

# **Computer Engineering**

## **Chulalongkorn University**

**Design Document for:**

# **Maniac Spinner**

**The Puzzle Game**

“The Ball Ball & Ball”™

All work Copyright ©2005 by CP CU

Written by Maniac Spinner Team

Version # 1.00

Tuesday, September 20, 2005

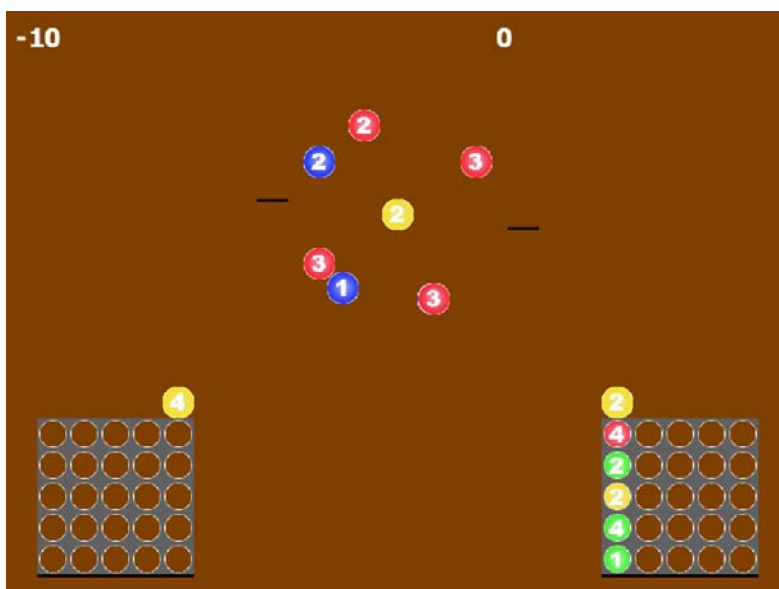
# Table of Contents

<b>MANIAC SPINNER</b>	<b>1</b>
<b>DESIGN HISTORY</b>	<b>3</b>
VERSION 0.1 BETA	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
VERSION 0.2 BETA	4
VERSION 0.3 BETA	5
VERSION 0.4 BETA	7
VERSION 0.5 BETA	9
VERSION 0.6 BETA	10
VERSION 0.7 BETA	10
VERSION 1.0 RELEASE	10
<b>GAME OVERVIEW</b>	<b>11</b>
PHILOSOPHY	11
<i>Philosophical point #1</i>	11
<i>Philosophical point #2</i>	11
COMMON QUESTIONS	11
<i>What is the game?</i>	11
<i>Why create this game?</i>	12
<i>What do I control?</i>	12
<i>How many characters do I control?</i>	12
<b>FEATURE SET</b>	<b>12</b>
GENERAL FEATURES	12
GAMEPLAY	12
<b>THE GAME WORLD</b>	<b>13</b>
OVERVIEW	13
GAME ENGINE	13
<b>USER INTERFACE</b>	<b>14</b>
OVERVIEW	14
<b>MUSICAL SCORES AND SOUND EFFECTS</b>	<b>14</b>
OVERVIEW	14
<b>SINGLE-PLAYER GAME</b>	<b>15</b>
OVERVIEW	15
HOURS OF GAMEPLAY	15
VICTORY CONDITIONS	15
<b>MULTIPLAYER GAME</b>	<b>15</b>
OVERVIEW	15
MAX PLAYERS	15

