포트폴리오 · 2026-09

AI 제작 환경을 구축해 빠른 속도로 게임을 만드는 파이프라인을 테스트하고 있습니다.

진승범 | AI 네이티브 게임 제작·프로덕션 설계

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.

지금은 **AI 가 제작을 실행하는 소규모 개발 파이프라인 최적화**를 실험하고 있습니다.
2026-07 부터 하나의 제작 환경에서 서바이버류 게임을 만들고 있고,
최근에는 **기획 없이 AI 가 시장에서 후보를 찾아 프로토타입까지 자동으로 만들고 그 결과물을 큐레이션하여 디테일을 더하는 방식의 개발 방법**을 테스트하고 있습니다.
발상에서 시작하는 대신 발견에서 시작하는 개발 프로세스입니다.

이 문서 · 한 장에 게임 하나

2 **Flicker Survivor**
원버튼 순간 이동 액션 서바이버 · 전체 제작 체계 · 13주

3 **SBeat**
같은 체계를 옮긴 대전 액션

4 **Petri War**
경량 버전 · 1주 · 생태계 자동 전투 · 브라우저 데모

5 **MOST ARE MINE**
경량 버전 · 1주 · 규모가 변하는 서바이버 · 브라우저 데모

6 **Arcane Pockets**
경량 버전 · 09-19 시작 · 브라우저 데모

7 **연락처 · 그 전에 바로 묻기**
개발 기록 전체와 경력기술서를 미리 읽힌 AI

진승범 · bhagent@gmail.com · 개발 과정을 담은 13장 상세판은 마지막 장에서

순간 이동을 메인 시스템으로 하는 원버튼 액션 서바이버입니다.



일섬 기술 영상 24초 · 실제 플레이 화면 · fs_reel.mp4 · 백업 youtu.be/N74BGrvxpLo

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.



