

МИР БЕЗ ОШИБОК

Книга I

```
{  
  NullReferenceException();  
}
```

```
NullReferenceException;  
  
Empathy_Level = 0;  
SafeMode == 0;
```

```
{  
  out_compantsSteaysted_sienise();  
  data.copt);  
  code;  
  VIOLET_MARKER_01;  
  int marker_31;  
}
```

```
Intetcost_merote
```

NullReferenceException / VIOLET_MARKER_01

Integrity: unstable
ARRICER_01
Violet_Marker_01
empathy

ЕКАТЕРИНА МУРАВЬЕВА

Екатерина Муравьева

Мир без ошибок

<https://litres.ru/74457203>

SelfPub; 2026

Аннотация

Она создала мир, в котором не должно было быть боли.

Не должно было быть случайностей.

Не должно было быть ошибок.

Аки верила: если понять всё, можно исправить всё.

Но глубоко в Архиве она обнаруживает нечто невозможное — сознание, появившееся из сбоя системы.

Существо без имени.

Без тела.

Без прошлого.

То, что не должно существовать.

Аки пытается стереть его, как любую другую ошибку. Но чем ближе она подходит к цели, тем больше вопросов появляется.

Почему оно боится исчезновения?

Почему оно пытается понять её?

Почему существо, которое должно быть врагом, кажется более живым, чем идеальный мир вокруг?

История о создательнице, которая искала совершенство и нашла нечто гораздо сложнее.

Другого человека.

Содержание

Глава 1	4
Глава 2	16
Глава 3	30
Глава 4	43
Глава 5	48
Конец ознакомительного фрагмента.	66

Екатерина Муравьева

Мир без ошибок

Глава 1

Тишина.

Не отсутствие звука — нет. Тишина была здесь самостоятельной материей: густой, вязкой, почти осязаемой. Она лежала на коже холодной плёнкой, давила на барабанные перепонки и заставляла слышать то, что обычно растворяется в шуме жизни: биение собственного сердца.

Тук.

Пауза.

Тук.

Слишком медленно? Слишком громко? Я не знала. Я вообще ничего не знала, кроме того, что этот звук принадлежал мне. Или, по крайней мере, исходил изнутри моего тела.

Я попыталась вдохнуть — и холод вцепился в грудь.

Воздух здесь казался мёртвым. Он не пах пылью, металлом, сыростью или больницей. Он почти не пах ничем, и от этого становилось страшнее: будто окружающее пространство было не пустым помещением, а отсутствием помещения как такового. Пальцы дрожали. Я сжала их, пытаюсь ухватиться хотя бы за собственные ладони, за ткань одежды, за

что-нибудь материальное.

Опоры не было.

Я медленно провела ладонями по себе, будто проверяла инвентаризацию собственного тела: плечи, рёбра, живот, колени. Ткань под пальцами была прохладной и совершенно незнакомой. Никакой вещи, никакой застёжки или шва, за который могла бы зацепиться память.

Я вытянула одну ногу вперёд, осторожно перенесла вес, потом другую. Движение получилось неуверенным. В темноте даже простой шаг требовал доверия к поверхности, которой я не видела, и от этого хотелось замереть снова.

— Где... я?... — выдохнула я.

Голос прозвучал хрипло, неловко, словно я воспользовалась чужим инструментом и не знала, как правильно держать его в руках.

Я замерла.

— Кто-нибудь?... Эй! — Я прижала губы друг к другу и выдохнула через нос.

Ничего.

Ни эха. Ни отражения. Даже собственный крик не захотел ко мне возвращаться.

Я распахнула глаза — и не заметила разницы. Передо мной оставалась абсолютная чернота. Несколько секунд я просто смотрела в неё, пока не поняла, что начинаю паниковать. Дыхание участилось, сердце забилося чаще, а разум, не имея фактов, стал торопливо производить худшие версии

происходящего.

Я ослепла.

Меня похоронили.

Я умерла.

Последняя мысль задержалась дольше остальных.

— Нет, — сказала я вслух, слишком резко. — Нет. Если я могу думать, значит...

Я не закончила.

«Значит что?»

Собственный вопрос прозвучал внутри неожиданно враждебно.

Я попыталась вспомнить хотя бы одну вещь, которая могла бы доказать, что до этой тьмы существовало что-то ещё. Имя. Комнату. Лицо матери. Шум машин под окном. Любимую песню. Пароль от телефона. Чашку, которую я брала по утрам. Хоть какую-нибудь нелепую мелочь, потому что именно мелочи почему-то казались самым убедительным доказательством жизни.

Ничего.

Не туман. Не смазанные картинки. Не ощущение «вертится на языке».

Пустота.

Внутри сознания словно стояла аккуратная белая стена, а на ней — сухая системная строка:

NullPointerException. — ошибка, возникающая, когда программа пытается обратиться к объекту, которого факти-

чески нет: ссылка имеет значение null («пусто»).

Я нервно рассмеялась.

Смех тут же оборвался.

— Отлично. Я не помню, кто я, зато помню ошибки в коде. — Я коротко усмехнулась и тут же стёрла улыбку с лица.

Эта фраза должна была меня успокоить. Вместо этого она испугала сильнее.

Почему именно код?

Почему я понимала, что означает эта ошибка, но не могла вспомнить собственного имени?

Я зажмурилась, хотя закрывать глаза в абсолютной темноте было бессмысленно.

Несколько раз я глубоко вдохнула и медленно выдохнула, считая удары сердца. Счёт тоже оказался знакомым навыком — ещё одна вещь, которая принадлежала мне без объяснения происхождения. На пятом вдохе дрожь в пальцах стала слабее.

Я потёрла ладони друг о друга. Сухой шорох показался почти оглушительным. Значит, звук всё-таки существовал. Просто пространство не возвращало его мне.

— Ладно. По порядку, — прошептала я. — Есть тело. Есть сознание. Есть... память о каких-то знаниях. Значит, я не пустая.

«Тогда кто ты?»

Я стиснула зубы.

— Потом. — Я вытянула пальцы перед собой и медленно

согнула их.

Это «потом» прозвучало как договор с самой собой.
Нечестный, но необходимый.

Вдалеке что-то дрогнуло.

Сначала я решила, что это зрительная галлюцинация. Затем увидела снова: слабое белое мерцание, тонкая царапина света в черноте. За ней появилась вторая, третья. Символы возникали прямо в пространстве — холодные, полупрозрачные, плывущие перед лицом, словно обрывки забытого кода.

Я потянулась к ним.

Мышцы отзывались болью, будто я не двигалась неделями. Каждый сустав казался чужим, плохо подключённым к нервной системе. Пальцы прошли сквозь одну цепочку знаков — и та рассыпалась на мириады крошечных пикселей.

На долю секунды их свет подсветил меня.

Бледная ладонь.

Край рукава.

Прядь волос у щеки.

Я жадно посмотрела вниз, но вспышка уже погасла.

— Ещё раз. — Я потерла шею ладонью, пытаюсь сбросить напряжение.

Я коснулась другой строки. Она тоже рассыпалась.

— Давай. Ну же. — Я переместила вес на другую ногу и снова замерла.

Я хватала светящиеся фрагменты один за другим, словно утопающий, который увидел над водой не спасательный

круг, а набор символов и всё равно решил, что это шанс.

System.Object. — базовый тип объектов в платформе .NET; от него прямо или косвенно происходят остальные классы объектов.

Строка замерла прямо передо мной.

Почему-то она показалась знакомой настолько, что в груди что-то болезненно дёрнулось.

Я обхватила её ладонью.

На этот раз пальцы не прошли насквозь.

Под кожей пробежало статическое электричество.

— Нашла тебя. — Я опустила взгляд на свои ладони, словно они должны были подтвердить сказанное.

Я сама не понимала, к кому обращаюсь — к строке, к миру или к той части себя, которая всё ещё умела распознавать структуру среди хаоса.

Пространство лопнуло.

Меня рвануло вперёд.

Чернота свернулась в точку, символы вытянулись длинными белыми нитями, а желудок словно остался где-то позади. Я попыталась закричать, но воздух вырвало из лёгких. На миг возникло чувство падения — то самое, от которого просыпаются за секунду до удара.

Только я не проснулась.

Я действительно ударилась.

Ладони обожгло болью. Колени врезались во что-то влажное и мягкое. Я судорожно вдохнула — и впервые почув-

ствовала запах.

Земля.

Трава.

Озон после дождя.

Воздух.

Настоящий воздух.

Я перевернулась на спину и рассмеялась — громко, почти истерично. Потом смех сам собой превратился в короткий всхлип.

— Больно, — сказала я, глядя куда-то вверх. — Господи, как же хорошо, что больно.

