时间：2014年12月10日下午15点

地点：30毫升咖啡吧

议题：

1. 小兵增加盾兵职业
2. 制定出兵规律：

近攻兵=25战力

远程兵=40战力

盾兵= 35战力

初始战斗总时间为5分钟

第一波士兵出现在0秒-60秒。每5秒出兵随机1个单位。总战力在350+/分钟

第二波士兵出现在60秒-120秒。每5秒出兵随机2个单位。总战力在650+/分钟

第三波士兵出现在120秒以后直到结束或碉堡被炸毁boss出现。每5秒出兵随机3个单位。总战力在1000+/分钟

Boss出现后，士兵3秒出一个单位。士兵=550战力/分钟

攻击 防御力 血量 速度 效果触发距离 射程 触发距离内无目标

近攻兵 100 0 500 100 近身 无 立刻前进

远程兵 100 0 500 80 1/3屏 1/2屏 1秒后前进

盾兵 0 25 500 80 被攻击即触发 无 3秒后前进

Boss(廖化) 200 25 1000 100 近身 无 立刻前进

碉堡 0 50 3000 0 无 无 无

1. 每大关由原先说的10关改成5+1模式，5小关+1boss关
2. 每一大关固定得到一种副武器，其中1-5关得到武器组件。
3. 没关得到的组件用于强化武器特殊部件功能（例如：第一大关是得到步枪，那么根据1-5关分别是，1.攻击力2.射速3.子弹飞行速度4.能量耗损5.暴击率）
4. 每个数值都有固定下限值和上限值。
5. 每关根据过关评定优劣决定所获得该武器部件的得分，初步定在1-5分。
6. 同样的部件也有可能适用于其他不同的武器。比如，步枪和沙枪的“攻击力”功能可以是通用。自爆盾牌和火箭筒的“爆炸范围”功能可以通用。
7. 可以花金币或花钻石继承武器部件能力。（洗点的概念，可参考思维导图通用指纹系统洗点概念）
8. 每关其余掉落物品照旧
9. 为了丰富关卡掉落物品以及游戏各项设定，副武器加上盾的概念。
10. 黄巾军关卡出兵概念暂时先定第一关。Boss是廖化。后面关卡的制定时间根据情况待定。

本周美术完成1.黄巾军城墙。2.城墙破坏效果COCO动作。3.战斗UI调整（弹夹改为POW）

本周策划完成1.思维导图修正。2.配合程序完成黄巾军廖化关卡的数值设定。3.黄巾军兵种说明的资源列表。4.丰富副武器强化概念的设定库。