

GDD

1. Thông tin chung

- **Tên game:** Clash of Clans
- **Thể loại:** Strategy – Base Building – Asynchronous PvP
- **Nền tảng:** Mobile (iOS/Android)
- **Chế độ:** Solo với tương tác cộng đồng (Clan, War, League, Events)
- **Góc nhìn:** Top-down/Isometric 2.5D
- **Điều khiển:** Chạm/kéo (tap, press & hold, drag-drop)

2. Tầm nhìn & Trụ cột thiết kế (Design Pillars)

- **Xây – Chờ – Chiến:** Xây dựng căn cứ, quản lý thời gian nâng cấp, ra trận cướp tài nguyên.
- **Dễ tiếp cận – Sâu dần:** Học nhanh (FTUE mượt), nhưng có chiều sâu (tổ hợp quân, spell, bố trí base, meta).
- **Cộng đồng là động lực:** Clan, War, League, mục tiêu nhóm thúc đẩy quay lại.
- **Tiến trình có ý nghĩa:** Mỗi nâng cấp mở thêm chiến thuật/thưởng mới (Town Hall, Heroes, Spell, Siege).

3. Đối tượng người chơi & mục tiêu

- **Casual chiến thuật:** phiên chơi ngắn 5–15', mục tiêu ngày rõ ràng.
- **Mid-core:** tối ưu bố cục base, build thứ tự nâng cấp, săn mốc TH/Hero.

- **Social/Competitive:** thích Clan War, Clan War Leagues (CWL), Clan Capital, đua thứ hạng.

4. Tóm tắt Core Loop

Vào game → Thu thập tài nguyên → Xếp hàng nâng cấp (builder) → Huấn luyện quân & chuẩn bị spell → Tìm trận & tấn công → Nhận loot/cúp/sao → Chi tiêu nâng cấp → Lặp.

5. Hệ thống Kinh tế

- **Tài nguyên chính:**
 - **Gold** (xây/úp công trình phòng thủ, tường, một số nâng cấp)
 - **Elixir** (huấn luyện quân, một số công trình/úp)
 - **Dark Elixir** (quân/hero/spell đặc biệt)
 - **Gems** (tiền premium – rút ngắn thời gian, mua builder, gói)
- **Nguồn vào:** mỏ/collector, phần thưởng trận, nhiệm vụ/sự kiện, Clan/League reward, cửa hàng.
- **Sink (tiêu thụ):** chi phí nâng cấp, huấn luyện, tường, thuế/phí (nếu áp), rút ngắn bằng Gems.
- **Bảo vệ: Shield/Guard** sau khi bị tấn công → giảm nguy cơ bị “đục” liên tục.

6. Xây dựng Căn cứ (Village)

- **Town Hall (TH):** mốc tiến trình trung tâm; nâng TH mở khóa thêm công trình/quân/spell/hero.
- **Nhà tài nguyên:** Collector/Storage cho Gold/Elixir/Dark.
- **Phòng thủ:** Cannon, Archer Tower, Mortar, Air Defense, Wizard Tower, X-Bow, Inferno, Eagle... (theo cấp TH).
- **Quân & Spell:** Barracks, Dark Barracks, Spell Factory, Dark Spell Factory.
- **Quân doanh/Trại:** Army Camp, Laboratory (úp cấp quân/spell), Clan Castle (nhận quân hỗ trợ).
- **Builder:** số lượng builder quyết định tốc độ phát triển (song song nhiều công trình).

7. Hệ thống Chiến đấu (Battle)

- **Loại trận:**
 - **Multiplayer PvP** bất đối xứng (đánh base người khác; họ không online phòng thủ trực tiếp).
 - **War/CWL** theo clan; **Clan Capital/raids** (co-op), **sự kiện** theo mùa.
- **Chuẩn bị:** scouting (trình sát), chọn hướng vào, bố trí quân/spell/siege theo thời gian thực.
- **Mục tiêu:** phá huỷ công trình, đặc biệt là TH; hệ thống **sao (0–3)** và **trophy (cúp)**.
- **Hậu quả:** người tấn công nhận loot theo phần trăm phá huỷ; người bị tấn công mất một phần tài nguyên & nhận shield (nếu đủ ngưỡng).

8. Quân/Spell/Hero/Siege (khung thiết kế)

- **Quân (Troops):** nhóm đỡ đòn, sát thương diện rộng, đơn mục tiêu DPS, bay/địa, hỗ trợ.
 - Thuộc tính: housing space, training time/cost, speed, preferred target, AI pathing cơ bản.
- **Spell:** hồi phục/buff, khống chế/điều hướng, sát thương khu vực; brew time/cost.
- **Heroes:** Barbarian King, Archer Queen, Grand Warden, Royal Champion... (mỗi hero có **kỹ năng chủ động & thời gian hồi**).
- **Siege Machines:** công cụ mở đường/đưa quân (như Wall Wrecker, Battle Blimp...) – mở ở cấp TH phù hợp.
- **Laboratory:** nâng cấp cấp độ quân/spell theo thời gian & chi phí.

9. Clan & Tính năng cộng đồng

- **Clan:** tên, huy hiệu, mô tả, điều kiện tham gia, cấp độ clan.
- **Donate/Request:** xin/cho quân (tồn tài nguyên/điều kiện), tạo kết nối xã hội.
- **Clan War (war thường):** ghép 5v5, 10v10, 15v15...; mỗi thành viên có lượt tấn công giới hạn; tổng sao quyết định thắng/thua & phần thưởng.
- **CWL (Clan War Leagues):** giải theo mùa, trận liên tiếp, tích lũy sao & thứ hạng → **League Medals**.
- **Clan Games / Sự kiện:** nhiệm vụ cộng đồng tích lũy điểm chung để nhận thưởng bậc thang.
- **Clan Capital:** công trình chung, nâng cấp bằng tài nguyên sự kiện; raids co-op theo lượt.

10. Tiến trình & Nhịp chơi

- **Phiên ngắn (5–10’)**: thu tài nguyên, xếp hàng nâng, xin/cho quân, 1 trận nhanh.
- **Phiên trung (20–40’)**: chuẩn bị đội/siege, trinh sát nhiều base, 2–3 trận để khóa mốc nhiệm vụ.
- **Dài hạn (tuần/mùa)**: hoàn thành nâng cấp lớn (TH/Hero), tham gia War/CWL, hoàn sự kiện.

11. LiveOps & Sự kiện

- **Nhiệm vụ ngày/tuần**: mục tiêu dễ hiểu (thu X tài nguyên, thắng 1 trận, dùng Y loại quân).
- **Event theo mùa**: buff/nerf nhẹ một số quân/spell; skin Hero; phần thưởng đặc biệt.
- **Battle Pass (Season Pass)**: tuyến free & premium, nhiệm vụ theo ngày/tuần, mốc quà.
- **Cửa hàng quay vòng**: gói ưu đãi, skin/trang trí, vật phẩm tăng tốc.

12. Cân bằng & Thiết kế số (Principles)

- **Tam giác sức mạnh**: phòng thủ ↔ quân/spell ↔ bố cục base (không để 1 phía thống trị).
- **Đồ thị chi phí tăng dần**: cấp càng cao chi phí & thời gian tăng (kéo dài vòng đời, tạo mục tiêu).
- **Matchmaking công bằng**: trophy/ELO/TH bracket; thưởng/đền bù rủi ro theo chênh lệch.

- **Anti-snowball:** Shield/Guard, sinks kinh tế, giới hạn donation.
- **Meta xoay nhẹ:** chỉnh số theo mùa, mở/đóng rule-set ở sự kiện để đa dạng chiến thuật.