

# Fortal Battle Ground (Casual Mode)

**Genre:** Co-Op MR 3v3 Territory Control Game, Physical e-Sports / Strategic VR Battle

**Target Audience:** ผู้เล่นเกมทั่วไปทุกเพศทุกวัย, กลุ่มผู้เล่น VR, AR Game

## Game Overview

Fortal Battle Ground คือเวดกรรมการแข่งขัน Physical e-Sports รูปแบบ 3v3 ที่หลอมรวมสมรรถนะทางร่างกาย (Physicality) เข้ากับกลยุทธ์เชิงลึก (Strategy) บนสมรภูมิพื้น LED อัจฉริยะ โดยผู้เล่นแต่ละคนจะมีบทบาทเฉพาะ (Archetype) แตกต่างกัน ร่วมมือกันเพื่อเป้าหมายสูงสุดคือ การช่วงชิงพื้นที่สีให้ครองคลุมสนามให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด นี่คือสังคมที่วัดกันด้วยเงื่อนไข ไหวพริบ และทีมเวิร์คอย่างแท้จริง

## Key Information

- เวลาแข่งขัน: 5 นาที
- จำนวนผู้เล่น: 6 คน (3 vs 3)
- พื้นที่เล่น: LED Floor 5.5 x 11.7 เมตร (18 x 39 บล็อก)
- Win Condition: เมื่อหมดเวลา ทีมที่มีพื้นที่สีมากกว่าจะเป็น ผู้ชนะ
- ทุกๆ 10 วินาที Soldier Minion จะ Spawn ออกมายอด 5 ตัว
  - Soldier Minion Status
    - Role: Minion ที่ออกมายอดทำหน้าที่เป็นตัวยึดพื้นที่สีและตัวปะทะกับยูนิตฝ่ายตรงข้าม ทำให้เกมสามารถเล่นได้ถึงแม้ว่าจะไม่มี Commander
    - Status: HP=100, ATK= Random 8~11 Damage, No Armor

## Player Archetype Concept

- Vanguard: ควบคุมยึดพื้นที่ด้วยร่างกาย
- Striker: โจมตีระยะใกล้, ยิงทำลายศัตรู
- Commander: วางแผน, สั่งการ, บริหาร Unit

## Three Player Archetype Gameplay

### Vanguard (The Frontliner)

ผู้เล่น Vanguard เปรียบเสมือนหัวใจทางกายภาพของทีม รับหน้าที่เคลื่อนไหวชิงพื้นที่สีบนพื้น Interactive LED Floor พร้อมกับเป็นหน่วยสนับสนุนเชิงรุก คอยขยับ Physical Object เพื่อสร้างแนวป้องกันกองท้าฝ่ายตรงข้ามและสร้างพื้นที่อัญเชิญ bios พร้อมใช้ร่างกายเข้าปะทะ เพื่อปกติกันกองกำลังศัตรู เป็นตำแหน่งที่ต้องผ่านพลาformation กำลังอันแข็งแกร่งเข้ากับการอ่านเกมที่เนียนขาดเพื่อชิงความได้เปรียบในสนาม

- Gameplay Mechanic:
  - Permanent Rage: ผู้เล่น Vanguard จะได้รับสถานะ Titan Rage ตลอดเวลา ทำให้เพียงแค่รีบไปมา พื้นที่ใต้เท้าที่เหยียบจะเปลี่ยนสีทันที

## Striker (The Eraser)

ผู้เล่น Striker เป็นพลแม่นปืนของทีม รับหน้าที่เป็นหน่วยลู่โจร ด้วยการใช้อุปกรณ์ VR ทำให้มีความสามารถของเห็นโลกในเกม ทำให้สามารถโจมตีเหล่า Minion และ Turret ต่างๆ ของฝ่ายตรงข้าม ด้วยอาวุธระยล์ไกล ผู้เล่นต้องเน้นย้ำในการโจมตี เป้าหมายต่างๆ ได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพสูงสุด

- Mechanic:
  - Weapon: เป็นจะใช้ได้ Assault Mode เท่านั้น
  - Instant Kill: ยิง Minion หรือ Structure Unit ได้โดยไม่ต้องสนใจเกราะ
  - Hi-spec Weapon: อาวุธมีความรุนแรงสูง พื้นฟูฟลังงานได้ไว เน้นความแม่นยำของผู้เล่นยิงให้โดน กำจัดศัตรูได้ง่ายๆ มั่นคง
- Goal: เคลียร์ Minion ศัตรูให้เร็วที่สุด เพื่อเปิดทางให้ Unit ฝ่ายเดียวกันยึดพื้นที่

## Commander (The Architect)

ผู้เล่น Commander คือ มั่นสมองของทีมและผู้ควบคุมสนามรบ มีหน้าที่บัญชาการรบผ่านหน้าจอ Touchscreen ขนาดใหญ่ที่เชื่อมต่อกับระบบสนาม LED Floor บทบาทหลัก คือ การบริหารทรัพยากร เพื่อส่งกองหัพ Minion เข้ายึดครองพื้นที่, วางแผนปราการ เพื่อปักหมุดแนวรบ, และใช้สกิลสนับสนุน เพื่อพลิกสถานการณ์ ใช้ทักษะที่เน้นการวางแผนและการตัดสินใจที่เด็ดขาด ตามสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นตลอดการต่อสู้

- Mechanic:
  - No Minion Armor: ยกเลิกระบบเกราะทั้งหมด ของ Unit ทุกด้วย เพื่อให้ Striker โจมตีได้ง่าย
  - Commander Skill: สกิลใช้งาน 3 สกิล
    - Skill 1: Hero Summon
      - Effect: เรียก Hero Minion ที่แข็งแกร่งกว่า ออคมาในจุดที่เลือก
      - Cooldown: 10 วินาที (กดได้รัวๆ เพื่อคอมเลนช่วย Wave หลัก)
      - Use: เรียก Hero Minion ออคมาเพื่อทำให้จุดประจำได้เปรียบ
      - Hero Stat: HP=200, ATK= Random 18~22 Damage, No Armor
    - Skill 2: Turret Drop
      - Effect: แตะพื้นที่สีทีมเรา เพื่อเรียก Cannon Turret ตกลงมาจากฟ้าลงมาในจุดที่เลือกทันที
      - Cooldown: 20 วินาที
      - Use: ใช้โจมตี Minion และยึดพื้นที่สี
      - Turret Stat: HP=500, ATK= Random 58-64, No Armor, Area 5\*5
    - Skill 3: Meteor Bomb
      - Effect: แตะพื้นที่ตรงไหนก็ได้ในสนาม เพื่อเรียกอุกกาบาตราเบิดวงกว้าง (AoE) ฆ่า Minion ทั้งหมดในระยะ 10\*10 ช่องวงกลม
      - Cooldown: 30 วินาที
      - Use: ใช้เคลียร์เวฟศัตรูจำนวนมาก หรือใช้แก้ทางเมื่อโดนบุกหนัก