# **🎮 GAME DESIGN DOC: Mirror the Mood**

## **🎯 Mục tiêu học**

* Luyện nói tiếng Anh giao tiếp theo **DISC personality type** (Red, Yellow, Green, Blue)
* Rèn phản xạ chọn tone phù hợp từng người → nâng cao kỹ năng mềm công sở
* Hiểu được: **“Giao tiếp hiệu quả = nói sao để người kia dễ nghe, không phải mình thích nói sao thì nói”**

## **🧠 Ý tưởng cốt lõi**

Trong mỗi màn, bạn giao tiếp với **1 NPC trong team** (PM, QA, Dev, Designer, Stakeholder...)  
 Họ sẽ có **một DISC mood ngẫu nhiên** (Red / Yellow / Green / Blue) → bạn phải **phản hồi bằng tiếng Anh đúng vibe**

**Nói đúng vibe = vượt màn.  
 Nói sai vibe = bị block, lùi tiến trình, mất trust.**

## **🕹️ CORE GAMEPLAY LOOP**

1. NPC hiện ra → ném vào mặt bạn một câu tình huống
2. Bạn **phải phản hồi đúng tone** và **nội dung phù hợp DISC**
3. Game đánh giá phản hồi theo:  
   * Vibe match (Red cần dứt khoát, Yellow cần enthusiasm...)
   * Cấu trúc câu (chunk/phrasal/syntax)
   * Time reaction (thường là 5–7 giây)

## **🎲 MẠCH NGẪU NHIÊN DISC: MOOD RANDOMIZATION SYSTEM**

### **🧩 Mỗi NPC có bảng “Mood Seed” (tỉ lệ DISC)**

| **NPC** | **Red** | **Yellow** | **Green** | **Blue** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| PM | 40% | 20% | 20% | 20% |
| QA | 20% | 5% | 15% | 60% |
| Designer | 10% | 70% | 15% | 5% |
| Dev Junior | 10% | 15% | 60% | 15% |
| Client | 30% | 20% | 10% | 40% |

→ Mỗi lần start màn → game roll 1 mood từ seed → kết hợp với visual / tone thể hiện

### **🧠 Mood thể hiện qua:**

| **Yếu tố** | **Biểu hiện** |
| --- | --- |
| Màu khung chat | Đỏ, vàng, xanh lá, xanh dương |
| Icon biểu cảm | 😡 😄 😌 😐 |
| Tốc độ chat | Red nói nhanh, Blue nói dài dòng |
| Giọng voice | Red = dứt khoát, Green = nhẹ nhàng, Yellow = excited, Blue = đều đều |

## **🔹 DISC PROFILE & CHUNK DESIGN**

### **🔴 RED – Quả quyết, hướng kết quả**

* ⚡ Mood: “Give me direct action.”
* 🧩 Chunk:  
  + “We’ll finish by \_\_\_.”
  + “Already done. Pushing to prod.”
  + “Let me take ownership.”
* 🧪 Phản hồi đúng:  
    
    
   “We’ll fix and redeploy within 30 minutes.”  
   ✅ NPC gật → +1 Trust  
   ❌ Nói mơ hồ → Rage bar +1

### **🟡 YELLOW – Nhiệt tình, sáng tạo**

* 🌈 Mood: “Let’s have fun & be seen!”
* 🧩 Chunk:  
  + “Love that idea! Let’s try \_\_\_.”
  + “Haha that could be awesome.”
  + “Let’s experiment a bit!”
* 🧪 Phản hồi đúng:  
    
    
   “Haha I love that flow! Let’s test it out!”  
   ✅ NPC tăng excitement  
   ❌ Nói quá khô khan → “Ugh you’re boring…”

### **🟢 GREEN – Hòa nhã, an toàn**

* 🍃 Mood: “Let’s keep things calm and kind.”
* 🧩 Chunk:  
  + “It’s okay, we’ll walk through it together.”
  + “Don’t worry, take your time.”
  + “We’ll figure it out, no rush.”
* 🧪 Phản hồi đúng:  
    
    
   “No stress! Let’s go over the log together.”  
   ✅ NPC dịu lại  
   ❌ Gắt gỏng → NPC freeze luôn 😥

### **🔵 BLUE – Logic, chi tiết**

* 🧊 Mood: “Prove your logic. Show me the data.”
* 🧩 Chunk:  
  + “According to \_\_\_, we did \_\_\_.”
  + “Here’s the report log from last night.”
  + “That matches spec version 2.4.3.”
* 🧪 Phản hồi đúng:  
    
    
   “QA logs show no error on Chrome, tested at 2AM.”  
   ✅ NPC satisfied  
   ❌ Nói cảm tính → NPC raise eyebrows

## **⏱️ TIME PRESSURE**

* Bạn có **7 giây để phản hồi**
* Nếu qua thời gian → NPC nói: “Are you stalling?” / “Still thinking?”
* Nếu trả lời sai tone nhiều lần → NPC "rage quit" hoặc "disengage"

## **🏁 SCORING**

| **Yếu tố** | **Điểm cộng** |
| --- | --- |
| Match tone & mood | +1 Trust |
| Dùng đúng chunk | +1 XP |
| Nói trễ / sai vibe | -1 Trust |

→ Tổng điểm dùng để mở khóa:

* Leadership title
* Badge (Tone Whisperer, Calm Under Pressure...)
* New NPC hoặc boss level

## **🧭 ADVANCED: MỨC ĐỘ KHÓ**

| **Level** | **Gợi ý** |
| --- | --- |
| 🟢 Dễ | Gợi ý chunk đầy đủ |
| 🟡 Trung bình | Chỉ gợi ý vài từ khoá vibe |
| 🔴 Khó | Chỉ biết mood → phải tự phản xạ full câu |