前．大學四年的時間非常短，幾乎沒有什麼時間失敗，請閱讀此文件的人以戒慎恐懼的心情閱讀及修改，若有修改一定要討論並更新，另外每天最晚12:10一定要睡。

遊戲設定

在正式的設計視察能找到約55%的缺失。

人工視察找到錯誤的效率為測試的20倍，平均一小時的視察可省去平均33小時的維護工作，所以請互相檢視戰友的設計吧！

格鬥遊戲不同於動作遊戲的幾點：

1. 格鬥遊戲的動作判定只要擊中就不會miss。
2. 人物的絕招只要按錯就會放不出來。
3. 絕招傷害變化小。
4. 動作的組成為：預備動作>開始動作>收尾動作
5. 可以把人物的許多小招以不重複的方式接在一起成為combo攻擊。

解析度只有1024\*768(4:3),1280\*800(16:10)這兩種，全螢幕也是這兩種解析度。

三種模式

story故事模式

詳情請看故事劇情。

arcade連打模式

就沒有故事的打所有人打一遍，失敗結束

Vs 對打模式

Vs. player 跟玩家打

Vs. com 跟電腦打

Vs. Internet 連線對打

[2.0]

闖關模式

[end]

每次戰鬥都會存記錄檔

只記按鍵、血量、人物換格