

AI 활용도 200% 향상 #33

Google Antigravity 소개와 게임 만들기

이봉우 (2026.02.03.)

다양한 인공지능 서비스가 소개되고 있습니다. 이번에 소개해 드릴 서비스는 google에서 공개한 Antigravity입니다.

한마디로 ‘대박’입니다. 앱 개발은 물론 게임 개발을 포함한 무한한 가능성이 있습니다. 이제 어떻게 만들지에 대한 고민은 점차 없어지는 것 같습니다. ‘무엇을 만들까’의 문제만 남아 있습니다. 교수님들이 생각하는 아이디어를 막 구현해보세요.

■ 1. 개념: "말하는 대로 이루어지는 개발(Vibe Coding)"

- Google Antigravity는 사용자가 복잡한 코드를 직접 입력하는 대신, 자연어로 목표를 제시하면 AI 에이전트가 계획 수립부터 코드 작성, 테스트, 배포까지 전 과정을 자율적으로 수행하는 차세대 IDE(통합 개발 환경)입니다.

■ 2. 주요 특징 (Key Features)

주요 특징을 정리하기는 했지만, 사실 몰라도 됩니다. ^^

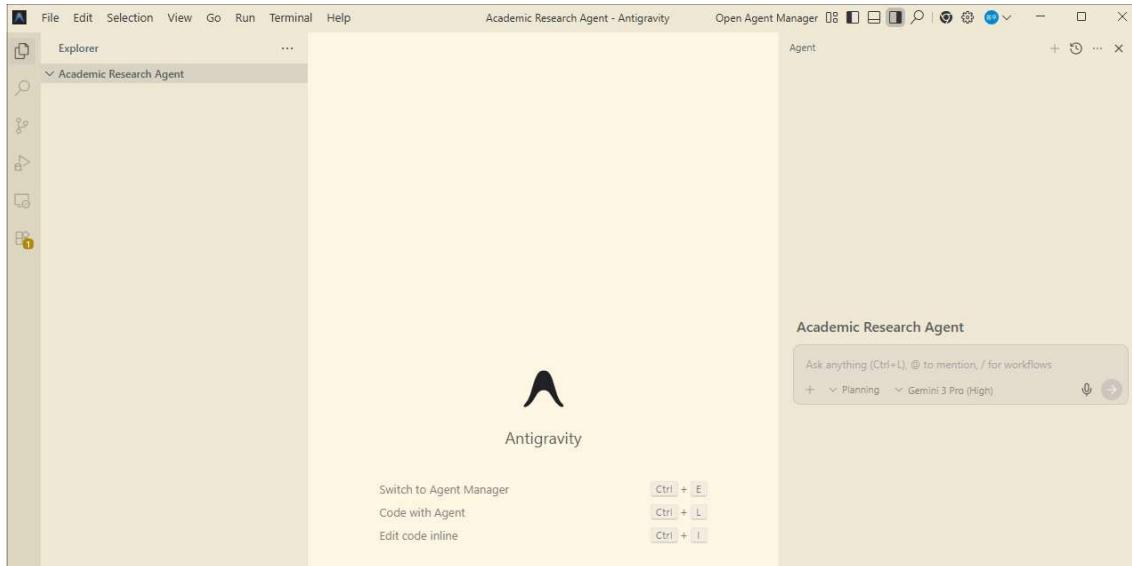
- 에이전트 매니저 (Agent Manager): 여러 개의 AI 에이전트를 동시에 실행할 수 있습니다. 예를 들어, 한 에이전트가 논문을 분석하는 동안 다른 에이전트는 웹 UI를 만들고, 또 다른 에이전트는 데이터베이스를 구축하는 병렬 작업이 가능합니다.
- 브라우저 통합 제어 (Computer Use): 에이전트가 직접 크롬 브라우저를 열어 최신 논문을 검색하거나, 완성된 앱이 제대로 작동하는지 클릭하고 스크롤하며 테스트합니다. 이 과정은 영상으로 녹화되어 사용자에게 증거(Artifacts)로 제시됩니다.
- 아티팩트(Artifacts) 시스템: 에이전트가 수행한 모든 작업(계획서, 스크린샷, 수정된 코드)을 구조화된 문서 형태로 남깁니다. 사용자는 결과물만 보는 것이 아니라 AI의 사고 과정을 투명하게 검토하고 피드백할 수 있습니다.
- 지식 베이스(Knowledge) 학습: 교수님의 개인적인 코딩 스타일, 선호하는 프레임워크, 과거 연구 프로젝트의 맥락을 학습하여 시간이 지날수록 더 정교한 맞춤형 결과물을 내놓습니다.

