**Kịch Bản Cốt Truyện**

**Cho**

**Xây Dựng Video Game Giáo Dục**

1. **Kịch Bản 1 –** Trước Khi Vào Lớp:
   1. **Bối Cảnh –** Trong Nhà – Buổi Sáng
      1. **Giới Thiệu nhân vật:**
         1. **<Người Chơi>:** Là một cậu bé 7 tuổi tò mò, thích khám phá và tìm tòi những điều mới lạ
         2. **Mẹ:** Là mẹ của cậu bé, một người khá bận rộn, nhưng rất quan tâm cậu và có trách nhiệm đưa cậu bé đến trường
      2. **Nội dung:**

**<Người Chơi>** Từ phòng ngủ bước xuống nhà gặp mẹ ở trong bếp.

**Mẹ**

Tỉnh dậy rồi sao con trai? Ăn sáng rồi chuẩn bị đến trường nào!!

**<Người Chơi>** Ngồi xuống bàn ăn, người mẹ mang đồ ăn đến bàn ăn. Trong lúc ăn bữa sáng, người mẹ hỏi:

**Mẹ**

Trước khi đến trường, mẹ con ta cũng nhau ôn lại bài cũ nhé

Người mẹ đưa ra cho người chơi 3 câu hỏi

Nếu **<Người Chơi>** trả lời **sai** bất cứ câu hỏi nào

**Mẹ**

Haizz, câu trả lời sai rồi, con ạ. Thử lại đi nhé!

Nếu **<Người Chơi>** trả lời **đúng hết** các câu hỏi

**Mẹ**

Tốt lắm, con đã trả lời đúng hết rồi. Nào cũng đến trường thôi

Cảnh chuyển đến **<Người Chơi>** được mẹ chở đến trường bằng sẽ máy

* 1. **Bối Cảnh –** Cổng Trường – Buổi Sáng
     1. **Giới thiệu nhân vật: Mèo Thông Thái:** Là một con mèo mun với cặp mắt vàng và cái đuôi cụt. Trong trí tưởng tượng của cậu bé, nó đội mũ thủ khoa, biết nói và hay thách đố câu bé bằng những câu hỏi kỳ thú.

**A drawing of a cat

Description automatically generated**

* + 1. **Nội dung:**

Sau khi **<Người Chơi>** được mẹ đưa đến trường, vừa đến cổng trường cậu gặp một con mèo mun đứng chắn đường cậu. Nó có cặp mắt vàng và dường như đuôi bị cụt. **<Người Chơi>** ngơ ngác trước con mèo một lúc lâu, bỗng **<Người Chơi>** chợt nhận ra rằng trên đầu nó từ đâu xuất hiện một chiếc mũ của các anh chị khóa trên đội khi dự lễ trước khi rời trường. Đó là một chiếc mũ thủ khoa!? Rồi chợt con mèo cất tiếng:

**Mèo ??**

Meow... Xin chào !!

**<Người Chơi>**

(**<Người Chơi>** chọn 1 trong 3 câu đối thoại sau):

1. Cậu biết nói ?!
2. Meow !!
3. Aaaa!!

Nếu **<Người Chơi>** chọn **A**:

**Mèo Thông Thái**

Meow, tất nhiên, nhưng chỉ với mỗi cậu thôi, meow. Cậu có thể gọi tôi là Mèo Thông Thái, meow.

Nếu **<Người Chơi>** chọn **B**:

**Mèo Thông Thái**

Meow, có vẻ như cậu không ngạc nhiên lắm... Tôi là Mèo Thông Thái, meow, và tôi chỉ có thể nói chuyện với riêng cậu thôi!

Nếu **<Người Chơi>** chọn **C**:

Con mèo tỏ vẻ hoảng hốt, lùi lại phía sau một tí rồi thốt lên:

**Mèo Thông Thái**

Meow, nào!! Có cần phải thét lên như thế không, meow? Bình tĩnh, meow, tôi không làm hại cậu. Xin tự giới thiệu, tôi là Mèo Thông Thái, meow.

