

Спал я откровенно хреново, мерещилась всякая чушь. Ворочался с бока на бок, заново переигрывая события прошедшего вечера в Сфере. Задремал лишь под утро, проснулся злой, невыспавшийся.

Кофе, горячий кофе. Голова раскалывалась, как после пирушки в кабаке. Пока "Самобранка", урча, готовила мне двойную порцию обжигającego эспрессо, на кухню вошла Алена. Свежая, причесанная, при параде и с Лелей на поводке. Собачонка, по заведенному обычаю, рычала и тявкала в мою сторону.

— Оксана вернулась из отпуска, — сообщила мне супруга, пожелав доброго утра. — Я поеду к ней, отвезу Лелю. Ну и заодно снимки с "Нова-Космо", видео посмотрим. Не хочешь со мной?

Неужели дни этой мерзкой собачонки в нашем доме сочтены? С трудом сдерживая приступ радости, я отрицательно мотнул головой — мол, не хочу. Портить себе настроение, разглядывая фотки с супермодного орбитального отеля, доступного лишь мажорам? Нет, спасибо.

— Слышал новость? К нам приезжает Айми Акада! В июне! Олежек, милый... Закажи, пожалуйста, билеты! Ты же знаешь, я ее обожаю!

Я сонно покивал, обжигаясь эспрессо. Концерт суперзвезды в родном городе волновал меня сейчас меньше всего.

Стуча каблучками, Алена вышла, захлопнулась входная дверь. Парой минут позже из открытой форточки донесся звук урчания мотора — благоверная уехала.

Я открыл оффорум Сферы, зашел в раздел новостей. Да, сводка о битве у Эйра была, обросла уже кучей тем и баттлрепортов. Киллисты, видеоролики, интервью — все по законам жанра, более тысячи комментариев. Если опустить подробности, суть можно было выразить кратко — "Позорный слив Дозоров".

Открыв один из линкованных киллистов, я несколькими кликами сформировал общий баттлрепорт.

Н-да.

Статистика была плачевная, если не сказать хуже. Весь киллрейтинг Дозора был красным, с редким вкраплением зеленого — киллов противника. Наш клан имел более тысячи смертей за вчерашние сутки, против трехсот с небольшим у врагов.

Особо удручала финансовая сторона провала — общая сумма сгоревшего и дропнувшегося шмота превышала полмиллиона золотых. "Панды", ПРОЕКТ АД и их союзники потеряли на сто тысяч, но поле битвы осталось за ними. В итоге они лутали и свой, и наш потерянный шмот. Так что их потери были компенсированы, а вот наши — нет.

В общем, это был черный день в истории Дозоров.

На форуме игроки вовсю развлекались. Метание казашек с незапамятных времен было популярным видом интернет-спорта, некоторые достигли в нем просто профессиональных высот. Обилие негатива и боли в комментах зашкаливало. Вайнили Дозоры и сторонники Эйра, злорадствовали Панды и местные тролли.

Особое негодование и массу взываний к администрации вызвал захват Эйра ПРОЕКТОМ АД,

отключение респа НПС и последующий грабеж города "Стальным Отрядом".

Панды смеялись в ответ на обвинения в багоюзерстве и массово линковали рекламный баннер со слоганом "Сфера — жестокий мир!" Я углубился в подробности, пытаюсь понять, как могло случиться то, что произошло в Эйре.

Как я уже знал, вся территория Сферы, во всех мирах, разделялась на безопасную, условно-безопасную и "дикие" земли.

К безопасным землям относились города, замки, форпосты НПС-Королевств. Агрессоров здесь почти мгновенно убивали гварды — специальные городские стражи. Впрочем, существовали способы обойти и их.

К условно-безопасным относилась остальная территория Королевств. Здесь обидчиков тоже преследовала стража, но время ее реагирования зависела от расстояния до ближайшего поселения. В приграничных землях — до десяти минут, за это время из игрока легко могли навернуть фарша. Ну и падением репутации к фракции, понижением кармы карались нападения в этих зонах.

