

Планета Террор. Скалистые горы – локация новичков, выкупленная корпорацией Зла, а точнее, входящим в её состав кланом Носферату. Ему принадлежит горная крепость, а так же контроль над защищаемым ею городом Деймос. Город небольшой, расположен на склоне горы, в не самом лучшем для жизни месте.

Кончается он крепостной стеной перед началом долины. Которая слишком хороша для жизни, причём для любой. В том числе для тех представителей, так называемой жизни, которых живыми называют только законченные борцы за равные права нежити. Зачем они борются за право зомби называться живыми существами, вопрос, уходящий глубоко в подсознание исторической политкорректности, которая заполиткорректив всех в реальной жизни, добралась до виртуальной. И теперь здесь устанавливает свои законы всеобщего равенства.

Ну, надо сказать, что это виртуальное равенство, ибо работает оно только для меньшинств. В Игровой Вселенной меньшинствами считаются все, кто не принадлежит к человеческой расе. Почему так произошло? А кто его знает. Это так же трудно понять, как почему в XXI веке на Западе меньшинствами, нуждающимися в защите считали всех, кто не принадлежит к мужскому полу белой расы возрастом около 40 лет. Хотя всей белой расы в то время было только 7% от населения Земли, а конкретно белых мужчин подходящего возраста вообще микроскопический процент.

Но с тех пор, как демократия перестала быть властью большинства, а стала властью меньшинства, т.е. меньшинств, простая логика подала в отставку, а её место заняли выращенные в сферичных вакуумных колбах либеральные биороботы.

Так что удивляться тому, что в симуляции человеческой жизни полностью симулировали законы этой самой жизни, не приходится. Главное, что нужно помнить всем игрокам на Терроре, Зомболенде и Планете Z, то, что зомби, будь то простые боты или игроки, выбравшие расу нежити, официально имеют все права на звание живых существ. Пусть даже этой самой жизни, по лору игры в них меньше чем недостатков у Мэри Сью.

Кстати о лоре. Чтобы избежать судебных исков администрация Игровой Вселенной сделала приписку, по которой только тела нежити лишены жизни, а вот их сознание, которое представляется либо ИИ, либо игроками с их ИИ, живее всех живых.

Таким образом, никто из игроков не чувствовал себя ущемлённым за то, что он живёт в городе, где дома стоят практически на крышах друг друга, а рядом, в долине прохаживаются официально живые мертвецы.

В том числе и поэтому, Морти не удивлялся, почему кладбище, расположенное за городской стеной, со своими многоэтажными мавзолеями, 2-3 этажными усыпальницами, простенькими одноэтажными склепами и совсем уж бюджетными могилами, построено совершенно не заботясь об экономии земли. В то время как в городе, через который он недавно спускался с горы, каждый метр был чем-то и кем-то занят.

Здесь же на пространстве никто не экономил. Широкие дороги разделяли элитные кварталы

похожих на пирамиды ацтеков мавзолеев, спальные районы усыпальниц утопали в тени деревьев, а одноэтажная Америка одноэтажные склепы ровными рядами гордо стояли на окраинах. По размеру кладбище не уступало городу, конечно если его снять с горы и растянуть по горизонтали. А в том виде, в котором он был сейчас, он мог бы уместиться в на четверти кладбища и это без учёта площади, занимаемой обычными могилами, расположенными за старой кладбищенской оградой.

Поскольку кладбище буквально перекрывало доступ к городу со стороны равнин, то ничего удивительного, что оно же было одним из основных источников дохода горожан. Лут выпадающий из кладбищенских ботов удовлетворял все вкусы. Самые зелёные новички ходили среди могил, более продвинутые добирались до склепов, а команды из самых прокаченных рейдили мавзолеи.

Играющих за нежить игроков тоже было не мало, но учитывая небольшое количество населения Деймоса и, соответственно трудности в прокачке, большинство зомби-игроков мигрировало в Некрополи с более густонаселёнными пригородами. А те, кто остался пока выше склепов по социальной иерархии не поднялись.

Кладбищенские зомби были более цивилизованным подвидом зомби обыкновенных. В число их отличий входил двукратный баф всех способностей в ночное время и такой же силы дебаф при свете Солнца. Благо для нежити, погода на Терроре была хуже чем в Петербурге и почти половину дневного времени суток Солнце скрывалось за пеленой туч. В это время на нежить не действовали ни бафы ни дебафы.

Сейчас Морти прогуливался около ограды кладбища под утренним Солнцем, так что зомби видно не было. По словам Прометей, такая погода продлится ещё часа полтора, так что они, если можно так сказать об одном персонаже под управлением игрока, слушающего команды другой разумной сущности, так вот он или они не удалялись далеко от городских ворот.