#Kết thúc hội thoại điều kiện

Con mèo bắt đầu vừa liếm lông vừa nói tiếp:

**Mèo Thông Thái**

Và, meow. Hôm nay tôi đến đây để thách đố cậu đây, meow. Tôi có những câu hỏi thú vị cho cậu trả lời. Và cậu phải trả lời đúng đấy, meow. Bằng không, tôi sẽ cho cậu bước vào trường đâu, meow >:3

Nói rồi, con mèo đặt ra các câu hỏi…

Nếu **<Người Chơi>** không đạt đủ điểm câu trả lời đúng:

Con mèo tỏ ra đắc chí, nói:

**Mèo Thông Thái**

Meow!! Có vẻ như cậu vẫn chưa đủ thông minh, meow. Thử lại lần nữa đi nhé, meow >:3

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã bị -1 điểm Khai Sáng**

**<Người Chơi>** quay đi xong rồi lại quay lại với con mèo, tỏ ý sẵn sàng thử lại.

**Mèo Thông Thái**

Meow, chúc may mắn >:3

Nếu **<Người Chơi>** đạt đủ hoặc thừa điểm câu trả lời đúng:

Con mèo grừ grừ tỏ vẻ hài lòng rồi nói:

**Mèo Thông Thái**

Meow, có vẻ như cậu đã vượt qua rồi, vào trường vui vẻ nhé, meow!!

Nói rồi con mèo nhảy vút đi khỏi tầm mắt của **<Người Chơi>**. **<Người Chơi>** tiếp tục bước vào trường.

* 1. **Bối cảnh –** Khuôn Viên Trường – Buổi Sáng:
     1. **Giới thiệu nhân vật: Bạn Thắng:** Là bạn học của cậu bé, ngoại hình khá gầy, tóc hai mái và có đeo một cặp kính tròn. Thắng rất háo thắng và hay thích thách đố cậu bé bằng cách rủ chơi cờ caro, mỗi khi cậu bé thua trận caro với Thắng, Thắng cười rất ngọt.

**A cartoon of a person wearing glasses

Description automatically generated**

* + 1. **Nội dung:**

Bước qua cổng trường, trên bằng ghế đá. **Thắng**, một người bạn của **<Người Chơi>**, có vẻ như lại vừa thắng một anh lớp trên một trận caro nên cười rất ngọt. **<Người Chơi>** tiến lại gần **Thắng**, cậu ta nhìn thấy **<Người Chơi>** và thốt lên.

**Thắng**

Ê **<Người Chơi>**, làm một ván cờ caro không? À không, cậu phải chơi với tớ bằng không tớ không cho cậu vào lớp đâu, hehe >:D

**<Người Chơi>** chỉ đành bất lực ngồi xuống chơi cùng **Thắng**.

**>>Hệ thống bắt đầu hiển thị giao diện trò chơi cờ caro**

Nếu **<Người Chơi>** thua **Thắng**:

**Thắng** tiếp tục cười rất ngọt. Xong bỗng ôm đầu rồi nói:

**Thắng**

Không được, không được!! Cậu phải thắng tớ!! Không thì tớ không cho cậu vào lớp đâu >:((

Nếu **<Người Chơi>** thắng **Thắng**:

**Thắng** tắt nụ cười trên môi, rồi khẽ nói với **<Người Chơi>**:

**Thắng**

Cậu thắng rồi, vào lớp đi. Tớ cũng vào lớp đây…

Nói xong **Thằng** ôm đồ đạc, tập cờ và đống viết xanh đỏ đứng dậy, lùi thủi về lớp của mình. Lúc đi, miệng **Thằng** còn lẩm bẩm hát: “vậy là lần cuối…” gì đấy.

**<Người Chơi>** tiếp tục bước vào lớp học.

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã được nhận +1 điểm Khai Sáng**

1. **Kịch Bản 2 –** Những Bài Học Trong Trường:
   1. **Bối cảnh –** Trong Lớp Học – Buổi Sáng
      1. **Giới thiệu nhân vật:** **Cô Vinh:** Giáo viên chủ nhiệm và người dạy chính cho lớp của **<Người Chơi>**
      2. **Nội dung:**

Bắt đầu giờ học, **<Người Chơi>**  ngồi vào bàn và đem sách vở ra. Rồi đến đúng 7 giờ, cô Vinh, chủ nhiệm lớp, bước vào nghiêm nghị nói:

**Cô Vinh**

Tiết học hôm nay là lịch sử, địa lý nhé các em. Trước khi vào bài mới, chúng ta cùng kiểm tra lại bài cũ nhé. Nào bạn **<Người Chơi>** đứng dậy và trả lời các câu hỏi của cô nào!