В "диких" землях никаких запретов на ПвП — взаимодействие между игроками и НПС не было вообще. Грабь, убивай...

Как же так случилось, что столица Королевства, НПС-фракции, стала из "безопасной" территории "условно-безопасной"?

А просто. Оказалось, что такое могло быть.

В Сфере существовало множество разнообразных фракций НПС, как "хороших" так и "плохих", с разным мировоззрением. Начиная от пиратских поселений или разбойничьих картелей и заканчивая царством демонов в мирах Бездны. В одних из них согласно легенде фракции гвардов вообще не было, города некоторых находились на "диких" землях.

Шаблон же настроек управления фракцией был единым. У главы всегда была возможность усилить или снизить уровень безопасности для своего Королевства. При желании рыцарский замок с кучей НПС-гвардов можно было превратить в разбойничий притон и оплот ПК-шеров, изменив настройки. Другое дело, что игроки нечасто получали возможность управлять НПС-фракцией, а получив — обычно не стремились ее уничтожить.

Для чего были нужны такие гибкие настройки? Это позволяло "процедурному генератору" создать любую фракцию, любой народ, от диких псоглавцев-каннибалов до просвещенных эльфов-плутократов. Интересные миры, необычные страны, не повторяющиеся квесты — собственно, это было одной из фишек Сферы.

Что сделал Тао? Он отключил гвардов, превратив земли Дан-на-Эйра из "безопасных" в "условно-безопасные". Стража все равно должна была наказывать агрессоров, но тут вышла незадача — в городе не было стражи, Эйр находился в состоянии фракционной войны. Все боевые НПС Народа Эйр были в войске, разбитом в битве на Старом Перепутье.

По сути, пока они не отреспублились, у "Пандорума" были сутки на разорение города.

И самое страшное, что сделал Тао — это отключение привязки респа НПС. Это была аварийная функция, используемая при переносе "домашнего" респа неписей. Как я понял из гайдов, посвященных управлению поселением, она использовалась, когда отряд переселенцев покидал

город, и их нужно было "отвязать" от родного респана. Было очень странным, как быстро Тао разобрался в сложном механизме управления государством и в этих, по сути "служебных" функциях.

При гибели НПС через 24 часа воскресали на "домашнем" респе поселения. Если точка "респана" не была для них определена (проще говоря, неписи не были подданными какого-либо Королевства, были изгоями или переселенцами) — они появлялись на ближайшей от места смерти точке возрождения.

Тао сумел создать условия, когда НПС Эйра оставались без привязки к респу. Этим и воспользовались "Панды", захватывая пленников в рабство.

В рабство... Я начал рыть по этому поводу. Как вообще в игре, пусть и 18+, могла существовать такая отвратительная система, такие странные навыки? Как игроки еще не засудили владельцев за психические травмы, которые можно получить, созерцая такие картины? Что за странный ритуал проводили наемники "Пандорума" над телами НПС-рабов? Зачем им вообще они нужны?

Вот что я выяснил. Взять в плен и сделать рабом, можно было только НПС-персонажа. Рабство и навыки для захвата и управления рабами были в Сфере всегда. Существовали целые НПС-государства с рабовладельческим строем, где это было в порядке вещей, преимущественно в Темных Мирах. В большинстве же миров Сферы рабство было вне закона.

Как это выглядело на практике, я наблюдал вчера — неписям насильно экипировали в слот шеи рабский ошейник, на них падал эффект "Рабство", принуждающий к полной покорности. После этого НПС переставали оказывать сопротивление. Впрочем, ошейник действовал не на всех — зависело от показателей харизмы и интеллекта персонажа, которого хотели захватить. Это объясняло, почему часть убивали на месте.

