

## Обратное подземелье

### Эпизод 1

Жизнь полна неожиданностей, и невозможно предугадать, что произойдёт в следующий миг.

В этом смысле день у Чон Ивона был особенным, начиная с того, что он проснулся в месте, которое никак не ожидал увидеть, когда ложился спать накануне вечером.

Очнувшись, он обнаружил себя верхом на лошади.

А?

К слову, за всю свою жизнь он ни разу не ездил верхом. Да и вообще, никогда не был поклонником физической активности. Его любимое занятие — сидеть перед компьютером. Без преувеличения, Чон Ивон мог играть в игры без перерыва целые сутки.

Осознав, что в одной руке поводья, а ягодицы и бёдра прижаты к живому существу, он едва не свалился с лошади. Лишь инстинкт самосохранения удержал его в седле.

Вместо этого он сильно пошатнулся, а ехавший рядом с ним человек патетически воскликнул:

— Чем ты занят в такой критический момент? Ключёшь носом, что ли?

Он не задремал, а просто спал.

Чон Ивон не ответил. Во-первых, он видел этого мужчину впервые, а во-вторых, он был иностранцем. Как и некоторые корейцы, Ивон страдал от легкой ксенофобии. Возможно, это было связано с тем, что ему пришлось учить английский более десяти лет.

Вместо того, чтобы опровергнуть слова чужеземца, он уже собирался спросить: «Кто вы?». Если бы не искры, внезапно вспыхнувшие у него за спиной.

Бах!

Красные огни взвились в небо, словно кто-то запустил петарду, и рассеялись в воздухе. Это было похоже на фейерверк. Но, судя по крикам вокруг, он был единственным, кто воспринимал это так.

— Они уже здесь!

— Кья-я-я!

— Ваше Величество, что нам делать?

Последний вопрос прозвучал из уст того самого человека, который отчитывал Чон Ивона. Старик в плаще, ехавший впереди него, оглянулся с испуганным выражением лица. Как только их взгляды встретились, Ивона на мгновение охватила необъяснимая тревога.

— Мой отважный сын Иан! – крикнул пожилой мужчина, которого называли «Ваше Величество».

Я?

Чон Ивон нахмурился.

Старик отдал приказ:

— Я доверяю тебе отряд из двадцати воинов. Обеспечь защиту с тыла!

— А?

— Сомневаешься в словах Его Величества? Иан, дай чёткий ответ! – мужчина, который с самого начала выражал недовольство, вновь пришёл в ярость.

— Что? – переспросил Чон Ивон, не понимая, что от него хотят.

Постепенно в его голове начала закрадываться мысль, что всё это — сон. Но для сна ветер был слишком холодным, а удары конской гривы ощущались слишком реалистично, не говоря уже о резком запахе, напоминающем навоз... Разве это может быть реальностью?

Чон Ивон уснул в автобусе, пока играл в игру про оборону подземелья, где баланс персонажей оставлял желать лучшего.

Проблема заключалась в том, что уровни сложности были настроены ужасно. В лучших традициях мобильных игр, пользователи получали одного базового персонажа, а за разблокировку остальных нужно было платить. Однако бесплатный персонаж обладал самыми худшими характеристиками.

Почему персонаж по умолчанию самый сложный?

Этот вопрос каждый месяц поднимался на официальном форуме игры, становясь одной из самых популярных тем. Число игроков едва ли достигало ста, включая Чон Ивона, а активных участников форума было ещё меньше, так что, конечно же, автором этих постов был сам Ивон.

И это не шутка. Если нужно продать игру, стоит сначала предложить достаточно простого в освоении персонажа, чтобы привлечь новичков. Чон Ивон не мог понять, что творится в головах разработчиков.

От лица команды разработчиков, у которой не было ни желания, ни намерения заниматься продвижением, Чон Ивон решил написать руководство по игре для этого персонажа.

<Гайд для чайников. Как играть за Иана>, <Стартовый путеводитель по Иану: справится даже новичок> и так далее.

Все лучшие руководства на форуме были его рук дело.

Тем не менее не похоже, что это сильно помогло привлечь новых игроков. Ведь этот Иан был настолько сложным персонажем, что даже Ивону пришлось попробовать несколько раз, прежде чем достичь успеха.

С надеждой на то, что команда разработчиков наконец одумается, Ивон написал подробный отзыв и отправил письмо объёмом пять тысяч знаков. Но они не опомнились, ответа не последовало. Перед тем, как закрыть глаза, он ругал разработчиков и искал новый способ прохождения рута Иана.

Подождите, Иан?

— Разумеется, я не жду от тебя полного отражения атаки с помощью двадцати солдат. Разве могу я взвалить на тебя такую ношу? Конечно, я приставлю к тебе мага. Иан, не подведи нас. Покажи отцу свою решимость.

— Что?

— Иди же. Скорее!

Неужели...

Старый король поторапливал его. Чон Ивон в недоумении уставился на него. Эти слова показались ему ужасно знакомыми.

