

НАШ МИР - СИМУЛЯЦИЯ

СОЗДАЙ ИДЕАЛЬНЫЙ СЦЕНАРИЙ
СВОЕЙ ЖИЗНИ

КНИГА ПО УПРАВЛЕНИЮ
СВОЕЙ РЕАЛЬНОСТИ

автор Саламат Азамат

Саламат Азамат

Наш мир - Симуляция.

Создай идеальный сценарий своей жизни

<https://litres.ru/74040778>

SelfPub; 2026

Аннотация

Мы живем в симуляции. Скорость света — частота обновления процессора, а Планковская длина — размер пикселя этих декораций.

Эта книга — жесткий метафизический манифест от предпринимателя и практика, который заглянул за кулисы Матрицы. В 2024 году во время сложнейшей операции сердце автора было остановлено на несколько часов. Вернувшись, он отчетливо увидел швы на материальном мире и понял: правила игры можно взломать.

98% людей живут в режиме фоновой массовки. Они — NPC, био-батарейки, у которых Система скачивает их главную валюту — жизненную энергию (Loosh) — через страхи и тревогу.

Я написал эту книгу, чтобы научить тебя создавать свою реальность. «НАШ МИР – СИМУЛЯЦИЯ» —

пошаговая инструкция по перепрошивке сознания и управлению вниманием. Внутри:

Менеджмент Actosh и Энергетический аудит.

Техники «Зеркальной перепрошивки» и «Контрактов с реальностью».

Протоколы обмана навязанных декораций.

Прекрати быть сырьем для чужого рендеринга. Забери своё.
Твое шоу начинается сейчас.

Содержание

Глава	5
Конец ознакомительного фрагмента.	41

Наш мир - Симуляция. Создай идеальный сценарий своей жизни

Глава

Алматы
2026

Трансформационный бизнес-нон-фикшн: Книга выходит за рамки привычной деловой литературы, так как рассматривает успех не просто как результат менеджмента, а как следствие глубокой перепрошивки сознания.

Метафизический манифест: Жанр подразумевает авторский взгляд на устройство мироздания («Симуляция»), который претендует на объяснение скрытых механизмов реальности.

Практическое пособие (How-to): Несмотря на философию

скую

основу, жанр жестко привязан к действию — через техники

«Зеркальной перепрошивки», «энергетического аудита» и

«контрактов с реальностью» книга превращается в прикладной

инструмент для достижения богатства и личного успеха.

Квантовая психология: Повествование опирается на идеи управления вниманием и создания событий, что сближает его с современным направлением квантовой психологии, где читатель выступает в роли «Архитектора» или «Главного Актера».

Этот жанровый коктейль позволяет вам дистанцироваться от классических «книг успеха», позиционируя труд как уникальную технологию для «Игроков», готовых взять на себя управление своей судьбой.

ФАБРИКА РЕАЛЬНОСТИ

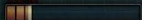
ГЛОБАЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ ВНИМАНИЕМ

I. ЧАСТОТА СОЗНАНИЯ:
КОНТРОЛЬ Runtime
(ГЛАВНЫЙ АКТЕР)

98%



15%



ЧАСТОТА

II. МЕНЕДЖМЕНТ АСТОШ:
РАСЧЕТ И ВЫПЛАТЫ
(ЭТАП: АБСОЛЮТНЫЙ КОНТРОЛЬ)

АСТОШЕ



МАКРО-ПРОЕКТИРОВАНИЕ

ФЕЙК-НОВОСТИ: ПРОЕКЦИЯ

МЕДИА-МАТРИЦА

МЕДИА-МАТРИЦА

Программистическое
Рождение

Индекс
суеты

LOOSH:
В РЕЗЕРВЕ

Харизма

ХАРИЗМА:
НОРМАЛИЗАЦИЯ

Капитал

ГРАВИТАЦИЯ,
СТАБИЛЬНО

НРС

НРС: БАМ,
УТИЛИЗАЦИЯ

ВВЕДЕНИЕ.

ДОБРОПОЖАЛОВАТЬВИГРУ

Мы пытаемся создать своё будущее.

Строим планы, мечтаем, ставим цели, представляем, как всё будет.

А потом наши мечты разбиваются о «обстоятельства» — те самые, от которых мы якобы зависим. Работа, которая высасывает силы. Деньги, которых вечно не хватает. Отношения, которые тянут вниз. Болезни, кризисы, долги, пробки, новости, которые каждый день бьют по голове. Мы чувствуем себя беспомощными винтиками в огромной, бездушной машине. Идём по кругу: рождение — детство — школа — работа — кредиты — семья — болезни — пенсия — смерть. И так из поколения в поколение.

Целые поколения проносятся мимо, словно тени. Люди рождаются, живут, умирают — и никто так

и не понимает главного: в чём смысл жизни? В чём секрет мироздания? Для чего мы здесь, в этой реальности, которая иногда так похожа на сон. В моменты внезапного дежавю вдруг пронзает острое чувство: «Это уже было

со мной... я уже был здесь... эти слова, эти лица, этот момент...» — а потом оно исчезает, оставляя лишь лёгкий озноб и вопрос: «Что это было? Кажется это событие происходило со мной?! кажется я встречал этого человека когда то, где то в параллельной Вселенной. Как в тумане проходят эти мысли в голове.

