

Примечание переводчика: Хочу сообщить, что переводил первые 100-169 глав быстро, так что могут быть ошибки, например, должен быть "он", а не "она" и т.д. Ещё хочу сообщить, что этот фанфик переводили с китайского на английский, так что теперь, когда я его перевожу на русский, там могут быть старые ошибки прошлого переводчика, который переводил этот фанфик на английский. Так что ему можете тоже дать грамоту за ошибки. Если найдёте ошибки, пишите их в комментариях. На каком моменте вы нашли ошибку и в чём она заключается, чтобы я мог быстро и оперативно исправить её. Можно сказать, все мои читатели – это мои модераторы и на последок скажу только одно переводил я этот фанфик чисто для себя так что я мог его и не открывать вообще так что если я смог это читать то и вы сможете.

Глава 1 Жанр ужасов очень отсталый мир

□Извините, из-за отсутствия у вас опыта руководитель компании считает, что вы временно не подходите для должности анимации персонажей. Надеюсь, ты сможешь найти подходящую работу. До свидания□

□К сожалению, компания нанимает только моушн-дизайнеров с опытом работы более пяти лет, вы еще не удовлетворены, извините□

□Ответственное лицо просмотрел ваше резюме и считает, что у вас многообещающее будущее, но в настоящее время позиция полностью заполнена. Мне очень жаль, пожалуйста, прости меня□

□Прочитал, но не ответил□

□Прочитал, но не ответил□

□Прочитал, но не ответил□

Мэн Шу сидел на подоконнике, смотрел на телефон, ухмылялся и говорил тихо, слегка насмешливым тоном.

«Мэн Шу, Мэн Шу, ты теперь такой же, как когда я впервые начал свой бизнес. Ты везде упираешься в стену, и никто тебя не принимает».

Сказав это, он не торопливо подошел к столешнице, подняв банку с газировкой и, опрокинув голову, выпил два глотка.

Этот разговор с самим собой может показаться странным другим, но для Мэн Шу это нормально.

Потому что он не настоящий Мэн Шу, а игровой продюсер по имени Цинь Сюань, который путешествовал более трех часов назад.

После первоначальных сомнений и непонимания он медленно принял свою новую личность.

Эту фразу только что произнес продюсер Мэн Шу, которого больше не существует.

Хотя только он это может услышать.

Сделав еще два глотка газировки, он начал рассматривать его комнату.

Жизнь этой новой семьи сравнительно трудна, и они еще даже не достигли уровня

зажиточного благополучия.

Отец — разносчик воды, из тех чернорабочих, которые каждый день доставляют очищенную воду в бутылках.

Моя мама — посудомойка, которая моет бесчисленное количество посуды вручную на кухне ресторана.

У него также есть младшая сестра, второкурсница колледжа, которую возле школы сбил пьяный мотоцикл, в результате чего она сломала ногу, и сейчас она восстанавливается дома.

Поскольку преступник не мог позволить себе деньги, огромные медицинские расходы и расходы на раннюю госпитализацию сделали двух старейшин несчастными, а также заставили Мэн Шу, который только что закончил учебу, стремиться найти работу, чтобы облегчить давление дома.

Можно сказать, что положение этой семьи не оптимистичное.

Очень нужны деньги!

Глядя на сообщение об отказе от HR по телефону, он не проявил никаких эмоций.

Просто покачал головой, поднял голову, выпил еще два глотка газировки, посмотрел в окно на узкий переулок и вздохнул.

«Нет ничего страшного, если мне откажут в работе. Раньше я мог начать с нуля, и я могу изменить свою личность и мир».

Мэн Шу полностью принял новый мир и новую жизнь, и Хуаго здесь ему очень интересен.

Не говоря уже о компьютерах, я даже не ожидал, что даже VR станет популярным!

И развитие во всех аспектах аналогично исходному миру, разница в том, что великих звёзд прошлой жизни в этом мире не существует.

Аналогично нет таких известных произведений.

И этот параллельный мир немного предвзят.

Потому что вещи, связанные с ужасами, очень отстали в развитии.

Будь то фильмы ужасов, романы ужасов, игры ужасов, музыка ужасов и т. д.

Любые страшные вещи в этом мире имеют не популярность.

Настолько, что слово ужас стало еще одним способом выражения шока.

Пример: Это слишком шокирует.

становится: Это слишком страшно.

Итак, в этом мире ужас называется не ужасом, а ужасом.

И все ужастики кажутся «мелкими».

Это не страшно, но скучно и даже смешно и романтично.

Кроме того, аудитория непопулярна, тематика скудна, креатива нет, а сюжет одиночный, поэтому постепенно он никого не волнует, что приводит к крайне медленному развитию хоррор-контента и даже тенденции к застаиваться.

Не говоря уже о пугающих трюках и творческих способностях оригинального мира.

В этом мире ничего.

Интрига есть, но она детская, и очевидно, что все вскоре закончится.

Имя Детектив Конан появилось в этом мире, есть большая вероятность, что оно будет очень популярным.

Однако, несмотря на развитие и популяризацию виртуальной реальности, компьютеры по-прежнему остаются основным направлением.

VR в основном используется в кино- и телеиндустрии, а также в реальном моделировании.

Например, симуляция вождения, просмотр драм в виртуальной реальности и т. д. дают людям самый непосредственный личный опыт.

