**[GAME 1: Bubble Pop Phonics]**

### **1. Core Gameplay & Learning Flow Template**

**[GAME & LEARNING FLOW DESCRIPTION]**

1. **Introduction/Instruction Screen:**
   * Hiển thị tiêu đề game: "Bubble Pop Phonics".
   * Mục tiêu: "Listen and pop the bubbles with the correct sound!"
   * Nhân vật hướng dẫn: Bé mèo phi công bay lượn và hướng dẫn bằng lời nói + biểu cảm.
   * Nút "Start".
2. **Gameplay Loop:**
   * **Presentation:** Âm thanh phát ra (VD: /b/) và bong bóng chứa chữ/cặp từ bay lên chậm.
   * **Player Action:** Người chơi chạm để pop bong bóng chứa chữ hoặc từ bắt đầu bằng âm vừa nghe.
   * **Feedback (Correct):** Bong bóng nổ nhẹ với hiệu ứng sao + âm thanh "Pop! That’s right!" + +1 điểm.
   * **Feedback (Incorrect):** Bong bóng rung nhẹ rồi bay tiếp, âm thanh "Try again!".
   * **Progression/Challenge:** Sau mỗi 5 điểm, tốc độ bay của bong bóng tăng nhẹ + thêm 1 bong bóng "bẫy" có âm gần giống.
3. **End of Session Screen:**
   * Kích hoạt khi: Hết 5 phút hoặc sau 20 lượt âm thanh.
   * Hiển thị: "You popped X correct bubbles!", hiển thị hình mèo chúc mừng và lời động viên.
   * Nút "Play Again", Nút "Next Sound Set" (nếu có).

### **2. Game Mechanics & Learning Mapping**

* **TapToPop**
  + *Player Activity:* Chạm vào bong bóng.
  + *Learning Skill Target:* Phonemic Recognition (nhận diện âm vị).
  + *Cách Reinforce:* Buộc người chơi phải nghe và phân biệt âm tương ứng với từ.
  + *Feedback:*
    - Đúng: Bong bóng nổ + hiệu ứng sao + âm thanh “Correct!”.
    - Sai: Bong bóng rung nhẹ.
* **Auditory Prompting**
  + *Player Activity:* Nghe âm thanh trước khi hành động.
  + *Learning Skill Target:* Listening / Sound Discrimination.
  + *Cách Reinforce:* Kích hoạt kỹ năng nghe chủ động và phản xạ nhanh.
  + *Feedback:* Âm thanh hướng dẫn rõ ràng, có thể lặp lại nếu cần.
* **Gradual Speed Up**
  + *Player Activity:* Bong bóng bay nhanh dần theo tiến độ.
  + *Learning Skill Target:* Focus + Chunk Recall Speed (tốc độ nhận diện & ghi nhớ cụm âm).
  + *Cách Reinforce:* Tạo áp lực nhẹ nhàng để rèn kỹ năng nhận diện tức thời.
  + *Feedback:* Không có phạt, chỉ tăng độ khó tự nhiên theo điểm.

### **3. Visual & Audio Concept (ESL Focus) Template**

**[ESL VISUAL & AUDIO CONCEPT]**

*Visual Style Keywords:* "Cute 2D Cartoon", "Soft Pastel Colors", "Friendly Icons" *Color Palette Idea:* Bầu trời xanh nhạt, bong bóng pastel (xanh lá, vàng nhạt, hồng nhẹ)

**Key Assets List:**

* Learning Elements: Chữ cái/từ hiển thị rõ trong bong bóng (font to, nét tròn)
* Character/Guide: Mèo phi công dễ thương lượn quanh khung hình
* Environment Element(s): Nền trời đơn giản với mây trôi nhẹ, bong bóng bay lên
* UI Elements: Đồng hồ đếm thời gian, thanh điểm số ở góc
* Feedback VFX: Bong bóng nổ nhẹ, hiệu ứng lấp lánh khi đúng, rung khi sai

*Audio Style Keywords:* "Clear Voiceovers", "Playful Pops", "Reinforcing Phrases"

**Key Audio List:**

* Voice Overs (VO): Phát âm chuẩn từng âm và câu động viên ngắn ("Great!", "Try again!")
* Feedback SFX: Pop.wav, CorrectChime.wav, Oops.wav
* UI SFX: ButtonClick.wav
* Background Music (BGM): Nhạc nền vui vẻ, piano/ukulele đơn giản, volume thấp