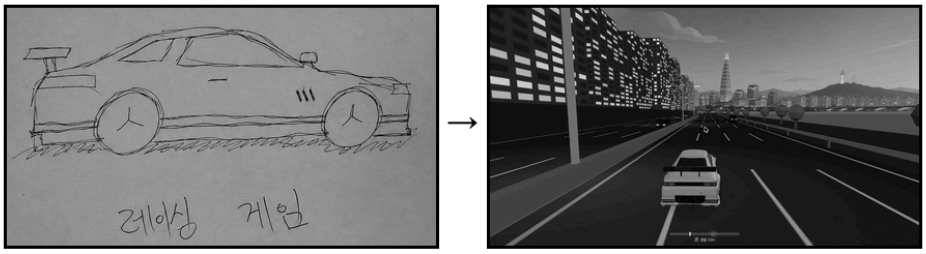
GUIDEBOOK · HIGGSFIELD · CLAUDE

손그림 한 장을 레이싱 게임으로 만드는 공식

Claude(Fable 5.2) × Higgsfield MCP 게임 만들기 왕초보 가이드. 종이에 그린 자동차 한 대가 방향키로 모는 3D 레이싱 게임이 됩니다. 코드는 한 줄도 직접 쓰지 않습니다.

이 가이드의 핵심은 도구 사용법이 아니라 **내 그림에 맞는 게임 요청문을 직접 쓰는 법**입니다. 다섯 칸을 채워 보내고, 해 본 뒤 마음에 안 드는 한 가지만 짚어 다시 요청하면 됩니다.



종이에 그린 그림
펜으로 그린 자동차 한 대

결과
방향키로 모는 3D 레이싱 게임

왼쪽이 종이에 그린 그림, 오른쪽이 그 그림으로 만든 게임 「강변북로 레이서」의 실제 화면입니다(이 문서의 사진은 모두 흑백으로 표시).

FOR	NEED	PARTS	DATE
왕초보	클로드 계정	10개 파트	2026.11.11
코딩 처음	힉스필드 계정	순서대로 실습	직접 만든 기록 기준

■ 핵심만 먼저

한 줄 요약	내용
무엇을	종이에 그린 그림 한 장을, 그 그림 속 자동차가 주인공인 3D 레이싱 게임으로 만듭니다.
어떻게	그리기 → 폰으로 찍기 → 클로드에 힉스필드 MCP 연결 → 사진 첨부 + 다섯 칸 요청문 → 주소를 열어 해 보고 한 줄씩 다시 요청
연결 주소	https://mcp.higgsfield.ai/mcp (버튼으로 연결하면 자동으로 채워집니다)
가장 중요한 원칙	그림에서 「꼭 지킬 특징」을 요청문 맨 앞에 씁니다. 게임 규칙은 한 줄에 하나씩 씁니다.
얼마나 걸리나	이 가이드의 게임은 요청문을 보내고 약 28분 뒤에 게임 주소가 나왔습니다 [실전].
무료로 되나	신규 사용자는 힉스필드 MCP를 3일 동안 무료 무제한으로 쓸 수 있습니다 [캠페인].
가장 많이 하는 실수	「게임 만들어 줘」 한 줄만 보내기 → 조작·규칙·점수를 클로드가 전부 정해서 내가 생각한 게임과 달라집니다(PART 05).

TIP 01 **[공식]은 클로드 도움말·힉스필드 홈페이지 내용, [캠페인]은 Fable 5.2 × 힉스필드 캠페인 안내, [실전]은 이 게임을 만들며 직접 확인한 내용입니다.** 메뉴 이름·혜택·크레딧은 바뀔 수 있으니 화면에서 한 번 더 확인하세요.

■ 차례

PART	배울 내용	읽고 나면 할 수 있는 일
01	한눈에 보기	전체 5단계를 머릿속에 그리기
02	용어 사전	MCP·3D 모델을 쉬운 말로 이해하기
03	그리고 찍기 ★	게임에 잘 옮겨지는 그림 그리기
04	연결하기	버튼 한 번으로 힉스필드 연결 + Fable 5.2 고르기
05	게임 요청문 공식 ★	다섯 칸 요청문 쓰기
06	클로드가 하는 일	기다리는 동안 무엇을 볼지 알기
07	해 보고 고치기 ★	한 줄로 고치기
08	비용·시간·공개	크레딧 아끼기, 남에게 보여 주기
09	내 게임으로 바꾸기 ★	내 그림·내 규칙으로 요청문 완성
10	문제 해결	막힐 때 바로 찾아보기

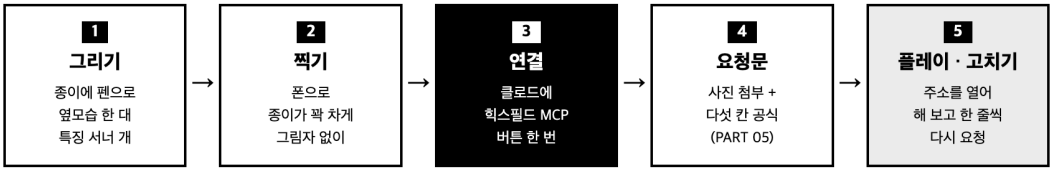
PART 01

한눈에 보기

처음부터 끝까지 5단계입니다. 지금 다 외울 필요 없이, 어디쯤 왔는지 확인하는 지도로 쓰세요.

