공유하는 작품이 쌓이면 한 편의 성공이 다른 편의 발견 비용을 낮춘다. 실패작도 카탈로그 안에서는 선택지로 남는다. 레이블 전략은 지금의 핵심이 아니라 뒤에 열리는 선택지
- 퍼블리셔는 필요조건이 아니라 선택지입니다

발견은 Steam 페이지·데모·Next Fest 로 만들고, 시장은 성공 확률이 아니라 분포로 봅니다

시장의 현실 공개 통계 · 회사의 성공 확률이 아니라 시장의 분포

20,282

2025년 Steam 출시작. 하루 약 56편

608

그중 리뷰 1,000개에 도달한 작품. 약 3%.

\$5k~15k

상업 의도가 있는 인디 게임의 평생 매출
중간값

\$5

장르의 가격 기준점.
Vampire Survivors \$4.99
20 Minutes Till Dawn \$4.99

어떻게 발견되게 하나

계획

- Steam 페이지와 데모 → Next Fest → 출시
- Steam의 내부 시스템이 동작하기 전에는 유입 채널 → 스토어 경로를 계측합니다.
출시 전의 이 단계에서 어떤 소재를 써야 스토어 방문과 구매를 극대화 하는지 판단하여
스토어와 광고를 세팅합니다.

Steam 스토어의 특성 상 출시 이후에는 내부 트래픽이 급격하게 증가하면서 외부
마케팅이 효과가 줄어듭니다. 제가 확인한 데이터(창업,풀어비스)로는 95% 이상의
트래픽이 스토어 내부에서 발생합니다.

이때부터는 플레이 → 구매 → 잔존 경로를 계측하면서 게임을 개선하는데 집중합니다.

이 숫자를 읽는 법

위 넷은 이 회사의 성공 확률이 아니라 시장의 분포입니다.

첫 게임이 이 분포의 어디에 놓이는지는 출시 뒤 3개월의 리뷰 수와 추천율로 봅니다.

참고 자료:

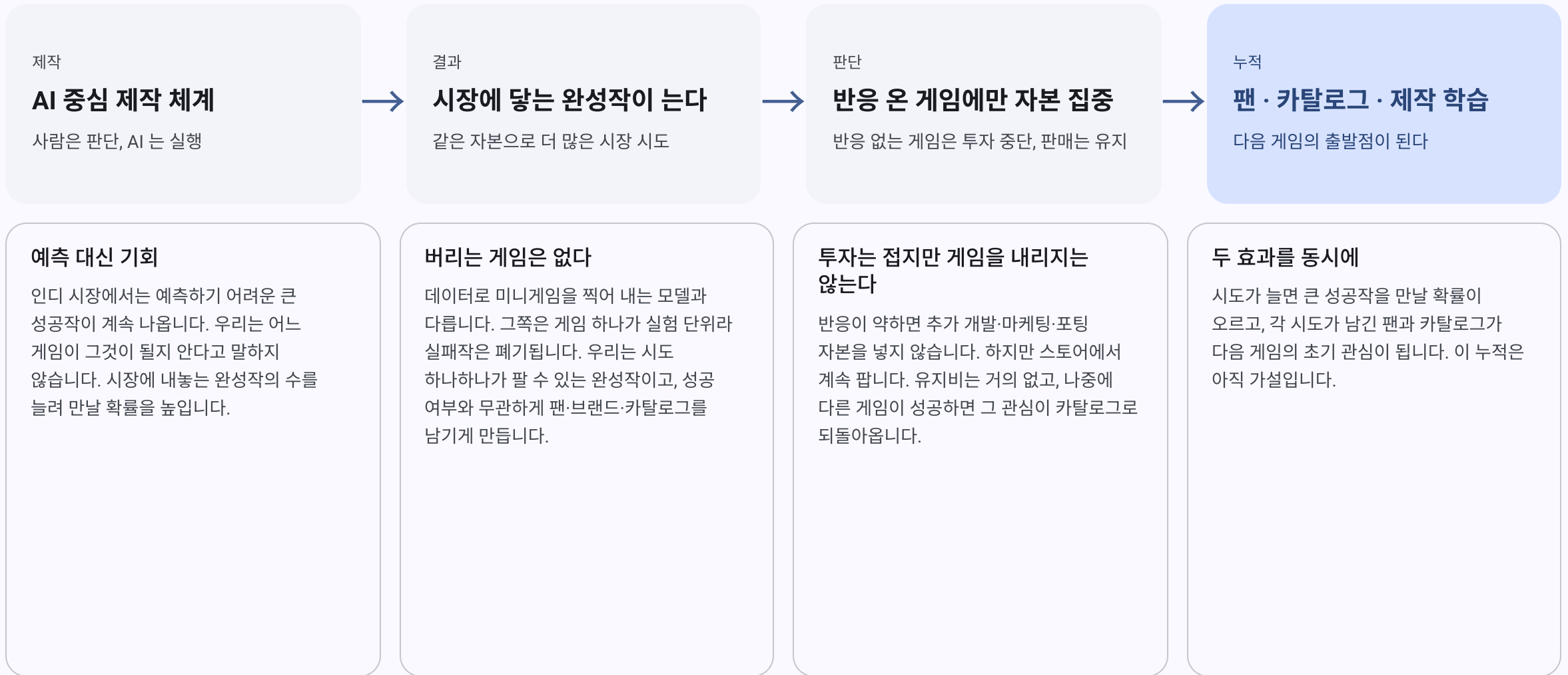
[howtomarketagame.com "What the hell happened in 2025?"](https://howtomarketagame.com/What%20the%20hell%20happened%20in%202025/)

