

Глава 1: Зал ролевых игр Ктулху

«Это было последним».

Лю Син посмотрел на сообщение на своем телефоне, беспомощно вздохнул и отложил его. Бессильно валяясь на кровати, он размышлял: «Похоже изучение медицины действительно разрушает жизнь».

Лю Син, мужчина, 22 года, выпускник Университета традиционной китайской медицины Жунчэн, в настоящее время безработный.

Около двух недель назад Лю Син поссорился с главой отдела. Со свойственной ему юношеской импульсивностью, он в порыве гнева решил уйти в отставку.

За последние полмесяца Лю Син обращался в различные больницы пытаться найти новую работу. Но поскольку он только что закончил учебу и не имел серьезных связей, каждый поиск работы всегда заканчивался ответом: «Мы вам перезвоним».

— Мне действительно нужно вернуться домой? — Подхватив телефон Лю Син нашел номер своего отца в своих контактах.

Три поколения семьи Лю Сина были врачами. Они владели тремя клиниками. Когда Лю Син только закончил учебу, его отец хотел, чтобы он помог в семейном бизнесе. Однако Лю Син отказался. В таком юном возрасте он не хотел быть привязанным к одному месту. Он хотел увидеть мир.

«Хорошо, но я даю тебе только пять тысяч на проживание. После этого тебе придется зарабатывать себе на жизнь самостоятельно», — Сказал тогда его отец. — «Если у тебя не получится, возвращайся. Ты сможешь получить место в любой из клиник».

«Забудь об этом, было бы слишком неловко возвращаться спустя два с небольшим месяца», — Скривился Лю Син. Он выключил телефон, зная, что его отец не забудет об этой неудаче. Если бы он вернулся сейчас, это стало бы предметом насмешек на всю остывающую жизнь. Крайне длинную жизнь, учитывая семейную профессию.

«У меня осталась всего тысяча. Это значит, что примерно через месяц у меня закончатся средства. Максимум через полтара если экономить», — Лю Син достал последние свои сбережения, вернув унылый взгляд к потолку.

«Фух, ладно, хватит мозговой деятельности на сегодня. А раз мозги отключены, самое время сыграть в Лигу. Как говорится лучший способ расслабиться и поднять себе настроение - трахнуть парочку детских задниц». (122: все претензии к автору)

С этими словами он сел и включил компьютер.

Час спустя расстроенный Лю Син отложил мышь и недоверчиво уставился на монитор.

«Сегодня что понедельник? Откуда взялось столько скиловых противников? Где все эти ракообразные школьники»

Раздраженный Лю Син закрыл League of Legends и решил посмотреть несколько новых серий на крупнейшем сайте страны bilibili.

«Дедушка би, должно быть, снова загружает эти маленькие циркулярные файлы», — Столкнувшись с сообщением о техническом обслуживании размышлял Лю Син, поглаживая подбородок.

«Забудь об этом. Я просто пойду дразнить миленьких девушек в групповом чате». — С этими словами он открыл QQ.

Пинг, пинг, пинг.

В тот момент, когда он вошел в систему, большую часть экрана Лю Сина занимало всплывающее окно.

«Серьезно, Tencent? Реклама?» Лю Син был ошеломлен огромным всплывающим окном.

«Присоединяйтесь сейчас и получите 100 000 юаней!» Лю Син потерял дар речи, уставившись на жирные красные буквы на рекламе.

Он видел бесчисленное количество реклам онлайн-игр. Как человек, родившийся в 90-х, не было такого лозунга, с которым бы он не столкнулся. Но это был первый раз, когда он видел рекламу, в которой так смело предлагали сумму в сто тысяч юаней.

Размышляя об этом, Лю Син пробормотал про себя: «Это выглядит довольно заманчиво. Ста тысяч мне хватит на пару лет, после чего я либо найду работу либо как минимум смогу избежать насмешек. Хорошо, только ради этого я щелкну по этому объявлению. В любом случае мне это ничего не стоит, серьезно что может случиться от простого перехода по рекламе?»

И с этими словами он нажал «Присоединиться к игре».

Дин.

После тихого звонка экран компьютера Лю Сина потемнел.

"Блин!" Лю Син взревел, осознав что мог словить вирус.

Когда обезумевший Лю Син собирался перезагрузить системник в надежде что еще не все потеряно, его компьютер вернулся в нормальное состояние. Однако на рабочем столе появился новый значок.

"Это было стремно. И быстро." — Лю Син поспешно открыл скрытую папку и с облегчением обнаружил, что все файлы остались нетронуты.

«Значит, игра установилась автоматически?» — Лю Син осмотрел значок новой игры. Он был знакомым любому кто знал о творчестве отца чудовищ - это было лицо Ктулху.

Ктулху — злобная сущность из «Мифов Ктулху», созданная американским писателем Говардом Филлипсом Лавкрафтом. Ктулху описывается как существо с головой, напоминающей осьминога, лицом, скрытым под бесчисленными щупальцами, массивными когтями на руках и ногах, перепончатыми крыльями, похожими на летучую мышь, на спине и огромными размерами. Если кто-то знаком с игрой World of Warcraft, он увидит в боссе К'туне дань уважения мифу о Ктулху.

