

AimFit

실제 FPS 플레이 기반 감도·DPI·책상 높이 탐색

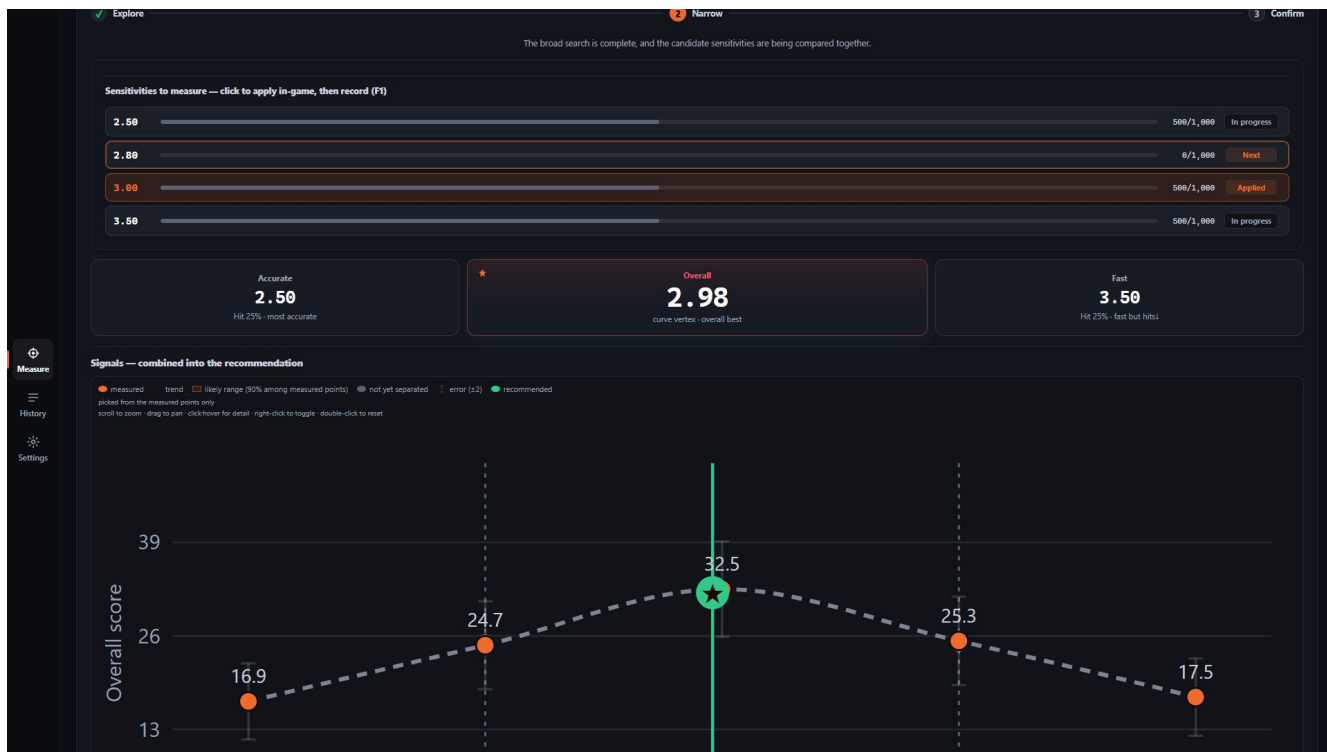


그림 1. 감도 후보를 추가 비교하는 중간 화면 (Narrow 단계)

유형 개인 프로젝트

기간 구현·제품화 2026.06~

사용 기술 C# · Python

실행 Windows 로컬

역할 제품 방향·검증 기준·채택 결정 담당 (구현은 AI 수행)

본인 기여

제품 목적·탐색 흐름 결정, 실제 게임 데이터 확보, 검증 기준과 완료 조건 설정, 변경 채택·기각과 출시 준비

AI 수행

조사·계획, C#·Python 구현과 기술적 수정, 테스트 자동화와 등록 자료 제작

자료 기준 2026.08.30

Steam 상점 페이지 공개 · 배포 빌드 심사 제출(출시 전)