**<Người Chơi>** bất ngờ, sau đó đừng lên nghe cô đọc câu hỏi.

Nếu **<Người Chơi>** trả lời **sai** 2/3 câu hỏi

**Cô Vinh**

Hmm, bạn **<Người Chơi>** nên cố gắng hơn ở lần sau nhé

**Cô Vinh** cho **<Người Chơi>** ngồi xuống rồi bắt đầu nói: (1)

Nếu **<Người Chơi>** trả lời **đúng** 2/3 câu hỏi

**Cô Vinh**

Tốt lắm, **<Người Chơi>** có cố gắng đấy em

**Cô Vinh** cho **<Người Chơi>** ngồi xuống rồi bắt đầu nói: (1)

Nếu **<Người Chơi>** trả lời **không đúng** một câu hỏi nào

**Cô Vinh** tỏ vẻ buồn nhưng có pha chút tức giận, cô nói:

**Cô Vinh**

Thật đáng thất vọng, **<Người Chơi>** nên cố gắng hơn vào ngày mai nhé!

**Cô Vinh** cho **<Người Chơi>** ngồi xuống rồi bắt đầu nói: (1)

Nếu **<Người Chơi>** trả lời **đúng** tất cả các câu hỏi

**Cô Vinh** nhìn **<Người Chơi>** cười mỉm nói:

**Cô Vinh**

Xuất xắc, **<Người Chơi>** thật giỏi, nào cả lớp cùng vỗ tay tán thưởng cho bạn

Sau đó là một loạt tiến vỗ tay của bạn bè **<Người Chơi>** và của **cô Vinh** vang vọng cả lớp. Sau một lúc, khi tiếng vỗ tay ngưng bật, **cô Vinh** nói: (1)

#Kết thúc các hội thoại điều kiện

**Cô Vinh**

1. Nào, hôm này chúng ta cùng học bài mới nhé !!

Cả lớp im lặng, nghe cô Vinh giảng bài cho đến khi tiếng trống tan giữa giờ đến và **<Người Chơi>** bước ra khuôn viên trường.

* 1. **Bối cảnh –** Khuôn Viên Trường – Buổi Trưa
     1. **Nhân Vật: Mèo Thông Thái – Thắng – <Người Chơi>**
     2. **Nội dung:**

Giờ ra chơi đến, **<Người Chơi>** bước ra khuôn viên trường, **Thắng** vẫn ngồi trên băng ghế đá, nhưng không còn ngồi chơi caro nữa

Nếu **<Người Chơi>** bắt chuyện với **Thắng**:

**Thắng** nhìn **<Người Chơi>** mỉm cười rồi nói:

**Thắng**

Haha, **<Người Chơi>** à! Sao? Muốn đánh caro à? Hôm nay tớ chán caro rồi, để mai đi nhé !!

#Kết thúc hội thoại điều kiện

Ở phía xa, **<Người Chơi>** thấy lấp ló một bóng hình nhỏ khá quen thuộc, là **Mèo Thông Thái**, nó đang ngồi nhìn xuống một đống mảnh giấy nhỏ gì đó. **<Người Chơi>** đến gần con mèo, nó quay lại, thấy người chơi, mặt nó có vẻ phấn khởi, nói:

**Mèo Thông Thái**

Meow, nhìn xem dưới đất này!!! Một đống mảnh vụn với nhưng hình ảnh không rõ này, meow. Có vẻ như chúng có sự kết nối với nhau, meow. Cậu có thể giúp tôi lắp chúng được không, chân của tôi khó có thể nào làm được, meow :<

Vừa nói nó vừa giơ cái chân mèo lên trước mặt **<Người Chơi>**, **<Người Chơi>** nhìn con mèo, xong lại nhìn vào đống mảnh vụn, những mảnh đấy thật sự có chứa một hình ảnh ẩn bên trong.