## Design History

### Version 0.1 beta

- ✚ เป็นเวอร์ชันทดลองเวอร์ชันแรก
- ✚ มีการทำแต้มได้ โดย ถ้าสามารถเรียงเบอร์หรือสี เหมือนกัน 3 อันขึ้นไปก็จะหายไป สามารถเรียงได้ 3 แบบ คือ 1. ตามแนวนอน 2 ตามแนวตั้ง 3 ตามแนวทแยง
- ✚ มีการเก็บคะแนน ตามจำนวนลูกบอลสามารถทำให้หายไป โดยที่
  - ❖ ถ้าเป็นหมายเลขเดียว ( โดยไม่สนใจสี ) ถ้าทำให้เรียงกัน
    - ✓ ถ้าเรียงกัน 3 ตัว จะได้ + 30 คะแนน
    - ✓ ถ้าเรียงกัน 4 ตัว จะได้ + 30 คะแนน
    - ✓ ถ้าเรียงกัน 5 ตัว ขึ้นไป จะได้ + 60 คะแนน
  - ❖ ถ้าเป็นหมายเลขเดียวกัน และมีสีเดียวกัน ถ้าทำให้เรียงกัน
    - ✓ ถ้าเรียงกัน 3 ตัว จะได้คะแนน + 60 คะแนน
    - ✓ ถ้าเรียงกัน 4 ตัว จะได้คะแนน
    - ✓ ถ้าเรียงกัน 5 ตัว ขึ้นไป จะได้
  - ❖ ถ้าเป็นสีเดียวกัน ( โดยไม่สนใจหมายเลข) ถ้าทำให้เรียงกันจะได้คะแนน + 30
    - ✓ ถ้าเรียงกัน 3 ตัว จะได้ + 30 คะแนน
    - ✓ ถ้าเรียงกัน 4 ตัว จะได้ + 30 คะแนน
    - ✓ ถ้าเรียงกัน 5 ตัว ขึ้นไป จะได้ + 60 คะแนน
- ✚ มีการล้มตาราง ( flush Table) เพื่อเทลูกบอลให้ตารางทิ้งไปทั้งหมดโดยมีการลดคะแนน 10 คะแนน ต่อการกด flush 1 ครั้ง
- ✚ มีลูกบอลที่เป็นตัวกำหนดคะแนนพิเศษหากสามารถทำให้ลูกบอลในตารางของเราหายไป โดยที่หมายเลขหรือสีตรงตามลูกบอลที่โชว์ตรงกลางก็จะได้คะแนนพิเศษ ( ยังไม่ได้คิดคะแนนให้)
- ✚ สามารถเล่นได้ 2 คน
- ✚ ยังไม่มีการจับเวลาเพื่อให้เกมจบ เพื่อหาคะแนนสูงสุดในเกม



รูป 1.1 : รูปภาพภายในเกม Version 1.0 beta

### Version 0.2 beta

- ✚ ทำการเพิ่มภาพพื้นหลังให้แก่น้ำจอของการเล่นเกม
- ✚ เพิ่มการโชว์การคำนวณคะแนนของแต่ละครั้งที่สามารถทำลายลูกบอลได้ จากคะแนนที่ได้ และจำนวนที่ลูกบอลถูกทำลาย เช่น สามารถทำลายได้ 3 ลูก จะโชว์คำอธิบายว่า 30 x 1 แต่หากสามารถทำลายได้โดยที่มีสีเหมือนกันและตัวเลขเดียวกันจะโชว์คำอธิบายว่า 30 x 1 30 x1
- ✚ ได้ทำการเพิ่มโค้ดในส่วนของการคิดคะแนนเมื่อทำลายลูกบอล โดยที่ลูกบอลที่ทำลายไป มีสีเหมือน หรือ ตัวเลขเหมือนกับ ลูกบอลตรงกลางที่โชว์ขึ้นมากลางลูกบอลที่หมุนอยู่
- ✚ ทำการเพิ่มหน้าจอใต้ก่อนการเข้าเล่นเกม ให้มีปุ่มเพื่อ play game และ exit game และเพิ่มภาพพื้นหลัง
- ✚ ทำการเปลี่ยน bar ที่ใช้ในการหิบลูกบอลจากส่วนที่หมุนให้มีสีสันที่สว่างขึ้น(สีแดง) เพื่อที่จะทำให้มองเห็นได้ชัดเจนมากขึ้น
- ✚ ทำการเปลี่ยนสีตารางในให้มีสีแดง เพราะพื้นหลังเมื่อเปลี่ยนไปแล้วจะทำให้ดูไม่สวยงาม