■ 3. 대학교육 및 연구에서의 기대 효과

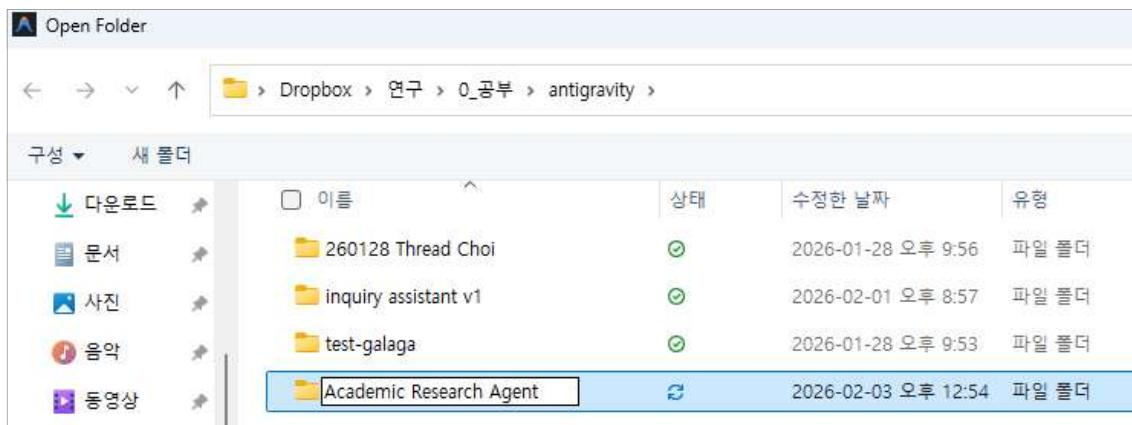
- 연구 생산성 극대화: 연구 아이디어만 프롬프트로 입력하면, 관련 논문을 수집하고 분석 대시보드를 구축하는 작업을 AI가 전담합니다.
- 교육 도구의 민주화: 코딩 지식이 부족한 교수님도 수업에 필요한 인터랙티브 퀴즈 앱이나 학습 보조 도구를 단 몇 분 만에 직접 제작하여 학생들에게 배포할 수 있습니다.
- 학술적 워크플로우 자동화: 반복적인 데이터 정리, 학술지 양식에 맞춘 그래프 생성, 참고 문헌 자동 정리 등을 에이전트에게 위임하고 교수님은 연구의 본질에 집중할 수 있습니다.

■ 4. 설치 방법 및 사용법

- antigravity.google/download에서 OS별 설치 파일을 내려받아 설치합니다.
- 아래와 같은 화면이 보입니다. 여기서 가운데는 파일 내용(코딩 내용)이 보이는 곳이고, 오른쪽은 AI(antigravity)와 대화하는 공간이라고 생각하면 됩니다.



- google antigravity는 만들고자 하는 결과(앱?)를 폴더 단위로 관리합니다. 그래서 원하는 곳에 폴더를 하나 만듭니다. 그리고 메뉴에서 open folder로 이 폴더를 선택합니다. 그러면 앞으로 만들어지는 모든 파일들이 이곳에 저장됩니다. 저는 open folder를 선택한 후에 새폴더를 만들곤 합니다.



- 오른쪽에 대화창을 보면 planning과 fast의 두 모드가 있습니다. fast는 알아서 처음부터 끝까지 ai가 만들어주는 것이고, planning은 중간 중간 확인 과정을 보여주는 것입니다. 사람들이 planning으로 하라고 추천을 하네요.

