

DNA 탐험 설문지

기본 정보

- 이름: 이준엽
- 직무 프로그래머
- 사용 툴 / 엔진 / 기술 스택: Unity, C#, Git
- 게임 업계 경력 (있다면):
- 평소 사용하는 닉네임(게임 ID): 단매
- 나를 간단하게 소개해 주세요.

가천대 졸업, 98년생 호랑이띠 황소자리

성격 & 협업 스타일

1. 당신의 MBTI는 무엇인가요? INTP
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?** 효율성, 명확성, 책임감

4. **팀으로 협업할 때 중요하게 생각하는 것은?**

원활한 소통, 역할에 대한 책임감, 그리고 상호 존중을 가장 중요하게 생각합니다.

5. **이상적인 팀 문화를 한 문장으로 표현한다면?** 서로 도우며 즐겁게 소통하고, 각자의 역할에 책임감을 갖고 함께 성장하는 팀.

개발자 DNA

1. **관심 있는 게임 개발 분야는? (중복 선택 가능)**

☐ 게임 아트 (2D/3D)

☐ 캐릭터/배경 애니메이션

☒ ~~안타 게임 개발~~

☐ 시스템 및 밸런스 기획

☒ ~~UI/UX 디자인~~

☒ ~~엔리얼 / 유니타 등 게임 엔진 활용~~

☐ 네트워크/멀티플레이

☐ 게임 AI

☒ ~~게임 사운드~~

☒ ~~게임 시나리오/서사~~

☐ 기타 ()

2. **최근에 플레이한 인상 깊은 게임은? 왜 인상 깊었나요?**

최근에 플레이한 게임 중 가장 인상 깊었던 작품은 Split Fiction입니다. 이 게임은 챕터마다 플레이 방식이 끊임없이 변화하며, 새로운 장르와 게임 메커니즘이 도입되어 지루할 틈 없이 다양한 도전을 경험할 수 있습니다. 예를 들어, 한 챕터에서는 사이버 닌자로서의 액션을, 다른 챕터에서는 판타지 세계의 퍼즐을 해결하는 등 장르의 경계를 자유롭게 넘나드는 재미가 인상적입니다. 또한 2D와 3D 시점이 자연스럽게 전환되고, 중간중간 미니게임을 통해 긴장을 환기시켜주는 구성도 뛰어납니다.

3. **어릴 적 혹은 인생 게임은?**

어릴 적부터 인생 게임으로 꼽는 시리즈는 몬스터 헌터 시리즈입니다. 특히 월드와 아이스본, 그리고 최근의 라이즈와 와일드까지 이어지는 작품들은 시리즈의 정점을 찍었다

고 느낄 만큼 인상 깊었습니다. 거대한 몬스터를 전략적으로 사냥하는 긴장감, 무기별 액션의 깊이, 협동의 재미까지 모두 갖춘 게임입니다.

4. 내가 만든다면 꼭 넣고 싶은 게임 요소는?

미니게임, 퍼즐요소, 메인게임을 활용하기 위한 미니게임은 게임을 지루하지 않게 하는 요소라 생각합니다.

5. 개인적으로 성장하고 싶은 게임 개발 역량은?

개인적으로 성장하고 싶은 게임 개발 역량은 연출과 피드백 설계 능력입니다. 게임의 감정적 몰입감을 높이기 위해, 분위기와 스토리를 효과적으로 전달하는 연출과 플레이어의 행동에 대한 즉각적이고 직관적인 피드백을 설계하는 역량을 키우고 싶습니다.

6. 코딩 또는 아트 작업할 때 듣는 음악은?

야구를 틀어 놓습니다.

7. 나의 개발 스타일을 동물에 비유하면?

빠르게 진행하는 치타.

취향 & 재미 요소

1. 나의 플레이 성향은? (중복 선택 가능)

- ☐ 스토리 몰입형
- ☒ 수집광
- ☐ 극한의 난이도 도전
- ☐ 건축/하우징 덕후
- ☒ 경쟁과 승부욕
- ☐ 캐릭터 꾸미기 장인
- ☒ 엔딩 보는 맛

1. 밤새 몰입해서 했던 게임은?

몬스터 헌터, 데스티니 가디언즈 1, 크루세이더 퀘스트

2. 게임 속에서 현실로 가져오고 싶은 아이템 하나는?

데스티니 가디언즈 고스트.

3. 시간과 돈이 무제한이라면 만들어보고 싶은 게임 아이디어는?

VR 오픈월드 멀티 미소녀 수집형 메타버스게임. 레디 플레이어 원과 같은 게임.

4. 다른 직군으로도 해보고 싶은 역할이 있다면? (이유도!)

개발자 → 기획자, 게임을 제작할 때는 개발자보단 기획이 중요한거 같고 이번에 기획에 참여를 해봤는데 생각한 것을 같이 고민해보며 기획할 때 즐거웠습니다.

5. 게임 외 취미/특기

보드게임과 노래부르기 술 마시기 좋아합니다.

6. 내가 의외로 잘하는 것 / 숨은 능력은?

의외로 잘하는 능력은 코드 해석 능력입니다. 중간에 프로젝트에 참여하거나 새로운 에셋을 다룰 때, 코드를 빠르게 읽고 이해하는 데 강점을 보입니다!

7. 내가 존경하는 게임 개발자나 스튜디오가 있다면?

사용자가 존경하는 게임 개발 스튜디오는 Crusaders Quest를 만든 4:33입니다. 이 회사는 모바일 게임 분야에서 뛰어난 작품을 만들어내며, 창의적이고 재미있는 게임을 선보인 것으로 유명합니다.

✨ 가치관 & 협업 마인드

1. 당신에게 중요한 가치 3가지는?

예: 진정성, 창의성, 신뢰

2. 팀원들이 나를 이렇게 기억했으면 좋겠다!

항상 웃는 사람

3. 협업 중에 가장 중요하다고 생각하는 말 한마디는?

어떻게 구현 하는 게 좋을까요?

4. 회의 중 자주 하는 말 or 버릇은?

뭐 만들어야 해!!

🔥 마지막 질문!

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

폴아웃 컨셉의 단체사진

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

다들 행복한 일만 있으면 좋겠습니다~!