

อย่างให้ออกแบบเกมภายใต้เงื่อนไขดังนี้

## Overview

เกมแบบ Physical + Digital ที่ผสานโลกจริงกับโลกดิจิทัลเข้าด้วยกัน โดยใช้ เทคโนโลยี Interactive LED Floor, Projector Wall

## Casual Gameplay Requirement

- เล่นสนุก ผ่อนคลาย
- เหมาะสำหรับครอบครัว กลุ่มเพื่อน
- ไม่มี Ranking บังคับ
- ปรับความยากตามกลุ่ม
- เกมหลากหลาย Theme
- Walk-in เล่นได้เลย เข้าใจได้ง่ายใน 30 วินาที
- ตัวเกมสามารถเล่นได้ทั้ง Single Lane หรือ Dual Lane
- Theme สุดใส หลากหลาย (สัตว์, ผลไม้, วันเกิด, แฟนตาซีฯลฯ)
- รอบการเล่นสั้น (2-5 นาที)
- Fail-Safe: ผิดไม่จบเกม แค่หักคะแนน
- Visual Feedback ชัดเจน (สี/เสียง/Animation)
- เกมที่ออกแบบ อย่างให้รองรับการใช้งานกับอุปกรณ์ทั้งแบบ Single Lane และ Dual Lane

## Hardware Setup

รายละเอียดอุปกรณ์ 1 ชุด (1 Lane) ประกอบไปด้วย

### 1. RGB LED Interactive Floor

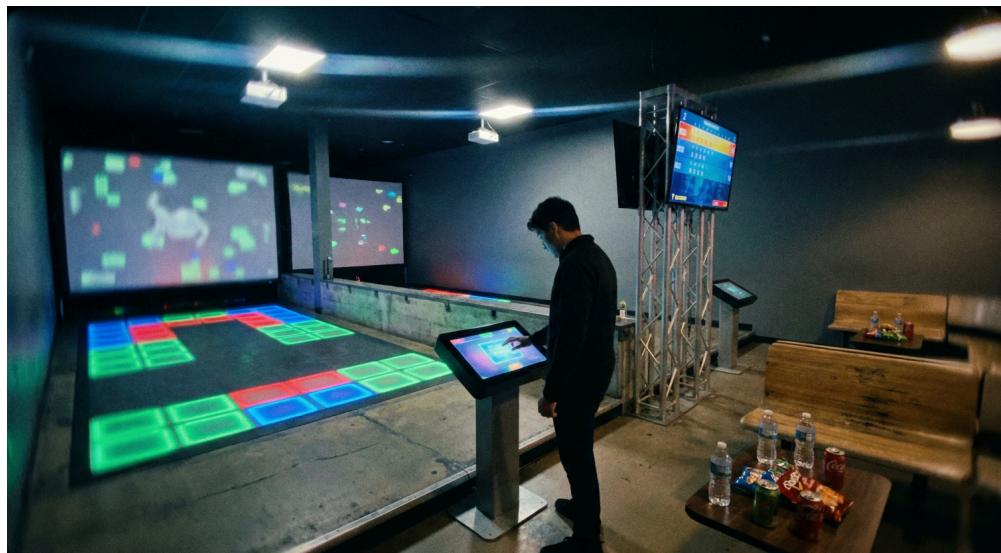
- ขนาด: 3 เมตร × 6 เมตร
- Grid: 10 × 20 ช่อง (แต่ละช่องขนาด 30cm × 30cm)
- หน้าที่: แสดงสี RGB, ตรวจจับการเหยียบ, Feedback แสงทันที

