

After Midnight

Презентацию готовили:

Менеджер проекта:

Игорь Лазор

Продюсер проекта:

Круподер Станислав

Наша игра

Название: "After Midnight"

Жанр: MMOE, MMO-шутер от третьего лица с элементами Survival horror

Платформа: PC



Ключевые фишки нашей игры

- Целостная сюжетная
- **динамическая** подача сюжета
через
- **симвографические** ролевые
- персонажи
- **Графика** высокого уровня для MMO
игры
и **уникальный художественный**
подход



**И все же... Мы чувствовали что нашей игре
чего-то
не хватает...**

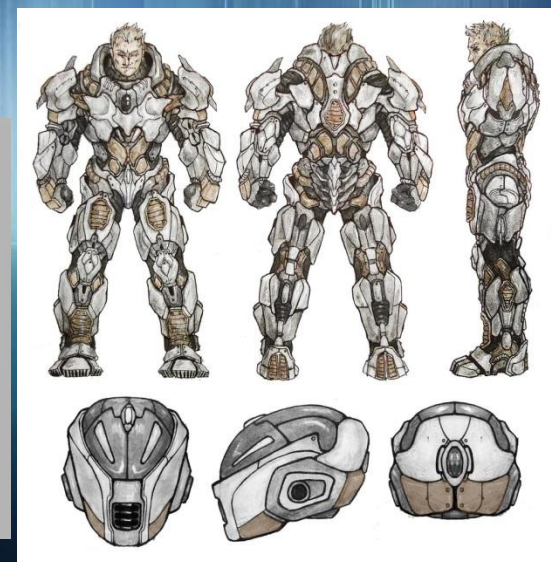
Как мы решили исправить эту проблему ?

- Полная кастомизация персонажа
- Игрок не будет тратить время на фарм вещей а улучшать и модернизировать
- ~~Тотальное~~ Видоизменения не только вещей
- ~~но и скелета своего персонажа~~ уникальная вторая
- ~~раз~~ Огромный открытый мир в котором за
- ~~каждым поворотом таится~~ каждый поворот таится, днем люди едят по миру, а ночью объединяются в группы и пытаются
- ~~выжить~~ Кастомизация холодного и огнестрельного оружия



Персонажи, квесты, история

- Уникальные классы
- Уникальный арт подход
- Каждый квест это кусочек общей истории а каждый сюжетный герой уникальный персонаж
- Уникальная атмосфера постапокалипсиса
- Живой напеченный опасностями мир



**To be
continued...**