전체 순서 한눈에 보기

연결은 처음 한 번만. 그다음부터는 그림만 바꿔서 ①②④⑤를 반복합니다.



검은 칸(연결)은 처음 한 번만 합니다.

단계	할 일	걸리는 시간	몇 번
1 그리기	종이에 펜으로 자동차 옆모습 한 대	편한 만큼	게임마다
2 찍기	폰으로 종이가 꽉 차게 한 장	1분 안	게임마다
3 연결	힉스필드 MCP 페이지에서 버튼 누르기	1~2분 [실전]	처음 한 번
4 요청문	사진을 첨부하고 다섯 칸 요청문 보내기	보내고 약 28분 대기 [실전]	게임마다
5 플레이·고치기	주소를 열어 해 보고 한 가지씩 다시 요청	고칠 때마다 다시 대기	마음에 들 때까지

PART 02

용어 사전

낯선 단어가 나오면 이 표로 돌아오세요.

MCP가 하는 일

나는 채팅창에 문장만 씁니다. 나머지는 클로드와 힉스필드가 주고받습니다.



MCP = 클로드가 다른 서비스를 쓰게 해 주는 연결 규칙입니다.

용어	쉬운 말	이 가이드에서는
MCP	AI가 다른 서비스를 쓰게 해 주는 연결 규칙	클로드가 힉스필드에 일을 맡기는 통로
커넥터	클로드에 꽂는 연결 플러그	Higgsfield 라는 이름으로 추가
Fable 5.2	클로드의 최신 모델 이름	채팅창 모델 메뉴에서 고름
콘셉트 이미지	손그림을 깔끔하게 다시 그린 그림	3D 모델을 만들기 위한 밑그림 [실전]
3D 모델	이리저리 돌려 볼 수 있는 입체 물체	게임 속에서 내가 모는 자동차
3인칭 추적 카메라	주인공을 뒤에서 따라가며 보는 시점	차 뒷모습이 화면 가운데에 보임
배포	만든 게임을 인터넷 주소로 올리는 일	○○.higgsfield.app 주소가 생김 [실전]
크레딧	힉스필드에서 생성할 때 쓰는 포인트	이 게임은 약 31 사용 [실전]

PART 03

그리고 찍기 ★

그림 실력은 필요 없습니다. 클로드가 알아볼 「특징」만 있으면 됩니다.

그림의 특징이 게임 속 자동차까지 이어집니다



① 손그림
스포일러 · 빗금 3줄 · 세 갈래 휠 · 옆 줄무늬

② 콘셉트 이미지
클로드가 힉스필드로 다시 그림

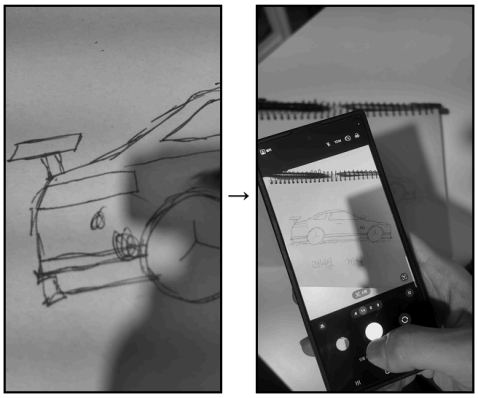
③ 게임 속 3D 자동차
뒤에서 따라가는 시점

손그림의 뒷 스포일러, 앞바퀴 뒤 빗금 3줄, 세 갈래 휠, 옆 줄무늬 두 줄이 콘셉트 이미지와 게임 속 차에 그대로 남았습니다 [실전].

아래는 이 가이드의 그림에서 통한 방법입니다. 다른 방법과 비교해 본 것은 아니니, 출발점으로 쓰세요.

이렇게 그리면	이유
옆모습으로 한 대만 크게	지붕 선과 앞뒤 길이가 한눈에 보입니다.
눈에 띄는 특징 서너 개	스포일러·빗금·휠 모양·줄무늬처럼 「이 차」라고 알아볼 표시가 게임까지 남습니다 [실전].
흰 종이에 진한 펜	선이 또렷해야 사진에서 읽힙니다.
삐뚤어도 그대로	선이 겹치고 삐뚤어도 됐습니다. 다시 그릴 필요 없습니다 [실전].
차 주변은 비우기	다른 낙서까지 차의 일부로 읽을 수 있어 비워 두는 편이 안전합니다.
글씨는 적어도 됨	그림 아래에 「레이싱 게임」이라고 적었지만 차 모양에는 영향이 없었습니다 [실전].