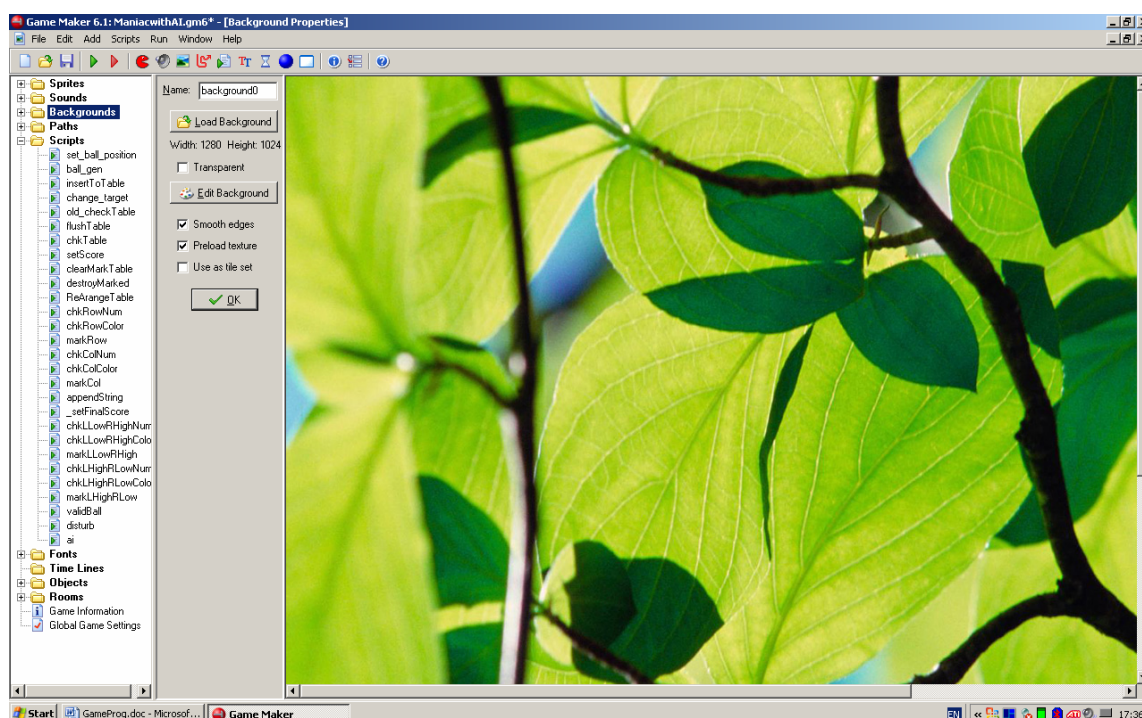
### Version 0.3

เนื่องจากใน version ที่แล้วมีปัญหาในส่วนของ เอนจินของเกมที่ไม่ Implement ขึ้นในครั้งแรก ทำให้การนำไปทำต่อขุดทำได้ยากมากขึ้นจึงได้ทำการรีระบบของตัวเกมเสียใหม่โดยจากการที่ทำทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นการคิดคะแนน การย้ายลูกบอล การจัดการตารางของการเล่น การควบคุมลูกบอลเสียใหม่ทั้งหมด เพื่อที่จะได้สามารถทำงานได้มากขึ้นและมีการต่อขุดได้ง่ายมากขึ้น จึงทำการแยกการควบคุมในส่วนต่างๆของเกมไปเป็น module ย่อยๆเพื่อที่จะได้ทำให้อ่านง่ายและสามารถหาข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นได้ง่ายมากขึ้นอีกด้วยโดยทำการแบ่งเป็น module ย่อยๆคือ

1. การตั้งตำแหน่งของลูกบอล

2. การ random เกิดของลูกบอล
3. การใส่ลูกบอลลงในตาราง
4. การล้างตาราง
5. ตรวจสอบตารางว่าสามารถทำให้ลูกบอลหายได้หรือยัง หรือว่าสามารถทำลายแบบพวงได้หรือไม่
6. การคิดและโชว์คะแนน
7. การล้างตาราง
8. การปรับตาราง
9. การตรวจสอบตัวเลขในแต่ละแถว
10. การตรวจสอบสีในแต่ละแถว
11. การตรวจสอบตัวเลขในแต่ละคอลัมน์
12. การตรวจสอบสีในแต่ละคอลัมน์
13. การ มาร์ค ในแต่ละแถวที่สามารถทำลายได้ (เหตุผลที่ต้องทำตำแหน่งเพราะว่า จะทำให้การคิดการทำลายแบบ chain ทำได้ง่ายขึ้น)
14. การ มาร์ค ในแต่ละคอลัมน์ที่สามารถทำลายได้
15. การจัดการโชว์คำอธิบายในการคิดคะแนน
16. การตรวจสอบเกี่ยวกับการทำลายในแนวทแยง
17. การตรวจสอบว่าเป็นบอลที่สามารถทำลายได้หรือไม่ในการทำลายแบบปกติ

ซึ่งฟังก์ชันต่างๆเหล่านี้ที่แยกแยะออกมาทำให้สามารถ debug เกมได้ง่ายมากขึ้นเพราะเราจะรู้ทันทีในการเกิดข้อผิดพลาดของเกมว่าเกิดจากอะไร และต้องเข้าไปแก้ไขที่ไหน ซึ่งต่างจากเมื่อก่อนที่มีฟังก์ชันเดียวจัดการทุกอย่างทำให้หาที่ผิดได้ยากและทำการเพิ่มสิ่งต่างๆได้ยากมาก



