جلسه‌ای برای ساختار بندی پروژه انجام شد که نتیجه‌ی آن به این صورت شد:

برای پروژه نقشه‌ای در نظر گرفته شده که مانند نقشه‌ی بازی slay the spire است.

برای رودررویی‌هایی که user می‌تواند داشته باشد چهار دسته‌کلی healing spot , shop , fight , special event در نظر گرفته شده (قابل اضافه شدن). به طور کلی fight مانند داک خود پروژه است و healing spot برای بازگرداندن hp بازیکن و یا اضافه کردن max hp بازیکن استفاده می‌شود. Special event رودررویی‌های رندومی هستن که از سه رودررویی دیگر (با احتمال کمتر) و اتفاقات رندوم دیگر (با احتمال بیشتر) تشکیل شده است. Shop با منطق خود داک پیشرفته فقط آیتم‌های شاپ رندوم بوده و قابلیت ارتقای آیتم‌ها نیز وجود دارد.

آیتم‌های بازی علاوه بر داک armor و relic نیز دارند.

در fight سه دسته‌ی کلی basic enemy , mini boss , boss قرار دارد که mini boss به بازیکن relic نیز می‌دهند و boss علاوه بر relic آیتم‌های خاص نیز می‌دهند.

کاراکتر بازیکن در ران‌هایش لول‌آپ نشده (ولی لول‌آپ کلی‌تری می‌تونه داشته باشه). Statهای کارکتر بازیکن شامل hp , energy , armor , backpack capacity می‌شود که backpack capacity تعداد آیتم‌هایی که بازیکن می‌تواند حمل کند را محدود می‌کند.

انواع دشمنان مانند داک خواهد بود.

در جلسه‌ای دیگر به دو گروه تقسیم شدیم که بخش‌های از پروژه رو بزنیم : رحمانی و بابازاده، جعفرنژاد و شفقی

گروه اول بخش‌های اصلی بخش شخصیت‌ها را می‌زنند. گروه دوم بخش‌های اصلی بخش آیتم‌ها را می‌زنند.

دو برنچ به ریپازیتوری اضافه شد.