기준일 시점 출시 예정 2026.10.01

조현준

문서 구성

목차

제품의 추천 구조부터 AI 작업 기준이 바뀐 사례까지

01	제품 이해	03-05
	제품 목적과 지원 범위	03
	추천 구조와 설계 판단	04
	실제 사용 화면	05
02	AI 협업	06
	개발 과정과 역할	06
03	검증 방식 개선	07-09
	사례 1 추천값과 판정 기준 재검토	07
	사례 2 제품과 검증 도구의 오류 분리	08
	사례 3 검토할 작업본과 범위 고정	09
04	개발 회고	10
	개발하며 달라진 AI 활용 방식	10

제목을 누르면 해당 페이지로 이동합니다.

01 제품 이해

제품 목적과 지원 범위

실제 FPS 플레이에서 감도·DPI·책상 높이의 시험 후보를 좁히는 Windows 도구입니다.

어떤 설정을 더 시험할 것인가

설정을 바꾸며 플레이해도 기록이 흘러져 있으면 다음에 무엇을 시험할지 판단하기 어렵습니다. AimFit은 후보별 성과와 불안정성을 비교하고, 추가 시험 후보와 추천 근거를 함께 보여주도록 만들었습니다.

비교할 범위와 판단 부담을 줄이는 것이 목표입니다. 추천값이 누구에게나 최적이라는 뜻은 아니며, 외부 사용자의 효용은 아직 검증하지 않았습니다.

지원 범위

구분	내용
게임·캐릭터	Overwatch 2 · Marvel Rivals / 총 8개 캐릭터
추천 항목	게임 감도 · 마우스 DPI · 책상 높이
실행·언어	Windows 로컬 실행 / 한국어·영어·중국어 간체

화면·오디오 기반 수집은 지원 게임과 캐릭터, 해상도와 화면 조건의 영향을 받습니다. 데이터가 부족하거나 불안정하면 추천을 보류하고 추가 시험을 안내합니다.

제품 상태와 상점 소개

2026.08.30 기준으로 Steam 상점 페이지를 공개하고 배포 빌드를 심사에 제출한 출시 전 상태였습니다. 당시 출시 예정일은 2026.10.01이었습니다.

[AimFit Steam 상점 페이지](#)

store.steampowered.com/app/5092860/AimFit/

01 제품 이해

추천 구조와 설계 판단

한 번의 추천으로 끝내지 않고, 후보를 비교한 뒤 필요한 구간을 다시 시험합니다.

01 조건 설정

게임·캐릭터·추천 항목과 초기 후보 범위를 지정합니다.

02 실제 플레이 기록

안내된 조건으로 게임을 플레이하며 F1 키로 세션을 기록합니다.

03 후보별 결과 비교

화면·게임 오디오·마우스 원시 입력과 실제 캡처 속도를 근거로 발사·명중·치명타를 추정합니다.

04 유망 구간 추가 시험

감도는 넓은 범위, 추천 후보 주변, 경계 후보의 3단계로 탐색합니다. DPI와 책상 높이는 조건별 세션을 같은 기준으로 비교합니다.

05 추천 또는 보류

정해진 비교 규칙에 따른 후보와 그래프를 제시합니다. 데이터가 부족하거나 불안정하면 보류 사유와 다음 시험을 안내합니다.

추천 목적을 바꾼 판단

초기 추천이 시험한 값의 중간으로 수렴했을 때, 중간값이 아니라 실제 성과를 따라 유망 구간을 좁혀야 한다고 목적을 다시 정했습니다. 이 판단을 3단계 탐색과 추천 보류 조건의 기준으로 삼았습니다.

추천은 완료된 세션과 사전에 정한 규칙으로 로컬에서 계산합니다. 제품 실행 중 생성형 AI가 추천을 판단하지 않습니다.

