

Чтобы войти в игру, сначала нужно было настроить Аватар и логин. Когда Фан Чжао зарегистрировал учетную запись после получения 10-го поколения, он думал о разных логинах, но все они использовались другими. Имя пользователя "Фан Чжао" также было занято, вероятно, игроком, который имел такое же имя.

Наконец, фан Чжао вошел в систему под ником "AliveAfter500Years". Система показала, что это имя пользователя не используется. В своей прошлой жизни Фан Чжао хотел продолжать жить. Он все еще помнил сожаление о том, что не завершил все 100 шагов и остановился на 99-м. Он просто не ожидал, что, когда он откроет глаза, он окажется в будущем, происходящем через 500 лет. Века, которые он пропустил, можно было понять только через образы. Хотя он все еще сожалел, по крайней мере, он увидел развитие событий на планете через 500 лет. Если бы все его старые друзья знали это, они бы наверняка хотели повторить его судьбу. Если бы кто-то из них действительно был жив, Фан Чжао мог бы их встретить. Но к сожалению, это была лишь несбыточная мечта.

Что касается аватара, Фан Чжао выбрал свой текущий образ и сделал несколько модификаций. Он не мог вспомнить, как выглядело его тело в прошлой жизни. Он просто взял за основу свою смутную память и внес некоторые изменения. Затем добавил два шрама на лицо. Теперь это было похоже на его внешний вид в более позднюю часть его прошлой жизни. Его рост и вес должны быть похожи на его нынешнее тело, поэтому никаких изменений он не делал.

Когда Зу Вэнь и другие увидели шрамы на аватаре Фан Чжао, они рассмеялись. "Мы поняли, что босс поклоняется мученику, даже имитируя его два шрама."

Фан Чжао тоже рассмеялся, но не стал ничего объяснять.

Зу Вэнь и другие люди в игре тоже не были совсем похожи на себя. В реальной жизни Пан Пусон был ниже и полнее, но его аватар был высоким и внушительным, словно культурист. Аватар Зу Вэня был на 80% похож на него самого. Он добавил только яркую прическу и два странно-изогнутых уса на лице. Остальные были в основном похожи на Зу Вэнь, они использовали за базу себя в реальности, добавляя лишь несколько незначительных изменений.

Члены отдела виртуальных проектов сформировали команду и вошли в игру. То же самое сделали и другие игроки, члены киберспортивных клубов тоже формировали команды и входили вместе.

Оказавшись в игре, они заметили, что все перед их глазами изменилось. Возникла мягкая сцена старой эпохи.

Покалывающие ноты фортепиано слышались в начальной сцене, пока она менялась. Перед их глазами было несколько материалов, которые напоминали то, что было представлено в фильмах, поэтому многие люди не чувствовали никакого удивления и просто ожидали пока сцена закончится. У них была насущная необходимость войти в игру и размять мышцы.

"Я слышал, что вступительная серия длится две минуты?" -спросил кто-то.

"Это слишком долго, почему мы не можем ее пропустить?"

"Давайте просто подождем, всего две минуты."

Члены команды болтали друг с другом.

Очень быстро звук фортепиано затих и стал туманным. Протяжная нота медленно вздымалась. Наряду с этим, раздался низкий звук струнного инструмента, заставив людей понервничать. Как будто какие-то негармоничные звуки спускались из далекого места, они были похожи на крики людей и странный шум.

Поле зрения начало сильно трястись, как будто огромное существо бесновалось под поверхностью. Земля внизу немного задвигалась, толчки быстро стали сильными. Появлялись глубокие трещины, а большая часть земли вдалеке опустилась. Эстакада с большим количеством автомобилей на ней сломалась, большие здания рухнули. Шумный город превратился в руины в мгновение ока. Вдалеке прибрежные города были поглощены цунами, огромные корабли начинали тонуть. Метеоры сыпались дождем, извергались вулканы, пыль заполнила все небо.

