美術相關:

Buff增減益UI顏色不同

每張牌都有自己的卡面(類似效果可能會重複使用)

卡牌設計:

卡牌分類改為職業牌與通用牌

戰士牌組: 連擊(基礎)流派草稿完成

遊戲路線相關:

單一路線但路途怪物會可選，分類:基本(一定要打)跟可挑戰

戰鬥設計:

基本怪物會有或沒有條件解除buff

可挑戰怪物會有高難的條件解除buff同時會有高額獎勵

條件解除buff:需要完成特定行為才會解除

條件判斷及條件判斷的觸發時機

卡牌效果增加: 加外來牌至手牌、無效下一張牌、反傷、搜牌、傷害雙倍、連擊

回合結束不會丟光牌

**下次開會預計討論項目:**

討論資料擊結果儲存地點

卡牌設計機制更新:

1. 卡牌是否新增卡牌等級
2. Buff:觸發時機、持續時間
3. 條件解除buff:條件判斷內容、觸發時機

戰士牌組:新流派

魔法師牌組:基本流派