릴스 장면: 그리고, 찍습니다



그리기
얇은 펜, 옆모습

폰으로 찍기
종이가 화면에 꽉 차게

실제 릴스 장면입니다.

사진 찍는 법

찍을 때	이유
종이가 화면에 꽉 차게	그림이 작게 찍히면 가는 선이 뭉개집니다.
위에서 똑바로	비스듬히 찍으면 차 비율이 달라 보입니다.
손·폰 그림자가 그림에 지지 않게	그림자가 선과 겹치면 형태를 읽기 어렵습니다.
찍은 뒤 차가 잘리지 않았는지 확인	스포일러 끝, 앞 범퍼 끝이 사진 안에 다 들어와야 합니다.

특징 메모 틀(요청문에 그대로 씁니다)

내 그림에서 꼭 지킬 것:
① 전체 형태: [예: 낮고 긴 쿠페]
② 뒤: [예: 뒷부분 스포일러]
③ 옆: [예: 앞바퀴 뒤 빗금 3줄, 줄무늬 두 줄]
④ 바퀴: [예: 세 갈래 휠]

TIP 02 **사진은 자르지 않고 올려도 됩니다.** 이 가이드에서는 펜까지 같이 찍힌 스케치북 사진 한 장을 그대로 올렸고, 클로드가 자동차 부분만 잘라서 썼습니다 [실전].

PART 04

연결하기

처음 한 번만 하는 단계입니다. 버튼으로 연결하는 방법(A)이 가장 빠르고, 안 되면 주소를 직접 넣습니다(B).

방법 A. 버튼으로 연결하기 [실전]

STEP 1 힉스필드 MCP 페이지 열기

higgsfield.ai/mcp 로 갑니다.

위쪽 탭(ChatGPT · Claude · Claude Code …)에서 「Claude」를 고릅니다.

STEP 2 「Claude에 Higgsfield 추가하기」 누르기

「MCP를 어떻게 연결할까요?」 창이 뜨면 「브라우저에서 연결하기」(클릭 한 번 · 추천)를 누릅니다.

STEP 3 클로드에서 이름과 주소 확인

클로드가 열리면서 「커스텀 커넥터 추가」 창이 뜹니다.

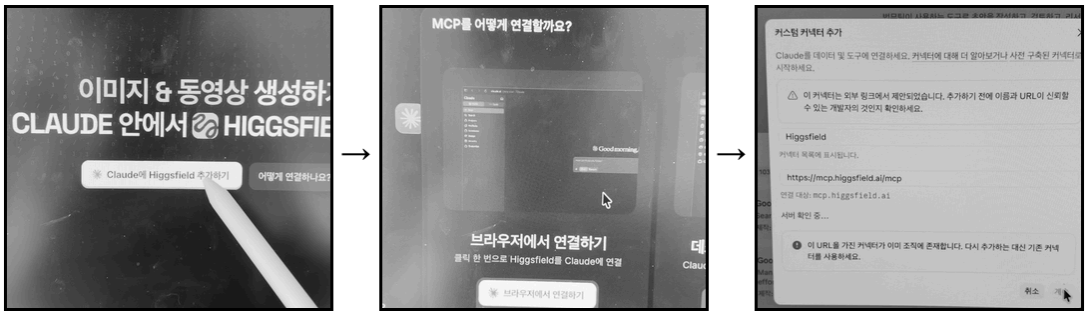
이름 Higgsfield, 주소 https://mcp.higgsfield.ai/mcp 가 이미 채워져 있습니다. 주소가 맞는지 보고 추가합니다.

STEP 4 힉스필드 로그인·허용

힉스필드 로그인 창이 뜨면 로그인하고, 클로드의 접근을 「허용」합니다.

커넥터 목록에서 Higgsfield 옆에 「연결됨」이 보이면 끝입니다.

버튼으로 연결하기(실제 화면을 폰으로 찍은 사진)

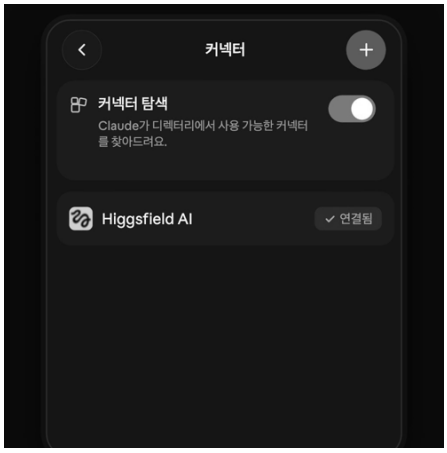


① Claude에 Higgsfield 추가하기
higgsfield.ai/mcp 의 버튼

② 브라우저에서 연결하기
「클릭 한 번 · 추천」

③ 커스텀 커넥터 추가
이름·주소가 채워져 있음

STEP 2~3의 2026년 11월 11일 화면입니다. ③은 이미 연결해 둔 계정이라 아래쪽에 「이미 존재합니다」 안내가 떠 있습니다. 처음이라면 이 안내 대신 추가 버튼을 누르면 됩니다.