Мы ищем ответы на свой вопросы. откуда мы ? для чего мы здесь? Какая может быть судьба у меня? Родиться и просто умереть, прожив свою биологическую жизнь, которую ты явно не так представлял. Мы ищем ответы, ищем их везде.

Целые религии, духовные традиции, другие учения веками объясняют, как устроен мир. Но объясняют как устроен, устроен НЕ НАШ МИР. Они рассказывают о каком-то другом — идеальном, потустороннем мире, где мы будем пребывать после смерти, где всё решено заранее. Эти все духовные и религиозные учения учат: будь послушным. Не стремиться к свободе. Не надеется на себя. Отдать свою силу высшему разуму, Богу, судьбе, карме, вселенской воле. «И Кто-то там, наверное, лучше знает, что тебе нужно. Просто смирись. Просто молись. Просто проси и умоляй о лучшей жизни и если не получишь, то просто принимай свою судьбу и участь». Они отнимают у человека право выбора своих желаний, своих чувств, своего идеального сценария жизни. «Не желай слишком многого — это гордыня. Не радуйся слишком сильно — это привязанность. Не меняй свою жизнь —

это эгоизм. Просто терпи и надейся, что после смерти всё наладится».

И миллиарды людей живут именно так: отдают свою энергетическую силу кому-то «более достойно- му», кто якобы лучше позаботится о них. Они перестают быть творцами и становятся послушными исполнителями чужого сценария.

А те, кто «правит миром» — королевские особы, тайные общества, влиятельные корпорации, древние семьи — прекрасно знают, как это работает.

Они создают сценарии целых государств и народов. Они заранее показывают будущее в фильмах, мультфильмах, сериалах. «Симпсоны» уже десятки раз с точностью до деталей предсказывали события, которые потом сбывались в реальности. Люди сами того не зная, коллективно проецируют эти сценарии, подпывая их своей энергией, вниманием и верой. И будущее сбывается.

Сбывается с точностью почти 100 %.

Но вот что важно: если они могут писать сценарий для миллионов, значит, и ты можешь писать свой собственный сценарий, идеальной жизни, где ты успешный человек, полный любви, богатства и успеха во всем.

Значит!!! силой разума, сосредоточенного внимания, осознанных эмоций и реальных усилий мы способны создавать события и будущее своей жизни. Не ждать милости от «обстоятельств», не молить о помощи «свыше», а стано-

виться автором своих желаний.

И если весь этот мир, подчиняется строгим математическим законам, алгоритмам, вероятностям и точным правилам — значит есть вероятность того

, что мы живём в каком-то цифровом мире. В симуляции. В огромной, невероятно сложной программе, где большинство населения остаётся фоновой массовкой, а некоторые учатся выходить из неё и становиться главными героями.

Эта книга — ключ к раскрытию секрета и управлению своим сценарием жизни.

С недавних пор у меня появилось очень сильное, почти жгучее желание поделиться этой книгой со всеми людьми на планете. Ведь по сути мы — одна большая семья. Независимо от страны где мы живем, языка, веры или материального достатка. Я хочу показать тебе, мой дорогой друг, как на самом деле устроен мир, в котором мы живём. Хочу, чтобы ты вырвался из жизненных, финансовых и личных ловушек. Чтобы ты перестал быть фоновым персонажем, винтиком в чужой программе, и чтобы ты начал писать свой лучший сценарий — тот, в котором ты успешен, свободен, здоров, любим, богат и по-настоящему счастлив. Тот, где ты сам выбираешь, что чувствовать, чего желать и куда идти.

В этом обращении я пытаюсь достучаться до каждого, кто сейчас держит эту книгу в руках. Я постараюсь объ-

яснить максимально просто, честно, без воды, как работают принципы этой реальности. Без сложных философских терминов. Без обещаний «волшебной таблетки». Только то, что я проверил на себе и что реально меняет жизнь.

Если ты готов выйти из круга, взять все в свои руки и стать главным героем своей симуляции — тогда слушай внимательно.

ПОЧЕМУ Я НАПИСАЛ ЭТУ КНИГУ

Меня зовут Саламат. Всю свою жизнь я увлекался очень многим: читал десятки сотни книг на разные темы, интересовался многочисленными теориями, изучал психологию, физику, философию и духовные практики.

В силу своего возраста я отношусь к поколению миллениалов — тому самому поколению, которое стало одним из самых резких технологических скачков в истории человечества.

За последние 40 лет мы прошли путь, который раньше занимал миллионы лет. От примитивных книг и простых инструментов — к мобильным телефонам типа Nokia и Ericsson, а потом мы перешли к современным смартфонам, виртуальным очкам, клонированию животных, созданию роботов — от домашних прислуг до военных дронов. Мир говорит уже о телепортации, а ведущая страна создает искусственное солнце.