01 제품 이해

실제 사용 화면

조건을 정하고 플레이 기록

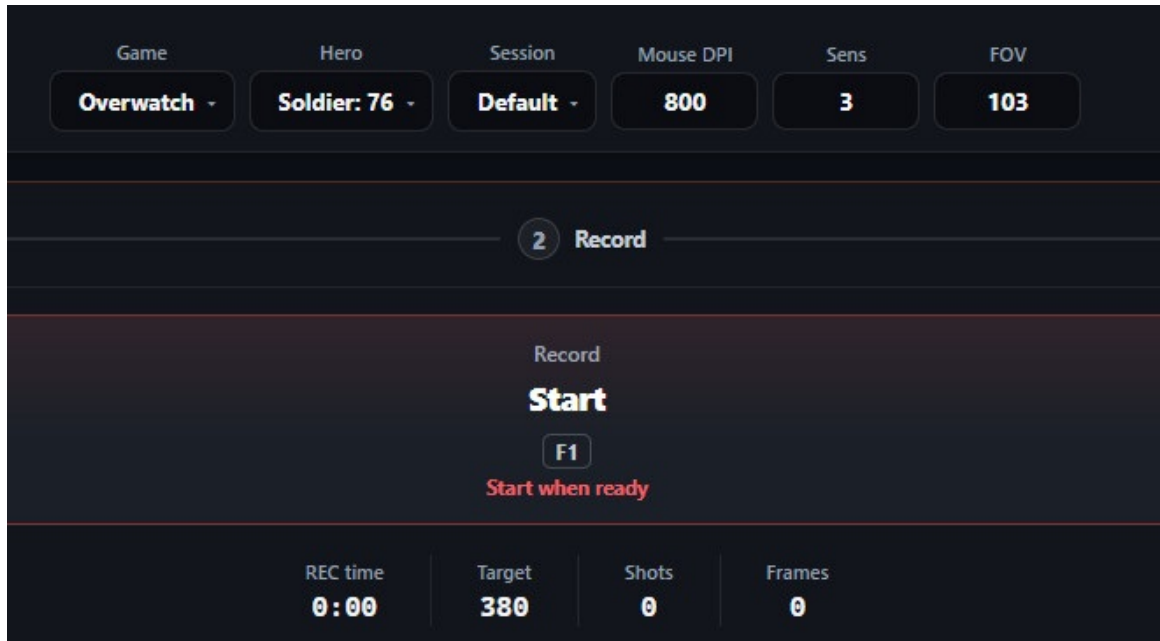


그림 2. 게임·캐릭터·DPI 설정과 F1 기록 영역 발체

게임과 캐릭터, 현재 설정을 확인한 뒤 F1 키로 기록을 시작합니다. 같은 조건으로 수집한 세션을 후보 비교에 사용합니다.

탐색 중인 추천 후보 확인



그림 3. 탐색 중 추천 후보 카드의 확대 발체

추가 측정이 진행되는 Narrow 단계의 화면입니다. 표시된 2.98은 확정 전 감도 후보입니다.

02 AI 협업

개발 과정과 역할

AI의 구현 작업과 제가 결정할 범위를 구분하며 기획에서 출시 준비까지 진행했습니다.

- | | |
|-------------------|--|
| 2026.05-06 | <ul style="list-style-type: none">● 기획과 조사
초기 에임 트레이너 구상에서 실제 게임 분석으로 전환했습니다. FPS 설정 탐색을 제품 문제로 정하고 연구·기존 도구·수집 가능한 신호를 조사했습니다. |
| 2026.06 | <ul style="list-style-type: none">● 프로토타입
AI가 2개 게임에서 캐릭터 각 1종의 수집과 감도 추천을 연결했습니다. 저는 정확도와 피로도를 고려해 3단계 탐색으로 변경하도록 요청했습니다. |
| 2026.06-07 | <ul style="list-style-type: none">● 제품 확장
제가 기록한 게임 영상을 바탕으로 AI가 수집 노이즈와 공통 구조를 수정했습니다. 지원 캐릭터와 DPI·책상 높이 추천을 추가했습니다. |
| 2026.06-08 | <ul style="list-style-type: none">● 검증 방식 변경
수동 대조에서 기준값 영상, 시뮬레이션, 배포 실행 파일 재현으로 범위를 넓혔습니다. 후반에는 수치 합격선과 독립 AI 검토를 적용했습니다. |
| 2026.08 | <ul style="list-style-type: none">● Steam 등록
가격·언어·설치·권한·상점 자료·정책을 검토한 뒤, 상점 공개와 빌드 심사 제출을 진행하기로 결정했습니다. |

초기 기획 시기는 회고, 2026년 6월 이후는 대화·커밋·계획서·실행 기록을 토대로 정리했습니다.

