

A background image showing a traditional wooden windmill in the upper left corner, set against a clear sky. The foreground and middle ground consist of a lush green field with tall grass. The overall scene is bright and natural.

**ИГРОВАЯ
ИНДУСТРИЯ.
Я ПРЕДСТАВЛЯЮ
ВАМ СВОЙ ПРОЕКТ
WORLD OF
MACHINS.**

Здравствуйте, Уважаемый Инвестор!

Вашему вниманию предлагается рассмотрение проекта, который находится в активном поиске инвестиций. Возможно Вас заинтересует участие в этом проекте, и Вы захотите помочь в реализации данной идеи.

Моя идея проекта игры.

Идея игры, по обсуждению с друзьями, возникла 15 апреля 2018 года, хотя решение сделать игру о боевых гоночных машинах было назначено на 15 июня 2018 года, До этого мои друзья вели описание идеи будущей игры в стиле Боевых Баталий. Работы над первой версией будут идти до января 2019 года. Далее начнётся закрытый альфа-тест игры. Который будет так же иметь 3 вида теста это:

- 1.Закрытый Бета-Тест игры.
- 2.Открытый Бета-Тест игры.
- 3.Старт проекта.



Затраты на 6 месяцев разработки

РАСЧЁТ ЗАТРАТ НА МОЙ БУДУЩИЙ ПРОЕКТ:

ЗАТРАТЫ ПРИВЕДЕНЫ НА 1-ВЫЙ МЕСЯЦ РАБОТЫ:

Наименование.	Количество.	Цена. Рублей.
Жесткий диск.	1	15.000
USB-Мышь.	2	1.500
Общая сумма:		16.500.

ЗАТРАТЫ ПРИВЕДЕНЫ НА 6-ОЙ МЕСЯЦ РАБОТЫ:

Наименование.	Количество.	Цена. Рублей.
Жесткий диск.	5	75.000.
Игровой движок Unity 3D.	1	9.500
Покупка сервера.	1	10.000
Компьютер под сервер.	1	100.000
USB-Мышь.	1	500
Стол.	1	5.000
Модем.	1	10.000
Создание Сайты Игры.	1	25.000
Реклама.		
Через <u>Соц.Сети.</u>	1	45.000
Общая сумма:		275.000

Игровой процесс.

Игровой процесс в *World of Machines* основывается на битве двух случайно подобранных команд по 15 игроков — при этом в одной команде могут сочетаться боевые машины разных наций и годов выпуска, реальные боевые машины и их экспериментальные модели. Условие победы в битве — полное уничтожение команды противника либо после специальной Аванпостов расположенных по 3 в разных точках базы противника, не получая при этом повреждений. Так же в будущем проекте будут введены режимы «Набивание Фракций» (Где за каждый выстрел по машине будет начисляться дополнительные очки за которые можно будет прокачать свой автомобиль и оружие) а так же «Арена» (Будет возможность сразиться с любым игроком 1x1). С дальнейшими обновлениями будет так же введён режим «Командный бой» (Команда игроков будут сражаться против противников которые им попадутся). Ну и на этом не заканчиваются интересные введения в игру. Так же будет введено обновление которое даст игрокам возможность сражаться в 2-х режимах «Без автомобиля» и «На автомобиле». В режиме «Без автомобиля» после его уничтожения его в сражении бой будет продолжаться в режиме «Войны Солдатом», делая очень опасные ловушки за которые так же персонаж будет получать очки и повышать свои навыки ведения боя.

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ.
И ПРЕДЛОЖЕНИЕ В ПОМОЩИ
НАДЕЮСЬ
ВАМ ПОНРАВИТСЯ МОЯ ИДЕЯ И
ИМЕННО ВЫ СТАНЕТЕ МОЕЙ
НАДЕЖДОЙ
НА РЕАЛИЗАЦИЮ МОЕГО ПРОЕКТА.**

**НА ДАННЫЙ МОМЕНТ МОЙ
ПРОЕКТ ОЖИДАЮТ УЖЕ ОКОЛО
1.000 ЧЕЛОВЕК КОТОРЫЕ ХОТЯТ
КУПИТЬ
МОЮ ВЫПУЩЕННУЮ БУДУЩУЮ ИГРУ.**