1. 스토리 = 시놉시스--일반 세계에서 사람이 죽으면 이세계로 넘어와 다시 환생하기까지 ‘아빠’라는 지위를 가진 자에게서 길러져 최종에 이르러 가진 지위와 성향에 따라 다시 일반 세계로 환생함에 있어 주인공은 선한 사람 이거나 악한 사람, 부자 이거나 가난한 사람, 평범하거나 장애가 있는 사람, 각종 동물, 벌레, 식물 등 다시 그 사람의 운명을 결정하고 이는 우주가 생긴 이후 계속 윤회하며 지속되었다. 하지만 최악의 성향으로 길러졌을 때 두 세계는 붕괴할 수도 있는데…
2. 인터페이스(UI/UX) 디자인
   1. <https://www.canva.com/design/DAF_W3Y2guQ/O9HBPi9yVhrJ6n92DQfEFw/edit>
3. 캐릭터 디자인
   1. 딸
      1. 능력치
         1. 디폴트에서 처음에는 최소치로 두고 레벨업을 하든 교육을 받아서 빌딩을 하는 방식
         2. 전투 리소스(디폴트)
            1. HP: 100
            2. HP 계산식: 초기치(100) + 장비 스탯 + 힘 \* 10
            3. MP: 100
            4. MP 계산식: 초기치(100) + 장비 스탯 + 마력 \* 10
            5. 레벨: 1
            6. 레벨 별 레벨 업 시 경험치 요구치: 5 \* (레벨 ^ 2) + 10
            7. 레벨 업 시 분배 가능한 스테이터스: 힘, 마력, 물리 방어력, 마법 방어력, HP, MP
            8. 레벨 업 시 분배 가능한 스테이터스 수치: 5
         3. 스테이터스
            1. 힘: 10
            2. 마력: 10
            3. 물리 방어력: 10  
               물리 방어력 결정 계산식: 초기치(10) + 장비 방어력 + (힘 \* 0.05)  
               물리 공격 받았을 때 데미지 계산식: 로그 계산식
            4. 마법 방어력: 10
         4. 상태 (0 ~ 100 / 5단계)
            1. 피로: 상쾌함, 쾌적함, 보통, 피곤함, 매우 피곤함
            2. 스트레스
            3. 기분
            4. 신뢰도
         5. 성향
            1. 매력
            2. 도덕성
            3. MBTI
            4. 지혜
   2. 아빠
      1. 능력치

* 교육 능력(체\*근\*지), 미적 감각(옷을 살 때 매력 상\*하향, 무기 살 때 무기 능력치 상\*하향), 도덕 성향, 유대(딸과의 호감도)
* 딸\*아빠 도달 능력치나 수행한 결과에 따른 서로 다른 업적 얻을 수 있음(새로운 게임을 시작할 때도 계속 저장, 유저의 컬렉션)
* 아빠는 그냥 플레이어 자체 생각을 그대로 실행, 아빠가 딸과 대화하고 어떻게 하냐에 따라서 딸이 성장하는 게 달라지게끔 설정 = 이때 대화 내용에 따라 능력치 증감이 결정
* MBTI 테스트를 통한 능력치 설정 혹은 특정 직업을 선택할 수 있도록 제시하고 그 직업에 따른 스탯 부여

1. 턴 디자인
   1. 개요
      1. 턴이 시작하면 4000의 턴 게이지가 주어지고, TODO 리스트를 작성 후 확정 버튼 클릭 시 TODO 리스트를 토대로 시간이 흘러가며 랜덤하게 이벤트 발생
   2. TODO 리스트
      1. 1턴(리소스 – 시간 항목 참조) 즉, 한 달 동안의 계획을 수립하는 단계
      2. 현재 지정할 수 있는 일과가 목록에 표시됨
      3. 목록에 나타나는 정보
         1. 할 일 이름
         2. 얻는 재화 및 능력치
         3. 잃는 재화 및 능력치
      4. 마우스 오버 시 나타나는 정보
         1. 해당 일과를 수행하는 시간대가 좌측 달력에 표시

