

6 января-это день, которого каждый большой киберспортивный клуб ждал с нетерпением.

Даже если у любой из известных развлекательных компаний Яньчжоу были новогодние фильмы или рекламные мероприятия, они избегали этого дня. В прошлом Серебряное крыло могло только бросать жадные взгляды на эти киберспортивные клубы, не в состоянии ничего поделаться. Но в этом году игровой отдел превзошёл всеобщие ожидания.

После того, как отдел Серебряного крыла был реформирован, Уэйн, наконец, реализовал свои амбиции. Каналы рекламы и акции были в режиме ожидания, на всякий случай, чтобы не произошло что-то непредвиденное. Ведь это был первый раз, когда они сталкивались с такой ситуацией. Даже если они были в топ-10 лидеров команды, все равно присутствовало волнение. Что делать, если Фьери Берд пригласит только топ-5? Тогда они ничего не получают?

Пока в руках Уэйна не оказалось пригласительного письма с ярко-красной эмблемой Фьери Берд, он чувствовал тревожность. Это был первый раз за несколько десятилетий, когда он был так взволнован в игровом отделе Серебряного крыла.

Его пальцы все еще дрожали, когда он протянул руку и нажал кнопку, чтобы выпустить заранее подготовленную новость.

"Давайте начнем!"

Команда Серебряный свет займёт большую часть сегодняшних горячих тем!

Приглашение Большой пятерки уже даже не рассматривалось как новость. В глазах масс это считалось бы новостью, только если бы они не получили приглашения. С другой стороны, команда SilverWing50PolarLight, более известная как Серебряный свет, которая была создана только в этом году и ворвалась в топ-10, была в центре внимания.

Другие команды, которые втиснулись в топ-10, выпустили довольно много рекламы, но людям это было не особо интересно. У Серебряного света все было иначе. Сегодня состоялся выпуск их первого в истории рекламного фильма команды.

Все знали, что рекламный фильм-это шанс сделать короткое самопровозглашение и впечатлить людей. До сих пор, команда Серебряного света выпускала слишком мало информации. Впечатление масс все еще ограничивалось пресс-конференцией, на которой Серебряное крыло раскрыло членов команды, а также детали таблицы лидеров.

В 12 часов дня на платформе вещания, официальном веб-сайте, сайтах потоковой передачи видео и на более чем 10 больших экранах в городских районах, короткий трехминутный рекламный фильм показывался как онлайн, так и в автономном режиме.

В новую эру такого рода фильмы не могли быть слишком длинными, так как у зрителей просто не хватало терпения, чтобы посмотреть его. Но и слишком коротким он не мог быть тоже, поскольку требовалось время, чтобы выразить и показать все, что задумывалось. Поэтому две-три минуты были нормой.

Когда эмблема Серебряного крыла и дерева команды Серебряного света появились одновременно, многие спешащие люди остановились, отвлеклись от своих дел, и посмотрели на большие экраны на площадях.

Заиграла знакомая мелодия электронной музыки, которая играла при входе в "битву века". Постоянно появлялись знакомые образы, показывающие тяжелые условия периода разрушения.

Скорбные крики, громкие выстрелы и звуки обрушения огромного здания сопровождалось жужжанием, которое звучало как электрический ток, он продолжал нарастать, создавая атмосферу.

Взрывы заполнили экран, барабанила все более неистовая электронная музыка, когда краткий ритм повторился, принес с собой вкус периода разрушения. Затем эффекты исчезли, и появился обширный горизонт.

На видео было видно некое офисное здание. Люди смотрели на экран перед собой, где появлялись сцены из "битвы века", с нетерпеливым ожидая дальнейших событий.

Слегка накачанный мужчина средних лет, обернулся и вышел наружу, его шаги совпали с барабанными дробями, а темп музыки и его движения были словно одним целым!

Сцена продолжала уменьшаться. Когда он выходил, слова "игровой отдел" появились на стене позади него.

Зрители поняли, что это значит. О, так это легендарный игровой отдел Серебряного крыла.

Музыка, которую слышали люди, была не очень мягкой, с электронным тоном, который нес с собой мистическое чувство. Богатые тона чередовались с высокой тональностью, вызывая живую интенсивность, которая строилась на слоях электронных звуковых эффектов, создавая лаконичную и великолепную мелодию.

Когда пухлый мужчина средних лет подошел к лифту, тот опустился с верхних этажей. Двери открылись, внутри был молодой человек. Мужчины кивнули друг другу, выражения на их лицах были немного серьезными.

Люди, которые обратили внимание на команду Серебряного света, нашли их знакомыми. Не были ли это менеджер игрового отдела Уэйн и молодой менеджер Фан Чжао из отдела виртуальных проектов?

На экране, внутри лифта, отображаемый номер изменился с 51 на 50. Двери лифта открылись, и перед их глазами появился отдел виртуальных проектов 50-го этажа.

Двое мужчин вошли внутрь департамента, и экран стал чёрным, когда раздвижные двери закрылись, показывая простое изображение в форме дерева, эмблему команды.

