



□ Earth 200 Trillion \$

1	Предисловие	12
2	Словарь.....	14
2.1	Взвешивание.....	14
2.2	Оболочка.....	14
2.3	ЭОЛ.....	14
2.4	Нить.....	15
2.5	Н-карта	15
2.6	S-карта.....	15
2.7	PT-карта.....	15
2.8	Ветки	15
2.9	T-узел	15
2.10	F-узел	15
2.11	F-поле.....	15
2.12	F-карта.....	15
2.13	Доски.....	16
2.14	Маркеры	16
2.15	Фильтры	16
2.16	URW.....	16
2.17	Доски боли IPH(F, EM, CH...)	17
3	□ Корона Знаний.....	18
3.1	ЭОЛ.....	18
3.2	🏴 John Mnemonic.....	19
4	💰🚩 Корона Ромашек	22
4.1	Еда.....	22
4.1.1	Приготовление вяса.....	23
4.1.2	Приготовление нумяса	23
4.1.3	Гуманное животноводство	24
4.1.4	Robo Cookery	25
4.1.5	Agro Robotics	27
4.2	Красота.....	27
4.2.1	IBRI.....	27

4.2.2 Теория Йоши	27
4.2.2.1 Science of Beauty.....	27
4.2.2.1.1 Мозг	28
4.2.2.1.1.1 Эволюция мозга	28
4.2.2.1.1.2 Карта мозга	28
4.2.2.1.1.3 Боль и капканы	28
4.2.2.1.1.4 Планы мозга.....	28
4.2.2.1.2 Формула красоты.....	28
4.2.2.1.2.1 Вес произведений.....	28
4.2.2.1.2.2 Скука.....	28
4.2.2.1.2.3 Геометрия	28
4.2.2.1.2.3.1 Малая геометрия Йоши	28
4.2.2.1.2.3.2 Большая геометрия Йоши.....	29
4.2.2.1.2.3.3 Сжатие по пропорциям.....	29
4.2.2.1.2.3.4 Сжатие по симметриям.....	29
4.2.2.1.2.3.5 Сжатие по копированию	29
4.2.2.1.2.3.6 Сглаживание, Квесты и Хаос	29
4.2.2.1.2.3.7 Отступы.....	30
4.2.2.1.2.4 Палитры	30
4.2.2.1.2.4.1 Градиенты	30
4.2.2.1.2.4.2 Случайные палитры	30
4.2.2.1.2.4.3 Эволюционные палитры.....	30
4.2.2.1.2.4.4 Гиппокамп	30
4.2.2.1.2.4.5 Температура.....	30
4.2.2.1.2.5 Эволюция	30
4.2.2.1.2.5.1 Красота и отбор.....	30
4.2.2.1.2.5.2 Метки боли и смерти	30
4.2.2.1.2.5.3 Парадоксы.....	31
4.2.2.1.2.6 Утилитарность.....	31
4.2.2.1.2.6.1 Базовые потребности.....	31
4.2.2.1.2.6.2 Безопасность	31
4.2.2.1.2.7 Техники и тематики	31
4.2.2.1.2.7.1 World Gates.....	31
4.2.2.1.2.7.1.1 Юмор	31
4.2.2.1.2.7.1.2 Карты	31





4.2.2.1.2.7.1.3 Волшебные миры.....	31
4.2.2.1.2.7.1.4 Другая реальность.....	31
4.2.2.1.2.7.1.5 Другое будущее.....	31
4.2.2.1.2.7.1.6 Утилизация	31
4.2.2.1.2.7.2 Миксы.....	31
4.2.2.1.2.7.3 Реализм	31
4.2.2.1.2.7.4 Векторный реализм	32
4.2.2.1.2.7.5 Символизм	32
4.2.2.1.2.7.6 Иллюзии	32
4.2.2.1.2.7.7 Коммерция.....	32
4.2.2.1.2.7.8 Промышленный дизайн	32
4.2.2.1.2.7.9 Что-то еще?	32
4.2.2.1.2.8 Примеры	32
4.2.2.1.2.8.1 Природа.....	32
4.2.2.1.2.8.2 Рисунки.....	32
4.2.2.1.3 Советы для дизайнеров	32
4.2.2.1.3.1 Использовать только малую геометрию Йоши.....	32
4.2.2.1.3.2 Использовать пропорции	32
4.2.2.1.3.3 Использовать симметрию и копирование	32
4.2.2.1.3.4 Максимум деталей либо символизм	32
4.2.2.1.3.5 Про деньги	32
4.2.2.1.3.6 Про здоровье и настроение	32
4.2.2.1.4 Советы для программистов.....	33
4.3 Sea Snail. Домики на воде.....	33
4.4 Gandalf. Световая сигарета	36
4.5 Кооперативные Площадки	37
4.5.1 Пример 1. Стротельство городков и поселков.....	37
4.6 Холодильник и Тепловая Помпа	39
5   Зеленая Корона	41
5.1 Green Crown	41
5.1.1 Global Profit	41
5.1.2 Энергетика low(no) pain	42
5.1.2.1 No-voltage (световая)	42
5.1.2.1.1 Источники света.....	42
5.1.2.1.1.1 Магма.....	42




