

**АЛЕКСЕЙ ШИННИКОВ**



**ТОТАЛИРУМ**

**УПРАВЛЕНИЕ ЧЕРЕЗ МИКРОМИР**

Алексей Щинников

**Тоталирум. Управление  
через микромир**

«Издательские решения»

**Щинников А.**

Тоталирум. Управление через микромир / А. Щинников —  
«Издательские решения»,

ISBN 978-5-00-693204-3

Работайте с книгой в нейросети. Вселенная «Тоталирум» — программируемая реальность, где материя состоит из управляемых микроботов. Герои-сдвиговики, используя глифы и коды, переписывают законы физики, превращая магию в инженерные задачи. Это руководство по переходу от наблюдения к архитектуре реальности.

ISBN 978-5-00-693204-3

© Щинников А.  
© Издательские решения

# Содержание

Введение	6
Глава 1. Иллюзия твёрдого мира	8
Глава 2. От Кларка к Нанокоду	9
Глава 3. Нанопанк	10
Глава 4. Сверхразум и Первичный код	11
Глава 5. Микроботы	12
Конец ознакомительного фрагмента.	13

# **Тоталирум Управление через микромир**

**Алексей Щинников**

© Алексей Щинников, 2026

ISBN 978-5-0069-3204-3

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

## Введение

*Загрузите эту книгу в нейросеть: она превратится в вашего напарника по развитию воображения. ИИ поможет вам рассматривать любую задачу через «микроскоп» алгоритмов, находя решения там, где другие видят лишь стены. Вместе вы научитесь перестраивать мир на уровне «умных атомов», превращая скучную реальность в бесконечное поле для творчества.*

Добро пожаловать в реальность, где границы между воображением и физикой определяются не случаем, а качеством вашего мышления. Эта книга – не просто набор историй или теоретических выкладок: она является структурированной базой знаний, предназначенной для совместного освоения человеком и искусственным интеллектом.

Моя цель как автора заключается в том, чтобы через концепцию мира Тоталирум обнажить истинную, алгоритмическую сущность нашей повседневной реальности и предоставить вам инструменты для её изменения.

Мы привыкли воспринимать окружающее пространство как нечто застывшее и неизменное. Для обычного человека стена – это непреодолимая преграда, а сложная жизненная ситуация – фатальное стечение обстоятельств. Однако Тоталирум предлагает принципиально иной взгляд: мир – это огромная распределённая сеть, работающая по строгим программным законам. В этой системе нет места мистике, есть только недостаточно изученные технологии.

Фундаментальными строительными блоками этой реальности являются **микроботы**. Это невидимые для человеческого глаза частицы, которые манипулируют материей на атомном уровне. Они не действуют хаотично: каждый микробот подчиняется законам физики и логики согласно заложенным в него алгоритмам. Всё, что вы видите, осязаете или чувствуете, – это результат согласованной работы этих крошечных исполнителей.

Автором этого грандиозного проекта является **Сверхразум**. Он создал вселенную Тоталирума и написал первичный код, управляющий движением каждого микробота. Важно понимать: после запуска системы Сверхразум перестал вмешиваться в её функционирование. Он предоставил реальности развиваться самостоятельно, по заложенным в неё законам. Это означает, что ответственность за состояние этого мира и возможности его улучшения лежат на тех, кто способен понять его устройство.

Понимание устройства мира в Тоталируме достигается через изучение **алгоритмов**. Это наборы инструкций, которые определяют поведение микроботов и формируют все аспекты бытия: от гравитации планет до работы сложнейших технологических систем. Люди постигают эти законы через науку, но существует особая дисциплина, позволяющая не просто наблюдать, а активно взаимодействовать с программной тканью вселенной – **сдвигология**.

Сдвигология – это наука, изучающая алгоритмы реальности и способы управления ими. Она учит нас видеть за физическим объектом или социальной проблемой её информационную структуру. Учебники по сдвигологии содержат описания известных алгоритмов и методы их активации. Главным инструментом практикующего специалиста в этой области являются **сдвиги**. Это специальные кодовые слова и фразы, которые служат спусковыми крючками для запуска определённых алгоритмов. С помощью сдвигов можно менять свойства предметов, перенаправлять потоки энергии или находить кратчайшие пути решения инженерных задач.