Образ растворился во тьме, появились слова.

"То, что мы не в состоянии контролировать..."

Во время антракта, после кратковременной паузы, музыка возобновилась, на этот раз без такой зажигательной мелодии. Она отличалась от предыдущих работ Фан Чжао. Под электронными звуковыми эффектами мелодия казалась серьезной, отрывочной, но не теряла своей плотности. Темп был захватывающим и мощным.

Надпись исчезла, когда кто-то открыл дверь.

Солнечный свет лился из дверного проема. На темном фоне дверной проем был чрезвычайно ярким. Сцена казалась холодной, но в то же время теплой, тьма и свет сливались в божественный образ.

И человек, открывший дверь, стоял в единственном светлом месте на темном фоне, спиной к экрану. Он заставил зрителей ощутить тревожное чувство, человек был словно острый и жесткий нож.

Изображение снова исчезло.

"Мы ждали так долго..."

После слов, человек поднял голову и посмотрел прямо в камеру, капли пота стекали с его лица.

Ветераны-геймеры, наблюдающие за этой сценой, могли бы сразу его узнать.

Бывший капитан команды 2s-Джинро, который исчез восемь лет назад.

Этого было достаточно.

Джинро и Дорриан тренировали выносливость.

Жасмин реакцию.

Майло занимался балансировкой.

Август, Ю Чжунцин, Джейк, Шварцер, Ци Цзы, Нибали, Мамун, Оз...

Каждый член команды появлялся последовательно, бегая, прыгая или тренируясь с другими. Камера сосредоточилась на их выступающих мышцах и поте, блестящем на коже.

Темп музыки постепенно увеличивался в интенсивности, барабанные удары были похожи на сердцебиение зрителей, поскольку они постепенно бились быстрее. Люди, смотрящие это, не понимали, была ли это фоновая музыка или само видео повлияло на них таким образом.

Еще один переход.

"Нам уже давно не терпится покончить с этим."

По мере появления слов в бой вступали новые электронные тона, ритм постепенно усиливался, а атмосфера становилась все более свирепой.

В видео, аналитики, одетые в рабочую одежду, смотрели на экран с какими-то данными, и что-то обсуждали. Люди, одетые в белые одежды с простым значком Полярного света на рукавах, проверяли членов команды. Рядом с игроками была еще одна группа людей, подающая членам команды напитки и полотенца.

Инженеры, отвечающие за обслуживание игровых консолей, тщательно изучали сложные голографические иллюстрации.

Это был первый раз, когда ассистенты команды Серебряно света, медицинская команда и закулисный персонал были показаны публично!

По мере того, как музыка постепенно накаляла атмосферу, инженеры показали знак "ОК", руководитель медицинской бригады кивнул головой, а помощники помогли участникам надевать "боевой наряд". Одевшись, члены команды быстро направились в другую комнату.

Двери, с древовидной эмблемой, открылись, показывая консоли Фьери Берд девятого поколения, стоящие полукругом.

Под огнями, внешний вид машин отражался ужасающим блеском. Знаки компании на машинах, казалось, вот-вот загорятся!

Члены команды вошли в кабину игровых приставок один за другим и закрыли двери. Когда камера развернулась назад, Впереди уже стоял робот-гуманоид белого цвета.

Консоль 10-го поколения!

У людей расширились глаза, когда они увидели эту сцену. Серебряное Крыло имело консоль 10-го поколения?

Однако, в этот момент, зрители были так обеспокоены, чтобы не могли об этом думать.

Стук барабанов продолжал давить, словно предвещая столпотворение, которое невозможно было контролировать.

Человек, с консолью 10-го поколения, поднял руку, а затем положил ее, как будто давая сигнал.

Почти одновременно замерцали все огни кабинных консолей 9-го поколения.

На видео все будто превращалось в нейроны, выходящие за пределы пространства и материи. Весь мир, казалось, становился данными из компьютерного кода.

Постепенно становилось темнее. В этот момент быстро развивающаяся музыка резко оборвалась.

Тишина несла иррациональное напряжение, и даже воздух, казалось, застыл.

Крэш!

Звук разбитого стекла заставил сердца смотрящих забиться быстрее!

Взрывоопасность, нарушающая тишину с такой силой, казалось, штурмовала уши и психические состояния зрителей!

Все основательно взорвалось к жизни.

Группа людей вошла в здание через разбитое окно, таща огнестрельное оружие. Их действия были хорошо скоординированы, как будто они были командой элитных десантников.

Огнестрельное оружие мелькало крупным планом, камера показывала происходящее с точки зрения владельцев оружия, пока не столкнулась лицом к лицу со зловещим обликом мутировавшего зверя.

Бац!

Прямо между бровей.

Разбрызганные кровью пулевые отверстия в стене, разбитое стекло, трупы на земле, качающаяся люстра, зловещий коридор...

Музыка и специальные звуковые эффекты прекрасно подходили и были чрезвычайно острыми, как будто глубоко проникали в нервы слушателя.