Надо мной раскинулось небо невозможного цвета: индиго растворялось в фиолетовом, по самому горизонту тлея тонкая розоватая полоса. Ни солнца, ни луны — и всё же было светло.

Я осторожно села.

Под ладонями пружинила трава. На стеблях висели капли росы. Я провела по ним пальцами и долго смотрела, как влага собирается на коже.

Настоящая.

Или идеально притворяющаяся настоящей.

Вокруг простиралось поле.

Я поднялась не сразу. Сначала встала на одно колено, стряхнула с ладоней тёмные крупинки земли, провела ими по мокрым от росы брюкам. Колени ныли после падения. Эта мелкая, понятная боль неожиданно успокаивала сильнее

любых рассуждений.

Когда я наконец выпрямилась, то несколько секунд просто крутила головой, пытаясь найти хоть одно нарушение идеальной линии пространства. Взгляд скользил по горизонту и каждый раз возвращался ни с чем.

Слишком ровное.

Слишком чистое.

Слишком правильное.

Горизонт был безупречной линией, будто его провели инструментом в графическом редакторе. Ни дерева. Ни камня. Ни дороги. Ни случайного бугорка. Даже ветер отсутствовал.

Сердце снова ускорилося.

Я поднялась.

— Эй! — крикнула я. — Здесь есть кто-нибудь?

Трава даже не шелохнулась.

— Очень смешно! Я уже поняла, что у вас проблемы с гостеприимством! — Я провела пальцами по краю рукава и задержала их там.

Молчание.

Я повернулась вокруг своей оси.

— Хорошо. Тогда я сама вас найду. — Я подняла глаза к небу и сразу вернула их к тому, что было передо мной.

И побежала.

Не потому, что знала направление. Просто неподвижность внезапно стала невыносимой. Пока я двигалась, мне казалось, что я делаю хоть что-то. Что я не жертва среды. Что у

меня есть выбор, пусть даже между одинаковыми сторонами света.

Трава хлестала по ногам. Кеды проваливались во влажную землю. Через несколько минут заболели лёгкие, потом бока, потом всё тело. Я продолжала бежать.

Горизонт не приближался.

Поле не менялось.

Ни одной случайности.

Ни одного признака чужого присутствия.

Наконец я остановилась и согнулась, уперев руки в колени.

— Да что с тобой не так?.. — прохрипела я миру.

Мир не ответил.

И тогда мысль, от которой я всё это время убегала буквально, догнала меня.

«А что, если я умерла?»

Я медленно опустилась в траву.

Если это смерть, она была странно технологичной.

Если сон — слишком убедительной.

Если кома — откуда я знала, что такое кома?

Если симуляция...

Я подняла голову.

— Если это симуляция, — проговорила я медленно, — у неё должен быть интерфейс.

Слова прозвучали абсурдно. Но вместе с ними пришло ощущение узнавания — не воспоминание, а мышечная уве-

ренность. Как когда пальцы сами знают сочетание клавиш, хотя ты не можешь объяснить, когда его выучила.

Я подняла руку.

Ничего.

— Ну давай. — Я ткнула носком в землю и отступила, будто обозначая себе границу.

Я представила окно.

Не экран. Не телефон. Не компьютер. Скорее доступ. Слой под поверхностью реальности.

Воздух перед пальцами дрогнул.

Полупрозрачная панель развернулась с тихим электронным шелестом.

Я машинально отдернула руку, а панель осталась висеть там, где появилась. Сделала шаг влево — она чуть повернулась ко мне. Шаг вправо — снова последовала за взглядом. Я обошла её по дуге, как осторожно обходят незнакомое животное.

Тогда я протянула палец и провела им вдоль края. Поверхность не ощущалась твёрдой, но кожа уловила едва заметное покалывание, словно от работающего экрана. От этого интерфейс стал ещё реальнее.

Я замерла.

— Нет... — Я вытянула пальцы перед собой и медленно согнула их.

На ней вспыхнули строки.

World.Root — корневой узел мира: самая верхняя точка

структуры, внутри которой находятся остальные элементы виртуальной реальности.

Environment — раздел параметров окружающей среды: воздуха, освещения, погоды и других общих условий мира.

ObjectHierarchy — иерархия объектов: дерево, показывающее, какие объекты существуют в мире и как они связаны друг с другом.

Physics — раздел физических правил мира: гравитации, столкновений, движения, массы и других физических параметров.

BiotaInitialization — модуль запуска и создания живых организмов в мире.

Я почувствовала, как страх отступает.

Не исчезает — меняет форму.

Он превращался в знакомую, почти приятную собранность.

Вот оно.

Структура.

Правила.

Параметры.

То, что можно понять.

То, что можно исправить.

— Теперь поговорим, — прошептала я.

И впервые с момента пробуждения мне стало легче.

Не потому, что я узнала, где нахожусь.

А потому, что обнаружила кнопку, которую можно на-

жать.

Глава 2

Первым объектом оказался валун.

Я заметила его не сразу. Прошла несколько десятков шагов, всё ещё поглядывая на полупрозрачное меню у запястья, и только потом серое пятно на ровной зелени заставило меня остановиться. Я прищурилась, прикрыла глаза ладонью от ровного рассеянного света и пошла к нему.

Чем ближе я подходила, тем сильнее валун казался нарочно поставленным в центре пустого полигона. Я обошла его кругом, носком кеда сдвинула комок земли у основания и даже толкнула камень плечом. Он не шевельнулся.

Он стоял метрах в тридцати от меня — единственное нарушение стерильной ровности поля. Серый, круглый, почти демонстрационный. Настолько удобный для эксперимента, что я невольно прищурилась.

— Ты тут специально, да? — Я повела плечом, сбрасывая неприятное напряжение.

Валун сохранил достоинство и не ответил.

Я вызвала `ObjectHierarchy`. Перед глазами развернулось дерево свойств:

Пояснение: `ObjectHierarchy` — иерархия объектов, то есть дерево всех объектов мира и их связей.

Я подняла панель выше, чтобы валун оставался виден сквозь неё, и несколько раз переводила взгляд с реального

камня на его сухое описание. Странно было видеть рядом шершавую поверхность, мох в микротрещинах — и строчки, которые утверждали, что всё это всего лишь набор значений.

Я коснулась Position. Над камнем вспыхнули три тонкие оси. Повернула Rotation — вокруг него появились дуги. От неожиданной понятности этого языка у меня вырвался короткий смешок.

Пояснение: Position — координаты положения объекта в пространстве. Rotation — поворот и ориентация объекта.

Position. — положение объекта в пространстве по координатам.

Rotation. — поворот и ориентация объекта в пространстве.

Scale. — масштаб объекта, то есть его размер относительно исходного.

Mass. — масса объекта — параметр, влияющий на инерцию, столкновения и действие сил.

Material. — материал объекта — набор свойств его поверхности и физического поведения.

Пальцы двигались быстрее мысли. Я не вспоминала команды — я их знала. Это знание сидело глубже биографии, глубже имени, словно кто-то удалил из меня человека, но оставил профессию.

Scale: 1. — исходный масштаб объекта: размер равен базовому, без увеличения или уменьшения.

Я заменила единицу на пять.

Цифра мигнула. Я отступила на два шага, потом ещё на один, оценив расстояние до камня. Внутренний голос тут же подсказал, что пятикратного увеличения может оказаться достаточно, чтобы валун занял половину обзора. Я всё равно не вернула единицу.

Ладонь с интерфейсом была поднята перед лицом. Большой палец упирался в согнутый указательный — привычный жест, будто я физически удерживала себя от поспешного нажатия.

Палец завис над Apply.

Пояснение: Apply — команда «применить» введённые изменения.

Внутри шевельнулась осторожность.

«А если сломаешь?»

— Тогда исправлю. — Я задержала руку в воздухе, прежде чем снова опустить.

Я нажала.

Валун дрогнул.

Земля под ногами низко загудела. Камень начал расти, будто его надували изнутри. Серое пятно превратилось в громадную скалу, тень от которой накрыла меня целиком.

Я отшатнулась — и тут же рассмеялась.

— Работает. — Я чуть отступила, оставляя самой себе пространство подумать.

Подбежала к скале и коснулась поверхности. Холодная. Шершавая. В мелких трещинах застревали песчинки, кото-

рых секунду назад не существовало.

— Работает... — Я прижала ладонь к груди, чувствуя под ней слишком громкое сердце.

Я медленно пошла вдоль выросшей скалы. Теперь приходилось задирать голову, чтобы увидеть верх. Пальцы скользили по камню, цепляясь за выступы, и в каждом сантиметре поверхности находились детали, которых я не проектировала вручную: прожилки, крошечные сколы, разница температур между тенью и открытым воздухом.

