1. 概述
   1. 养成类游戏，需要发挥美术长项，在程序压力小的情况下尽可能使玩法丰富。
   2. 玩家需要从幼年开始培养一个女孩直到成年，游戏将会有多种养成方向诸如战斗、魔法、烹饪、炼金等方向的养成，每种方向也会对应不同路线的结局。
   3. 游戏的主要玩法是通过地下城的战斗获得食材，使用获得的食材进行烹饪，以获得资源培养养成对象。
   4. 养成对象、游戏系统会根据游戏时长会进行解锁与成长，每一阶段会有不同立绘。而成长的分界线是在游戏过程中会对玩家进行考验的烹饪大赛。通过与否游戏都将继续，对象的立绘也会变更，解锁更多的内容与系统等。
2. 心流、斯金纳
3. 世界观
4. 核心体验
   1. 探索食材与食谱的内容，侧重于料理的发现与制作
5. 核心系统
   1. 主界面、养成系统、日程课程系统、战斗系统、技能系统、烹饪系统、道具系统、任务/任务板/信箱/新闻板系统、逛街系统、avg系统、换装系统、玩家设置系统、恋爱系统、考试系统、随机事件强插入系统、炼金系统、打工系统、音乐系统
   2. 系统功能与目的
      1. **主界面**：连接各系统的主入口，提供立绘展示、提供基本信息的展示、对于玩家的部分引导
      2. **养成系统**：根据游戏时间的度过与玩家的操作会影响数值，数值则会成为剧情、任务、技能学习的触发条件
      3. **日程课程系统**：消耗金钱、提供属性的成长、提供游戏内的部分攻略
      4. **战斗系统**：战斗表现、战斗道具使用、防御、逃跑等战斗选项、生命值与死亡、技能、战利品掉落
      5. **关卡系统**：食材的产出、食材的品质、战斗力的验证、对于料理方向的一些选择、怪物技能与掉落投放。
      6. **技能系统**：根据怪物受伤种类绑定食材类型、战斗系统中的技能、伤害输出手段、需要学习 与战斗或魔法属性相关
      7. **烹饪系统**：通过食材合成料理、每次合成料理都会有料理题目、不同料理会有不同的特点与属性、根据料理完成度与要求得到料理分数、根据料理分数投放金钱与声望、料理存在流派、根据食材品质与流派熟练度得到料理品质
      8. **道具系统**：管理道具的系统，战斗中使用道具，获得/使用/售卖
      9. **任务/任务板/信箱/新闻板系统**：提供任务的发布与管理，游戏中长中短期目标，邮箱提供一些npc的延迟单向互动以完善世界观，邮箱提供部分物件产出，新闻板提供tips与世界观完善
      10. **逛街系统：**触发剧情、恋爱系统的关联、一些tips
      11. **avg/剧情系统：**剧情交互的系统，剧情读表、提供人物入场出场动画等剧情演出，音乐的播放，快进点击跳过等
      12. **换装系统：**提供人物立绘的服装更换（或整体更换），收集向、提供部分数值成长
      13. **玩家设置系统：**常规的设置系统
      14. **恋爱系统：**赠与礼物、培养好感值、在最后的结局中出现结婚画面，根据好感度触发剧情、与邮箱系统相关
      15. **考试系统：**游戏中的阶段性测验、会有特殊的玩法或系统、关联结局、数值考验、不强制通过
      16. **随机事件插入系统：**一切根据时间或其他机制触发的重要剧情展现手段、一些分支选择
      17. **炼金系统：**道具的合成系统、也会投放一些食材、相关属性值会影响结局
      18. **打工系统：**提供金币产出与属性产出
      19. **音乐系统：**在游戏内根据情况播放音乐切换、根据剧情配置更改音乐