给玩家以快乐，给团队以成长（做一个“持续给玩家带来超出预期的娱乐体验”的快乐制造者）：

* 对玩家的反馈及时鉴别、提交、回复，时刻准备为玩家解决问题
* 融入玩家，以玩家的角度思考问题，调和玩家与团队，让玩家和团队的想法、观念达到统一
* 成为玩家，理解玩家所需，将玩家的需求变为团队进步的方向，在不断进步中为玩家带来更好的体验
* 将玩家放在首位，以玩家的体验为目标，为玩家带来超预期的游戏体验。
* 在给玩家带来更好游戏体验的同时促使团队的成长

简单务实（保持善良、追求本质、做一个简单务实的游戏人）：

* 不花里胡哨，不盲目自嗨，踏实稳健，实事求是
* 从复杂的问题中找出根源，发现问题的本质，将精力放在事情的重点之中
* 不做空口承诺，做有实际意义的事
* 保持个人简单，与同事交流合作简单，性格简单
* 不搞形式主义，不搞官僚主义，保持人机关系简单

结果导向（知行合一，做一个“结果至上”的行动派）：

* 结果导向≠只看结果，结果导向是指站在结果的角度去思考问题，是通过结果来反推过程、总结过程，从结果找到劣势与不足
* 当失败时，不为自己找借口，而是通过结果反思自己做的不好的地方
* 对结果负责，失败要知道为什么失败；成功，也要知道成功的原因。
* 不为当前的结果而满意，而是去追求更好的结果，并以此为目标把过程做到更好
* 不在出结果之后就放松，结果恰恰是过程中努力的最好佐证。在有了结果之后去思考、去总结、去复盘、去提升

终身学习（拥抱变化，做一个孜孜不倦的学习者）：

* 终身学习是一种态度，不满足当前，不固步自封，始终追求更好
* 终身学习是对自己负责，做一个拥抱变化的人，保持好奇心，接受新事物
* 终身学习是勇于挑战自己，敢于超越自己；敢于接受挑战，敢于挑战不可能
* 终身学习不是“两耳不闻窗外事，一心只读圣贤书“，不只是纵向学习，更是横向学习，让自己看的更宽，看的更远
* 终身学习不只是个人的学习，更是团队的学习，让团队学会学习，在学习中成长

自我批判（坚持内归因，做一个时常自省的进取者）：

* 自我批判不是自我否定，而是寻找自己的不足，直面自己的不足，改正自己的不足
* 自我批判是对自己的高要求，是对明天的自己要比今天的自己强的执着
* 自我批判更是能够听取别人的批评，通过多方的评价反思自己，纠正自己
* 自我批判是让自己始终能够认清自己，不盲目自大