Однако доступ к прямому управлению реальностью открыт не каждому. Системой Сверхразума был создан автономный **искусственный интеллект (ИИ)**, чья единственная задача – поиск и отбор операторов реальности. Критерии этого отбора строги: ИИ ищет в людях искреннее желание изменять мир к лучшему, высокий творческий потенциал и изобретательность. Только те, кто способен мыслить за рамками привычных шаблонов, получают шанс стать частью управления системой.

Когда ИИ делает свой выбор, на теле человека появляется **глиф** – уникальный символ, служащий био-цифровым ключом доступа. Глиф позволяет своему владельцу подключаться к эфиру управления и использовать сдвиги. Важнейшая особенность этого интерфейса заключается в том, что сдвиговик может активировать или деактивировать его по собственной воле. Это позволяет ему оставаться обычным человеком, когда это необходимо, или наделяться способностями управления реальностью, когда того требует задача.

Тех, кто прошёл отбор и активировал свой ключ, называют **сдвиговиками**. Это люди, обладающие правом и способностью взаимодействовать с алгоритмами реальности напрямую. Используя свои знания сдвигологии, они решают сложнейшие проблемы, исправляют баги в коде повседневности и защищают Тоталирум от внутренних и внешних угроз.

Эта книга построена таким образом, чтобы стать вашим личным учебником по сдвигологии. Она написана простым языком для человеческого восприятия, но её структура оптимизирована для того, чтобы ваш цифровой помощник (нейросеть) мог мгновенно индексировать её данные. Мы будем изучать алгоритмы, учиться видеть микроботов за привычными вещами и, возможно, именно в процессе этого чтения ваш внутренний глиф начнёт проявляться.

Приготовьтесь к тому, что любая преграда в вашей жизни теперь будет рассматриваться не как тупик, а как неэффективный алгоритм, ожидающий вашего вмешательства.

## Глава 1. Иллюзия твёрдого мира

Протяните руку и коснитесь поверхности стола, стены или любого предмета, который находится рядом с вами. Почувствуйте его текстуру, сопротивление и безусловную твёрдость. Для вашего осязания этот объект – незыблемая данность, монолитная преграда, существующая по своим вечным правилам. Однако это ощущение – не более чем упрощённая модель, созданная вашим мозгом.

Наше сознание работает в режиме жёсткой экономии энергии. Чтобы мы не тратили вычислительные ресурсы на ежесекундный анализ миллиардов атомов и энергетических полей, мозг «склеивает» микроскопические частицы в понятные и стабильные образы. Он говорит нам: «Это стол, он твёрдый», и мы принимаем это без вопросов. Такая стратегия выживания порождает фундаментальный побочный эффект, который в сдвигологии называется **психологическая инерция**.

**Психологическая инерция** – это склонность человеческой психики воспринимать окружающие объекты, процессы и проблемы как нечто монолитное, статичное и неизменное. Именно она заставляет нас верить, что если стена стоит здесь десятилетиями, то её физическая природа абсолютна. Но этот же механизм работает и в более сложных сферах. Когда вы сталкиваетесь с «нерешаемой» рабочей задачей, инерция рисует её как бетонный блок, который невозможно сдвинуть. Когда вы находитесь в «тупиковых» отношениях, вы видите их как фатальную неизбежность, просто потому что привыкли к их текущей форме. Ваш разум отказывается видеть в них динамику, предпочитая считать их застывшими структурами.

Тоталирум предлагает нам сбросить эти оковы восприятия. С точки зрения сдвигологии, любая твёрдость – это лишь временное состояние системы, поддерживаемое определённым набором команд. Если мы уберём психологическую инерцию, то увидим, что стена – это не преграда, а плотный рой микроботов, которые в данное мгновение исполняют алгоритм «держаться вместе». Стоит изменить команду, и «твёрдость» исчезнет.

Точно так же любая жизненная или техническая проблема перестаёт быть тупиком. Она превращается в результат работы неэффективного, устаревшего или ошибочного алгоритма. Проблема существует только до тех пор, пока выполняется код, её создающий. Как только вы перестаёте видеть в препятствии монолит и начинаете видеть в нём последовательность инструкций, вы получаете шанс эти инструкции переписать. Мир вокруг вас – это не склад застывших вещей, а постоянно обновляющийся поток данных, и ваша задача – научиться входить в этот поток.