Вибрато струнного инструмента брэнчало так, что казалось будто по спине шла холодная дрожь. Грохот барабанов был подобен большим валунам, врезающимся в землю, или невидимой кувалде, колотящейся в сердцах людей. Пламя взрывов возникло вокруг, когда Земля открылась. Это было похоже на сцену из ада; весь мир был уничтожен!

Полязгивание трубы несло намек на темноту, играла эмоциональная и мрачная струнная партитура, показывающая непрекращающееся отчаяние города, который пал. Реалистичные образы в сочетании с напряженной музыкой терзали чувства и создавали удушающую атмосферу.

Ремикс электронных звуковых эффектов прошелся по уху, как будто кто-то спешно бежал рядом, возбуждая нервы игроков.

Люди, которые изначально разговаривали, неосознанно замолчали.

Медленно появлялись слабые фортепианные ноты, как будто какой то старик, вспоминал все свои угасающие воспоминания. Сочетание звуков и изображений показало трагический мир после того, как он был уничтожен этой разрушительной силой.

Поле зрения начало расширяться, города уменьшаться, а высокие здания исчезли. Перед глазами всех игроков отображалась уменьшенная карта мира. Земля засохла и была полна трещин. Под ними текла и полыхала лава, угрожая сжечь все дотла.

Изменения будто говорили всем, что старая эпоха прекратилась и начался период разрушения.

Тем не менее, тяжелая струнная партитура продолжалась; несколько ясных нот фортепиано проникали внутрь. Музыка начала отражать два типа сил, сражающихся, одна из которых - разрушение и катастрофы, а другая - своего рода непоколебимое упорство перед лицом таких бедствий. Темп непрерывно увеличивался, как барабанные удары и музыка фортепиано, так и струны становились все более мощными. Эти две темы переплетались, как будто запертые в битве.

Маленькие светящиеся точки, как звезды постепенно появлялись на картах. Каждый миг появлялись новые, а некоторые угасали.

Каждая светящаяся точка представляла собой группу, борющуюся за выживание. Это была надежда человечества.

Акустика усиливала весь образ, чередовались гобой и валторна, словно души, состоявшие из руин. Грохот перкуссии означал серьезность ужасов. Люди, переживающие смертельную

опасность и объединяющиеся вместе, потрясали до глубины души!

Наступила кратковременная тишина, и после того, как одновременно прозвучали духовые и струнные инструменты, наступил конец Земли. Гармония была чрезвычайно эстетичной, с устойчивым ритмом. Это словно был намек на что-то великолепное.

В то же время на карте мира выжженная земля и пустоши затихли.

Игроки это понимали. Это был период перемен в истории. Начиная с двух полюсов, по направлению к экватору, человечество вознамерилось вернуть себе свой мир.

Струнное попури разделилось на несколько разных частей. Тона, которые были такими же разными, как небо и земля, казалось, закрывали большой разрыв между ними.

Это было похоже на удар ледяной молнии, которая распространилась по всему ядру. Никто не мог унять дрожь.

Земля внизу снова сдвинулась. На этот раз, вещи появлялись прямо из-под земли!

Двенадцать каменных объектов пепельного цвета поднялись из земли. Когда были видны только подсказки, некоторые игроки уже поняли, что это такое.

Кладбище Хуанчжоу в память мученикам!

Кладбище Яньчжоу в память мученикам!

Цзичжоу...

Тунчжоу...

Ачжоу...

Цзиньчжоу...

Лачжоу...

Лэйчжоу...

Мачжоу...

Сичжоу...

Мичжоу...

Рончжоу...

Двенадцать памятников!

Двенадцать крупнейших памятников из двенадцати кладбищ мира выросли из-под земли!

Фрески и скульптуры на них изображали град из пуль, скрещивание мечей и бойню, воссоздавая период кровопролития, длившийся столетие. Затяжной туман был похож на белое пламя, как будто это были души мертвых. На эпическом фоне музыки их решимость не прекращалась.

Это были не кровопролитные бои, а истоки героики тех времен!

Музыка исчезла, и образы перестали меняться. В поле зрения были только двенадцать возвышающихся надгробий и меньшие надгробия позади них, которые были так же многочисленны, как звезды на небе.

