기획 대원칙

1. 게임의 장르와 컨셉(간략하게 라도), 기간, 그리고 주 타겟층을 우선 선정한다.
2. 그와 유사한 장르의 게임을 최소 5개 이상 플레이 해보고 이를 역기획 해서 각 게임의 중심 재미와 상업적 요소를 분석한다.
3. 각각의 중심 재미를 토대로 하나의 중심 재미를 설립하고 마인드맵을 이용해서 세분화 시킨다.
4. 중심 재미가 많으면 배가 산으로 간다.
5. 하나의 중심 재미를 집중하고 그 외에는 적절하게 분산한다. -> 게임의 몰입도와 연관된다.
6. 기획적 오류들을 삭제해가며 중심 재미를 극대화 시키는 방향성을 가진다.
7. 중심재미에서 벗어나지 않도록 한다.
8. 마일스톤과 워크 플로우를 작성하고 이를 지킨다.
9. 게으르지 말자
10. 나의 능력을 정확히 깨우치자
11. 냉철하게 판단하자
12. 초심을 잃지 않고 사람들과 협업을 중시한다.
13. 규칙-과제-재미의 3요소를 중시하라, 유저는 이 규칙을 따라서 과제를 수행하고 이에 대한 보상에 주력해라
14. 기획서는 논리적이며 구체적이고 시스템 친화 적으로 작성해야 한다.