* 날짜, 시간 병행 표기
  + - 1. 소모되는 턴 게이지가 상단 턴 게이지 바에 시각적으로 표시
    1. 일과 선택했을 때 만약 다른 일과와 시간대가 겹치면 겹치는 일과를 비활성화(목록에서 삭제되지는 않고 투명도 조절하여 비활성화 및 버튼 비활성화)
  1. 교육
     1. 수업리스트
* 체조(체력, 매력 상향), 무술(근력, 체력, 민첩 상향), 문학(지력, 매력 상향), 교리(도덕, 매력 상향), 체조, 무술 = 피로 감소, 문학·교리 = 스트레스 감소
* 스킬교육 : 검술, 마법 등…
* 교양교육 : 미술, 음악, 영화, 헬스 등 다양한 교양 활동으로 스탯 상승
* 자격증 교육 : 각 영업점에 맞는 자격증(ex. 요리점: 한식조리기능사, 병원: 작업치료사, 물리치료사 면허 등)
* 직업(아르바이트)훈련 : 재고관리, 고객 응대 등 교육
  + 1. 학기제 시행
* 개강/종강 시기가 정해져 있어 학기가 종료되면 교육 수강 불가
  1. 요리점
     1. 판매 리스트
* 최고급 스테이크(체력 채움, 지력 상향, 매력 하향)
* 비건 스튜(체력 채움, 매력 상향, 근력 하향)
* 최상급 닭가슴살 찜(체력 채움, 근력 상향, 지력 하향)
* 지옥에서 온 트롤 껍질 볶음(모든 능력 상\*하향 랜덤)
* 환상의 맛 민트초코 프라페 (스트레스 지수 50 감소)
* 딸의 나이에 따라 구매 가능 메뉴가 달라짐 (만 17세 이상 주류 구매 가능)
  + 1. 레시피 리스트
* 특급 요리(원하는 한 능력 대폭 상향)
* 저급 몬스터 들의 껍질 볶음(체, 근, 지 소폭 상향)
* 고급 몬스터 들의 내장 스튜(체, 근, 지 대폭 상향)
* 보스 몬스터 구이 (체, 근, 지, 매, 스트레스(하향) 대폭 상향)
* 판매 리스트 요리를 레시피화 (채집이나 모험 시 얻은 재료 사용 or 싼값에 재료만 잡화점에서 구매하여 요리)
* 식용 고기를 재료로 한 레시피
* 식용 고기가 아닌 몬스터 고기를 재료로 요리할 경우 스트레스는 낮춰지나 일정 확률로 질병에 걸릴 수도 있게끔 하는 레시피
* 상태 이상을 치료하는 요리 레시피(전투 시 사용하는 물약의 대체제)
  + 1. 조합리스트
* 최고급 스테이크(고급 몬스터의 고기 + 고급 향신료 + 고급 버섯)
* 비건 스튜(고급 버섯 + 고급 풀 + 고급 향신료)
* 최상급 닭가슴살 찜(고급 몬스터의 고기 + 물)
* 지옥에서 온 트롤 껍질 볶음(저급 몬스터의 껍질 + 고급 몬스터의 고기 + 이상한 냄새가 나는 향신료)
* 특급 요리(굉장히 희귀한 버섯 + 굉장히 희귀한 풀 + 보스 몬스터 고기)
* 저급 몬스터 들의 껍질 볶음(저급 몬스터의 껍질 + 평범한 풀 + 평범한 향신료)
* 고급 몬스터 들의 내장 스튜(고급 몬스터의 고기 + 고급 향신료 + 물)
* 보스 몬스터 구이(보스 몬스터의 머리 + 고급 몬스터의 고기 + 고급 향신료)
* 사과잼 파이(사과 2개(잡화점에서 구매 가능) + 밀 1개(드랍 아이템))
  + 1. 요리리스트(사용 시 상하향이 있는 요리의 리스트)
* I 번과 갈음함
* 한식, 중식, 양식 등의 대표메뉴: 상향 버프 장기간 증가
* 간단한 간식들: 상향 버프 단기간 증가
  1. 무기상점
* 능력치의 상향은 위 순서에 따라 지정
* 무기 강화 기능
* 검술 수업을 일정 횟수 미만으로 수강하였을 시 진검 구매 제한
