

PRESENTED BY
SULPHUR INTERACTIVE

MASTERMIND

MADE BY



GAMEPLAY REFERENCE

Sulphur Interactive

60 Seconds



เรื่องย่อ - เมืองกำลังจะถูก Nuke ภายใน 60 วินาที ผู้เล่นจะต้องเก็บของทุกอย่างที่หาได้ภายในเวลาที่กำหนด เพื่อเอาชีวิตรอดในช่วงเวลาหลังจากถูกนิวเคลียร์ยิงใส่

คำจำกัดความ - หยิบแล้ววิ่ง

รูปแบบการเล่น - เล่น Minigame หยิบของภายใน 60 วินาที ,

Management สิ่งของที่หยิบมาได้เพื่อเอาชีวิตรอดตลอดทั้งเกม

เป้าหมายในเกม - เอาชีวิตรอดหรือเล่นไปเรื่อยๆ เพื่อรับจุดจบเกมในแบบต่างๆ กันต่างกัน

Core Gameplay Loop

จุดเด่น

- Management ,Story development

Art style,

จุดที่อยากนำเสนอแก้ไขในจุดนี้

-นำระบบ 60 Seconds Mini game มาใช้กับรีมเกมเพื่อให้ผู้เล่นต้องเดินพันกับเวลาและเลือกเส้นทางที่ดีที่สุด

เก็บของภายใน 60 วินาที



เจอเหตุการณ์ที่
กำให้จบเกม



ใช้ของที่เก็บมาทั้งหมด
เพื่อผ่านวันไปให้ได้นานที่สุด

Sulphur Interactive

Forgive me father



เรื่องย่อ - ผู้เล่นเลือกเล่นเป็นหลวงพ่อหรือนักข่าวหลังจากได้รับจดหมายจากลูกพี่ลูกน้องที่บอกมาว่าให้ไปสำรวจเมือง Pestisville เมื่อไปถึงผู้เล่นได้พบกับปีศาจ Lovecraftian ผู้เล่นพยายามต่อสู้กับมัน

คำจำกัดความ - หลวงพ่อวิ่งยิง

รูปแบบการเล่น - ยิงคัตติวิ่งหนีศัตรุให้ครบเพื่อผ่านด่านตามเนื้อเรื่อง

เป้าหมายในเกม - ผ่านด่านต่อไปเรื่อยๆตามเนื้อเรื่อง

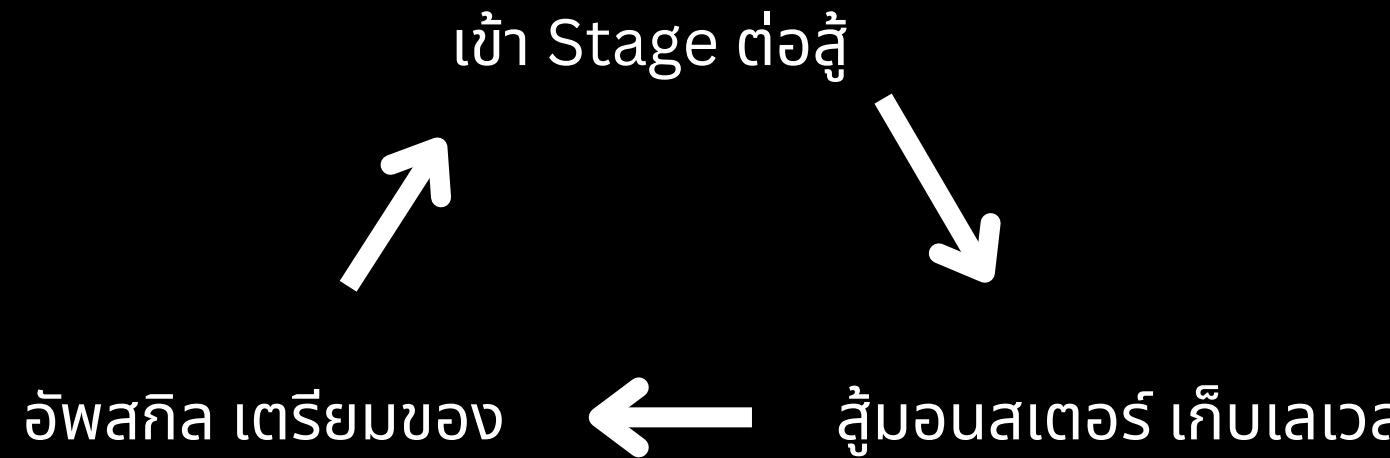
Core Gameplay Loop

จุดเด่น

- Art Style ,Gunplay ,Soundtrack

จุดที่อยากนำเสนอ กับงานจุลนิพนธ์

- Gunplay ปืนแต่ละชนิดมี Damage ที่ต่างกันพร้อมกั้งกระสุนที่มีจำกัดทำให้ผู้เล่นต้องเลือกใช้ปืนที่ดีที่สุดสำหรับสถานการณ์