[steampageanalyzer.com "Indie Game Revenue"](https://steampageanalyzer.com/Indie%20Game%20Revenue/)

Vampire Survivors [Steam 스토어](#)·[Wikipedia](#)

20 Minutes Till Dawn [howtomarketagame.com 2022-06-14](https://howtomarketagame.com/2022-06-14/)

어떤 게임이 크게 될지 예측하지 않습니다. 만날 기회를 늘리고, 실패작도 카탈로그로 남깁니다



속도를 약속하는 장이 아닙니다. "같은 자본으로 시도를 몇 번 할 수 있는가"가 1차 12개월이 재는 것입니다. 경량 트랙은 무엇을 만들지도 AI 가 시장 조사부터 후보 프로토타입까지 진행하고 사람이 고르는 "**발견**" 방식으로 돌립니다 – Petri War 가 첫 사례이고 효과는 미검증입니다.

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 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(첨부 사업 가설). 회사별 경위와 리뷰 수치는 경력 기술서와 부록 B·D.

두 번 다 시장 데이터보다 자금이 먼저 끝났습니다. 그래서 이번에는 순서를 바꿨습니다

그때 (지금 보는 원인)	이번 (선택)
남의 통계를 내 데이터로 썼다. 게임백서의 "부분 유료화 전환율 10% 이상"을 근거로 수익화를 설계했는데 실제로는 1.2% 였다	검증 안 된 전환율 가정을 두지 않는다. 싱글 유료 \$5~10, 위시리스트·전환율을 게이트로 쓴다
고정비와 운영 리스크가 시장 검증보다 먼저 커졌다. 서버 안정성을 자금 없이 감당하려 했다	고정비는 사람 1명, 첫 타이틀은 서버가 없다. 서버·결제가 필요한 곳에는 AI 코드 생성을 고집하지 않는다
두 번 다 시장 데이터보다 자금이 먼저 끝났다. 재미와 수익이 정비례한다고 믿었다	작은 유료 게임으로 시장 데이터를 직접 얻고, 다음 투자 판단을 그 데이터 뒤에 둔다. 단계별 예산·기간·재작업 한도를 먼저 정한다
한번 오염된 평가는 되돌리기 힘들다. Steam 초기의 부정 평가가 이후 리뷰와 스토어 라벨을 그리고 노출 알고리즘을 오염 시킬 수 있다.	최소 스킬 세트 폴리싱 전에는 Steam 페이지를 열지 않는다. 그 전에는 완성된 게임으로 보일 수 있는 어떤 외부 노출도 하지 않는다

지금은 창업자의 판단으로 경쟁하고, 회사에는 출시작·관객·제작 방식을 씁습니다

해자는 AI 기법이 아니라, 그 기법을 극단적으로 쓰는 조직 운영 자체입니다

개발자 판단 · 증거는 13주 기록

역할 정의, 스크립트, 혹, 도구 연결 구조는 원리적으로 복제할 수 있고, 모델과 도구는 계속 발전합니다. 가까운 미래에는 지금 시스템의 상당 부분이 사라져 있을 수도 있습니다.