Все игроки, которые вошли в игру, изначально были настроены на взрывы, пушки и убийства, но сейчас их будто облили холодной водой, все успокоились.

Стоя перед двенадцатью торжественными памятниками и многочисленными могилами позади, казалось, будто кто-то взял на ощупь ледяную чашку холодного алкоголя, но она согрела тело.

Это было сообщение, которое Фьери Берд хотела донести до игроков. Они не проецировали только одну форму, а целое! Это был исторический период, группа людей.

За 100-летний период разрушений число погибших исчислялось миллиардами. Жертвы положили начало новой эры. Люди, живущие в новую эпоху не могли испытать войну, длившуюся столетие, трагичность и горечь.

Многие были под впечатлением, вступительная часть "битвы века" показала сегмент, который возбудил нахлынувшую страсть геймеров. Но на самом деле, послание компании, которое она хотела передать своим игрокам, было таким: было много жертв, много выдающихся и способных людей погибло в битве. Эти надгробия служат предупреждением. Столь способные люди не смогли выжить. А ты сможешь?

Самый мощный способ убедить их в этом, было позволить игрокам испытать это на себе.

Теперь, все люди, стоящие там, приготовились войти в ад?

Кто-то очнулся. Глубоко вздохнув, он сказал : " я ошарашен. Кто-то звал меня сейчас?"

"Никто, я никого не слышал. В любом случае, это был не я", - сказал член его команды.

"И не я."

"Может это твоё воображение?"

"Я... Я тоже... тоже услышал, как кто-то зовет меня..." - произнес робкий голос.

"Когда?"

"В то время, когда поднимались надгробия."

"Ты?" Вопрос был направлен на последний голос.

"...Меня тоже."

Раздался звук, будто кто-то выдыхал. "Сссссссс."

"Когда надгробия поднимались, казалось, что сзади были человеческие голоса", - нерешительно сказал член команды.

"Теперь, когда ты сказал это, мне кажется, что я только что почувствовал то же самое."

"Привидение?"

"Черт! Прекрати говорить об этом, у меня мурашки по коже!"

Более смелый игрок подшучивал над остальными. "Ха-ха, вы знаете, что такое храбрость? Вы, ребята, реально испугались?"

"Мне не страшно, это просто... просто странное чувство. Меня немного трясёт, и я чувствую волнение. Я не знаю, как описать это."

Собственно, подобные диалоги случались во многих командах.

Некоторые команды, члены которых были учениками музыкальной школы и изучили симфонические структуры от и до присоединялись к своим друзьям и вступали в игру. Одной из причин было убить время, а другой послушать фоновую музыку. Вчера многие одноклассники, которые изучали музыку, уже обсуждали, какой великий мастер написал фоновую музыку для вступительной серии. Учителя также упоминали ранее, что вступительная мелодия из предыдущей игры десять лет назад была использована в качестве темы экзамена. Кто знал, случится ли подобное в этом году. Поэтому, они прислушивались еще более серьезно.

Музыка была компонентом души игры. Только те компании, которые не воспринимают производство всерьез, будут экономить на этом. Компании, которые полностью отдавались своему делу, такие как Фьери Берд, были готовы приложить все усилия ради качества.

Многие композиторы стремились проявить себя, но, в конце концов, отказывались представлять свои творения Фьери Берд. Те, кто были приглашены, были авторитетными людьми в музыкальном кругу, и творец, которого в конце концов выбирали, должен был победить по крайней мере десять других знаменитых мастеров. Огромное значение имела фоновая музыка вступительной части. Поэтому студенты, естественно, не упускали возможности услышать ее. Из-за одновременного выпуска по всему миру часовые пояса были разными. В некоторых местах это было в предрассветные, люди даже ставили будильники, чтобы встать посреди ночи. Другие просто не спали, потому что хотели испытать это немедленно.

Музыканты незамедлительно начали анализировать композицию. Многие люди знали, что при изображении катастроф в простых или документальных фильмах музыка используется для достижения более шокирующего воздействия, поэтому в ней часто используются несовместимые гармонии и комбинации. Но в основном компании использовали электронные ремиксы в качестве основы, и даже если это была оркестровая музыка, многие использовали электронику для имитации звуков. Именно она может пробудить аудио-визуальные чувства.