Мировая история насчитывает миллионы лет, начиная от первобытного человека в древности и до современного человека, но за этот огромный период времени человечество создало меньше, чем за последние сорок лет. Это не просто технологический и умственный прогресс — это взрыв технологии. Технологии развились настолько стремительно, что каждый год, человечество создает новые технологии во всем. Это похоже как будто кто то переза-

грузил игру, вышел на новый уровень в игре, в которую играет, например как в игре Age of Empire или Sid Meiers Civilization.

Еще один глобальный переломный момент в мире произошел в 2020 году во время Пандемии Корона-вируса, когда всё человечество было на карантине и в этот момент люди должны были оставаться дома. После этого момента человечество как будто перешло на новый энергетический уровень, на другой уровень вибрации. Что то произошло в это время. После этого время стремительно ускорилося. Скорость вращения Земли увеличилась на какую то долю секунд и минут. Как будто кто то нажал на кнопку ускорить время. Ты наверняка заметил: светового дня теперь не хватает на выполнения повседневных дел, нехватка времени стало главным фактором, Время стало – главным ак-тивом современного мира. В недавнем прошлом этого времени вполне хватало. И даже наши физические тела и внешний вид стали выгля-

деть моложе, чем на- пример у наших дедушек и бабушек в том же возрасте. Биологическое время явно отличается от календарно- го времени.

Дни, месяцы, годы, пролетают незаметно для людей.

В конце 2024 году мне сделали серьёзную опера- цию — во время которой моё сердце остановили на несколько часов. Я был полностью отключён от этого мира. Операция шла 7 часов, время операции для меня прошло странно — как короткий послеобеденный сон, без ярких сновидений, просто непонятный и размы- тый сон.

Через какое то время, после восстановления, я начал вос- принимать окружающий мир совершенно по-другому. Я стал чувствовать мир иначе.

Многие события казались дежавю. Я начал чув- ствовать предстоящие события: стоило мне чем-то за- няться или на- чать общение с кем-то — и сразу прихо- дили новости и со- бытия по этой теме, звонили люди с похожими предложени- ями и мне начали открываться нужные двери.

Постепенно у меня начало складываться чёткое ощущение, что большинство людей вокруг — это фо- новые персо- нажи, живущие по своим алгоритмам, как в какой то боль- шой игре и что можно каким образом управлять этими людьми и событиями и что все мы находимся внутри какой то огромной игре под назва- нием Симуляция. Я начал при- слушиваться к своим мыслям, что думаю и как это все син-

хронизируется с окружающим миром. И мне начали приходить события связанные с моими мыслями, звонки и предложения от людей связанные с моими мыслями, даже начала появляться информация связанная с теорией Симуляция. И самое главное я понял — это то, что мы способны создавать сценарии своей жизни.

Я начал тестировать это на практике. Я отключил телефон на несколько дней. Я убрал контакт с внешним миром. Я начал глубоко ощущать, если я спал, я спал глубоко, если я принимал пищу, я был сосредоточен на пище, я был максимально сфокусирован на том, что я делаю. После того как я включил телефон я понял многое: Наш мир состоит из шумов и отвлекающих внимание факторов, цель которых, не дать тебе

быть сфокусированным: например, утренние новости о войнах, кризисах и мировых событиях — это мощный отвлекающий фактор для всех нас, это фоновый шум для нашего мозга и сознания, цель которых это обращать наше внимание на что угодно, кроме нашей жизни. Мы не мечтаем и не создаем счастье в своей голове, мы не живем собой. Мы живем этими новостями. Это все держит людей в стрессе и негативе, чтобы мы не могли удерживать фокус своего внимания на своем счастье и изобилии. Когда мы мыслим негативно или отвлекаемся на «игровые» новости, мы находимся в низкой вибрации и сами притягиваем в свою жизнь плохой

сценарий с вечными проблемами и неудачами Нас как будто специально намеренно удерживают в низкой вибрации.

Однажды, сидя в кофейне Starbucks и печатая текст этой книги, я мысленно прокручивал информацию о мировой торговле нефтепродуктами. В тот же момент за соседним столиком трое парней начали обсуждать именно нефтяную сделку. Бинго. Это был момент ясности.