(**<Người Chơi>** chọn 1 trong 2 câu đối thoại)

1. Được thôi
2. Để tôi suy nghĩ thêm đã

Nếu **<Người Chơi>** chọn **A**:

Con mèo nhìn khá hài lòng, đáp:

**Mèo Thông Thái**

Meow!! Tuyệt vời, nào chúng ta cùng bắt đầu thôi!! |:3

**<Người Chơi>** bắt đầu hoàn thành các mảnh ghép

**>>Hệ thống bắt đầu hiển thị màn hình giao diện trò chơi lắp mảnh ghép**

Nếu **<Người Chơi>** chọn **B**:

Con mèo trông có vẻ thư thái, nói:

**Mèo Thông Thái**

Meow, được thôi, nhưng giờ ra chơi không còn bao lâu đâu, Meow >:3

#Kết thúc hội thoại điều kiện

\*Lúc này Kịch Bản chia hai trường hợp:

**Nếu người chơi quay lại nói chuyện với con Mèo sau khi chọn B**

Con mèo có vẻ rạng rỡ khi người chơi quay lại:

**Mèo Thông Thái**

Meow, tôi biết cậu sẽ quay lại mà!! Bắt đầu thôi chứ

(**<Người Chơi>** chọn 1 trong 2 câu đối thoại)

1. Bắt đầu thôi!!
2. Tôi cảm thấy vẫn chưa sẳn sàng

Nếu **<Người Chơi>** chọn **A**:

**Mèo Thông Thái**

Meow!! Tuyệt vời, nào chúng ta cùng bắt đầu thôi!! |:3

**<Người Chơi>** bắt đầu hoàn thành các mảnh ghép

**>>Hệ thống bắt đầu hiển thị màn hình giao diện trò chơi lắp mảnh ghép**

Nếu **<Người Chơi>** chọn **B**:

Con mèo có hơi buồn bực, nó thở grừ một tiếng rồi đáp:

**Mèo Thông Thái**

Meow, không sao tôi vẫn chờ được, chỉ là giờ vào lớp của cậu không chờ được đâu, meow.

**>>Con mèo sẽ tiếp tục chờ người chơi cho đến khi người chơi chọn A hoặc đi theo trường hợp thứ hai**

**Nếu người chơi chọn quay về lớp học ngồi**

**<Người Chơi>** đứng trước cửa lớp bỗng cảm thấy bồn chồn. Nhìn về phía còn mèo, nó vẫn ngồi đó nhìn đống mảnh tranh lộn xộn. **<Người Chơi>** muốn quay lại nhưng tiếng trống đã vang, giờ ra chơi đã kết thúc…

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã bị -1 điểm Khai Sáng**

\*Trường hợp vào Minigame

Con mèo bắt đầu luyên thuyên về quy tắc lắp hình và thời gian còn lại cho việc lắp ghép

Nếu **<Người Chơi>** chưa hoàn thành xong hình nhưng thời gian đã kết thúc:

Con mèo buồn rầu nói:

**Mèo Thông Thái**

Meow, có vẻ không kịp rồi :<

**<Người Chơi>** đành bỏ dở các mảnh ghép trên mặt đất rồi nhanh chân chạy về lớp học.

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã bị -1 điểm Khai Sáng**

Nếu **<Người Chơi>** đã hoàn thành xong hình đúng thời gian quy định:

Con mèo vui sướng nói:

**Mèo Thông Thái**

Meow, được rồi, có vẻ như đó là một bức tranh phong cảnh, meow. Nhìn trông thật đẹp.

**<Người Chơi>** cũng cảm thấy trong người rất phấn khởi. Cậu và con mèo ngấm nhìn bức tranh cho đến khi tiếng trống vang lên, giờ ra chơi đã kết thúc. Cậu vui vẻ vẩy tay chào con mèo rồi bước về lớp học.

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã được nhận +1 điểm Khai Sáng**

* 1. **Bối cảnh –** Trong Lớp Học – Buổi Trưa
     1. **Nhân vật: <Người Chơi>**
     2. **Nội dung:**

Có vẻ như là tiết tự học, để xem hôm nay người chơi sẽ có những câu hỏi gì nào

Nếu **<Người Chơi>** không đạt đủ điểm câu trả lời đúng:

**<Người Chơi>** nhìn kết quả, thở dài, tự vấn bản than mình phải tốt lên. Cậu tiếp tục làm tiếp.

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã bị -1 điểm Khai Sáng**

Nếu **<Người Chơi>** đạt đủ hoặc thừa điểm câu trả lời đúng:

**<Người Chơi>** cảm thấy tự hào về bản thân, và xem ra giờ tan lớp sắp hết, cậu chuẩn bị bỏ tập vở vào balo và chuẩn bị ra về.

