1. 날 중심으로 펼쳐지는 사건 사고

* 모든 사건, 사고는 주인공, 가까운 지인들로 시작되며 마무리된다.
* 보상: 캐릭터와의 호감도? 호감도 작?, 장신구, 돈,

1. 이 세상에 없는 세상
2. 퀘스트
3. 서브 퀘스트
4. 조그만 오픈 월드

호감도 상승 효과음 애니메이션

* 미연시?
* 그림이랑 프로그래밍 빼면 나머지는 기획이 맡는 거지. 스토리도 기획 몫이라 봐야지. 각본 잘 쓰는 사람이 있다면 전체적인 방향과 틀만 잡아줄 듯. 그런데 미소녀랑 연애하는 게임은 본 지가 엄청 오래된 것 같다.
* 시나리오를 제외한다면
* **캐릭터 디자인이랑**
* **스테이터스,**
* **자금**
* **플레이어 자원의 획득**
* **및 소모 경로,**
* **분기점**
* 같은걸 설정하겠지.