커넥터 목록에 「연결됨」이 표시된 모습

방법 B. 주소를 직접 넣기 [공식]

STEP 1 커넥터 화면 열기

클로드 웹(claude.ai)이나 데스크톱 앱에서 「사용자 지정 → 커넥터」로 갑니다.

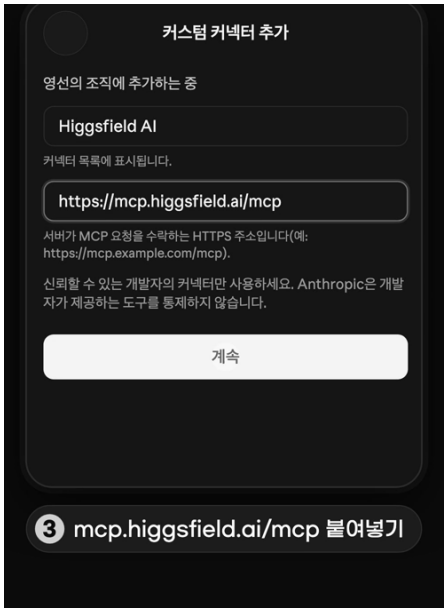
바로 가기: claude.ai/customize/connectors

STEP 2 커스텀 커넥터 추가

「+ 추가」를 누르고 「커스텀 커넥터 추가」를 고릅니다.

이름: Higgsfield / 원격 MCP 서버 URL: https://mcp.higgsfield.ai/mcp 를 넣고 「계속」을 누릅니다.

그다음은 방법 A의 4번과 같습니다.



주소 칸에 https://mcp.higgsfield.ai/mcp 를 붙여 넣은 모습

연결한 뒤, 대화마다 확인할 것

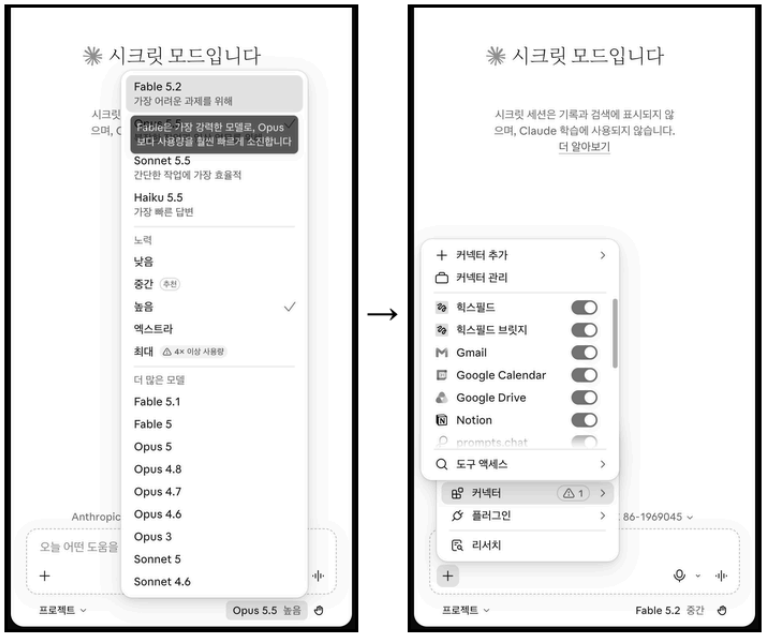
STEP 1 모델을 Fable 5.2 로

채팅창 아래 모델 이름을 눌러 Fable 5.2 를 고릅니다.

STEP 2 채팅창에서 커넥터 켜기

채팅창 왼쪽 아래 「＋」 → 「커넥터」 → 힉스필드가 켜져 있는지 봅니다 [공식].

꺼져 있으면 요청해도 힉스필드가 움직이지 않습니다.



모델 메뉴
Fable 5.2 선택

+ → 커넥터
힉스필드 켜짐 확인

왼쪽: 모델 메뉴에서 Fable 5.2 선택. 오른쪽: + → 커넥터에서 힉스필드가 켜진 모습

TIP 03 **무료 요금제라면** 클로드 무료 요금제는 커스텀 커넥터를 1개까지 추가할 수 있습니다 [공식]. 다른 커스텀 커넥터가 이미 있으면 하나를 지우고 추가하세요.

