**Завязка сюжета:**

Главный герой (~27 лет) находит дневники некого Лапласа. Из них он узнаёт основные идеи для создания Машины. В процессе прочтения дневников становится понятно, что Лаплас безумен.

На основании идей, заложенных в дневниках, учёный создаёт машину, рекурсивно\* способную на низших уровнях просчитывать реальность.

Учёный изначально задумывал Машину как устройство для просчёта реальности назад и получения информации о том, что происходило в прошлом

Но постепенно изучая свойства, самостоятельно изобретённой машины он понимает, что она же может прогнозировать будущее.

Дальше он узнаёт, что машина может указать что необходимо сделать, чтобы будущее изменить (переложить камушек на дороге с одного места на другое)

Он начинает играть в бога, меняя реальность по собственному усмотрению (и естественно ни к чему хорошему это не приводит)

**Принцип работы:**

\*Она на мельчайшую долю секунды просчитывает работы самой себя, где она уже просчитала работу самой себя на Сonst\*(доля секунды) вперёд

Таким образом она способна просчитывать работу самой себя на любой момент времени в будущем вплоть до окончания веков

Какая-то часть машины занимается просчитыванием не столько самой себя, но и всей существующей реальности, таким образом она может, просчитывая

реальность, предсказывать математически точеное будущее

Тот же принцип работы с прошлым.

**Понятия:**

* цифровая физика;
* вселенная вычислима;
* вселенная - результат программы или само по себе вычислительное устройство,
* возникновение сознания в которой является лишь побочным эффектом;
* клеточный автомат мерности > 3;
* существует ли свобода выбора, если каждое наше действие
* предрешено событиями в прошлом, и что в таком случае сознание вообще?
* конфликт науки и религии (подумать, надо ли, если это государство с тоталитарным строем, вряд ли религия имеет там хоть какой-то вес);
* Детерминизм;
* Как зависит будущее от наших мыслей о нём?

**Идеи:**

Какую-нибудь из глав/частей (если таковые будут) можно назвать Nature of Spirit как отсылку к сочинению Тьюринга.

**Источники:**

Господи никто

Эффект бабочки

Облачный Атлас

Таймлайн

Хорошо быть тихоней

Bioshock

Биография Тьюринга, создание Энигмы (Игра в имитацию)

Nature of Spirit, Alan Turing

http://oldshirburnian.org.uk/alan-turing-and-the-nature-of-spirit/

<https://www.artstation.com/jakubrozalski>

<https://www.artstation.com/artwork/LZgV0>

<https://www.artstation.com/artwork/2LB8x>

<https://www.artstation.com/artwork/9BNNa>

V значит вендетта – коммикс

**Мир:**

Ряд экономических преобразований и важных научных открытий привёл мир к неожиданному скачку промышленности. Миром стали править сталь, огонь и электричество.

В середине 19 ого века произошла масштабная урбанизация, население городов увеличилось в разы.

~1895, первая мировая война длится 11 лет. Все мощности науки и промышленности направленны на обеспечение армии, что приводит к невероятным успехам в области информационных технологий и создании оружия, в частности наикрутейшего(!) энергетического арсенала (не последнюю роль в создании которого сыграл Н Тесла) и огромных бронированных мехов.

ГГ ненавидит эту войну, понимая, что ведётся она из-за мелочных амбиций людей у власти. Спец службы преследуют его из-за машины, ведь она является мощнейшим оружием, способным перевернуть исход войны.

ГГ трудится в государственной научной академии над созданием вычислительной машины по заказу армии в команде таких же учёных как он.

**Персонажи:**

1) ГГ1

Ближайший прообраз: Алан Тьюринг.

Возраст ~27 лет, живёт с хозяйкой (нужна ли хозяйка?), в не большом двухэтажном доме, где имеет лабораторию на чердаке. Работает в государственной информационной лабораторией в проекте связанным с разработкой машины, способной точно предсказывать траектории снарядов противника, основываясь на информации о множестве факторов.

Его работа в лаборатории в совокупности с идеями, найденными в дневнике и желание узнать обстоятельства, связанные со смертью его лучшего друга/подруги/первой любви/любовника/близкого человека в прошлом (~10-12 лет назад) вдохновляют его на исследование причинно-следственных связей на низших уровнях и создание Машины.

