

После этого Вайс занялся созданием монстров и злых духов на Острове Райского Отдыха.

Он придумал правило игры, согласно которому, когда наступает ночь, остров окутывает густой белый туман. В это время монстры и злые духи становятся более активными.

Однако в намерения Вайса не входило делать игру слишком страшной. Если бы он добавил только монстров и злых духов, это была бы просто хоррор-игра. Поэтому Вайс включил в игру и сюжет "раскрытия тайн".

Хотя он использовал половину континента для "Острова Райского Отдыха", точка спавна игроков находилась не в его центре. В противном случае первое основное задание было бы слишком сложное, так как преодоление половины континента, чтобы добраться до его конца, заняло бы слишком много времени. Начальная точка игроков находилась в отеле, расположенном на западной стороне острова.

Отель был известен как Отель Виндесбур, так как его основал Маверик Виндесбург. Вокруг отеля Виндесбур была неизвестная тайна, и игрокам предстояло ее разгадать.

Раскрытие тайны отеля, а также секретов Маверика Виндесбурга было вторым основным заданием. Для ее выполнения необходимо выполнить обе эти задачи.

Иными словами, для выполнения второй основной задачи недостаточно было просто раскрыть тайну отеля. В нее также входило раскрытие секретов Маверика Виндесбурга.

Кроме того, Вайс добавил несколько предметов, которые игроки смогут найти, чтобы сражаться с монстрами и злыми духами. Как райский остров, его изюминкой было морское побережье рядом с отелем. Однако ночью густой туман закрывал море и не позволял игрокам убежать с острова. Как назло, даже днем покинуть остров было невозможно. Лайнер, на котором игроки прибыли на остров, согласно сюжету игры, уже покинул остров.

Кроме того, создание самодельных лодок из леса Невергрин было бы бесполезным занятием. Использование обычного метода навигации для плавания по океану на Райском острове окажется неэффективным.

Если не использовать особый метод, то, сколько бы игроки ни плавали, они всегда оказывались на Райском острове. Другими словами, они просто плыли по кругу из-за вмешательства каких-то неизвестных сил в их чувства. Только приобретение специального компаса, который всегда указывает на запад, позволит игрокам не заблудиться в море.

Первое основное задание не такое уж простое, поскольку для выполнения требовалось и сделать лодку, и найти специальный компас.

"Вздых, мне еще нужно придумать несколько сюжетных линий. Это может занять больше времени, чем я ожидал".

"Кроме того, мне нужно немного изменить монстров и злых духов. Например, добавить им определенную слабость или аномальный атрибут, который заставит игроков испытывать страх".

Приняв этот план, Вайс начал усердно работать над созданием игры в жанре хоррор и мистерия, которую он назвал "Cozy Vacation Life".

В Cozy Vacation Life на одном сервере может быть только 10 игроков. Это была

многопользовательская игра, которая позволяла игрокам подключаться к интернету в игровом лобби и приглашать своих друзей объединиться с ними.

Конечно, для тех, у кого нет друзей, оставалась опция публичного лобби, которая позволяла игрокам объединяться с другими игроками, не набравшими нужного количества игроков.

Но чтобы хотя бы сделать подбор игроков справедливым, Вайс позаботился о том, чтобы те, кто воспользовался опцией публичного лобби, попали в пару к тем, кто воспользовался такой же опцией.

Только в особых обстоятельствах, например, если у игрока в приватном лобби не хватает игроков для начала игры, с ним подбирался игрок из публичного лобби.

Вайс все же разрешил прямые трансляции в Cozy Vacation Life. Единственная загвоздка заключалась в том, что те, кто узнал секреты Cozy Vacation Life, не могли использовать их в игре.

Например, если зритель прямой трансляции видел, как Аяме обнаружила специальный компас под деревом, то местоположение специального компаса останется неизменным. Однако когда зрители прямой трансляции будут играть в "Cozy Vacation Life", они забудут эту информацию сразу же после начала игры, игра запечатает воспоминания.

Кроме того, нельзя было использовать чат прямой трансляции. Зритель прямой трансляции, который не обнаружил секрет самостоятельно, не мог прочитать раскрытые тайны, упомянутые зрителями прямой трансляции.

Так что если бы Вайс сообщил Аяме о местонахождении специального компаса через чат в прямом эфире, с точки зрения Аяме, сообщение Вайса подверглось бы цензуре. Единственный способ обойти цензуру — это самостоятельно раскрыть тайну.

Самой важной силой в "Cozy Vacation Life" были не артефакты экзорцизма, а информация.

В связи с этим Вайс включил в игру сверхъестественное явление, которое стирало воспоминания игрока, если он что-то вызывал. Одно это может помешать как прогрессу самого игрока, так и прогрессу его товарищей по команде. Что это был за спусковой крючок, предстоит выяснить самим игрокам.

Когда Вайс добавлял некоторые игровые механики в Cozy Vacation Life, он вздохнул и прокомментировал:

— Будет просто чудом, если кто-то сможет пройти эту игру с первой попытки.

“В игре слишком много подводных камней и ловушек. Даже если игроки очень осторожны, эта осторожность может обернуться против них самих”.

"Даже если игроку абсурдно везет, удачи недостаточно для прохождения игры, но она, несомненно, является важнейшим условием для прохождения с наименьшим количеством попыток".

"Если Аяме, Бьянка, Уинстон, Кайдэн и Кэнси объединятся друг с другом и сыграют в эту игру, то они могут стать теми игроками, которые смогут выполнить все основные задания "Cozy Vacation Life" с наименьшим количеством попыток..."

<http://tl.rulate.ru/book/106203/3851994>