

Game Design Document

CANDY CRUSH SAGA

Họ và tên: Ma Nhật Biển

TÓM TẮT

Đây là bản Game Design Document phân tích về trò chơi Candy Crush Saga, một tựa game được phát hành năm 2012 và gây tiếng vang lớn với lối chơi đơn giản nhưng mới mẻ, cuốn hút số lượng người chơi đông đảo ở mọi lứa tuổi. Với khả năng của một Game Designer mới bắt đầu vào nghề, GDD này sẽ có nhiều thiếu sót, tuy vậy em rất mong sẽ nhận được những lời góp ý chỉnh sửa từ những tiền bối đọc được bài phân tích này. Em xin cảm ơn ạ!

Nội dung của tài liệu gồm có:

- Giới thiệu tóm tắt tựa game.
- Mô tả về lối chơi và các game element, game mechanic có trong game.
- Các yếu tố hấp dẫn.

MỤC LỤC

TÓM TẮT	2
MỤC LỤC.....	3
I/ GIỚI THIỆU TÓM TẮT	4
II/ LỐI CHƠI	5
III/ GAME ELEMENT	6
IV/ GAME MECHANICS	7
1. Cơ chế Match-3	7
2. Cơ chế tương tác.....	7
3. Cơ chế sinh kẹo	8
4. Cơ chế tính điểm.....	8
5. Cơ chế thắng thua	8
6. Cơ chế bảo hộ	8
7. Cơ chế phần thưởng.....	9
V/ CÁC YẾU TỐ THU HÚT	10

I/ GIỚI THIỆU TÓM TẮT



Giai đoạn 2010 là quãng thời gian mà các tựa game thuộc nhiều thể loại gia nhập vào thị trường game Việt Nam và gây nên tiếng vang lớn với nhiều cái tên đáng nhớ: My Talking Tom, Temple Run, Subway Surfer,... Và không thể không kể đến Candy Crush Saga, tựa game cho đến thời điểm hiện tại vẫn mang một sức hút riêng mà không tựa game nào có thể thay thế.

Candy Crush Saga đưa ta vào một thế giới với đầy kẹo ngọt và đầy màu sắc. Công việc của người chơi là di chuyển các viên kẹo để chúng kết nối với nhau, thu thập điểm và vật phẩm để hoàn thành nhiệm vụ.

Với lối chơi đơn giản, màu sắc đáng yêu, âm thanh thu hút, tựa game dễ dàng lấy được cảm tình từ người chơi.

II/ LỐI CHƠI

Với thể loại Match-3, Candy Crush Saga có lối chơi vô cùng dễ hiểu: di chuyển các đối tượng để đạt bộ 3 giống nhau.

Mỗi vòng chơi, người chơi sẽ có số lượng di chuyển cố định. Người chơi cần phải di chuyển các viên kẹo để hoàn thành nhiệm vụ và cố gắng đạt thành tích cao nhất có thể.

Mỗi khi hoàn thành các nhiệm vụ, người chơi sẽ mở khóa các vòng chơi mới với độ khó cao hơn.

Mỗi vòng chơi sẽ có đánh giá mức độ hoàn thành dựa trên sao. Điểm số càng cao thì mức sao càng cao, tối đa 3 sao.

Ngoài các bộ 3 thì người chơi có thể ghép bộ 4, bộ 5 đối tượng giống nhau để có được các viên kẹo “xịn” hơn.

III/ GAME ELEMENT

Đối tượng chính trong Candy Crush Saga là những viên kẹo với các màu sắc và hình dạng khác nhau, gồm:

- Kẹo cam, hình thoi.
- Kẹo xanh lá, hình vuông.
- Kẹo tím, hình bông hoa 6 cánh.
- Kẹo xanh dương, hình tròn.
- Kẹo đỏ, hình xúc xích.

Bên cạnh đó, có các loại kẹo có chức năng đặc biệt, có được khi đạt các bộ 4, bộ 5, gồm:

- Kẹo sọc, có sọc trên kẹo.
- Kẹo nổ, được bọc một vỏ kẹo cùng màu.
- Kẹo cầu vồng, màu đen với các chấm màu trên kẹo.
- Kẹo cá, hình con cá.

