



카페인좀비 · 프리시드 투자 소개 · 2026-09

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

진승범 · 카페인좀비 (Caffeine Zombie) · 서울

AI 가 제작을 실행하고, **사람은 판단합니다.**

2026-07 부터 한 제작 환경에서 네 개의 데모 게임을 만들었습니다.

Flicker Survivor 는 전통적인 개발 방법을 AI 로 가속화하는 방향으로 진행 중입니다.

반면에 무엇을 만들지도 **AI 가 시장에서 후보를 찾아 프로토타입까지 만들고 사람이 고르는** 방식을 Petri War 로 시험해 보고 있습니다.

25 년간 게임 업계에서 일하면서 **전투·액션 설계, 데이터 분석, 창업** 등을 경험했습니다.

창업한 회사에서 두 개의 타이틀을 Steam 에 출시했으며,

최근에는 콩스튜디오 미공개 프로젝트의 액션 설계를 책임졌고,

그 전에는 붉은사막의 초기 액션 시스템 설계에 참여했습니다.

프리시드 1.5억 원(1차, 약 12개월) · 지표를 넘으면 후속 투자 우선 협의

이 문서 · 게임은 한 장에 하나

2 Flicker Survivor

첫 타이틀 · 원버튼 순간 이동 액션 서바이버 · 13주

3 SBeat

같은 체계를 옮긴 대전 액션

4 Petri War · Arcane Pockets

경량 버전 두 게임 · Petri War 는 CrazyGames 데이터 수집 테스트 (4·5장)

6 사업 모델과 요청

예측 대신 기회 · 1.5억 원 1차와 후속 조건

7 두 트랙 계획과 아직 모르는 것

FS Steam 출시 · 주 단위 경량 게임 · 후속 투자

8 30분 이야기 나누기 · 그 전에 바로 묻기

개발 기록 · 사업 가설 · 경력을 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.

같은 제작 체계를 옮겨 빠른 속도로 전투 빌드 프로토타입을 만든 대전 액션 게임입니다.



Flicker Survivor 의 역할 정의, 규칙 파일, 검사기, 문서 구조를 그대로 가져와 두 번째 프로젝트를 시작했습니다.