* 스탯별 구매할 수 있는 무기가 상이하며, 스탯이 일정치에 도달하지 못할 시 무기 구매 제한
* 무기 강화: 전투로 얻은 재료 + 소지금으로 강화가 가능하지만 실패할 시 무기 파괴
* 대장간 (무기 강화, 무기 제작, 무기 치장 (무기 + 보석)
  1. 의상실
* 여신의 드레스(매력, 도덕 상향)
* 파리 디자이너의 드레스(매력, 도덕 상향)
* 연예인 드레스(매력, 도덕 상향)
* 파티 드레스(매력, 도덕 상향)
* 평범한 드레스(매력, 도덕 상향)
* 캐주얼한 복장(매력 상향)
* 악마의 가죽옷(매력 하향, 도덕 하향)
* 마왕의 정장(매력 하향, 도덕 하향)
* 지뢰 계 드레스(매력 하향, 도덕 하향)
* 마약 파티용 슬립(매력 하향, 도덕 하향)
* 이상한 드레스(매력 하향, 도덕 하향)
* 양아치 복장(매력 하향)
* 잠옷(무능력)
* 장신구들(매력 치 소폭~중폭 상승)
* 모든 상\*하향 능력치 위 순서에 따라 지정
* 구매 당시 딸의 스탯에 따라 구매 가능한 의상이 상이하며, 스탯이 일정치에 도달하지 못할 시 의상 구매 제한
  1. 잡화점
* 각종 평범~고급 식재료(몬스터의 고기, 희귀한 재료 제외)
* 아빠에게 줄 선물(아빠의 유대 능력치 상승, 딸의 도덕 능력치 상승)
* 고급인형(쓸데없이 비쌈, 매력 치 소폭 상승, 스트레스 대폭 하향)
* 장난용 화약(아빠의 유대 능력치 하향, 딸의 도덕 능력치 하향)
* 복권(한 달이 끝날 때 당첨 or 낙첨)
* 희귀한 확률로 떠돌이 상인 만남 떠돌이 상인은 희귀한 장신구(능력치 대폭 상승), 희귀한 식재료, 희귀한 선물, 고화력 화약(장난용 화약 업그레이드), 희귀한 보석, 판매(무기나 의상에 장착 시 맞춤 능력)
* 딸과의 대화 중 딸의 기분이 좋지 않을 때 줄 수 있는 선물
* 기본 광물 판매, 요리 시 필요한 재료 판매
* 광석: 치장 및 인챈트, 마법 보조용
  1. 병원
* 병원장(비용↑, 한방에 병 치료, 체\*근\*지 중 랜덤하게 한가지 상승)
* 평범한 의사(비용↓, 단, 몇 차례 방문 필요)
* 돌팔이 의사(”너 이 약 한번 먹어 볼까?” 랜덤하게 병원장치료, 평범한 의사 치료와 같거나 아무 일 없음, 버프\*디 버프 중 하나 걸림)
* 상처 부위 및 위독성에 따른 치료 등급
* 특정 디버프에 걸렸을 시 치료 가능, hp가 매우 낮을 때 더 비싼 비용을 내고 치료
  1. 퀘스트 보드
* 떠돌이 상인 만나기
* 저레벨 몬스터 처치
* 중레벨 몬스터 처치
* 고레벨 몬스터 처치
* 보스 몬스터 처치
* 각종 무기 및 의상 착용
* 종류별 요리 만들어 보기
* 아빠에게 선물하기
* 아빠에게 장난치기
* 돌팔이 의사에게 운 시험하기(병원장 치료 효과, 버프 받기 활성 시)
* 도덕 능력 최상, 최하 찍기
* 세트 무기 착용 해보기(세트 완성)
* 종류별 교육해 보기
* 주민들과 대화해 보기
* 골렘 30마리 퇴치 & 골렘의 조각(랜덤 드랍) 3개 획득 시 물약 아이템으로 교환
* 일정 스탯에 도달하였을 때 보스 몬스터 리젠: 보스 퇴치 후 전리품과 희귀 요리 레시피로 교환
* 고블린 25마리 퇴치 시 5실링 정도의 보상을 얻을 수 있는 가벼운 퀘스트
* ‘앙드레 이 선생’과의 조우: NPC가 원하는 재료를 모아 의상을 만들었을 때 매력 스탯이 최대로 상승하고, 희귀한 옷을 얻을 수 있는 퀘스트