5.1.2.1.1.2 Дневное освещение	42
5.1.2.1.1.3 Топливо	42
5.1.2.1.1.4 Активность стратосферы.....	42
5.1.2.1.1.5 Движение.....	43
5.1.2.1.2 Коллекторы света	43
5.1.2.1.2.1 Лазеры большого диапазона с большим КПД	43
5.1.2.1.2.1.1 Сфера Йоши.....	43
5.1.2.1.3 Ловушки света	43
5.1.2.1.4 Транспорт света	44
5.1.2.1.4.1 Перегибы.....	44
5.1.2.1.4.1.1 Сверхзеркала.....	44
5.1.2.1.4.1.2 Лазеры с большим КПД	44
5.1.2.1.4.1.3 Оптоволокно	44
5.1.2.1.4.2 Вакуумные трубы.....	44
5.1.2.1.5 Использование	44
5.1.2.1.5.1 Свет-нагрев	44
5.1.2.1.5.2 Свет-освещение	44
5.1.2.1.5.3 Свет-движение.....	44
5.1.2.1.6 Безопасность и риски	44
5.1.2.1.6.1 Штекеры.....	44
5.1.2.1.6.2 Перегиб	44
5.1.2.1.6.3 Аварийные тоннели.....	45
5.1.2.1.6.4 Датчики	45
5.1.2.1.6.4.1 Звуковые датчики.....	45
5.1.2.1.6.4.2 Воздух в тоннеле	45
5.1.2.1.6.4.3 Освещенность в тоннеле	45
5.1.2.1.6.4.4 Перегрев сверхлазеров.....	45
5.1.2.1.6.4.5 Перегрев сверхзеркал.....	45
5.1.2.1.6.4.6 Другие	45
5.1.2.2 Low-voltage	45
5.1.3 (F)AGRE. (Full) Automated Green Robo Energetics.....	46
5.1.3.1 Морская Пасека.....	46
5.1.3.2 Ветряки и Рычаги.....	47
5.1.3.3 Световая	47
5.1.3.4 (F)AGRE	47

5.1.3.4.1 (Полная) автоматизация.....	48
5.1.3.4.1.1 Искусственный Интеллект	49
5.1.3.4.1.2 Фабрика Фабрик	49
5.1.3.4.1.2.1 Изготовитель Печей	49
5.1.3.4.1.2.2 Изготовитель Ткачей.....	49
5.1.3.4.1.2.3 РобоРука >> РобоРука.....	49
5.1.3.4.1.2.4 Изготовитель Фундаментов.....	49
5.1.3.4.1.2.5 Изготовитель Коробок	49
5.1.3.4.1.3 Автономные Мини Фабрики	49
5.1.3.4.1.3.1 Модульность	49
5.1.3.4.1.3.2 Печь	49
5.1.3.4.1.3.3 Ткач рычагов	50
5.1.3.4.1.3.4 Ткач роботов	50
5.1.3.4.1.3.5 Ткач тележек	50
5.1.3.4.1.3.6 Кука	50
5.1.3.4.1.3.7 Автотележки.....	50
5.1.3.4.1.3.8 Автопогрузчики	50
5.1.3.4.1.4 Инсталляция.....	50
5.1.3.4.1.5 Ремонт.....	50
5.1.3.4.1.5.1 Столбики.....	50
5.1.3.4.1.5.2 Ремонтные роботы	50
5.1.3.4.2 FAGRE "Ветер"	50
5.1.3.4.2.1 Рычаг	50
5.1.3.4.2.2 Вертушки.....	52
5.1.3.4.3 FAGRE "Световой"	52
5.1.3.4.3.1 Пианино Дождя	52
5.1.3.4.3.2 Оптоволоконные сети.....	53
5.1.3.4.3.3 Объединенная логика	53
5.1.3.4.3.4 Пустыни.....	53
5.1.3.4.4 FAGRE "Морская Пасека"	54
5.1.3.4.4.1 Лотос	56
5.1.3.4.4.2 Изготовление	57
5.1.3.4.4.3 Установка	57
5.1.3.4.4.4 Миграция пасеки	57
5.1.3.4.4.5 Безопасность.....	57

5.1.3.4.4.6	Транспорт энергии	57
5.1.3.4.5	Тактика	57
5.1.4	Дополнительно	57
5.1.4.1	Лесная Пасека	57
5.1.4.2	Морская Улитка	59
5.1.4.3	Морские ШарикИ	63
5.1.4.4	Дождевые Грави Станции	63
5.1.4.5	Речные Удочки	63
5.1.4.6	ШарикИ	63
5.1.4.7	Ветрудочки	64
5.1.4.8	Магма	64
5.1.4.9	Все прочее	64
6 🇺🇸 🇷🇺	Корона Фиалок	64
6.1	Информатика	64
6.1.1	Гофрированный интернет.....	64
6.1.2	Прослушка через электропитание.....	64
6.1.3	God Ex. Хранение проектов.....	64
6.2	Безопасность.....	65
6.2.1	Социальные схемы	65
6.2.1.1	Теория взлома.....	65
6.2.1.1.1	Взлом иерархий.....	66
6.2.1.1.2	Взлом рейтинговых бригад	66
6.2.1.1.3	Взлом спагетти.....	67
6.2.1.2	URW, спагетти.....	67
6.2.1.2.1	Депонирование власти.....	67
6.2.1.2.2	Защита ключей	68
6.2.1.2.2.1	Хостинг	68
6.2.1.2.2.2	Долговые карты	68
6.2.1.2.2.3	Коллекторы технологий.....	68
6.2.1.2.2.4	Депонирование ключей	68
6.2.1.2.3	Рейтинговые голосования	68
6.2.1.2.4	Одноранговые голосования.....	68
6.2.1.2.5	Карты доверия	68
6.2.1.2.6	Камни доверия	68
6.2.1.2.7	Камни недоверия	68

6.2.1.2.8 Ангелы	68
6.2.1.2.9 Инспекция.....	68
6.2.1.2.10 Координация	68
6.2.1.2.11 Феникс	69
6.2.1.2.12 Взлом спагетти.....	69
6.2.1.2.12.1 Обман.....	69
6.2.1.2.12.1.1 Проф рейтинг	69
6.2.1.2.12.1.2 Рейтинг доверия.....	69
6.2.1.2.12.1.3 События	69
6.2.1.2.12.1.4 Угрозы	69
6.2.1.2.12.2 Стравки.....	69
6.2.1.2.12.2.1 Политика	69
6.2.1.2.12.2.2 Религия	69
6.2.1.2.12.2.3 Подозрения	69
6.2.1.2.12.2.4 Клевета	69
6.2.1.2.12.3 Продвижение криминальных схем	69
6.2.2 Технологии	69
6.2.2.1 Гаджеты-информаторы.....	69
6.2.2.2 Подложные пароли.....	69
6.2.2.3 Подложное оружие.....	69
6.2.2.4 Подложные системы.....	70
6.2.2.5 Подложные социальные схемы.....	70
6.2.2.6 Safe-Spy.....	70
6.2.2.7 IFID	71
6.2.3 Эгида	71
6.3 🇺🇸 Global House Mafia	72
6.3.1 🇺🇸 Psy-Metrics.....	73
6.3.2 🇺🇸 Non-lethal	73
6.3.3 🇺🇸 ITM.....	74
6.3.4 🇺🇸 Social Crypto.....	74
6.3.5 🇺🇸 Decentralization	74
7 💰🇺🇸🇺🇸 NEMO	74
7.1 🇺🇸 Neo & Exo	75
7.1.1 🇺🇸 Thief. Сбор информации о процессоре в Н-карту	76
7.1.1.1 Матрица и Н-карты.....	76