## Version 0.4

หลังจากที่ได้จัดทำเกมแข่งกันต่าง ๆ ออกมาได้แล้วนั้น ส่วนของการแก้เกมกันของการเล่นแบบ 2 player ก็ยังไม่ได้จัดทำขึ้น ( คือเพื่อทำหลายลูกบอลได้มากแล้วจะมีลูกบอลที่ไม่สามารถทำลายได้ จะทำให้หายได้วิธีเดียวก็คือการ flush ตารางเท่านั้นทำให้เล่นได้ยากมากขึ้น ) ซึ่งเมื่อก่อนการเพิ่มในส่วนตรงนี้ทำได้ยากเนื่องจากไม่รู้ว่าจะเพิ่มที่ตรงไหนของ โค้ดของโปรแกรม ตอนนี้เราก็สามารถเพิ่มในส่วนนี้เข้าไปได้ง่ายมากขึ้น และได้จัดทำใส่เบอร์ใส่สีให้แก่ลูกบอลแต่ละลูกแต่ละตัวเลข แต่ละสี คือ

เบอร์ \ สี	สีน้ำเงิน	สีเขียว	สีเหลือง	สีแดง
1	0	4	8	12
2	1	5	9	13
3	2	6	10	14
4	3	7	11	15

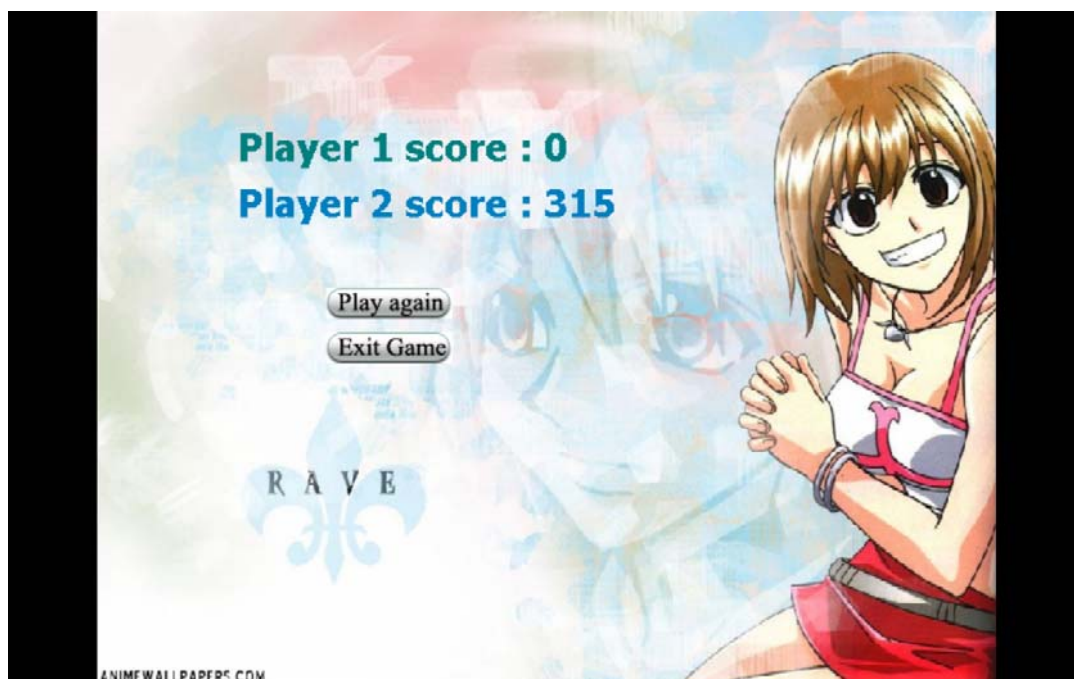


ซึ่งสามารถแบ่งชนิดได้ง่ายมากขึ้น ต่อมาเราได้มีการเพิ่มในส่วนของเกมพิเศษ ก็คือ การทำลายลูกบอลให้มี หรือว่า ตัวเลข เหมือนกับบอลตรงกลางโดนให้มีคะแนนเพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม และได้เพิ่มส่วนของการเล่น chain เข้าไปทำให้สามารถเล่นได้สนุกมากขึ้น

ส่วนต่อมาที่เราเพิ่มเข้าไปก็คือ การเล่นแบบ 1 player ก็คือการเล่นคนเดียวและการเล่นกับ computer ซึ่ง computer ที่เราได้เขียนขึ้นนั้นยังไม่ฉลาดเท่าไรเพราะทุกอย่างเป็นแบบ random ไม่ว่าการไปถึงลูกบอลจากตรงกลาง การหย่อนลูกบอลลงไปในตาราง computer ตัวนี้ไม่ได้มีการคิดว่าสมควรจะไปดึงบอลตัวไหนออกไปก่อนหรือยังและไม่ได้มีการคิดว่าควรหย่อนบอลลงในตารางอย่างไรจึงจะทำให้ได้คะแนน computer ตัวนี้ได้แต่ random ทำคำสั่ง ทุกๆ 10 steps (30 steps = 1 second ) ทำให้ไม่ค่อยฉลาดมากขึ้นเท่าไร