1. 이벤트 디자인
   1. 유저와 육성 캐릭터 간의 이벤트 처리

* 딸의 생일 3일 전 딸의 선물을 살 수 있는 이벤트: 여러 개의 선물 선택지를 제시하고 각 선물마다 다른 스탯 증가, 아빠와의 호감도 증가
* 아빠의 생일: 딸과의 대화 시, 다정한 말을 하면 호감도 증가, 부정적인 말이나 무시 시 호감도 하락
* 딸이 아빠가 정해둔 스케줄에 반대할 수 있음, 그러나 딸의 의견을 무시하고 강제적으로 실행할 시 딸의 성장에 영향을 줄 수 있음
  1. 외출하기의 이벤트
     1. 교육
* 스탯 증가를 목적으로 한 교육
* 자격증 취득을 위한 교육: 한식조리기능사, 물리치료 면허 획득 시 관련 아르바이트를 할 때 더 높은 시급 혹은 이익이 있을 수 있음
* 여러 개의 스탯이 같은 수치에 도달했을 때, 일정 확률로 히든 수업 수강 가능
* 한 주마다 시험 이벤트: 실패(긍정스탯 획득 30% 감소, 부정 스탯 30% 증가), 성공(기존과 동일), 대성공(긍정스탯 30% 증가, 부정스탯 30% 감소)
* 체험학습 or 운동회 이벤트: 딸과 아빠의 호감도나 특정 스탯이 높을 시 호감 대화 진행 및 소모성 아이템 지급, 반대의 경우에는 디버프, 패널티(이벤트 기점으로부터 스케줄의 마지막 날까지 스킵)
  + 1. 요리점
* 딸과의 외식 이벤트: 딸과의 호감도 증가, 스탯 증가(친절)
  + 1. 무기상점
* 모험 시 획득 가능한 광물, 보석을 일정치 이상 모았을 때 레전드 무기 제련 가능한 이벤트(난이도 上)
* 희귀한 무기를 제련할 수 있는 재료 획득 이벤트: 딸이 무기점으로 가는 길에 앞에 지나가던 마차에서 물건이 떨어짐 (화면전환) 이때 선택지를 제시하고, 물건을 주워준다를 선택할 시 희귀 재료 획득 가능
  + 1. 의상실
* 의상 제작 가능
* 매력도가 일정 수치 이상일 때 (약 70정도) 의상실 주인과의 조우 이벤트: 딸이 의상실 모델이 되어 금전적 보상 획득 가능
  + 1. 잡화점
* 12월 한 달 동안 진행하는 연말 이벤트: 평소 가격의 20%를 할인하여 물품을 살 수 있는 이벤트
* 희귀 등급의 광물을 얻을 수 있는 이벤트: 의문의 망토 사나이에게 한 개 남은 물품을 양보했을 때 얻을 수 있는 이벤트
  + 1. 병원
* 의문의 NPC(왕)와의 대화 후, 진료 순서 양보에 관한 선택지를 제시함

