

## 1. Model 3D

### 1.1 Thiết kế khối (hexes), gradient & chương ngại

- Khối hex (blocks): hình lục giác rõ ràng, shading để thấy mặt trên + cạnh bên khi stacking
- Khi khối được stack lên nhau, có sự chồng lớp và bóng đổ để thể hiện chiều cao
- Gradient / màu liền kề: màu chuyển tiếp nhẹ giữa các khối khi liên kết để tạo hiệu ứng đẹp mắt
- Chương ngại / blocker / ô khóa: màu trung tính / tối hơn, có họa tiết / viền để dễ nhận biết
- Hiệu ứng lan truyền / combo: ánh sáng lan, màu biến đổi, hạt nhỏ / glow lan tỏa

### 1.2 Nền / cảnh nền & bảng phụ trợ

- Nền bảng (background) nhẹ nhàng, màu pastel hoặc gradient mềm — không chi tiết rối
- Có thể có lớp nền động nhẹ (hiệu ứng ánh sáng, vệt sáng, hạt mờ) để làm cho không gian cảm giác sống động

## 2. Tổng quan

- Tên trò chơi: Buzzy Blocks
- Thể loại: Puzzle / Matching / Slide & Stack
- Nền tảng: Mobile (iOS/Android)
- Mục tiêu của trò chơi: Buzzy Blocks kết hợp giữa matching màu, sắp xếp hex (lục giác) và cơ chế trượt / xếp chồng (slide & stack). Người chơi kéo thả các khối hex màu lên bảng 3D động để tạo gradient hoàn chỉnh và kích hoạt chuỗi combo.
- Điểm thu hút chính:
  - Cơ chế pha trộn giữa matching màu và xếp chồng, không thuần match-3
  - Bảng chơi có chiều sâu (3D grid) tạo không gian suy nghĩ
  - Combo lan truyền (cascading combos) khi gradient được hoàn thiện
  - Sử dụng power-ups / kỹ năng để vượt màn phức tạp
  - Giao diện đẹp mắt, dễ chơi nhưng khó thành thạo



### 3. Core gameplay

#### 3.1 Hành động chính & mục tiêu

- Người chơi được cung cấp các khối hex màu (block) và có thể click & hold (nhấn giữ) để kéo (slide) khối trên bảng, sau đó thả (release) để đặt nó vào vị trí phù hợp.
- Khi đặt, nếu khối tương thích (theo màu / gradient / xếp chồng) với các khối liền kề, chúng sẽ ghép hoặc lan truyền combo.
- Mục tiêu mỗi màn là thực hiện các gradient / xếp chồng hoàn chỉnh đủ để clear / đạt điểm / hoàn yêu cầu của màn.
- Người chơi cần quản lý việc xếp lớp (stacking) sao cho không chặn các vị trí cần thiết, và tận dụng combo lan truyền để tối ưu hóa điểm.

#### 3.2 Quy tắc, trade-off & thách thức

- Gradient logic: không phải mọi màu liền kề đều được ghép — cần tuân theo thứ tự màu hoặc gradient hợp lý.
- Stacking (xếp chồng): khi khối đặt lên khối khác hoặc trên vùng cao hơn, ảnh hưởng đến khả năng di chuyển / combo sau đó.
- Không gian hạn chế / grid động: bảng có kích thước / cấu trúc 3D, có thể có các vị trí cao thấp, vị trí phủ, hoặc chỗ không thể đặt.
- Power-ups: sử dụng hợp lý để phá chướng ngại, làm thay đổi gradient, tái sắp xếp hoặc loại bỏ khối cản đường.
- Combo & lan truyền: khi bạn thiết lập gradient đúng, hiệu ứng lan truyền có thể trigger các khối xung quanh, tạo hiệu ứng xóa / đổi màu / chain.
- Trade-off: đặt khối dễ trước để kích combo nhanh nhưng có thể cản đường cho các gradient lớn — hoặc giữ vị trí cho sau này nhưng có thể bỏ lỡ combo tối ưu.

