Поскольку тема сложная я не советую влезать в неё тем, кому она не нужна.

Так-с. Некоторые авторы любят использовать концепцию путешествия во времени, но они зачастую не в курсе парадоксов, связанных с этим делом. Так же стоит отметить что у путешествия во времени есть такая проблема как «эффект бабочки». Эффект бабочки заключается в том, что, как бы очевидно то не было, изменения в прошлом влекут изменения в будущем. Если упрощённо то: допустим, путешественник во времени раздавил гусеницу в очень далёком прошлом. Из-за того, что какая-то птица не съела эту гусеницу её вид вымер. Как-то так.

Допустим, у нас есть технология перемещения во времени. Мы перемещаемся во времени и оказываемся где-то в открытом космосе. Чего? – спросите вы. Дело в том, что планета, на которой вы живёте, двигается не только во времени, но и в пространстве. А вы, как вы помните, переместились только во времени. Так что нужно перемещаться и во времени, и во пространстве. Для этого желательно открыть временной проход с обеих сторон. Или можно не рывком, но быстро перемещаться назад во времени, постоянно синхронизируя положение в пространстве. Ну, или изобрести какой-то ультра способ, способный перемещать во времени и пространстве без открытия хода «с другой стороны».

У вас так же может возникнуть проблемы с исправлением прошлого. Если вы что-то исправите в прошлом, то это может привести к тому, что в будущем отправиться во времени и исправить прошлое либо не будет представляться возможным, либо не будет для этого причин. Первый случай, это когда вы, допустим, убили своего предка: Вы убили предка –> Предок не породил вас –> Вы не появились на свет –> Вы не отправились в прошлое чтобы убить предка так как вас нет –> Предок не убит –> Вы появились –> Вы захотели отправиться в прошлое чтобы убить предка –> Вы убили предка –> (И так образовалась временная петля, после которой будущего нет). Второй вариант заключается в том, что вам нужно исправить что-то в прошлом: У вас есть причина исправить прошлое –> Вы отправляетесь в прошлое –> Вы исправляете прошлое –> В будущем у вас нет причины исправлять прошлое так как оно уже исправлено –> Вы не отправляетесь в прошлое –> Вы не исправляете прошлое –> Прошлое не исправлено –> У вас есть причина исправить прошлое –> (И так образовалась временная петля, после которой будущего нет).

Есть ещё вариант, с мультивселенными, когда при путешествии во времени вы попадаете в параллельный мир. Но кому это вообще сдалось?

У меня есть три положения и способ изменить прошлое. Для тех, кто не любит много читать заранее подведу итог: прошлое изменить можно, но вероятность сделать это удачно - ОЧЕНЬ МАЛА.

Так же у меня есть три положения, без которых мое предложение не имеет смысла:

Положение первое: Перемещение происходит не только во времени, но и в пространстве.

Положение второе: Плюём на мультивселенные, ибо нам нужно изменить прошлое в нашей

вселенной.

Положение третье: Нельзя в прошлом оставлять следы каких-либо ещё не изобретённых технологий, особенно машину времени.

Мой вариант того, как нужно всё устроить:

Допустим, путешественнику во времени нужно нажать на кнопку в прошлом, чтобы предотвратить взрыв реактора. –> Путешественник во времени отправляется в прошлое, чтобы нажать на кнопку. –> Он нажимает на кнопку, взрыв не происходит. –>Путешественник во времени оставляет инструкцию о том, что в будущем, нужно отправиться в прошлое, нажать на кнопку и оставить инструкцию, идентичную этой. –> Инструкция попадает в руки потенциального путешественника во времени(2.0). –> Путешественник во времени(2.0), прочитав инструкцию, отправляется в прошлое. –> Путешественник во времени(2.0) делает всё по инструкции. –>Инструкция, написанная путешественником во времени(2.0), попадает либо в руки путешественника во времени(2.0), либо в руки путешественника во времени(3.0). –> Если инструкция попала в руки путешественника(2.0), то временное зацикливание удачного исхода произошло успешно, а если инструкция не попала в руки путешественника во времени, который написал эту инструкцию, то необходимо повторное путешествие во времени до тех пор, пока зацикливание удачного исхода не произойдёт. –> (Итог) Изменение прошлого произойдёт успешно, взрыв не произойдёт, но при этом будет создана временная петля, после которой есть будущее, в отличии от ранее рассмотренных вариантов.

У этой теории, которая долго зрела в моей голове, есть три проблемы, про которые я сейчас и поговорю.

Проблема первая заключается в первом положении. Если не будет первого положения, то вся эта теория будет в большой опасности.