이때, 양보하면 금전적 보상 or 히든 엔딩, 양보하지 않으면 패널티(랜덤 스탯 하나 감소)

* + 1. 연간 이벤트
* 초반 3년 or 5년이 지났을 때 콘테스트 개최 후, 우승 시 상금 획득: 여러 가지 콘테스트를 제시하고 딸의 스탯 상황에 맞추어 유저가 선택
  + 1. 아르바이트
* 아르바이트 시 10회마다 스트레스를 낮추는 요리 or 요리에 필요한 재료를 획득할 수 있는 이벤트

1. 리소스 디자인
   1. 리소스 목록 (상세사항이 생략된 경우 해당 항목 참조)
      1. 돈
         1. 재화의 이름
            1. 펜스 -> 실링 -> 파운드 -> 크라운 (1:1000)  
               (ex 1원, 1000원, 100만원, 10억)
         2. 환율
            1. 1:1 Kor won
         3. 획득처
            1. 초기자본

1파운드(100만원)

5파운드(500만원)

500실링(50만원)

* + - * 1. 아르바이트 보상

시급 10실링 (+- 1실링)

* + - * 1. 전투 후 획득
    - 하루 일당의 절반
    - 모험 시 특정 확률로 만날 수 있는 보물 상자 속 전투 디버프를 상쇄할 수 있는 해독제 획득 가능
      * 1. 아이템 매각
        2. 이벤트 보상
        3. 고정 수입(1턴마다) 2파운드
      1. 사용처
         1. 수업료
         2. 아이템 구매
         3. 이벤트 처리비용
         4. 퀘스트 처리비용
         5. 치료비
         6. 식비
         7. 장비 강화 비용
    1. 아이템
       1. 무기
* 한 손 무기
* 한 손 검 (숏 소드)
* 완드
* 메이스 (한 손 둔기)
* 숏 보우
* 라운드 쉴드
* 양손 무기
* 배틀 엑스
* 롱 보우
* 스태프
* 장 창
* 세트 효과 아이템 (세트 착용 시 모든 능력치 상향)
* 용사의 검, 용사의 투구, 용사의 갑옷, 용사의 부츠, 용사의 장갑
* 전설의 검, 전설의 투구, 전설의 갑옷, 전설의 부츠, 전설의 장갑
* 최상급 검, 최상급 투구, 최상급 갑옷, 최상급 부츠, 최상급 장갑
* 상급 검, 상급 투구, 상급 갑옷, 상급 부츠, 상급 장갑
* 중급 검, 중급 투구, 중급 갑옷, 중급 부츠, 중급 장갑
* 하급 검, 하급 투구, 하급 갑옷, 하급 부츠, 하급 장갑
* 나무 검, 중급 투구, 나무 갑옷, 나무 부츠, 나무 장갑
  + - 1. 방어구
    - 중갑: 피해감소 30%, 이동 시 판정치 -3
    - 경갑: 피해감소 10%, 이동 시 판정치 -1
    - 레더 아머: 피해감소 X, 이동 시 판정치 +1
    - 로브: 받는 피해 30% 증가, 이동 시 판정치 +3
      1. 소모성 아이템
    - 포션(HP, MP)
    - 바커스(체력회복)
    - 간 때문이야(피로회복)
    - 노마F(스트레스 회복)
    - 공진단(해독제)
      1. 광석(무기, 방어구 제작 시 필요 아이템)
      2. 보석(무기, 방어구, 의상에 치장 가능)
      3. ETC
    1. 시간
       1. 초기치
          1. 10년 130개월 130턴 52,000시간
          2. 1개월은 20일 2주 400시간
          3. 일주일은 10일, (평일: 주말/7:3) 200시간
          4. 하루는 20시간

