

Он был настолько поражён, что не мог вымолвить ни слова. Он изначально знал, что актёр, которого придирчивый Режиссёр Ван выбрал с первого взгляда, вряд ли может быть плохим. Но он не ожидал, что актёрское мастерство Мо Иня окажется настолько великолепным!

Способность передать характер персонажа всего несколькими фразами до такой степени!

Где Режиссёр Ван нашёл такого человека!

Такой талант обязательно станет знаменитым!

Он был взволнован, но Режиссёр Ван был ещё более взволнован.

Он смотрел на Мо Иня, который, закончив выступление, встал и улыбнулся ему и Старейшине Ли. Он был готов заплакать от умиления.

Нет, он был взволнован не только потому, что нашёл хорошего актёра. Хорошие актёры встречаются часто, но таких, кто мог бы так глубоко понять его замысел, было слишком мало!

Никто не знал, что первая сцена, которую Режиссёр Ван дал Мо Иню, вообще не была частью оригинальной сюжетной линии Босса подземелья в игре!

Он сам добавил её после того, как десятки раз прошёл игру, основываясь на своих собственных идеях!

Обычный человек должен был бы вообще не понять, о чём идёт речь!

Но Мо Инь не только понял, он ещё и сыграл это!

Как Режиссёр Ван мог не быть взволнован?

В игре «Небо и Земля» все сцены с Боссом подземелья происходили в том самом подземелье, которое сломало множество игроков, и только в последней сцене.

Если говорить о кадрах, то их было всего три: момент, когда игроки входят в тёмную комнату и видят Босса подземелья с опущенной головой; момент, когда он поднимает голову и смотрит на них; и момент, который вызывал больше всего споров среди игроков — когда он внезапно взрывается.

Только эти три сцены, больше ничего.

Но в сценарии Режиссёра Вана «Дао Неба и Земля» было пять сцен.

Первая сцена, которую выбрал Мо Инь, была дополнительной.

В игре «Небо и Земля» не было никаких объяснений о происхождении Босса подземелья. Почему он оказался в этой комнате? Кто его туда запер? Почему в конце он решил взорваться? Никто не знал.

Этот персонаж был словно загадка, оставленная разработчиками игры для игроков, чтобы те сами разгадывали её.

Однако за все эти годы ни один игрок не смог полностью разгадать происхождение этого персонажа. Разработчики оставили слишком мало информации, и большинство просто сдалось.

Но Режиссёр Ван был исключением.

Режиссёр Ван с юности был человеком, который не останавливался, пока не достигнет цели. Это видно по его стремлению к совершенству в каждом кадре, когда он стал известным режиссёром.

Он был преданным фанатом этой игры, а также фанатом этого персонажа. Ему не нравилось это чувство неопределённости. Поэтому Режиссёр Ван прошёл игру с начала до конца десятки раз. Он исследовал каждое подземелье, каждый основной и побочный сюжет, изучая каждую мельчайшую деталь.

И, как ни странно, после стольких попыток он действительно нашёл намёк.

Режиссёр Ван заметил, что на стене комнаты, где был заперт Босс подземелья, висел меч.

Длинный чёрный меч длиной в семь чи.

Для других игроков это могло быть совершенно обычным кадром. В такой большой комнате висит меч для украшения — что в этом странного? Ведь это мир сянся, у кого нет ценного меча в коллекции?

Но Режиссёр Ван думал иначе.

Ему показалось, что этот меч был слишком детализирован для простого украшения. В те времена, когда графика игр была далека от совершенства, он мог чётко разглядеть узоры на клинке. Если это просто декоративный элемент, то зачем было так стараться?

Кроме того, игроки не могли забрать этот меч после прохождения подземелья, что означало, что это не был какой-то скрытый клад. Но если это не связано с основным сюжетом, то что это? Режиссёр Ван счёл это подозрительным и начал исследовать эту, возможно, незначительную деталь.

Если меч появляется в подземелье, но не является добычей, то, скорее всего, это оружие, которое использовал сам Босс подземелья!

Это означало, что Босс подземелья, которого все игроки считали красивым, но совершенно беспомощным и слабым (...), на самом деле мог быть учеником какого-то клана практикующих!