1. **Kịch Bản 3 –** Từ Trường Về Nhà:
   1. **Bối cảnh –** Cổng Trường – Buổi Chiều
      1. **Giới thiệu nhân vật: bạn Lập:** Một người bạn khác của **<Người Chơi>** một đứa trẻ khá tò mò với những trò chơi trí tuệ. Có thói quen là trên tay hay cầm một cái bảng xếp hình trượt 3x3 và hay ngồi trước cổng trường giờ tan học trượt liên tục.
      2. **Nội dung:**

Giờ tan học, **<Người Chơi>** bước ra cổng trường, **Lập**, một thằng bạn khác của **<Người Chơi>**, vẫn như mọi buổi chiều, ngồi bên vỉa hè cạnh cổng trường, tay cầm bảng xếp hình trượt mà trượt không dừng.

Nếu **<Người Chơi>** bắt chuyện với **Lập**:

**Lập** ngước lên nhìn **<Người Chơi>** rồi lại nhìn xuống bảng xếp hình, vừa trượt vừa nói:

**Lập**

Chào **<Người Chơi>**, hôm nay thế nào? Tớ thì đang rất bận rộn với cái bảng xếp hình mới mua hôm nay. Nó khó hơn mọi ngày rất nhiều. Thật khó chịu! Nếu như tớ không giải được hình này trong chiều nay thì tớ lại không ăn ngon mất. >:(

(**<Người Chơi>** Chọn 1 trong 2 câu đối thoại)

1. Có cần tớ giúp không ?
2. Chúc cậu may mắn!!

Nếu **<Người Chơi>** chọn **A:**

**Lập** lại ngước lên nhìn **<Người Chơi>**, lần này lâu hơn một chút, xong nhìn xuống bảng xếp hình tiếp tục hì hụt vừa trượt cái bảng vừa nói:

**Lập**

Thật không?! Nó khó lắm đấy, nhưng nếu như cậu đã muốn giúp thì, đây.

**Lập** đưa bảng xếp hình cho **<Người Chơi>**, cậu nhìn cái bảng với 8 mảnh vuông lộn xộn, trông rất là rối não, nhưng tay cậu bắt đầu trượt.

**>> Hệ thống bắt đầu giao diện trò chơi lắp ghép trượt hình**

Nếu **<Người Chơi>** chọn **B:**

**Lập** nghe xong, không nhìn người chơi, vẫn chú tâm vào bảng xếp hình và nói:

**Lập**

Ừm… ừm... (\*tiếp tục trượt liên tục trên bảng xếp hình)

\*Kịch Bản chia làm 2 trường hợp:

**1. Nếu người chơi quay lại nói chuyện với Lập sau khi chọn B**

**Lập** lại ngước lên nhìn **<Người Chơi>**, có vẻ như khá khó chịu, **Lập** nói:

**Lập**

Cậu vẫn chưa về sao? Có việc gì cậu cứ nói đi, tớ đang rất bận (\*vừa nói tay vừa trượt bảng xếp hình liên tục)

(**<Người Chơi>** chọn 1 trong 2 câu đối thoại)

1. Tớ nghĩ tớ có thể giúp một tay
2. Um, chúc cậu may mắn, nhé!

Nếu **<Người Chơi>** chọn **A**:

**Lập** lại ngước lên nhìn **<Người Chơi>**, lần này lâu hơn một chút, xong nhìn xuống bảng xếp hình tiếp tục hì hụt vừa trượt cái bảng vừa nói:

**Lập**

Thật không?! Nó khó lắm đấy, nhưng nếu như cậu đã muốn giúp thì, đây.

**Lập** đưa bảng xếp hình cho **<Người Chơi>**, cậu nhìn cái bảng với 8 mảnh vuông lộn xộn, trông rất là rối não, nhưng tay cậu bắt đầu trượt.