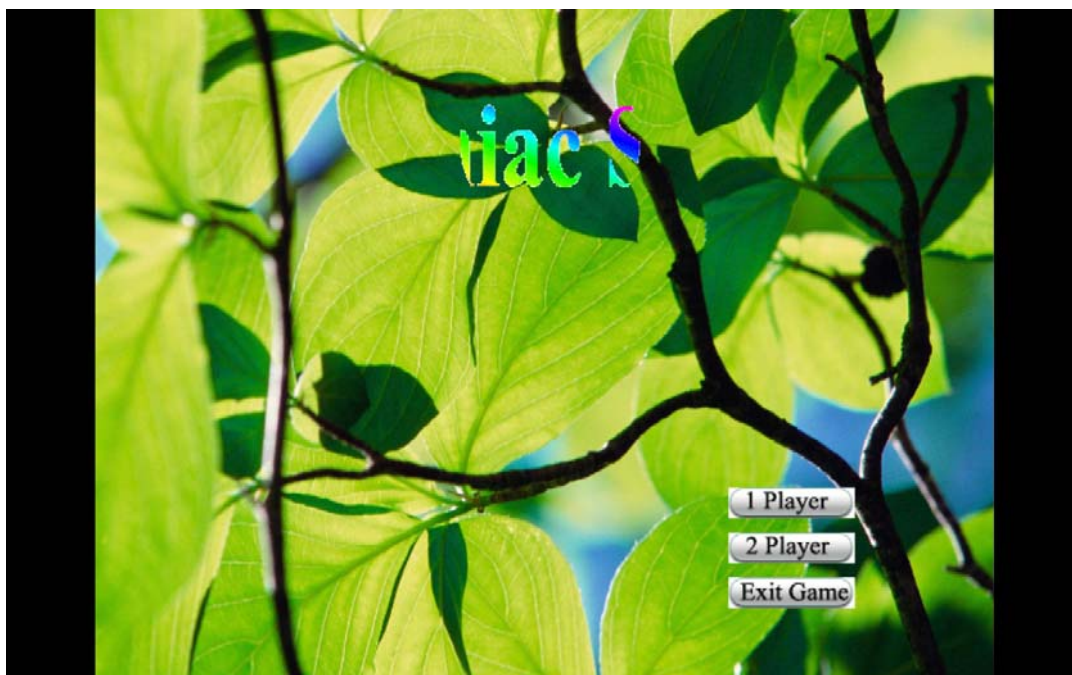




### Version 0.5

ต่อมาก็เพิ่มในส่วนของการมีการจับเวลาในการเล่นแต่ละครั้ง ตอนนี้กำหนดลงไปประมาณ 1 : 30 นาที ต่อ การเล่น 1 ครั้ง เมื่อเล่นจนมีคนแพ้หรือว่าเวลาหมดก็จะตัดไปสู่หน้าจอของการสรุปยอดรวมของคะแนนของแต่ละ player ซึ่งในหน้านี้ก็จะมีปุ่มเพื่อที่จะให้สามารถกลับไปเล่นใหม่หรือว่าออกจากเกมได้

ในส่วนนี้ก็ได้เพิ่มเสียง background music หรือ effect music ต่างๆลงไปทำให้ตัวเกมน่าเล่นมากยิ่งขึ้น แต่เนื่องจาก ในเรื่องของ graphics เรายังไม่ได้มีการพัฒนามากเท่าไร ทำให้ตัวเกมยังดูเดิมๆ เหมือนไม่มีอะไรเปลี่ยนแปลงไปเท่าไรเลยทำให้ดูแล้วไม่ค่อยน่าเล่นเท่าไร และก็ในส่วนของคุณบอลยังดูไม่สวยและน่าเล่นได้เท่าไร ซึ่งเราก็จะพยายามพัฒนาต่อไปให้ดีขึ้น



### Version 0.6

ในเวอร์ชันนี้เราได้ทำการเพิ่มในส่วนของการคิดคะแนนที่เป็นระบบมากยิ่งขึ้น โดยใช้สูตรคำนวณคะแนน คือ ทำให้เราได้มีมาตรฐานในการเก็บคะแนนมากขึ้น เพื่อที่ผู้เล่น ขณะที่กำลังเล่นแล้วจะได้รู้ว่าตัวเองต้องทำคะแนนอีกเท่าไรเพื่อที่จะชนะ หรือว่า ได้เท่าเทียมกัน

