

Многие из нас слышали о концепции путешествия между мирами. Но в чём же, собственно, заключаются эти миры? Что они из себя представляют? Из многомирия следует концепция мультивселенных. Мультивселенная представляет собой совокупность из множества параллельно существующих миров. Миров может быть неисчислимое количество. Откуда же берётся это множество? Для его получения нужно (Количество возможных правил, по которым существуют миры) помноженное на (Количество всех возможных начальных данных мира) помноженное на (Количество всех возможных исходов) помноженное на (Количество всех возможных достижений тех или иных исходов). Это ещё не всё. Так же нужно учесть: всевозможные взаимодействия между этими мирами; возможность появления новых миров; возможность образования миров внутри миров; возможность образования отдельной группы миров, которая подчиняется своим правилам; а так же фактор хаоса. По итогу у нас получается невообразимое количество сосуществующих миров.

Хотелось бы сразу перейти к самому соку, но всё-таки придётся более наглядно визуализировать законы, по которым действуют миры. Представим закон какого-то конкретного мира как программу. Закон, по которому работает мир, создаёт ограничения, в рамках которых этот мир существует. Одно из самых простых ограничений – мерность мира. Трёхмерный объект не может существовать в двухмерном пространстве, четырёхмерный объект не может существовать в трёхмерном пространстве, пятимерный в четырёхмерном – и так далее. Есть и другие ограничения, к примеру, абсолютные величины, или же определённости понятий наподобие времени, массы, скорости и прочего. Законы лишь создают рамки, в которых существует тот или иной мир. Проводя аналогию с программами то законы это код программирования, которым создаётся мир. Сущее же мира является информацией, которая зашифрована кодом.

Теперь же мы можем перейти к "соку", а именно – взаимодействию миров. Начнём-ка, пожалуй, с взаимодействия двух миров, чьи законы разительно отличаются. Перенесём объект из одного мира в другой. Тут нам и пригодиться аналогия с программой. Объект из одного мира закодирован одной программой, когда как при переносе его пытаются "открыть" с помощью другой программы. Вы пробовали когда-нибудь открыть звуковую запись при помощи текстового файла? Либо программа выдаёт ошибку и отказывается работать, либо она выдаёт бессвязный и безобразный набор символов. Только вот это взаимодействие осложняется тем, что "неподдерживаемый файл" (иномирный объект) пытаются открыть внутри другого файла (другого мира). Помните что происходит при открытии "неподдерживаемого файла"? Либо выдаётся ошибка программы (краш мира, так сказать), либо выдаётся бессвязный и безобразный набор символов. Как мы помним, открытие "неподдерживаемого файла" происходит внутри другого файла, так что тот безобразный набор информации встраивается в файл, в котором происходило открытие. Ну а "информация" есть ни что иное как сущее, закодированное законами мира. То, насколько ужасными будут последствия, даже представить сложно. Избежать же такого можно лишь при взаимодействии миров, с законами, наиболее приближёнными друг к другу, хотя, без различных артефактов скорее всего не обойтись.

Ну-с, поговорим о перемещении между мирами. Сразу стоит уточнить наличие допущения – тот, кто хочет переместиться между мирами, умеет манипулировать пространством. Есть различные варианты того, как можно переместиться между мирами. Самый прямой – соединить две точки пространства обоих миров. Перемещение окажется простым, но вот только вдруг законы обоих миров сильно разнятся? Вспоминая, что будет если переместить лишь объект, не хочется даже и представлять то, что будет при слиянии обоих миров. Как вариант, врата можно сделать односторонними. Тогда вред может быть нанесён только тому

миру, в который идёт проникновение. Да только вот незадача – односторонние врата мельчайшим образом пошинкуют то, что будет через них проходить. Есть ещё один вариант перемещения. Он заключается в том, чтобы огородить в обоих мирах одинаковое пространство, а потом поменять местами то, что огорожено. В таком случае может достаться обоим мирам, но не сможет произойти слияния миров, как то было в первом случае. И вот, идёт последний вариант, которому я отдаю наибольшее предпочтение. Вариант "шлюзовой". Идея заключается в том, чтобы сначала переместиться в место, с идентичными законами мира, а потом уже из него отправляться куда-то ещё. В качестве такого места может служить какое-нибудь подпространство, которое не жалко. Этот вариант максимально оберегает мир, откуда ты держишь путь, а так же это перемещение не пошинкует тебя, как то делают односторонние врата.

Под конец идёт последнее таинство – рождение и смерть миров. Это то, что способно связать миры в мультивселенной. Это определяющие мультивселенную механизмы, настройка которых лежит на авторе.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

<http://tl.rulate.ru/book/23282/565113>