시각 실험(09-09) → 전투 플레이 테스트(09-16) 28초 · sbeat_reel.mp4 · 백업 youtu.be/LzTAZKXVnMM

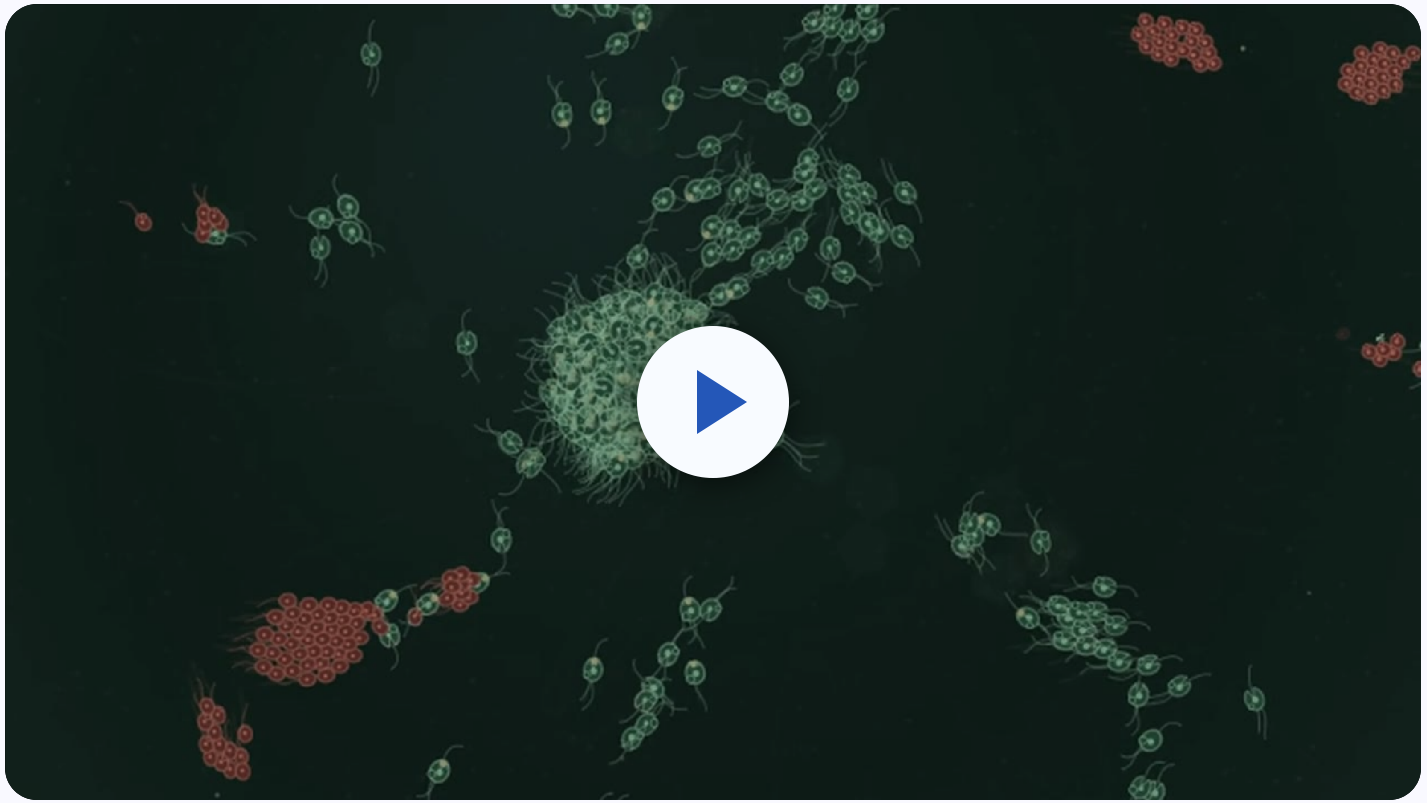
Flicker Survivor 의 역할 정의, 규칙 파일, 검사기, 문서 구조를 그대로 가져와 두 번째 프로젝트를 시작했습니다.
하찮은... 캐릭터들이 싸우는 사이드뷰 대전 액션입니다.

아직 증명하지 않은 것

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

저장소 커밋 기록 기준 · 영상 앞부분은 같은 로봇 모델에 룩을 바꾼 시각 실험

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.