Sulphur Interactive

CONCEPT

Title

MASTERMIND

Genre

Shooter / Action Survival

Theme & Settings

Zombie Apocalypse

Post-Apocalypse Modern time

Mode

Arena

Camera

First Person

Keys Feature

Ammo Management

Shoot em up

Playable player

Single Player

Engine

Unreal Engine 5.3.2

Sulphur Interactive

GAMEMODE

Linear Arena

ผู้เล่นต้องเอาชีวิตรอดจากด่านต่างๆที่ Mastermind กำหนดให้ โดยที่ต้องพยายามตามหากรายการที่มีอยู่ภายในจากในเวลาที่จำกัด



Sulphur Interactive

TARGET

Age

Teenager

Gender

Male

Platform

PC

Rate

16+



Sulphur Interactive

THE PILOT

“ เรารับบทเป็นบุคคลที่ถูกจับตัวมา เพื่อเล่นเกมโชว์ที่จะต้องให้ผู้เล่นเอาชีวิตอดจากซอบเป็นจากที่ถูกเช็คไว้ เรายังต้องเอาชีวิตอดจากเกมโชว์นี้ไปให้ได้ ”



GAMEPLAY

Sulphur Interactive

CORE GAMEPLAY

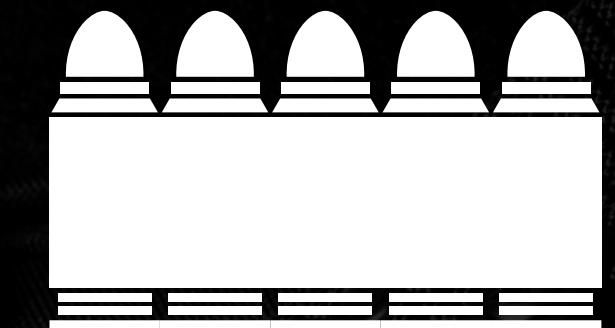
จัดการซอมบี้ให้หมด
หรือเอาชีวิตรอดให้ครบเวลา

เดินเข้าเลเวลใหม่

ตามหาน้ำสูน และอุปกรณ์
ที่เกมมอบให้ในเวลาในที่กำหนด

GAMEPLAY

MECHANIC



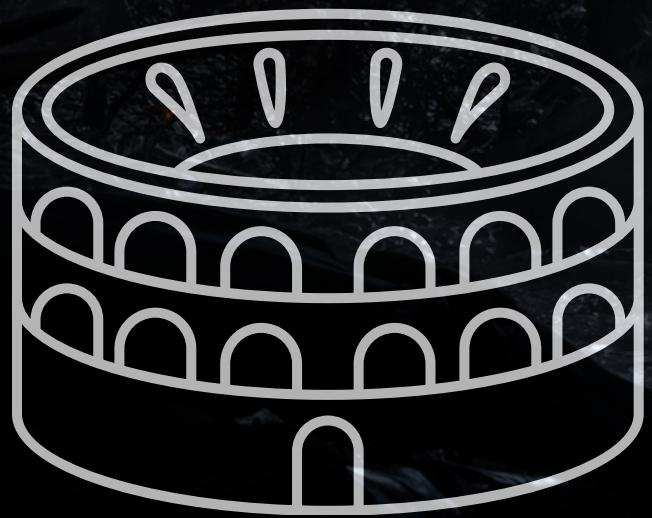
Ammo Scavenge

ผู้เล่นต้องค่อยไปหากระสุนที่ซ่อนอยู่ตามที่ต่างๆ ภายในแผนที่และนำมาใช้ป้องกันตนเองภายใต้เวลาที่กำหนดให้

Ammo Management

ผู้เล่นต้องพยายามใช้กระสุนที่ตนเอามาได้อย่างระมัดระวังและค่อยหากีบกระสุนเพิ่มในทุกโอกาส

GAMEPLAY MECHANIC



Scavenge

ผู้เล่นต้องคุยกับกระสุนที่ซ่อนอยู่ตามที่ต่างๆ ภายในแผนที่และนำมาใช้ป้องกันตนเองภายใต้กำหนดให้

Ammo Management

ผู้เล่นต้องพยายามใช้กระสุนที่ตนเองหาได้อย่างระมัดระวังและคุยกับกระสุนเพิ่มในทุกโอกาส

Detail

- เมื่อเข้าArenaมาแต่ละอันแล้วจะเริ่มนับเวลาและสปอนของให้ผู้เล่นเริ่มเก็บเมื่อครบเวลาจะเริ่มยิง
- ทุกไอเท็มที่ผู้เล่นสามารถเก็บได้(ยกเว้นปืน) ที่ดรอปอยู่บนพื้นได้ถูกติดระเบิดไว้และจะระเบิดเมื่อครบตามเวลาที่กำหนด
- ผู้เล่นจะได้รับอาวุธใหม่เมื่อเข้าด่านใหม่ และจะมีกระสุนชนิดใหม่ๆ ให้เก็บหลังจากนั้น
- เมื่อเข้าห้องของจะSpawnให้ผู้เล่นเก็บของและจะหายไปจากพื้นของชาามเมื่อครบเวลา
- มอนสเตอร์จะดรอปไอเท็มกระสุนหรือยาเล็กน้อยเมื่อถูกกำจัดและของที่ดรอปจากมอนสเตอร์ก็จะหายไปเช่นกัน

