

Было прохладное и освежающее утро. Золотые лучи рассвета озарили небо.

За рулем грузовика Хан Сяо ехал к горе Большого Рога. Несмотря на то, что он ехал всю ночь, он совсем не устал. На самом деле, он был настороже, даже ночью, когда остановился, чтобы вздремнуть.

Открытый бета-тест начался несколько дней назад, но форумы уже гудели от комментариев. Хан Сяо уделял особое внимание форуму планеты Аквамарин, и благодаря тегам игроков ему удалось понять ситуацию каждого новичка. Он всегда хотел присоединиться к суматохе.

Лучший шанс для взаимодействия был в момент, когда игроки впервые появлялись.

Всего несколько дней назад Хан Сяо использовал свой авторитет, чтобы получить подсказку от Темной Сети — в деревне Большого Рога появилась группа новичков. Поэтому Хан Сяо решил направиться к деревне Большого Рога, чтобы навариться на них.

Вдали от деревни Большого Рога виднелись силуэты зданий. Хан Сяо одним взглядом мог сказать, что поселение было заполнено бесчисленными палатками, как лагерь беженцев. Также можно было увидеть множество игроков, суесящихся вокруг.

В момент, когда Хан Сяо припарковал свой грузовик, он привлек внимание игроков.

С сигаретой в зубах, Хан Сяо вышел из своего грузовика и прислонился к нему, выдыхая облако дыма. Он выглядел высокомерно, вводя игроков в заблуждение, давая им думать, что он является важным персонажем.

Глубокое понимание менталитета игроков было специализацией Хан Сяо. Он проанализировал ситуацию. С выходом новой игры все игроки были в восторге. Независимо от того, какие миссии им выдавались, игроки брались за всё. Это явление было известно как стадия "голода", и поскольку было огромное количество новых игроков, определенно найдется несколько игроков, которые не смогут получить ни одной миссии.

Поэтому Хан Сяо знал, что как "продвинутому персонажу" ему определённо будет легко привлечь внимание. Все, что ему нужно было сделать, это предстать перед игроками, и он определенно сможет навести шороху. Игроки были всё еще новичками и еще не имели навыков. Однако он мог извлечь выгоду от их большого количества, тем более у Хан Сяо был способ как это сделать, и он мог воспользоваться этой возможностью для дальнейшего тестирования функций интерфейса НИП.

В глазах Хан Сяо игроки, которые сновали туда-обратно, походили на ходячие кошельки.

Через какое-то время игрокам, наконец, стало любопытно, и они начали подходить к нему.

Исходя из вашего уровня, вы получили следующую информацию:

Черный Призрак — ???

Уровень: ???

Атрибуты: ???

Уровень опасности: смертельный.

— Какого черта? Это же НИП высокого уровня!

— Это первый раз, когда я вижу такого персонажа.

— Что делает в деревне новичков персонаж такого высокого уровня? Он Босс?

— Да вроде не похож. Похоже, мы можем запустить миссию.

Окружающие игроки были полны удивления и сомневались, стоит ли им приближаться к Хан Сяо.

Хан Сяо поднял бровь — сейчас он был на 40 уровне, что было на тридцать уровней выше, чем у всех других игроков. На этот раз он был полностью осведомлен о способностях игроков. Следовательно, он прочистил горло и сказал:

— Вы все, кажется, способной группой людей, и так получилось, что мне сейчас нужна небольшая помощь от вас.

Сделав свое заявление, Хан Сяо раздал миссии, которые он подготовил ранее.

Десяток игроков получили свои задания.

Миссия

Таинственный незнакомец — запущена!

Введение: Вы столкнулись с таинственным НИП, и у него, похоже, есть какая-то работа для вас. Постарайтесь порадовать его, и вы можете получить неожиданные сюрпризы.

Миссия состояла в том, чтобы собрать растение, известное как "Змеиный яд". Игроки поняли, что награда была более щедрой, чем в заданиях для новичков, которые они получали в деревне Большого Рога — около тысячи опыта. Таким образом, они взволнованно взялись за свои миссии.

Змеиный яд был относительно распространенным растением. Это растение можно было собрать возле деревни Большого Рога, и оно также скупалось в деревне для изготовления отравленных стрел.

Вначале игры многие игроки не могли позволить себе огнестрельное оружие; вместо этого они использовали холодное оружие. Хан Сяо организовал эту миссию с единственной целью — ради экспериментов, а также чтобы не допустить подозрений в своей последующей деятельности.

«Лимит моих миссий сейчас намного выше, чем раньше; он достиг уровня D».