03 검증 방식 개선 · 사례 1/3

추천값과 판정 기준 재검토

시뮬레이션이 실행됐다는 사실과 추천이 기준을 만족했다는 판단을 구분했습니다.

발견한 문제

2026.08.06, 책상 높이 추천값과 관측 결과의 차이를 보고 원자료와 판정 기준을 다시 확인했습니다.

확인한 기록	당시 상태
제품 추천값	72.1 cm
관측 최고 구간	68.6 cm 부근 / 불편적인 최적 높이를 뜻하지 않음
검증의 빈틈	시뮬레이션 실행 여부와 추천값의 합격 여부를 구분할 기준 부족

제가 바꾼 요청

같은 지표 표를 반복 대조하고 실행량을 늘려도 추천값을 판정할 기준은 충분하지 않았습니다. 추천값과 관측 결과의 차이를 제기하고, 산식과 함께 시뮬레이션의 정답 비교 기준·실패 조건까지 점검하도록 요청했습니다.

수정과 재분석

AI가 산식을 수정하고 같은 원자료와 동형 무작위 사례로 재분석했습니다.

이후의 완료 기준

저는 입력 범위·기대 성질·수치 합격선과 동일 조건 재실행을 완료 조건에 포함했습니다. 허용 범위를 벗어나면 실패 종료코드를 반환하고 배포를 중단하도록 요구하는 기준을 정했습니다.

당시 화면 원본은 남아 있지 않습니다. 수치는 대화 기록과 원자료 대조의 정리값이며 수정 후 출력·허용 오차는 이 문서에 제시하지 않았습니다. 두 값의 차이만으로 추천 오류를 입증하지는 않습니다.

03 검증 방식 개선 · 사례 2/3

제품과 검증 도구의 오류 분리

제품 수정을 시작한 뒤 검증 도구의 오류를 확인했고, 잘못 시작한 수정을 되돌렸습니다.

문제의 시작

무작위 클릭 시뮬레이션이 여러 제품 버그를 보고했지만, 원인은 시간축을 잘못 구성한 테스트 하네스였습니다. 하네스는 시험 입력을 만들고 결과를 판정하는 검증 도구입니다.

초기 요청에서 실행량을 강조하며 입력 시간축, 정답 판정, 실제 제품 경로와의 일치 조건을 빠뜨렸습니다. 검증 결과만 믿고 수정하면 정상 제품 로직을 훼손할 수 있었습니다.

원인을 분리한 과정

01 수정 대상을 다시 구분

저는 원인 재진단을 요구했습니다. AI가 제품 코드와 하네스를 분리해 확인하고, 잘못 시작한 제품 수정은 되돌렸습니다.

02 실제 분석 경로에서 확인

실제 분석 경로에 무작위 클릭 260회를 주입한 기록에서는 해당 조건의 제품 결함이 재현되지 않았습니다. 기술 진단과 검증 자동화는 AI가 수행했습니다.

03 이후 하네스 점검에서 과거 결론 재확인

별도 하네스 점검에서는 결함 5건 수정 뒤 합성 시뮬레이션 30,000회를 재실행했습니다. 1건은 기존 결론을 바꿨고, 나머지 4건은 수정이 필요했지만 기존 결론은 유지된 잠복 결함이었습니다.

이후의 완료 기준

알려진 정상·실패 사례로 하네스를 먼저 확인하고, 실제 경로의 독립 재현을 제품 수정의 조건으로 삼았습니다. 검증 도구를 바꿨을 때는 그 도구가 만든 과거 판정까지 다시 확인하도록 요구했습니다.