**>> Hệ thống bắt đầu giao diện trò chơi lắp ghép trượt hình**

Nếu **<Người Chơi>** chọn **B**:

**Lập** ngước nhìn **<Người Chơi**>, trơ ra bộ mặt ngơ ngác, cậu ta không nói gì, rồi lại nhìn xuống bảng xếp hình, tiếp trượt nó liên tục.

1. **Nếu người chơi chọn đi tiếp về nhà**

**<Người Chơi>** cảm thấy nuối tiếc, quay lại nhìn **Lập**, cậu ta không quan tâm gì mọi thứ xung quanh, vẫn cứ ngồi trên vỉa hè mà trượt hình liên tục. **<Người Chơi>** đã có thể giúp cậu ta, nhưng đã muộn. Mẹ đã đến và đón **<Người Chơi>** về nhà…

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã bị -1 điểm Khai Sáng**

\*Trường hợp vào minigame

**<Người Chơi>** phải giúp **Lập** hoàn thành bảng xếp hình trước khi mẹ đến đón.

Nếu **<Người Chơi>** không thể hoàn thành bảng xếp hình trước khi mẹ đến:

**Lập** có vẻ buồn, nói:

**Lập**

Có vẻ như kể cả cậu cũng không giải được nó, thật khó nhỉ? Thôi cậu nên về đi, mẹ cậu đến rồi. Tớ chắc sẽ ngồi đây một lát

**<Người Chơi>** trả lại bảng xếp hình cho **Lập** rồi lên xe cùng mẹ đi về. Xe đi được một đoạn, cậu quay đầu nhìn lại **Lập**. **Lập** vẫn ngồi cậm cụi với cái bảng xếp hình trên lề vìa hè…

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã bị -1 điểm Khai Sáng**

Nếu **<Người Chơi>** hoàn thành bảng xếp hình trước khi mẹ đến:

**Lập** nhìn đống hình lộn xộn khi nãy trên bảng xếp hình được xếp lại đúng vị trí thì tươi sáng hẵng ra. Cậu lắc mạnh vai **<Người Chơi>** rồi nhảy lên một cách vui sướng, nói:

**Lập**

Tuyệt quá, tuyệt quá!! Cậu giải được nó rồi!! Có vẻ như tớ không phải mất ngủ vì nó đêm nay. (Bắt đầu thở dài), nhưng mà bảng xếp hình này có vẻ đã được giải xong r. Được (vui sướng trở lại), mai tớ sẽ mua một hình mới!! Chiều mai cậu lại ra cổng trường giúp tớ nhé.

**<Người Chơi>** gật đầu đồng ý đúng lúc mẹ vừa chạy xe đến đón cậu. Cậu lên xe cùng mẹ quay về. Đi được một đoạn, cậu quay lại nhìn **Lập**. **Lập** không còn phiền não với cái bảng xếp hình nữa và đang quay đầu đi về nhà của mình…

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã được nhận +1 điểm Khai Sáng**

* 1. **Bối cảnh –** Trước Cửa Nhà – Buổi Chiều
     1. **Nhân vật: <Người Chơi>, Mèo Thông Thái**
     2. **Nội dung:**

Về đến nhà **<Người Chơi>** đứng ngoài hiên nhà chơi một lát trước giờ ăn tối, mẹ thì đã quay vào bếp để chuẩn bị bữa tối. Câu đang đi loanh quanh ngoài hiên thì con mèo đen đó lại từ đâu đi đến, nó nói với **<Người Chơi>**:

**Mèo Thông Thái**

Meow, có vẻ câu đang chơi một mình nhỉ? Cậu có muốn chơi trò đố vui với tớ không, meow?

**<Người Chơi>** gật gù đồng ý, dẫu sao cũng vì không có ai chơi cùng…

**Mèo Thông Thái**

Tuyệt, meow!! Cùng bắt đầu thôi, meow :3

Con mèo bắt đầu những câu hỏi

Nếu <**Người Chơi>** không trả lời đủ câu trả lời đúng để qua màn:

Con mèo nghiêm nghị đáp:

**Mèo Thông Thái**

Meow, cậu phải tốt hơn nữa!! Thử lại nhé, meow…

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã bị -1 điểm Khai Sáng**

Con mèo tiếp tục hỏi tiếp

Nếu **<Người Chơi>** trả lời đủ hoặc thừa điểm câu trả lời đúng để qua màn:

Con mèo vui vẻ đáp:

**Mèo Thông Thái**

Meow!! Tốt lắm, vừa đúng giờ ăn tối rồi, meow. Cậu đi ăn tối đi nhé, meow :3

Nói xong, con mèo chạy phất đi mất dạng. **<Người Chơi>** chưa kịp chào tạm biệt đành đi vào bếp ăn tối cùng mẹ.