GAMEPLAY

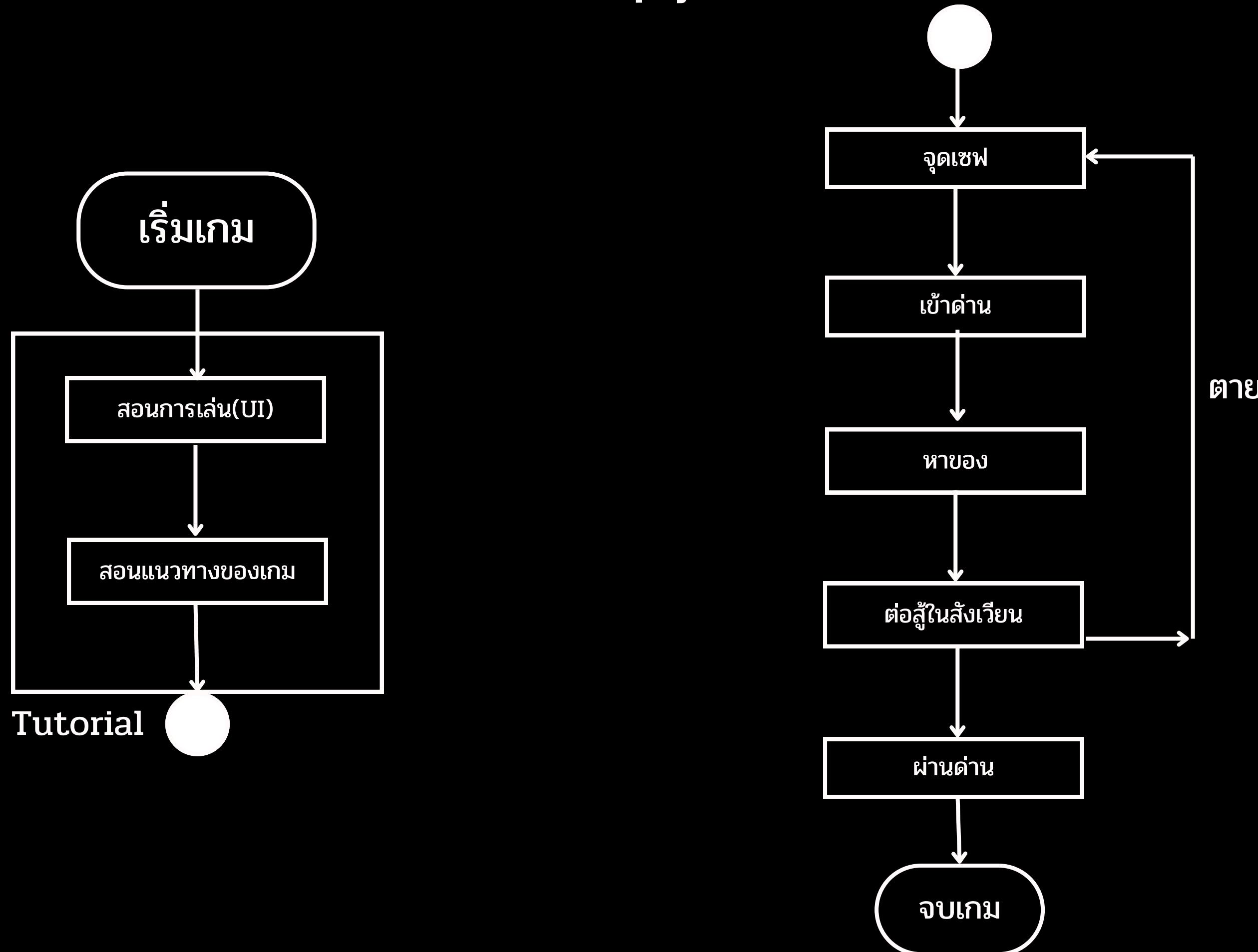
CONTROL

W A S D	เคลื่อนไหว	Mouse 1	ยิง / โจมตี
Shift	วิ่ง		
Space	กระโดด		
E	เก็บของ		
Esc	In-Game Menu		

Detail

- หน้าUIบึ้นมากบนจอของผู้เล่นสอนการบี้บตัว WASD มาล็อคหน้า
- เมื่อผู้เล่นเข้ามาภายในจากMastermindจะประกาศบอกคนในงานว่าวนี้จะมีงานอะไรรวมถึงรายละเอียดการเก็บของจากของผู้เล่นและเวลาที่กำหนดให้ภายในเกม