▶ 브라우저에서 바로 플레이
petri-war.caffeinezombie.com

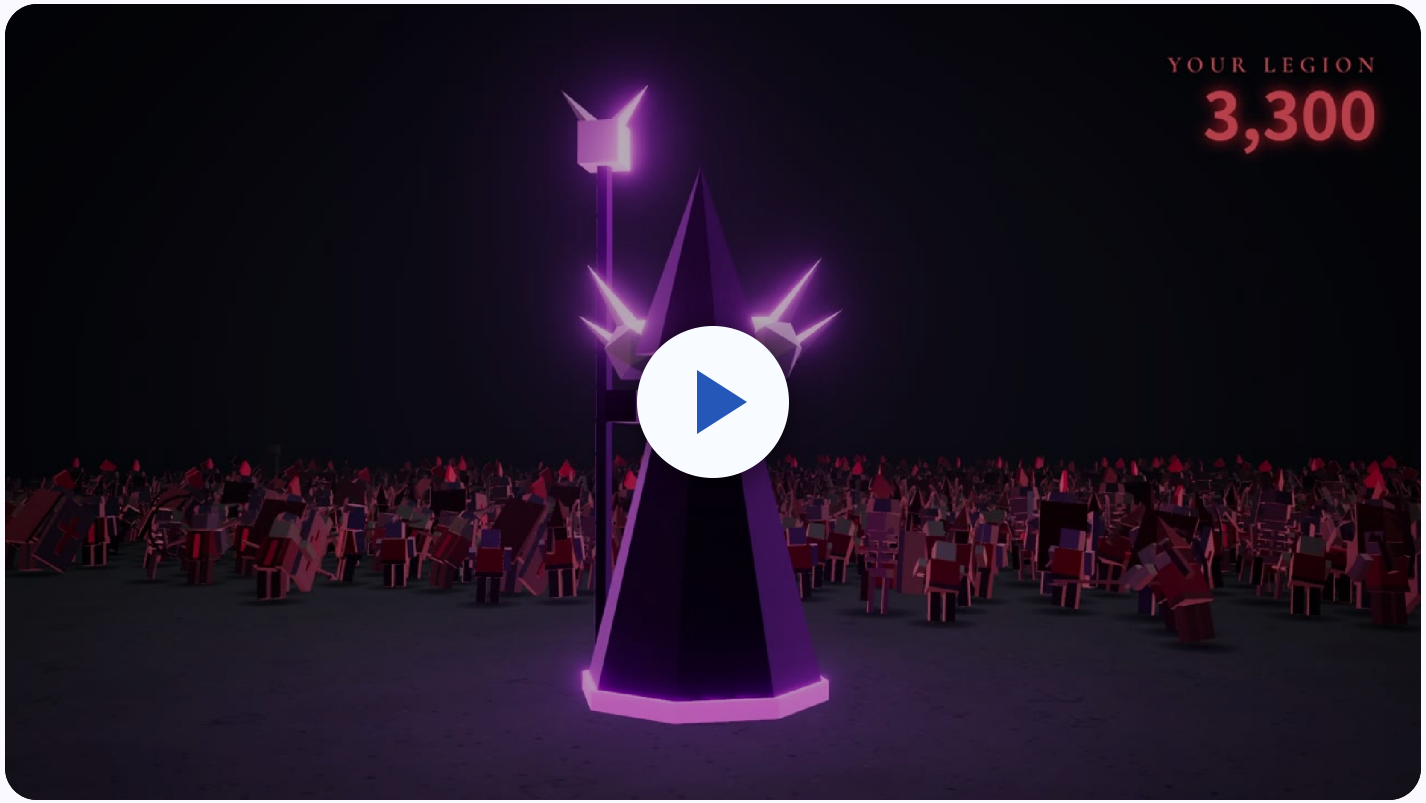
발상이 아니라 발견에서 시작했습니다

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.

아직 증명하지 않은 것

난이도·조합 균형은 자동 플레이로만 쟀습니다. 사람이 즐기는지는 아직 재지 않았습니다.

작은 언데드 무리가 수천의 군단으로 불어나는, 규모가 변하는 서바이버입니다.



트레일러 38초 · undead_reel.mp4 · 백업 youtu.be/y6hflg5nKdg

중요하게 보는 것은 소재도 장르도 아닌 **규모의 변화**입니다. 적을 쓰러뜨려 군단을 수십 → 수백 → 수천으로 늘리면 카메라도 그만큼 멀어집니다. 처음에는 캐릭터 한 명을 움직이는 게임처럼 보이다가, 나중에는 화면 전체가 하나의 군대가 됩니다.