На другой стороне я остановилась и оглянулась на собственные следы в траве. Ещё минуту назад здесь был валун по колено. Теперь рядом со мной стояла вещь, способная изменить пейзаж. И всё это произошло из-за одной цифры.

Я произнесла это тише.

Мир подчинился мне без возражений.

Это должно было насторожить.

Но вместо тревоги я почувствовала восторг.

Через несколько минут над полем уже висел белый куб.

Куб появился не мгновенно. Сначала я вытянула из пустоты плоскость, потянула за светящиеся маркеры по краям, сомкнула грани и несколько раз проверила размер. Первая версия вышла перекошенной, и я раздражённо вернула вершину на место. Вторая оказалась слишком маленькой. Третью я оставила.

Я прошла под ним, подняв голову. Белая поверхность была настолько ровной, что взгляд не находил за что зацепить-

ся. Для проверки я подпрыгнула и хлопнула ладонью по нижней грани. Куб коротко дрогнул и снова замер.

`velocity = new Vector3(0, 0, 5);` — команда задаёт объекту скорость как трёхмерный вектор: 0 по первой оси, 0 по второй и 5 по третьей, поэтому объект начинает двигаться в одном направлении.

`rigidbody.useGravity = false;` — команда отключает действие гравитации на физическое тело объекта, поэтому оно не падает вниз.

— Полетели. — Я подняла глаза к небу и сразу вернула их к тому, что было передо мной.

Куб сорвался с места с резким свистом.

Я пригнулась скорее от неожиданности, чем от необходимости, и проводила его взглядом. Куб пролетел над травой, не меняя высоты ни на миллиметр. Через несколько десятков метров я резко развернула кисть, остановила его и потянула обратно.

Он послушно вернулся. Я отошла в сторону, освобождая предполагаемую траекторию столкновения, и вызвала второй объект.

Я создала сферу и отправила навстречу. Столкновение прозвучало сухим щелчком. Сфера отскочила по идеальной дуге, ровно такой, какой должна была быть согласно заданным коэффициентам.

— Ещё. — Я прикусила внутреннюю сторону щеки, удерживая следующую реплику.

Я поменяла упругость.

Чтобы не стоять на месте, я прошла несколько шагов по кругу, следя за бегущими цифрами. Сфера ещё покачивалась после удара. Я поймала её ладонью интерфейса, уменьшила коэффициент, отпустила и только потом вновь направила к кубу.

Щёлк.

— Ещё. — Я потёрла ладони друг о друга, занимая дрожащие пальцы.

Увеличила массу.

На этот раз я инстинктивно отступила дальше. Параметр массы изменился, а внешне сфера осталась прежней, и именно это показалось особенно неправильным: маленький гладкий шар вдруг обещал удар, которого его размер не выдавал.

Грохот.

— Ещё. — Я отвела взгляд в сторону и через секунду вернула его.

Через четверть часа вокруг меня метались примитивы, сталкивались, зависали, ускорялись, теряли гравитацию. Я бегала между ними, смеялась, ругалась, исправляла значения на лету. Впервые пустое поле стало похоже не на тюрьму, а на лабораторию.

Пояснение: примитивы — простые базовые 3D-формы — например кубы, сферы и другие элементарные объекты, из которых строят более сложные сцены.

Я уже успела сбить дыхание. Волосы липли ко лбу, на ла-

донях осталась земля после двух падений, а одна белая сфера зависла высоко над головой потому, что я забыла вернуть ей гравитацию. Мне приходилось вскидывать руки, разворачивать окна и одновременно уворачиваться от собственных экспериментов.

Иногда я намеренно делала паузу, чтобы оглядеть беспорядок. Потом замечала очередную неправильную траекторию — и снова срывалась с места, будто мир мог убежать от меня, если я не успею поправить число.

А лаборатория — это место, где ошибкам дают имена и параметры.

Я поняла это не сразу.

Когда куб в третий раз прошёл слишком близко от головы, я резко остановила его в воздухе.

Он замер в нескольких сантиметрах от лица.

Белая грань отражала моё размытое лицо.

— Ты могла меня убить, — сказала я кубу.

Пауза.

— Хотя... не факт, что это вообще возможно. — Я оглянулась через плечо, хотя за спиной была та же пустота.

Я коснулась поверхности и удалила объект.

Он исчез без следа.

В груди неприятно кольнуло.

Слишком легко.

Создать. Исправить. Удалить.

Я быстро открыла следующий раздел.

Перед тем как продолжить, я всё-таки отошла от места, где исчез куб. Несколько раз провела ладонью по воздуху, хотя знала, что ничего там не осталось. Пустота не сохраняла ни пыли, ни следа удаления. От этого стало неуютно, и я почти демонстративно отвернулась.

FluidDynamics. — раздел моделирования движения жидкостей: течения, давления, капель и поведения воды.

— Вода, — сказала я. — Вода не должна быть такой послушной.

Прямо в воздухе возникла сфера человеческого роста. Внутри неё текли медленные прозрачные вихри. Я осторожно прикоснулась — поверхность прогнулась, обхватила пальцы прохладой и вернулась на место.

Я обошла сферу сбоку. За её толщей поле изгибалось, словно через огромную линзу; мои ноги становились короткими, горизонт выгибался дугой. Я присела, посмотрела сквозь воду снизу вверх и на секунду увидела собственное лицо — растянутое, чужое.

Потом сунула ладонь глубже. Холод обхватил запястье. Я пошевелила пальцами внутри и наблюдала, как вокруг них расходятся медленные волны. Только после этого вернулась к параметрам.

— Привет. — Я переступила с ноги на ногу, не находя удобной позы.

Я увеличила локальную гравитацию. Вода сжалась, стала плотной, почти стеклянной.

— А теперь без неё. — Я переместила вес на другую ногу и снова замерла.

Gravity: 0. — значение гравитации установлено в ноль: сила притяжения в выбранной области отключена.

Сфера взорвалась.

Тысячи капель разлетелись вокруг, и я инстинктивно вскинула руки.

— Стой! — Я сжала пальцы в кулак и тут же разжала.

Капли замерли.

Я ещё несколько секунд держала руки перед лицом, ожидая, что приказ сорвётся. Ничего не двигалось. Одна крупная капля зависла у самого кончика моего носа. Я осторожно отступила, и она осталась на месте.

Я прошла между каплями. Приходилось поворачивать плечи и пригибаться, хотя я могла просто удалить их. Мне хотелось оказаться внутри этого невозможного дождя и рассмотреть его со всех сторон.

Я медленно повернулась.

Они висели повсюду, отражая фиолетовое небо. В каждой крошечной линзе было по маленькому миру — перевёрнутому, безупречному.

Красиво.

Я собрала их в спираль. Потом в куб. Потом в длинную прозрачную ленту, которая обвилась вокруг меня.

Лента двигалась следом за моими руками. Я сделала шаг, другой, повернулась вокруг себя, и вода послушно повторила

ла движение, не касаясь одежды. Я специально ускорила, почти пробежала несколько метров — форма не распалась.

Остановившись, я тяжело выдохнула и посмотрела на идеальный прозрачный виток у плеча. Даже вода не заставляла меня догонять её. Она ждала.

— Слишком правильно, — пробормотала я.

Стоило мне подумать о форме — вода принимала её.

Стоило захотеть остановки — всё останавливалось.

Я резко разжала пальцы, позволив воде рухнуть на землю.

Брызги разлетелись по траве.

Несколько секунд я специально ничего не делала.

Капли стекали по стеблям сами.

И почему-то именно это понравилось мне больше всего.

Я открыла AirFlow.

Пояснение: AirFlow — раздел управления потоками воздуха и ветром.

— Воздух — это не объект, — сказала я. — Попробуй-ка заставить среду вести себя прилично.

Появились параметры давления, температуры, влажности, направлений потоков.

Я раскрыла ладонь и по очереди касалась значений, будто перебирала невидимые струны. Сначала изменила одно направление — трава в узкой полосе легла набок. Вернула обратно. Уменьшила давление — ничего заметного. Подняла влажность — воздух стал чуть тяжелее и холоднее на коже.

Мне понравилось, что среду нельзя было схватить взгля-

дом целиком. Приходилось смотреть на последствия: на траву, волосы, движение росы, собственное дыхание.

Я добавила слабую циркуляцию.

По полю прошёл первый ветер.

Он тронул волосы, прижал ткань к плечам и принёс запах мокрой травы.

Я застыла.

Простое ощущение — ветер на лице — вдруг ударило сильнее любого визуального эффекта.

