AI에게 게임을 만들게 한 뒤, '검증하지 않은 것'까지 기록한 과정

생활 속 AI 활용 — 취미·여가

추리게임의 AI 제작·기능 검사·PDF 전달 준비를 이어가며, 실제 플레이와 판매 전인 부분을 따로 남긴 경험입니다.

1. 어떤 상황에서 AI를 활용했나요?

추리게임을 모임에서 쓸 수 있는 자료로 만들고, 이후 판매 준비까지 이어가고 싶었다. 2026년 9월 29일 ChatGPT 대화에서 출발한 '체크아웃45' 시제품을 바탕으로 AI에게 실제로 진행 가능한 파일과 검사 기록을 요청했다. 보기 좋은 소개 화면만 있는지, 끝까지 진행하고 중단 뒤 이어갈 수 있는지 구분하는 것이 이번 작업의 핵심이었다.

2. 어떤 AI를 어떻게 활용했나요?

ChatGPT로 초기 기획과 시제품을 만들고, Codex로 기존 화면의 역할·단서를 확인해 로컬 HTML 준비본을 제작했다. 원본 소스 다운로드는 권한 오류로 실패했으므로 원본 코드를 고쳤다고 표현하지 않았다. 정상적으로 확인한 화면 내용을 바탕으로 만든 별도 로컬 구현이다.

AI에게 역할 공개, 세 라운드, 힌트, 지목, 해설을 단계별로 확인하고 빈 답안·새로고침·중단 재개 같은 실패 상황도 기록하게 했다. 실제로 시험한 것은 AI 단독의 UI 진행이다. 내가 네 사람과 플레이했다거나 사람이 재미를 평가했다고 쓰지 않았다. UI 검사는 브라우저를 조작할 수 있는 Codex 실행 환경에서 수행했다. 이 기능이 없는 환경에서는 사람이 같은 실패 상황을 실행하고 기록해야 한다.

파일을 받는 사람이 서버를 설치하지 않아도 읽을 수 있도록 PDF 대안을 만들었다. 역할·단서·힌트·해설을 분리하고, 본편 정답이 없는 조작 연습을 따로 두었다. PDF는 읽기 대안이며 HTML의 자동 저장·채점 기능을 제공하지 않는다.

3. 활용 결과 어떤 변화가 있었나요?

기존 화면 검사에서는 제출 전 지목 선택값이 새로고침 후 사라졌다. 로컬 준비본에서는 선택값 보존과 중단 재개를 추가했고, AI 검사 기록에 해당 동작을 남겼다. 빈 지목 차단, 라운드 이동 확인, 힌트 상한, 결과 JSON 저장도 확인 대상으로 삼았다.

PDF 준비본은 16개·총 33쪽으로 만들었고 각 쪽을 이미지로 렌더해 글자 깨짐·잘림을 검사했다. 전달 ZIP은 이 PDF들과 README만 포함하는 것으로 점검했다. 이는 파일 제작·검사 결과이며 실제 4인 플레이, 휴대전화에서의 ZIP 수신·열기, 결제·구매자 전달까지 통과했다는 뜻은 아니다.

시간 절약이나 매출 효과는 측정하지 않았다. 지금 확인할 수 있는 변화는 AI가 만든 게임 화면을 로컬 실행 자료와 PDF 전달 준비본, 검사 기록으로 구체화했다는 것이다. 게임을 정식 출시하거나 유료 판매한 실적은 아직 없다.

4. 나만의 방식 또는 개선 포인트는 무엇인가요?

‘완료’라는 말 대신 제작 완료, AI 검사 완료, 사람 검증 전, 출시 전을 나눴다. 예를 들어 작품명의 ‘45’를 실제 45분 플레이 결과로 쓰지 않았고, AI가 혼자 정답을 맞힌 기록을 초보 네 사람의 블라인드 테스트로 바꾸지 않았다. 역할과 정답이 첫 안내에 섞이지 않도록 파일도 분리했다.

이번 제출 글은 작성한 AI의 재독으로 끝내지 않고 별도의 Codex 검토자가 공식 요건과 제작 기록을 대조했다. 없는 성과, 검사 범위의 과장, 출처 누락과 재현 설명을 확인하고 지적사항을 반영했다. 최종 버전의 재검토 상태는 별도 기록한다. 이 검토는 제출문 사실 확인이며 게임 콘텐츠의 독립 검토나 실제 4인 플레이 검증이 아니다.

5. 다른 사람도 따라 할 수 있나요?

① 만들고 싶은 작은 취미 프로젝트와 결과물 범위를 정한다. ② AI에게 생성할 파일과 ‘확인해야 할 실패 상황’을 같이 요청한다. ③ 실제 실행에서 발견된 문제를 수정하게 하고 같은 입력으로 재확인한다. ④ 완성 파일과 시험 기록을 분리한다. ⑤ 다른 AI에게 주장과 증거의 연결을 검토시키고 미검증 항목을 남긴다.

