**绿色衔尾蛇游戏工作室**

**合伙人招募调查问卷**

**写在最前面（必读）：**

1. 工作室以个人名义建立，没有任何注资。而且仅仅是名义上的工作室，因为目前没有任何法律上的认证。
2. 由于是合伙人招募，所以工作室目前更需要的是几乎全栈型的开发者。可以没有任何专精，只要学习能力强即可。但是不需要只会打杂的人。
3. 工作室目前预设的第一个项目是多人合作PVE FPS游戏，招募的合伙人必须对FPS游戏有自己的理解和相关知识面。
4. 工作室目前考虑使用的游戏引擎是Godot4，招募的合伙人需要对Godot4/面对对象编程有基础的了解。可以目前不会使用Godot4，因为它上手比较快，但是不欢迎执意要求使用其他引擎的合伙人。
5. 据我所知，目前没有关于Godot FPS的成功案例。所以在开发中，势必会遇到一些难题、一些搜索不到解决方案的问题。合伙人必须拥有智慧和勇气去克服这些问题。
6. 为了避免资源和时间上的浪费，为每位合伙人着想，我们必须适当缩短项目周期。这意味着合伙人必须有大量的空余时间进行项目开发。名义上不欢迎兼职。
7. 工作室目前没有任何经济来源，这意味着在项目最终结束前，所有的支出都需要由个人暂时承担。如果最终能有盈利，则所有人都能有分红。是的，我们都需要承担风险。
8. 工作室预期的成员以年轻人为主体，欢迎20-30岁的合伙人报名。
9. 工作室初期的模式为线上远程工作，需要使用Git等工具进行合作开发。

**问卷：**

(注：

* 填写时请将回答写在对应的冒号后，带 \* 号的为必填项；
* 填写问卷则默认表示已经阅读过写在最前的相关信息。)

1. 年龄 \*：
2. 性别：
3. 如何称呼？（姓名/网络昵称）\*：

（注： 建议不要填真实姓名）

1. 你的16型人格/9型人格：

1. 当前就业情况 \*：

（可填：待就业/失业/全职/兼职/学生……）

1. 熟练掌握哪些基础软件 \*：

（可填： Word/Excel/PR/PS……）

1. 熟练掌握哪些语言 \*：

（注：可以是编程语言或自然语言）

1. 是否擅长自学/独立思考 \*：
2. 以前是否参加/主持过电子游戏领域的项目 \*：

（注：若有的话可以附上相关链接）

1. 对Godot4引擎掌握的情况 \*:

（可填：一概不知/了解/使用过/初步入门/熟练掌握/精通）

1. 你比较擅长什么领域（多选）\*:

（可填：UI交互/策划编剧/程序开发/场景设计/建模动画/原画设计/音乐音效/文案宣传……）

1. 你对什么领域感兴趣（多选）\*：

（可填： 与上一问相同）

1. 是否有与擅长领域相关的作品 \*：

（注：若有的话可以附上相关链接）

1. 你最喜爱什么类型的游戏 \*：

除此以外你还喜爱什么类型的游戏：

1. 你最喜爱的FPS游戏是什么 \*：

原因？：

1. 你最讨厌的FPS游戏是什么 ：

原因？：

1. 你拥有最多经验的FPS游戏是什么 \*：

记录在案的游戏时长？：

1. 你有什么比较了解的FPS游戏，说说它们的闪光点：
2. 你的Steam游戏数量 \*：

（注：不包含免费游戏）

你的Steam等级：

你的Steam游戏总时长：

你的Steam账号价值：

1. 如果参加本次项目，你每天有多少时间用于开发 \*：

你理想中的开发周期为多长 \*：

1. 你倾向于在什么时间段进行开发 \*：
2. 你习惯独自开发还是与人合作 \*：
3. 你认为初期招募多少合伙人比较合适 \*：
4. 为什么要参加本次合伙人招募（多选）\*：

（可填： 积累经验/创造价值/体验生活/追求梦想……）

1. 你是否能接受在项目结束前无法得到任何经济上的回报的事实 \*：
2. 你是否能接受其他合伙人在各种方面拥有与你不相同的认知 \*：
3. 你是否了解制作独立游戏的风险 \*：

你是否有信心可以克服开发中的各种琐碎问题 \*：

1. 你是否拥有良好的硬件/生活环境用于开发游戏 \*：
2. 你是否有信心可以长期开发直到项目结束 \*：
3. 你是否能接受开发的游戏可能会与理想中的有偏差 \*：

**附加区域：**

（注：这里可以随便写点东西。比如你的经历，为什么要做游戏，或者有没有什么想问的问题。个人情况越明朗，越有可能成为合伙人哦。）

**如何提交：**

**很感谢你完成了问卷，现在你可以将这份问卷投递到我的邮箱中。**

**我会在三天之内通过邮件的方式告知最终结果。**

**我的邮箱：**[califall@qq.com](mailto:califall@qq.com)