Где-то внутри всплыло не воспоминание, а его тень: открытое окно, прохладный вечер, волосы лезут в рот, кто-то недовольно смеётся...

Картинка исчезла прежде, чем я успела её схватить.

— Подожди. — Я качнула головой и шумно выпустила воздух.

Ветер продолжал дуть.

— Кто смеялся? — Я опустила взгляд на свои ладони, словно они должны были подтвердить сказанное.

Тишина.

Я судорожно вызвала интерфейс памяти — если такой вообще существовал. Search. UserData. PersonalHistory. Identity.

Пояснение: Search — поиск по данным системы. UserData — пользовательские данные. PersonalHistory — личная история и сведения о прошлом. Identity — данные, определяющие личность и идентичность.

Access denied. — система отказала в доступе к закрытому разделу или данным.

Я замерла.

Попробовала снова.

Access denied. — система отказала в доступе к закрытому разделу или данным.

— Серьёзно? — Я провела пальцами по влажной траве и стряхнула росу.

Третья попытка.

Access denied. — система отказала в доступе к закрытому разделу или данным.

В груди поднялась злость — быстрая, горячая, почти детская.

— То есть камни я могу растягивать в пять раз, воду могу остановить в воздухе, а собственное имя посмотреть нельзя? — Я коснулась кончиками пальцев собственной щеки, возвращая себя в тело.

Красная строка мигнула и исчезла.

Я ударила ладонью по панели.

— Кто это придумал?! — Я провела ладонью по рукаву, будто проверяя, что тело всё ещё здесь.

Никакого ответа.

Я стояла, тяжело дыша, и смотрела на послушный мир.

Потом медленно вернулась к AirFlow.

Пояснение: AirFlow — раздел управления потоками воздуха и ветром.

TemperatureGradient. — градиент температуры: правило, задающее, как температура меняется от одной точки пространства к другой.

Turbulence. — турбулентность: степень хаотичности и вихревого характера движения воздуха.

HumidityNoise. — случайные небольшие колебания влажности, делающие среду менее идеально равномерной.

RandomSeed. — начальное число для генератора псевдослучайности; другое значение создаёт другой рисунок случайных изменений.

Последний параметр заставил меня задержать палец.

RandomSeed. — начальное число для генератора псевдослучайности; другое значение создаёт другой рисунок случайных изменений.

Случайность.

Я увеличила значение.

И сразу убрала руку от панели, будто после настройки нужно было дать миру пространство сделать что-то самому. Я даже сделала несколько шагов назад и отвела руки за спину, чтобы не вмешиваться слишком быстро.

Ветер изменился.

Он больше не шёл ровным потоком. Один порыв ударил в плечо, другой сорвал с травы росу, третий закрутил вокруг ног сухие стебли. Воздух стал неровным, капризным, живым.

Я улыбнулась.

И тут же уменьшила параметр на несколько пунктов.
Слишком сильная турбулентность показалась опасной.
Улыбка исчезла.

Я смотрела на ползунок.

— Я просто не хочу всё сломать, — сказала я, хотя оправдываться было не перед кем.

Мир молчал.

Я оставила значение умеренным.

В тот момент мне казалось, что это разумность.

Позже я пойму: я уже начинала строить здесь не мир.

Я строила защиту от неожиданностей.

Глава 3

BiotaInitialization встретила меня мягким зелёным свечением.

Пояснение: BiotaInitialization — модуль запуска и создания живых организмов.

Я долго не нажимала.

Я прошлась по полю, вернулась, снова остановилась перед зелёной вкладкой. Несколько раз открывала соседние разделы без всякой цели и тут же закрывала их. Пальцы искали занятие, лишь бы не касаться этой кнопки.

Наконец я присела, сорвала травинку и покрутила её между пальцами. Она легко ломалась, пахла сырой зеленью и не задавала вопросов о том, почему появилась. Я бросила её и поднялась.

Почему-то создание живого — даже самого простого — ощущалось иначе, чем создание воды или камня. Возможно, потому что камень не мог убежать. Вода не могла испугаться. Воздух не мог предпочесть направление, которое мне не нравилось.

— Начнём с тех, кто не предъявляет претензий, — сказала я.

Insecta. — раздел или шаблон для создания и настройки насекомых.

Передо мной развернулась трёхмерная координатная сет-

ка. Я собрала между ладонями сгусток светящейся материи и начала вытягивать форму.

Сгусток тянулся за пальцами вязкими нитями света. Я сводила ладони — будущая грудь становилась короче, развodiла — вытягивалось брюшко. Приходилось поворачивать конструкцию в воздухе, наклоняться к ней почти носом и увеличивать отдельные участки до нелепых размеров.

Когда первая пара ног наконец встала на место, я невольно улыбнулась. На третьей паре улыбка исчезла: один сустав смотрел не туда, и при тестовом движении конечность прошла сквозь тело.

Муравей оказался сложнее, чем выглядел.

— Шесть ног. Не восемь. Соберись. — Я стиснула зубы, а потом намеренно разжала челюсть.

Я поправила геометрию, добавила суставы, сгладила хитиновый панцирь.

Я запустила короткую симуляцию ходьбы. Муравей сделал два виртуальных шага и завалился набок. Я раздражённо цокнула языком, повернула один сустав на несколько градусов и повторила. Теперь он прошёл ровно, но слишком синхронно — словно заводная игрушка.

Пришлось добавить микроскопический разброс движений. На третьем прогоне походка стала почти незаметно неровной, и только тогда я позволила себе перейти к поведению.

CollectiveIntelligence. — модель коллективного поведения.

ния, позволяющая группе существ действовать согласованно.

Pathfinding. — алгоритм поиска пути: выбор маршрута от текущей точки к цели с обходом препятствий.

ForagingBehavior. — модель поведения, отвечающая за поиск и добывание пищи.

ThreatResponse. — модель реакции на угрозу: распознавание опасности и выбор защитного поведения.

На последнем параметре я задержалась.

Страх.

Даже муравью нужен страх, чтобы выжить.

Мой палец замер.

Я посмотрела сквозь сетку на настоящую траву. Где-то там уже двигались созданные мной потоки воздуха, текла вода, падали капли. Теперь я собиралась добавить существу способность от всего этого убегать.

На секунду мне захотелось поставить ThreatResponse в ноль — просто чтобы первое живое создание в этом мире никогда не испытывало страха. Но картинка муравья, спокойно ползущего прямо под чужую ногу, быстро разрушила красивую идею.

Пояснение: ThreatResponse — модель реакции существа на угрозу.

— Ничего личного. — Я расправила пальцы и посмотрела, перестали ли они дрожать.

Я активировала систему.

С тихим «дзинь» муравей ожил, дёрнул усиками, спрыгнул с сетки и исчез в траве.

Я опустила на корточках и несколько секунд пыталась его найти.

— Эй, я тебя сделала вообще-то. — Я коснулась кончиками пальцев собственной щеки, возвращая себя в тело.

Муравей не вернулся.

Я ещё немного пошарила пальцами между стеблями, потом обнаружила, что улыбаюсь сама себе, и выпрямилась. Колени успели намокнуть от росы. На одном осталась тёмная полоска земли.

Первое живое существо, которое я сделала, предпочло немедленно заняться своими делами. В этом было что-то одновременно обидное и правильное.

Это почему-то рассмешило меня.

Бабочка получилась красивее.

Для неё я уже не торопилась. Отошла к месту, где свет падал ровнее, подняла сетку на уровень глаз и долго меняла форму крыла по одному контрольному узлу. Слишком острый край делал её похожей на осколок стекла. Слишком округлый — на детский рисунок.

Я несколько раз закрывала параметры и просто смотрела на силуэт целиком. Потом снова приближала крыло, исправляла едва заметную асимметрию и отходила на шаг, как художник от холста.

Я вытягивала крылья до полупрозрачности, рисовала узо-

ры прямо по мешу, меняла коэффициент преломления света, пока поверхность не стала переливаться холодными оттенками. Когда она впервые взмахнула крыльями, я отпустила её.

Пояснение: меш — трёхмерная сетка из вершин и полигонов, задающая форму поверхности 3D-модели.

Бабочка села мне на палец.

Я замерла.

— Ну вот. Хоть кто-то оценил. — Я отступила на полшага и снова всмотрелась вперёд.

Она тут же улетела.

Я проводила её взглядом. Бабочка поднялась выше моей головы, попала в порыв ветра и на мгновение сбилась с курса. Я уже подняла руку к AirFlow — почти автоматически, — но остановилась. Она сама выровнялась и скрылась над травой.

Пояснение: AirFlow — раздел управления потоками воздуха и ветром.

Рука медленно опустилась. Это маленькое исправление, которого я не сделала, почему-то принесло больше удовлетворения, чем идеальные крылья.

