1. 스토리
2. 인터페이스(UI/UX) 디자인
3. 캐릭터 디자인
   1. 딸
      1. 스테이터스
   2. 아빠
      1. 스테이터스
4. 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 한달 동안의 계획을 수립하는 페이즈
      2. 현재 지정할 수 있는 일과가 목록에 표시된다
      3. 목록에 나타나는 정보
         1. 할 일 이름
         2. 얻는 재화 및 스탯
         3. 잃는 재화 및 스탯
      4. 마우스 오버 시 나타나는 정보
         1. 해당 일과를 수행하는 시간대가 좌측 달력에 표시
         2. 소모되는 턴 게이지가 상단 턴 게이지 바에 시각적으로 표시
      5. 일과 선택 했을 때 만약 다른 일과와 시간대가 겹치면 겹치는 일과를 비활성화(목록에서 삭제되지는 않고 투명도 조절하여 비활성화 및 버튼 비활성화)
   3. 교육
      1. 수업리스트
      2. 개강/폐강 시기가 정해져 있어 해당 기간이 아닐 경우 교육은 듣지 못함
   4. 요리점
      1. 판매 리스트
      2. 레시피 리스트
      3. 조합리스트
      4. 요리리스트(사용시 상하향이 있는 요리의 리스트)
   5. 무기점
   6. 의상실
   7. 잡화점
   8. 병원
   9. 퀘스트보드
5. 이벤트 디자인
   1. 유저와 육성캐릭터간의 이벤트처리
   2. 외출하기의 이벤트
      1. 교육
      2. 요리점
      3. 무기점
      4. 의상실
      5. 잡화점
      6. 병원
6. 리소스 디자인
   1. 리소스 목록 (상세사항이 생략 된 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
        2. 아이템 매각
        3. 이벤트 보상
        4. 고정 수입(1턴마다)
      1. 사용처
         1. 수업료
         2. 아이템 구매
         3. 이벤트 처리비용
         4. 퀘스트 처리비용
         5. 치료비
         6. 식비
         7. 장비 강화비용
    1. 아이템
       1. 무기
       2. 방어구
       3. 소모성 아이템
       4. etc…
    2. 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 때 마다 데미지를 입음
            2. 현재 체력의 5%
         2. 치료방법
            1. 해독제(소모성 아이템)
            2. 병원치료
      2. 출혈
      3. 저주
      4. 감염
      5. 화상
      6. 동상
2. 회의 도중 나온 아이디어들
   1. 버튼 이름 결정(확립)
   2. 상점리스트(매각 장소따라서 금액 다르게)
   3. 턴 개념 확립
      1. 업적
      2. 제이슨 데이터 설계
      3. DB : 유저 정보, 육성캐릭터 정보
      4. 성향치 스탯
      5. 긍정 스탯과 부정 스탯으로 나뉘며
      6. 긍정 스탯이 높으면 친밀감이 오르고
      7. 부정 스탯이 높으면 친밀감이 떨어짐
      8. 대화 내용에 따라 스탯의 증감이 결정
      9. 친밀감에 따라 대화 이벤트 및 엔딩 이벤트에 반영
   4. 전투관련 스탯
      1. 전투에서 얻는 재화량을 줄이고, 대신 희귀한(전투에서만 획득 가능하거나 확률이 높은) 리소스를 획득