У него не было привычки переигрывать игровые tutorиалы, но он прошёл обучение Иана десятки раз. Не потому, что он какой-то извращенец, это связано со стремлением найти в его обучении какую-то скрытую пасхалку, которая может стать ключом к прохождению игры.

Но ничего подобного не было. Если игрок не может её отыскать, значит, это вина разработчиков, которые не справились. Так что, даже если что-то и есть, это всё равно не имеет значения... Такова философия Чон Ивона.

Как бы то ни было, сейчас не это главное.

Если предположение Ивона верно, то следующее, что он услышит, будет.....

Мужчина, который всё время возмущался Ивоном, вдруг остановил его:

— Подожди, Иан! Остановись.

Ивон изначально никуда не собирался.

— Тебе стоит оставить лошадь! Она больше не понадобится. Зачем она тебе, если нужно организовать оборону здесь?

— О, Эрик! Ты прав. Иан, оставь лошадь, - поддержал его слова король.

Мужчина по имени Эрик выхватил у него из рук поводья и пнул. Чон Ивон попятился назад и упал на землю, к удивлению, не сломав себе шею. Это не соответствовало его физическим возможностям, поэтому можно только предположить, что здесь что-то не так.

Словно герой игры неуязвим до начала «туториала»...

Иан.

Базовый персонаж, который с самого начала брошен королем и должен пройти обучение без какой-либо поддержки.

Это же игра <Обратное подземелье>!

— Прошу обеспечить защиту с тыла, сынок!

— Хоть раз докажи, что ты можешь быть полезен!

Пожелав ему удачи, король и брат Иэна Эрик уехали прочь.

Королевская свита удалилась, оставив Чон Ивона всего с двадцатью людьми в лохмотьях. Несмотря на слова короля предоставить воинов, эта толпа вовсе не походила на войско. Должно быть, это самые обычные простолюдины.

— Нам конец. Мы все умрём!

— О, Боже.

Когда один из них зарыдал, слёзы, словно инфекция, начали быстро распространяться. Пока все остальные в отчаянии прикрывали лица руками, единственный не плачущий мужчина приблизился к Чон Ивону.

— Господин Иан. Что нам делать? Это открытая местность, здесь нас легко заметят монстры.

В его голосе не было уверенности. Пока он говорил, не в силах унять дрожь, перед глазами Чон Ивона возникло полупрозрачное окно.

Дзинь!

[Начало обучения.]

[Создайте подземелье для защиты от монстров.]

[Персонаж] «Бастард» Иан (□□□□□)

— Репутация

Бастард, распутник, расточитель, эстет.

— Навыки

Очищение: LVL 1

Верховая езда: LVL 1

Стрельба из лука: LVL 1

□

(развернуть)

Чон Ивон очутился в игре <Обратное подземелье>.

В теле самого бесполезного персонажа Иана.

Или же всё это просто сон.

\* \* \*

Если кратко охарактеризовать игру <Обратное подземелье>, то это провальная игра.

Игровой сеттинг заключается в следующем: человечество пало, а демоны завладели миром. Оставшиеся в живых люди скрываются в подземельях и пытаются выжить, отражая атаки демонов в стиле игры, связанной с обороной подземелья... таков сюжет игры.

Обычно люди сами отправляются в данжи и уничтожают монстров. Но в этой игре роли поменялись местами. Отсюда и название <Обратное подземелье>.

Сама по себе игра сделана довольно качественно, и иллюстрации прекрасны. Но почему же она провалилась? Конечно, из-за глупости разработчиков. Если управление плохое, то даже самый успешный бизнес потерпит крах.

Чон Ивон играл в эту игру уже три года, хотя особо большим фанатом назвать его было нельзя. Игра существовала на рынке в течение трёх лет.

За время игры он прошёл все существующие концовки с каждым персонажем и видел все возможные события. Единственное, чего он не знал об игре, — это то, что не было раскрыто создателями. Так что для него до сих пор загадка, почему разработчики так плохо проработали базового персонажа, тем самым испортив игру.

Так или иначе, в игре есть так называемая система «репутации». Она отражает то, как персонаж известен в игровом мире. Самая известная становится «титлом», который прикрепляется к имени персонажа.

В случае Иана все называли его «бастардом».

Это означало, что наиболее известен он был именно как незаконнорождённый ребёнок короля. Каждый, кто впервые сталкивался с ним, говорил: «О, это же Иан, тот самый бастард?» Серьёзно.

Почему они сделали подобного персонажа основным? Неизвестно.

А второе по популярности суждение об Иана — «распутник». Разве не звучит как тот, с кем не хочется иметь дело?

Так как мысли людей не отличаются особой оригинальностью, никто не желает служить ему. Не являются исключением и люди, направленные под командование Иана в обучающем режиме. Они совсем не намерены слушать его приказы. Об этом можно судить хотя бы по тому, что они только и делают, что всхлипывают: «Мы скоро умрём».

— ...

Но хватит о репутации.

Другой проблемой являются навыки.

<http://bllate.org/book/13967/1228798>