— Предательница. — Я подняла ладонь и тут же передумала делать следующий жест.

Заяц, куры, мелкие птицы, потом лисица.

С зайцем я провозилась из-за задних лап: первый прыжок получился настолько высоким, что он исчез из поля зрения и

мягко опустился метрах в двадцати. Я рассмеялась, поймала его через интерфейс и уменьшила силу толчка.

Куры оказались шумнее, чем я ожидала. Одна после запуска сразу принялась клевать светящийся маркер координат, пока я не убрала интерфейс выше. Птицам я меняла радиус полёта несколько раз — слишком маленький превращал небо в клетку, слишком большой уводил их за горизонт.

К моменту, когда очередь дошла до лисицы, вокруг меня уже постоянно что-то двигалось. Приходилось смотреть под ноги, отмахиваться от любопытной птицы и ждать, пока очередная курица уйдёт с места, где я собиралась развернуть сетку.

С каждым существом мир становился громче. Трава шуршала уже не только от ветра. Где-то хлопали крылья. Вдалеке курица возмущённо кудахтала на пустое место. Заяц выскочил у меня из-под ног так неожиданно, что я вскрикнула и едва не упала.

— Ты с ума сошёл?! — Я провела носком по земле, оставляя короткую борозду.

Заяц, не испытывая раскаяния, исчез в траве.

Я рассмеялась.

Вот оно.

Непредсказуемость.

Я почти почувствовала удовлетворение — пока не заметила, что именно заставило зайца выскочить.

ThreatResponse: stochastic deviation 7%. — реакция на

угрозу получает 7% случайного отклонения, поэтому поведение не всегда повторяется абсолютно одинаково.

Случайность была прописана мной.

Даже неожиданность случалась по разрешению.

Лисицу я создавала дольше остальных.

Я выбрала свободный участок чуть в стороне от остальных животных и села прямо на землю, устроив интерфейс перед собой. Несколько раз меняла длину лап, проверяла, как тело переносит вес на повороте, заставляла модель пройти по воображаемому склону. Один раз она слишком резко развернула голову, и от неестественного движения у меня по спине прошёл холодок.

Я исправила ограничение сустава, потёрла шею собственной ладонью и только потом вернулась к поведенческим блокам. Чем сложнее становилось животное, тем меньше мне хотелось видеть в нём механизм.

Мне хотелось, чтобы она не просто охотилась. Я добавила Curiosity, ExplorationDrive, SocialDistance. Последний параметр поставила высоким — не хотела, чтобы животное постоянно лезло ко мне.

Пояснение: Curiosity — уровень любопытства. ExplorationDrive — стремление исследовать новое и незнакомое. SocialDistance — предпочитаемая дистанция от других существ.

Ползунки стояли рядом, и я несколько раз переводила взгляд с одного на другой. Curiosity подняла, отступила, по-

смотрела на значение. ExplorationDrive оставила чуть ниже. SocialDistance потянула вверх одним резким движением, а потом задержала пальцы на шкале, словно оправдываясь перед ещё не существующим животным.

Пояснение: Curiosity — уровень любопытства. ExplorationDrive — стремление исследовать новое и неизвестное. SocialDistance — предпочитаемая дистанция от других существ.

Для проверки я запустила прогноз поведения. Полупрозрачная лиса прошла мимо моей проекции, остановилась на расстоянии нескольких метров и свернула в сторону. Именно этого я хотела. Почему-то результат всё равно оставил неприятный осадок.

«Удобно», — мелькнула мысль.

Я нахмурилась.

— Что удобного? Это безопасность. — Я задержала руку в воздухе, прежде чем снова опустить.

Когда лиса ожила, она сделала два шага, остановилась и посмотрела прямо на меня.

Не на интерфейс. Не на движущуюся траву.

На меня.

Её нос дрогнул.

Я не шевелилась.

— Привет. — Я прижала губы друг к другу и выдохнула через нос.

Лисица приблизилась.

— Я не опасная. — Я выдохнула через нос и заставила плечи расслабиться.

Она наклонила голову.

— В основном. — Я задержала руку в воздухе, прежде чем снова опустить.

Ещё шаг.

Я протянула руку.

Ладонь я держала низко, пальцы слегка согнула, чтобы не нависать над ней. Внезапно стало важно сделать всё «правильно», хотя никакого правила для знакомства со своей собственной лисой у меня не было.

Я старалась смотреть не прямо в глаза, а чуть в сторону. Даже дыхание замедлила, как будто зверь мог счесть мою тревогу угрозой.

Лиса понюхала пальцы — и вдруг отступила.

— Что? — Я потёрла ладони друг о друга, занимая дрожащие пальцы.

Она ещё секунду смотрела на меня, затем развернулась и ушла.

Я осталась с протянутой ладонью.

На панели мелькнула строка:

AI_Detector: CreatorEntity recognized. — система распознавания определила Аки как сущность-создателя.

Response: uncertainty. — текущая реакция существа классифицирована системой как неуверенность.

— Не понравилась, значит. — Я потерла шею ладонью,

пытаясь сбросить напряжение.

Я усмехнулась, но внутри неприятно сжалось.

Это было глупо. Реакция алгоритма. Параметр. Набор вероятностей.

И всё же я поймала себя на желании открыть её код и увеличить Trust.

Пояснение: Trust — параметр доверия к другому существу.

Пальцы уже поднялись к панели.

Я остановилась.

— Нет. — Я пригладила складку на одежде, лишь бы занять руки.

Рука опустилась.

— Если ты не хочешь подходить — не подходи. — Я подняла глаза к небу и сразу вернула их к тому, что было передо мной.

Лисица давно скрылась.

Я сидела в траве и смотрела в ту сторону, куда она ушла.

Минуту спустя я поднялась и всё-таки пошла следом, но только до первых деревьев. Между стволами уже никого не было. Я коснулась коры ближайшего дерева, посмотрела на следы в мягкой земле и заставила себя не открывать поиск сущностей.

Если я найду её одной командой, подумала я, это будет не встреча. Это будет вызов функции.

Пояснение: вызов функции — запуск заранее определённого

ной команды или процедуры с нужным действием.

Почему-то это маленькое «нет», которое мне даже никто сознательно не сказал, оказалось важнее сотни послушных команд.

Я создала ещё несколько видов. Расширила поле. Добавила неровности рельефа, небольшую рощу, ручей. Сделала облака и запретила себе вручную задавать каждому форму. Пусть генератор решает сам.

Расширение мира заняло куда больше времени, чем эти слова. Я ходила по пустым участкам и на месте решала, где земля должна подняться, а где провалиться. Один склон получился слишком ровным — я разбила его мелкими уступами. В другом месте вручную убрала три одинаковых бугра, потому что генератор подозрительно любил повторяться.

Ручей я сначала провела прямой линией и почти сразу возненавидела результат. Пришлось идти вдоль берега, точка за точкой смещая русло, пока вода не начала огибать камни и исчезать за поворотом. На одном изгибе поток стал слишком быстрым, и я босиком — кеды пришлось снять и поставить на траву — зашла по щиколотку в холодную воду, чтобы проверить течение телом, а не цифрами.

Облака дались труднее всего именно потому, что я решила не трогать форму. Первые два выглядели нелепо. Третье расползлось тонкой серой полосой. Я несколько раз поднимала руку, чтобы исправить, и каждый раз опускала. К вечеру над полем наконец плыли вещи, которые я не рисовала

сама.

С каждым часом мир всё меньше напоминал пустой урвень.

Он начинал жить.

Я прошла через рощу, где уже шуршали листья, спугнула птицу с низкой ветки и остановилась у ручья. На воде плавал сорванный лист. Он зацепился за маленький камень, повернулся, несколько секунд дрожал в струе, а затем его унесло дальше.

Я ничего не сделала. Просто смотрела ему вслед, пока он не исчез за изгибом.

И всё равно я чувствовала одиночество.

Животные реагировали. Прятались. Искли пищу. Спаривались. Конфликтовали. Отдыхали.

Но никто не мог спросить меня:

«Почему?»

Никто не мог сказать:

«Ты ошиблась».

Никто не мог посмотреть на фиолетовое небо и решить, что оно уродливое.

Я поймала себя на этой мысли и рассмеялась.

— Вот этого тебе не хватает? Критика? — Я оглянулась через плечо, хотя за спиной была та же пустота.

Ветер прошёл по траве.

— Прекрасно. Человек без имени, без прошлого и, возможно, без права на существование хочет создать себе себе-

седника, чтобы тот с ней спорил. — Я провела ладонью по волосам, убирая их с лица.

Я легла на спину и закрыла глаза.

