

組員	工作
1 號組員	
邱英瑛	音效配置(攻擊、回血和 BGM 等) 攻擊和回血粒子特效
黃王煜	Asset 挑選，場景的搭建 第三人稱相機
王俊皓	玩家動作(移動、跳躍、轉向、攻擊、狀態機(自製))、動畫 玩家攻擊目標選擇 回血道具實作、基礎血量控制簡易 API 敵人、道具擺放
李福昌	怪物移動（環狀趨近/直線逼近）、怪物攻擊（近戰/遠攻）、怪物聚集、怪物碰撞、調適怪物參數（離玩家最近距離、可否遠攻、傷害、遠攻觸發點..etc）
廖士傑	動態 GUI(血量、計時、怪物擊殺數)、關卡間的處理(切換關卡時保存玩家資訊、場景切換等等)、主選單、Win 與 GameOver