1. 이벤트 등장에 대하여
   * 어떤 주기로 등장할 것인가? (랜덤하게? 아니면 일정 주기로?)
   * 왜 이 주기를 선택하였는가?
   * 플레이어에게 무조건 도움이 되는 이벤트
   * 플레이어에게 무조건 도움이 되지 않는 이벤트
   * 플레이어의 선택에 따라 보상이 바뀌는 이벤트
   * 플레이어가 특정 조건을 만족해야 진행 가능한 이벤트
   * 전투가 진행되는 이벤트
   * 위와 같이 다양한 이벤트가 등장 가능한데, 어떠한 스토리를 가지고 있는가?
   * 이러한 스토리를 진행하는데 문제가 없는가?
2. 게임 시놉시스
   * 게임의 전반적인 배경은 어떤 모습을 배경으로 하는가?
   * 설정한 배경에서는 어떠한 사람들과 몬스터들이 나올 수 있는가?
   * 그 캐릭터들과 몬스터는 어떠한 특성을 가질 수 있는가?
   * 특히 캐릭터들의 경우 직업에 따라 어떠한 고유적인 특성을 가지는가?
   * 몬스터들은 어떠한 스킬들을 가지고 어떻게 공격할 것인가?
   * 어떠한 몬스터들이 보스 몬스터로 나오는데 적합한가?
   * 캐릭터(플레이어)는 어떠한 이유로 이 게임 속 세계로 빠져들었는가?
   * 캐릭터는 왜 앞으로 전진하여 스테이지를 클리어해 나가야 하는가?
   * 캐릭터는 어떠한 이유로 적들과 대치하는 상황에 놓이게 되었는가?
   * 캐릭터가 죽으면 다시 시작하는데, 새로운 캐릭터로 시작하는가?
   * 새로운 캐릭터로 시작할 시, 어떠한 방식으로 보여줄 것인가?
   * 새로운 캐릭터가 아닐 시, 어떠한 방식으로 캐릭터가 부활하는가?
   * 사망할 때마다 재화가 쌓여 업그레이드가 가능하게 할 것인가?
   * 그렇게 할 시 어떠한 재화를 얻고, 어떠한 특성을 업그레이드 시켜 줄 것인가?
3. 버서커 컨셉
4. 몬스터 스폰 밸런스
5. 어쎄신 – 레벨 당 증가하는 크리티컬 확률