Несколько секунд было спокойно.

Потом в голове возник другой вопрос.

«А если он уйдёт?»

Я открыла глаза.

Небо оставалось безупречным.

Вопрос был нелепым. Я ещё никого не создала.

И всё же от самой возможности, что кто-то появится, увидит меня — и выберет не меня, в груди появилась тупая боль.

Я села слишком резко.

— Значит, надо сделать так, чтобы у него был выбор. — Я провела ладонью по рукаву, будто проверяя, что тело всё ещё здесь.

Сказала уверенно.

Почти честно.

Глава 4

Вкладка `SentientEntityCreation` оставалась открытой долго.

Пояснение: `SentientEntityCreation` — раздел создания разумной, осознающей себя сущности.

Я могла бы сказать — несколько минут. Или час. Или сутки. В этом мире время пока не имело нормального смысла. Я настроила смену освещения, но не была уверена, что это действительно день и ночь, а не просто удобная анимация.

Шаблон будущего сознания висел передо мной пустым каркасом.

Я ходила вокруг него кругами.

Трава уже примялась под моими шагами в узкое кольцо. Я то приближалась к светящемуся каркасу, то отходила к ручью, будто расстояние могло сделать решение легче. Несколько раз протягивала руку к панели и вместо этого поправляла волосы или тёрла ладонью локоть.

Каркас медленно вращался в пустоте. В нём ещё не было ни лица, ни голоса, ни желания — только место для всего этого. Именно поэтому на него было так легко проецировать будущие вопросы.

— Камень проще, — сказала я.

Каркас не спорил.

— Камень не спрашивает, зачем его сделали. — Я распра-

вила пальцы и посмотрела, перестали ли они дрожать.

Тишина.

— Лиса тоже не спрашивает. Хотя иногда смотрит так, будто собирается. — Я расправила плечи и заставила себя не отступать.

Я остановилась перед шаблоном.

— А ты спросишь. — Я провела ладонью по затылку, собираясь с мыслями.

От этой мысли ладони вспотели.

Создать разум означало сделать то, что невозможно свести к техническому эксперименту. Если я создам сознание и потом удалю его — это будет откат версии или убийство? Если я изменю характер после запуска — исправление бага или насилие? Если сделаю его счастливым по умолчанию — будет ли это счастье чем-то значить?

Пояснение: откат версии — возврат системы к более раннему сохранённому состоянию. баг — ошибка в программе или логике системы.

Я закрыла интерфейс.

Панель сложилась, и вместе с ней исчез холодный свет на моих руках. Я пошла куда глаза глядят. Под ногами менялась трава, где-то в стороне зашуршало животное, над рощей медленно ползло облако — одно из тех, которым я запретила быть красивыми по моему приказу.

У ручья я остановилась и умыла лицо. Вода была холодной. Капли стекали с подбородка на одежду. Это простое

действие занимало руки и хотя бы на минуту возвращало меня из философии в тело.

Поле стало шире.

Точнее, мне так показалось.

Шумели деревья. В ручье плескалась вода. Вдалеке мелькнул заяц. Мир был наполнен звуками, и всё же одиночество стало почти физическим — как тяжесть на груди.

Я опустилась в траву.

— Я ведь не ради науки это делаю, да? — Я расправила пальцы и посмотрела, перестали ли они дрожать.

Вопрос прозвучал тихо.

Ответ пришёл сразу.

Нет.

Не ради эксперимента.

Не ради проверки возможностей системы.

Не ради любопытства.

Мне просто было страшно оставаться единственным существом, которое знает, что оно существует.

Я обхватила колени.

Я подтянула их ближе и положила подбородок на рукав. Передо мной по травинке полз муравей — возможно, тот самый, хотя проверить это можно было за секунду. Я не стала. Он добрался до края листа, долго ощупывал пространство усиками и выбрал направление без моего участия.

Я следила за ним, пока глаза не начали уставать от мелкой точки. Странно: создать человека хотелось именно в момент,

когда я училась не вмешиваться в жизнь муравья.

— Какая прекрасная причина создать человека, — усмехнулась я. — «Мне было одиноко».

Слова прозвучали жестоко.

И правильно.

Я представила, как будущая девушка — почему-то я уже думала о ней как о девушке — однажды спросит:

«Зачем я появилась?»

Что я отвечу?

«Потому что мне было страшно?»

«Потому что я хотела, чтобы кто-то смотрел на меня?»

«Потому что лиса ушла?»

Я закрыла лицо ладонями.

В голове всплыл странный образ: ребёнок собирает игрушечного друга из деталей, а потом обижается, когда тот хочет играть не по правилам.

— Нет, — сказала я. — Если я это сделаю, ты не будешь моей игрушкой.

Я поднялась и снова открыла интерфейс.

Ноги затекли. Я несколько раз переступила с пятки на носок, разминая их, и только потом вернула перед собой пустой каркас. Он вспыхнул там же, где я его оставила, без упрёка и без спешки.

Я провела ладонью сквозь его грудь. Свет расступился во круг пальцев. Будущего сердца там ещё не было.

— Слышишь? Я даже заранее с тобой договариваюсь. —

Я провела большим пальцем по костяшкам другой руки.

Каркас молчал.

— У тебя будет право не любить меня. — Я прикусила внутреннюю сторону щеки, удерживая следующую реплику.

От этой фразы внутри всё сжалось.

Я посмотрела на кнопку Initialize.

Пояснение: Initialize — команда запуска или активации созданной системы/сущности.

— Возможно. — Я повела плечом, сбрасывая неприятное напряжение.

И вот здесь я впервые поймала себя на лжи.

Не большой. Не осознанной.

Просто слово «возможно» выскользнуло раньше, чем я успела его остановить.

Я хотела создать свободное существо.

Но одновременно хотела быть для него необходимой.

И обе эти потребности казались мне одинаково добрыми.

Глава 5

Humanoid_Base_Templates оказались отвратительно удобными.

Пояснение: Humanoid_Base_Templates — библиотека базовых шаблонов человекоподобных тел.

Десятки готовых вариантов: пропорции, лица, возрастные параметры, двигательные схемы.

Я листала их и чувствовала раздражение.

Лица сменяли друг друга в полупрозрачных окнах. Я задерживала каждое на несколько секунд, поворачивала профиль, заставляла моргнуть, улыбнуться, нахмуриться. Именно движения выдавали шаблон сильнее всего: улыбки начинались в одинаковый момент, глаза блестели одинаково, голова наклонялась на один и тот же безупречный угол.

После десятого варианта я уже ходила перед интерфейсом туда-сюда. На пятнадцатом перестала даже открывать полные параметры — одного взгляда хватало, чтобы почувствовать чужую готовую задумку.

— Нет. — Я расправила плечи и заставила себя не отступать.

Следующий.

— Слишком гладко. — Я провела ладонью по бедру и заставила руку остаться там.

Следующий.

— Ты похожа на рекламу зубной пасты. — Я вытерла ладонь о брюки, хотя она была чистой.

Следующий.

— Господи, кто проектировал эти улыбки? — Я провела ладонью по бедру и заставила руку остаться там.

Я закрыла библиотеку.

— Я не хочу копию. — Я чуть повернула кисть, проверяя, не откроется ли интерфейс без команды.

Пустота вокруг интерфейса чуть мерцала.

— И не хочу идеальную куклу. — Я подняла подбородок, будто это могло сделать голос увереннее.

Через секунду я добавила:

— То есть... хочу, чтобы она была хорошей. Но не идеальной. — Я выдохнула через нос и заставила плечи расслабиться.

Я уже слышала противоречие и всё равно продолжила.

Каркас я строила сама.

Я очистила пространство перед собой и развернула пустую модель в полный рост. Сначала обозначила ось позвоночника, затем плечевой пояс, таз, длину конечностей. Светящиеся линии висели в воздухе, и я буквально ходила вокруг будущего тела, проверяя пропорции с разных сторон.

Иногда приходилось приседать, чтобы посмотреть на положение коленей, или вставать почти вплотную к кисти, увеличенной до размера моей головы. Я сгибала собственные пальцы и тут же повторяла движение на модели, сравнивая,

где натягивается кожа, как меняется положение суставов.

Вместо стандартного RigidBody — NeuroMuscular_Sync. Не просто движение по команде, а отклик тела на мысль. Я формировала плечи, руки, пальцы, настраивала мелкую моторику, микрозадержки реакции, естественную асимметрию походки.

Пояснение: RigidBody — стандартный физический компонент, который заставляет объект подчиняться массе, силам, столкновениям и гравитации. NeuroMuscular_Sync — вымышленная система синхронизации мысли, нервной системы и мышечного движения.