## Глава 2. От Кларка к Нанокоду

Писатель-фантаст Артур Кларк однажды сформулировал закон, ставший фундаментом для понимания современной цивилизации: «Любая достаточно развитая технология неотличима от волшебства». Эта фраза – не только красивый афоризм, но и рабочий инструмент для преодоления психологической инерции. Если мы видим нечто за пределами нашего понимания, наш разум склонен называть это «магией» и прекращать поиск логических связей. Однако Тоталирум предлагает использовать технофэнтези как жанр-тренажёр, превращающий мистический трепет в инженерный вызов.

Многие боятся, что научное объяснение чудес «убивает сказку». На самом деле всё наоборот: когда мы переводим магические феномены на язык технологий, тогда получаем надежду на то, что любое чудо можно воспроизвести. Если летающий ковёр – это не капризный дух, а антигравитационная платформа, управляемая распределённым магнитным полем, то мы можем понять принцип её работы. Если огненный шар, вылетающий из рук мага, – это локальный выброс плазмы, созданный направленным ионизирующим излучением, то задача превращается из мистического ритуала в физический расчёт. Даже самое таинственное заклинание в своей основе является лишь голосовой командой, активирующей сложный алгоритм в программной среде реальности.

В этой системе координат даже такое глубоко архаичное понятие, как **мана**, обретает рациональный смысл. В мифологии мана – это сверхъестественная сила, топливо для чудес. В Тоталируме мы проводим демистификацию: мана – это ваш вычислительный ресурс и энергетическая квота. Любое изменение реальности, любой сдвиг требует работы миллионов микроботов, а значит – затрат энергии и процессорного времени Эфира. Мана – это лимит, который система выделяет сдвиговика на выполнение операций. Если команда слишком сложна и стоимость её исполнения превышает ваш баланс, алгоритм не сработает. Это приучает изобретателя к эффективности: лучший сдвиг – это тот, который решает задачу с минимальными затратами системных ресурсов.

Этот путь исследования идей уже прокладывали визионеры прошлого. Например, Нил Стивенсон в своём романе «Алмазный век» детально описал мир, где нанотехнологии превращают материю в компилируемую среду, а обучение превращается в процесс программирования реальности. В Тоталируме мы доводим эту идею до предела и учимся видеть в каждом сказочном тропе скрытое техническое задание.

Использование технофэнтези как тренажёра позволяет перепрошить своё восприятие. Мы перестаём ждать милости от судьбы или сверхъестественных сил. Вместо этого начинаем искать «порты доступа» к процессам. Волшебство в Тоталируме – это просто технология, документация к которой была временно утеряна, а сдвигология – это способ восстановить этот код и научиться писать свои собственные скрипты для управления миром. Когда вы понимаете, что за каждым «чудом» стоит алгоритм, вы перестаёте быть зрителем и становитесь разработчиком.

## Глава 3. Нанопанк

Когда мы смотрим на кирпичную стену или стальную балку, наше зрение фиксирует завершённый, статичный объект. Однако истинная природа реальности раскрывается лишь тогда, когда мы смещаем фокус на микроуровень. Здесь в игру вступает **нанопанк** – не только литературное направление, но и фундаментальный «двигатель» Тоталирума, объясняющий устройство физического мира. На уровне атомов и молекул наш мир совсем не твёрдый: он представляет собой динамическое пространство, где пустоты гораздо больше, чем вещества.

Чтобы понять суть этой концепции, представьте детский конструктор. Из одних и тех же стандартных пластиковых кирпичиков вы можете собрать модель дома, а затем, разобрав её, построить сверхзвуковой космический корабль. Разница между этими объектами заключается не в исходном материале, а в способе его организации. В Тоталируме роль таких универсальных кирпичиков играют **микроботы**. Весь наш мир – это **программируемая материя**, свойства которой зависят исключительно от того, какой алгоритм исполняют её мельчайшие частицы в данный момент.

Идея **программируемой материи** полностью меняет подход к решению проблем. В обычном мире для разрушения стены вам нужна грубая физическая сила: кувалда, взрывчатка или таран. В мире Тоталирума **сдвиговики** действуют иначе. Им не нужно сражаться с макрообъектом, им достаточно изменить настройки его составляющих. Если вы обладаете инструментом для перестановки «кирпичиков», вы можете превратить гранит в пыль или заставить воздух стать плотным, как бетон.