1. **Kịch Bản 4 –** Ôn Tập Tại Nhà:
   1. **Bối cảnh –** Trong Nhà Bếp – Buổi Tối
      1. **Giới thiệu nhân vật:** 
         1. **Chị Tể:** Là chị gái ruột của **<Người Chơi>** có đầu óc khá nhạy bén. Giống **Thắng**, chị **Tể** cũng thích chơi caro. Nhưng lại không quá hơn thua như cậu bạn tóc hai mái của **<Người Chơi>**.
         2. **Mẹ**
         3. **<Người Chơi>**
      2. **Nội dung:**

Trong bữa tối trên bàn ăn, Mẹ, chị Tể, và **<Người Chơi>** đang ăn uống rất ngon miệng, bỗng Mẹ hỏi **<Người Chơi>**:

**Mẹ**

Sao **<Người Chơi>**, hôm nay ở trường của con như thế nào?

**<Người Chơi>** bắt đầu kể cho mẹ nghe về một ngày ở trường của bản thân. Đến đoạn **<Người Chơi>** thắng **Thắng** trận caro. Chị **Tể** ngạc nhiên đáp:

**Chị Tể**

Sao!! Em mà cũng thắng được thằng **Thắng** sao?! Sau bữa cơm làm một trận với chị mày không? Đưa nào thua phải rửa bát cho mẹ!!

**<Người Chơi>** ngược nhìn mẹ, mẹ trông tỏ vẻ đắc ý hài lòng. Sau cùng đành chấp nhận đầu với chị **Tể** sau bữa ăn vì dẫu sao đi nữa cậu cũng không muốn đi rửa bát tí nào.

Sau bữa ăn, mẹ dặn dò hai chị em nhớ giữ đúng lời hứa và đi ngủ đúng giờ, rồi mẹ lên phòng chuẩn bị đi ngủ. Nhà bếp giờ còn mỗi hai chị em, cả hai bắt đầu đấu caro với nhau…

Nếu **<Người Chơi>** thua chị **Tể**:

Chị **Tể** tỏ vẻ nở mũi đắc ý, chị cười nói:

**Chị Tể**

Hahaha, thắng rồi. **<Người Chơi>** phải giữ đúng lời hứa đấy!! Không thì sáng mai mẹ nhìn thấy đống chén bát bẩn lại không vui đâu, hehe!!

Nói xong chị ta hiên ngang đi lên phòng, **<Người Chơi>** chỉ bất lực đành đi rửa đống bát dĩa của bữa tối.

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã bị -1 điểm Khai Sáng**

Nếu **<Người Chơi>** thắng chị **Tể**:

Chị **Tể** giật mình khi thấy mình thua, nhưng có vẻ chị ấy cũng chấp nhận với kết quả, chị nói:

**Chị Tể**

Thôi được rồi, em thắng lên phòng nghỉ ngơi đi!!

**<Người Chơi>** bước lên phòng, còn chị **Tể** ở lại với đống bát dĩa…

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã được nhận +1 điểm Khai Sáng**

* 1. **Bối cảnh –** Trong Phòng Ngủ - Buổi Tối
     1. **Nhân vật: <Người Chơi>, Mèo Thông Thái**
     2. **Nội dung:**

Lên phòng mình, **<Người Chơi>** chuẩn bị đi ngủ, chợt một bóng hình màu đen quen thuộc lại đứng ngoài cửa số…

**Mèo Thông Thái**

Hello Everynyan!! How are you? Fine, thank you!!

(**<Người Chơi>** chọn 1 trong 3 câu đối thoại sau):

1. Muộn rồi sao cậu vẫn đến đây vậy ?!
2. Aghhh!!
3. Oh my god!!

Nếu chọn **A**:

**Mèo Thông Thái**

Để thông báo với cậu rằng cậu vẫn chưa thể đi ngủ vội đâu, meow!! Phải hoàn thành bài tập tiếng Anh và ôn tập cái đã, meow!!