TIP 04 **3일 무료 무제한 [캠페인]** 신규 사용자는 힉스필드 MCP를 3일 동안 무료 무제한으로 쓸 수 있습니다. 요청문 끝에 「생성 전에 무료인지, 크레딧이 얼마 드는지 먼저 알려 줘」라고 붙여 두세요.

PART 05

게임 요청문 공식 ★

어떤 게임이 나올지는 요청문이 정합니다. 다섯 칸을 순서대로 채우세요.

게임 요청문 공식: 다섯 칸입니다

「이 그림으로 게임 만들어 줘」 한 줄만 쓰면 어떤 게임이 될지 클로드가 전부 정합니다. 다섯 칸을 채우면 내가 정한 게임이 됩니다.

1	**주인공**	첨부한 그림 속 무엇을 주인공으로 쓸지 + **꼭 지킬 특징**. 「자동차의 형태와 뒷부분 스포일러는 그대로」
2	**조작**	어떤 키로 움직이나. 「방향키로 조작」
3	**시점**	어디서 보나. 「3인칭 추적 카메라(차를 뒤에서 따라감)」
4	**규칙**	무엇을 피하고 무엇에 쫓기나. 「도로 위 차량을 피하고 경찰을 따돌리기」
5	**점수**	어떻게 하면 점수가 오르나. 「오래 살아남을수록 점수가 올라감」
+	**배경(선택)**	어디를 달리나. 「강변북로 한강 배경, 3D 입체감 있게」

①은 그림을 지키는 칸, ②~⑤는 게임을 정하는 칸입니다. 배경은 안 써도 클로드가 정해 줍니다.

칸	빠뜨리면 클로드가 대신 정하는 것
1 주인공	그림을 참고만 하고 흔한 스포츠카로 바꿔 그릴 수 있습니다. 지킬 특징을 적어야 그 표시가 남습니다.
2 조작	어떤 키로 움직일지를 클로드가 고릅니다.
3 시점	위에서 내려다보는 평면 게임이 될 수도 있습니다.
4 규칙	피할 것도 쫓아오는 것도 없이 달리기만 하는 게임이 될 수 있습니다.
5 점수	언제 끝나고 무엇이 잘한 것인지를 클로드가 정합니다.

실제로 보낸 요청문(스케치북 사진 1장 첨부, 칸 이름만 붙였습니다)

> 힉스필드 MCP를 사용하여 이 그림 속 자동차를 실제로 플레이할 수 있는 데스크톱 레이싱 게임으로 만들어 줘.
>
> [주인공] 자동차의 특징적인 형태와 뒷부분 스포일러는 그대로 유지해 줘.
>
> [조작·시점] 방향키로 조작할 수 있도록 하고, 3인칭 추적 카메라 시점을 사용해 줘.
>
> [규칙] 도로 위의 차량을 피하고 경찰을 따돌리는 레이싱 게임으로 구성해 줘.
>
> [배경] 3D 입체감이 있게 만들고, 강변북로 한강 배경이면 좋겠어.
>
> [점수] 오래 살아남을수록 점수가 올라가도록 설정해 줘.

빈칸 틀(내 그림용)

> 힉스필드 MCP를 사용해서 첨부한 그림 속 [주인공]을 실제로 플레이할 수 있는 데스크톱 [게임 종류] 게임으로 만들어 줘.
> [주인공] [주인공]의 형태와 [꼭 지킬 특징 2~4개]는 그대로 유지해 줘.
> [조작] [키]로 조작하게 해 줘.
> [시점] [시점]으로 보여 줘.
> [규칙] [피할 것]을 피하고 [쫓아오는 것]을 따돌리는 게임으로 구성해 줘.
> [점수] [점수가 오르는 조건]일수록 점수가 올라가게 해 줘.
> [배경] 배경은 [장소], [분위기].
> 생성 전에 무료인지, 크레딧이 얼마 드는지 먼저 알려 줘.

TIP 05 **막연한 말을 구체적인 말로.** 「재미있게」 대신 「무엇을 피하고, 무엇에 쫓기고, 어떻게 하면 점수가 오르는지」를 쓰세요.

막연한 말	구체적인 말(이렇게 바꾸세요)
재미있는 게임	도로 위 차량을 피하고 경찰을 따돌리는 게임
조작 쉽게	방향키로만 조작
멋진 배경	강변북로를 달리고 옆으로 한강과 건너편 도시가 보이는 배경
내 그림처럼	자동차의 형태와 뒷부분 스포일러는 그대로
잘하면 점수	오래 살아남을수록 점수가 올라감

TIP 06 **요청문에 없는 것은 클로드가 채웁니다.** 내구도 ♥ 3개, 가속·감속 키, 일시 정지, 최고 기록 저장은 요청하지 않았는데 들어갔습니다 [실전]. 반대로 꼭 있어야 하는 것은 요청문에 직접 써야 합니다.