Есть еще VR-игры, их можно по пальцам пересчитать, их производят крупные компании, но качество дрянное, и никто в них не хочет играть.

По крайней мере, качество не такое хорошее, как у оригинальной мировой VR-игры, и можно даже сказать, что она даже не достойна сравнения.

Это привело к тому, что игры по-прежнему популярны

и на компьютерах и на стороне хоста, а подавляющее большинство составляют три типа оружия, машины и ****.

«ВР?»

Мэн Шу взглянул на установленное на голове устройство на компьютерном столе. Он был простой формы, излучал синий свет и создавал ощущение технологии.

Хотя экономика семьи не оптимистична, эти популярные вещи все еще существуют.

Он тоже испытал это только сейчас, пробуя чрезвычайно грубую симуляцию вождения.

Кроме вибрационной обратной связи, никаких других физических ощущений нет.

Эта точка такая же, как и VR в оригинальном мире.

Жаль, что нет подходящей игры, которую он мог бы развлечь.

[Дин! Активирована простая система разработки игр]

[У вас есть подарочный набор для новичка, хотите его открыть?]

Мэн Шу на мгновение опешил и сразу же обрадовался!

Моё сердце также активизировалось с этим механическим звуком.

Это мой чит код ? Конечно же, это стандартно для путешественников во времени.

Простая система разработки игр.

Легче ли помочь мне построить проект с нуля?

«По крайней мере, это неплохо, это может ускорить прогресс зарабатывания денег в этом мире и сделать эту семью лучше».

«В комплект также входит подарочный пакет для новичков, но я с нетерпением жду содержимого внутри. Надеюсь, это хорошая вещь».

Мэн Шу тихо сказал в своем сердце, чтобы открыть.

В следующую секунду раздался механический звук.

□Вы получили 500 очков страха□

□Вы получили панель с основным атрибутом +60□

□Вы получаете движок для разработки игр, который могут использовать обезьяны□

□Вы получили руководство по разработке игры ужасов «Dark Forest»□

□Вы получили концептуальный дизайн и рекламную компьютерную графику игры ужасов «Dark Forest»□

□Вы получили все художественные ресурсы игры ужасов «Темный лес» (доступны только в подарочном наборе для новичков)□

□Вы получили демо-пролог хоррор-игры «Dark Forest» (доступен только в подарочном наборе для новичков)□

□Вы получили все оригинальные саундтреки хоррора «Тёмный лес» (доступны только в подарочном наборе для новичков)□

□Вы получили метод производства VR-версии игры ужасов «Тёмный лес» от первого лица□

"Темный лес?"

Увидев этот большой ряд, глаза Мэн Шу слегка расширились, немного удивленные и немного счастливые.

Затем он закрыл глаза.

Внезапно в моем сознании появилось много профессиональных знаний.

Также имеется очень простая панель свойств.

Планирование: 60 (нормальное)

Программы: 60 (Общие)

Изобразительное искусство: 60 (общий)

Музыка: 60 (Общая)

Общая ценность страха: 500

Я понимаю

Мэн Шу, молчавший несколько минут, понял функцию этой системы.

Проще говоря, эта простая система разработки игр включает в себя торговый центр с самодельными обучающими материалами для всех игр оригинального мира.

От игр ЗА до небольших пиксельных игр, в основном, если их можно назвать электронными играми, в этой системе есть все.

Однако для покупки этих игр требуется валюта, называемая пугающей стоимостью.

Что касается значения испуга, то необходимо через производимую игру стимулировать игрока и заставить его вызывать такую испуганную эмоцию.

Испуганный игрок генерирует значение испуга в 1 очко, он не прекращается и может генерироваться повторно.

Пока игрок может испугаться!

В целом, это неплохо. Хотя соотношение 1:1 относительно невелико, если в одной и той же игре один и тот же человек появляется неоднократно, их всегда будет много.

«Цена шрама».

Мэн Шу на мгновение задумался, а затем сел на компьютерное кресло.

Если и есть игра, которая может напугать игроков, то это должны быть игры ужасов.

В оригинальном мире существует множество хоррор-игр, и многие из них являются качественными произведениями.

Есть даже игры ужасов, даже он испугался.

Если эти страшные игры будут восстановлены в этом мире, с точки зрения отсталого уровня ужасов, я боюсь, что ценность страха продолжит расти.

Причина, по которой этот параллельный мир пугающе отстал, заключается в том, что ему не хватает креативности и навыков, и никто не хочет со временем копать глубже.

В этом случае

Такой хороший пустой рынок, если я не войду на него, разве мне не будет жаль систему?

Это всего лишь пробная демоверсия, арт-ресурсы и оригинальная композиция саундтрека, которые доступны только в пакете для новичков, а игры, купленные за очки паники, в будущем не будут иметь этих трёх предметов, а жаль.

Но чего он не ожидал, так это того, что первой хоррор-игрой, подаренной новичку в подарочном наборе, станет «Темный лес»!

Как продюсер игры в оригинальном мире, он, естественно, слышал об этой игре, играл в нее и прошел уровень.

В связи с этим оценка Мэн Шу «Темного леса» такова:

Небольшая производственная игра, позволяющая людям испытать «высшую депрессию» и «захватывающий страх».

Новичков и новых книг, пожалуйста, поддержите!

(конец этой главы)

<http://tl.rulate.ru/book/99319/3386277>