Ngoài ra, sẽ có các vật phẩm nhiệm vụ, vật phẩm chức năng cũng như những đối tượng cản trở, tăng độ khó cho game.

Candy Crush Saga có đơn vị tiền tệ là gold bar và được sử dụng cho nhiều mục đích.

IV/ GAME MECHANICS

Có rất nhiều cơ chế có trong Candy Crush Saga, bao gồm:

1. Cơ chế Match-3

Là lối chơi của tựa game, người chơi hoán chuyển vị trí của hai viên kẹo mỗi lượt chơi. Mỗi khi có 3 viên kẹo cùng màu trở lên ở cạnh nhau thì sẽ biến mất và hoàn thành lượt.

Các bộ trong game bao gồm:

- Ba kẹo cùng hàng: ba viên kẹo sẽ biến mất.
- Bốn kẹo cùng hàng: bốn viên kẹo sẽ biến mất và xuất hiện một viên kẹo sọc ở vị trí di chuyển.
- Bốn kẹo hình vuông: bốn viên kẹo sẽ biến mất và xuất hiện một viên kẹo hình cá ở vị trí di chuyển.
- Năm kẹo cùng hàng: năm viên kẹo sẽ biến mất và xuất hiện một viên kẹo cầu vòng ở vị trí di chuyển.
- Năm kẹo chữ T: năm viên kẹo sẽ biến mất và xuất hiện một viên kẹo nổ ở vị trí di chuyển.

2. Cơ chế tương tác

Các viên kẹo đặc biệt có các chức năng riêng khi được kích hoạt, gồm:

- Kẹo sọc: làm biến mất các viên kẹo theo hàng dọc hoặc hàng ngang.
- Kẹo nổ: làm biến mất các viên kẹo trong 8 ô xung quanh, sẽ phát nổ một lần nữa sau đó.
- Kẹo hình cá: làm biến mất một viên kẹo ngẫu nhiên.
- Kẹo cầu vòng: làm biến mất tất cả viên kẹo cùng loại với kẹo hoán chuyển cùng kẹo cầu vòng.

Bên cạnh đó, giữa các viên kẹo đặc biệt cũng có tương tác đặc biệt khi di chuyển cùng nhau, hiệu ứng này không có ràng buộc và có các tương tác sau:

- Kẹo sọc + Kẹo sọc: làm biến mất kẹo theo hình chữ thập.
- Kẹo nổ + Kẹo nổ: tăng diện tích phát nổ thành 3x6 ô.
- Kẹo cá + Kẹo cá: làm biến mất 3 kẹo ngẫu nhiên.
- Kẹo bảy màu + Kẹo bảy màu: làm biến mất tất cả kẹo trên sân.
- Kẹo sọc + Kẹo nổ: làm biến mất kẹo theo hình chữ thập trong khoảng 3 ô.

- Kẹo sọc + Kẹo cá: ngẫu nhiên 2 viên kẹo cùng màu sẽ có chức năng của kẹo sọc và kích hoạt ngay lập tức.
- Kẹo sọc + Kẹo bảy màu: chuyển tất cả kẹo cùng màu sang kẹo sọc và kích hoạt ngay lập tức.
- Kẹo nổ + Kẹo cá: một viên kẹo cùng màu ngẫu nhiên có được chức năng của kẹo nổ và kích hoạt ngay lập tức.
- Kẹo nổ + Kẹo bảy màu: tất cả viên kẹo cùng màu sẽ có được chức năng của kẹo nổ và kích hoạt ngay lập tức.
- Kẹo cá + Kẹo bảy màu: biến tất cả kẹo cùng màu thành kẹo cá và kích hoạt ngay lập tức.

3. Cơ chế sinh kẹo

Mỗi khi kẹo biến mất, các viên kẹo phía trên sẽ tràn xuống dưới và xuất hiện những viên kẹo mới ngẫu nhiên ở các hàng trên cùng.

4. Cơ chế tính điểm

Điểm cơ bản sẽ được tính dựa trên số lượng các viên kẹo biến mất (ghép được các bộ).

Ngoài ra người chơi sẽ nhận các điểm thưởng khi:

- Có thêm các sự biến mất kẹo (ghép các bộ mới) sau lượt di chuyển.
- Tạo và kích hoạt các kẹo đặc biệt.
- Còn dư lượt di chuyển sau khi hoàn thành nhiệm vụ.