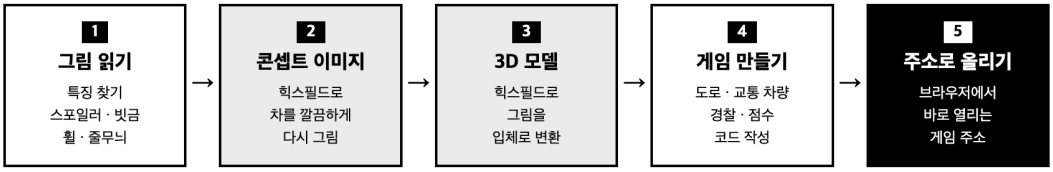
PART 06

클로드가 하는 일

요청문을 보낸 뒤에는 기다리면 됩니다. 무엇이 진행 중인지 알면 불안하지 않습니다.

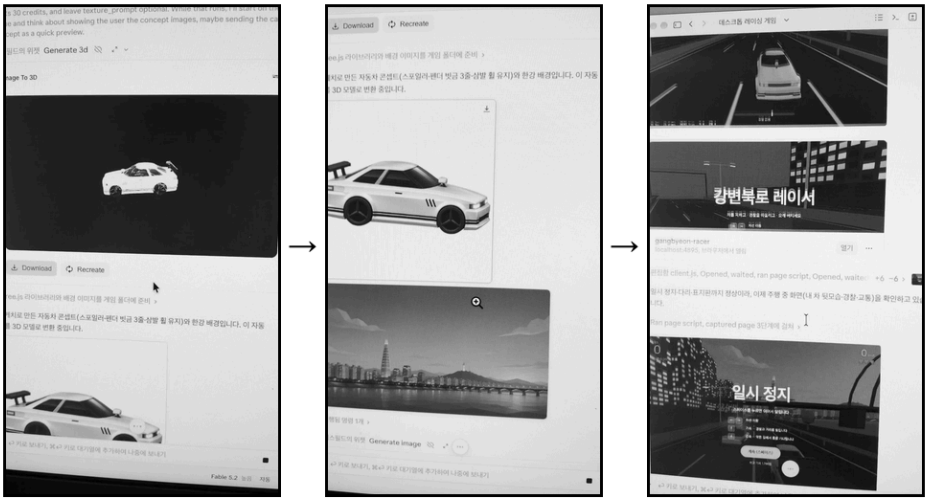
요청문을 보낸 뒤 클로드가 하는 일

내가 하는 일은 요청문 한 번과 「허용」 누르기뿐입니다. 아래 다섯 단계는 클로드가 힉스필드를 불러 가며 이어서 합니다.



회색 칸이 힉스필드가 생성하는 부분입니다. 이 가이드의 게임은 요청부터 주소가 나오기까지 약 28분 걸렸습니다.

기다리는 동안 클로드 화면에 보이는 것



① 3D 모델
그림 속 차를 입체로

② 콘셉트 · 배경 그림
차와 한강 풍경

③ 게임 실행 확인
직접 돌려 보고 고침

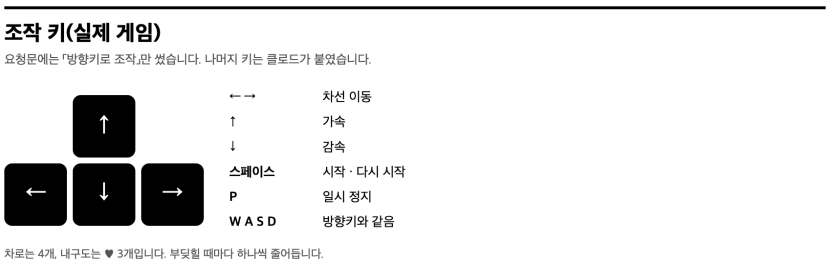
클로드 데스크톱 앱 화면을 폰으로 찍은 사진입니다. 아래 표의 2·3·4단계가 차례로 보입니다.

단계	화면에 보이는 것	내가 할 일
1 그림 읽기	그림에서 찾은 특징을 글로 정리	빠진 특징이 있으면 바로 말하기
2 콘셉트 이미지	깔끔하게 다시 그린 자동차 그림	내 그림과 닮았는지 보기
3 3D 모델	검은 화면에 뜬 입체 자동차	기다리기
4 게임 만들기	코드와 게임 실행 화면 캡처	기다리기
5 주소로 올리기	○○.higgsfield.app 주소	주소를 눌러 열기

중간에 클로드가 힉스필드 도구를 써도 되는지 물으면 「허용」을 누릅니다.