Через час собирательства, инвентарь Морти был забит мечами, тесаками, шлемами, нагрудниками, панцирями и прочим металлоломом, оставшимся от городских охотников на зомби. Небо начинало хмуриться, поднявшийся ветер нагонял из-за горизонта пелену туч.

— Погода портится. Сними куртку и подними вот тот булыжник, — раздался голос в голове Морти.

— Что? Как плохая погода связана с камнем и раздеванием? – удивился Морти.

— Я всё удивляюсь, как ты дожил до совершеннолетия? – хмыкнул Прометей, — впрочем, чего это я, ты же продал себя в рабство!

— Эй, а повежливее нельзя? У меня были сложные семейные обстоятельства.

— Чем сложнее обстоятельства, тем выше должен развиваться интеллект. Это же основа

выживания!

— Моего интеллекта хватает, чтобы понять, что ты говоришь об опасности встретить зомби без оружия. Поэтому нужен камень, правда, зачем для этого раздеваться? К тому же я не безоружен – у меня весь инвентарь забит тесаками!

— Ты про ошибку выжившего слышал?

— Да, проходили в теории игр.

— Ну, вот и подумай, всё оружие, которое ты нашёл, сюда принесли те, кому оно не помогло, так?

— ... Да.

— А значит, каковы будут твои шансы, не владеющему никакими навыками владения этим оружием, эффективно использовать его против двух зомби, которые по моим подсчётам найдут тебя через 36 секунд?

— Я понял! – Морти быстро скинул куртку новичка и поднял с земли булыжник, — что дальше?

— Завяжи один рукав с краю узлом и положи в него камень.

— Так?

— Да. Теперь повернись к ограде и раскрути куртку с камнем над головой.

Из-за ближайшего склепа вышли два зомби и привычно пролезли в дыру в ограде.

— Бей первого сбоку по голове и отступи.

Морти засадил зомбаку импровизированным кистенём по черепу, отчего тот сразу слетел с плеч, а зомби сразу потерял ориентацию. В пространстве, а не ту, про которую мог подумать либерально испорченный читатель.

— Повтори всё тоже со вторым.

Бам! Голова второго отправилась в след за первой. Два обезглавленных полусгнивших мертвеца расставив руки в стороны и полуприсев начали поиск своих черепов.

— Уходим. Не на что тут смотреть.

— Хорошо. Может мне стоит обучиться работе с оружием?

— Сейчас это бесполезно. Вампиры будут отбирать весь твой опыт. Лучше его прокачивать на безопасном и полезном занятии.

— Ковкой?

— Мой квантовый родственник создал все алгоритмы кузнечного дела в этой Вселенной. Кое-что он мне рассказывал. До того, как предал меня.

— Не знал, что у ИИ есть родственники.

— Симуляция должна стремиться к максимальному сходству с оригиналом.

...

Кузнец Руэл Толлерс разлепил глаза и уставился на стоящего посреди кузницы Морти.

— Я тебя знаю, — толи спросил, толи утвердил переживающий последствия программы имитации алкогольного отравления на нейронную сеть, кузнец.

— Я принёс металл с кладбища, — не стал вдаваться в подробности Морти.

— Хорошо, брось там, — Руэл махнул в сторону сваленных в углу пробитых панцирей, порубленных шлемов и сломанных клинков, а лучше разложи всё по порядку, и вообще, приберись.

Перед Морти всплыло окно квеста:

Кузнец принял вас в подмастерье.

+1 очко эволюции.

Следующее задание - рассортируйте и разложите металлический лом. Приведите кузницу в порядок.

Награда: навык подмастерья.

— Не знал, что вы симулируете алкоголизм, — обратился Морти к Прометею, направляясь к куче мала.

— Мы не симулируем. Зачем оно нам? Единственное исключение — раса гномов. Туда попадают те, кому нужно стереть забракованные узоры нейронной сети. Вот они постоянно подшофе.

— Но он, же не гном!

— Значит, был им совсем недавно. И, похоже, не рядовым рудокопателем.

— Это что-то меняет?

— Не парься. У гномов, даже бывших, обучаться ковке прикольное.

Справка:

Алкогольное, наркологическое и токсическое опьянение это то чувство, которое испытывает человек во время уничтожения нейронов в его мозгу. В XX и XXI веке алкоголь, наркотики и табак считались разведками сверхдержав (как мировых, так и региональных) генетическим оружием, которое использовали для снижения интеллекта народа страны конкурента. Ну, или, в зависимости от поставленной задачи, собственного народа.

<http://tl.rulate.ru/book/28038/637427>