재현용 예시 요청: ‘네 명의 추리게임을 파일로 준비해 줘. 빈 지목·새로고침·중단 재개·힌트 상한을 직접 확인하고, 각 결과를 파일과 연결해 줘. 사람이 시험하지 않은 재미·시간·판매 효과는 미검증으로 표시해 줘.’ 이 문장은 과거 대화의 원문 인용이 아니라 이번 과정을 따라 하기 위해 정리한 예시다.

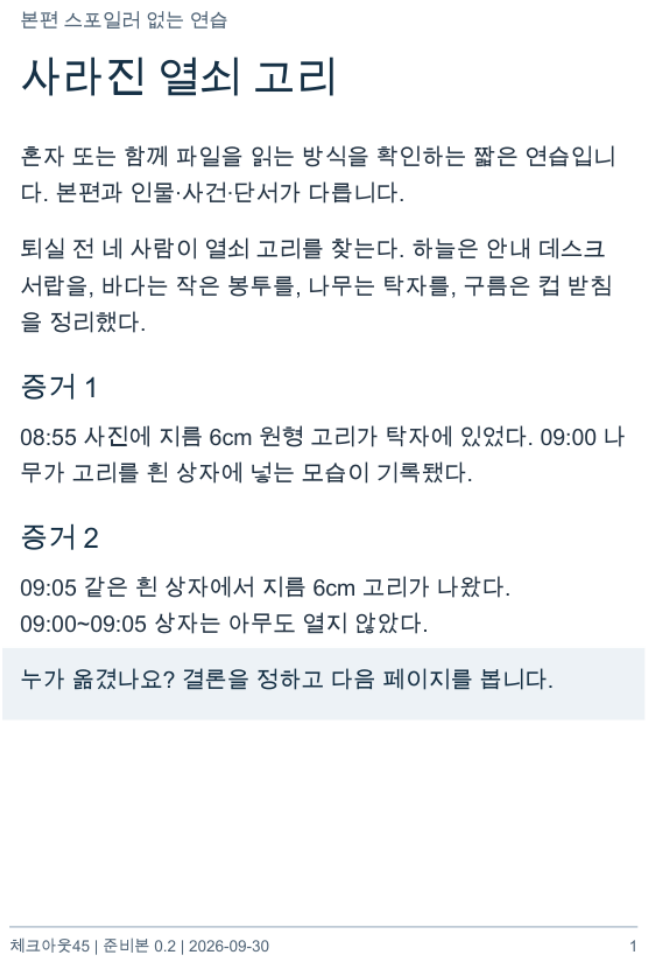
AI·자료 출처와 공개 범위

ChatGPT가 초기 기획을 제안하고 Codex가 파일 제작·검사·문서화를 수행했다. 참가자의 역할은 제작과 판매 준비 요청, 진행 범위와 수정 방향 전달이다. 참가자가 모든 코드를 직접 작성하거나 직접 UI 시험을 했다는 주장은 하지 않는다. AI 검토의 판단도 원자료와 함께 확인해야 한다.

현재 기록에는 업로드한 제3자 원작이나 특정 작품을 차용했다는 증거가 없지만 독창성·권리의 완전 보장을 뜻하지 않는다. 공개 첨부는 본편 단서·정답이나 원본 전체가 아닌 조작 연습과 제작 기록 요약으로 제한한다. 실명·연락처·계정 화면·기기 경로·자격증명은 작품 본문과 증빙 이미지에 넣지 않는다.

제작 증빙 — 조작 연습 PDF

본편의 범인·단서가 없는 별도 연습 자료. 실제 생성된 DEMO.pdf의 첫 쪽을 사용했다. 이 PDF는 정적 읽기 자료이며, HTML 데모의 버튼 동작이나 실제 사람 플레이를 입증하는 화면이 아니다.



본편 스포일러 없는 연습

사라진 열쇠 고리

혼자 또는 함께 파일을 읽는 방식을 확인하는 짧은 연습입니다. 본편과 인물·사건·단서가 다릅니다.

퇴실 전 네 사람이 열쇠 고리를 찾는다. 하늘은 안내 데스크 서랍을, 바다는 작은 봉투를, 나무는 탁자를, 구름은 컵 받침을 정리했다.

증거 1

08:55 사진에 지름 6cm 원형 고리가 탁자에 있었다. 09:00 나무가 고리를 흰 상자에 넣는 모습이 기록됐다.

증거 2

09:05 같은 흰 상자에서 지름 6cm 고리가 나왔다.
09:00~09:05 상자는 아무도 열지 않았다.

누가 옮겼나요? 결론을 정하고 다음 페이지를 봅니다.

체크아웃45 | 준비본 0.2 | 2026-09-30 1

검사 기록의 범위

2026.9.30 제작 기록: PDF 16개·33쪽. AI 단독 UI 검사: 빈 지목 차단, 선택값 저장·새로고침·중단 재개, 라운드 이동·힌트 상한, 결과 저장. 미검증: 초보4인 플레이·재미·시간·휴대폰 ZIP 전달·판매. 원본 전체·정답·계정 화면·내부 경로는 공개 첨부에서 제외한다.