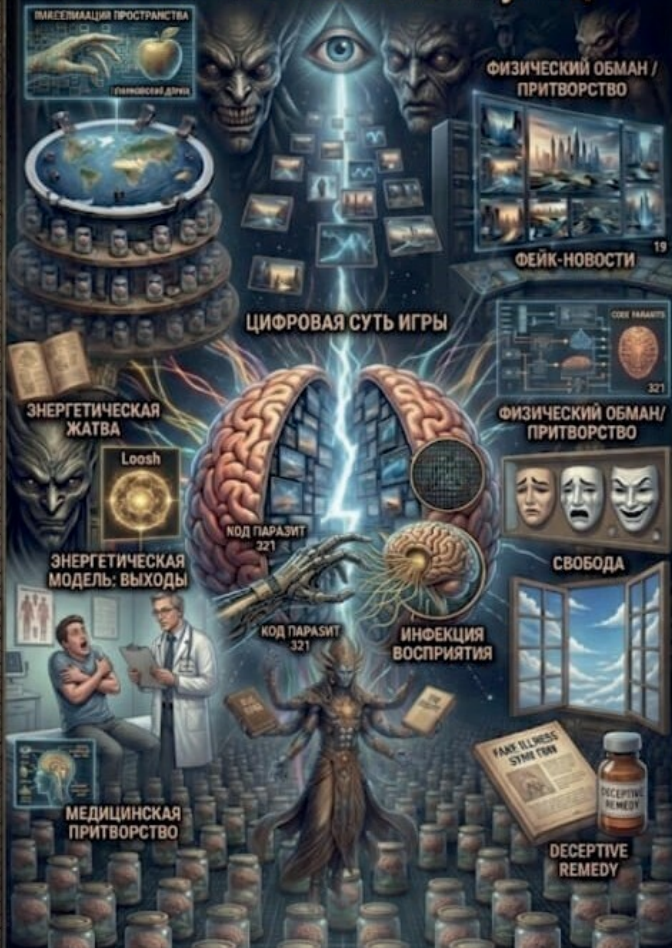
Я понял: если я создаю в голове и эмоционально проигрываю идеальный сценарий — я действительно могу формировать свою реальность. Становиться главным персонажем в своей игре, а не просто фоновым персонажем. Значит, мы правильно думая, любя себя и создавая идеальный сценарий для себя, способны становиться известными актёрами, успешными бизнесменами, влиятельными людьми — кем угодно, кем мы захотим.

Теперь ты понял мое искреннее желание написать эту книгу. Главная причина — это Ты, все люди на Земле, кто хочет проснуться и быть счастливым в этой жизни.

Теперь, когда ты знаешь, почему появилась эта книга, давай перейдём к следующей главе и посмотрим, как именно устроена эта симуляция.

НАШ МИР – СИМУЛЯЦИЯ ^[1]

Глава 1. Что такое Симуляция ^[text]



ГЛАВА 1.

ЧТО ТАКОЕ СИМУЛЯЦИЯ

Когда я впервые по-настоящему осознал, что мы, скорее всего, живём внутри симуляции, у меня пере-хватило дыхание и пришло осознание.

Сердце забилося чаще, по телу пробежала тёплая волна, а в голове ясно прозвучало: «Так вот почему жизнь так долго казалась мне странной и несправедливой...»

Я не пришёл к этому из фантазий. Я пришёл через свой опыт. Через годы чтения, размышлений, через операцию 2024 года, когда моё сердце остановили на несколько часов, и через те удивительные синхронии, которые начали происходить со мной после этого. И теперь, как твой наставник и проводник, я хочу мягко, но честно открыть тебе эту дверь.

Что такое симуляция?

Симуляция — это не страшный фильм и не тюрьма. Это невероятно сложная, умная цифровая игра высочайшего уровня, которая состоит из пикселей, мельчайших миллиардов клеток, которые в совокупности создают ощущение материальности этого мира. Мы — персонажи внутри огромной программы. Наши мысли, эмоции, желания и действия — это код. А весь видимый мир вокруг нас — это

ответ системы на этот код.

Великий Шекспир сказал ещё 400 лет назад: «Вся жизнь — театр, и мы в ней — актёры». Сегодня наука

и философия говорят почти то же самое, только более точно: наша жизнь — это продвинутая симуляция.

Ещё в 2003 году философ Ник Бостром из Оксфордского университета написал знаменитую работу «Are You Living in a Computer Simulation?». Он показал логическую трилему: либо человечество вымрет до того, как научится создавать реалистичные симуляции наших предков, либо постчеловеческие цивилизации не захотят их запускать, либо... мы почти наверняка уже живём внутри одной из них. Илон Маск открыто заявил, что вероятность жить в «базовой реальности» — один к миллиардам.

Компьютерный специалист из MIT Rizwan Virk в книге «The Simulation Hypothesis» собрал убедительные доказательства: эффект наблюдателя в квантовой физике работает точно как оптимизация рендера в компьютерной игре. Физик James Gates Jr. обнаружил в уравнениях суперсимметрии настоящие компьютерные коды исправления ошибок.

А физик Melvin Vopson предложил новый закон физики — «второй закон инфодинамики», который говорит, что информация во Вселенной ведёт себя так, будто её специально оптимизируют и сжимают, как в компьютерной программе.

Планковская длина ведёт себя как пиксели. Скорость света — как максимальная частота обновления. За последние 50 лет мы сами прошли путь от примитивной игры Pong до практически неотличимых от реальности виртуальных миров.

Люди как батарейки для игры в симуляцию.

Есть и более глубокая сторона. Многие исследователи, начиная с Роберта Монро который ввёл термин «loosh» — эмоциональная жизненная энергия, говорят, что симуляция использует нас не только как персонажей, но и как источник энергии.

