1. **AR도모다치쨩**
   1. 컨셉(하나, 일본인 21살 교환학생)
   2. 스토리
      1. 일반 서사
      2. 숨겨진 이야기
   3. 세부 취향
   4. 디자인
   5. 호감도
      1. 호감도 별 보상
      2. 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. 상호작용 별 대사
      2. 만보기 수치 별 대사
   8. 상황 별 애니메이션
      1. 이동
2. **플레이어**
   1. 만보기(코인 획득 용도)
   2. 코인(선물 사는 용도)
   3. 인벤토리
3. **데이트: 건물 VPS** 
   1. 데이트코스의 설정(건물 10개 입력, 3개의 데이트코스 선정)
   2. 데이트 진행: AR 상호작용
      1. 음식 데이트(GUI 선택 방식 or 둥둥 떠다니는 음식 클릭)
      2. 방명록 데이트(건물 mesh에 싸인 적용하는 형식)
   3. 사진&다이어리(후면/전면 카메라로 찍는 형식)
   4. 특별 이벤트(수족관, 벚꽃, 눈, 크리스마스 트리, 불꽃놀이, 단풍, 꽃, 정원, 촛불)
4. **선물**
   1. 선물 획득처(복합 쇼핑몰, 다이소, 편의점)
   2. 선물 소모처
   3. 선물 종류 및 아이템
   4. 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**