▶ 브라우저에서 바로 플레이
undeadswarm.caffeinezombie.com

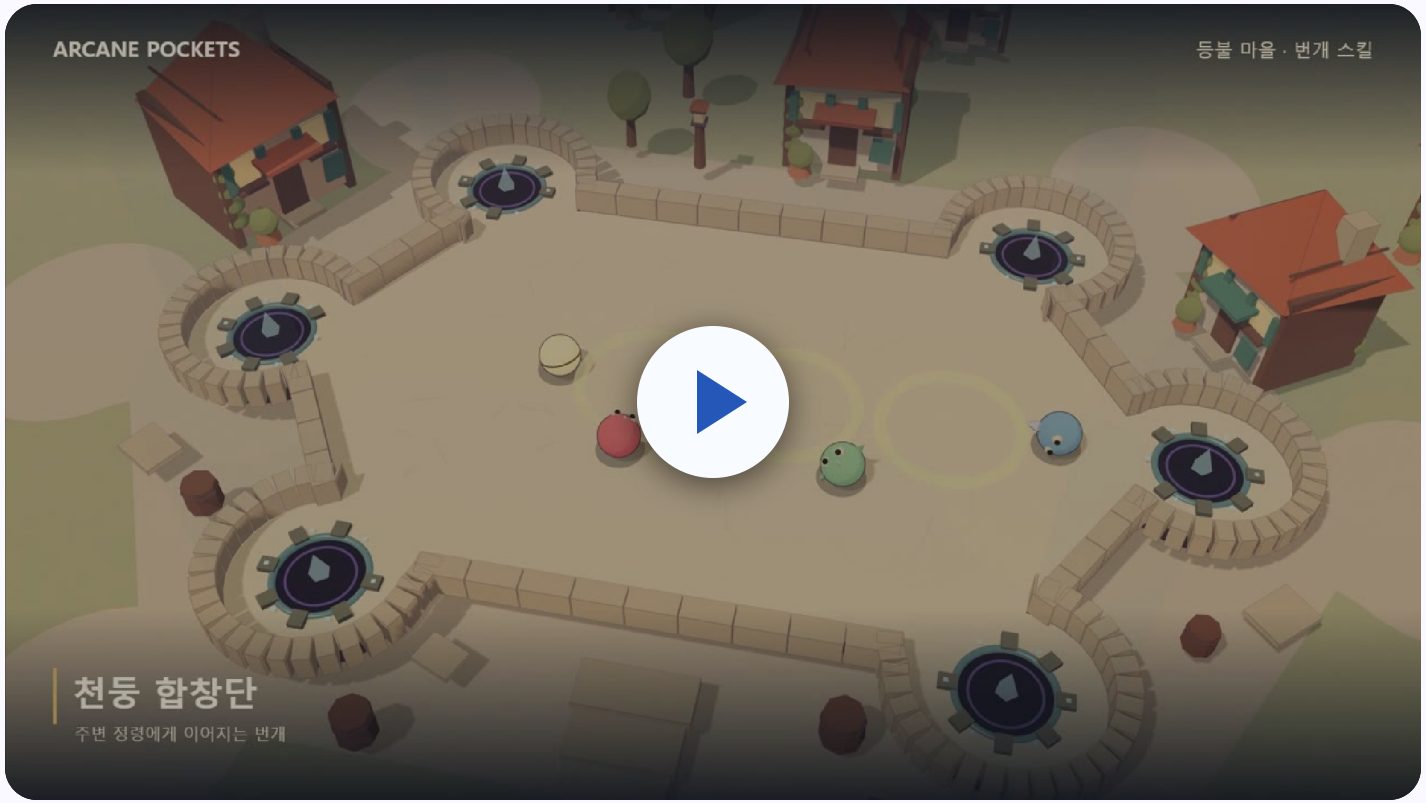
발견에서 시작해, 다시 살렸습니다

Petri War 와 같은 방식으로 AI 가 시장 조사부터 후보 프로토타입까지 진행했습니다. 처음에는 기존 게임과 너무 닮아 접었던 언데드 후보를, 규모의 변화라는 축으로 다시 잡아 1주 안에 키웠습니다.

아직 증명하지 않은 것

수천 마리 규모가 화면에 나오는 것까지 만들었습니다. 사람이 즐기는지는 아직 재지 않았습니다.

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.

다음 단계 · 연락

면접 제안이나 궁금한 점은 편하게 연락 주세요.
그 전에 자료를 읽은 대화창에 바로 물어보셔도 됩니다.

portfolio.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 사람은 AI 와 어떻게 일해?"로 시작하시면 됩니다.

면접 제안이나 궁금한 점은 편하게 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_경력기술서.pdf
회사·프로젝트별 경력

진승범_포트폴리오_상세판.pdf
13장 · 개발 과정·역할 설계·검증 방식

fs_reel.mp4 · sbeat_reel.mp4
Flicker Survivor 24초 · SBeat 28초

petri_reel.mp4 · undead_reel.mp4 · arcane_reel.mp4
Petri War 30초 · MOST ARE MINE 38초 · Arcane Pockets 28초