С этой мыслью Хан Сяо открыл интерфейс, где высветились подробные цифры.

Максимальная награда: 36 938 опыта

Уровень: 40 (12 000 опыта)

Класс: D (10 000 опыта)

Репутация:

Гермина — заклятый враг (3 000 опыта)

13 Подразделение — друг (2 130 опыта)

Общество Пакта Крови — уважаемый (3 950 опыта)

Семья Ротшильдов — друг (1 300 опыта)

Компания Фабиан — друг (1 200 опыта)

Очки Легенды:

Черный Призрак (планета Аквамарин): +5%

Таинственный Зеро (планета Аквамарин): +5%

Бонусы от его Очков Легенды добавляли ему десять процентов к его текущему лимиту. В разных регионах бонусы Очков Легенды были разные, но обычно бонус от Очка Легенды планеты составлял 5%. Кроме того, чем больше площадь региона, тем больше был бонус.

Основной пользой Очков Легенды было увеличение ежедневного предела. И если раньше его ежедневным пределом вознаграждений было пять максимальных вознаграждений, то с двумя Очками Легенды предел увеличился до семи и составлял почти 260 000 опыта.

Игроки, которые не получили ни одной миссии, собрались вместе и тихо вели обсуждение друг с другом, любопытно глядя на Хан Сяо.

— Это НИП высокого уровня? Такое чувство, что он ничем не отличается от нас!

— Черный Призрак звучит очень старомодно.

— Интересно, какой у него класс.

Это, возможно, не упоминалось прежде, но большинство известных игроков выбирали класс Эспера!

Другим игрокам требовались базовые знания, чтобы получить класс, но Эсперы были способны на многое. Конечно, хотя их способности были странными, никто из игроков не мог их использовать. Эсперам требовалось огромное количество энергии, которая зависела от текущего уровня игрока. Они просто не могли использовать свои силы на своих нынешних уровнях. Игроки в лучшем случае могли проявить свою силу в течение примерно десяти секунд, что означало, что они были слабыми и уязвимыми.

Вскоре игроки, которые завершили свою миссию, возвращались с кучей "Змеиного яда". Их лица были наполнены волнением.

Хан Сяо посмотрел по сторонам, и убедившись, что зрителей было достаточно, произнёс.

— Я останусь здесь на несколько дней. Я могу предоставить вам оружие, если оно вам понадобится.

Затем Хан Сяо открыл окно с товарами, которые он мог предложить игрокам. Он установил только несколько видов оружия: Складные Ножи, обычные пистолеты и автоматы. Он не продавал другую технику, так как знал, что у начинающих игроков не так много денег, но он продавал много видов обычных и специальных боеприпасов.

Однако у Хан Сяо также было мощное оборудование — Легкая механическая рука, цена которой была настолько велика, что игроки не могли себе позволить. На самом деле это была приманка, которая была так же эффективна, как морковка перед ослом.

Продажа Легкой механической руки не было чем-то значительным для него, так как для него она была бесполезной по двум основным причинам. Во-первых, оборудование уже не соответствовало его возможностям, а во-вторых, это был не редкий продукт для начинающих игроков. Это был обычный механизм для новичков, и, поскольку в будущем его смогут создать и другие Механики, будет лучше начать продажу механизма сейчас, чтобы получить краткосрочную прибыль.

Единственной проблемой было то, что Стардрагон мог узнать механическую руку и Складной Нож, но Хан Сяо не был слишком обеспокоен, так как Стардрагон и он не были врагами. Кроме того, его собственное местонахождение было непостоянным. Даже если его личность станет известной, не имеет значения, поскольку обмен информацией между игроками и организациями был очень медленным.

Следовательно, кратковременная продажа этой техники не создаст никаких проблем. Прибыль от рынка игроков была слишком велика, и он не мог так просто сдаться...

«Когда я стану сильнее, больше не будет необходимости скрывать свою личность».

Не говоря уже о влиянии, которое Хан Сяо оказывал психологически, все игроки, которые видели оборудование, выставленное на продажу, были шокированы!

— Это загадочный бизнесмен!

— Легкая механическая рука! Боже мой, это же божественный артефакт!

— Это оборудование стоит 20 000 долларов! Это слишком дорого; кто сможет себе такое позволить? Кроме того, для его использования требуется двадцать пять Силы; я думаю, что для того, чтобы прокачать Силу до требуемого уровня, нужно достичь минимум 10 уровня.

— Однако смотри как дешево он продаёт пистолеты. Они стоят всего 1500 долларов за штуку!

Затем игрок позвал своих друзей и они все столпились вокруг, желая посмотреть. Хан Сяо был окружен игроками в одно мгновение.