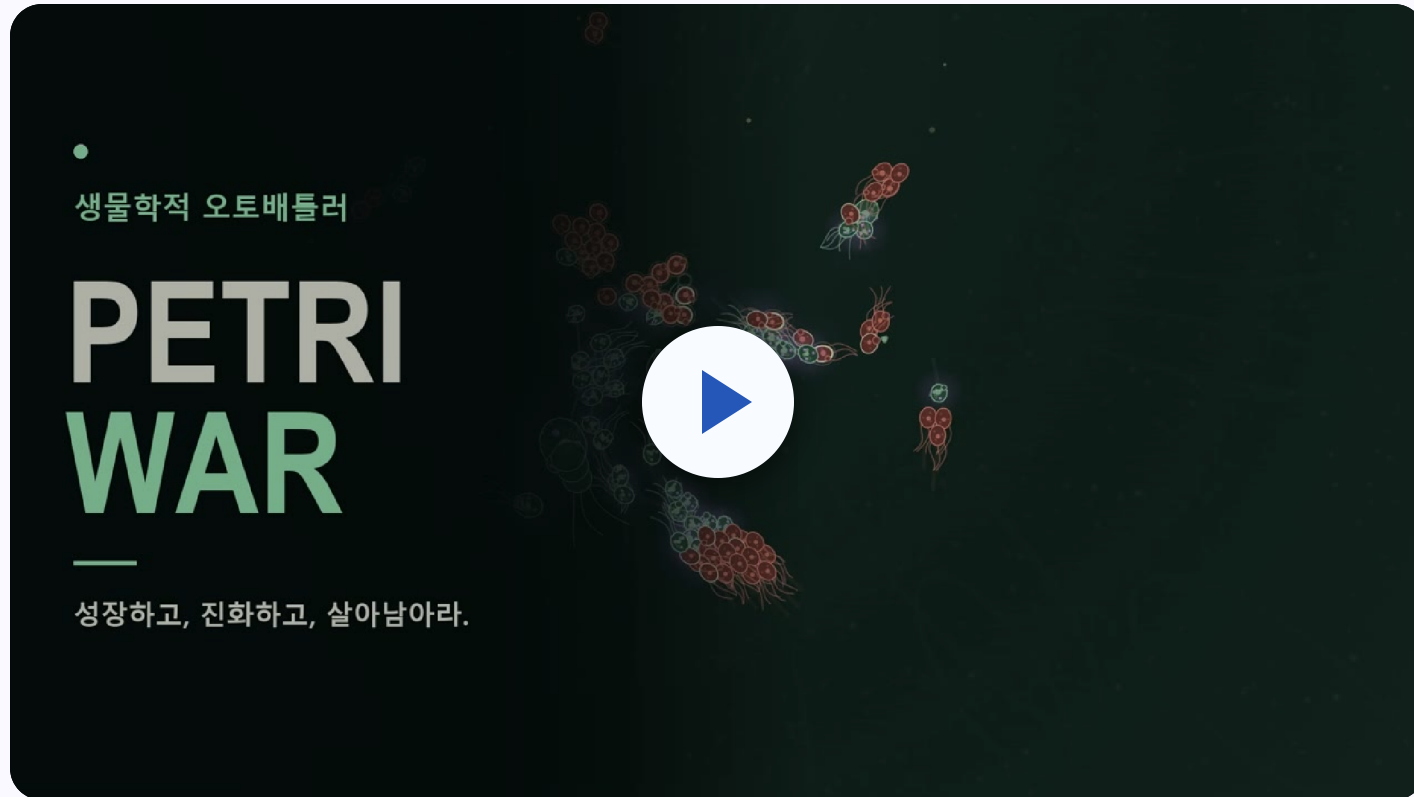
하찮은... 캐릭터들이 싸우는 사이드뷰 대전 액션입니다.

아직 증명하지 않은 것

콘텐츠는 아직 스파이크 수준입니다. 두 프로젝트의 규모가 같지 않아 속도를 배수로 말하지 않습니다.