Nếu chọn **B**:

Con mèo giật mình, tức giận nói

**Mèo Thông Thái**

Nào, meow!!! Sao lại cứ dọa tớ mãi thế >:(. Tớ ở đây để nói với cậu rằng cậu vẫn chưa thể đi ngủ được đâu, meow!! Phải hoàn thành bài tập tiếng Anh và ôn tập cái đã, meow!!

Nếu chọn **C**:

Con mèo vui vẻ đáp:

**Mèo Thông Thái**

Oh, hoho, meow >:3. Có vẻ như cậu sẳn sàng cho việc ôn bài nhỉ, meow!! Nào, cùng bắt đầu với bài tập tiếng Anh sau đó là ôn tập nào, meow!!

#Kết thúc lựa chọn

**<Người Chơi>** ngồi vào bàn mở đống tập sách ra rồi bắt đầu làm bài với sự giám sát của con mèo ở bên cửa sổ…

Nếu <**Người Chơi>** không trả lời đủ câu trả lời đúng để qua màn:

Con mèo nghiêm nghị đáp:

**Mèo Thông Thái**

Meow, cậu phải tốt hơn nữa!! Thử lại nhé, meow…

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã bị -1 điểm Khai Sáng**

**<Người Chơi>** tiếp tục ngồi làm

Nếu **<Người Chơi>** trả lời đủ hoặc thừa điểm câu trả lời đúng để qua màn:

Con mèo vui vẻ đáp:

**Mèo Thông Thái**

Tốt lắm, meow!! Giờ đến phần ôn tập nào!! :3

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã được nhận +1 điểm Khai Sáng**

Nếu <**Người Chơi>** không trả lời đủ câu trả lời đúng để qua màn:

Con mèo nghiêm nghị đáp:

**Mèo Thông Thái**

Meow, cậu phải tốt hơn nữa!! Thử lại nhé, meow…

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã bị -1 điểm Khai Sáng**

**<Người Chơi>** tiếp tục ngồi làm

Nếu **<Người Chơi>** trả lời đủ hoặc thừa điểm câu trả lời đúng để qua màn:

Con mèo tỏ vẻ phấn khởi, đáp:

**Mèo Thông Thái**

Meow!!! **<Người Chơi>** giỏi lắm, đã hoàn thành hết công việc ngày hôm nay rồi, meow!! :3 Giờ là lúc đi ngủ rồi, chúc cậu ngủ ngon nhé, meow!!

Nói rồi con mèo lại chạy đi mất, **<Người Chơi>** thấy hài lòng với những công việc ngày hôm nay. Cậu dọn tập vở rồi lên giường chìm vào những giấc mơ đẹp…

**>> Hệ thống thông báo cốt truyện chính của game đã được hoàn thành và người chơi có thể tiếp tục chơi tiếp phần bổ sung sau cốt truyện.**

1. **Kịch Bản Mở | Bổ Sung -** Vòng Lặp Mới:
2. **Những Hội Thoại Điều Kiện Đặc Biệt:**
   1. **Trường hợp <Người Chơi> trả lời đúng hết tất cả các câu hỏi trắc nghiệm ngẫu nhiên:**

**<Người Chơi>** nhìn vào kết quả, nó đúng hoàn toàn. Cậu cảm thấy bản thân thật tài giỏi và chắc chắn sẽ được mẹ khen khi biết được.

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi đã được nhận +1 điểm Khai Sáng**

* 1. **Trường hợp <Người Chơi> không còn điểm Khai Sáng nào:**

**<Người Chơi>** bỗng cảm thấy thiu thiu buồn, cậu nhìn xung quanh, trông mắt tìm con mèo đen mắt vàng đuôi cụt. Cậu đã tìm thấy nó, nhưng nó không còn nhận ra cậu, không còn mĩm cười với cậu, trên đầu nó đã không còn chiếc mũ thủ khoa…

**>> Hệ thống sẽ thông báo người chơi rằng trò chơi đã kết thúc và người chơi phải chơi lại từ đầu Kịch Bản đó.**