#### 3.3 Kết thúc màn / điều kiện thành công & thất bại

- Thành công: khi đạt được yêu cầu của màn (ví dụ: hoàn X gradient, clear Y khu vực, đạt điểm mục tiêu) trong số lượt / bước cho phép.
- Thất bại: dùng hết lượt / bước mà chưa hoàn yêu cầu, hoặc không còn vị trí hợp lệ để đặt khối.
- Khi màn kết thúc, người chơi xem điểm, combo lớn nhất, và chuyển sang màn tiếp theo hoặc làm lại màn.

### 4. Cơ chế điều khiển (UX)

- Chạm để kéo khối hex theo hướng mong muốn trên bảng.
- Release (thả) để đặt khối vào vị trí cuối cùng trượt được (slide until blocked) hoặc vị trí được chỉ định
- Khi kéo khối: hiển thị đường đi mà khối sẽ trượt (preview path) — có thể bằng bóng mờ hoặc highlight đường.
- Khi thả và đặt thành công: hiệu ứng glow / sáng, âm thanh "click / settle" để người chơi thấy khối đã đặt.
- Nếu thả vào vị trí không hợp lệ: khối có thể bounce lại, hoặc hiển thị hiệu ứng từ chối (viên đỏ, rung).
- Khi combo được kích hoạt: hiệu ứng lan truyền (màu chuyển, ánh sáng lan ra) + âm thanh cascade.
- Tutorial / hướng dẫn ban đầu để người chơi biết kéo & thả, logic gradient, stacking.

## 5. Level Design

### 5.1 Cấu trúc bảng / grid

- Bảng chơi là một lưới hexagon 3D (có lớp / chiều cao) — không chỉ một mặt phẳng đơn giản.
- Một số vị trí có thể đã bị khóa / không thể đặt (holes, chướng ngại vật) để tăng độ khó.
- Bảng có thể có các “tier” / lớp cao thấp để người chơi cân nhắc stacking (đặt khối lên khối khác).
- Màn ban đầu: bảng rộng, ít chướng ngại, nhiều vị trí trống, gradient đơn giản.
- Màn tiếp theo: bảng phức tạp hơn — ít ô trống, nhiều chướng ngại, gradient yêu cầu nhiều màu / lớp.

### 5.2 Tăng độ khó & biến thể

- Giới hạn lượt / bước đặt khối trong màn cao hơn
- Gradient yêu cầu nhiều bước / nhiều màu kết hợp
- Chướng ngại vật cố định: các ô không thể đặt hoặc ô “blocker”

## 6. UI/UX

- Logo / tên game “Hexellent”
- Nút “Play / Start”
- Chọn màn / Level Select
- Nút “How to Play / Hướng dẫn”
- Màn hiện tại / số màn
- Lượt / bước còn lại (moves left) nếu có giới hạn
- Mục tiêu màn

## 7. Hệ thống tiến trình

- Người chơi bắt đầu từ màn 1, mở màn tiếp theo khi hoàn thành
- Có thể có map / “hub” màn để người chơi chọn đường
- Game có thể có power-up (giả định) như:
  - Loại bỏ blocker / ô cản
  - Xóa một khối màu bất kỳ
  - Trộn màu / đổi màu một khối

## 8. Art Style

- Phong cách hiện đại / sáng / pha nhẹ 3D: bảng hex có chiều sâu nhẹ (3D grid)
- Màu sắc tươi sáng, tương phản rõ rệt giữa các màu khối / gradient để người chơi dễ phân biệt màu liền kề
- Hiệu ứng ánh sáng / glow / đổ bóng để làm nổi bật stacking, combo lan truyền
- Phong cách vật liệu mượt, bề mặt bóng nhẹ, gradient nhẹ trong khối / background
- Nhạc nền: nhẹ, thư giãn nhưng có nhịp độ vừa phải để giữ người chơi tập trung
- Hiệu ứng âm thanh:
  - Khi đặt khối: âm “slide / settle” nhẹ
  - Khi gradient / match thành công: âm “click / spark / chime”
  - Khi combo / lan truyền: âm cascade / echo nhẹ
  - Khi fail / hết bước: âm báo lỗi nhẹ
  - Âm UI: click, menu, chọn power-up, reset — âm click dịu, không chói