**玩法设计的一些内容**

入门的第一个怪很强力，需要使用闪避卡，成长一路再来与他战斗

有一些很强力的buff，如果选择了，就决定了流派的走向

游戏的前期大致套路是，保证生存的情况下，进行成长，也就是养着怪，但不杀掉

buff要不要分等级，史诗，神话，稀有，普通

战斗力里面是否加入色子的机制

**开会的一些讨论**

关于buff的数量决定怪物的强弱

召唤流，

玩法可行性

关于存档

失败的时候结局比较简略

关于动画的跳过