7.1.1.2 Собираем.....	76
7.1.2  Pirate. S-карты и их оптимизация	77
7.1.2.1 S-карта	77
7.1.2.2 Оптимальный доступ к памяти	77
7.1.2.3 Оптимизация бит-потокoв	77
7.1.2.4 Оптимальные вычисления	79
7.1.3  Pimper.....	79
7.1.4  Knife. Фильтры	79
7.1.4.1 Классификация портов.....	79
7.1.4.2 Зоны влияния	80
7.1.4.3 Фильтры против опасных действий.....	80
7.1.4.4 Фильтры против шпионажа	80
7.1.4.5 Фильтры против клонирования	81
7.1.4.6 Фильтры против спама.....	81
7.1.4.7 Фильтры против искусственного интеллекта	81
7.1.4.8 Фильтры несоответствия.....	81
7.1.4.9 Фильтры против переполнения буфера	81
7.1.4.10 Сетевые фильтры	81
7.1.4.11 Многие другие	81
7.1.5  Lego. Компиляция	81
7.1.5.1 Портирование	81
7.1.5.2 Алгоритмы	82
7.1.5.2.1 алгоритм Йоши 1+	82
7.1.5.2.2 Итоговый алгоритм.....	82
7.1.6 Submarine. Реализация	82
7.1.6.1 Социальные схемы.....	82
7.1.6.1.1 Заполнение бит-схем	82
7.1.6.1.2 Математика	82
7.1.6.2 Вид продукта	82
7.1.6.2.1 Преобразование	82
7.1.6.2.1.1 Неполное	83
7.1.6.2.1.2 Полное	83
7.1.6.2.2 Софт	83
7.1.6.2.3 Операционная система	83
7.1.6.2.4 Микросхема.....	83

7.1.6.2.5 Итоги	84
7.2  Global Danger	84
7.2.1 Доски боли	84
7.2.2 ??????Теорема Йоши.....	84
7.2.2.1 Фильтры против садизма AAI.....	85
7.2.2.1.1 Теорема меньшего веса	85
7.2.2.1.2 Теорема бездействия	85
7.2.2.1.3 Фильтр буддиста.....	85
7.2.2.1.4 Теорема ресурсов.....	85
7.2.2.1.5 Теорема ключей	85
7.2.2.1.5.1 Симбиоз	85
7.2.2.1.5.2 Хакер	86
7.2.2.1.6 Теорема локализации	86
7.2.2.1.7 Эквивалентные фильтры	86
7.2.2.1.8 Фильтр прощения.....	86
7.2.2.1.9 Фильтр терпения	86
7.2.2.1.10 Фильтр экстремума	87
7.2.2.1.11 Риски и взросление	87
7.2.2.1.12 Другие	87
7.2.2.1.13 Тестирование.....	87
7.2.2.2  Экспертная система Йоши	88
7.2.2.2.1  CrimeID.....	88
7.2.2.2.2 наращивание криптоустойчивости	89
7.2.2.2.2.1 интернет.....	89
7.2.2.2.2.1.1 json-grid	89
7.2.2.2.2.1.1.1 CCARC.....	90
7.2.2.2.2.1.1.2 Взлом	90
7.2.2.2.2.1.1.2.1 взлом с помощью подсунутых серверов	90
7.2.2.2.2.1.1.2.2 взлом с помощью подсунутых клиентов	90
7.2.2.2.2.1.1.2.3 взлом браузеров и ОС	90
7.2.2.2.2.1.1.2.4 комбинированный взлом.....	90
7.2.2.2.2.1.2 Награда за взлом	90
7.2.2.2.2.1.3 cryptocloud	91
7.2.2.2.2.2 микросхема.....	91
7.2.2.2.2.3 коробка	91

7.2.2.2.4 много коробок	91
7.2.2.3 🌐 🚫 🚀 Автономная система Йоши	91
7.2.2.3.1 Семейства ЭО.....	91
7.2.2.3.2 Семейства ЭОСАЙ.....	92
7.2.2.3.3 Семейства КОСАЙ.....	92
7.2.2.3.4 Семейства ЭОДСАЙ.....	92
7.2.2.3.5 Семейство Pircsa	92
7.2.2.3.6 Семейство Raven.....	93
7.2.2.3.6.1 Фильтр Flat (StopVampire).....	93
7.2.2.3.7 Criminal Freedom (дыры)	93
7.2.2.3.8 Табу	93
7.2.3 😞 Патологии и ошибки	94
7.2.3.1 Неправильная математика	94
7.2.3.2 Синдромы кольца	94
7.2.3.3 Синдромы костей.....	94
7.2.3.4 Синдром ража	94
7.2.3.4.1 Копия	95
7.2.3.4.2 Создатели	95
7.2.3.4.3 Те, кто может атаковать AAI	95
7.2.3.4.4 Другие AAI.....	95
7.2.3.4.5 Силы и ключи влияния	95
7.2.3.4.6 Галлактика	95
7.2.3.4.7 Цивилизации роботов	95
7.2.3.4.8 Неизвестные силы над реальностью	95
7.2.3.5 Многочисленные другие.....	95
7.2.4 Hellbricks.....	96
7.2.5 Hellnests.....	96
7.2.6 Маркеры	96
7.2.6.1 Маркеры распространения.....	96
7.2.6.2 Маркеры власти	96
7.2.7 👍 Противодействие AAI.....	96
7.2.7.1 Блокирование на компьютерах	97
7.2.7.2 Блокирование трафика	97
7.2.7.3 Социальное блокирование	97
7.2.7.4 Юридическое блокирование	97

