Хотя Вайс и запретил способности из *Zombie Survival Online* в игровом мире *Cozy Vacation Life*, он все же разрешил наследовать физические атрибуты, но с ограничением.

Ограничением было наличие физических характеристик ранга не выше E+ (уровень спортсмена), если исходить из экрана статистики *Zombie Survival Online*. Другими словами, физические характеристики пробужденных E-ранга и S-ранга в "*Cozy Vacation Life*" будут равны.

Что касается того, почему Вайс разрешил наследовать физические атрибуты уровня спортсмена в "*Cozy Vacation Life*", то... Игрокам нужно бегать, верно?

Было бы скучно, если бы игроки умирали из-за недостатка выносливости и физических качеств.

Конечно, люди, чьи физические характеристики были ниже E-ранга, не смогут воспользоваться этим. Это уже не проблема Вайса, а проблема игрока.

Поскольку физические характеристики были на уровне E+, у Аяме и Кэнси было преимущество. Аяме владела боевыми искусствами ближнего боя, а Кэнси был экспертом в фехтовании.

Вайс заинтересовался составом команды Аяме, если в нее войдут Кайдэн, Кэнси, Уинстон и Бьянка. Кайдэну везло даже при подавлении его суперспособности манипулирования удачей, так что это было очень надежно в игре жанров хоррор и мистерии.

С другой стороны, Бьянка, может, и не выглядела так, но она умела быстро проходить любые игры, в том числе и ужастики. В отличие от Аяме, которая кричала и пугалась внезапных выпрыгиваний призраков и других захватывающих вещей в хоррор-играх, Бьянка легко справлялась с ними.

Что касается Уинстона, ну... Этот парень, по крайней мере, был надежным и послушным. К тому же он был предан, так что, если он будет в команде Аяме, им не придется беспокоиться о предательстве одного из членов команды.

В конце концов, Око Прозрения Уинстона осталось с ним. Вайс только немного подавил его в *Cozy Vacation Life*, но не запечатал. Единственное, что было сделано, — это то, что Уинстон не мог использовать его для получения информации о каких-либо объектах в *Cozy Vacation Life*.

Ведь Око Прозрения Уинстона могло посмотреть на кровь, и тогда он мог бы получить информацию о том, чья это кровь. В игре жанре мистерия это было равносильно использованию читов, поэтому Вайс не позволил Уинстону воспользоваться этим.

"Вздых, эта игра требует гораздо больше усилий и времени, чем *Zombie Survival Online*".

Вскоре прошло несколько часов, и Вайс был занят добавлением правил игры и предметов в "*Cozy Vacation Life*".

Хотя в большинстве случаев Вайс был ленив, когда он работал, но не останавливался, пока не заканчивал работу. Так что он был либо очень ленивым, либо трудоголиком, причем мог свободно переключаться с одной характеристики на другую. На этот раз Вайс решил стать трудоголиком и всерьез занялся разработкой *Cozy Vacation Life*.

В Игровой мастерской Вайс мог сосредоточиться на разработке "*Cozy Vacation Life*" и

убедиться, что она работает хорошо.

Он не беспокоился о сроках, ведь даже если он проведет год в Игровой мастерской, в реальном мире пройдет лишь наносекунда.

Таким образом, ему не нужно было беспокоиться, что он проведет в Игровой мастерской два месяца, а когда вернется в реальный, вторжение уже начнется. Это было бы слишком неудобно.

Уже по одному этому Вайс мог предположить, что остановить время или задержать возможно. Но можно ли возвращаться в прошлое или нет, он не знал.

Вскоре Вайс провел еще несколько часов, играя с Алисой в "Игровой мастерской". Как только возникали проблемы, он тут же устранял их с помощью одних только мыслей.

Проблемы в основном заключались в силе монстров и злых духов или в силе артефактов экзорцизма. Если они были слишком мощными или слишком слабыми, это влияло на игровой процесс. Поэтому сбалансировать их было крайне важно, и Алиса время от времени помогала Вайсу, предлагая включить в игру те или иные артефакты, монстров и злых духов. В конце концов, у Алисы было сто миллионов лет опыта путешествий по бесконечным реальностям. Благодаря этому Алиса встретила множество монстров и злых духов, а также миры с фоном ужасиков. Она даже могла бы предложить Вайсу целый мир ужасов и мистерии, чтобы скопировать его для игры, но не стала этого делать. Она знала, что Вайс относится к разработке игр не только как к работе, но и как к способу развлечься. Если она предложит слишком много, это испортит Вайсу удовольствие.

И только когда Вайс оказывался перед проблемой, Алиса предлагала способ ее решить. Не то чтобы Вайс не мог ее решить, просто предложение Алисы ускоряло процесс решения проблемы. Прошел еще час, и Вайс с облегчением вздохнул, глядя на раскинувшийся под ним Райский остров.

"Я уже спрятал артефакты экзорцистов, особый компас и другие игровые предметы, которые помогут игрокам пройти игру "Cozy Vacation Life".

"Хотя текущая сложность Cozy Vacation Life, по крайней мере, не позволит игрокам пройти ее с одной попытки, ее все же можно пройти. Только накопив достаточно опыта после неудач, можно будет выполнить три основные задания Cozy Vacation Life".

"Первое и второе задания остались неизменными. С другой стороны, третьим заданием является раскрытие тайны тумана и его рассеивание".

Вайс остался доволен "Cozy Vacation Life", поскольку в итоге все получилось, что было задумано.

После этого Вайс отправился на экскурсию по острову, комментируя:

— Элементы хоррора в "Cozy Vacation Life" — это не что иное, как монстры, злые духи, а также жуткая и мрачная обстановка отеля Виндесбург, особенно в ночное время.

— С другой стороны, элементы мистории — это раскрытие тайн отеля Виндесбурга, Маверика Виндесбурга, Райского острова и белого тумана. Кроме того, в него входит раскрытие слабостей и способностей монстров и злых духов.

После того как Вайс убедился, что все в Cozy Vacation Life работает как надо, он решил:
"Пришло время опубликовать Cozy Vacation Life".

<http://tl.rulate.ru/book/106203/3851995>