Родился в не богатой, но аристократической семье. Родители были очень религиозными и соответственно воспитывали своего сына. С детства увлекался математикой, астрономией, физикой. ГГ был не слишком общительным ребёнком, и большинство времени проводил в одиночестве, но в поздней школе познакомился с человеком, разделяющим его интересы и взгляды на мир.

ГГ становится с ним/ней очень близок (влюбляется в него/неё), но неожиданная смерть друга (болезнь/несчастный случай) глубоко потрясает ГГ, оставляя глубокий след в его душе и заставляя пересмотреть взгляды на мир. ГГ перестаёт верить в бога и какие-либо великие силы, стоящие над нашем миром, становится атеистом и приверженцем материалистических взглядов. ГГ приходит к выводу о том, что весь наш мир лишь череда мельчайших событий, связанных в огромную непрерывную сеть и за этой сетью не стоит чьего-либо умысла или сценария.

ГГ всё ещё верит в души. Он считает, что свойство живого тела состоит в том, что оно способно удерживать связанную с ней бессмертную душу, являясь её проводником в материальный мир. Душа способна волей определять действия атомов в какой-то определённой маленькой части мозга, а тело в свою очередь усиливает эти сигналы, порождая действия людей, последствия которых подобно кругам на воде распространяются в реальность. Умирая тело теряет возможность удерживать душу, которая покидая его (возможно мгновенно) находит себе новое, возможно в далёких мирах, которым практически не суждено соприкоснуться с нашим.

2)ГГ2

Ближайший прообраз: Дэвид Буккер (Bioshock Infinity).

Возраст ~35 - 39 лет, тоже одинок, дисциплинирован, полностью отдаётся своей работе. Живёт в полу казарменных условиях.

Сирота. Никогда не знал своих родителей. Рос и воспитывался в военном училище в котором ему были привиты фанатичный патриотизм, ненависть к «врагам государства» и желание отдать жизнь за родину.

Воевал с … лет, потерял на войне много близких друзей. ГГ устал, увидел все ужасы войны изнутри, смотрел, как другие творят непостижимые вещи и творил их сам.

В своём последнем задании его отряд должен был охранять стратегический объект с важными данными.

На них напали и руководство приняло решение бомбами уничтожить объект, несмотря на то, что союзные войска находились внутри. Все его боевые товарищи заживо сгорели вместе с отрядом противника. ГГ оказался погребён под осколками здания с раздробленной ногой. Ему удалось выкарабкаться из-под балки, но он оказался заперт. Как оказалось, выжил не только он, вместе с ГГ под обломками оказался погребён молодой солдат из противоположной армии.

Вместо того чтобы пытаться убить друг друга они совместно пытались выжить в аду, в котором оказались. За пять дней, проведённых под осколками они успели узнать друг друга, ГГ услышал историю паренька, мечтавшего стать художником, но призванного в армию и вынужденного биться на войне, которой он не хотел, сражаясь с людьми, которым он не желал зла.

По истечению пятого дня парень сказал, что устал так жить, что все, кто был ему хоть как-то дорог погибли в этой бойне, что все его мечты давно мертвы. И застрелился...

ГГ остался один. Вскоре его спасает прибывший союзный разведывательный отряд. ГГ реабилитируется в госпитале и лечит раздробленную ногу, но остаётся хромым. Из-за ранения больше не возвращается на фронт. Но главной причиной скорее является полное разочарование в войне где нет сил добра, зла и великой цели, где люди просто пытаются выжить.

Устраивается на работу в полицию, откуда вскоре, благодаря своим способностям был завербован в спец службу. Становится отличным детективом, но остаётся очень мрачен и нелюдим.

3)Хозяйка (нужна ли хозяйка как персонаж?)

Ближайший прообраз: Миссис Хадсон (Шерлок Холмс).

Хозяйка дома, в котором ГГ является квартирантом. Милая одинокая женщина средних лет. ведёт в доме хозяйство. По-матерински относится к ГГ, прощая ему некоторые странности и не удобства, которые он приносит, проводя шумные опыты по ночам и небрежно относясь к порядку в доме.