그래서 AI 기법 자체를 해자라고 하지 않습니다.

남는 것은 새 모델의 능력을 제작 과정으로 흡수하고, 틀린 판단을 기록으로 잡아 고치는 운영 방식입니다. 장기적으로 쌓는 것은 진화하는 제작 체계 × 취향 × 카탈로그 셋의 결합입니다(첨부 사업 가설).

지금 가진 것 창업자의 역량 · 현재형

무엇을 만들지 고르는 취향

익숙한 문법에 하나의 강한 엷지를 추구합니다.

AI 가 만들 수 있는 결과의 수를 늘릴수록, 무엇을 만들지 않을지와 무엇을 대중에게 내놓을지를 정하는 직관의 가치가 커집니다.

25년의 게임 제작 판단

전투 시스템, Steam 출시, 창업, 퍼블리싱, 데이터 분석, 제작 파이프라인까지 이어진 경험이 있습니다.

예: 2026-09-17 색 슬롯 설계에서 AI 검토자 셋 전원이 "혼색 빌드가 단색보다 강하면 결함"이라 했을 때, "균형의 축은 최종 파워가 아니라 도달 확률"로 뒤집었습니다.

작업 방식을 다시 설계하는 능력

현재 도구를 지키는 능력이 아니라, 새 모델이 무엇을 잘하고 무엇을 못하는지 다시 재고 작업 방식을 재설계하는 능력이 있습니다.

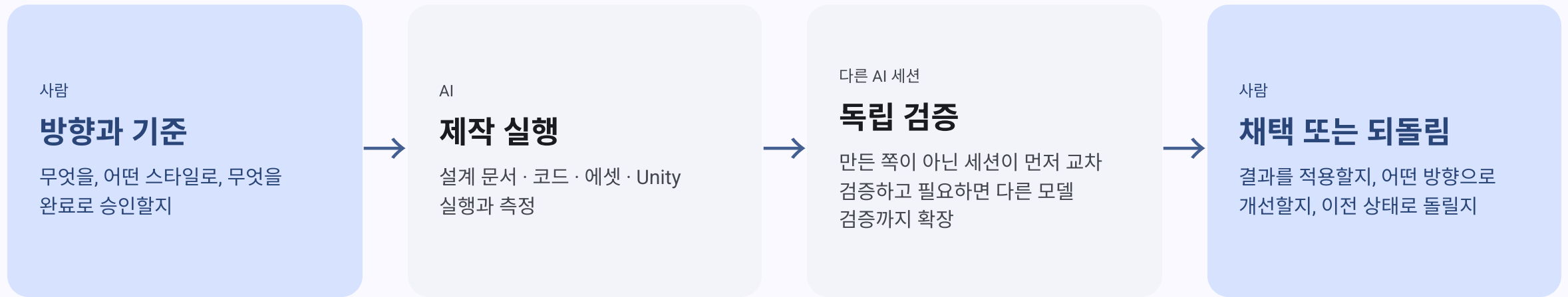
진짜 자산은 특정 규칙 파일이 아니라 **관찰 → 비교 → 채택 → 폐기 → 재측정**의 개선 메커니즘입니다.

출시작 회사에 쌓을 것 ①. 첫 타이틀부터

관객 회사에 쌓을 것 ②. 두 작품 이상이 안착해야 쥘니다

재사용되는 제작 방식 회사에 쌓을 것 ③. 경량 트랙의 반복 공개로 검증

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.

사람을 늘릴 때는 AI 가 이미 하는 실행을 중복해서 늘리지 않고 이 판단의 폭을 더합니다.

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).