Лю Син впервые столкнулся с мифами Ктулху, когда близкий друг пригласил его в настольную игровую комнату, чтобы понаблюдать за сеансом ролевой игры "Зал Ктулху".

Брови Лю Сина поднялись, когда он внимательно посмотрел на название под значком игры, и оно действительно соответствовало тому, о чем он думал.

«Зал Ктулху?»

Ролевую игру «Ктулху» можно описать как настольную игру, пользующуюся огромной популярностью в западных регионах. В отличие от популярных в Китае игр, таких как «Оборотень» и «Три убийственных королевства», «Зал Ктулху» относится к категории ролевых игр. Особенность этой игры в том, что игроки могут полностью погрузиться в своих персонажей. Действия игроков приводят к непредсказуемому развитию сюжета, из за чего никто не может понять какой финал их ожидает. Например, в других играх, когда вы сталкиваетесь с врагом, у вас может быть только простой вариант, вроде победы в драке, для продвижения по сюжету. Но в Зале Ктулху вы можете избегать, подкупать, убеждать или даже вступать в союз с врагами.

Однако из за сетинга с привычный боем возникают определенные проблемы. Как правило, в этой игре бой означает полное уничтожение группы, поскольку игроки, являясь обычными людьми, сталкиваются с настоящими мифическими существами!

Эти игры основаны на серии романов Лавкрафта, известных под общим названием «Мифы Ктулху». После смерти Лавкрафта многие авторы писали собственные книги на основе этих мифов, в дальнейшем превратив мифы в уникальный фендом — Мифы Ктулху.

Там Ктулху является знаковой фигурой и важным божеством среди Древних богов, олицетворяющим стихию воды. В настоящее время он запечатан Старшими Богами, оставленный дремлющим под океанским городом Р'лайх в южной части Тихого океана. При определенных воздействиях печать Ктулху может быть сломана, и он выходит из моря. Однако, поскольку печать не полностью снята, Ктулху не может покинуть Р'лье. Когда космические условия меняются и сила печати восстанавливается, Ктулху возвращается в глубокий сон. В тот день, когда Ктулху полностью вырвется на свободу, он, несомненно, опустошит мир.

Из описания Ктулху очевидно, что он обладает силой, способной положить конец миру. Тем не менее, Ктулху не самое могущественное существо в мифах. В сеттинге игры Ктулху может безоговорочно убивать случайное количество игроков, действуя гораздо быстрее их, что делает встречу с ним практически гарантированной смертью для игроков.

Естественно, как сущность уровня босса, Ктулху не появится случайно. Покред ним находятся различные мифические существа, самые слабые из которых — такие сущности, как Вурдалак и Глубоководный (по сути, рыболюди, хотя и с некоторыми отличиями). Но даже эти существа по силе с чемпионами мира по боксу или мастерами боевых искусств.

Тогдашний новичок Лю Син однажды сказал другу, который познакомил его с игрой, что даже мастера боевых искусств можно сразить одним метким выстрелом.

Его друг усмехнулся и сказал Лю Сину, что он слишком много думает. В Зале Ктулху игроки обычно изображают обычных людей или, в лучшем случае, детективов или полицейских, вооруженных максимум пистолетом не самого высокго калибра. Хотя игра крайне открыта, каждое действие должно следовать установленным правилам. У простых людей не оказалось бы с собой автоматов на пикнике, и они уж точно не стали бы ехать в магазин на танке. Кроме того, такие существа, как Вурдалак и Глубоководный, фундаментально превосходят обычных людей.

Как правило, у людей мало шансов противостоять этим мифическим существам, хотя все же есть и некоторые исключения. Учитывая свободу игры, в некоторых сессиях могут быть выбраны индивидуальные правила или добавлены особые навыки.

Зал Ктулху можно разделить на группы настольных и онлайн-игр. Настольная игра означает, что игроки собираются физически, а группы онлайн-игр означают игру с помощью коммуникационных приложений, таких как QQ, и других инструментов. Эти игры требуют значительного времени и усилий. Сеанс мог длиться от нескольких часов до нескольких лет, в отличие от более быстрых игр, таких как «Оборотень» и «Троецарствие убийств». Следовательно, не многие игроки в Китае углубляются в Зал Ктулху.

Более того, в отличие от других игр, у ролевой игры «Зал Ктулху» нет специализированных

онлайн-платформ или мобильных приложений. Это часто приводит к тому, что энтузиасты чувствуют себя потерянными после успешного знакомства с игрой друзей, поскольку они не могут найти подходящее место для игры. Лю Син столкнулся с этой проблемой, желая попробовать игру, но не имея возможности. Организовать настольную сессию непросто, поскольку всем участникам необходимо найти время, которое они могут посвятить ей одновременно. Онлайн-группы также страдают от отсутствия профессиональной платформы.

Но теперь, глядя на значок монструозной головы мифического древнего бога на рабочем столе своего компьютера, Лю Син не мог не улыбнуться. Он не ожидал найти специальную платформу для «Зала Ктулху», и это действительно был приятный сюрприз..

<http://tl.rulate.ru/book/115200/4472848>