Проблема вторая заключается в эффекте бабочки. А именно в передаче инструкции и изобретении машины времени. Если инструкция не попадёт в руки потенциального путешественника во времени, или попадёт в руки кому-то другому, то путешествие во времени может не произойти. И если изменения в прошлом, повлекут за собой то, что машина времени не будет изобретена, тогда путешествие во времени не произойдёт.

Проблема третья заключается в третьем положении. Эта проблема так же связана с эффектом бабочки. Если в прошлое, допустим, попадёт чертёж машины времени, тогда в будущем не понадобиться её изобретать, так как есть чертёж. А если машину времени не нужно будет изобретать, то тогда её никто не изобретёт. Если её никто не изобретёт, то её не будет и её чертёж не попадёт в прошлое. То же самое и с любыми другими изобретениями. Если ими пользуется путешественник во времени, и о них узнали в прошлом, то путешественник во времени, который связан с этими изобретениями, потому что ими пользуется, не сможет оказаться в прошлом, потому что те изобретения, которыми он пользуется, не будут изобретены. Так же путешественник во времени, тем же эффектом бабочки, может вдохновить кого-то на какое-то изобретение, или наоборот, предотвратить появление какого-либо изобретения.

Что бы ещё такое обсудить… ах, да! Частенько бывает такое, что авторы показывают уже состоявшуюся временную петлю. Временную петлю, где представленное настоящее может существовать только если в будущем «что-то» будет отправлено в прошлое, а это «что-то» в будущем может существовать только если оно появиться в прошлом. Сама временная петля никаких вопросов не вызывает. Вызывает вопросы то, как она появились. Ведь не будь изначально этого «чего-то» в прошлом, то его не будет в будущем. А если этого «чего-то» не будет в будущем, то оно не сможет попасть в прошлое. Всякая временная петля для того чтобы появиться должна быть завязана. А пример того, как её можно завязать, я привёл выше.

Последним из того, что я хотел упомянуть в этой главе, является копирование объектов при помощи манипуляций со временем. К примеру, кто-то хочет заиметь сразу много слитков золота, взяв один и тот же слиток, но из разных участков временного потока. Допустим, вы пытаетесь взять слиток из прошлого, но в этот момент возникает проблема. Если у вас есть слиток золота в настоящем, и вы изымете из прошлого этот же слиток, то у вас не будет два слитка, так как слитка «из настоящего» не будет по причине того, что он был изъят в прошлом (а ещё возникнет временной парадокс).

Другой вариант – это изъятие того же предмета, но из будущего. У вас получиться седлать это, но тогда возникают три другие проблемы. Первая проблема заключается в том, что носители информации, попавшие из будущего в прошлое, могут привести к парадоксам. Вторая проблема такова: когда настанет то будущее, из которого вы изъяли предмет, в настоящем (то есть во время «того будущего») исчезнет «оригинал» этого предмета (то есть он отправиться в прошлое), когда как та копия, которую вы в прошлом изъяли из будущего (которое нынешнее настоящее), останется в вашем настоящем. Формулировка, конечно, сложная, но она и не обещала быть лёгкой. Третей же проблемой является разрушение вещи с течением времени. Если вы, к примеру, решите сделать копию металлического слитка, взяв его же, но через триста лет, то скорее всего вы не сможете воплотить желаемое, так как через три столетия этот слиток вряд-ли сохраниться. Эту проблему способны полностью избежать лишь предметы, по какой-то причине не подверженные каким-либо изменениям под влиянием среды.

Если формулировка из прошлого абзаца показалась вам сложной, то этот абзац мог расплавить ваш мозг вовсе, если бы я не упростил, ибо здесь будет всё то же самое, но в усложнённом варианте. Я поговорю о множественном копировании одного и того же предмета при помощи магии времени. Для наглядности моментов «до» и «после» я представлю временную шкалу в виде чисел апреля. Допустим, вы хотите сделать три временных дубликата вещи и пользоваться ими одновременно с оригиналом на протяжении десяти дней. Первым апреля вы изымаете предмет из четырнадцатого апреля. Второго апреля вы изымаете предмет из пятнадцатого апреля. Третьего апреля вы изымаете предмет из шестнадцатого апреля. Далее вы вплоть до тринадцатого апреля пользуетесь и оригиналом, и четырьмя его дубликатами. Четырнадцатого апреля у вас пропадает оригинал, отправляясь в первое апреля. Пятнадцатого апреля у вас пропадает первый дубликат, отправляясь во второе апреля. Шестнадцатого апреля у вас пропадает второй дубликат, отправляясь в третье апреля. После всего этого у вас на руках останется только третий дубликат, который, по сути, оригинал, но прошедший несколько путешествий во времени. Главный минус заключается в том, что вещь сильно изнашивается из-за такого.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/23282/484035