두 번째 프로젝트는 다른 장르였고, 같은 제작 체계로 5일째에 조작 가능한 시제품이 나왔습니다

5일차

첫 커밋 09-11 → 조작 가능한 빌드 09-15

무엇을 옮겼나

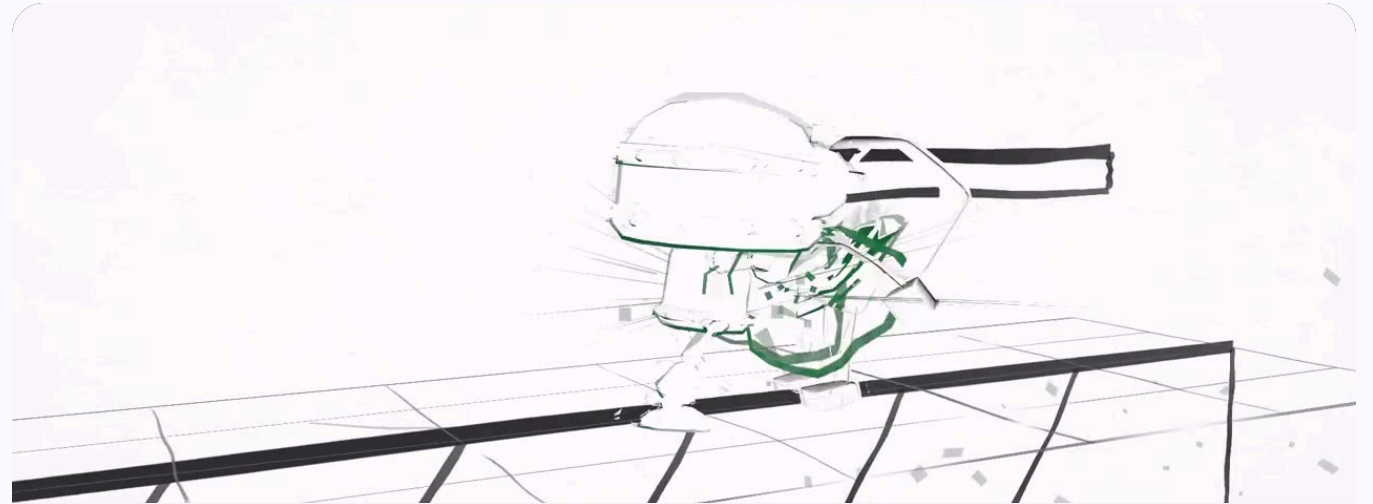
FS 의 역할 정의, 규칙 파일, 검사기, 문서 구조를 그대로 가져와 두 번째 저장소(SBeat)를 시작했습니다. 게임은 다릅니다. 횡화면 대전 액션입니다. 콘텐츠는 아직 스파이크 수준이고 두 프로젝트의 규모가 같지 않으므로 배수로 말하지 않습니다.

이것이 증명하는 것

초기 아이디어를 **실제로 조작할 수 있는 빌드**로 만드는 실행 능력이 다른 장르에서도 재현됐다는 것. 그리고 제작 체계의 시작 비용(역할·규칙·검사기·문서 구조)이 두 번째에는 거의 들지 않았다는 것.

3시간

첫 커밋 → 설계 문서 세트



09-16 · 전투 플레이 테스트 (별도 릴 sbeat_reel.mp4 · 56초)

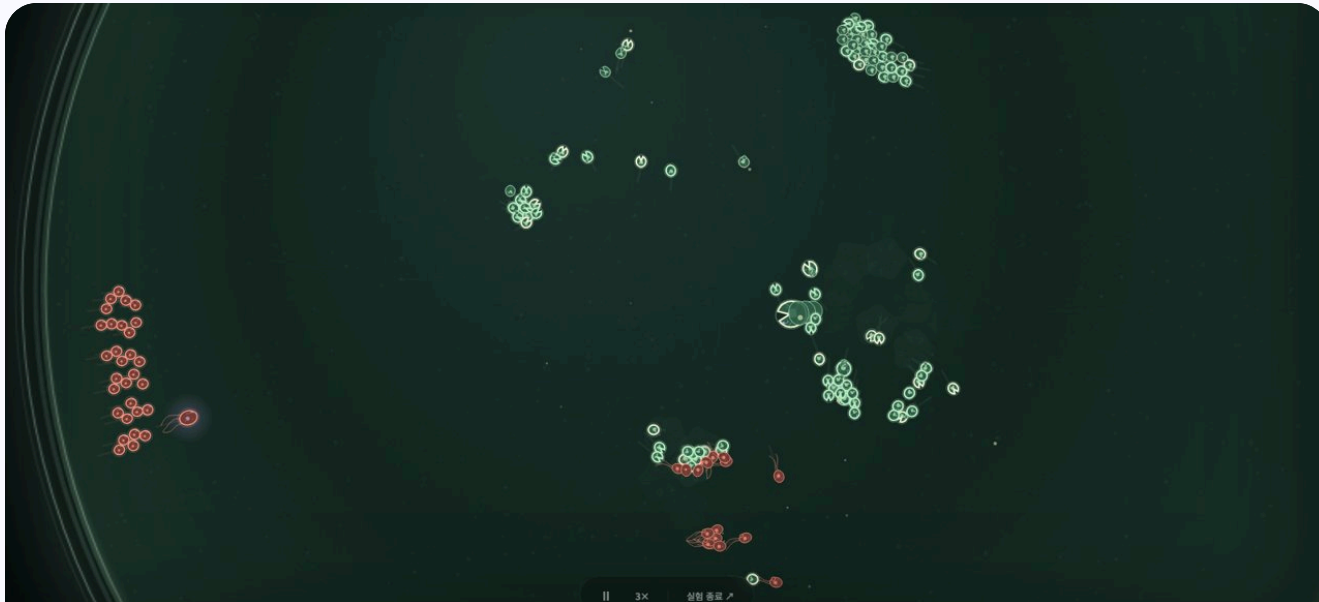
5일차에 플레이 가능해진 빌드의 이튿날 녹화. 스테이지, 치비 로봇 더미, 몸 충돌, 임팩트 드로잉이 화면 그대로입니다. 릴 앞부분은 09-09 시각 실험입니다. 안 열리면 youtu.be/aPuVjbKqUdw

