動機:

起初在決定主題的時候發現我們都有玩一種大多人目前很少玩的遊戲，”格鬥遊戲”，而且這個主題會在實作上碰到許多圖形處理的問題，並且解色數量也是個問題，所以我們認為這個主題夠難，也符合老師所提出的遊戲規範，最終選則這個當作我們這學期的C++由主題。

分工:

游明憲:程式撰寫、圖形設計、主體程式與戰鬥角色撰寫。

龍昱達:程式撰寫、圖形設計、副程式與遊戲環境撰寫。