Gameplay Flowchart



GAMPLAY

ENEMY

Enemy Type 1

ซอมบี้เดินปานกลาง เลือดปานกลาง

Enemy Type 2

ซอมบี้วิ่งเร็ว เลือดปานกลาง

Enemy Type 3

ซอมบี้เดินช้า เลือดเยอะ

Enemy Type 4

ซอมบี้วิ่งเร็ว เลือดน้อย ตีแรง

Sulphur Interactive

THEME AND STAGE

Theme

Arena

Lighting Tone

Dark ,Dim light

Stage

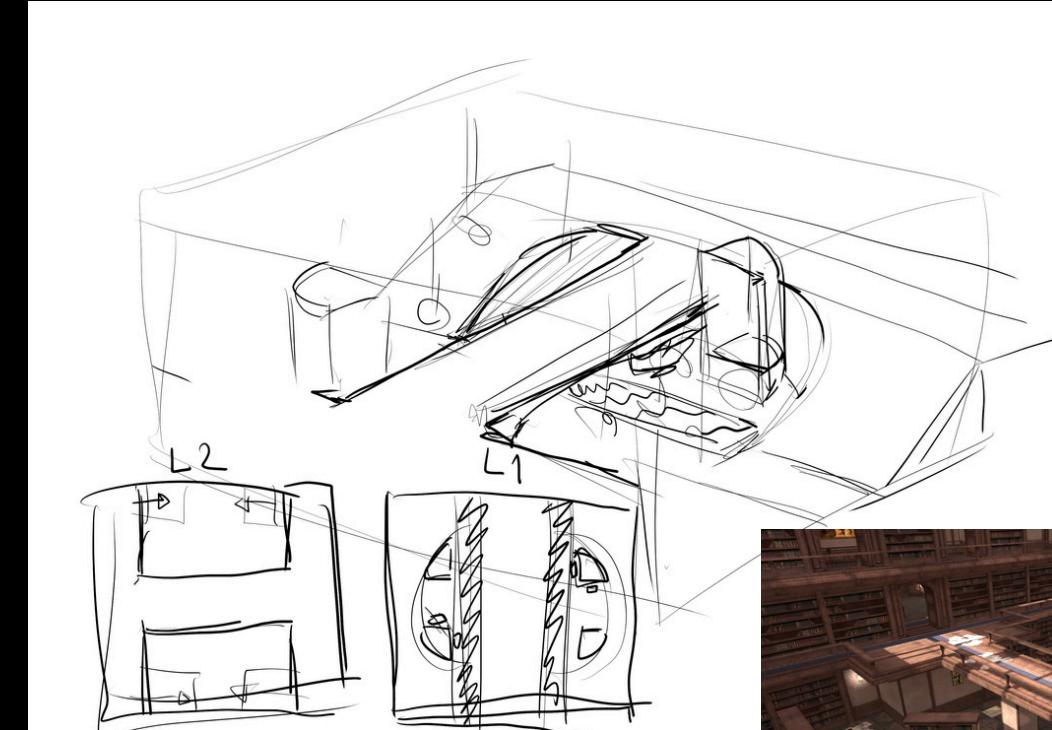
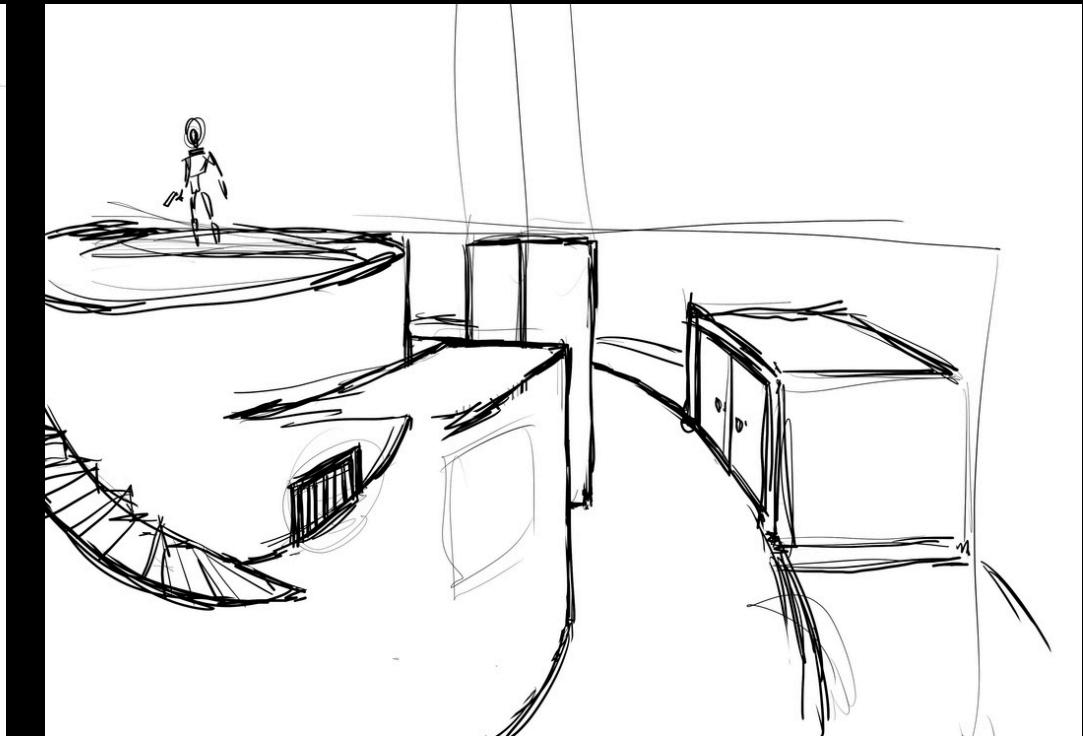
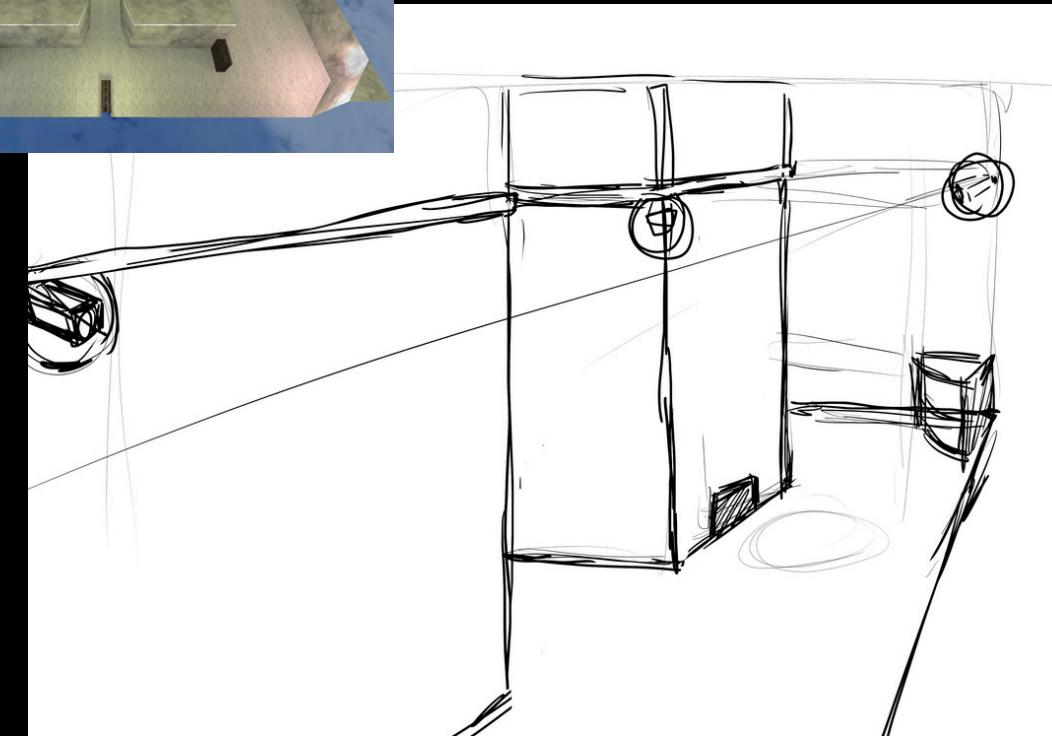
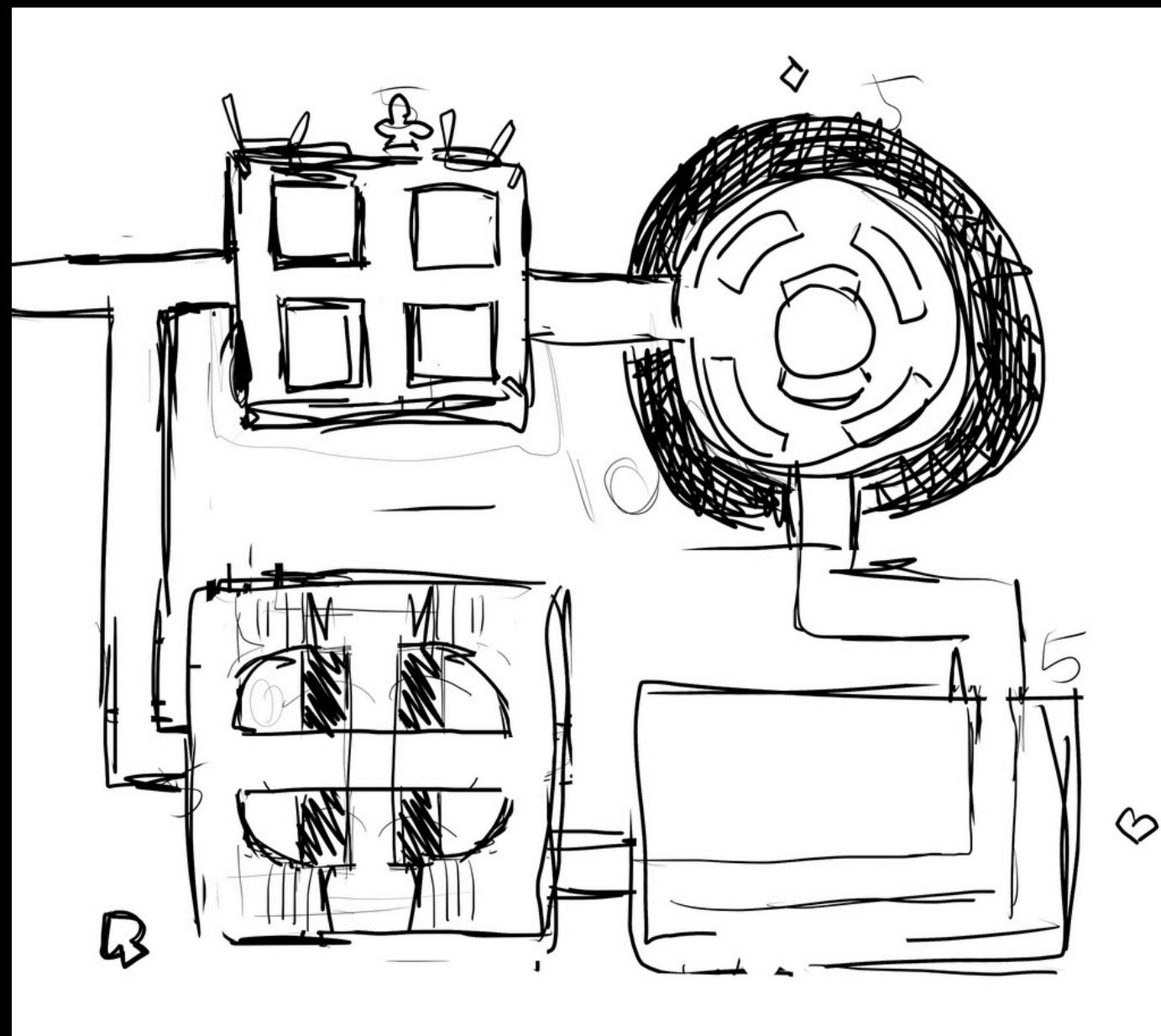
Stage 1 - Level Clubs Sewer