И, вероятно, клана, специализирующегося на мечах!

Это открытие сильно взволновало Режиссёра Вана.

В игре «Небо и Земля» было множество видов оружия. Мечи, хотя и встречались чаще всего, были основным оружием лишь нескольких кланов.

И тогда молодой Режиссёр Ван начал исследовать каждый из этих кланов.

И, как ни странно, он нашёл то, что искал.

В игре «Небо и Земля» был клан, известный как «Врата уединённых мечников». Этот клан находился на вершине горы, покрытой вечными снегами. Его врата открывались лишь несколько раз в год.

Чтобы попасть в этот клан, игрокам нужно было пройти специальный путь. Другие маршруты

не работали.

Режиссёр Ван потратил время, чтобы собрать необходимые предметы для входа в этот клан, и с радостью отправился исследовать его.

В этом уединённом клане было не так много NPC. Режиссёр Ван проверял каждого из них, пока через три недели не нашёл ключ к разгадке.

Он снова увидел тот меч.

Чёрный, с замысловатыми узорами, точно такой же, как меч на стене комнаты Босса подземелья!

Этот меч появился в воспоминаниях главы клана.

Возраст главы клана был неизвестен — ведь практикующие оставались вечно молодыми. У него были седые волосы, но лицо было молодым и красивым. В игре «Небо и Земля» он, возможно, был одним из самых сильных персонажей, способный одним движением руки сдвигать горы и уничтожать всё вокруг.

Тысячи техник и методов мира сянъя были ничтожны по сравнению с его мастерством.

Каждый раз, когда игроки видели его, он сидел на высоком пьедестале в небесах, с закрытыми глазами и сложенными руками. Его невероятно красивое лицо выражало печаль и сострадание, словно он был божеством, достигшим просветления.

Это был ещё один персонаж, который, помимо Босса подземелья, пользовался огромной любовью игроков.

Его лицо было словно у небожителя, а его манера поведения была полна благородства. Количество фанатов этого «цветка на вершине горы» было не меньше, чем у Босса подземелья. Когда этот персонаж впервые появился, множество игроков пробивались через все препятствия, чтобы добраться до уединённого клана. С горящими глазами они падали ниц перед его тронem, лишь чтобы увидеть его случайный взгляд, брошенный с высоты небес.

Его величие было поистине незаурядным.

Однако в тех воспоминаниях этот нынешний «Первый глава Неба и Земля» был всего лишь молодым учеником, только что вступившим в клан.

Глава клана с детства был спокойным человеком. В то время как другие ученики играли и шутили, он мог стоять с самым обычным железным мечом и тренировать базовые техники.

Он тренировался целыми днями.

Юноша был стройным, и его белая одежда развевалась, когда он размахивал мечом. Пот пропитывал его одежду, и сквозь неё просвечивала кожа.

Глава клана любил тренироваться в тишине под деревьями — с восхода до заката луны.

Его воспоминания были полны сцен, где он тренировался в одиночестве. Это было довольно скучно.

Единственным ярким моментом в воспоминаниях его юности был, пожалуй, старший брат-

ученик. Несмотря на свою репутацию гуляки, он любил пить вино на ветке дерева над местом его тренировок.

У старшего брата были узкие глаза, и он был невероятно красив. Когда он говорил, его голос слегка повышался в конце, словно он флиртовал с каждым, с кем разговаривал.

Многие сёстры и младшие сёстры в клане тайно влюблялись в него. Но он, казалось, не обращал на них внимания, проводя дни за вином.

Говорят, в вине скрыто небо и земля, поднимая бокал, знаешь триста вещей.

Старший брат, казалось, действительно любил пить на том дереве. Он приходил каждый день, несмотря на погоду.

Глава клана приходил в десять вечера и уходил на рассвете.

Старший брат приходил в десять вечера и уходил на рассвете.

Глава клана приходил с мечом. Старший брат — с вином.

Глава клана тренировался всю ночь. Старший брат пил всю ночь.

Когда он был в настроении, он пел песни. И глава клана часто хотел бросить в него меч.

Старший брат также любил пить вино вместе с главой клана.

<http://bllate.org/book/16376/1481428>