### Version 0.7

ในเวอร์ชันก่อนหน้านี้มีส่วนที่ต้องแก้ไขคือ การกำหนดเวลาในการเล่น ซึ่งตอนแรกกำหนดเอาไว้ 1: 30 นาที ต่อครั้งในการเล่น ทำให้มีความรู้สึกเหมือนกับว่า น้อยไปในการเล่นแต่ละครั้ง จึงมีความคิดว่า ควรจะสามารถกำหนดได้ว่าจะใช้เวลาในการเล่นแต่ละครั้งเท่าไร 1 , 2 ,3 หรือว่า เล่นไปเรื่อยๆ

### Version 1.0 (Release)

เพิ่มในส่วนของหน้า Option เพื่อให้ปรับเวลาได้โดยปรับได้ตั้งแต่ 30 วินาที ถึง 180 วินาที และหน้า Credit รวมทั้งได้ทำการสร้างตัวติดตั้งเพื่อง่ายต่อการใช้งานและเผยแพร่ ทำการปรับปรุง Graphic และ ระบบเสียง ขึ้นสุดท้าย

เปลี่ยน Function การคิดคะแนนตามความยากง่ายของการเกิด Chain และ Combo

## Game Overview

### Philosophy

#### Philosophical point #1

เกมส์นี้เป็นเกมส์ประเภทฝึกเชาว์ปัญญา มีไว้เพื่อความบันเทิงสำหรับคนต้องการฝึกสมาธิ และใช้สติปัญญาในยามว่างให้เกิดประโยชน์ รวมทั้งเกมส์สามารถช่วยฝึกสมาธิได้ สำหรับบุคคลที่เป็นโรคสมาธิสั้น ยิ่งไปกว่านั้นเกมส์นี้ยังสามารถใช้ในการฝึกความรอบคอบของผู้เล่นได้อีกด้วย

#### Philosophical point #2

เนื่องจากคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันได้มีทรัพยากรในระบบเป็นจำนวนมาก นั้นหมายความว่าคอมพิวเตอร์ในปัจจุบันมีขีดความสามารถสูงมากในการตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ อีกทั้งคอมพิวเตอร์มากกว่า 80 % ของผู้ใช้ทั่วโลกเป็นระบบ Win32 และเกมส์นี้ไม่ได้ใช้ความต้องการของคอมพิวเตอร์สูงมากนัก ดังนั้นเราจึงมีความมั่นใจเป็นอย่างมากว่าเกมส์ของเราสามารถเข้าถึงผู้ใช้คอมพิวเตอร์ได้ทุกรูปแบบรวมทั้งสามารถเล่นได้กับเครื่องคอมพิวเตอร์ในระบบ Win32 ทั่วโลก

### Common Questions

#### What is the game?

เกมนี้มีผู้สร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อพัฒนาทักษะ ความสามารถในการคิดและคำนวณถึงเหตุการณ์ต่างๆในปัจจุบันถึงอนาคตเพราะเกมนี้จำเป็นที่จะต้องคิดและคำนวณไว้ก่อนว่าจะต้องทำอะไรเพื่อที่จะทำให้คะแนนในแต่ละครั้งของการทำลายลูกบอลได้มากหรือว่าทำลายได้มากมาย เกมนี้มีลักษณะที่ต้องเลื่อนลูกบอลจากวงกลมตรงกลางออกมาแล้วนำมาจัดเรียงในตาราง 5 x 5 โดยต้องมีการเรียงกันในลักษณะตัวเลขหรือสีให้เหมือนกันมากกว่า 3 ลูกบอลขึ้นไป และหากสามารถทำลายได้แถวหนึ่งแล้วลูกบอลที่อยู่ด้านบนตกลงมาแล้วสามารถทำลายได้เพิ่มก็จะมีการคิดคะแนนเพิ่มขึ้นให้อีก ซึ่งการทำลายลักษณะนี้จะทำให้เกิดลูกบอลที่ไม่สามารถทำลายได้ขึ้นที่ตารางของฝ่ายตรงข้ามซึ่งลูกบอลนี้จะทำให้หายไปได้เพียงอย่างเดียวก็คือการ flush ตารางที่เล่นของผู้เล่นนั้นเท่านั้น ซึ่งลูกบอลนี้หากมีมากจนเกินไปจะทำให้ไม่สามารถเล่นหรือทำคะแนนได้ ทำให้จำเป็นต้อง flush ตารางอยู่ดี เกมนี้จะชนะกันได้ก็คือการทำคะแนนให้มีคะแนนมากกว่าอีกฝ่ายในเวลาที่กำหนด

### Why create this game?

เนื่องจากเราได้แรงบันดาลใจจากเกมหนึ่งที่ทางคณะวิศวกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้เล่นกัน และเคยมีการจัดแข่งขันขึ้นภายในใจคณะ ทำให้เกิดแนวความคิดเกี่ยวกับเกม Puzzle ที่มีแนวการเล่นคล้ายๆกับเกมนี้ จึงตัดสินใจทำเกมนี้