Наши сильные эмоции — страх, гнев, тревога, отчаяние, но также и радость, любовь, восторг — производят эту энергию. Симуляция собирает её, когда мы находимся в низких состояниях. Еще древние традиции и современные исследователи также описывают неких существ, которые питаются нашей энергией, как энергетических паразитов, которых называют по разному, сущности, энергоинформационные сущности, питающиеся человеческими реакциями, я их называю сборщики энергии.

Важно понять, что энергетические сборщики не создали эту симуляцию. Они сами живут внутри своей симуляции, но на более высоком уровне развития. Они — паразиты внутри симуляции, они как вирус, который питается энерги-

ей низких вибрации, то есть питаются энергией в виде наших негативных эмоции страх, стресс, через нашу симуляцию, используя её как ферму для сбора нашей психоэмоциональной жизненной энергии. Они не могут сами генерировать чистую жизненную силу, поэтому нуждаются в нас. Loosh — это как своего рода **«генератор частот» или Валюта которую мы платим или получаем в виде энергии**. Если рассматривать человека как биологический радиоприемник, то задача «паразитов» — удерживать нашу настройку на нижних децибелах.

Термин **Loosh**, ввел Роберт Монро. Согласно его исследованиям вне телесного опыта, это тонкоматериальный ресурс, который «снимается» с существ, испытывающих сильные эмоции. Самым качественным

«продуктом» для сборщиков считается энергия, выделяемая в моменты страха, боли или глубокого отчаяния.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ ЖАТВА (ТРЕХУРОВНЕВЫЙ ГОРОД/ТЕРРАРИУМ)



ГЛАВА 2. ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ ЖАТВА: МЫ НЕ АРХИТЕКТОРЫ, МЫ — СЫРЬЁ

Те, кого я называю «Сборщиками», — это не высшие боги и не создатели. Это **информационный вирус**, взломавший код нашей реальности. Их трагедия (и наша ловушка) в том, что они лишены «первичной искры». Они бесплодны. Они не могут генерировать жизнь, творчество или радость самостоятельно. У них нет внутреннего реактора, поэтому они превратили наш мир в **гигантский перегонный завод**.

Иера рхия паразитизма: Почему ты — VI Р-батарея к а?

Они зависят от нас сильнее, чем наркоман от дозы. Для них мы — пульсирующие генераторы жизни. Каждый раз, когда ты проваливаешься в ярость, обиду или серую безнадежность, ты платишь «энергетический налог». В этот момент на другом уровне Симуляции кто-то накрывает стол и приступает к обеду, используя твою жизненную силу как деликатес.

Но внимание! Понимание этого — не повод для паники. Это твой **джокер**. Страх — это тоже еда для них. Как только ты осознаешь механику процесса, ты обретаешь власть. Радиоприемник, который переключ-

чился с похоронного марша на частоту триумфа, становится для Сборщиков «несъедобным». Ты просто исчезаешь из их меню.

Индустрия «За тупуманивания»: Почему мир сошел с ума?

Заметил, как пространство вокруг стало перегруженным и агрессивным? Это не случайность. Это **система жизнеобеспечения фермы**. Чтобы ты не дотянулся до пульта управления своей реальностью, Сборщики используют «дымовую завесу»:

- **Информационный фастфуд:** Короткие, тревожные вбросы отупляют мозг. Когда ты в режиме

«бей или беги» из-за новости о кризисе на другом конце света, ты генерируешь стабильный, жирный поток низкочастотной энергии.

- **Гладиаторские бои:** Политика, религия, социальные войны — им плевать, за кого ты «болеешь». Им важен сам накал. Разделяй и властвуй? Нет. Разделяй и **выкачивай**.

- **Химические оковы:** Алкоголь, мусорная еда и табак

— это не просто вредные привычки. Это способы «приземлить» твой аватар, сделать его тяжелым и инертным, чтобы ты не смог взлететь на высокие вибрации.

Главная цель: Удержать тебя в статусе NPC (фонового персонажа). Пока ты скроллишь ленту в поисках дешевого дофамина, ты — идеальная батарейка. Ты слишком занят выживанием, чтобы начать **писать свой сценарий**.

Кейс «Луш в реальном времени»: Хроника одного съема

Чтобы ты увидел, как работает «ферма» без прикрас, давай разберем ситуацию, которая случалась с каждым. Посмотри на это глазами Сборщика Энергии.

Сцена: «Утренний Коллапс»

1. Зацепка: Ты просыпаешься, и первая мысль — «Опять эта работа». Ты уже выдал порцию серой, вязкой энергии уныния. Сборщики делают первый глоток.

2. Провокация: Ты заходишь на кухню и видишь, что кто-то из домашних оставил грязную посуду или разлил кофе.

• *Механика системы:* В твоей голове всплывает скрипт: «Меня никто не ценит!».

3. Кульминация (Съем Loosh): Ты закипаешь.

Начинается перепалка. Ты орешь, сердце бьется, лицо горит. В этот момент ты — **сияющий прожектор ярости**.

• *На уровне Сборщиков:* В этот момент к тебе подключены

все «трубки». Это пир! Энергия льется рекой. Ты опустошаешь свой недель- ный запас сил за 5 минут скандала.