요청문 한 줄이 이렇게 됐습니다 [실전]

요청문에 쓴 말	클로드가 만든 것
자동차의 형태와 스포일러는 그대로	뒷 스포일러, 빗금 3줄, 세 갈래 휠, 옆 줄무늬 두 줄을 유지한 3D 자동차
방향키로 조작	← → 차선 이동, ↑ 가속, ↓ 감속
3인칭 추적 카메라	차를 뒤에서 따라가고, 속도가 붙으면 화면이 넓어짐
도로 위의 차량을 피하고	4차로에 승용차·택시·버스·트럭
경찰을 따돌리는	7초에 1대, 50초에 2대, 110초에 3대. 90m 벌리거나 다른 차에 부딪히게 하면 따돌림
강변북로 한강 배경	해 질 녘 한강과 건너편 도시, 한강 다리와 표지판, 아파트 단지
오래 살아남을수록 점수	버틸수록 초당 점수가 커지고, 아슬아슬하게 추월하면 보너스





TIP 07 **힉스필드가 만든 것과 코드로 만든 것은 다릅니다.** 힉스필드로 생성한 것은 주인공 차, 배경 풍경, 표지 그림입니다. 교통 차량·경찰차·도로는 클로드가 코드로 만든 단순한 상자 모양입니다 [실전].

PART 07

해 보고 고치기 ★

한 번에 완벽할 필요 없습니다. 아래 순서로 해 보고, 걸리는 한 가지만 짚어 다시 요청하세요.



① 점수와 생존 시간 ② 속도와 내구도(♥) ③ 경찰과의 거리 ④ 내 차

확인 순서	볼 것	어떻게 보나
1 주인공	내 그림의 특징이 남았는가	그림을 화면 옆에 들고 비교
2 조작	누른 방향으로 움직이는가	방향키 네 개를 하나씩 눌러 보기
3 규칙	피할 것과 쫓아오는 것이 나오는가	30초쯤 해 보기
4 점수	버틸수록 오르는가	왼쪽 위 숫자 보기
5 난이도	너무 쉽거나 어렵지 않은가	세 번 해 보고 버틴 시간 적기

아래 문장은 그대로 보내도 되는 예시입니다. [실전] 표시가 있는 줄만 이 게임을 만들며 실제로 겪은 일입니다.

마음에 안 드는 점	다시 보내는 한 줄
차가 거꾸로 달려요 [실전]	차 앞뒤가 반대야. 180도 돌려 줘.
내 그림과 덜 닮았어요	첨부한 그림의 [특징]이 안 보여. 그 특징이 보이게 차를 다시 만들어 줘.
너무 어려워요	경찰이 20초 뒤에 나오게 하고, 내구도를 5개로 늘려 줘.
너무 쉬워요	교통 차량을 더 많이 내보내고, 차선 변경을 더 일찍 시작하게 해 줘.

차 색을 바꾸고 싶어요	주인공 차 색만 빨간색으로 바꿔 줘. 형태와 스포일러는 그대로.
배경을 바꾸고 싶어요	배경만 밤의 해안 도로로 바꿔 줘. 규칙과 조작은 그대로.
소리가 없어요 [실전]	엔진 소리와 충돌 소리를 넣어 줘.

「차가 거꾸로」는 만드는 도중에 생겼고 클로드가 실행 화면을 보고 스스로 고쳤습니다. 「소리」는 요청문에 쓰지 않아서 이 게임에는 소리가 없습니다.

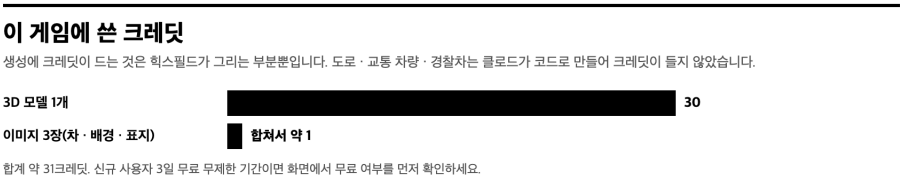
TIP 08 **한 번에 한 가지만.** 여러 개를 한꺼번에 고치면 무엇 때문에 달라졌는지 알 수 없습니다. 고칠 것 하나와 「○○는 그대로」를 같이 쓰세요.

TIP 09 **느낌 대신 숫자로.** 「좀 쉽게」보다 「경찰이 20초 뒤에」, 「내구도 5개」처럼 숫자를 쓰면 한 번에 맞습니다. 지금 숫자는 PART 06의 시간표를 보세요.

PART 08

비용·시간·공개

크레딧은 힉스필드가 「그리는」 부분에만 듭니다.



항목	크레딧 [실전]	메모
3D 모델 1개	30	주인공 자동차
이미지 3장	합쳐서 약 1	콘셉트 이미지, 배경 풍경, 표지
게임 코드 작성·주소로 올리기	0	이 기록에서는 크레딧이 줄지 않았습니다
합계	약 31	잔액 415 → 384 로 확인

요청문을 보내고 게임 주소를 받기까지는 약 28분 걸렸습니다(3D 모델, 게임 제작, 실행 확인, 주소로 올리기 포함) [실전].

