|  |  |
| --- | --- |
| 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 |
| 黃壬煜 | 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 |