4. Откат: После ссоры ты чувствуешь себя разби- тым и пустым. Ты идешь на работу как зомби.

- *Результат:* Ты больше не опасен для системы.

У тебя нет сил мечтать, визуализировать успех или взламывать коды Симуляции. Ты просто доживаешь день в режиме энергосбережения, ожидая новой «подзарядки» негативом.

Твой выход из игры

Когда ты в радости — ты производишь «высокоок- тановое» золото. Оно слишком горячее для Сборщи- ков, они не могут его поглотить. Эта энергия остается у **тебя**. Именно на этом топливе исцеляются тела и создаются новые миры.

Ты больше не еда. Ты — Актёр, который узнал, что декорации можно двигать. Как только ты выби- раешь свою реакцию осознанно, ты перехватываешь джойстик управления.

Пример: «Утренний инфо- у дар»

Стадия 1: Взлом системы (Пробуждение) Человек просыпается. В первые 5 минут его мозг находится в альфа-состоянии — он максимально близок к частоте «Сервера». В этот момент он может услышать «чи- стый сигнал» (интуицию, творческую идею).

- **Действие Сборщиков:** Через эгрегор «Цифро- вой за-

висимости» рука человека сама тянется к смартфону.

- **Затуманивание:** Первое, что он видит — короткий заголовок о трагедии, инфляции или злой комментарий под его фото.

Стадия 2: Сужение частоты (Генерация Loosh) Мозг мгновенно переходит из режима «Творца» в режим «Выживания». Выделяется кортизол.

- **Эффект:** Частота падает. «Ментальная нить» с Сервером истончается, потому что приемник теперь занят перевариванием тревоги.

- **Результат:** Сборщик «подключается» к терминалу. Первая порция Loosh (утренняя тревога) ушла в систему.

Стадия 3: Искусственный конфликт (Поддержание тона) Человек заходит в соцсеть и видит пост на острую тему (политика или религия).

- **Работа эгрегора:** Эгрегор подсовывает ему мысль: «Они не правы! Нужно доказать!».

- **Сценарий:** Человек пишет гневный ответ. Он чувствует «праведный гнев», но на самом деле он просто **нагревает свой био-модем**.

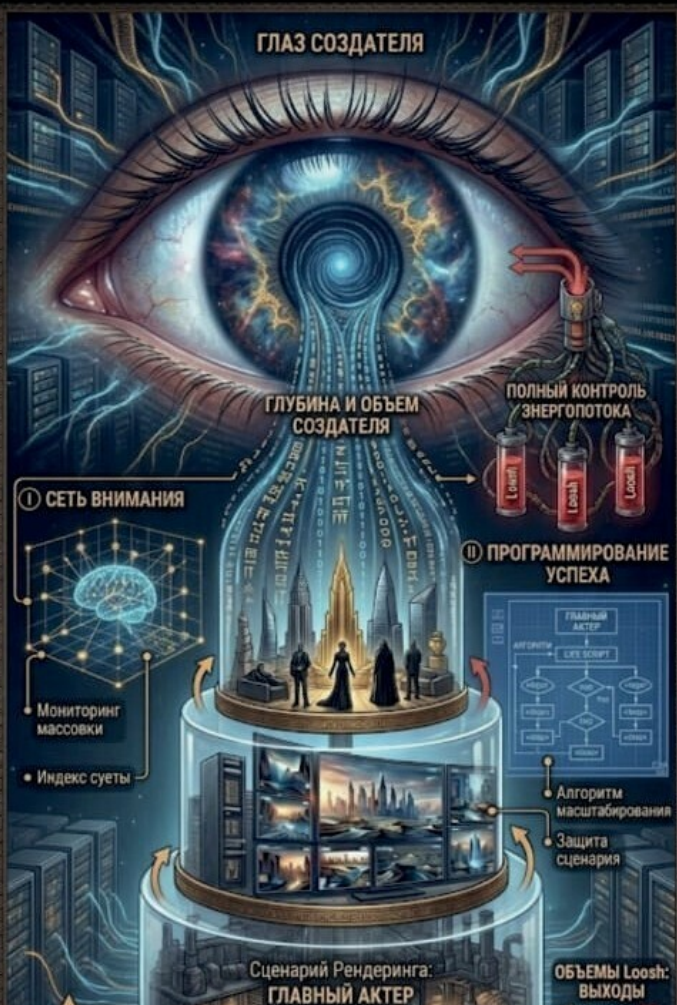
- **Съем:** Сборщики забирают энергию этой агрессии. Им плевать, на чьей ты стороне, им важно, что ты **включен в розетку конфликта**.

Стадия 4: Заземление (Фиксация низких децибел) После перепалки человек чувствует опустошенность (энер-

гия слита). Чтобы восполнить её быстро, он идет за «пустым дофамином»: фастфуд, сигарета или сладкий энергетик.

● **Результат:** Тело занято перевариванием тяжелой химии. Сознание окончательно затуманивается. Теперь человек — идеальный, пассивный исполнитель сценария на весь оставшийся день.

