

Buzzy Blocks

1. Model 3D

1.1 Thiết kế khối (hexes), gradient & chướng ngại

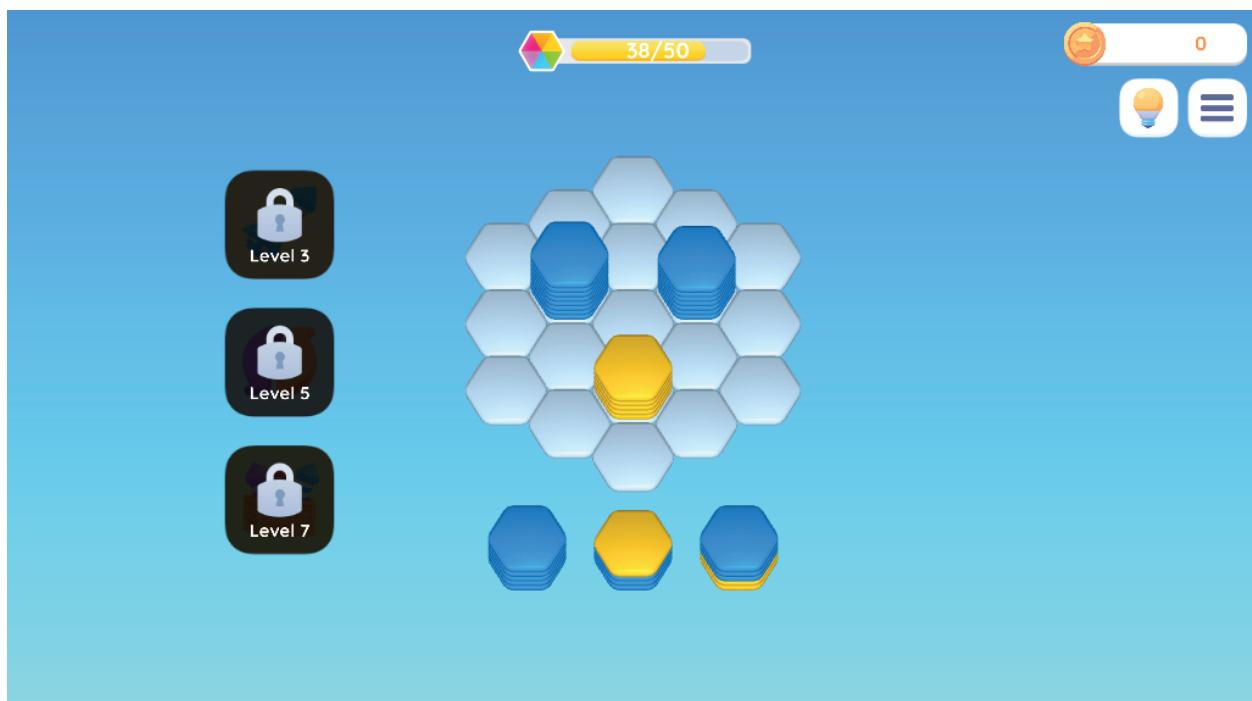
- Khối hex (blocks): hình lục giác rõ ràng, shading để thấy mặt trên + cạnh bên khi stacking
- Khi khối được stack lên nhau, có sự chồng lớp và bóng đổ để thể hiện chiều cao
- Gradient / màu liền kề: màu chuyển tiếp nhẹ giữa các khối khi liên kết để tạo hiệu ứng đẹp mắt
- Chướng ngại / blocker / ô khóa: 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 (viền 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 chóp