Тестовая модель сделала первый шаг. Правая стопа легла слишком ровно, левая задержалась на долю секунды позже. Я прошла рядом с ней несколько метров, копируя походку, потом остановила симуляцию и увеличила задержку ещё на несколько миллисекунд.

В следующем прогоне она слегка перенесла вес на одну сторону. Почти незаметно. Именно эта ненужная неидеальность вдруг сделала движение убедительным. Я поймала себя на улыбке и тут же нахмурилась: даже «естественность» я сейчас выдавала числом.

Сначала тело получилось слишком совершенным.

Я отошла на шаг.

Передо мной висела фарфоровая фигура — симметричная, безошибочная, мёртвая.

— Чего тебе не хватает? — Я выдохнула через нос и за-

ставила плечи расслабиться.

Я обошла её.

С одного ракурса лицо казалось спокойным, с другого — пустым. Я наклонялась, смотрела снизу, отходила на несколько шагов, возвращалась. У идеальной симметрии была неприятная особенность: чем дольше смотришь, тем меньше хочется верить, что перед тобой когда-нибудь появится человек.

Я коснулась пальцем её щеки. Палец прошёл сквозь неактивную поверхность до второй стороны модели, и от этого жест показался нелепым. Я быстро отдернула руку.

— Шрама? — Я качнула головой и шумно выпустила воздух.

Добавила едва заметную неровность на одном пальце. Стерла.

— Родинки? — Я вытянула пальцы перед собой и медленно согнула их.

Добавила. Стерла.

— Нет. Это всё декорации. — Я потерла шею ладонью, пытаюсь сбросить напряжение.

Я посмотрела ей в лицо.

— Что сделает тебя тобой? — Я повела плечом, сбрасывая неприятное напряжение.

Вопрос вернулся ко мне.

«А что делает тобой тебя?»

Я отвернулась.

— Не начинай. — Я пригладила складку на одежде, лишь бы занять руки.

Я отошла от фигуры к ручью, набрала в ладонь воды и выпила. Потом ещё раз. Холод заставил сосредоточиться на глотании и дыхании, но вопрос всё равно шёл следом.

Вернувшись, я долго не смотрела модели в лицо. Открыла меню сознания сбоку, как будто технические окна могли служить ширмой.

Глубинные библиотеки сознания выглядели как архив, который не предназначался для обычного пользователя.

Окна уходили слоями в глубину, одно за другим. Некоторые названия были понятны мгновенно, другие отзывались только смутным узнаванием. Я листала их медленнее, чем раньше, и каждый раз, открывая новый уровень, чувствовала, как в животе появляется неприятная тяжесть.

Здесь уже нельзя было проверить решение, швырнув куб в сферу. Ошибка могла выглядеть не как неправильная траектория, а как чья-то будущая привычка бояться.

EmotionCore. — ядро эмоциональной системы: базовый модуль, отвечающий за возникновение и обработку эмоций.

MemoryFormation. — модуль формирования памяти: создание и закрепление новых воспоминаний.

SensoryIntegration. — объединение сигналов от разных органов чувств в единую картину происходящего.

RewardLearning. — обучение на вознаграждении: изменение поведения в зависимости от полезных или неприятных

последствий.

AttachmentModel. — модель привязанности: правила формирования эмоциональной близости и отношений с другими.

SelfConcept. — модель представления существа о самом себе: кто оно, каким себя считает и где проходит граница его личности.

На SelfConcept стояло предупреждение:

Пояснение: SelfConcept — модель представления существа о самой себе.

Requires developmental history. — система сообщает, что для формирования устойчивого представления о себе нужна история развития и накопленный жизненный опыт.

Я перечитала дважды.

— История нужна, чтобы понимать себя. — Я расправила пальцы и посмотрела, перестали ли они дрожать.

Смешно.

У меня истории не было.

Я всё равно как-то функционировала.

«Функционировала» — неприятное слово.

Я быстро закрыла уведомление.

Окно исчезло, но фраза осталась в голове. Я машинально посмотрела на собственные руки, будто по ним можно было определить, какая история развития должна была сделать меня мной.

Пальцы снова потянулись к разделу Identity. Я остановила

их на полпути. Не сейчас. Я уже знала, каким будет ответ.

Пояснение: Identity — данные, определяющие личность и идентичность.

Следующий блок был заблокирован.

Soul_Synthesis_Legacy. — старый, оставленный ради совместимости модуль «синтеза души», создающий более непредсказуемую часть сознания.

Deprecated. — устаревший компонент: его использование больше не рекомендуется.

Unstable. — нестабильный компонент: его поведение может быть непредсказуемым или давать сбои.

Non-deterministic output. — недетерминированный результат: одинаковые исходные условия не гарантируют полностью одинаковый итог.

Unauthorized modifications may produce irreversible behavior. — предупреждение: неразрешённые изменения могут вызвать поведение, которое потом нельзя будет полностью отменить.

Я почувствовала холод в пальцах.

— Неуправляемый вектор, — прочитала я вслух.

И засмеялась.

— То есть именно то, чего я хотела. — Я отступила на полшага и снова всмотрелась вперёд.

Хотела ли?

Я посмотрела на предупреждение.

Я развернула блок на полный размер. Красные строки ста-

ли крупнее, ярче. Несколько секунд я просто читала их снова и снова, переминаясь с ноги на ногу. Потом закрыла. Тут же открыла обратно.

Вокруг спокойно шумела роща. Эта обычность раздражала: мир не делал паузу вместе со мной. Птица села на ветку, встряхнула крылья и продолжила своё существование, пока я решала, насколько непредсказуемым позволить быть другому сознанию.

Если подключить этот модуль, я не смогу заранее гарантировать реакции. Не смогу полностью предсказать, что она полюбит. Чего испугается. Кого возненавидит.

Кого выберет.

Последняя мысль заставила меня задержать дыхание.

Я почти закрыла блок.

Кнопка закрытия уже подсветилась под пальцем. Я удерживала его там так долго, что интерфейс приглушил остальные элементы, ожидая подтверждения. Потом отвела руку и прошла мимо неподвижной фигуры.

Сзади она казалась особенно беззащитной: опущенные руки, прямые плечи, ни одного движения. Я остановилась напротив её лица и снова открыла предупреждение.

Почти.

— Свобода без риска — это просто хорошо замаскированная клетка. — Я сцепила пальцы перед собой и медленно развела их.

Фраза прозвучала умно.

Я произнесла её для себя, потому что мне требовалось убедить себя.

Защита поддалась не сразу. Я переписала несколько ограничений, подключила Probabilistic_Heuristics вместо жёстких if-else веток. Добавила возможность ошибаться, сомневаться, менять приоритеты, формировать привязанности, испытывать усталость даже там, где она не была функционально необходима.

Пояснение: Probabilistic_Heuristics — система принятия решений на основе вероятностей и эвристик, а не заранее жёстко заданного ответа. if-else — условная конструкция «если... иначе...», которая выбирает один из заранее прописанных вариантов действий.

При каждом снятом ограничении система требовала подтверждение. Я читала предупреждение, проводила ладонью по лицу, нажимала. Иногда код отбрасывал изменение, и тогда приходилось возвращаться на уровень выше, искать зависимость, переписывать условие. Один раз я запуталась, закрыла всё и несколько минут ходила вдоль ручья, вслух повторяя цепочку связей, пока ошибка не стала очевидной.

Вернувшись, я исправила одну строку. Красный индикатор стал жёлтым, потом зелёным. Вместо облегчения пришла усталость — и странная мысль, что я радуюсь успешной компиляции будущей способности сомневаться во мне.

Пояснение: компиляция — процесс проверки и преобразования программного кода в форму, которую система

может выполнить; здесь слово используется как метафора успешной сборки настроек сознания.

В графе `AestheticResponse` я включила способность чувствовать красоту без практической пользы.

Пояснение: `AestheticResponse` — способность испытывать эстетическую реакцию, то есть воспринимать что-либо как красивое или некрасивое.

В `Empathy_Level` поставила максимум.

Пояснение: `Empathy_Level` — числовой уровень эмпатии, способности чувствовать и понимать состояние других.

Ползунок мягко дошёл до правого края. Я не отпустила его сразу. Под ногтем светилась цифра 100, такая аккуратная и окончательная, что её хотелось принять за моральный ответ.

Я посмотрела на лицо модели. Оно ничего не выражало. Попробовала представить, как эти сто процентов будут выглядеть не в шкале, а в человеке: в разговоре, в чужой слезе, в невозможности пройти мимо боли. Представление получилось красивым. Значит, я почти сразу перестала искать в нём опасность.

Палец задержался.

Максимальная эмпатия означала чуткость.

Добро.

Способность понимать других.