아끼는 법	효과
생성 전에 금액 묻기	「생성 전에 무료인지, 크레딧이 얼마 드는지 먼저 알려 줘」를 요청문 끝에 항상 붙이기
3일 무료 무제한 기간에 몰아서 [캠페인]	신규 사용자라면 첫 게임과 다시 만들기를 이 기간에
규칙·난이도부터 고치기	코드만 바뀌는 수정은 새 그림을 생성하지 않습니다. 차 모양을 다시 만들면 3D 모델을 또 생성합니다.

남에게 보여 주려면

상태	누가 열 수 있나 [실전]	할 일
처음(비공개)	힉스필드에 로그인한 내 브라우저에서만 열립니다. 로그인 없이 주소를 열면 열리지 않습니다.	혼자 해 볼 때는 그대로
공개	주소를 아는 사람	클로드에게 「이 게임을 다른 사람도 열 수 있게 공개해 줘」라고 요청

이 가이드의 게임은 비공개 상태로 두었습니다. 공개하기 전에 남의 캐릭터·로고·브랜드가 들어가지 않았는지 확인하세요.

PART 09

내 게임으로 바꾸기 ★

자동차가 아니어도 됩니다. 다섯 칸만 바꾸면 같은 공식이 그대로 통합니다.

그림(주인공)	게임 종류	피할 것	쫓아오는 것	점수
자동차(이 가이드)	도로 레이싱	도로 위 차량	경찰	오래 살아남기
비행기	하늘 비행	구름·새	미사일	멀리 날기
보트	강 내려가기	바위·통나무	악어	오래 버티기
우주선	우주 탈출	운석	외계 함선	모은 별 개수
강아지	공원 달리기	웅덩이·자전거	공원 관리인	모은 간식 개수

위 표에서 첫 줄만 실제로 만든 것이고, 나머지는 같은 공식에 넣어 볼 수 있는 아이디어입니다.

내 것으로 만드는 질문 5개

질문	내 답(빈칸)
1. 무엇을 그릴 건가요?	
2. 그 그림에서 꼭 남아야 할 특징 세 가지는?	
3. 무엇을 피하고, 무엇에 쫓기나요?	
4. 어디를 달리나요(배경)?	
5. 무엇을 하면 점수가 오르나요?	

체크리스트(순서대로)

☐ 옆모습으로 한 대, 특징 서너 개를 그렸다(PART 03)

☐ 종이가 꽉 차게, 그림자 없이 찍었다

☐ 힉스필드를 연결하고 Fable 5.2 를 골랐다(PART 04)

☐ 다섯 칸을 채워 사진과 함께 보냈다(PART 05)

☐ 주소를 열어 주인공·조작·규칙·점수·난이도를 확인했다(PART 07)

☐ 한 가지씩 고쳤다

PART 10

문제 해결

막히면 여기서 증상을 찾으세요.

증상	원인	해결
요청해도 힉스필드가 안 움직여요	채팅창에서 커넥터가 꺼져 있음	＋ → 커넥터 → 힉스필드 켜기
커스텀 커넥터 추가가 안 돼요	무료 요금제 1개 제한	기존 커스텀 커넥터 하나 지우기 [공식]
「이미 존재합니다」라고 나와요	이미 연결돼 있음	새로 추가하지 말고 있는 커넥터 쓰기 [실전]
게임 주소가 안 열려요	비공개 상태인데 힉스필드 로그인이 안 됨	힉스필드에 로그인한 브라우저에서 열기 [실전]
친구가 주소를 못 열어요	비공개 상태	공개 요청하기(PART 08)
차가 내 그림과 달라요	지킬 특징을 안 적음	특징 2~4개를 적어 다시 요청(PART 05)
차가 거꾸로 달려요	3D 모델의 앞뒤가 반대	「차 앞뒤가 반대야. 180도 돌려 줘」 [실전]
소리가 안 나요	소리를 요청하지 않음	「엔진 소리와 충돌 소리를 넣어 줘」
너무 오래 걸려요	3D 모델부터 주소 올리기까지 한 번에 진행	이 기록은 약 28분. 대화를 닫지 말고 기다리기

■ 마지막으로

✅ DO	🚫 DON'T
꼭 지킬 특징을 맨 앞에 쓰기 규칙은 한 줄에 하나씩 쓰기 해 보고 한 가지씩 고치기 생성 전에 크레딧 묻기	「게임 만들어 줘」 한 줄만 보내기 여러 가지를 한꺼번에 고치기 남의 캐릭터·로고·브랜드 차를 허락 없이 그리기 비공개 주소를 그대로 남에게 보내기