"Ничто не сможет остановить нас."

Сцены быстро менялись, от комнат до улиц, от городов до окраин.

Летали пули, капала кровь, летали конечности...

Звуки пронзающего плоть острого ножа, удары тупого оружия о плоть, звериные вопли, звук падающих на землю тел...

Камера полностью отображала жестокость этих кровавых рукопашных битв не на жизнь, а на смерть. Подавляющие и шокирующие сцены показывали зрителям все, что происходило в игре.

Кровь, насилие.

Сочетание этих двух факторов заставляло людей содрогаться. Однако за изображениями стояли музыка и звуковые эффекты с сильным и несгибаемым темпом. С самого начала это было лейтмотивом видео и создало атмосферу.

Таков был период разрушения. Это была борьба человечества за выживание!

Насилие и кровь, которые за всем этим были переполнены надеждой.

Зрители были не в состоянии полностью понять все мелькающие сцены, но они могли прочувствовать происходящее.

Музыка и акустика прекрасно дополняли каждый кадр и повышали уровень восприятия сцен, заполненных запахом крови, полностью пронизывая аудиовизуальные чувства.

Экстраординарная работа камеры в сочетании с причудливо сплетенной музыкой сделали эти жестокие и кровавые сцены гораздо более эстетически изысканными и ужасающими!

Переходя на финальную сцену, ускоряющийся грузовик бросился прямо на огромного мутировавшего зверя. Под пасмурным небом зажигательные снаряды, словно лучи света, летели прямо на масляные баки грузовика.

Раздался оглушительный взрыв, когда пламя взрыва заполнило небо, и музыка достигла своего апогея.

"Мы-короли поля боя!"

Заключительная сцена показала всех основных членов команды Серебряного света, собравшихся вместе, одетых в свои боевые наряды и идущих к камере. Одни были в шлемах, другие нет.

Со статичным изображением финальной сцены музыка прекратилась.

В правом нижнем углу экрана снова появились серебряные эмблемы крыльев и дерева.

Аккомпанемент был написан Фан Чжао. Во время аранжировки он использовал тот же стиль, который создавал величественную атмосферу. Это был навык, в котором он был наиболее опытным. Даже пробуя новые элементы, он ни капельки не сдавался. Чтобы лучше дополнить сцены и их звуковые эффекты, по сравнению со своими предыдущими работами, Фан Чжао снизил ритм, но сохранил сильный темп. Это была его первая попытка, написания композиции в таком стиле.

Для людей, не привыкших к электронным тонам и звуковым эффектам, они могли бы показаться хриплыми, но люди в новую эпоху уже давно привыкли к такого рода живой статике и знали, как оценить эстетику электронных стилей этой эпохи.

В последние полторы минуты видео, звуки выстрелов, ударов, взрывов и кадры летящих пуль и брызг крови были настоящими. Они не использовали никаких спецэффектов. Видео было очень похоже на реальную жизнь, и в сочетании со звуком, влияние, которым оно нагнетало чувства аудитории, было мощным.

Этот фильм не был похож на мотивирующие видео, которые любили снимать другие киберспортивные клубы. Скорее, в нем изображалась группа смелых и доблестных личностей с необычайными способностями "сверхчеловеческих" героев.

Это было самым быстрым способом для Серебряного крыла ворваться на этот рынок!

И результаты показали именно то, чего ожидало Серебряное крыло.

В интернете:

"О боже! Эти киберспортсмены? Больше похоже на супергероев."

"Больные!"

"Я думал, что смотрю блокбастер!"

"Внезапно понял, что Серебряное крыло просто потрясающее!"

На площади центра города Циань.

Мужчина средних лет в костюме с портфелем убрал взгляд с экрана. Оглядевшись вокруг, он спросил ближайшего молодого человека рядом с собой: "извините, что беспокою вас, но я хотел бы спросить кое-что. Этот трейлер фильма, который только что показывали, вы не знаете когда его выпустят?"

Юноша на мгновение был ошеломлен. "А?" Когда он наконец понял, о чем говорит мужчина средних лет, он рассмеялся. "Это был не трейлер. Это был рекламный фильм игровой команды."

Недоверие отразилось на лице мужчины средних лет. "Вы имеете в виду, что все эти люди киберспортсмены... играющие в игру?"

"Да, верно. Вы видели эмблему дерева? Это эмблема игровой команды, созданной в результате сотрудничества виртуального проекта Серебряного крыла и игровых отделов."

"...Рекламный фильм игры может быть даже более удивительным, чем трейлер блокбастера",- ахнул мужчина средних лет. Он не играл в игры, а любил смотреть фильмы. Однако после просмотра этого рекламного фильма у него появился интерес к команде.

Было много людей, которые чувствовали то же самое, что и этот мужчина. Первый рекламный фильм команды Серебряного света не только привлек взгляды поклонников игр, но и многих людей, которые совсем не интересовались играми.

<http://tl.rulate.ru/book/10586/409606>