시각 실험(09-09) → 전투 플레이 테스트(09-16) 56초 · sbeat_reel.mp4 · 백업 youtu.be/aPuVjbKqUdw

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

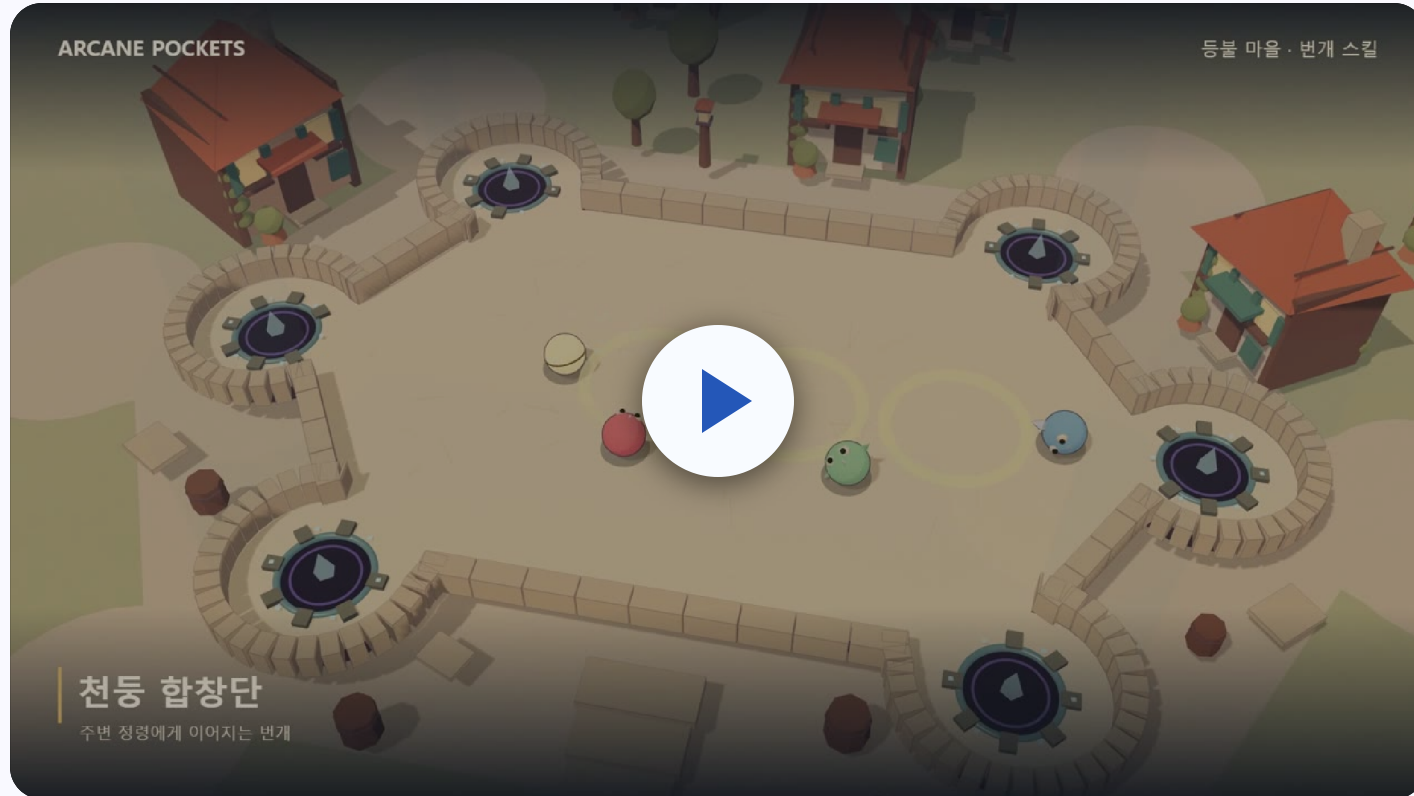
발상이 아니라 발견에서 시작했습니다

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.

어떤 게임이 크게 될지 예측하지 않습니다. 시장에 내는 완성작을 늘리고, 반응이 온 게임에만 자본을 모읍니다.

발견

AI 가 시장 조사 →
후보 프로토타입, 사
람이 고른다

제작

AI 가 실행, 사람은 판
단 — 같은 자본으로
더 많은 시장 시도

판단

반응 온 게임에만 집
중, 없으면 투자 중단·
판매 유지

누적

팬 · 카탈로그 · 제작
학습이 다음 게임의
출발점

버리는 게임은 없다

시도 하나하나가 팔 수 있는 완성작입니다. 반응이 약하면 추가 개발·마케팅 자본을 넣지 않지만 스토어에서는 계속 팝니다.

왜 작게, 왜 지금

이 투자가 검증하는 것은 게임 한 편의 성공이 아니라 "반복 제작과 시장 검증이 회사 모델로 성립하는가"입니다. Petri War 는 1주 만에 웹 공개까지 갔습니다. 이 속도라면 혼자서도 짧은 주기로 시장 시도를 이어갈 수 있어, 1.5억 원으로 12개월 안에 데이터를 보여 드리고 그 결과로 다음 투자를 판단하시게 하려 합니다.

가설입니다

시도가 늘면 큰 성공작을 만날 확률이 오르고 카탈로그가 쌓인다는 사설은 가설입니다. 확인된 것은 시제품 도달 기록뿐이고, 후보를 AI 로 찾는 방식은 사례가 하나(Petri War, CrazyGames 데이터 수집 중)입니다.

