



DNA 탐험 설문지



기본 정보

- 이름: 차수민
- 직무 (예: 게임 기획 / 프로그래머 / 아티스트 / QA 등): 클라이언트
- 사용 툴 / 엔진 / 기술 스택: VS, Rider, Github, PlasticSCM / Unity / Unity
- 게임 업계 경력 (있다면): 0년
- 평소 사용하는 닉네임(게임 ID): goliot
- 나를 간단하게 소개해 주세요.

누워서 돈 벌고 싶다



성격 & 협업 스타일

1. 당신의 MBTI는 무엇인가요?

a. ENTP

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?

a. 효율, 소통, 분업

4. 팀으로 협업할 때 중요하게 생각하는 것은?

예: 책임 분담, 자유로운 피드백, 일정 엄수 등

- 명확한 역할 분담과 맡은 역할에 대한 책임

5. 이상적인 팀 문화를 한 문장으로 표현한다면?

a. 모두가 더 재미있는 게임을 만들고자 고민하면서 일하는 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/멀티플레이

☐ 게임 AI

☐ 게임 사운드

☐ 게임 시나리오/서사

☐ 기타 ()

2. 최근에 플레이한 인상 깊은 게임은? 왜 인상 깊었나요?

a. 디트로이트 비컴 휴먼

i. 디테일한 그래픽 연출

ii. 많은 분기와 깊은 스토리

iii. 엔딩을 보더라도 다른 스토리라인으로 플레이 하기 위한 반복플레이가 재미있음

3. 어릴 적 혹은 인생 게임은?

- 삼국지

4. 내가 만든다면 꼭 넣고 싶은 게임 요소는?

- 영화적 스토리 + 분기와 다중엔딩

5. 개인적으로 성장하고 싶은 게임 개발 역량은?

- a. 최적화

6. 코딩 또는 아트 작업할 때 듣는 음악은?

- 재즈, 힙합, J-Pop

7. 나의 개발 스타일을 동물에 비유하면?

- 치타 : 짧고 굵게 몰아치고 휴식

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?

- a. 삼국지13pk

2. 게임 속에서 현실로 가져오고 싶은 아이템 하나는?

- a. 리그오브레전드 에코 Z공진 드라이브

3. 시간과 돈이 무제한이라면 만들어보고 싶은 게임 아이디어는?

- a. VR MMORPG

4. 다른 직군으로도 해보고 싶은 역할이 있다면? (이유도!)

- 게임 사운드 → 재밌을거같다

5. 게임 외 취미/특기

예: 보드게임, 그림, 캠핑, 커피 내리기, 춤추기 등

- 농구
- 야구 관람

6. 내가 의외로 잘하는 것 / 숨은 능력은?

- a. 피아노

7. 내가 존경하는 게임 개발자나 스튜디오가 있다면?

- a. 미야모토 시게루

✨ 가치관 & 협업 마인드

1. 당신에게 중요한 가치 3가지는?

- 책임감, 적극성, 프로젝트에 대한 애정

2. 팀원들이 나를 이렇게 기억했으면 좋겠다!

- 일 잘하는 사람

3. 협업 중에 가장 중요하다고 생각하는 말 한마디는?

- "이건 왜 이렇게 하셨나요?"

4. 회의 중 자주 하는 말 or 버릇은?

- "자~"

📷 마지막 질문!

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

- 스타크래프트

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

- 퇴근합시다