

DNA 탐험 설문지

기본 정보

- 이름: 김영석
- 직무 (예: 게임 기획 / 프로그래머 / 아티스트 / QA 등): 프로그래머
- 사용 툴 / 엔진 / 기술 스택: Unity / C# / C++ / Java / Kotlin / Python
- 게임 업계 경력 (있다면):
- 평소 사용하는 닉네임(게임 ID): 블루베리티버
- 나를 간단하게 소개해 주세요.

게임 개발자를 준비하는 블루베리티버 입니다. 블루베리를 좋아합니다.
게임은 특정 장르만 파기 보다는 다양하게 접해보려고 노력하고 있습니다.
대상이 게임이라면 공부하고 분석하고 연구하더라도 그것이 곳 놀이가 되는 것 같습니다.

성격 & 협업 스타일

1. 당신의 MBTI는 무엇인가요? INFP
2. 게임 프로젝트에서 선호하는 역할은? (중복 선택 가능)

- ☒ 게임 기획
- ☒ 시스템/밸런스 기획
- ☐ 레벨 디자인
- ☐ 아트(2D/3D)
- ☐ 애니메이션
- ☐ UI/UX
- ☒ 클라이언트 개발
- ☐ 서버 개발
- ☒ QA/테스트
- ☐ 사운드
- ☐ 연출/시네마틱

☐ 발표 및 피칭

3. 당신의 업무 스타일을 3가지 키워드로 표현한다면?

내 일도 네 일이고 네 일도 내 일이다

4. 팀으로 협업할 때 중요하게 생각하는 것은?

소통

5. 이상적인 팀 문화를 한 문장으로 표현한다면?

서로 품어주기

개발자 DNA

1. 관심 있는 게임 개발 분야는? (중복 선택 가능)

☐ 게임 아트 (2D/3D)

☐ 캐릭터/배경 애니메이션

☒ 안다 게임 개발

☒ 시스템 및 밸런스 기획

☐ UI/UX 디자인

☒ 언리얼 / 유니타 등 게임 엔진 활용

☐ 네트워크/멀티플레이

☐ 게임 AI

☐ 게임 사운드

☐ 게임 시나리오/서사

☐ 기타 ()

2. 최근에 플레이한 인상 깊은 게임은? 왜 인상 깊었나요?

포켓몬스터 기라티나. 십수년이 지났는데도 불구하고 고유한 재미를 갖고있다는 점, 그로 인해 리메이크작 보다는 더 손이 가게 됐던 점이 인상깊었습니다.

3. 어릴 적 혹은 인생 게임은?

이터널리턴, 니어 오토마타, 메이플스토리, 로스트아크, 단간론파

4. 내가 만든다면 꼭 넣고 싶은 게임 요소는?

배틀로얄 요소

5. 개인적으로 성장하고 싶은 게임 개발 역량은?

디자인 역량

6. 코딩 또는 아트 작업할 때 듣는 음악은?

J-POP

7. 나의 개발 스타일을 동물에 비유하면?

수다쟁이 다람쥐

취향 & 재미 요소

1. 나의 플레이 성향은? (중복 선택 가능)

☒ 스토리 몰입형

☐ 수집광

☐ 극한의 난이도 도전

☐ 건축/하우징 덕후

☒ 경쟁과 승부욕

☒ 캐릭터 꾸마기 장안

☐ 엔딩 보는 맛

1. 밤새 몰입해서 했던 게임은?

이터널리턴

2. 게임 속에서 현실로 가져오고 싶은 아이템 하나는?

일레븐 세트

3. 시간과 돈이 무제한이라면 만들어보고 싶은 게임 아이디어는?

칼바람 나락과 같은 한타 위주의 팀 전투 게임 + 승리할 때 마다 증강을 선택하여 토너먼트 형식으로 1등을 노리는 게임

4. 다른 직군으로도 해보고 싶은 역할이 있다면? (이유도!)

QA, 데이터분석 및 밸런싱. 제작보다 분석을 좋아하기 때문에!

5. 게임 외 취미/특기

음악감상, 복싱, 스케이트보드, 음주

6. 내가 의외로 잘하는 것 / 숨은 능력은?

노래(낮은 노래만)

7. 내가 존경하는 게임 개발자나 스튜디오가 있다면?

요코타로 / 스파이크 춘 소프트

✨ 가치관 & 협업 마인드

1. 당신에게 중요한 가치 3가지는?

여유롭게, 즐겁게, 더 나아지게

2. 팀원들이 나를 이렇게 기억했으면 좋겠다!

최선을 다 한 사람

3. 협업 중에 가장 중요하다고 생각하는 말 한마디는?

이렇게 하려고 하는데 어때보여요?

4. 회의 중 자주 하는 말 or 버릇은?

저혹시... 아근데...

📷 마지막 질문!

1. 지금 팀원들과 함께 찍는다면 어떤 게임 속 콘셉트로 단체 사진 찍고 싶나요?

엄...

2. 마지막으로 자유롭게 하고 싶은 말 or 팀에게 남기고 싶은 메시지!