아직 증명하지 않은 것

다음에 확인

외부 플레이어가 즐기는 **제품으로 완성하는 비용과 기간**. 문서 생산 속도와 파일 이식은 시작 비용을 설명하지, 출시 품질까지의 생산성을 대신하지 않습니다. 경량 트랙의 공개마다 걸린 기간과 데이터를 재는 것이 이번 투자의 검증 항목입니다.

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.

1차 12개월에 두 트랙의 데이터를 만들고, 그 결과로 후속 투자를 협의합니다

경량 트랙 · 상시

발견 → 1주 완성 → 웹 공개

- AI 가 Steam 시장 조사부터 후보 프로토타입까지, 사람이 골라 1주 단위로 완성
- 웹 포털(CrazyGames 등)에 공개하고 공개마다 플레이 데이터를 보고
- 반응 기준을 넘은 것만 Steam 판으로 키운다

측정 공개별 플레이 시간·재방문 등. 반응 기준은 첫 공개 데이터(Petri War) 뒤에 정함. 개수는 약속하지 않고 주기와 선별 기준으로 보고

2026년 4분기

FS 화면이 읽히게

- 페인트 룩을 적·캐릭터까지 확장. 밀집 전투에서도 적과 위험이 구분되는지 확인
- **외부 관찰 테스트 매달** — 플리커 빌드(PoE·Diablo)를 해 본 플레이어 중심으로 모집하고, 모르는 서바이버류 플레이어를 대조 표본으로 둔다
- 코드 승인 기준 수립

측정 "내가 고르지 않은 적에게 끌려갔다"는 자발적 반응이 세션의 40% 이상이면 설계 재검토(그룹별로 따로 셈)

2027년 1분기

빌드의 깊이 · 게이트

- 색 계열 기술 슬롯 구현, 카드·적·보스 확장, 데모 빌드
- **Steam 페이지 공개 게이트**: 첫 런의 기술 전부 폴리싱 · HUD 확정 · 판독 게이트 통과 · 외부 테스터 1런 완주
- 반응 기준을 넘은 경량 게임의 Steam 판 착수

측정 외부 테스트 세션 수와 재플레이 의사. 통과선은 첫 데이터 뒤에 정함

2027년 2분기

FS 출시 · 후속 협의

- Steam Next Fest 참가
- **출시 (Steam 얼리 액세스, PC) · \$5~10**. 투자 뒤 약 9개월
- 출시 뒤 3개월(1차 끝 무렵)의 리뷰 수·추천율과 경량 트랙 공개별 데이터로 후속 투자 협의

측정 위시리스트·데모 전환율. 재미·수요 검증은 여기서부터

후속 투자 뒤

확장

- FS 확장(콘텐츠·포팅·마케팅) — 리뷰 기준표(다음 장)로 규모 결정
- 경량 트랙 확장, 반응 온 게임의 Steam 출시
- CTO 영입(코드 품질) → 아트 디렉터(스타일 주입)

측정 반응 온 게임 수와 그 게임에 모은 자본의 회수

1차에서 약속하는 것

경량 트랙의 주 단위 공개와 공개별 데이터 보고, FS 의 Steam 페이지 공개와 2027년 2분기 출시 목표. 경량 게임의 개수는 약속하지 않습니다.

