O jogo é uma inspiração das situações amorosas mais difíceis ou importantes da minha vida. O sistema do jogo será feito a partir de situações de fala e interações. Terá balões de fala e conversas onde dependendo do momento o jogador terá que escolher entre 4 respostas num determinado tempo, ou seja, terá time-event. A história do jogo será feita dependendo das escolhas do jogador onde o assunto principal será a tentativa de viajar no tempo para mudar um evento da história. O design do jogo será básico, seguindo o mesmo padrão, por inspiração, do livro “diário de uma banana”.   
  
Classes  
Classe Pessoa, nela haverá o nome, idade, parentesco, falas e grau de afinidade/intimidade do jogador com a pessoa.  
Classe Jogador, nela haverá as informações do jogador, como nome de usuário e senha

Classe Personagem, nela haverá as informações do personagem do jogador, como aparência, nome, idade e escolhas.