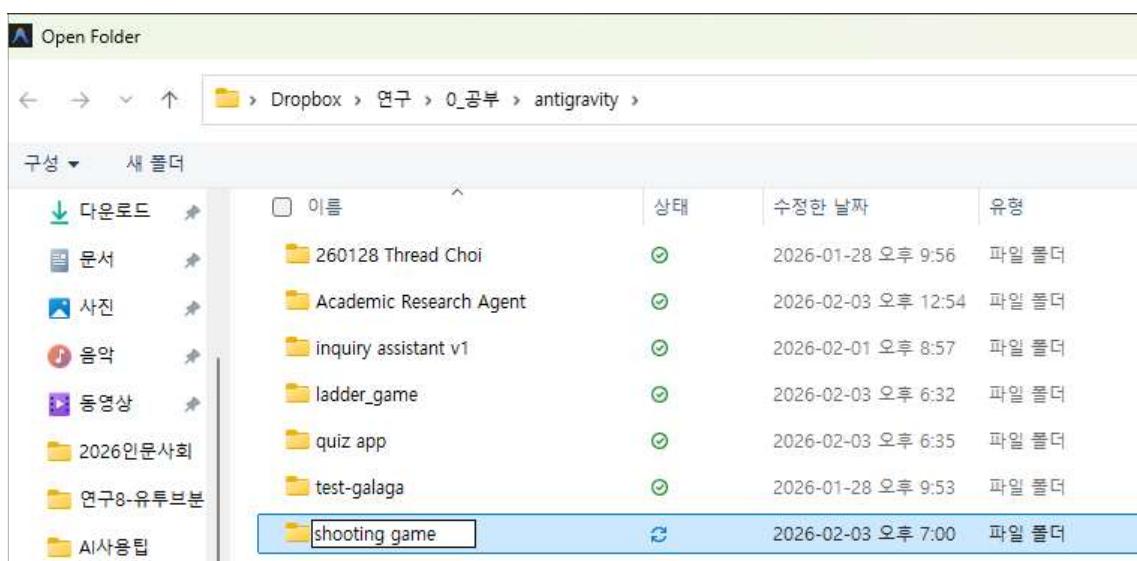


*** 간단 정보 ***

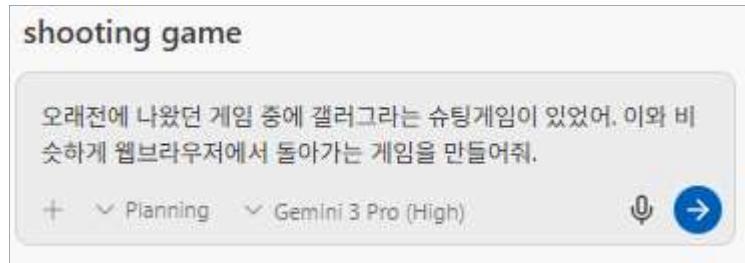
- google antigravity의 장점 중 하나는 google에서 만든 것이기에 웹용으로 개발을 하면 google이 가지고 있는 chrome 환경에서 자기가 스스로 테스트를 하면서 알아서 수정을 한다는 것입니다. 이 과정을 살펴볼 수도 있습니다.

■ 5. 시범 테스트 - 슈팅 게임 만들기

- 그럼 뭔가 하나 해보죠. 게임을 하나 만들어달라고 할까요? 예전에 어렸을 때 해봤던 갤러그라는 슈팅 게임을 하나 만들어달라고 해보겠습니다.
- 우선 open folder에서 'shooting game'이라는 폴더를 만들어 이 폴더를 선택합니다.



- 이제 오른쪽 대화창에 원하는 것을 입력합니다. 한번 만들어보고 계속 수정하면 되니까 두려워말고 아무렇게나 입력해 보세요. 저는 다음과 같이 입력을 해보았습니다.

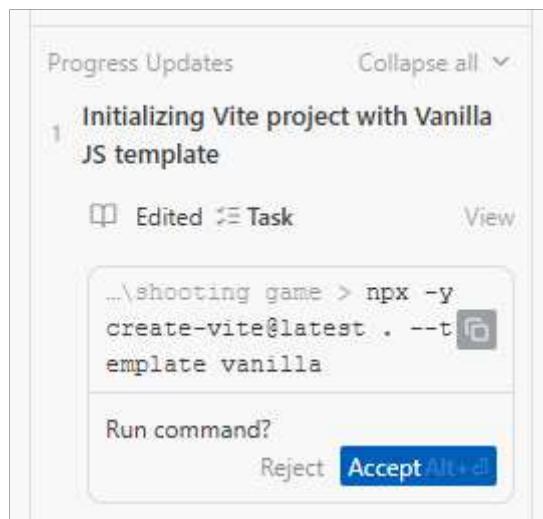


- 알아서 뭐라고 하면서 계속 진행을 합니다. 그런데 우리는 잘 몰라도 됩니다. 중간에 이렇게 하면 되는지 확인을 요청하는데 이때에만 응답을 해주면 됩니다.
- 그럴듯하게 작업목록도 만들고 그립니다. 이게 무슨 소리인지 잘 몰라도 그냥 바로 개발해 달라고 입력해 보겠습니다.