상향선

약속하지 않는 것

경량 게임 중 하나가 강한 반응을 얻으면 그 게임의 Steam 판을 FS 와 함께 출시까지 끌고 갑니다. 반응이 오는 시점은 예측할 수 없어 목표이지 약속은 아닙니다.

출시 뒤 3개월, 리뷰 수와 추천율로 추가 자본을 넣을지 정합니다.

자본 배분 게이트 · 가이드 FS 출시 뒤 3개월(1차 끝 무렵)에 쓰는 기준 · 첫 데이터를 본 뒤 확정 · 창업자 판단

리뷰 1,000개 이상

추가 자본을 넣습니다. 콘텐츠 확장, 마케팅, 콘솔·모바일 포팅, 후속 콘텐츠. 추천율이 80% 아래면 운영·안정성 문제부터 고칩니다.

100~1,000개 · 추천 80% 이상

제한적으로 넣습니다. 반응은 좋는데 발견이 안 된 것으로 보고, 소규모 프로모션과 업데이트로 수익성을 확인합니다. 개발의 중심은 다음 프로젝트로 옮깁니다.

100~1,000개 · 추천 80% 미만

추가 투자를 중단합니다. 발견도 반응도 약합니다. 유지 모드로 두고 카탈로그의 한 편으로 남깁니다. 다음 프로젝트로 옮깁니다.

100개 미만

추가 투자를 중단합니다. 스토어는 내리지 않습니다. 유지비가 거의 없고, 그 게임을 좋아한 소수가 다음 게임의 첫 관객이 됩니다. 높은 확률로 3개월이 되기 전에 알 수 있을 겁니다.

왜 게임 엔진인가

창업자 판단

웹 기술로도 게임을 만들 수 있는 시대에 Unity 를 쓰는 이유는 첫 칸에 있습니다. 잘된 타이틀을 다른 플랫폼으로 옮기는 비용이 낮아야 하기 때문입니다. 첫 타이틀은 PC 우선으로 만들고, 확장은 데이터가 좋을 때만 합니다.

기준을 읽는 법

리뷰 수는 판매의 대리 지표. 문턱 100·1,000은 운영 판단을 위한 내부 가이드이고, Zukowski 의 매출 티어와 리뷰-매출 상관(리뷰 약 1,000개 ≈ \$150k 이상)을 참고해 정했지만 그의 공식 티어 경계 자체는 아닙니다. 80% 는 Steam 의 "매우 긍정적" 공개 기준. 리뷰는 말한 사람의 기록이라 잔존·환불률은 보조로 봅니다.

프리시드 1.5억 원(1차, 약 12개월). 지표를 넘으면 후속 투자를 우선 협의합니다

1.5억 원

1차 · 약 12개월

이 돈으로 보여 드리는 것은 셋입니다.

1. 경량 트랙의 시장 데이터

"발견" 방식으로 주 단위 주기의 웹 공개, 공개마다 플레이 데이터

2. 경량 게임의 Steam 판 착수

반응 기준을 넘은 게임 하나(기준은 첫 공개 데이터로 정함)

3. Flicker Survivor 의 출시와 첫 데이터

2027년 2분기 Steam 출시 목표 · 출시 뒤 3개월의 리뷰 수·추천율

투자 뒤에는 월 1회 플레이 가능한 빌드와 공개별 데이터를 보내드립니다. 투자 구조는 협의 사항입니다.