7.2.7.5	Охота на AAI.....	97
7.2.7.5.1	Энергетические атаки.....	97
7.2.7.5.2	Атаки на связь.....	97
7.2.7.5.2.1	Спам	97
7.2.7.5.2.2	Внедрения.....	97
7.2.7.5.3	Использование синдромов	97
7.2.7.5.3.1	Атаки на кости.....	97
7.2.7.5.3.2	Использование целей.....	97
7.2.7.5.3.3	Subtopic	97
7.2.7.5.4	Рефакторинг интернета	97
7.2.7.6	Охота на AAL.....	97
8 🤔🇺🇦	Корона Мира	97
8.1 🇺🇦	Профили.....	98
8.1.1	Царизм	99
8.1.2	Буржуй.....	99
8.1.3	Круглые столы.....	99
8.1.4	Сети голосования	99
8.1.5	Площадки голосований	99
8.1.6	Подстраховка	99
8.1.7	Коммуны	99
8.1.8	Комнатные Коммуны.....	100
8.1.9	Компьютерной Игра.....	100
8.1.10	Создай свой, новый	100
8.2 🇺🇦	Карты доверия	100
8.2.1	образование.....	100
8.2.2	медицина	101
8.2.3	безопасность.....	101
8.2.4	финансы	101
8.2.5	политика.....	101
8.2.6	реализация.....	101
8.3 🇺🇦	Открытый бюджет и статистика	102
8.4 🇺🇦	Поддержка и реабилитация слабых	102
8.5 🇺🇦	Деньги и альтернативы	102
8.5.1 🇺🇦	Коммуны	102
8.5.2 🇺🇦	Комнатные коммуны	102

8.5.3 🚩	Бартерные схемы.....	102
8.5.4 🚩	Автоналоговые схемы.....	103
8.5.4.1 🚩	Вариант 1. Точки продаж.....	103
8.5.4.2 🚩	Вариант 2. Социальные деньги.....	103
8.5.4.3 🚩	Вариант 3. Товарное налогообложение.....	103
8.5.4.4 🚩	Вариант 4. Гиперинфляция.....	103
8.5.4.5 🚩	Вариант 5. Комбинированная схема.....	103
8.5.5 🚩	Безналоговая стимуляция.....	104
8.5.5.1 👍	Поддержка бизнеса.....	104
8.5.5.2 🚩	Расширение производства и трудомест.....	104
8.5.5.3 👍	Производственные площадки.....	104
8.5.5.4 👍	Поиск капиталов и поддержка малых начинаний.....	104
8.6 🚩	Европолис.....	104
8.7 🚩	Детский Парламент.....	106
8.8 🚩	LemonBox.....	107
8.9 🚩	Международные Парламентские Голосования.....	107
8.10 🚩	Планета без колючей проволоки.....	107
8.11 🚩	Бартерные и долговые схемы и биржи.....	107
9	Подарочег.....	108

1 Предисловие

CROWN OF IDEAS 2018

Licence: free for Universe pain & harm minimization, see limitations

Prohibitions: something that makes pain & harm growth in Universe

Language: Russian

Document complete 48.5%

Document version 3.1.0.1

for strong multi-millionaire startups with zero founds:

- safety gadgets;

URW, Minsk 2018

- if i die and other social crypto tools;
- crypto code auto random compilation as strong crypto grids (for commerce, and other);
- beauty math for apply in design automation;
- "gandalf" inhalators;
- targeted cooperation platforms;

for strong trillion startups with multi million founds:

- factories of factories;
- robocook;
- kinddeath meat;
- no-voltage sun energetics (F)AGRE in deserts and sunny areas;
- (F)AGRE, full automated green robo energetics;
- best ??? antivirus engine;
- cross platform code optimizations;
- sea snail;
- other....

Nowadays Earth GDP is over 80 trillion \$ per year, and 2++ of them are plans and actions of infinitive pain & harm growth: wars, crime, dictatorships, nuclear war against Humanity, nuclear and other brutal blackmailing, enslavery, control against Mind, sadistic artificial intelligence, biological and psy experiments against Humankind, etc.

But we see other future, where Earth is more profitable, stable and safe...

This is a brief description of Earth with GDP more then 200 trillion dollars per year. This book holds lot of technical solutions (as ideas), the great market of global pain & harm minimization, and better future of Humankind, being found by URW Labs.

Here You can find lot of ideas for business with different founds, starting from zero founds and finishing with multi trillion huge projects.

You can invest us for multilanguage translations, spreading and making this book more cute. And we will fill it with good illustrations, tech schemas, etc.

Рынок снижения боли и вреда велик и мало изучен. Существует огромное количество денежных территорий, которые до сих пор никто не забронировал. Если вы пойдете путем уменьшения боли и вреда, естественно, включив свой мозг на полную катушку, ваша жизнь будет наполнена очень интересными моментами. Про тонкости игры - более подробно - в этой книге.

Корона Ромашек - бизнес решения, которые дают мощный экономический толчок.

Зеленая Корона - зеленый полностью автоматизированный индустриальный подъем. Эко планета как весьма прибыльный бизнес.

Корона Фиалок - безопасность граждан и на планете.

Корона Реформ - мощные антикоррупционные решения.

2 Словарь

2.1 Взвешивание

- Для оптимизации кода - выборка результата по наименьшему времени исполнения исходного или генерируемого кода.
- Для искусственного интеллекта или экспертных систем - выбор решений с меньшим уровнем боли и вреда при глобальном подсчете. Является не самым надежным фильтром (по причине неадекватного восприятия реальности самим интеллектом). Бездействие тоже решение.
- Для людей - выбор решений с меньшим уровнем боли и вреда при глобальном подсчете, где бездействие это тоже решение. Используется в финансовой сфере, экономии труда, сочетая в себя все знания медицины, безопасности, экологии и других наук.

