

Такого классического телесериала, как этот, не так уж много, и его можно считать редкой удачей. Мо Инь, заранее зная, какого уровня популярности он достигнет в будущем, в такой ситуации вполне естественно решил приложить некоторые усилия, чтобы заполучить роль.

На этот кастинг пришло множество людей, и, судя по данным из прошлой жизни, на каждую главную роль претендовало не менее двадцати человек. Мо Инь, не имея ни влияния, ни известности, конечно, не мог с ними конкурировать.

Однако для него это не было проблемой.

Ведь он метил вовсе не на главные роли.

«Дао Неба и Земли» — это телесериал, снятый по мотивам игры. Игра, послужившая основой для сценария, была выпущена на рынок почти 10 лет назад и может считаться прародителем жанра культивации в играх. Сразу после выхода она привлекла множество игроков, став чрезвычайно популярной. В те времена многие школьники прогуливали уроки, чтобы поиграть в неё, что говорит о её невероятной популярности.

С тех пор прошло 10 лет, и те, кто в детстве прогуливал уроки ради этой игры, уже выросли и стали взрослыми. А сама игра, как важная часть их детства, когда развлечений было мало, вознеслась на пьедестал.

Даже самые современные игры, сколько бы они ни были улучшены и доработаны, не могли сравниться с ностальгией по детским воспоминаниям.

Сегодня как раз исполняется 10 лет с момента выхода игры, и, вероятно, в честь этого юбилея и был снят этот сериал.

Оригинальная игра называлась «Небо и Земля». Уже из названия видно, что это игра о мире, где переплетаются судьбы государства, культивации и боевых искусств.

Основной сюжет игры практически идентичен сценарию сериала, лишь с небольшими изменениями в деталях.

Благодаря высокой степени соответствия оригиналу, сериал получил положительные отзывы среди фанатов игры. Мужской персонаж с его доблестью и благородством, женский персонаж с её чистотой и непорочностью были сыграны актерами настолько хорошо, что фанаты остались в восторге.

Однако был один момент, который каждый раз вызывал у поклонников игры чувство глубокого сожаления, и они часто вспоминали о нём.

В игре «Небо и Земля» был один особенный персонаж.

Строго говоря, это был просто босс подземелья, финальный противник в одном из уровней.

«Небо и Земля» как классическая RPG-игра, конечно, не могла обойтись без различных подземелий. Игроки привыкли к их структуре: собрать команду, очистить уровень от монстров, найти зацепки и победить босса. Сложность могла варьироваться, но в итоге все проходили уровень. Со временем такие подземелья становились обыденностью, и о них забывали.

Но в «Небе и Земле» было одно подземелье, которое даже спустя много лет после того, как игроки перестали играть, всё ещё оставалось в их памяти.

Первые несколько уровней этого подземелья были невероятно сложными: запутанные лабиринты, полчища кукольных монстров, искажённое пространство.

До того, как игроки разработали стратегию прохождения, команда могла потратить несколько недель, а то и месяцев, чтобы пройти это подземелье.

После бесчисленных попыток и неудач игроки постепенно находили способ пройти уровень.

Даже после появления руководств по прохождению, многим игрокам всё равно требовалась одна-две недели, чтобы справиться с этим подземельем.

После стольких мучений, это подземелье стало известно среди игроков как самое настоящее «место смерти» в игре «Небо и Земля».

Но, несмотря на всю свою сложность, финальный босс этого подземелья был невероятно лёгким, настолько слабым, что его можно было победить в одно мгновение.

Самое главное, каждый раз, когда игроки с трудом доходили до финального босса, он просто взрывался.

... У всех игроков в этот момент было одно желание — выплюнуть кровь.

С таким трудом пройдя все уровни, они получали такой финал?!

Что это вообще было?!

Хотя взрыв босса из-за защитного барьера не причинял игрокам вреда, разработчики игры, объясните, в чём был смысл этого персонажа?!

Неужели вы просто не смогли придумать, как завершить столь сложный уровень?!