1.5억 원 프리시드 1차 · 약 12개월 · 구조 협의

- **경량 트랙** — "발견" 방식으로 웹 게임을 주 단위 주기로 만들어 공개하고, 공개마다 플레이 데이터를 보고
- **경량 → Steam** — 반응 기준을 넘은 경량 게임 하나를 Steam 판으로 착수(기준은 첫 공개 데이터로 정함)
- **Flicker Survivor** — Steam 페이지 공개 게이트 통과, 2027년 2분기 출시와 출시 뒤 첫 3개월의 리뷰·매출 데이터

사용처 (안) 약 12개월

0.72억

런웨이 · 창업자 급여
약 12개월

0.3억

도구 · AI 사용료·라이
선스

0.24억

외부 테스트·사운드
·QA

0.24억

공개·마케팅(Next
Fest 포함)

제작 체계는 이미 만들어져 있어 이번 예산에 없습니다.

후속 조건 · 후속 투자의 쓰임

공개 데이터가 기준을 넘으면(기준은 첫 공개 데이터 뒤에 정함) FS 확장(콘텐츠·포팅·마케팅)과 반응 온 게임의 Steam 확장을 위한 후속 투자를 우선 협의하고,
후속 투자는 먼저 **CTO 영입**에 씁니다 — AI 개발의 고질병인 코드 품질을 보완하면 만들 수 있는 게임의 범위가 달라집니다.
다음은 **아트 디렉터**입니다 — 아트 스타일을 AI 에 직접 주입하면 결과물이 훨씬 좋게 나옵니다.

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

경량 트랙 · 상시

AI 가 시장 조사부터 후보 프로토타입까지 → 사람이 골라 1주 단위로 완성
→ 웹 포털(CrazyGames 등) 공개 → 플레이 데이터. 반응 온 것만 Steam
판으로 키운다

2026년 4분기

FS 화면이 읽히게 – 페인트 룩 확장, 플리커 빌드를 아는 플레이어 중심 관
찰 테스트를 매달 · 경량 트랙 주기 가동

2027년 1분기

FS 빌드의 깊이·데모·Steam 페이지 공개 게이트 · 반응 기준을 넘은 경량 게
임의 Steam 판 착수

2027년 2분기

FS Steam 출시(Next Fest, 얼리 액세스 PC · \$5~10) · 1차 데이터로 후속
투자 협의

후속 투자 뒤

FS 확장(콘텐츠·포팅·마케팅) · 경량 트랙 확장 · 반응 온 게임의 Steam 출시

1차에서 약속하는 것

경량 트랙의 주 단위 공개와 공개별 데이터 보고, FS 의 Steam 페이지 공개와 2027년 2분기
출시 목표. 경량 게임의 개수는 약속하지 않고 주기와 선별 기준으로 보고합니다. 수치는 목표
치입니다.

아직 모르는 것

- **구매 수요** – Flicker Survivor 에는 외부 플레이어가 아직 없습니다. 플레이 영상이 안정되
면 유입 퍼널을 측정해 마케팅 자산을 최적화하고 데모 버전부터 플레이·구매·잔존 퍼널을
계측해 증거를 얻습니다. 경량 트랙은 Petri War 가 CrazyGames 에서 첫 데이터를 모으는
중입니다.
- **출시까지의 경제성** – 1주 만에 공개한 웹 게임이 팔리는 게임으로 이어지는지는 아직 사례
가 없습니다. 주기마다 걸린 기간과 데이터를 배수 없이 보고합니다.
- **넘겨도 작동하는 조직** – 역할·규칙·인수인계는 파일로 있지만 다른 사람이 이어받기를 시
험한 적은 없습니다.
- **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 중요
해 보입니다만 아직 확신할 수 없습니다. 우리도 처음부터 밝히고, 사람이 고르고 고친 범위를
적습니다.

30분 이야기 나누고 싶습니다.

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

보내 드린 웹 링크의 마지막 장

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

쓰시는 LLM 에 직접 물으려면 옆의 md 두 개를 대화창에 올리고 "이 회사는 무엇을 검증하려는가?"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

진승범_사업가설_LLM용.md

사업 가설 · 리스크 · 사용처 상세

진승범_투자소개서_상세판.pdf

23장 · 게임·시장·사람·제작 방식·계획

진승범_경력기술서.pdf

회사·프로젝트별 경력

fs_reel.mp4 · sbeat_reel.mp4 · petri_reel.mp4 · arcane_reel.mp4

영상 30 · 56 · 30 · 28초