А мелодия открытия была классической, но в то же время современной, в ней было слияние музыкальных инструментов и электронной музыки. Музыкальный стиль отличался от музыки тех фильмов-катастроф, но все равно создавал тот же шок и эффект!

Заставить людей почувствовать напряжение было нелегко. Определенно не юноша...

Уметь смешивать классическую и современную музыку и так идеально сочетать электронику с традиционными музыкальными инструментами было действительно сложно.

Все помнили одного человека. Тот, кто начал новую волну людей, интересующихся симфоническими структурами.

Профессионалы в этой области, интересующиеся симфониями, услышали четыре части "100-летнего периода разрушения" Фан Чжао, и музыка из вступительной сцены заставила их вспомнить третью часть серии "Миссия".

Но эти две части были совершенно разными. Ядром первой было "движение", как ослепительное пламя динамических взрывов, в то время как тема последней была "спокойной", как духовные огни в надгробиях: тихой, но храброй.

×

"Фан Чжао? Это его?"

Этим вопросом задавались многие музыкальные профессионалы.

Однако, обычные игроки не замечали этого. Хотя они, возможно, успокоились после вступительной сцены и музыки, они все еще с нетерпением ожидали игры. Игроки не теряли бдительности. Особенно опытные члены киберспортивных клубов. Возможно, они не были надежными в других местах, но когда дело доходило до Игр, у них было острое восприятие.

"После этого может быть трудное путешествие."

На стороне отдела виртуальных проектов, Зу Вэнь и несколько других игроков, которые взволнованно разговаривали минуту назад, тоже затихли. Они знали о послании, которое пыталась передать Фьери Берд.

Цзо Ю немного дрожал. Когда он увидел вступительную часть и услышал фоновую музыку, ему стало не по себе. Он знал, что фоновая музыка была написана Фан Чжао, и как его телохранитель, он был с ним на протяжении всего путешествия по сбору материалов. Теперь он, наконец, понял, почему Фан Чжао ходил на кладбища. Ведь последними штрихами во вступительной части были надгробия!

Сколько столь талантливых людей они могли подчинить?

Однако, что бы ни делала Фьери Берд, у компании всегда был мотив. Цзо Ю также обнаружил сообщение. Идти было трудно.

"Босс, готовы войти внутрь?"

Остальные смотрели на Фан Чжао.

Вход в игру находился внизу двенадцати надгробий.

"Подождите минутку, - сказал он.

Перед входом был фактически выбор. Войти сразу или отдать дань уважения перед входом.

Нетерпеливые люди предпочли бы сразу забежать внутрь. Что касается тех, кто хотел, чтобы мученики благословили их удачей, то они предпочли отдавать дань уважения. В группе Фан Чжао были разные мнения на этот счёт, но в конечном итоге они все полагались на решение босса. Если они войдут, то вместе.

Услышав, как Фан Чжао сказал "Подождите", все поняли, какой выбор он сделал.

"Это имеет смысл. Босс очень уважает мучеников", - сказал Родни.

Фан Чжао не заговорил, взглянув на двенадцать надгробий впереди. Он посетил каждый из их оригиналов. По сравнению с другими людьми, он чувствовал себя иначе.

После окончания вступительного ролика, свет остался только в одном уголке. Вдали стало темно. За гигантскими надгробиями были бесчисленные маленькие, которые казались отражением звезд на поверхности воды.

С вином нет никакой разницы между небом и Землей. Давайте выпьем, старые друзья!

Как и в прошлый раз, Фан Чжао выбрал алкоголь в качестве подношения.

Давно не виделись, мир, который у меня когда-то был.

Цзо Ю глядел на Фан Чжао, не зная, воображал ли он что-то или нет. Он всегда замечал, что выражение в глазах Фан Чжао, когда он отдавал дань уважения, было немного пугающим.