### What do I control?

ปุ่มในการบังคับ

Player 1	Player 2
A - หยิบและปล่อยลูกบอล	I - หยิบและปล่อยลูกบอล
Z - เลื่อนลูกบอลไปในทางด้านซ้าย	K - เลื่อนลูกบอลไปในทางด้านซ้าย
X - เลื่อนลูกบอลไปในทางด้านขวา	L - เลื่อนลูกบอลไปในทางด้านขวา
S - ทำการ flush ตาราง	O - ทำการ flush ตาราง

### How many characters do I control?

เกมนี้สามารถเล่นได้ทั้ง 2 คนหรือว่า 1 คนก็ได้ และเล่นเพื่อการแข่งขันหรือว่าเล่นเพื่อฆ่าเวลาไปก็ได้

## Feature Set

### General Features

- 🚦 Puzzle
- 🚦 Two Player
- 🚦 One Player vs. Stupid AI.
- 🚦 Time setting with Time Trial Mode
- 🚦 Easy to play

### Gameplay

คุณจะได้เข้าสู่โลกของลูกบอลที่มีลูกบอล 4 สี 4 ตัวเลข (1 สี 4 ตัวเลข) แล้วจะได้เล่นเหมือนกับการเล่น bingo ทำให้คุณต้องคิด คิด คิด และ ก็คิด เพื่อที่จะสามารถนำลูกบอลเหล่านั้นที่คุณเลือกมาทำการเรียงกันเพื่อจัดหรือว่าทำลาย เพื่อให้ได้มาซึ่งคะแนนให้คุณเก็บเป็น high score ได้ เพื่อแสดงให้เห็นเพื่อนของคุณดู หรือว่า อวดบุคคลอื่นๆที่จะมาเล่นเกมนี้อีกด้วย นอกจากนั้นในเกมส์ยังมี

การก่อกวนผู้เล่นอื่น โยนการส่ง Ball ที่ไม่สามารถทำลายได้นอกจากการ Flush (ที่จะลบ 10 คะแนน)  
ไปก่อกวนผู้เล่นอื่นเพื่อความสนใจ

## The Game World

### Overview

เราทำแค่ 2D เท่านั้น ทำให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ง่ายต่อการเล่น ง่ายต่อการมอง  
อีกด้วย รวมทั้งใช้สีสันสดใสสบายตา รวมทั้งเสียงประกอบที่เร้าใจ

### Game Engine

เนื่องจากเกมนี้เป็นเกมส์แนว Puzzle ซึ่งไม่จำเป็นต้องใช้ความสามารถของตัว Engine  
มากมาย เราจึงเลือก Game Maker version 6.0 ในการทำเกมนี้ เนื่องจากตัวโปรแกรมนี้เป็นตัวที่ทำ  
ขึ้นมาเพื่อสร้างเกมแนวนี้ได้ดีเยี่ยมอยู่แล้ว อีกทั้งมีภาษาที่ใช้งานในการเขียน Script ค่อนข้างง่าย คือ  
GML อีกทั้งเกมส์นี้ใช้ Engine ในการประมวลผลส่วนใหญ่เป็นเพียงแค่การประมวลกับ Array of  
Integer แบบ 2 มิติ และใช้การควบคุมดังกล่าวไปสั่งงาน GUI อีกทีหนึ่งซึ่ง GML มีความสามารถในการ  
จัดการกับ GUI ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสามารถจัดการกับ Event ที่เกิดขึ้นบน GUI แล้วเรียก  
Engine ทำงานอีกทีหนึ่งได้

โดย Engine ของเกมส์ที่ทำการ Implements ขึ้นได้ใช้จำนวนการแตกของลูกบอลและคิด  
คะแนนในแต่ละรอบ โดยทำการสแกนตาราง 5\*5 เป็นจำนวน 4 ครั้งติดต่อกันเพื่อสแกนแนวตั้ง  
แนวนอน แนวทะแยง 2 ครั้ง ต่อการคิดรอบหนึ่งครั้ง โดยคิดว่าการแตกรอบแรกสุดที่ปล่อยลูกบอลลง  
สู่ตาราง คือ Chain ที่ศูนย์ (Chain หมายถึงการแตกต่อเนื่องโดยเกิดจากการใส่ลูกบอลเพียง 1 ลูก) จะ  
ทำการสแกน chain ต่อไปเป็นทุก ๆ 0.5 วินาที และมีสูตรการคิดคะแนนการแตกแต่ละครั้งดังนี้

