| 組員 | 工作 |
| --- | --- |
| 1號組員 |  |
| 2號組員 |  |
| 3號組員 |  |
| 4號組員 |  |
| 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 |