

Он поставил на стол два кубка и тяжелый, запотевший бронзовый кувшин. Тоненькой струйкой полилось в горло бокалов темно-красное, почти черное вино. Магистр поднял один кубок, с любопытством наблюдая за моими эмоциями.

Сказать, что я был ошарашен — ничего не сказать. Магистр был НПС! Он назвал мои настоящие имя, фамилию и отчество, и знать он мог их только в одном случае — если принадлежал к администрации Сферы. Причем не к рядовым сотрудникам, гейм-мастерам или отделам там технической поддержки, а к самой что ни на есть высшей касте, имеющей доступ ко всем тайнам. Уникальный ID каждого игрока хранится в дата-центре вместе с его данными и историей платежей, это конфиденциальная информация, распространять которую админы не имеют права.

Вино оказалось прохладным и терпким. Я не очень люблю красные вина, но такого букета еще не пробовал.

— Орденское багряное, — сказал Магистр, наливая еще в опустевшие кубки. — Копия с "Шато Лафит", урожая 1963 года. Прекрасный аромат, не правда ли?

— Да,- согласился я. — Вы админ?

Магистр рассмеялся. Совершенно ясно было, что это реальный человек, просто напаяливший скин НПС. Но кто он, что ему нужно, и как это коррелирует с оружием Семерых и моим квестом?

— Админ? И да, и нет, мой юный друг, — ответил он. — Скорее я был когда-то админом. Меня зовут — или звали — Андрей Петрович. Андрей Петрович Балабанов.

Балабанов, Балабанов... Потом что-то щелкнуло в голове, и я вспомнил. Балабанов — тот самый легендарный первый разработчик Сферы, нобелевский лауреат. Это он со своей командой разбился, вернее, пропал без вести в авиакатастрофе несколько месяцев назад, о чем гудела вся Сеть.

— Балабанов? Этого не может быть. Вы меня разыгрываете. Балабанов погиб полгода назад.

— Все верно, — криво усмехнулся НПС. — Балабанов погиб полгода назад. И, тем не менее, я — Андрей Петрович Балабанов. Скажи, Олег, ты слышал что-нибудь о "оцифровке" личности?

Оцифровка. Теперь понятно. Конечно, я слышал о "оцифровке" личности. С изобретением ассоциативного ИИ стало возможно некое создание "слепок" сознания, поддерживаемого искином. Я мало об этом знал, но суть была такова — ИИ прописывались определенные черты характера, особенности поведения, психологический портрет оригинала — и этот искин становился его электронным клоном.

Я видел использование этой технологии в VR — развлекаловках типа "Поговори с Наполеоном", "Задай свой вопрос Сталину" и так далее. Несколько "оцифрованных" ИИ вели популярные телешоу. Было забавно. Причем чем точнее была изучена личность, тем качественнее получалась ее цифровая копия.

Я читал, что современные способы сканирования мозга позволяют создать практически 100% цифровой слепок сознания. Тем не менее, эта технология была запрещена — такие сканеры и мозголомки полностью находились под контролем спецслужб. Официальная версия — во время изучения активности мозга с помощью специального излучения погибли или сошли с ума несколько подопытных, но мы-то знаем... К тому же против "Цифрового Бессмертия" активно

боролись адепты практически всех религий мира.

Разрешена была только "оцифровка" уже умерших людей. Без полного слепка мозговой активности, чисто по психологическому портрету — получалось не совсем верная копия, да и весьма дорогое это было удовольствие. Для миллионеров.

— Полная, 100% оцифровка, за несколько часов до того вылета, — подтвердил Магистр. Или мне теперь нужно было называть его Андрей Петрович? — С помощью самого современного оборудования, так что перед тобой практически идентичный настоящему Балабанов.

— Как видишь, я оставил себе лазейку в этот мир, — продолжал он. — Себе, и еще нескольким людям.

— Ничего не понимаю. — признался я. — Вы — цифровая копия Балабанова, созданная им самим незадолго до гибели? А почему об этом никто не знает?

— А зачем это кому-то знать? Много ненужных вопросов и никакого толку, — ответил Магистр. — Меня вполне устраивала роль Магистра... до тех пор, пока живо было мое тело, там...

— Но вы могли бы быть полезны! Ваши знания бесценны! Неужели...

— Олег, Олег, — прервал меня Балабанов, укоризненно покачивая головой. — Если бы о моем "цифровом" существовании стало широко известно, поверь, я нажил бы себе больше проблем, чем пользы.

