Всем привет! Если вы это читаете, значит вы решили почитать это, значит вам интересна судьба настолько-компьютерной игры Файнтерра.

Созданные мной ранее проекты были не завершены или требовали серьезных доработок. А также они все делали упор на реализм.

Хватит. Теперь это игра. Поэтому условности по типу сходить в туалет и перекусить отыгрываются игроками только для атмосферы или если того потребует сюжет.

Второе важно отличие от предыдущих проектов – сюжет.

Раньше это были фриплеи. Мне кажется, что такое быстро наскучивает игроку, ведь тупо ходить и фармить мобов не так уж интересно.

Третье важно отличие. Игровому мастеру (ИМ или ГМ), более не требуется тянуть игроков друг к другу. Почему? Об этом узнаете дальше, в описании.

Четвертое – не нужно пугаться формул, ну, только если вы не будете играть без приложения, поскольку все расчет оно берет на себя.

Думаю, со вступлением хватит, поехали разбираться что к чему.

Оглавление

[Основные положения 3](#_Toc121954592)

[Почему так? 3](#_Toc121954593)

[Механика 5](#_Toc121954594)

# Основные положения

## Почему так?

Добро пожаловать на самую большую игровую платформу всех времен и народов! Я не слышу ваших воплей радости! Почему? Это же очевидно! Потому что вы – смертники! Ха-ха-ха-ха!

Ох, не завидую Я вам! Кстати, меня зовут мистер Калигула. Вот так, да. Что же… Вы здесь по самым разным причинам, кто-то проиграл в карты большую сумму и не смог вернуть долг, кто-то перешел дорогу не тем людям… Все! Это все в прошлом! Теперь вы начинаете свою жизнь с чистого листа для развлечения тех, у кого есть деньги! И не только, хе-хе…

Хотя знаете, все же легкая нота зависти есть. Вам дан такой шанс начать все с чистого листа! Возможно, вы даже сможете сделать себя лучше!

Ладно, хватит лирики. Сейчас мы пройдем в специальный зал, где вас начнут распределять по игровым секциям и мирам, увидимся после распределения!

… … Спустя некоторое время … …

И снова приветствую вас, участники! Хм, небольшая вас группа набралась, да ничего, хватит. Итак, разбейтесь на подгруппы по примерно одинаковому по количеству составу. Я жду…

… … Все разбиваются на группы … …

Хорошо. Даю вам последний шанс подумать, ведь дальше группу сменить нельзя, вам придется всегда быть вместе с этими людьми и помогать им во всем. Распределение окончательно? Хорошо.

Тогда перейдем к новостям о том, что вас ждет дальше… Вам повезло, счастливчики, можно сказать. Мир Файнтерры, а именно он вам выдан жребием, не так уж суров, как многие другие миры, где то, что тебе есть чем дышать – уже наслаждение. О сюжете и самом мире узнаете, во время генерации персонажей и почитав описание флоры, фауны, ну и тому подобного.

Я расскажу о некоторых ключевых особенностях.

Первая, пожалуй, основная, заключается в том, что вы действительно привязаны к своему отряду. Ну в том смысле, что вы просто не сможете разбежаться дальше определенного расстояния. Точнее сможете, но ненадолго. При прохождении определенного порога дальности у вас начнет уменьшаться шкала жизни, чем дальше вы от отряда – тем быстрее.

Хорошая новость – после смерти вы возродитесь.

Плохая новость, если вы пытались сбежать – вы оживете рядом со своим отрядом.

Просто плохая новость – вы теряете свою экипировку и снаряжение. Что потеряется – зависит от конкретных параметров вещи. Есть что-то, что всегда с вами, а есть что-то, что невозможно сохранить при смерти никак.

Ах, да, на счет смерти… Ваше реальное тело умрет. Совсем. Да, вы не ослышались. А как вы думали, почему вас называют смертниками? Потому что эта игра – билет в один конец. Когда ваше сознание оцифруется, реальное тело будет подвержено химическому разложению.

Но не печальтесь, в обмен на это вы обретаете бессмертие! Если, конечно, игровые серверы не умрут. Но будьте уверены, вероятность этого гораздо ниже, чем ваши шансы умереть в реальном мире.

Вторая особенность в том, что вы переноситесь в эту игру с полной чувствительностью. Ну, то есть, если вас будут жрать заживо, по ощущениям это… Как если бы вас жрали заживо. Так что быстрая смерть – очень даже неплохой вариант. На самом деле это не только минус. В игре вы сможете попробовать различные кулинарные шедевры, полностью ощутив их вкус. Если у вас не задавалось в личной жизни, то тут тоже нет проблем. Игра не имеет ценза и возрастного ограничения, так что покутить тоже можно на славу. Поверьте, там есть с кем… И не важно, откуда я это знаю.

Ну что же, приступаем, группа номер один, пожалуйста, пройдите, вот в эти капсулы. Одежду оставьте рядом, она вам больше не понадобится.

Через 1 минуту вы увидите окно описания мира, после ознакомления с ним – окно генерации персонажа. Информации вам выдадут не очень много, ведь должна же быть хоть небольшая интрига, но достаточно, чтобы не умирать на самом старте огромное число раз подряд. Удачи, и не сорваться вам с края! [\*](#Пояснение1)

# Механика

\* Отсылка к названию игры – на краю света.