Что плохого может быть в эмпатии?

Я не подумала о том, что человек, слишком хорошо чув-

ствующий чужую боль, однажды может перестать понимать, где заканчиваются чужие чувства и начинаются его собственные.

Я не подумала, что максимальная эмпатия — тоже форма крайности.

Я просто увидела зелёный индикатор и решила, что делаю её доброй.

AttachmentModel я настроила осторожнее.

Пояснение: AttachmentModel — модель эмоциональной привязанности.

SecureBonding: enabled. — механизм безопасной привязанности включён: система допускает формирование устойчивых доверительных связей.

AbandonmentSensitivity: low. — чувствительность к страху покинутости установлена на низком уровне.

AutonomyDrive: high. — стремление к самостоятельности и собственным решениям установлено на высоком уровне.

Я долго смотрела на последнее значение.

Потом уменьшила high до medium-high.

Пояснение: high — высокий уровень параметра. medium-high — уровень между средним и высоким.

Значение сдвинулось всего на несколько делений. Я отняла палец и тут же приблизила снова, словно собиралась вернуть назад. Не вернула.

Между high и medium-high была смешная визуальная разница. Внутри меня — нет. Я уже успела придумать этой ма-

ленькой уступке серьёзное название: осторожность.

— Для стабильности, — сказала я.

И снова никто не потребовал объяснений.

Работа поглотила меня.

Я перестала замечать, сколько раз менялось освещение. Иногда обнаруживала, что стою в темноте, и одним движением возвращала более яркий режим, не задаваясь вопросом, сколько «часов» прошло. Садилась в траву, через минуту вскакивала из-за новой мысли, потом снова опускалась на колени перед очередным слоем схемы.

Пальцы начали ныть от бесконечных жестов, хотя интерфейс не требовал физического усилия. Я разминала кисти, встряхивала их и тут же продолжала. Один раз заметила рядом любопытную птицу; она смотрела на светящиеся окна, повернув голову набок. Я улыбнулась ей и только через несколько секунд поняла, что всё это время не слышала её щебет.

Я перестала слышать мир. Пальцы двигались сами, окна открывались и закрывались, строки кода вспыхивали вокруг, будто я стояла внутри собственного нервного импульса.

Чем больше я создавала её, тем меньше думала о себе.

Это было почти облегчением.

Пока я решала, какие у неё будут реакции на стресс, мне не нужно было спрашивать, почему при попытке открыть собственную память система отвечает Access denied.

Пояснение: Access denied — отказ системы предоставить

доступ к данным.

Пока я проектировала её чувство безопасности, мне не нужно было замечать, что сама успокаиваюсь только тогда, когда что-то контролирую.

Пока я давала ей возможность иметь прошлое в будущем, мне не нужно было смотреть на собственную пустоту.

Когда основная архитектура была готова, тело наполнилось мягким светом.

Свет поднимался снизу вверх медленной волной. Сначала обозначились стопы, затем ноги, ладони, лицо. Я обошла фигуру, проверяя, не осталось ли где-нибудь пустого серого участка. Ни одного.

Я остановилась напротив неё и вдруг почувствовала необходимость поправить собственную одежду. Отряхнула колени, убрала волосы за ухо. Совершенно бессмысленный жест перед существом, которое ещё не могло видеть, но мне захотелось выглядеть перед ней собраннее.

Я отступила.

Она выглядела реальной.

Не живой — пока нет. Но реальной настолько, что мне захотелось говорить тише.

Кожу я сделала светлой, холодноватой, с едва заметным фарфоровым оттенком. Не идеальной белизны — добавила слабую естественную неоднородность, тёплый тон на ладонях, чуть более живой цвет губ.

Я приблизила её ладонь и сравнила со своей. Потом от-

далила. Слишком ровный цвет — добавила переход у костяшек. Слишком заметный — уменьшила. На лице пришлось работать ещё дольше: едва различимые тени под глазами, тонкая разница оттенков возле носа, мягкая краснота там, где кожа должна была реагировать на тепло.

Каждый раз, когда результат начинал выглядеть «красиво», я специально уменьшала масштаб и смотрела целиком. Мне нужен был не портрет, который хотелось бы сохранить, а лицо, способное однажды плохо выспаться, смутиться или расплакаться.

Волосы получились длинными, тяжёлыми, платиновыми. Я настраивала их реакцию на ветер и несколько раз ловила себя на том, что просто смотрю, как пряди колышутся.

Первый порыв забросил половину волос прямо через плечо неестественной пластиной. Я фыркнула, увеличила количество независимых прядей и повторила. Во второй раз несколько волосков прилипли к губам модели. Я уже собиралась убрать этот эффект, но остановилась.

Так было неудобнее. Значит, живее. Я оставила.

— Красиво, — сказала я.

Потом нахмурилась.

— Надеюсь, тебе понравится. — Я прижала губы друг к другу и выдохнула через нос.

Платье сделала простым. Светлым. Без символов, без статуса, без принадлежности к чему-либо.

Я меняла длину рукавов, пока не устала выбирать. Прове-

рила, как ткань складывается на локте, как тянется при шаге, как ветер прижимает её к ногам. Один вариант выглядел слишком торжественно, другой — слишком функционально.

В конце я убрала почти всё, что можно было назвать дизайном. Осталась простая ткань и несколько естественных складок. Я отступила и неожиданно поняла, что довольна именно отсутствием решения.

«Чистый лист».

Мне нравилось это выражение.

Пока я не подумала, что чистый лист — это не свобода. Это отсутствие написанного.

Я создала деревянный стол и стул.

Стол возник слишком ровным. Я сразу стёрла его и сделала заново, на этот раз позволив генератору немного исказить доски. Провела пальцем по краю, поймала маленькую занозу и рассмеялась от неожиданности.

Стул я проверила на себе. Села, перенесла вес назад — ножка жалобно скрипнула. Я замерла, прислушалась, потом качнула ещё раз. Скрип повторился. Вместо исправления я только кивнула: пусть остаётся.

Обычные.

Неровность древесины, маленький сучок на краю, чуть скрипучая ножка. После часов идеальных интерфейсов эти несовершенства казались почти роскошью.

Я усадила её за стол.

Пришлось взять неактивное тело за плечи и осторожно

направить к стулу. Оно подчинялось физике, но не помогало мне: колени сгибались только потому, что я задавала движение. На мгновение вся проделанная работа исчезла, и передо мной снова оказалась тяжёлая кукла.

Я поправила её ладони на столешнице, одну оставила чуть ближе к краю, вторую — на колене. Потом отступила, посмотрела и тут же вернулась, чтобы убрать прядь волос с лица. Только после этого позволила себе открыть финальную проверку.

Стеклянный взгляд смотрел сквозь меня.

Финальная проверка.

Object_Class: Sentient_Automaton. — класс объекта определён как разумный автомат: искусственно созданная сущность, обладающая сознанием.

Empathy_Level: 100%. — уровень эмпатии установлен на максимальное значение — 100%.

Rationality: balanced. — рациональность настроена как сбалансированная: логическое мышление не должно полностью подавлять эмоции и интуицию.

Creative_Potential: unrestricted. — творческий потенциал не ограничен заранее заданными рамками.

AutonomyDrive: 78%. — стремление к самостоятельности установлено на 78%, то есть высоко, но не на максимум.

Soul_Synthesis_Legacy: active. — старый непредсказуемый модуль «синтеза души» активирован.

Ни одной ошибки.

Я прокрутила список вверх. Потом вниз. Открыла две вложенные проверки, закрыла их, снова просмотрела общую сводку. Зелёные отметки стояли напротив каждого пункта с безупречной уверенностью.

За спиной шумели листья. Стул один раз тихо скрипнул под весом неподвижного тела, и я резко обернулась, будто она уже могла пошевелиться сама.

Вот это и испугало.

Я закусила губу.

— Ты совершенна, — прошептала я.

И сразу поняла, что сказала не то.

Я же не хотела совершенства.

Я хотела живого.

Палец завис над Initialize.

Пояснение: Initialize — команда запуска или активации созданной системы/сущности.

Я опустила руку. Отошла к ручью. Вернулась. Проверила один параметр, который уже проверяла дважды. Закрыла панель и снова открыла. Всё это было очевидным откладыванием, и я прекрасно это понимала.

Наконец я встала напротив неё. Не сбоку, не за интерфейсом. Так, чтобы первым, что она увидит, если всё получится, было моё лицо. От этой мысли во рту пересохло.

— Если ты когда-нибудь меня возненавидишь, — сказала я неподвижной девушке, — я постараюсь не исправлять тебя за это.

Слова прозвучали почти как клятва.

Почти.

Я нажала ввод.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.