### 2. Projector + ผนัง

- หน้าที่: แสดงภาพประกอบเกม, โจทย์, ศัพท์, Animation, ฯลฯ

### 3. TV Monitor (Score Display)

- หน้าที่: แสดงคะแนน, เวลา, Result Game



สามารถนำอุปกรณ์ 2 ชุดมาประกอบเป็น Dual Lane ได้



## ตัวอย่าง Idea 1

### เกม Lava Escape (Single Lane)

Concept: วิ่งหา "พื้นที่ปลอดภัย" ก่อนที่พื้นทั้งหมดจะกลายเป็นลาวา

Player: 2-4 คน

Duration: จำกัดเวลา 90 วินาที

#### Gameplay Rules:

- เมื่อเริ่มเกมพื้น LED ที่กำลังจะเป็นลาวาจะแสดงสถานะ "เตือน" โดยการกะพริบเปลี่ยนเป็นสีส้ม
- พร้อมกับสุ่มต่าแห่งพื้นที่ปลอดภัย (Safe Zone) ตามส่วนต่างๆ ของสนามโดยการแสดงเป็นสีเขียว
- ช่วงเวลาแจ้งเตือนจะมีระยะเวลา 3-5 วินาที
- ผู้เล่นต้องวิ่งไปยืนใน Safe Zone ให้ทันเวลา ก่อนที่พื้นจะเป็นลาวา
- เมื่อหมดเวลา "เตือน" พื้นที่เป็นลาวา จะแสดงเป็นสีแดง
- ถ้าอยู่บน Safe Zone จะได้คะแนน ถ้าอยู่ใน Lava จะถูกหักคะแนน
- เมื่อครบเวลา 90 วิ เกมจะจบลงและสรุปคะแนน

#### Scoring Conditions:

- +10 คะแนน: เมื่อเข้า Safe Zone ทันเวลาในแต่ละรอบ
- 10 คะแนน: หากยืนอยู่บนลาวา

#### Level Design:

- Safe Zone Shrink:** ขนาดของพื้นที่ปลอดภัยเล็กลงเรื่อยๆ ในรอบหลังๆ (ตอนแรกเป็น 4 ช่อง ตอนหลังๆ เหลือ 1 ช่อง)
- Distance:** สูม Safe Zone ให้ใกล้จากต่าแห่งปัจจุบันของผู้เล่นมากขึ้น บังคับให้วิ่ง
- Moving Zone:** ในระดับยาก Safe Zone อาจจะเลื่อนไปมาได้ ผู้เล่นต้องเดินตาม

## ตัวอย่าง Idea 2

### เกม Lava Escape (Dual Lane)

**Concept:** การแข่งขันของผู้เล่น 2 ทีม (PvP) เอาชีวิตรอดในพื้นที่ Lava

**Player:** 2 ทีม ทีมละ 2-4 คน

**Duration:** Survival Mode (อยู่ให้รอดนานที่สุด) จำกัดเวลา 90 วินาที

#### Gameplay Rules:

- เมื่อเริ่มเกมพื้น LED ที่กำลังจะเป็นลาวาจะแสดงสถานะ "เตือน" โดยการกะพริบเปลี่ยนเป็นสีส้ม
- พร้อมกับสุ่มต่าแห่งพื้นที่ปลอดภัย (Safe Zone) ตามส่วนต่างๆ ของสนามโดยการแสดงเป็นสีเขียว
- ช่วงเวลาแข่งเตือนจะมีระยะเวลา 3-5 วินาที
- ผู้เล่นแต่ละทีมจะต้องวิ่งไปยืนใน Safe Zone ให้ทันเวลา ก่อนที่พื้นจะเป็นลาวา
- เมื่อหมดเวลา "เตือน" พื้นที่เป็นลาวา จะแสดงเป็นสีแดง
- ผู้เล่นแต่ละทีมจะมี HP 10 หน่วย
- ถ้าอยู่บน Safe Zone จะไม่เสีย HP
- ถ้าอยู่บน Lava จะเสีย HP ตามจำนวนคนที่โดน Lava
- เมื่อครบเวลา 90 วิ ゲームจะจบลง

#### Win Conditions:

- ชนะ: เมื่อจบเกม ทีมที่มี HP เหลือเยอะกว่าจะเป็นทีมที่ชนะ
- แพ้: เมื่อจบเกม ทีมที่มี HP น้อยกว่าจะเป็นทีมที่แพ้
- เสมอ: HP ที่เหลือเท่ากันจะเสมอ

#### Level Design:

- Safe Zone Shrink:** ขนาดของพื้นที่ปลอดภัยเล็กลงเรื่อยๆ ในรอบหลังๆ (ตอนแรกเป็น 4 ช่อง ตอนหลังๆ เหลือ 1 ช่อง)
- Distance:** สุ่ม Safe Zone ให้ไกลจากต่าแห่งปัจจุบันของผู้เล่นมากขึ้น บังคับให้วิ่ง
- Moving Zone:** ในระดับยาก Safe Zone อาจจะเลื่อนไปมาได้ ผู้เล่นต้องเดินตาม