

Айя, почему эта собака укусила его?!

В месте укуса появилась легкая боль, и все то, что находилось в руках Цзоу Чжо, упало на землю. Собака же с остервенением погналась за Цзоу Чжо, в то время как он бежал обратно на свою ферму, сверкая пятками.

- Ху, она больше не гонится за мной...

Вернувшись на свою ферму, Цзоу Чжо увидел системное сообщение.

[Вас укусила собака. Вам нужно будет заплатить пятьсот золотых монет за лечение психологической травмы собаки, эта сумма будет автоматически вычтена с вашего баланса.]

Цзоу Чжо потерял дар речи. Это собака укусила его, а не наоборот, и самое печальное, что фрукты, которые он держал в своих руках, выпали во время этой погони. К счастью он смог сохранить шесть плодов, так как они были предусмотрительно запихнуты в карманы, но этот поход обошелся ему в пятьсот золотых монет!

И видимо в зависимости от количества укусов эта сумма будет только расти. Чем больше раз вас укусит собака, тем больше будут медицинские расходы.

Цзоу Чжо продал эти плоды, и он был удивлен, когда увидел, что продав всего шесть плодов он получил чуть больше трех тысяч золотых монет!

- Боже мой, высокоуровневые растения такие прекрасные, - с удовлетворением сказал Цзоу Чжо.

- Если бы я смог унести с собой все те плоды, сколько бы я получил денег?

Это стоило множества укусов!

Однако, подумав об этом немного, Цзоу Чжо пришел к выводу, что Чэнь Мо определенно не совершил бы такой глупой ошибки. Скорее всего с каждым следующим укусом медицинские расходы будут расти по экспоненте.

Подумав об этом, Цзоу Чжо убрал из головы мысли о краже...

По крайней мере он не будет красть там, где была собака!

Цзоу Чжо пошел на ферму своего друга и украл у него несколько редисок. Хотя редиски не были особо ценными, Цзоу Чжо чувствовал себя счастливым.

Люди, независимо от того, были ли они бедны или богаты, всегда будут рады бесплатным хорошим вещам.

Вскоре он украл у всех своих друзей все то, что только могло быть украдено, а его грядки были по новой засеяны, из-за чего ему теперь нечего было делать в игре, так что Цзоу Чжо вышел из игры.

Вскоре и другие игроки начали открывать для себя игру «Счастливая ферма», и стали добавлять новых друзей, после чего начинали воровать друг у друга.

«Эй, эта «Счастливая ферма» действительно хороша, греться на солнышке в этой игре сущее удовольствие!»

«Пейзаж этой игры просто прекрасен!»

«А еще можно ощутить себя фермером. Хотя все фермерские дела реализованы в игре довольно просто, она не вызывает отторжения».

«Выращивать бобы под горой, наблюдая за ростом бамбука...»

«О, если ты хочешь прочитать стихотворение, то прочитай стихотворение о хорошей собаке...»

«*Кашель кашель*, собаки действительно охраняли поля в давние времена».

«Хей! Вы заметили, что первым человеком в нашем списке друзей по умолчанию является аккаунт Чэнь Мо?»

«Угу, и я уже внимательно изучил его ферму. Его грядки полны высокоуровневых растений, но когда я захотел украсть кое-что, меня покусала собака Чэнь Мо!»

«Черт, меня тоже укусила его собака!»

«А? Хорошо, что я не пошел к нему, но выращивать одну редиску это, конечно, то еще занятие...»

«Но собака стоит довольно дорого, и мы должны будем платить довольно много денег, чтобы содержать ее!»

Вообще «Счастливая ферма» принимала от игроков их деньги, но не все можно было купить за

донат. В основном можно было купить какие-нибудь декоративные детали. Например, можно было изменить внешний вид соломенного домика, внешний вид забора, собачьей будки и так далее.

Кроме того, некоторые особые вещи также можно было купить за донат, например, за донат можно было купить собаку, корм для собаки и улучшение грядок.

Улучшение обычной грядки в красную грядку, черную грядку или даже в золотую грядку будет стоить немало денег. Конечно игрок мог также купить все это и за внутриигровую валюту, но для этого игроку придется поиграть пару десятков часов.

Поскольку игра «Overwatch» была бесплатной игрой, многие новые игроки были вынуждены скачать игровую платформу Чэнь Мо ради «Overwatch».

Поэтому раскрутка «Счастливой фермы» проходила довольно гладко, и всего спустя пару часов уже начали появляться игроки, которые вообще не играли в игру «Overwatch» и ранее не использовали игровую платформу Чэнь Мо.

Все из-за банальной системы приглашений друзей, которая была выполнена в весьма уникальном стиле

Вскоре «Счастливая ферма» начала популяризоваться с очень ненаучной скоростью...

В конце концов, успокаивающий режим – это нечто новое, поэтому такая быстрая скорость роста популярности без каких-либо конкурентов была вполне логичной.

В то же время многие РМТ[1]-компании начали присматриваться к этой новой игре.

- Что? В этой игре мы действительно сможем получать деньги без риска быть забаненными? Он что, совсем не боится потерять огромное количество денег?

- Хе-хе-хе, братья, засучиваем рукава!

- Быстро устанавливаем эту игру на все капсулы, отныне все будут воровать еду как сумасшедшие!

В обычном режиме игроки могли играть до четырех часов и дальше должны были либо выйти из капсулы, либо переключиться на успокаивающий режим.

И в успокаивающем режиме игрок мог играть непрерывно до восьми часов, потому что этот режим не вызывал слишком большой усталости, и скорее всего в дальнейшем лимит времени попросту будет убран.

На третий день после запуска игры «Счастливая ферма» появилось множество компаний, которые выделили отдельную группу для кражи чужого урожая...

В конце концов, золотые монеты можно было сразу же обменять на реальные вещи и не только.

Конечно, эти компании не только воровали урожай, но и выращивали собственные посевы. Поскольку Чэнь Мо установил лимит на количество краж в день, воровать чужой урожай до посинения было попросту невозможно.

И по сравнению с доходом от кражи собственный урожай приносил намного больше денег.

- Софт наконец готов, вставь этот коннектор в свою капсулу, с помощью этой малышки при входе в чужую ферму ты сразу же своруешь самые дорогие плоды.

- Неужели? Черт возьми, это сэкономит огромное количество времени и сил!

Довольно быстро компании разработали собственные читы для кражи урожая. Просто эта игра была слишком проста, и из-за этого создать нечто подобное было совсем не сложно.

Но после подключения своих творений к виртуальным игровым капсулам все, без исключений, были ошеломлены.

[К вашей виртуальной игровой капсуле подключено неизвестное внешнее устройство, вход в систему был заблокирован.]

- Я завис, в чем дело?

- Он обнаружил внешнее устройство?

- Тот же самый механизм защиты, что и в «Overwatch»?

- Угх, он не будет работать...

- Видимо он действительно поставил на эту игру ту же защиту.

- Черт, я просто хотел воровать за секунду!

- Тише, главное не пиши ничего об этом в интернете, ладно? А иначе репутация нашей компании будет испорчена!

[1] Рмт — продажа внутриигровой валюты за реальные деньги.

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1444483>