

DNA 탐험 설문지

기본 정보

- 이름: 최민규
- 직무 (예: 게임 기획 / 프로그래머 / 아티스트 / QA 등): 프로그래머
- 사용 툴 / 엔진 / 기술 스택: Unity, Unreal, C++, C#, Python, PyTorch, Git
- 게임 업계 경력 (있다면): 스팀 게임 출시 경험 1회, 동아리, 교내외 게임 프로젝트 경험 4회
- 평소 사용하는 닉네임(게임 ID): 최민규카츠
- 나를 간단하게 소개해 주세요.

노는 거 좋아합니다. 실력과 겸손을 모두 갖춘 사람이 되고자 합니다. 잘 부탁드립니다.

성격 & 협업 스타일

1. 당신의 MBTI는 무엇인가요?

- INFJ

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?

- 얼리버드, FM 지향, 리뷰무새

4. 팀으로 협업할 때 중요하게 생각하는 것은?

- 일 못하는 천사보단 일 잘 하는 악마가 훨씬 낫다.
- 모르는 점, 궁금한 점은 끊임없이 질문하는 자세
- 그래도 피드백할 때 최소한의 예의는 지켰으면 좋겠다.
- 본인 업무는 확실하게 책임지고 완수하는 자세
- 야근 매우 싫어한다. 야근할 상황을 만들지 않게 평소에 잘하기

5. 이상적인 팀 문화를 한 문장으로 표현한다면?

- PM의 일정대로 무사히 굴러가는 팀, 야근 없이도 잘 굴러가는 팀

개발자 DNA

1. 관심 있는 게임 개발 분야는? (중복 선택 가능)

☐ 게임 아트 (2D/3D)

☐ 캐릭터/배경 애니메이션

☐ 인디 게임 개발

☐ 시스템 및 밸런스 기획

☐ UI/UX 디자인

☒ 언리얼 / 유니타 등 게임 엔진 활용

☒ 네트워크/멀티플레이어

☒ 게임 아트

☐ 게임 사운드

☐ 게임 시나리오/서사

☐ 기타 ()

2. 최근에 플레이한 인상 깊은 게임은? 왜 인상 깊었나요?

- 에이펙스 레전드, 라스트맨스탠딩 장르에서 이렇게 템포가 빠른 게임은 좀처럼 없었던 것 같다. 빠른 템포와는 별개로 이보 실드 시스템으로 플레이어가 쉽게 죽지 않아 뉴비들도 입문이 상대적으로 쉽다는 점도 좋았다.

3. 어릴 적 혹은 인생 게임은?

- 메이플스토리, 카트라이더, 스타크래프트

4. 내가 만든다면 꼭 넣고 싶은 게임 요소는?

- 순발력(동체 시력 등) 및 반응 속도 요소

5. 개인적으로 성장하고 싶은 게임 개발 역량은?

- 양질의 코드 리뷰를 남길 수 있는 역량
- 네트워크/서버 관련 역량
- 상속 중심이 아닌 인터페이스 중심 설계 역량

6. 코딩 또는 아트 작업할 때 듣는 음악은?

- EDM, 인디 밴드, JUTO

7. 나의 개발 스타일을 동물에 비유하면?

- 평소엔 온순하지만 선을 넘으면 미쳐 날뛰는 코끼리

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?

- 로스트아크(아브렐슈드 하드 레이드, 엘가시아 스토리 퀘스트, 카양겔 하드 어비스 던전)

2. 게임 속에서 현실로 가져오고 싶은 아이템 하나는?

- 아이템은 아니고, 메이플스토리의 로프 커넥트 스킬을 좀 가져와서 쓰고 다니고 싶다.

3. 시간과 돈이 무제한이라면 만들어보고 싶은 게임 아이디어는?

- 진짜 이 세상에 없었던 기가막힌 리듬게임 하나 만들어보고 싶다.

4. 다른 직군으로도 해보고 싶은 역할이 있다면? (이유도!)

예: 아티스트 → 기획자, 기획자 → QA 등

- 프로그래머 → 기획자(PM), 결국 게임업계 오는 대다수의 사람들은 본인의 아이디어, 만들고 싶은 게임을 만드는게 궁극적인 목표라 생각한다.

5. 게임 외 취미/특기

- 볼링, 농구, 러닝, 야구관람, 맛집탐방, 편집샵 탐방, 일본 여행 등

6. 내가 의외로 잘하는 것 / 숨은 능력은?

- 칵테일 제조
- 음식 맛있게 먹기
- 집안일(청소, 빨래, 설거지)
- 길찾기
- 술게임

7. 내가 존경하는 게임 개발자나 스튜디오가 있다면?

- 스마일게이트 로스트아크 디렉터 금강선
- 세가 아케이드 디렉터 코바야카와 켄

✨ 가치관 & 협업 마인드

1. 당신에게 중요한 가치 3가지는?

예: 진정성, 창의성, 신뢰

- 노력, 배려, 진정성

2. 팀원들이 나를 이렇게 기억했으면 좋겠다!

- 코드 리뷰 정말 맛있게 해준 사람
- 일 잘하는 사람

3. 협업 중에 가장 중요하다고 생각하는 말 한마디는?

- 이렇게 설계하신 의도나 이유가 있을까요?
 - 아무리 남이 짠 코드가 맘에 안들어도, 설계한 사람의 의도와 이유는 끝까지 듣고 비판을 하든, 납득을 하든, 수정 제안을 하면 좋겠다.

4. 회의 중 자주 하는 말 or 버릇은?

- 제가 정답은 모르지만 오답은 알아요. 이건 오답이라고 생각해요.
 - 이건 취향의 영역이라고 생각해요.
-



마지막 질문!

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

- 게임 속 콘셉이라기 보단, 요원 컨셉으로 수트 짝 빼입고 찍고 싶습니다.

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

- 러닝화 추천좀 해주세요. 최근에 입문했는데 뭘 살지 모르겠어요.
-