Нашел я и описание ритуала, который Панды проводили над телами. Они приводили НПС в состояние "умирает" и использовали кристалл-реликвию, применяющий "артефактную компрессию". Тот же механизм, который позволял "упаковывать" пешек для переноски в инвентаре. Дух неписи с помощью этого волшебства превращался в нефритовую статуэтку, и его можно было унести в своей сумке, как пешку-спутника. Именно этим занимались наемники "Стального Отряда" в Эйре — набивали инвентарь фигурками "упакованных" НПС. Захватить и перевезти так можно было значительно больше пленников.

Но зачем? Зачем им рабы? "Пандорум" жил в таинственном Астрале, пространстве меж планов. Наемничество в альянсовых войнах, дань с покоренных миров и фарм странных аномалий Астрала приносил им колоссальные доходы. Зачем им захватывать рабов?

Ответ лежал на поверхности. Панды напрямую не упоминали об этом, но вездесущие игроки уже все узнали и сделали выводы. Дело в том, что Астрал был необитаем. Почти — если не считать тамошних мобов и спавн аномалий. Разработчики не планировали, что в Астрале будут жить игроки, там не было возможностей захвата земель, да и самих земель... не было. Однако "Пандорум" ухитрился поселиться там и начал исправлять ошибку разработов. Им, игрокам Панд, необходимы были НПС — квестодатели, торговцы, повара и ремесленники, чтобы было с кем прокачивать репутацию, делать квесты, набирать из их числа "пешек".

Это был смелый эксперимент игроков "Пандорума". НПС, привезенные наемниками в твердыню Панд в Астрале, волей-неволей оставались там, объединялись в новую фракцию, начинали жить там. За последний месяц, по наблюдениям игроков, "Пандорум" провел больше

десятка рейдов с захватом рабов. Дело явно было поставлено на поток.

Последняя информация меня успокоила — значит, Вельди там ничего особого ужасного не грозит. После перевозки в Астрал Панды освобождали рабов и пытались поднять с ними репутацию. Меня смутило в Эйре то, что на многих неписях была разорвана одежда — но это имело свое объяснение — наемники срывали с пленников то, что было экипировано в слот шеи — бижу, амулеты, ожерелья, для того что бы надеть ошейник. Попутно страдала одежда. Сексуальное же насилие в Сфере было невозможно — только по обоюдному согласию, НПС и игрока, иначе система просто не давала ничего сделать. Это было очень жесткое правило. Ну а "доступность" НПС девушек целиком зависела от настроек их личности.

Что же мне делать дальше?

После вчерашнего фэйла остался неприятный осадок. Зачем я вообще поддался этому приступу гнева и полез на Панд? Эмоции, которые я испытывал тогда, были схожи с обидой ребенка, у которого отняли и на его глазах сломали любимую игрушку.

Кто мне Вельди? Что я к ней испытывал? Легкую привязанность, симпатию, желание использовать в собственных целях? Мне было приятно общаться с ней и наблюдать ее реакцию. Пусть это была реакция продвинутой программы, искина, псевдоличности, которую невозможно отличить от настоящего человека.

Вельди была мне другом, внезапно понял я. Которых у меня мало, но которых я не предаю. Все, что я делал вчера, было правильным и неправильным одновременно. Правильным — потому что я не переступил через себя, сделал то, что считал верным. А неправильным — потому что надо было действовать иначе, использовать мозги, а не меч. По сути, я не боец, не воин, это не самая сильная моя сторона. Я просто нуб с суперплюшкой. Но и суперплюшка в кривых руках не спасет мир, в чем я вчера убедился.

Я стукнул себя по лбу. Работай, Кот, включи мозги, ты это умеешь!

В приватном канале "Гонца" замигал входящий голосовой вызов. Вызывал Алекс, судя по статусу — прямо из Сферы.

— Да, Алекс!

— Привет, Кот. Ты как?

— Я...нормально. А вы как, отстояли замок?

— Конечно. Панды нам просто нервы трепали. Когда пришла помощь из алли, они отступили.

— Долго сидели вчера в игре?

— До четырех ночи... Слушай, Кот, тут что-то странное в Сфере происходит, ты не мог бы зайти? Надо кое-что проверить.

<http://tl.rulate.ru/book/14493/290942>