바이브코딩 케이스 스터디

코딩 한 줄 몰라도, 이틀이면 만든다

비개발자가 Claude로 만든 지도 퀴즈 게임이
월 4만 달러 서비스가 되기까지

출처: AI 사업일지 유튜브(2026.10) · Starter Story 인터뷰 · Sportico 기사(2026.05)

결론부터

숫자 네 개로 보는 이야기

8시간

첫날 작업 시간

친구 결혼식에서 돌아온 일요일 하루

2일

공개 가능한 첫 버전

월요일 일정까지 비우고 완성

100만

한 달 안의 순 이용자

이메일 캠페인도, 광고비도 없이

$40K

현재 월 매출

출시 약 3개월 시점, 본인 인터뷰 기준

출처: Starter Story 인터뷰(2026.09), Sportico(2026.05) · 숫자는 출처에 나온 그대로이며 수익을 보장하지 않습니다

주인공

그는 개발자가 아니었다

Frank Michael Smith

- 2020년부터 활동한 스포츠 숏폼 크리에이터
- 본인 표현으로 “기술자도 아니고 코딩도 모른다”
- 지도와 지구본, 매일 하는 게임을 좋아함

그 전의 시도들

- 2020년부터 게임을 여러 번 출시
- 첫 게임은 약 11만 명이 했지만 니치에 머묾
- 2024년 게임 스튜디오 설립, 큰 히트는 없었음

첫 히트는 계획한 게임이 아니라, 주말의 바이브코딩 실험에서 나왔다

출처: Starter Story 인터뷰(2026.09), Sportico(2026.05)

아이디어

형이 보여 준 게임 하나에서 시작

01 · 발견

MapTap

형이 알려 준 매일 하는 지도 게임. 퀴즈 요소는 없었다

02 · 질문

스포츠 버전이면?

친구 결혼식에서 돌아오는 차 안에서 떠오른 생각

03 · 리믹스

GeoSports

스포츠 퀴즈의 정답 장소를 지구본에서 탭하는 게임

새로울 필요는 없다. 좋아하는 것 × 좋아하는 것이면 충분하다

출처: Starter Story 인터뷰(2026.09) · 원조 게임 maptap.gg / geosports.app

만드는 과정

코드가 아니라 스펙과 질문으로 만들었다

1. 일반 Claude 채팅에 게임 구상을 자세히 쏟아 놓고, 원조 게임 조사를 맡김
2. Claude와 함께 **스펙(명세서)**을 작성. 이후 모든 작업의 기준점이 됨
3. 막힐 때마다 Claude에게 묻고, 스펙으로 돌아가 다시 확인
4. 배포·도메인 설정은 화면을 스크린샷으로 찍어 “이거 맞아?”를 반복

투입한 시간

일요일 8시간

+ 월요일 일정 전부 취소
→ 친구들에게 보낼 수 있는 버전

Claude가 늘 맞진 않았지만, 대부분은 맞았다고 회고

출처: Starter Story 인터뷰(2026.09)

사용한 도구

서버 없이 굴러가는 '린 스택'

역할	도구	비개발자 관점에서
AI 개발 파트너	Claude Max (20x 플랜)	코드 작성과 디버깅을 전담
호스팅·도메인	Vercel Pro	도메인 구매부터 배포까지 한 곳에서
지구본 지도	MapLibre	오픈소스 지도 라이브러리
리더보드·통계	Upstash Redis	관리할 서버가 없는 데이터 저장소
문제 관리	Google Sheets	퀴즈는 스프레드시트에서 편집
유료 구독	Stripe	Pro 구독 결제

문제 출제는 끝까지 사람이 했다. AI는 스포츠 팬의 감각까지는 모른다는 이유로

출처: Starter Story 인터뷰(2026.09), Sportico(2026.05) · 오른쪽 열은 강의용 설명

터진 순간

답글 하나가 판을 바꿨다

STEP 1
가족과 친구 몇 명에게만 조용히 공유

STEP 2
그들이 알아서 퍼뜨리는 걸 보고 인스타 스토리에 공개

STEP 3
NBA 이야기를 하던 자기 트윗에 “이 게임 제가 만들었어요” 답글

STEP 4
그 답글이 폭발, 그날 약 4만 명이 플레이

150,000

다음 날 하루 플레이어 수.
게임이 나온 지 고작 5일째, 리텐션 준비는 전혀 없었다

출처: Starter Story 인터뷰(2026.09) · Sportico는 첫 주 최고치를 일 15만 명으로 보도

왜 퍼졌나

단톡방에 보내고 싶게 만들었다

53%

유기적 공유율

하루 10만 명이 플레이하면 5만 3천 명이 점수를 공유한다. 트래픽의 약 98%가 입소문

마찰 제로

앱 설치 없는 웹. X 안에서 발견하고, 플레이하고, 공유까지

설명이 필요 없다

“일어난 곳을 탭하라”, 5문제. 사용법을 가르친 적이 없다

매일 같은 문제

모두가 같은 문제를 풀고, 공유용 결과 포맷이 자동으로 만들어진다

오늘의 호스트

스포츠 인플루언서가 그날 5문제를 출제하고 리트윗하면 새 관객이 들어온다

출처: Starter Story 인터뷰(2026.09), Sportico(2026.05)

숫자 뒤에

월 4만 달러의 정체

70만

월간 활성 이용자

스포츠·역사·축구 등 같은 게임의 스핀오프 묶음 기준

$30~35K

광고 수익 (월)

매출의 대부분은 프로그래매틱 광고

1,800명

Pro 구독자

“하루 한 판으론 부족해” 요청에 월 $5 구독 출시

AI가 다 한 건 아니다

성장 후 개발은 4인 팀으로 넘겼고, 문제 출제는 창업자가 직접 맡는다

돈보다 제품을 먼저

베팅·판타지 업체의 스폰서 제안은 거절. 게임을 ‘순수하게’ 지키는 쪽을 택했다

출처: Starter Story 인터뷰(2026.09), Sportico(2026.05) · 매출·이용자 숫자는 본인 발표 기준이며 수익을 보장하지 않습니다

우리가 베낄 수 있는 것

따라 할 수 있는 공식 4가지

01 **웹부터 만든다**

설치가 필요 없는 링크 하나. 마찰이 0에 가까워야 퍼진다

02 **공유되게 설계한다**

당연해 보여도 당연하지 않다. 결과 화면 자체를 광고로

03 **8시간을 통째로 비운다**

시작이 제일 어렵다. 방해받지 않는 블록 하나가 기회를 만든다

04 **막히면 LLM에게 묻는다**

스크린샷을 찍어 “이거 맞아?” 그리고 멈추지 말고 계속 만든다

출처: Starter Story 인터뷰(2026.09)의 창업자 조언을 강의용으로 정리

판을 떠나지 않은 사람

이틀 만의 성공은 19년 위에 서 있었다

영상 크리에이터

2007 → 2020 · 13년

중학생 때 시작한 유튜브가 주목받기까지

게임 제작자

2020 → 2026 · 6년

첫 게임부터 첫 히트까지, 그 사이의 실패들

AI가 만드는 시간은 줄여 줬다. 계속 시도하는 건 여전히 우리 몫이다.
이번 주, 여러분의 8시간은 언제입니까?

출처: Starter Story 인터뷰(2026.09)