30,000회는 수정한 하네스의 합성 시험 규모입니다. 실사용 환경 전체의 무결함이나 추천 효용을 입증하는 수치가 아닙니다.

03 검증 방식 개선 · 사례 3/3

검토할 작업본과 범위 고정

검토가 길어져도 대상 버전과 근거가 맞지 않으면 승인에 사용할 수 없었습니다.

무효가 된 검토

전체를 자세히 검토해 달라는 넓은 요청을 보내고, 검토 도중에도 AI의 구현 수정을 계속 진행했습니다. 어떤 버전을 판정했는지 증명할 수 없어 해당 검토 결과를 폐기했습니다.

제가 정한 검토 시작 조건

조건	요청에 포함한 내용
대상 고정	작업본을 동결하고 커밋·해시·근거 생성 시점을 기록
역할 분리	구현 작업과 AI 검토를 나누고 결함 보고·통과 판정이 충돌하면 승인 보류
범위 제한	한 대상과 한 결정으로 나누고 허용 도구·증거 형식·종단 조건 지정
근거 확인	작업별 필수 증거를 정하고, 누락되거나 대상 버전과 대응하지 않으면 재검토

근거 확인과 채택 판단

AI 검토에서 근거가 부족하거나 대상 버전이 일치하지 않으면 보완을 요구했습니다. 검토 실행은 AI가 수행했고, 저는 검토 조건과 최종 채택·기각을 담당했습니다.

이후의 완료 기준

검토를 얼마나 많이 수행했는지보다, 고정된 대상에 대한 근거와 판정이 일치하는지를 먼저 확인했습니다.

04 개발 회고

개발하며 달라진 AI 활용 방식

기획

큰 방향을 작업 기준으로 정리

큰 방향은 정했지만 기획을 충분히 문서화하지 않아, 구현 중 조건을 추가하며 같은 기능을 여러 번 고쳤습니다. 방향을 실제 작업의 기준으로 정리하는 단계가 부족했습니다. 모든 조건을 미리 정할 수는 없어도, 다음에는 목적과 주요 조건을 문서로 구체화하는 데 더 시간을 들이려 합니다.

판단

제 선택을 지킬 때와 바꿀 때

AI의 추천과 달라도 제 선택을 지키는 편이 맞았던 경우가 있었습니다. 관련 데이터를 다시 조사하게 하자 AI의 답이 바뀌기도 했고, 반대로 근거를 보고 제가 선택을 바꾸기도 했습니다. 제 기준을 지킬지 바꿀지 판단하되, 조사가 제 선택을 뒷받침하는 쪽으로만 흐르지 않도록 반대 근거도 살필 필요가 있습니다.

실제 작업 위임

작업의 목적부터 전달

작업을 맡길 때 목적을 분명히 설명하는 데 무게를 두게 됐습니다. 할 일과 그 이유를 함께 적어 제가 원하는 방향을 전하는 방식입니다. 어떤 작업에서 도움이 되는지는 더 확인해야 하며, 작성법을 배우고 실제 결과와 비교해 요청을 다듬으려 합니다.

토큰과 작업 능력

상황에 맞춘 작업 배분

초기에는 완전자동화를 위해 큰 토큰 소모를 감수했습니다. 큰 작업이 기대와 다르게 끝나면 검토와 재작업 부담도 커져, 결과를 확인할 시간도 고려하게 됐습니다. 중간 확인이 가능할 때는 작게 맡겨 방향을 조정하고, 수면 시간처럼 확인하기 어려울 때는 제 판단이 덜 필요한 일과 범위를 골라 맡기는 방식을 생각하고 있습니다.

AI의 결과를 검토하며 제 기획·요청·판단 방식에서도 고칠 부분을 찾았습니다.

AI가 발전하면 기획·프롬프트·판단·토큰 사용 방식도 달라질 수 있습니다.

새로운 방법을 알아보고 배우며 실제 작업에 적용해 제 방식도 계속 고쳐 나가려 합니다.