时间：2014年11月10日晚7点

地点：网龙游泳池旁

议题：

1. 兵种出兵行数由3行增加至4行，曹操位于第二行位置。同等行数的条件下的兵种的层级高于曹操。出兵顺序为随机。
2. 制定了大致的关卡出兵规则：按照每场战役5分钟的时间段来划分简单、中等、复杂三个阶段，简单和中等阶段属于过度阶段，只出现一次，复杂阶段则是无限循环，直到碉堡被炸毁，或英雄被击败。
3. 兵种名字和血量显示：

1.小兵是没有名字的。

2.小boss和大boss是有名字的。

3.我方所有角色都不显示名字。

4.所有任务的血量和带名字的兵种，被攻击或被施法时，名字和血量显示5秒后消失。

5.被状态影响而改变阵营的兵种，按照初始的显示规则来判定。（如：我方的曹冲被对手的貂蝉魅惑，成为对方的兵种进行战斗一段时间，该时间段，曹冲的显示方式依旧如同我方兵种的规则，不显示名字。反之，对方BOSS级兵种被我方魅惑，该时间段被打，则显示名字。）

1. 状态叠加问题：凡是数值变化的状态是可以叠加。凡是特殊状态的变化是不可叠加。
2. 攻击和被攻击的距离以及伤害范围等，都按照程序格子来计算。
3. .本周美术要完成现阶段所有武器的特效，战斗UI继续完善，战斗DEMO的所有角色设计与动作，未来关卡兵种预案。
4. 本周程序继续开发DEMO战斗效果。