1. **캐릭터 – 하나**
   1. 컨셉(하나, 일본인 21살 교환학생)
   2. 스토리
      1. 전체 서사
      2. 숨겨진 이야기
   3. 세부 취향
      1. Like
      2. Hate
   4. 디자인
      1. 상(헤어, 얼굴, 목)
      2. 중(팔, 상체)
      3. 하(다리, 발)
   5. 호감도
      1. 호감도의 개념(정의, 획득처)
      2. 호감도의 단계 및 보상
      3. 돌발 이벤트(나 오늘은 이걸 먹고 싶어! /들어줄 시 호감도 상승or하락)
   6. 이동 (플레이어 옆에서 따라가는 형식, 자세한 건 개발팀과 토의 필요)
   7. 상황 별 대사
      1. 호감도 별 대사 (숨겨진 이야기 보고 난 뒤)
         1. 데이트 상호작용 별 대사
         2. 데이트 특별 이벤트 별 대사
         3. 선물 별 대사
         4. 만보기 수치 별 대사
   8. 상황 별 애니메이션
      1. 이동
      2. 일반 감정 표현(데이트 상호작용 용)
         1. 좋아할 때
         2. 싫어할 때
      3. 방명록
      4. 데이트 특별 이벤트 별
      5. 사진
         1. 전면
         2. 후면
2. **플레이어**
   1. 만보기
      1. 측정 방식
   2. 코인
      1. 코인 획득 방식 및 공식
      2. 코인 소모처
   3. 인벤토리
3. **데이트: 건물 VPS**
   1. 데이트코스(건물 10개 입력, 3개의 데이트코스 선정)
      1. 데이트의 개념
      2. 데이트코스 설정 방식
      3. 데이트코스 건물 유형
   2. 데이트 상호작용
      1. 클릭형(GUI 선택 방식 or 둥둥 떠다니는 음식 클릭)
         1. 음식점
         2. 카페
      2. 방명록(건물 mesh에 싸인 적용하는 형식)
         1. 보드게임 카페
         2. 노래방
   3. 사진&다이어리(후면/전면 카메라로 찍는 형식)
      1. 전면 사진 촬영 방식
      2. 후면 사진 촬영 방식
   4. 데이트 특별 이벤트
      1. 이벤트 출현 규칙
      2. 이벤트 연출 (수족관, 벚꽃, 눈, 크리스마스 트리, 불꽃놀이, 단풍, 꽃, 정원, 촛불)
4. **선물**
   1. 선물의 종류 및 아이템(호감도 수치까지)
   2. 선물 획득처(복합 쇼핑몰, 다이소, 편의점),
   3. 선물 소모처
   4. 선물 아이템 별 연출(사물이 둥둥 떠다니는 연출, 특정 건물이 일렁이는 연출)
5. **연애Talk**
   1. 질문
      1. AR 도모다치쨩
   2. 대답
      1. AR 도모다치쨩
6. **UI**
7. **Sound Effect**