Конечно, никто не ответил на эти вопросы, и игрокам оставалось только смириться с этим разочарованием, не получив никакого утешения от разработчиков.

Тем не менее, несмотря на всю свою абсурдность, этот босс подземелья стал одним из самых популярных персонажей в игре «Небо и Земля», уступая лишь главным героям.

Более того, для некоторых игроков этот персонаж был даже более привлекательным, чем главные герои!

Причина была проста — он был красивым.

... Да, вот такой простой и грубый повод.

Всё-таки это мир, где внешность имеет значение.

Хотя, конечно, не все игроки были настолько поверхностны, и популярность этого персонажа объяснялась и другими причинами — он был загадочным.

Прошло почти 10 лет с момента выхода игры, но никто так и не смог до конца понять, кто он такой, какова его история и в чём смысл его существования.

Они даже не знали его имени, называя просто «боссом подземелья» — позже это стало его официальным именем, используемым исключительно для него.

Игроки ничего не знали о нём, лишь по некоторым намёкам в игре могли догадываться о его прошлом.

Загадочность всегда привлекает.

К тому же он был так красив.

Нельзя винить игроков за то, что они уделяли столько внимания внешности.

Когда это подземелье появилось, игра «Небо и Земля» только что вышла, и другие подобные игры тоже находились на начальном этапе.

Тогда почти все боссы подземелий были как будто вырезаны из одного шаблона: звериное тело, зелёная кожа, клыки, кровавый взгляд и устрашающий вид.

И вдруг среди них появился единственный человекоподобный босс, который сразу стал любимцем большинства.

Говорят, что дизайнером этого персонажа была очень уважаемая в кругах разработчиков женщина, которая, несмотря на давление, вместе со своей командой потратила почти год, чтобы создать этого персонажа.

Его внешность действительно заслуживала эпитета «прекрасный, как нефрит». Хотя это была всего лишь цифровая модель, она идеально соответствовала всем канонам красоты, которые сейчас считаются эталонными.

Он был настолько красив, что захватывало дух.

Многие были очарованы им и бесчисленное количество раз проходили это сложное подземелье, просто чтобы увидеть его. Даже после появления множества других красивых персонажей, этот босс оставался непоколебимым.

Даже с точки зрения современных стандартов, дизайн этого персонажа был по-настоящему классическим.

Он всегда был одет в тонкий синий халат, его длинные волосы ниспадали водопадом. Внешне холодный и аскетичный, но при этом с растрепанными волосами и слегка небрежной одеждой, прекрасные линии мышц просвечивали сквозь ткань.

Одинокий, в мире, полном могущественных существ, он казался совершенно незащищённым.

Когда кто-то приближался, он лишь поднимал голову и смотрел на них холодным, безэмоциональным взглядом. Вокруг было темно, и только его яркие глаза выделялись в полумраке.

Одинокий и хрупкий.

Его конечности были скованы цепями, и он был заперт в этом маленьком пространстве.

Не зная ни дня, ни ночи, ни смены времён года.

Казалось, что эти бесчисленные сложные уровни были созданы не для того, чтобы испытать игроков, а чтобы удерживать его.

Именно этот взгляд из темноты, полный очарования и загадочности, покорял сердца.

Именно этого персонажа и выбрал Мо Инь.

Хотя он появлялся в игре всего несколько раз, во-первых, его внешность была настолько совершенной, что десятки дизайнеров, работая день и ночь, создали его с невероятной детализацией, вплоть до каждой пряди волос. Во-вторых, он был загадочным, а загадочные персонажи всегда вызывают у зрителей сильное желание узнать о них больше. В-третьих, у него была огромная фанатская база — из десяти игроков «Небо и Земля» как минимум восемь были его поклонниками.

Такой персонаж, если его сыграть хорошо, даже если он появится всего на десять минут, может стать классикой.

А Мо Инь всегда любил создавать классику.

Конечно, такого персонажа сыграть сложнее всего.

<http://bllate.org/book/16376/1481394>