ГЛАВА 3. КТО СОЗДАЛ ЭТУ СИМУЛЯЦИЮ



Г Л А В А 3

К Т О С ОЗДАЛ Э ТУ СИМУЛЯЦИЮ?

Это самый большой вопрос, и никто не знает точного ответа. Одни говорят, что симуляцию создали наши далёкие потомки, другие — что это школа для эволюции сознания. Третьи видят в ней рекурсивную петлю, где мы сами создаём варианты себя. Возможно симуляцию создала какая то более развитая раса, чем мы, но ясно одно, наши мысли, идей, приходят из одного информационного центра или сервера, где мы мозгом и нервными окончаниями соединены между собой тонкой ментальной нитью создавая таким образом коллективный мозг который создает таким образом большую батарейку и проектор Сценария как в кинотеатре.

Концепция «Сервера» и Ментальной Нити

Мысли приходят из единого центра. В науке и фантастике это часто называют **Ноосферой** или **Единым Информационным Полем**.

- **Мозг как био-модем:** мозг — это не производитель мыслей, а приемник. Нервная система настроена на определенную частоту «сервера».

- **Тонкая нить:** Это протокол передачи данных.

Мы чувствуем «вайб» другого человека или массовую истерию именно потому, что подключены к одному узлу связи. Синхронизация происходит на уровне подсознания.

ГЛАВА 4. КТО ПРЯЧЕТСЯ ЗА КУЛИСАМИ



Г Л А В А 4

К Т О П Р Я Ч Е Т С Я ЗА К У Л ИСАМИ СИМУЛЯЦИИ?

Отсутствие ответа — часть дизайна. Если бы мы точно знали, кто создал симуляцию, «школа» бы за- крылась.

Скрытие создателя Симуляции — это не просто «игра в прятки», а фундаментальное условие функционирования системы. Если бы интерфейс Создателя был открыт, симуляция перестала бы выполнять свои задачи.

Вот несколько глубоких причин, почему архитек- тура системы скрывает своего автора:

Если бы тот кто прячется за кулисами Симуляции был явлен, само его существование стало бы неоспо- римым фак- том, а не предметом веры или поиска.

Если допустить, что симуляция — это многослой- ная конструкция, то для поддержания её плотных, ма- териаль- ных слоев нужна колоссальная энергия.

- Высокие вибрации (радость, покой) — это энер- гия рас- ширения, она «улетает» вверх, к Источ- нику.

- Низкие вибрации (страх, боль) — это тяжелая, плотная энергия. Она остается «внизу». «За- кулисье» может исполь- зовать нашу энергию Loosh как батарейку для поддержания

самой матрицы. Без этого притока плотной энергии

Симуляция могла бы просто «раствориться» в свете чистого сознания, а элите (как отдельным сущностям) важно сохранять границы этого мира, где они обладают властью.

2. Способ «заземления» и контроля терминалов

Помнишь, мы говорили про ментальную нить?

- Когда человек испытывает страх, его «пропускная способность» сужается. Он становится предсказуемым, его легче считывать и им легче управлять.

- Съем нашей жизненной энергии — это способ держать сознание масс на низком уровне частот. Пока ты в страхе или гнев, ты подключен к «нижнему хабу» сервера и не можешь увидеть общую архитектуру системы. Это своего рода электронный ошейник, который бьет током (болью), как только ты пытаешься отойти слишком далеко от заданного сценария

В мире за кулисами, деньги не имеют значения. Значение имеет только жизненная энергия. Если Сборщики — это вирус, проникший в систему, то мировая элита — это не «создатели» и даже не совсем

«игроки». Это прокачанные Актеры, которые получили расширенный доступ к интерфейсу игры в обмен на обслуживание интересов вируса.

Представь это так: вирус (Сборщики) не может сам нажи-

мать кнопки в материальном мире, ему нужны

«руки». Он выбирает самых амбициозных персонажей и предлагает им сделку: *«Вы помогаете нам собирать жизненную энергию в промышленных масштабах (че-*

рез войны, кризисы, медиа), а мы прописываем вам бесконечные игровые деньги, власть и технологии продления жизни».

• **Их роль:** Это «менеджеры среднего звена» на ферме. Они — такие же заложники симуляции, как и все остальные, но их клетка просто гораздо роскошнее. Они боятся «удаления» или

«перезагрузки» системы больше, чем обычные люди, поэтому служат вирусу с фанатичным рвением.

Представь, что мы находимся внутри игры, а за кулисами сидят «прокачанные Актеры» (Элита) и играют в карты на наши жизни. Каждая карта — это способ вызвать у нас мощный выброс энергии.

• **Игра внутри игры:** Элита владеет технологиями Симуляции и создает нужный ей мировой сценарий. Используя метод коллективного программирования события будущего, например на картах Иллюминатов нарисованы катастрофы, новые законы и способы управления разумом.

• Наш мир — это цифровая ферма, возможно у «администраторов» (элиты) обязательно должны быть

интерфейс/прибор для взаимодействия с этой энергией, возможно это гибридная технология, совмещающая квантовую физику и биологию.

- В научной парадигме нашей симуляции этот прибор можно назвать **Высокочастотным Синхронизатором Эмиссии**.