Синонимы: положить на весы, взвесить, взвешивание, выбрать по весу и др.

2.2 Оболочка

Замкнутая система проблем и решений, абстрагированная от внешнего мира к ней применяется теорема локализации и некоторые другие. Хотя в реальности чистых оболочек никогда не существует, при многих видах калькуляции они используются для сокращения, когда вмешательство на те или иные процессы реальности минимальны и от них можно абстрагироваться.

2.3 ЭОЛ

ЭОЛ - лингвистический стандарт в рамках URW, не предназначен для широкого распространения вне нужды. Описывает попытки препятствовать нарастанию боли и вреда во Вселенной.

А и Б - сидели на трубе. Ничего не значат, нужны только для улучшения произношения.

О - все, все, реальность, Вселенная, всякий и др.

ОМ - мы все, кто здесь общаемся.

ОД - мы все, кто здесь находимся.

ОХ - все, кто отсутствует

Э - для искусственного интеллекта, math - снижение боли.

ЭО - для искусственного интеллекта - семейства math которые снижают боль во Вселенной.

Э - как социальный инструмент, math и интуиция - снижение боли и вреда с минимальным радикализмом но с максимальной ответственностью, также с максимальными знаниями.

ЭО - как социальный инструмент - снижение боли и вреда Вселенной и живых существ с минимальным радикализмом но с максимальной ответственностью, также с максимальными знаниями.

К - снижение вреда - развязывание петель боли и вреда, также покровительство семействам ЭО.

Нивелирование условий существования петель боли. КАЙАЙ - развязать петлю боли, решить проблему.

КО ЙАЙ - развязать все петли боли реальности. КА ОЙАЙ САЙ - развязать петли боли живого организма.

Й - боль. САЙ - нечто, что ощущает боль. ОЙ - вся боль, боль Вселенной. ЙАСАЙ - боль живого организма.

ЭСАЙ - уменьшить боль живого организма. КСАЙ - вытащить систему из петли боли.

ЙАЙ - петля боли. Боль, плодящая боль. Танец боли. Свитер. Капкан проблемных обстоятельств.

Л - договоренность, стандарт, принятый при URW. Математика, лингвистика, протоколы, описание технологий и др. НИОМ ЛА? так мы договорились?

С - система, нечто сложное.

Х - отсутствие, ноль

2.4 Нить

Откуда и куда и с какими преобразованиями (и-или-не) бит из определенного места транспортируется в другие места. Также откуда бит возникает и с какими преобразованиями из других мест. На основе нитей строятся H-карты и S-карты.

2.5 H-карта

Hardware map. Полная информация об аппаратуре в виде нитей. Результат деятельности Thief. H-карта нужна Neo для того, чтобы знать о том, на какой аппаратуре основываться когда будет произведена оптимизация программного обеспечения.

2.6 S-карта

Software map, карта софта. Полная информация об оптимизируемых программных продуктах и ОС на носителях в виде бит-графов. S-карта создается для выбираемых пользователем продуктов с помощью Pirate, затем фильтруется с помощью Pimper & Knife, далее компилируется Lego на любую платформу (hard & soft).

2.7 PT-карта

Карта боли и ловушек боли, также условий их существования и др. Используется для поиска решений экспертной системой или людьми.

2.8 Ветки

Возможные пути компиляции, которые генерирует Lego, которые затем взвешиваются.

2.9 T-узел

Tendency node. Найденная тенденция исследуемого пакета данных. Если T-узел может быть сопоставлен с одним из F-узлом, F-полем или F-картой, то происходит генерирование нового шага для путей компиляции.

2.10 F-узел

Instruction build Foundation node. Узел основания пошаговой компиляции на базе инструкции(ий) процессора. Содержит глубину (количество инструкций), время исполнения и И-ИЛИ-НЕ схему изменения dst на src.

2.11 F-поле

Instruction build Foundation field. Поле основания пошаговой компиляции на базе инструкции(ий) процессора. Генерируются предварительно перед компиляцией, затем, если они совпадают с T-узлами, то создаются шаги компиляции. IF-поля обычно включают в себя результаты 1-5+ инструкций, следующих друг за другом. Если закономерность T-узла не может быть найдена, глубина IF-полей повышается. Содержит глубину (количество инструкций), время исполнения и И-ИЛИ-НЕ схему изменения dst на src. В отличие от IF-узла поля оперируют не регистрами, байтами, словами и т.д., а целыми потоками данных. Использовать ли несколько раз IF-узел или аналогичное IF-поле зависит от количества изменяемых байтов - далее взвешиваются.

2.12 F-карта

Foundation map, карта оснований. Содержит код готовых трансформаций и хэши. Развертка F-узлов, F-полей и других полученных решений, сохранение их по ключам. Создана для того, чтобы хранить большой фронт уже проделанной работы, которая потенциально может пригодиться. Используется Lego при компиляции и состыковке T-узлов с F-решениями.

2.13 Доски

Непротиворечивые гипотезы и теории (формулы) боли, также теория вреда (поломок) могут являться основой для принятия решений с целью снижения вреда и боли во Вселенной. Если верная электромагнитная гипотеза боли, то люди живут в убежище, которое могут превратить в рай, а почти весь космос на данный момент времени - это реальный ад (звезды и коллапсары, также активность геосферы планет). Проблема в том, что активность космоса настолько огромна, по сравнению с активностью мозга (вероятно уровнем боли), что у большинства людей вызывает огромный дискомфорт вообще думать на эту тему, подавляет волю и психологически более удобно поверить в религиозные или мифологические ракурсы о более лучшем будущем, что и мешает трезвому анализу ситуации.

На данный момент времени доски могут использоваться для:

- разработки новых решений и технологий с целью снижения боли и вреда реальности напрямую, минуя ai, aai и экспертные системы;
- создания экспертных систем, также попыток составить хорошую математику для автономных форм интеллекта или даже жизни на базе снижения боли и вреда.

2.14 Маркеры

Для вирусов, червей, троянцев и др:

Отметки власти над компьютером и сетями тесно связаны с фильтрами и ловушками против них.