Stage 2 - Level Diamonds Colosseum

Stage 3 - Level Hearts Garden

Stage 4 - Level Spades Museum

LEVEL DESIGN



Sulphur Interactive

GAMEPLAY DRAFT

Sulphur Interactive

DRAFT GAMEPLAY

เริ่มเกมมาผู้เล่นจะอยู่บนทางเดินก่อนเข้า **STAGE 1** เกมจะมีเสียงประжаคผู้ประกาศเพื่อแนะนำผู้เล่น และบอกให้ผู้เล่นเข้าไปใน **STAGE 1** ผู้เล่นจะได้รับปืนพกเป็นอาวุธแรกในเกม หลังจากนั้นเกมจะเริ่มจับเวลาโดยหลังเพื่อให้ผู้เล่นเตรียมตัวสำรวจพื้นที่ รวมถึงหาเก็บกระสุน หลังจากครบตามเวลาที่กำหนด ของที่ดรอปไว้จะถูกกำลัง และซอมบี้จะปรากฏตัวขึ้นเพื่อเข้าโจมผู้เล่น ผู้เล่นจะต้องเอาตัวรอดในเวลาที่กำหนดใน **STAGE** และเมื่อผ่านมาได้เกมจะให้ผู้เล่นเดินไปเข้า **STAGE** ถัดไป แล้วกำช้ำจนจบเกม

GAMEPLAY INSPIRATION

Sulphur Interactive

60 Seconds



มีเวลาให้ผู้เล่นเตรียมความพร้อมก่อนการต่อสู้
ในแต่ละรอบ 60 วินาที

Sulphur Interactive

Forgive me father



ตัวเกมเป็นการเล่นแบบเดินหน้ายิงผ่านด่าน

Sulphur Interactive

Resident Evil 7

Nightmare Mode



ในเกมเป็นแบบ Arena มีพื้นที่ด้านแต่ละด้านให้ผู้เล่นวิ่งหลบศัตรู และหากรัพยากรภายในด้าน

