2020

版本1.0

///

12/5 六 遊戲基礎框架實作(地圖、怪物:火元素)

12/6 日 修正raycast2D的瞄準問題

12/12 六 玩家腳色實作

12/13 日 基本UI介面架設

12/14~18 一~五 腳色技能樹及武器系統實作

12/19~20 六~日 存檔機制實作(從Json到二元存檔)

12/21~25 一~五 腳色技能樹存檔與遊玩場景衝突Debug

武器系統實裝

升級系統完成

12/26 六 怪物隨機Buff系統(增加遊戲性)