플레이어 직업: 서머너 = 소환사

유닛배치을 할 수 있는 스킬을 넣고(지면 인식)

날씨에 따라 스킬을 다양하게 사용할 수 있고(날씨 인식)

건물에 스킬이 닿으면 소멸되거나 역이용할 수 있게끔 설계

서머너 vs 카오스게이트 = 일대다 형식의 디펜스 게임을 하기

헌터물 세계관을 결합해서 게이트가 나와가지고 초월적인 힘을 얻는다거나

스킬 성장

전자 여친

데이트코스 짜주는거였다

여친에게 스텟, 성향이 있어서 그 성향에 맞춰서 건물을 찾고 데이트코스 짜는 거

호감도 시스템이 있어서 호감도를 올릴 때 마다 특정 콘텐츠가 해방

특정 콘텐츠

* 상황 별 말투가 바뀜
* 별명을 지어줄 수 있다
* 특정 가게에 대한 호감도를 많이 수집하면 특별 대사가 출력
* 치장 아이템
* 등장씬 변경(VPS 기술 이용, 벽 뒤에 숨거나 천장에서 폴짝 내려오거나)