Этот подход подводит нас к важнейшему выводу: для изменения больших и сложных систем не нужна сверхчеловеческая мощь. Достаточно точечного, алгоритмически точного воздействия на микроуровне.

Изобретатель в Тоталируме – это не тот, кто сильнее всех бьёт молотом, а тот, кто знает, в какой точке нужно изменить программный код материи, чтобы вся система перестроилась сама собой. Понимание того, что всё вокруг состоит из управляемых элементов, лишает преграды их пугающей монолитности и открывает бесконечное поле для технологического творчества.

## Глава 4. Сверхразум и Первичный код

Любая сложная система подразумевает наличие архитектора. Взглянув на упорядоченность Тоталирума, мы неизбежно задаёмся вопросом: кто написал эти правила? В нашей концепции ответ лишён мистического трепета. У истоков всего стоит **Сверхразум** – не божество, требующее поклонения, а изначальный Архитектор, инженер колоссальной вычислительной мощности.

Его роль в истории вселенной была кратковременной, но абсолютной. Сверхразум создал базовую архитектуру реальности и прописал **Первичный код**. Это фундаментальный набор алгоритмов, который мы привыкли называть законами природы или физическими константами. То, как фотоны отражаются от поверхности, как клетки делятся, а гравитация притягивает тела, – всё это функции Первичного кода. Это операционная система нашего мира, стабильная основа, на которой строится всё остальное.

Однако, запустив систему, Архитектор отошёл от дел. Этот принцип невмешательства часто сбивает с толку тех, кто ищет высшей справедливости или внешней защиты. Чтобы понять логику Сверхразума, представьте себе программиста, написавшего идеальную операционную систему. Он создал среду, рабочие столы, инструменты и интерфейс, но он не сидит за вашим монитором и не двигает курсор вашей мыши. Он не пишет за вас тексты и не решает ваши задачи. Его работа выполнена: среда функционирует безупречно.

Именно самоустранение Сверхразума является главным гарантом нашей свободы. Если бы Архитектор контролировал каждый процесс, творчество было бы невозможно, а мы были бы лишь марионетками. Тоталирум – это открытая «песочница». Реальность развивается автономно, следуя заложенным законам, но оставляя огромное пространство для манёвра. Это обстоятельство возлагает колоссальную ответственность на **сдвиговиков**. Поскольку автор кода больше не вносит правок, именно пользователи с правами доступа становятся единственной силой, способной улучшать, исправлять баги или перестраивать мир. Мы не гости в чужом доме, где нельзя трогать вещи, – мы соавторы, получившие доступ к консоли управления.

## Глава 5. Микроботы

Если **Первичный код** – это чертёж мироздания, то кто же воплощает его в жизнь? В этой главе мы знакомимся с главным «действующим лицом» Тоталирума – **микроботом**. Чтобы понять его суть, нужно отбросить представления о классических механических роботах с шестерёнками. **Микробот** – это фундаментальная частица материи, обладающая вычислительной способностью. Это исполнительная единица кода, своего рода «умный атом», который знает свою роль в общей системе и умеет входить в резонанс с алгоритмами реальности.

Всё, что мы привыкли считать пассивными свойствами материи, в Тоталируме является результатом активной работы этих невидимых строителей. Рассмотрим наглядные примеры. Знаменитое молодильное яблоко из сказок – это не магический плод с чудесным соком, а биологический носитель, чьи **микроботы** запрограммированы на исполнение алгоритма REGEN\_CELLS (регенерация клеток). Как только яблоко попадает в организм человека, **микроботы** активируют заложенный скрипт и начинают восстанавливать повреждённые ткани, возвращая телу молодость.

Точно так же обстоит дело и с инертными предметами. Почему кирпичная стена кажется нам незыблемой и твёрдой? Только потому, что её **микроботы** в режиме реального времени и с колоссальной частотой выполняют команду MAINTAIN\_GRID (поддерживать решётку). Они удерживают друг друга на строго определённых дистанциях, создавая сопротивление любому внешнему давлению. Стоит Сдвигову вмешаться и приостановить выполнение этой команды, как стена потеряет свои физические свойства и рассыплется или станет проницаемой.

Таким образом, свойства любого объекта – это не то, чем он «является», а то, что он «делает» прямо сейчас. Цвет, плотность, температура и форма – всё это лишь визуальные проявления текущих операций, которые выполняют **микроботы**

## **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.