Điểm sẽ được sử dụng để tính toán mức độ hoàn thành vòng chơi. Có 3 mức đánh giá tương ứng với số lượng sao (01 sao, 02 sao, 03 sao).

5. Cơ chế thắng thua

Mỗi người chơi có 5 mạng (Lives) ứng với số lượng lượt chơi lại của người đó. Mỗi mạng có thời gian hồi là 30 phút.

Với mỗi vòng chơi, người chơi cần hoàn thành nhiệm vụ nhất định trong số lượt lượt di chuyển cố định. Nếu không thể hoàn thành nhiệm vụ trong số lượt di chuyển đầy, người chơi sẽ mất đi một mạng.

Khi mất hết 5 mạng, người chơi không được phép chơi tiếp cho đến khi có mạng mới.

6. Cơ chế bảo hộ

Trong game có rất nhiều công cụ để giúp đỡ người chơi hoàn thành vòng chơi dễ dàng hơn, bao gồm:

- Boosters: là những chức năng có thể chọn trước khi vào game, tùy vào loại nhiệm vụ của vòng chơi mà sẽ có các chức năng phù hợp.
- Bonus Moves (Thêm lượt di chuyển): người chơi có thể dùng Gold bar (tiền tệ trong game) để mua thêm lượt di chuyển, giúp người chơi hoàn thành màn chơi.
- Skills hỗ trợ: người chơi có một số kỹ năng có thể sử dụng trực tiếp trong game, giúp người chơi “giải nguy” một số tình huống, gồm có:
 - Phá kẹo: làm biến mất một viên kẹo ở vị trí chỉ định.
 - Bàn tay ma thuật: cho phép hoán chuyển vị trí kẹo mà không làm mất lượt.

Và một số kỹ năng đặc biệt khác.

7. Cơ chế phần thưởng

Trong game có rất nhiều cơ hội để nhận được những vật phẩm thưởng, hỗ trợ người chơi trong các màn chơi:

- Lucky Wheel (Vòng quay may mắn): được quay 1 lần mỗi ngày, người chơi sẽ nhận được những món quà ngẫu nhiên như Boosters, Skills, Lives,...
- Hoàn thành màn chơi: với các mốc level nhất định người chơi sẽ được thưởng những phần quà.
- Bạn bè: kết nối bạn bè sẽ giúp người chơi nhận được Life (mạng), đồng thời kết nối bạn bè sẽ giúp người chơi có hứng thú nhiều hơn đối với trò chơi khi có thể cạnh tranh điểm số với người chơi khác.

V/ CÁC YẾU TỐ THU HÚT

Không ngẫu nhiên mà Candy Crush Saga chiếm được cảm tình từ đông đảo người chơi và vẫn có số lượng người chơi đông đảo dù cho đã ra mắt nhiều năm. Những yếu tố khiến Candy Crush Saga thu hút gồm:

- Hình ảnh, âm thanh bắt mắt, tạo thiện cảm cho người chơi.
- Thiết kế level phù hợp, đi từ mức độ dễ đến cao, có đầy đủ hướng dẫn ở mỗi giai đoạn trong game giúp người chơi dễ dàng nắm bắt trong giai đoạn đầu chơi game, tăng tỉ lệ giữ chân người chơi.
- Lối chơi đơn giản, mang tính giải trí cao, phối hợp cùng giao diện game khiến người chơi cảm thấy thoải mái khi chơi game.
- Rất nhiều màn chơi với độ đa dạng trong các nhiệm vụ của các game giúp người chơi không bị nhàm chán.
- Game xây dựng theo hướng vượt màn, các màn lại có những nhiệm vụ và độ khó mới khiến người chơi luôn cố gắng hoàn thành màn chơi để chinh phục các thử thách.
- Có lối chơi theo lượt di chuyển thay vì theo thời gian cố định như Bejeweled, giúp cho người chơi thông thả hơn trong từng bước di chuyển, đem lại sự giải trí thật sự thay vì đua theo thời gian để đạt được điểm số cao.
- Có tính cộng đồng khi có thể thấy điểm số của những người bạn cũng như trao đổi Life để có thể tiếp tục chơi, đem đến trải nghiệm chơi không lẻ loi như đa số tựa game offline lúc bấy giờ.