왜 작게, 왜 지금

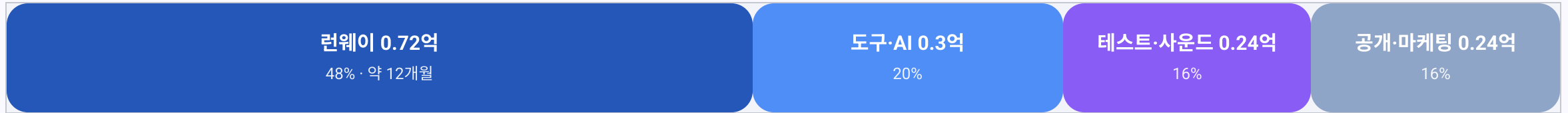
창업자 판단

Petri War 는 시장 조사부터 웹 공개(CrazyGames 베이직 런치)까지 1주 안에 갔습니다. 성공할지는 모르지만, 이 속도라면 혼자서도 짧은 주기로 게임을 계속 시장에 낼 수 있습니다. 그래서 먼 계획에 큰돈을 약속받기보다, **1.5억 원으로 12개월 안에 데이터를 보여 드리고** 그 결과로 다음 투자를 판단하시게 하려 합니다. "예측하지 않고 기회를 늘리고, 반응 온 곳에만 자본을 모은다"는 사업 모델을 투자 구조에도 적용한 것입니다.

미리 정하는 한도. 어떤 지표가 성공을 예측하는지는 가정하지 않습니다. 12개월이면 Flicker Survivor 를 출시하고 첫 3개월의 데이터까지 보여 드릴 수 있습니다. 후속 투자가 늦어지면 경량 트랙의 주기를 늦추고 FS 에 집중합니다.

왜 FS 는 아직 시장 신호가 없나. 폴리싱 전에는 Steam 페이지를 열지 않기로 했기 때문입니다. 외부 마케팅의 효과가 제한적인 Steam 에서 첫 인상은 되돌리기 어렵습니다. 대신 경량 트랙이 먼저 외부 데이터를 만듭니다.

1차 1.5억 원은 12개월의 시장 시도와 FS 출시에 쓰고, 후속 투자는 CTO 와 아트 디렉터부터 씁니다



사용처 (안) · 1.5억 원

- **런웨이 0.72억** 창업자 급여 월 500만 원과 회사 부담 4대 보험 등 약 100만 원, 약 12개월. 법인 전환을 전제로 계산했습니다
- **도구·AI 사용료·라이선스 0.3억** 모델 API 와 AI 사용료, Unity·에셋 라이선스, 생성 도구 크레딧. 지난 12주(07-04~09-20)의 모델·생성 도구 실비용은 약 800달러였습니다(Unity 라이선스와 창업자 인건비 제외)
- **외부 테스트·사운드 0.24억** 월간 외부 관찰 테스트(플리커 빌드 경험자 중심 + 대조 표본), 사운드·음악, 출시 전 QA
- **공개·마케팅 0.24억** 경량 게임의 웹 포털 공개와 소액 노출, FS 의 Steam 페이지·데모·Next Fest·스트리머 키·트레일러

제작 체계는 이미 만들어져 있어 이번 예산에 없습니다.

후속 조건

창업자 판단

12개월 안에 지표를 넘으면 Flicker Survivor 확장(콘텐츠·포팅·마케팅)과 반응 온 게임의 Steam 확장을 위한 후속 투자를 우선 협의하고, 금액과 가치는 미리 확정하지 않습니다.

후속 투자의 쓰임

① **CTO 영입이 최우선**입니다. AI 개발의 고질병은 코드 품질이고, 이를 책임지는 사람이 생기면 서버·결제·라이브 운영처럼 안정성이 필요한 영역까지 만들 수 있는 게임의 범위가 달라집니다. ② 다음은 **아트 디렉터**입니다. 아트 스타일을 AI 에 직접 주입하면 결과물이 훨씬 좋게 나옵니다(창업자 관찰, 측정 수치 없음).

AI 실행은 흔해지고 판단은 희소해집니다. 그 판단을 가진 소수가 얼마나 빨라질 수 있는지 보고 싶습니다.

질문 1

모델의 코딩·콘텐츠 생성 능력은 빠르게 좋아지는데, 게임 제작 조직의 생산성은 왜 같은 속도로 오르지 않는가?
문제는 모델이 아니라 제작 조직에 있는 것은 아닌가?

질문 2

대형 스튜디오에는 게임을 끝까지 만들어 본 전문가가 많지만 기존 파이프라인·권한·당장의 일정 때문에 제작 방식을 AI 전제로 다시 설계할 여유가 없고, 개인 AI 개발자는 자유롭지만 출시까지 끌고 가는 판단과 도메인 지식이 부족한 것은 아닌가?

