

Теперь у него было тридцать очков, которых вполне хватило бы, и больше ему пока ничего не было нужно. Он размышлял, что же ему делать, как вдруг его осенила блестящая идея.

«А что, если купить новый планшет, в который можно было бы играть, и такой, который будет нормально работать на этом корабле?» Это была его идея. Если бы ее удалось реализовать, это было бы просто великолепно. Он отправился в зал обмена и сразу же ввел в поиск «планшет». Такой действительно был, самый худший стоил двенадцать очков, и он мог выдержать радиацию, излучаемую кораблем, но работал бы очень медленно.

Самый лучший стоил девяносто очков, и работал он очень-очень быстро. По всей видимости, это был новейший дизайн, и корабль раздобыл всего один такой, по чистой случайности. Сейчас у него было тридцать очков, на которые он мог купить планшет чуть выше среднего.

Из соображений безопасности ему следовало оставить десять очков про запас, и снова грабить было бы неправильно. Он мог бы сделать врагом слабого человека, но если он сделает врагами кучу людей, они могут объединиться и победить его, в конце концов поплатившись за собственную жадность.

Так или иначе, те три человека, которых он выбрал на роль жертв грабежа — хулиганы. Они боялись сильных и издевались над слабыми, последний вообще был без кишок, и надежды на них не было никакой.

После того, как он заберет их карты, единственным выходом было их убить. Но это также вызвало бы подозрения, и вероятность того, что все объединятся для того, чтобы убить его, возрастет. Сейчас у него не было возможности убить их тайно, возможно, ему стоит обзавестись генами, способными в этом помочь.

Выполнение миссий было для него сейчас наилучшим выходом, а самым подходящим было уничтожение космических монстров. Стоило ему увидеть гены с маскировочными способностями, что хороший стоил двадцать очков и выше, и он был как раз тем, который мог ему действительно помочь.

Подсчитав счет, он понял, что, включая планшет, получилось бы сорок очков, при стоимости планшета в двадцать очков. С еще сорока очками он смог бы обзавестись редкими генами класса А. С их помощью он мог бы властвовать на всем корабле, кого волнует, что у Farolda есть еще один ген, он все равно смог бы вытереть ему зад.

А еще это было и потому, что после редких генов уровень их мощи оказывался совсем на другом уровне. Если ген типа «необычный» был молью, редкий ген был бы огнем, который приманивает их. То же самое было между редкими и священными, священными и древними.

Но их разница оказалась бы еще больше: если редкий был светлячком, священный был бы луной, а древний — солнцем. Они были несравнимы. Более того, когда ген уровня «редкий» оказывался на самом низу в плане силы, он помещался наверх, в комнату генов класса А. Но накопить восемьдесят очков было очень трудно: каждый раз после прохождения контрольной

отметки в сорок очков, каждое следующее по счету очко было сравнимо с десятью.

Это делалось для того, чтобы мотивировать людей на корабле, используя приманку. Но это не было рассчитано на них. Ген уровня «редкий» был очень мощным, а также очень редким. Было очень трудно найти зверя с геном такого уровня, не говоря уже о священных или древних. Но даже если кому-то удавалось получить ген уровня «редкий», корабль мог убить этого человека, чтобы забрать у него ген, и это был бы только первый уровень редкого гена.

А еще это означало, что лучший планшет стоил дороже, чем редкий ген, то есть, его стоимость была выше, чем у редкого гена. Это действительно было шоком: техническое устройство, предназначенное специально для игр, ценилось выше, чем редкий ген, который мог изменить жизнь человека навсегда и значительно улучшить его способности. Но если принять во внимание игровой менталитет, Цилий сделал бы то же самое, если бы ему дали шанс.

Тогда очки после контрольной отметки в сорок очков были бы сравнимы с четырьмястами очками. Инструкторы были намного могущественнее их, так как они были генетиками второго уровня. Принимая во внимание, что на корабле может даже не быть запаса редких генов второго уровня.

Четыреста очков звучали неплохо, если в самом начале человек убивал сорок человек с десятью очками, но очки бы быстро закончились, а темп их восстановления был бы медленным. Никто не был бы настолько силен, чтобы убить сорок человек, которые объединились, чтобы остановить бойню на начальном этапе.

Человек вроде Фэра может быть способен на это, но после этого уже сотни людей объединятся, чтобы убить его. Конечно, можно было бы сделать это по отдельности, но результат был бы тот же. С помощью очков можно было оценить безопасность корабля и найти этого человека до того, как он объединится с другими, чтобы убить его.

Комнаты также можно было улучшать с помощью очков. Комната класса В стоила десять очков, а комната класса А — сорок очков. Комнату класса А можно было назвать роскошной; в ней, по сути, был свой особняк. Там были бассейн, джакузи, тренажёрный зал и многое другое. Владелец комнаты класса А также мог пользоваться скидкой в десять процентов на всё.

Поэтому он подумывал о том, чтобы повысить класс своей комнаты до А и также получить игровой планшет за тридцать очков. Для этого ему понадобится семьдесят очков, но он мог разделить транзакцию, а именно: $30 + 40$, а не $40 + 30 \cdot 10$. Охота на космического монстра могла дать ген и вознаграждение за выполнение миссии.

Судя по их силе, вознаграждение было бы разным, но иногда появлялись миссии по защите корабля. Когда он просматривал их раньше, было четыре миссии. Даже самая низкая из всех них была действительно стоящей. Описание было таким: монстр третьего класса вторгается со своими монстрами на другую планету.

За каждого монстра первого ранга дают тридцать очков, а за монстра второго ранга — двести очков. И обнаруженные гены будут принадлежать им, корабль не возьмёт их себе. Если ген бесполезен для владельца, он всегда может продать его в торговом зале.

Если быть достаточно сильным, это может стать стабильным способом заработка, так как время от времени на корабль будут нападать монстры. На всякий случай корабль будет

исследовать монстров в радиусе своего действия и размещать миссии по уничтожению монстров, которые кажутся враждебными и агрессивными, и которые могут атаковать корабль.

<http://tl.rulate.ru/book/108055/3966022>