

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 คือนวัตกรรมเกมการแข่งขัน Physical e-Sports รูปแบบ 3v3 ที่หลอมรวมสมรรถนะทางร่างกาย (Physicality) เข้ากับกลยุทธ์เชิงลึก (Strategy) บนสมรรถนะพื้น LED อัจฉริยะ โดยผู้เล่นแต่ละคนจะมีบทบาทเฉพาะ (Archetype) แตกต่างกัน ร่วมมือกันเพื่อเป้าหมายสูงสุดคือ การช่วงชิงพื้นที่สีให้ครอบคลุมสนามให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด นี่คือการสงครามที่วัดกันด้วยเหงื่อ, 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 ออกมา 5 ตัว
 - Soldier Minion Status
 - Role: Minion ที่ออกมาจะทำหน้าที่เป็นตัวยึดพื้นที่สีและตัวปะทะกับยูนิตฝ่ายตรงข้าม ทำให้เกมสามารถเล่นได้ถึงแม้ว่าจะไม่มี Commander
 - Status: HP=100, ATK= Random 8~11 Damage, No Armor

Player Archetype Concept

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

Three Player Archetype Gameplay

Vanguard (The Frontliner)

ผู้เล่น Vanguard เปรียบเสมือนหัวใจทางกายภาพของทีม รับหน้าที่เคลื่อนไหวชิงพื้นที่สีบนพื้น Interactive LED Floor พร้อมกับเป็นหน่วยสนับสนุนเชิงรุก คอยขนย้าย Physical Object เพื่อสร้างแนวป้องกันกองทัพฝ่ายตรงข้ามและสร้างพื้นที่อภัยเชิญบอส พร้อมใช้ร่างกายเข้าปะทะ เพื่อสกัดกั้นกองกำลังศัตรู เป็นตำแหน่งที่ต้องผสมผสานพลังกำลังอันแข็งแกร่งเข้ากับการอ่านเกมที่เฉียบขาดเพื่อชิงความได้เปรียบในสนาม

- Gameplay Mechanic:
 - Permanent Rage: ผู้เล่น Vanguard จะได้รับสถานะ Titan Rage ตลอดเวลา ทำให้เพียงแคว้งไปมา พื้นที่ได้เท่าที่เหยียบจะเปลี่ยนสีทันที

Striker (The Eraser)

ผู้เล่น Striker เป็นพลแม่นปืนของทีม รับหน้าที่เป็นหน่วยจู่โจม ด้วยการใช้อุปกรณ์ VR ทำให้มีความสามารถมองเห็นโลกในเกม ทำให้สามารถโจมตีเหล่า Minion และ Turret ต่างๆ ของฝ่ายตรงข้าม ด้วยอาวุธระยะไกล ผู้เล่นตำแหน่งนี้จะต้องใช้ความแม่นยำในการ โจมตี เป้าหมายต่างๆ ได้อย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพสูงสุด

- Mechanic:
 - Weapon: ปืนจะใช้ได้ Assault Mode เท่านั้น
 - Instant Kill: ยิง Minion หรือ Structure Unit ได้โดย ไม่ต้องสนใจเกราะ
 - Hi-spec Weapon: อาวุธมีความรุนแรงสูง ฟืนฟูพลังงานได้ไว เน้นความแม่นยำ ของผู้เล่นยิ่งให้โดน กำจัดศัตรูตายได้ง่ายๆ มันส์ๆ
- Goal: เคลียร์ Minion ศัตรูให้เร็วที่สุด เพื่อเปิดทางให้ Unit ฝ่ายเดียวกันยึดพื้นที่

Commander (The Architect)

ผู้เล่น Commander คือ มั่นสมองของทีมและผู้ควบคุมสนามรบ มีหน้าที่บัญชาการรบ ผ่านหน้าจอ Touchscreen ขนาดใหญ่ที่เชื่อมต่อกับระบบสนาม LED Floor บทบาทหลัก คือ การบริหารทรัพยากร เพื่อส่งกองทัพ Minion เข้ายึดครองพื้นที่, วางป้อมปราการ เพื่อปึกหมุด แนวรบ, และใช้สกิลสนับสนุน เพื่อพลิกสถานการณ์ ใช้ทักษะที่เน้นการวางแผนและการตัดสินใจ ที่เด็ดขาด ตามสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นตลอดการต่อสู้

- Mechanic:
 - No Minion Armor: ยกเลิกเกราะทั้งหมด ของ Unit ทุกตัว เพื่อให้ Striker โจมตีได้ง่าย
 - Commander Skill: สกิลใช้งาน 3 สกิล
 - Skill 1: Hero Summon
 - Effect: เรียก Hero Minion ที่แข็งแกร่งกว่า ออกมาในจุดที่เลือก
 - Cooldown: 10 วินาที (กดได้เรื่อยๆ เพื่อถ่วงเวลาช่วย Wave หลัก)
 - Use: เรียก Hero Minion ออกมาเพื่อให้จุดปะทะได้เปรียบ
 - Hero Stat: HP=200, ATK= Random 18~22 Damage, No Armor
 - Skill 2: Turret Drop
 - Effect: แตะพื้นที่สี่เหลี่ยม เพื่อเรียก Cannon Turret ตกลงมา จากฟ้าลงมาในจุดที่เลือกทันที
 - Cooldown: 20 วินาที
 - Use: ใช้โจมตี Minion และยึดพื้นที่สี่
 - Turret Stat: HP=500, ATK= Random 58-64, No Armor, Area 5*5
 - Skill 3: Meteor Bomb
 - Effect: แตะพื้นที่ตรงไหนก็ได้ในสนาม เพื่อเรียกลูกกบาตระเบิด วงกว้าง (AoE) ฆ่า Minion ทั้งหมดในระยะ 10*10 ช่องวงกลม
 - Cooldown: 30 วินาที
 - Use: ใช้เคลียร์เวฟศัตรูจำนวนมาก หรือใช้แก้ทางเมื่อโดนบุก หนัก