THEME REFERENCE

Sulphur Interactive

Post-Apocalypse



MadMax



Left 4 dead 2

Sulphur Interactive

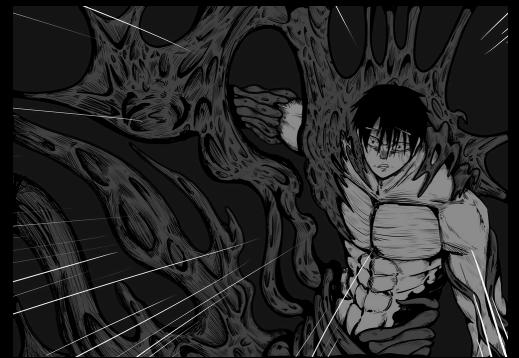
ZOMBIE THEME



Sulphur Interactive

**MEET
THE
TEAM**

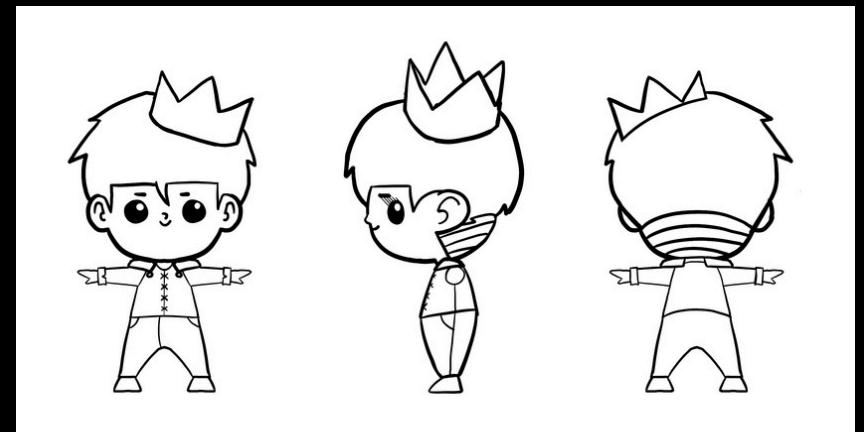
Sulphur Interactive



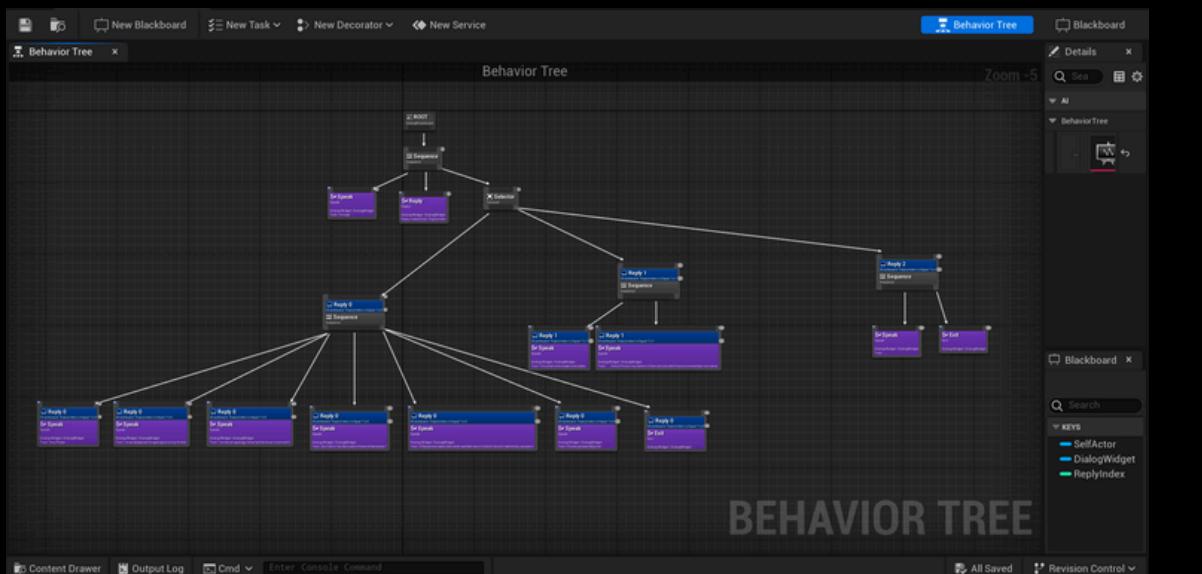
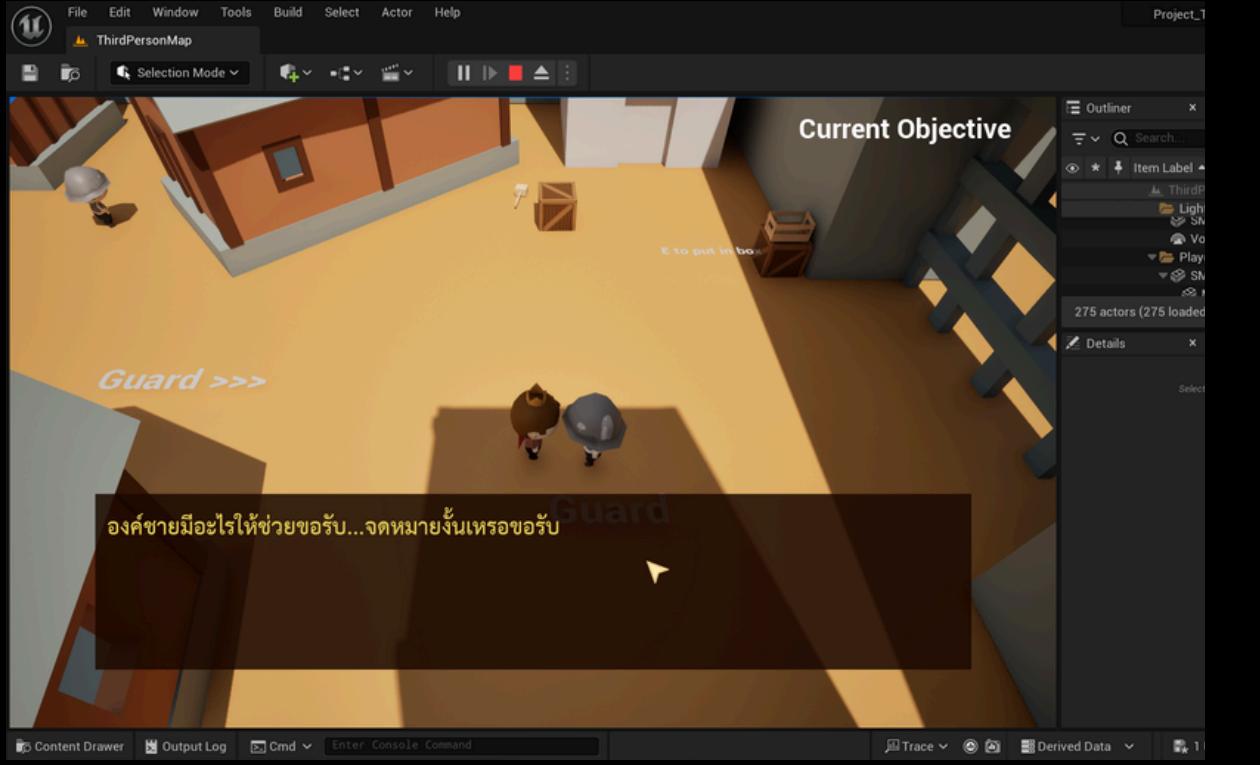
MEET THE TEAM