— Так зачем вы рассказали это мне? Не боитесь, что я...

— Не боюсь. Наливай еще вина — разговор предстоит долгий. Я буду рассказывать, а ты слушай.

Он начал издалека. Андрей Петрович рассказал мне об истории проекта "Сфера Миров". Это было дело всей его жизни, которое он начал еще в юности и запустил, будучи уже весьма преклонных лет. Еще в начале двадцатых, они, группа энтузиастов, вдохновленные перспективами VR, начали разработку концепции уникальной игры, которая должна была покорить мир. Попутно, конечно, их небольшая компания работала и над другими проектами — теми, которые позволяли держаться на плаву. Он не распространялся о подробностях, но я слышал, что многие исследования Балабанова в областях VR и ИИ были засекречены и использовались чуть ли не в секретных правительственных проектах. Разработка теоретической и практической концепции Сферы продолжалась много лет, это была такая работа "для души", главное дело, в которое они вкладывали все свои мечты и чаяния.

Наконец, практически все было готово. Не хватало одного — финансирования. Которое позволило бы закупить дорогостоящее оборудование, поддерживающее виртуальные сервера и мощные ИИ, оплату технического персонала, и самое главное — поддержку "процедурного генератора", краеугольного камня игры. Как объяснил Магистр, для работы этого устройства необходимы были некие очень дорогие компоненты, используемые в секретных военных разработках.

Начался поиск инвестора. В какие только двери они не стучались с практически готовым проектом, но в основном безрезультатно. Деньги требовались действительно очень большие. Тем более Балабанов не желал продавать свое детище, а хотел долю — стать соучредителем игры.

Наконец, на волне очередного витка отказа от углеводов один из крупных игроков этого рынка заинтересовался перспективным проектом. VR- игры с полным погружением становились очень популярны во всем мире. Это был некий Агасян, только что вложившийся в производство капсул для VR.

Новая VRMMO была интересным маркетинговым способом увеличить их сбыт в разы, и наконец, они с Балабановым договорились. "Сфера Миров" была запущена.

Альфа-тест, бета-тест, начало продаж... Игра, что называется, выстрелила. Уже на второй месяц существования Сфера уверенно лидировала на первом месте рейтинга, отбирая подписчиков у мастодонтов жанра. Рост игроков был взрывным. Через три месяца пришлось вдвое увеличить число технического персонала, подключить дополнительные мощности, перевести часть нагрузки в бесконечные "облака". Через год — прибыль "Сферы Миров" была рекордной и стала основным "ручейком" дохода среди всех бизнесов Агасяна.

Вот тут-то и начались проблемы. Это были реально большие деньги. И, как известно, чем больше сумма, тем меньше хочется делиться.

— Изначально наш договор был таким, — рассказывал мне Магистр, — Наша компания получала треть прибыли, все остальное шло структурам Агасяна. Когда суммы стали очень большими, мне намекнули, что это нехорошо, что мы слишком много забираем.

— Я ответил, что это нечестно, — Продолжил он. — Моя ошибка. Они не шутили. И после произошла эта авиакатастрофа. Ты понимаешь, Олег?

— Это значит, что...

— Что нас убили! Это была не случайность! Агасян собрал всю нашу команду, оплатил и отправил нас своим чартером якобы на отдых. Мы не подозревали, что он способен на такое! Он хотел убить сразу всех и забрать Сферу себе! Самолет взорвался в воздухе.

— Семьдесят человек погибло. Юридические нюансы — с договорами, акциями, нашими наследниками, имея деньги Агасяна, подправить было легко. Теперь "Сфера Миров", все сто процентов, официально принадлежат ему. И все он продумал, он вообще башковитый, этот армянин, если бы не одно "но".

Я не перебивал.

— Сфера — очень сложный проект, написанный на уникальном коде. Некоторые вещи — не буду вдаваться в подробности — вообще никто в мире не знает, потому что мы их изобрели. Той, новой команде разработчиков не разобраться в нашем коде. Этого Агасян не предусмотрел. Убив нас, он сделал Сферу неуправляемой.

— Я вас услышал, Андрей Петрович, — сказал я. — Спасибо за доверие... Но не могу взять в толк — зачем вы делитесь со мной этой информацией? Очень опасной информацией, кстати. Возможно, лучше бы я ее не знал.

— Эх, Олег. Ты еще не понял? А ты ведь теперь плывешь со мной в одной лодке. — улыбаясь, ответил Балабанов. — Ты сделал выбор, когда поднял этот меч.