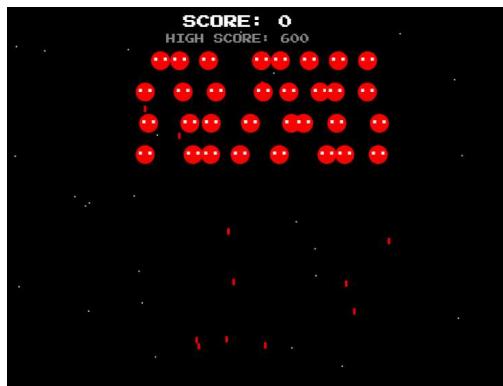
갤러그 스타일 슈팅 게임 개발 작업 목록

- 프로젝트 준비 및 기획
 - implementation_plan.md 작성 (구현 계획 수립)
 - 프로젝트 구조 설정 (Vite + Vanilla JS)
- 기본 게임 엔진 구축
 - HTML5 Canvas 설정 및 화면 렌더링 루프 구현
 - 키보드 입력 처리 시스템 구현 (이동, 발사)
- 게임 오브젝트 구현
 - 플레이어 우주선 (Player Ship) 구현 (이동, 렌더링)
 - 플레이어 미사일 구현 (발사, 이동, 충돌 감지)
 - 적(Enemy) 군단 배치 및 기본 이동 패턴 구현
 - 적 미사일 구현 (공격 패턴)

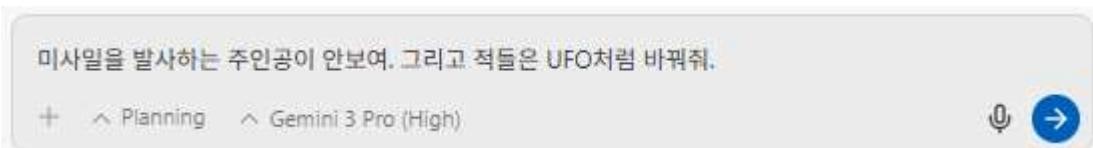
- 중간에 실행을 할까요라는 질문을 하는데, 그냥 Accept를 하면 됩니다.



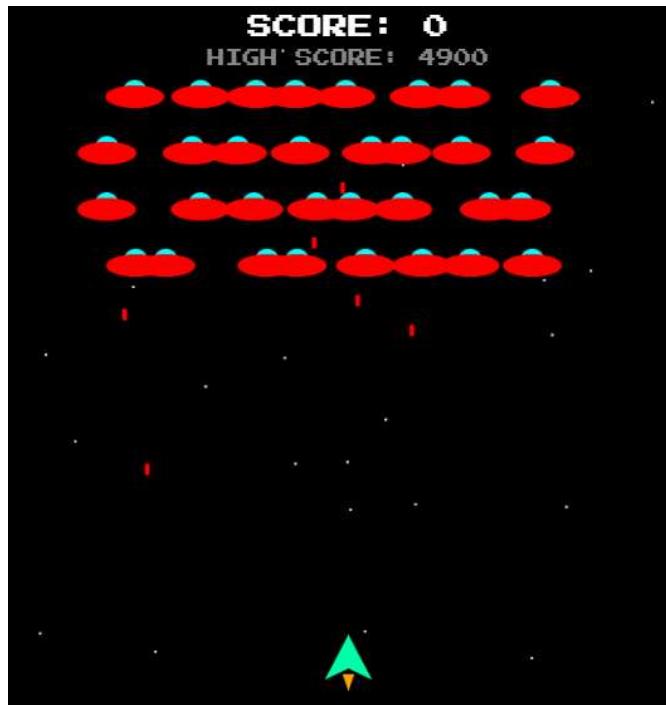
- 완성이 되었습니다. 그런데 한번에 원하는대로 만들어지지는 않는 것 같습니다. 제가 만든 버전에는 ‘내’가 보이지 않네요. 적들도 너무 안예쁘고요.



- 문제점을 그대로 알려주면 알아서 수정을 해줍니다. 화면을 캡쳐해서 보여주면 자기가 문제점을 그림 속에서 파악해서 고쳐주기도 하고요.



- 이제 완성이 되었습니다. 잘 작동하네요.



- 말씀드린 대로 앞으로는 어떻게 만들지라는 고민보다 무엇을 만들지라는 고민을 해야 할 것 같습니다. 생각하면 그대로 이루어질테니까요. ^^