641310145
PANARIT “PUN” CHUMNI
Art Director
Character Designer
CO - Modeler
Co - Game Designer



Sulphur Interactive

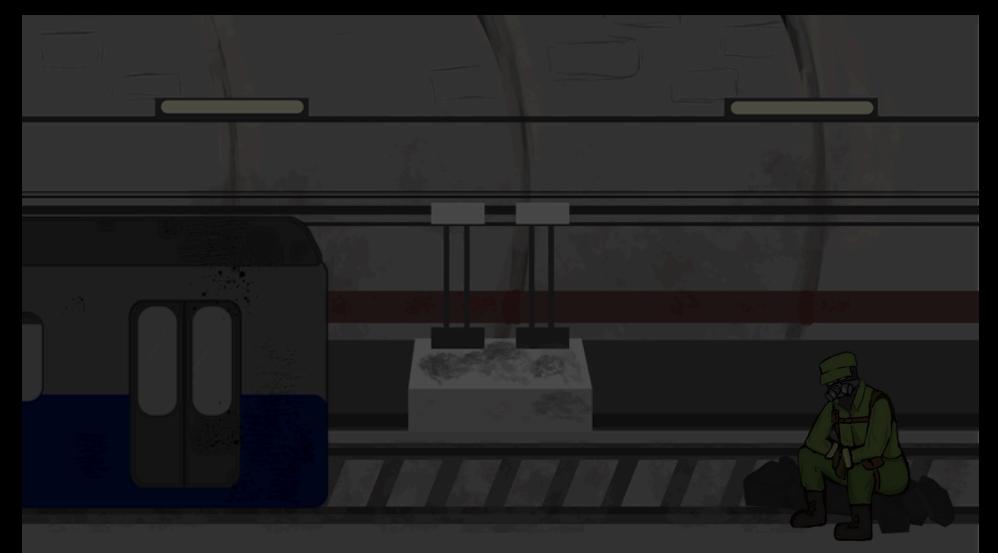


MEET THE TEAM



641310146

PORNCHITA “AEM” PHOCHUEN
GAME DEVELOPER
ARTIST
CO - GAME DESIGNER



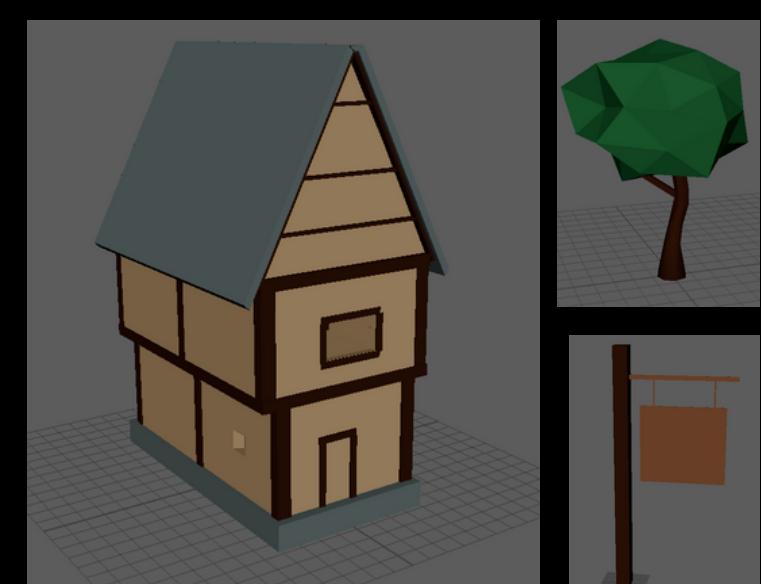
Sulphur Interactive



MEET THE TEAM



641310149
PHUREE SUPAKITTIPAN
3D MODELER
GAME DESIGNER
CO - GAME DEVELOPER



Sulphur Interactive

THANK YOU



Sulphur Interactive