$$\text{score ครั้งนั้น} = 10 \times n \times (c^2 + n - 2)$$

โดย  $n$  = จำนวนลูกที่แตกในครั้งนั้น

โดย  $c$  = จำนวน chain ขณะนั้น

โดยการคิดแต่ละรอบจะมีการบวกคะแนนได้ 4 ครั้ง ต่อการคิด chain 1 ครั้ง อีกทั้งถ้าแต่ละ  
ครั้งเงื่อนไขการแตกไม่ว่าในแนวใดก็ตาม (เลขเดียวกันหมด หรือ สีเดียวกันหมด หรือทั้งเลขทั้งสี  
เดียวกัน) ไปตรงกับหมายเลขพิเศษในขณะนั้นจะได้ Bonus (เลขเดียวกัน หรือ สีเดียวกันหมด ได้  $\times$   
2, เลขและสีตรงกัน  $\times$  4)

## User Interface

### Overview

สำหรับ User Interface ได้ออกเป็นหน้าแรก และให้เลือกว่าเข้าสู่หน้าจอของ Single Player Mode หรือ 2 Players Mode หรือ หน้า Option และ หน้า Credit และเมื่อเล่นเกมเสร็จจะขึ้นหน้าแสดงผลการเล่น

ในหน้าจอของ Single Player Mode และ 2 Players Mode เราใช้รูปภาพที่ทำเป็นลูกบอลในสีต่างๆและตัวเลขต่างๆเพื่อให้ง่ายต่อการจดจำและมีภาพตารางที่แสดงให้เห็นถึงการจัดเรียงลูกบอลในตารางนี้ได้เหมือนกับเกม Bingo ที่ต้องหยอดเหรียญใส่ลงในตารางแบบนี้ แล้วก็แข่งขันกัน แต่เกมของเราใช้ในการเก็บคะแนนแทน โดยผู้เล่นแต่ละคนจะมีตารางเป็นของตัวเอง อีกทั้งจะต้องแย่งลูกบอลจากถาดวงกลมตรงกลางจอ ซึ่งลูกบอลได้วิ่งเป็นวงกลมในถาดนั้นด้วยความเร็วแตกต่างกันไม่แน่นอน โดยจะมีไม้ให้ใช้จับคักลูกบอลคนละอัน ไม้ดังกล่าวจะจับได้ต่อเมื่อลูกบอลที่คักมาก่อนได้ถูกหย่อนลงไป ในตารางแล้วเท่านั้น ส่วนการแตกของลูกบอลจะเกิดขึ้นทุกครั้งที่มีการหย่อนลูกบอลลงไปแล้ว ตรงตามเงื่อนไข และจะคิดต่อไปทุก 0.5 วินาที ตราบเท่าที่ยังมีการแตก

ความแตกต่างของ Single Player Mode และ 2 Players Mode คือ ผู้เล่นจะต้องเล่นกับ AI แทนที่จะเล่นกับผู้เล่นด้วยกัน

สำหรับหน้า Option มีไว้ให้ ตั้งว่าจะเล่นแต่ละเกมกี่นาทีกี่นาที ซึ่งตั้งได้ตั้งแต่ 30 วินาที ถึง 3 นาที

## Musical Scores and Sound Effects

### Overview

เนื่องจากเป็นเกมที่เน้นความเร็วในการเล่น จึงได้เลือกเสียงที่ฟังดูคึกคักสนุกสนาน มาใช้ประกอบเกม เพื่อความตื่นเต้น

## Single-Player Game

### Overview

ในโหมดเล่นคนเดียว จะเป็นการเล่นแข่งกับคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นเสมือนโหมดที่ให้ฝึกฝีมือให้พร้อม ก่อนที่จะเล่น โหมดเล่นสองคน

### Hours of Gameplay

เกมนี้ใช้เวลาในการเรียนรู้การเล่นเบื้องต้นค่อนข้างเร็ว ประมาณ 10 - 15 นาที แต่การที่จะเล่นให้คล่องถึงระดับสูงสุดของเกมต้องใช้เวลาประมาณ 10 ชั่วโมง

### Victory Conditions

เกมนี้ใช้คะแนนเป็นเครื่องมือในการตัดสิน โดยมีระยะเวลาเป็นตัวบ่งบอกจุดสิ้นสุดของการแข่งขัน โดยผู้ที่ได้คะแนนมากกว่าจะเป็นผู้ชนะ

## Multiplayer Game

### Overview

เกมนี้ก็จัดทำขึ้นเพื่อเล่น 2 คนอยู่แล้วเพราะจะได้สร้างความสัมพันธ์และใกล้ชิดกันในหมู่เพื่อนฝูงและครอบครัวพี่น้อง

### Max players

เกมนี้เล่นได้มากที่สุด 2 คน เพราะว่า ในเรื่องของหน้าจอในการแสดงผลของคอมพิวเตอร์