Остальные также очень интересовались методом поклонения Фан Чжао. Они хотели последовать его примеру, но босс всех остановил. В конце концов, все они использовали свои собственные привычные методы, чтобы отдать дань уважения.

Зу Вэнь даже бросил несколько луковиц. Отдавая дань уважения, он сказал: "пусть каждый мученик благословит меня. Не дайте мне остаться слишком невезучим, не дайте мне умереть с голоду..."

Закончив, команда официально вошла в игру. Всех раскидало по разным местам.

Цзо Ю посмотрел на свое окружение. "Склад?"

Это был склад ненужных вещей. Он был совершенно пуст, и казалось, что кто-то его перерыл. Несколько ящиков были перевернуты.

"Мы получаем оружие с самого начала?"

Проверяя оборудование под рукой, Зу Вэнь понял, что теперь у него есть пистолет.

"Это, должно быть, так называемый приветственный подарок Фьери Берд, верно?"

Вчера штаб-квартира компании объявила в интернете, что "на старте игры будет небольшой подарок для всех. Надеемся, что вам понравится."

"Будет хорошо, если мы получим пистолет, хе-хе."

"Как это? У меня только нож, никакого пистолета."

"У меня есть пистолет."

"Этот пистолет слишком старый."

"Кого мы можем убить этими маленькими пулями?"

В магазине стандартного пистолета из старой эпохи содержалось от 15 до 20 патронов. Это было не много; поэтому могло принести много хлопот.

"Не говорите мне, что могут быть предметы, скрытые в других местах?"

Зу Вэнь, Родни и несколько других членов команды решили обыскать склад.

"Говорите тише, - сказал Фан Чжао.

Зу Вэнь рассмеялся и ответил: "Понял, понял. Босс, ваши нервы начинают не выдерживать. Это просто игра; важно то, что мы весело проводим время. Не будьте таким серьезным. В конце концов, у нас три жизни."

Он осторожно прислушивался, но не слышал никаких подозрительных звуков в окружении. Несколько техников играли в игры вместе в течение длительного времени и знали, как координировать и предупреждать друг друга. Кроме того, когда они играли в стрелялки, их рев и крики были еще громче. Но так как это был первый раз, когда они играли в игру Фьери Берд, они были слишком взволнованы. Сперва они хотели насладиться ею.

Ведь это была игра, и здесь все происходило не по-настоящему. После входа в игру у игроков было три жизни, но после того, как эти три жизни были израсходованы, следующая смерть заблокирует их на неделю, прежде чем они смогут вернуться обратно. Конечно, жизни можно было купить за деньги, но только после второго дня игроки смогут снова войти в систему. Фьери Берд очень строго относились к ценности жизни в их играх.

Вкратце, 3 жизни препятствовали Зу Вэню и другим чувствовать расслабление. Они могли продолжать играть даже после смерти.

Фан Чжао хотел проверить окрестности, но его остановил Зу Вэнь и остальные. "Босс, присаживайтесь здесь. Давайте разберемся с мусором."

Они должны были хорошо заботиться о своем лидере.

Цзо Ю стоял на страже Фан Чжао и кивнул. "Да, босс, просто посидите здесь. Пусть они идут искать еду, не волнуйтесь. Если появятся бандиты, дикие звери или что-то еще, я позабочусь о них."

"Здесь есть маленькая кухня!" кто-то вошел в комнату сзади.

"Э? Это декомпрессор из старой эры?"

"Нет, я помню, что в приведенной информации это называлось микроволновой печью."

Фан Чжао выслушал обсуждения и напомнил: "я советую вам, ребята, быть потише."

Они были, вероятно, слишком взволнованы и не сделали этого.

Фан Чжао не продолжал ныть. Он спокойно сидел на коробке, прибитой к полу.

Цзо Ю хотел сказать: "босс, не нервничайте", но Фан Чжао сидел лицом к стальной двери, казалось бы, глубоко задумавшись. Он продолжал думать, что после того, как босс вошел в игру, что-то было не так с его душевным состоянием. Выражения в его глазах казались очень пронизательными, но, возможно, это были всего лишь два шрама на его лице.