Новичков привлекало огнестрельное оружие, как мотылька пламя. Поскольку сейчас они использовали холодное оружие, для победы над слабым зверем требовалась дюжина человек. Мало того, что огнестрельное оружие в деревне Большого Рога было дорогим, игрокам также нужны были деньги для покупки боеприпасов. Начинающие игроки просто не могли позволить себе такую роскошь.

Стоимость изготовления пистолета для Хан Сяо составляла всего около 800 долларов, и цену для продажи он выставил почти вдвое выше себестоимости. Его считали добрым, потому что его цена была доступной; он сомневался, что кто-нибудь сможет найти более дешевый пистолет, чем его. Кроме того, пистолеты Хан Сяо были отличного качества. Он не пытался обмануть игроков, предлагая пистолеты низкого качества.

Из-за ограниченного количества огнестрельного оружия игроки бросились совершать покупки. Те, кому удалось заполучить оружие, были в восторге, а те, кому не удалось заполучить оружие, были разочарованы.

Игроки с закрытого бета-теста также втиснулись с толпой. СлайсЮАп, лидер гильдии Убей Всех, тоже купил пистолет у Хан Сяо и сравнив со своим старым понял, что качество было намного лучше, чем у того, что он купил в деревне Большого Рога. Он был очень разочарован! Если бы он знал раньше, он бы не покупал оружие в деревне Большого Рога.

Распродав все оружие в грузовике, Хан Сяо заработал тридцать тысяч долларов за этот короткий период времени. Да, средства игроков были ограничены, но в деревне Большого Рога было по меньшей мере десять тысяч игроков, что означало, что в сумме покупки принесут Хан Сяо большие деньги. После продажи огнестрельного оружия Хан Сяо мог использовать грузовой отсек в грузовике для производства нового огнестрельного оружия и боеприпасов.

Реальной прибылью от продажи огнестрельного оружия было не само оружие, а боеприпасы. Купив огнестрельное оружие, игрокам придется покупать боеприпасы. Это известно как комплексные продажи, когда один продукт вызывает спрос на другой, поэтому их приходится покупать вместе. Это было то, что Хан Сяо осознал ещё в раннем детстве, когда он купил лапшу быстрого приготовления без приправ в магазине внизу.

Игрокам так полюбились их недавно купленные пистолеты, что они отказывались их опускать. Некоторые стреляли в деревья, находящиеся вдалеке; сила отдачи была настолько сильна, что запястья игроков тряслись, и пули летели мимо цели.

Те, у кого не было навыков стрельбы, не могли полностью раскрыть потенциал оружия. Многие игроки поняли, что у них есть эта проблема, и их экстаз постепенно перешел в депрессию.

Это было то, чего ожидал Хан Сяо. Теперь он мог предложить свое послепродажное обслуживание!

Хан Сяо внутренне улыбнулся и открыл окно для уроков стрельбы. На этот раз он не объявил об этом игрокам. Он настроил это так, что для того, чтобы учиться у него, игроки должны были иметь репутацию с ним в пять очков.

Игроки обнаружили этот сервис практически сразу.

— Мы можем научиться навыкам у Черного Призрака!

— О боже, есть так много способностей к обучению.

— Нам нужно набрать пять очков репутации, чтобы научиться. Как мы можем повысить нашу репутацию?

— Я кажется понял, как: из каждых 500 потраченных долларов на приобретение чего-то твоя репутация у Черного Призрака будет расти на один!

— Это слишком дорого!

У игроков было около тысячи долларов, и они копили их выполняя огромное количество миссий. Хан Сяо глубоко понимал их финансовое положение, поскольку в конце концов он тоже когда-то был начинающим игроком. Этот шаг должен был позволить игрокам почувствовать, что освоить навык было нелегко.

Люди все такие; они не будут ценить вещи, которые достались легко. Только когда они не смогут получить что-то мгновенно, они почувствуют необходимость расти, чтобы добиться того, чего они желают. В этом случае, если у обычного игрока и НИП установятся хорошие отношения, это также повысит их репутацию. Конечно, главная цель "Мастера Хана" состояла также в том, чтобы получить побольше денег от игроков.

«Если я не заберу у игроков их трудом заработанные деньги, буду ли я всё ещё считаться человеком?»

«Постоянно создавать спрос со стороны своих клиентов и заставлять их покупать продукты — это тактика, используемая бизнесменами». — Хан Сяо дотронулся до подбородка и подумал: — «О, если бы я только занялся бизнесом».

<http://tl.rulate.ru/book/19148/460439>