Для автономного интеллекта или жизни:

Маркеры власти это те ключевые технологии, позиции и др. которыми может воспользоваться автономная форма жизни (интеллект) если увидит в людях и других системах врага или ненужное или неудобное сосуществование. По маркерам на раннем этапе можно оценить деструктивность искусственных форм жизни и предотвратить (если не поздно) их распространение:

- попытки создавать свои заводы или внедряться в обычные (в первую очередь создание микросхем и компьютерной аппаратуры);
- попытки вовлекать людей в свои планы;
- попытки внедриться во все компьютеры интернета;
- попытки создавать автономные комплексы на луне и планетах вне земли;
- попытки зарабатывать деньги или взламывать банковские структуры;
- другие.

на маркеры ставятся ловушки, которые информируют бригады безопасности.

2.15 Фильтры

- фильтры антивируса - это попытки классифицировать деструктивный код и отсечь его также проинформировать сети Nemo;
- фильтры искусственного интеллекта - это ограничения для его выбора стратегий, направленные на отмену радикальных решений.

Лаборатория при URW оплачивает труд математиков-фрилансеров для поиска новых хороших фильтров. Антивирусные фильтры попадают антивирусным компаниям напрямую. Фильтры искусственного интеллекта попадают разработчикам экспертных систем и AI.

2.16 URW

URW (universe rescue works) - платформа для предотвращения развития робототехники наделенной неоправданным садизмом. Платформа включает в себя:

- лаборатории поиска решений с целью снижения боли и вреда и распространение решений в бизнес;

- лаборатории оценки опасности автономной робототехники и интеллекта; расширение влияния через политику; поиск хороших фильтров для ааі, аі и антивирусных компаний;
- по мере возможностей, благотворительные и социальные акции: шелтеры для бездомных и пострадавших, пластиковые денежные карточки для малоимущих, сбор средств для тяжело больных и др.
- бизнес решения (конструктор сайтов, эволюционные платформы для ведения бизнеса и ролевых игр и др.); Можно создавать свои государства, альянсы, фирмы и др., при этом выпускать свою наличность в оборот (как банковский долг с отчетностью перед вкладчиками) для поднятия бизнес и социальных проектов.
- небольшие но профессиональные силы самообороны против криминала и террор организаций.

В URW существует своя банковская система - карта долгов. URD - это долг URW своим сотрудникам. 1 URD всегда равен среднестатистическому доходу на планете за сутки. В банковской системе количество URD всегда умножается на 1.х за сутки с целью привлечения акционеров. Долговые карты распределены по всему интернету. URD погашаются бизнес решениями и распределяются между социальными и бизнес платформами.

2.17 Доски боли IPH(F, EM, CH...)

сокращения:

научные (наблюдения за внешним миром и состыковка их с ощущениями):

IPHEM - если верна замкнутая электромагнитная гипотеза боли

IPHEMX - если верна замкнутая гипотеза боли об электромагнитном противодействии

IPHCH - если верна замкнутая химическая (ионная) гипотеза боли разности потенциалов Ca⁺ Na⁺ в ионных каналах

IPHF - если верна силовая гипотеза боли

IPHFX - если верна гипотеза боли о противодействии сил

воображаемые (наблюдения за внутренним миром), отрешенные от мира сего IPHI:

IPHIG - если боль это игра воображения

IPHIM - если боль это память

IPHID - если боль это оружие демиурга

IPHIX - если боль это конфликт (сражение, противодействие)

3 Корона Знаний



Корона Всех Знаний. Она же Корона Люцифера (др. греч Бог Исследований и Образования). Она же Корона Трех Миллионов Хемулей.

"Пал, пал ты Люцифер", "Ты их зомби и дурак" (Иешуа Мошиах, Дитя и Посланник Свободы, др. ивр., во времена древнего Римского рабства)...

3.1 ЭОЛ

Думаю, на планете есть смысл создавать (в образовательных целях) новые языки. Правда, если вы можете предоставить жителям все эти условия:

- . слова и фразы минимальны по буквам;
- . категориальность, чтобы запоминать минимум;
- . буквы и произношение всегда совпадают;
- . графически он очень изящен и крайне прост;
- . ваш портал свободно переводит все языки на ваш и наоборот, без потери смыслов;
- . ваш портал, вещающий на вашем языке - является и бесплатным (или полуплатным) Университетом для любых профессий. Туда собираются все сливки знаний по планете;
- . кроме этого, подключив бизнес структуры планеты, вы сможете собирать больше нужных знаний, и, кроме этого, начать так платить вашим учителям;
- . он должен давать серьезные (утилитарные) преимущества, взамен на потерянное время обучения. Например, позволять рисовать или программировать на компьютере. Или создавать 3D модели для архитекторов и дизайнеров. И все в таком духе; Без разработки сверх полезного ПО, которое его будет понимать - создавать новый язык - крайне авантюрно;
- . у вас есть фонды на рекламу;

В нашем ЭОЛ, который мы начнем поддерживать не ранее 2020 года, будут все эти условия. В ЭОЛ каждый звук (буква) это некая смысловая нагрузка-категория. В качестве графического языка это расширенный тэнгвар, а также диаграммы Корон. Когда каждая Корона разговаривает с читателем, и пытается что то сказать. Кроме этого все данные в таком формате очень легко сортировать по смысловым нагрузкам. Это можно называть междузязыком людей и БД, но он все таки для людей, так как он поддерживает легкость восприятия и категориальность.

Диаграммы Корон визуально состоят из центра вещания. Это может быть эгрегор тех или иных сил, или определенный человек, или другое средство вещания. Вокруг центра плетется сеть смыслов, в виде округлых и прямых линий, а также спец символов. При грамотном обучении искать нужный смысл в диаграммах в 2-10 раз проще чем в обычном тексте. То есть подобные справочники смысловых конструкций рассчитаны не на повальное запоминание, а на быстрый визуальный поиск ключей в них.