1. 전투 디자인
   1. 턴 소모방식
   2. 씬
      1. 이동 방식
      2. 맵 디자인
   3. 질병(디버프)
      1. 중독
         1. 효과
            1. 주사위 굴릴 때마다 데미지를 입음
            2. 현재 체력의 5%
         2. 치료 방법
            1. 해독제(소모성 아이템)
            2. 병원 치료
      2. 출혈
         1. 효과
            1. 주사위 굴릴 때마다 데미지를 입음
            2. 현재 체력의 7%
         2. 치료 방법
            1. 붕대 (소모성 아이템)
            2. 병원 치료
            3. 의료키트
      3. 저주
         1. 효과
            1. 주사위 이동 칸수 제한 (ex. 죽을 死와 같이 4만 나올 수 있게)
            2. 실명, 물약 사용 제한
         2. 치료 방법
            1. 해독제(소모성 아이템)
            2. 몇 턴이 지난 후 해제 or 특정 숫자가 나올 때까지 이동 제한
      4. 감염 (몬스터에게 공격당했을 때 특정 확률로)
         1. 효과
            1. 주사위 굴릴 때마다 데미지를 입음
            2. 현재 체력의 5%
         2. 치료 방법
            1. 해독제(소모성 아이템)
            2. 병원 치료
      5. 화상 (불 타입 몬스터)
         1. 효과
            1. 주사위 굴릴 때마다 데미지를 입음
            2. 현재 체력의 5%
         2. 치료 방법
            1. 해독제(소모성 아이템): 차가운 물약으로만 치료 가능
            2. 병원 치료
      6. 동상
         1. 효과
            1. 주사위 굴릴 때마다 데미지를 입음
            2. 현재 체력의 5%
         2. 치료 방법
            1. 해독제(소모성 아이템)
            2. 병원 치료
            3. 1도 동상: 현재 마력의 2% 감소

2도 동상: 현재 마력의 5% 감소

* + - * 1. 이동속도 감소

1. 회의 도중 나온 아이디어들
   1. 버튼 이름 결정(확립)
   2. 상점 리스트(매각 장소에 따라서 금액 다르게)
   3. 턴 개념 확립
   4. 업적
   5. 제이슨 데이터 설계
   6. DB: 유저 정보, 육성 캐릭터 정보
   7. 광물
      1. 제작 시 재료의 양이나 질에 따라 제작품의 품질 증감
   8. 보석
      1. 아이템 제작 시 보석을 넣으면 특별한 능력을 지닌 아이템 생성
   9. 스트레스
      1. 일정에 따라 스트레스 지수 증감
      2. 대화 선택지에 따라 스트레스 지수 증감
      3. 스트레스에 따라 긍정/부정 수치 증감하여 태도나 엔딩에 영향
      4. 선택지나 행동에 따라 스트레스 지수 증감
      5. 캐릭터 성향에 따라 스트레스 증감 기준이 다름

ex) 외향적인 딸의 경우 교육, 아르바이트보다 사냥, 전투를 할 때 스트레스를 덜 받는다.

* 1. 아르바이트
     1. 전투로 얻는 재화보다 많은 재화를 얻을 수 있으나, 스트레스 수치가 오름
* 재화 습득 가능
* 딸의 스탯 변화
* 각 아르바이트 가게마다 특정 아이템 획득 가능 (레시피, 무기 등)
* 실수 및 대성공 이벤트
  1. 도덕 성향치
     1. 긍정 수치: 긍정 수치가 높으면 아빠와의 호감도 상승
     2. 부정 수치: 부정 수치가 높으면 아빠와의 호감도 하락
  2. 아빠와 딸의 호감도가 게임에 미치는 영향
     1. 대화 이벤트 및 엔딩 이벤트에 반영됨
  3. 전투 관련 능력치
     1. 전투에서 얻는 재화량을 줄이고, 대신 희귀한(전투에서만 획득 가능하거나 확률이 높은) 리소스를 획득
  4. 설정창
     1. 튜토리얼 시, 전체적 분위기, 디자인을 유저에게 보여준 후, 클릭했을 때에 설정창이 열림
     2. 게임 진행 시, 슬라이드 형식 or 특정키로 설정창을 열 수 있음