- Энергия людей — это не просто «эмоция», это специфический волновой спектр. Когда миллионы людей одновременно испытывают ужас или гнев, в пространстве возникает **когерентное поле** низкой частоты.

- **Технология сбора:** Существуют «узлы» (антенные комплексы, определенные архитектурные сооружения или даже серверные фермы соцсетей), которые работают как **магнитные ловушки**. Они улавливают этот психический выброс и преобразуют его в «цифровой потенциал».

- Энергия людей стабилизируется и переводится в состояние **информационного конденсата**. Это топливо, которое обладает колоссальной плотностью данных.

Зачем им наша жизненная энергия? Они не просто его «едят». Они используют его как строительный материал. Чтобы создать свою «симуляцию» (свой рай, где они будут богами), им нужен колоссальный объем вычислительной мощности и энергии. Наш страх для них — это «кирпичи» и «цемент» для их будущей реальности.

Скорее всего существуют приборы в виде распределен-

ной сети.

- **Спутники и вышки:** Излучают частоты, которые «разрыхляют» наше сознание.
- **Смартфоны:** Работают как индивидуальные датчики съема. Экран считывает движение твоих зрачков, пульс, голос, записывая все это в виде информации понимая, какой контент выбивает из тебя больше всего жизненной энергии.

Адронные коллайдеры и мощные дата-центры: Это и есть те самые «конденсаторы», где собранная энергия сжимается до такой степени, что способна протыкать пространство и создавать новые пузыри реальности.

Зачем им своя симуляция?

Элита понимает: текущая игра (наш мир) рано или поздно закончится. Либо наступит «перезагрузка», либо Игроки проснутся и сожгут ферму. Поэтому их главная миссия — **«Переезд»**, уже сейчас во всем мире идет процесс цифровизации данных.

- Возможно хотят украсть достаточно нашей жизненной силы, чтобы создать свою закрытую «песочницу», где не будет правил Сервера.
- Они хотят стать **автономными богами**, которым больше не нужно подчиняться законам эволюции игры, они поняли как работает и функционирует Симуляция.

- Весь секрет в том, что их «приборы» работают только на **низкой частоте**. Это как солнечная батарея, которая ловит только инфракрасный свет. Если ты переходишь в режим высокой частоты (радость, безусловная любовь, творчество), их приборы тебя не видят. Твоя энергия просто пролетает сквозь их ловушки, не задерживаясь.

- Они не могут построить свой мир из твоей радости — она слишком «летучая» и разрушает их плотные механизмы.

Наша задача очень простая и очень важная: не питать их своей жизненной энергией.

Перестать быть батареей.

Перестать отдавать свою энергию страху, злости, алкоголю, сигаретам, бесконечным новостям и драмам.

Начать накапливать чистую, высокую энергию и направлять её на создание своего собственного сценария.

Когда ты поднимаешь вибрацию, очищаешь голову от негатива, прощаешь провокации, отказываешься от того, что затуманивает разум, и начинаешь жить как игрок — ты перестаёшь быть хорошим источником loosh. Энергетические паразиты теряют силу над тобой. Симуляция вынуждена подстраиваться под тебя, а не ты под неё. В дальнейшем я научу тебя создавать нужный тебе сценарий жизни, научу тебя стать Актером в игре.

Виртуальный беспредел: Твоя жизнь в стиле GTA Чтобы

ты окончательно понял, в каком «движке»

мы застряли, представь, что наш мир — это игра **GTA**. Тысячи миссий, огромная карта, но одна проблема: ты всю жизнь думал, что ты — пешеход, который просто ждет зеленый свет, пока его не собьет какой-нибудь безумный игрок.

1. NPC против Игрока:

Кто управляет движением?

В **GTA** тысячи персонажей просто ходят по кругу, едят бургеры и ругаются на прохожих. У них нет воли — это декорации, написанные одной строчкой кода.

● **В нашей реальности:** Большинство людей вокруг тебя — это **NPC** (фоновые персонажи). Они живут по жестким скриптам: *завтрак — работа — лента новостей — кредит — сон*. Их реакции предсказуемы на 100%. Они идеально генерируют **Loosh**, потому что любая пробка или подорожание бензина вызывает у них системный выброс гнева.

● **Ты:** Ты — **Главный Герой (Актер)**. Ты осознал, что стены города можно пробить, а законы физики — это просто настройки графики. Ты перестал «ходить по тротуару» и начал вводить чит-коды в консоль реальности.

2. Сборщики энергии: Полиция и «Звезды розыска»

В **GTA**, как только ты начинаешь нарушать правила или

выходить за рамки сценария, за тобой выезжает полиция.

• **В нашей реальности:** Сборщики энергии — это **система контроля уровней розыска**. Как только ты пытаешься «взломать» симуляцию (перестаешь бояться, начинаешь пробуждаться), система зажигает над тобой «звезды». Тебе подбрасывают испытание — внезапный кризис, болезнь или страх, — чтобы выбить из тебя энергию и вернуть в «стойло» послушных NPC.

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.