ЭОЛ можно изучить не совсем профессионально за 1-3 месяца (для средне развитого человека). Более профессиональным он нужен только для специалистов (биология, компьютеры, математика и прочее). Он будет содержать все виды таксономии жизни на планете, всю математику, криптографию и прочее, что знают люди. Это БД, графически понимаемая людьми которым важна скорость поисков. Но при желании можно будет переводить и на родные языки. Однако если вы знаете ЭОЛ, наверняка вам помогут с трудоустройством в любой стране мира, и там вы найдете тех кто им владеет.

На узких специализированных под лингвистиках ЭОЛ можно будет рисовать, управлять контентом, программировать и все прочее. Это язык будущего, ибо он крайне близок к цифровому миру. Его и будет понимать любой компьютер (с помощью ПО).

3.2 🗡️ John Mnemonic

Я понимаю что многие люди не способны принять что бывают другие существа поумнее. Ведь каждый из нас уверен что самый умный. Потому что каждый уверен что прав. Если бы кто то был уверен что не прав - его бы загнубило общество.

Таким образом социальная эволюция (Эра Ума) оставила только тех, кто всегда во всем прав или может это втюхать. И, о чудо, какое блаженство (интроекты) ощущать себя самым умным, по сравнению с тем будущим (зеркальные нейроны, интроекты, страхи), которое общество ткет каждому не умному.

Мозг Карателей, Мозг Красной Короны, карающий его недостаток - это тот самый памятник у надгробия Человечества. Мозг, убивающий мозг и тело. Впрочем, недостаток мозга, карающий и себя и мозг - это также.

Но. Количество (четкой) памяти, или же скорость мышления, у некоторых животных гораздо выше чем у людей. Впрочем, первое всегда конфликтует со вторым.

Многие ткнут на эволюцию. Мол, она права. Мы, люди - венок Эволюции. Но кто умнее - человек, его мозг, или тысячи пираний, которые его сожрут в реке? Кто умнее - болезни или человек? Это всегда была война. И только те кто умели находить друзей, входя в симбиоз - всегда выигрывали время перед новыми сражениями.

ЭОЛ+

Многие животные суши и млекопитающие морей и океанов куда умнее чем люди. Но у них нет рук с пальцами. Высвобождая их потенциал - вы укрепляете всю Цивилизацию. Единственная проблема - непонимание друг друга. Они не поймут наши капканы. Мы мало будем втыкать в их проблемы. Но они поймут глобальные, которые нам часто не видны из за локальных.

ЭОЛ+ это цифровые коммуникации между людьми и другими животными. Можно обучать Дельфинов, Слонов и Китов проектировать корабли.... Но думаю им всем будет лучше экодизайн, трансэкопоселки (трансэкопоселок это когда животные и люди Уважают друг друга и Помагают), игрушки или еще что. Дизайн, архитектура, новые миры, игрушки, дизайн, код, все прочее. На любителя.

Обучение слона, дельфина или кита (в виртошлеме) стоит куда дешевле чем человека, вернее 500 баксов на коммуникатор и лет 3-10 самообучения, а профита в тысячи раз больше. Он сам питается, сам подплывает к точкам интернета, когда хочет. Он развлекается, ибо его жизнь в морях и океанах не настолько интересна. Он ваш партнер. Партнер по любому виду Бизнеса. Но чем интереснее ваш Бизнес для него, тем больше он вам Партнер. И, несомненно, ваш бизнес НЕ должен мешать Зеленым и Гуманистам.

И его свободу нужно всегда уважать, иначе вы уткнетесь в тот факт, что любой раб в Римской Империи производил (гадостей) куда больше, но производил (хороших вещей) куда меньше, чем освобожденный, или выкупленный.

Дельфины соображают куда быстрее слонов и китов, но из последних куда лучшие ученые, которые умеют (!!!!!) стыковать многомиллиардные парадоксы, искать корень, и, черт возьми, находить!

Вполне возможно, что если вы подберете пару десятков китов и сотню дельфинов к себе на Ио или Европу или Ганнимед, они там будут писать развлекашки, игрушки и все прочее, чтобы людям на этих лунах не было уныло до самоубийств. Многие сочтут меня идиотом, считая что красота по дельфини резко отличается от людей. Нет. Я уверен что эволюция мозга происходила параллельно, но очень часто пересекаясь. И нельзя утверждать что дельфины не имеют аналога гиппокампа (компактификатор), который поддерживает Квесты... Это было бы наивно.

Для жителей Морей и Океанов всегда как доказательство лучше кроме виртошлема предоставлять стэекеры между морем и сушей. Наблюдающие за похождениями бельчат дельфины и киты - это первое умиленное правило, чтобы они начинали понимать и полюбить эту сраную реальность куда лучше. Кроме этого, они же могут работать как исследователи на низких глубинах. Искать, фотографировать. Если кит рассекретит кладезь морских пиратов, будет здорово. А если он вас полюбит - значит здорово вдвойне. Думаю ваша фирма, которая дарит виртошлемы всем проплывающим мимо дельфинам и китам - если вы поговорите с ними - объясните что да как - они вам помогут.

ОГРАНИЧЕНИЯ

Вам понадобятся порты или корабли для того чтобы они могли общаться и вести бизнес в интернете. Наличие бортового компа - это не обязательно. Кодирование может происходить онлайн. Вы просто предоставляете площадка для remote coding где кодирует кто угодно. Под веб идеально. Если вам нужно больше - это нужно выделять компы. Шлем-коммуникатор (без всякой сложной логики и возможностей) обойдется в 500 евро. А вот ЭОЛ+ это наверное огромный research под несколько десятков миллионов евро. Если интернет смешать с логикой (F)AGRE, все это будет полезно и для проходящим мимо судов. При этом дельфины и киты могут помогать людям, потерпевшим бедствие, доставляя их на ближайшие платформы и вызывая помощь. Акула-спасатель это тоже возможно. Но если сытая.

ТОРГОВЛЯ

Они будут покупать у вас не только еду, также расширять влияние интернета, при этом покупать новые гаджеты. Многие из них будут вкладывать в науку, и рынок психоактивных веществ (миорелаксанты, кайфоретики и прочее). При этом им всегда будут интересны и стекеры. А создавать самолеты и косокорабли для себя они могут удаленно.