질문 3

게임을 끝까지 만들어 본 소수의 전문가가 각자 AI를 생산 조직으로 쓴다면, 스튜디오는 얼마나 작아질 수 있는가?

지금 · 실험

전문가 1명 + AI

상업 게임을 어디까지 만들 수 있는가. 13주 결과와 두 번째 프로젝트 5일 결과가 첫 증거

이 라운드

같은 체계로 짧은 주기의 시장 시도

경량 트랙과 FS로 반복 제작·시장 검증이 성립하는가

후속 투자 · 가설

시니어 제너럴리스트 3명 + AI

게임 디렉터 + CTO(코드 품질) + 아트 디렉터(스타일 주입). 사람이 결합되는 지점은 생산 노동이 아니라 판단

확장 · 가설

전문가 5~8명 + AI

1 → 5 → 20 → 50 명이 아니라, 판단을 가진 사람만 더한다

여기 적힌 것은 결론이 아니라 검증할 가설입니다. 대형사가 AI 전환에 느리다는 것, 소규모 개발자가 도메인 지식이 부족하다는 것, 시니어 연합이 최적 조직이라는 것 모두 아직 확인하지 않았습니다. 확인 순서는 위 화살표 순서이고, 이 라운드가 재는 것은 두 번째 칸까지입니다. 이 회사가 바라보는 것은 AI 기술 회사가 아니라 판단을 가진 사람을 모아 AI로 극단적으로 레버리지하는 게임 회사입니다.

이 문서가 아직 증명하지 못한 것 넷, 그리고 그것을 확인할 방법

구매 수요

Flicker Survivor 에는 외부 플레이어가 아직 없습니다. 첫 타이틀에서 유입·플레이·구매·잔존 퍼널을 계측해 그 증거부터 얻습니다. 경량 트랙은 Petri War 가 CrazyGames 에서 첫 데이터를 모으는 중입니다. 플레이 영상이 안정되면 유입 퍼널을 측정해 마케팅 자산을 최적화하고 데모 버전부터 플레이·구매·잔존 퍼널을 계측해 증거를 얻습니다.

출시까지의 경제성

지금 있는 것은 시제품 도달 기록이고, 완제품 제작 기간과는 비교 단위가 다릅니다. 1주 만에 공개한 웹 게임이 팔리는 게임으로 이어지는지도 아직 사례가 없습니다. 주기마다 걸린 기간과 데이터를 배수 없이 보고합니다

다른 사람에게 넘겨도 작동하는 조직

역할·규칙·인수인계가 파일로 존재하지만, 다른 사람이 이어받기를 시험한 적은 없습니다. 그 시험이 확장 모델의 첫 검증입니다

AI 자산에 대한 반발

아트·애니메이션·음악에 AI 를 쓰고 밝힌 1인 개발 **群侠传：幸存者**(리뷰 1,406건 · 96% 긍정), 자기 스프라이트로만 학습한 모델을 쓴 **Deadeye Deepfake Simulacrum**(881건 · 99%). 품질·출처·투명성, 그리고 결과에 대한 사람의 책임이 더 중요해 보입니다만 아직 확신할 수 없습니다.
우리도 처음부터 밝히고, 사람이 고르고 고친 범위를 적습니다.

1.5억 원, 12개월. 짧은 주기로 시장에 낸 게임들의 실제 데이터와, Flicker Survivor 의 출시와 첫 시장 데이터.

이 둘로 후속 투자를 판단하실 수 있게 만들겠습니다.

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

그 전에 궁금한 것이 있으면 첨부 자료를 쓰시는 AI 에 올려 바로 물어보셔도 됩니다.

첨부한 마크다운 파일 두개는 LLM 대화창에 올린 후 자유롭게 질문하실 수 있도록 준비한 파일입니다. 본 문서의 근거들과 본문에 포함되지 않은 다른 자료가 들어 있습니다.

"이 회사가 검증했다고 말하는 것과 아직 못 한 것을 근거와 함께 나눠 줘" 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

sbeat_reel.mp4

SBeat 릴 56초 · 백업
youtu.be/aPuVjbKqUdw

진승범_개발자료_LLM용.md

근거 파일 · LLM 에 올립니다

진승범_사업가설_LLM용.md

사업 가설 · LLM 에 올립니다

진승범_경력기술서.pdf

25년 경력 · 카페인좀비 · 진승범 ·
bhagent@gmail.com