Core game play

**BƯỚC 1: HÀNH ĐỘNG CỐT LÕI (ACTION)**

| **Chi tiết** | **Mô tả** |
| --- | --- |
| **Đầu vào** | **Vuốt/Kéo Xe:** Người chơi chạm và vuốt một chiếc xe. |
| **Quy tắc** | Xe chỉ di chuyển theo trục của nó (ngang hoặc dọc). Xe bị chặn bởi các xe khác hoặc biên bãi đỗ. |
| **Mục tiêu** | Dùng thao tác này để dọn dẹp không gian, tạo lối đi cho các xe khác. |
| **Mục đích** | Tạo ra một cơ chế tương tác đơn giản, trực quan và phù hợp với nền tảng di động. |

**2. BƯỚC 2: THỬ THÁCH (CHALLENGE)**

| **Chi tiết** | **Mô tả** |
| --- | --- |
| **Vấn đề** | Bãi đỗ xe chật kín với nhiều loại xe (kích thước khác nhau) và chỉ có một lối thoát. |
| **Thử thách** | Người chơi phải **phân tích** bố cục và **xác định chuỗi di chuyển chính xác** để đẩy từng chiếc xe ra ngoài. Thử thách không phải là di chuyển ngẫu nhiên, mà là **di chuyển có tính toán** để không tạo ra những bế tắc mới. |
| **Yếu tố Độ khó** | Tăng kích thước lưới, tăng số lượng xe và giới thiệu các loại xe dài hơn. |
| **Kỹ năng Cần thiết** | Logic không gian, lập kế hoạch, và tư duy dự đoán. |

**3. BƯỚC 3: KHOẢNH KHẮC THẮNG LỢI (SATISFACTION / WIN)**

| **Chi tiết** | **Mô tả** |
| --- | --- |
| **Sự kiện** | **Chiếc xe cuối cùng** thoát ra khỏi bảng thành công. |
| **Tâm lý** | Cảm giác giải thoát lớn ("**You Win** !"). Người chơi cảm thấy thông minh, logic của mình đã được xác nhận. |
| **Giao diện** | Hiệu ứng hình ảnh và âm thanh bùng nổ (Celebration effects) khi tất cả xe được giải thoát. |
| **Vai trò** | Cung cấp phần thưởng tâm lý lớn nhất, giúp người chơi "sạc lại năng lượng" để đối mặt với thử thách tiếp theo. |

**4. BƯỚC 4: PHẦN THƯỞNG & LẶP LẠI (REWARD & REPEAT)**

| **Chi tiết** | **Mô tả** |
| --- | --- |
| **Phần thưởng** | Người chơi nhận **Tiền xu (Coins)**. |
| **Nối tiếp** | **Mở khóa Level tiếp theo** (thử thách mới). |
| **Mối liên hệ** | Coins là cầu nối quan trọng nhất giữa **Core Loop** và **Meta Loop**, cho phép người chơi cá nhân hóa hoặc mua Gợi ý. |
| **Lặp lại** | Chuyển thẳng người chơi đến màn hình Level tiếp theo với bố cục và độ khó mới. |

**TÓM TẮT VÀ Ý NGHĨA**

| **Vòng Lặp** | **Mục đích** | **Tại sao hiệu quả** |
| --- | --- | --- |
| **Core Loop** | **Thỏa mãn tức thì** | Duy trì người chơi trong các phiên chơi ngắn. Mỗi Level là một thử thách logic khép kín, tạo ra cảm giác hoàn thành dồn dập. |
| **Sự Khác biệt** | **Giải thoát TẤT CẢ** | Việc phải giải thoát *tất cả* các xe thay vì chỉ một xe chính làm tăng độ phức tạp của chuỗi hành động và độ thỏa mãn khi hoàn thành. |