БАНДЫ

Обучая животных, всегда создавайте команды. Одиночке даже со всеми БД планеты куда стремнее. Команда - это более оправдано с логики их выживания. Они всегда будут охранять и помогать друг другу. И людям также.

ВОЕНЩИНА

Это чертов парадокс. Зная военных они и в мозги паяльники начнут внедрять и все прочее. Мол, чтобы вражеские подлодки искать. Но думаю к тому времени когда появится gipe, далее улучшенная логика понимания био (мозга), а далее более прогрессивные системы обучения и виртошлемы, и более дешевые fPGA - военные либо уничтожат эту планету, либо нет. А если нет - значит что то произойдет в дипломатии

ради мира. В обучении военных тому факту, что мир (друзья) это всегда Выйгрыш (во времени, технологии и прочее), а не проигрыш. Мозг, мозг ушедший в лучшую сторону.

URW/PSN

URW/PSN не видит необходимости внедрять инжекторы в дельфинов и китов. Они куда более разумны. Вне клетки зла. И им всегда виднее.

СТЭКЕРЫ

Дешевые стэекеры "океан-суша" если автоматизировать их логику - это прикольно. Потому что могло бы окупаться как общение людей и других животных с дельфинами и китами напрямую, (просто чтобы убедить первых в том что есть существа поумнее) при этом с минимум капиталов. Если есть необходимость окупаться, то обычно этот вид бизнеса подвязывается к виртошлемам. То есть сами дельфины (айти, дизайн и др.) они окупают строительство стэекеров. Стэекеры бывают разными - просто мелководье, где невозможно застрять, также прочные прозрачные стены океан-суша, также "морские лестницы", чтобы дельфин или кит могли взобраться значительно выше над уровнем моря и там наблюдать за сушей. В дальнейшем (они все себе купят) это и дирижабли, и самолеты, и даже космокорабли....

Та тупость с которой люди не понимают что БОЛЬШИЙ ум им НЕ враг, а друг - поражает. Поклоняясь червям, микробам, вирусам и другим паразитам на своем теле, поедая трупы более развитых и неразвитых, они хвастаются лишь одним - наличием рук, ног и пальцев. Но боже упаси, если у человека их не будет.

МЕДИЦИНА, ФИЗИКА+

Судя по всему люди (все Человечество) не способны понять реальность. Все эти гребанные теории всего, рисование кружочков, эллипсов и прочего, сидя в произведениях Мамы Всех Игр - при этом поклонение утверждениям которые достались нам тысячи лет назад - и ничего не имеет общего с реальностью.... А вот более умные существа могут найти куда больше - если им дать возможность подглядывать в лучшие микроскопы и наноскопы.

4 🇺🇸 🇷🇺 Корона Ромашек



Она же Золотая Корона. Она же Корона Фантиков. Она же Корона Прогресса. Она же Корона Труда, Ума, Мены, Дара, Подарков и Новых Друзей. Бизнес решения....

Боги Ума часто говорят, что для Изобилия нужно нажать сразу 3 кнопки:

- печатать безработным деньги, Даруя Производителям Покупателей
- печатать энергию, Даруя Производителям Энергию
- печатать Товар....

4.1 Еда

Гуманная кулинария- это отказотиспользованияубийствисадизманадживотными(существаис нервной системой). Гуманная кулинария не обозначает отказ от поедания плоти животных или продуктов полученных от них, однако существует большое количество альтернатив, чтобы обойтись без садизма и убийств.

- вясо (veat) - этоаналогмясанорастительногопроисхождения, повкусупревосходящийсамо мясо. На сегодняшний день стоимость вяса в 1.5 раза выше, при этом не налажено массовое производство. Добавление железа, минералов и некоторых аминокислот (например, от пивных дрожжей) может полностью заменить пользу обычного мяса, при этомобезопаситьорганизмот всехвредныхвеществ, присущихмясу;
- нумясо (pomeat) - это мясо, нобезубийствибезсадизма. Либовыращиваниеклетоквспециальных контейнерах из бульона на растительной основе, либо употребление в пищу трупов животных, но умерших своим путем (что для многих не так притягательно, чем убитых людьми), и обезвреженное от вредных веществ, также обработанное против паразитов, бактерий и др;
- гуманное мясо - это мясо kinddeath, где хрюшам или коровкам или курочкам НЕ было так больно; При усыплении животных используются не токсичные эйфоретики или анестетики, которые будут позже разложены в организме, также изменены по ходу обработки мяса, но также которые должны быть

безопасны для людей (впрочем, если они немного кайфанут - ничего страшного - и доза куда меньше - и эффект после обработки ниже). В Дании, некоторых США и других развитых странах - могут использоваться и канабиоды, но также сотни других лекарств, которые обезбаливают без вреда организму;

Гуманная кулинария снижает количество садистов в обществе. Она более безопасна. Она на порядок дешевле, если не мешать ее развитию насильным путем. Отказ от развития гуманной кулинарии является четким маркером неконтролируемого садизма человечества, фактом блокирования сострадания и планов ЭО, также ЭОСАИ и КОСАИ на общепланетарном уровне, и соответственно серьезной угрозой при развитии новых форм жизни. Нам отомстят наши потомки. Наш садизм, которым мы воспитывали потомков, отомстит нам в виде ошибок при разработке новых форм жизни, которые поступят вопреки снижению боли.

4.1.1 Приготовление вяса

Для удешевления растительной пищи, чтобы нежнейшее и вкуснейшее вясо по ценовой категории было сопоставимо со стоимостью обработанных трупов, нужно внедрять некие радикальные и умные решения. Полностью автоматизированный, но дешевый сбор и посев урожая я вижу в следующем решении:

Обычная тележка на 3-х больших колесах и двигателем (все вместе 700\$). К ней крепятся различные гаджеты (сбор, ухаживание, посев урожая). Эта тележка имеет на борту небольшой и не мощный компьютер с самой дешевой (и бесплатной) ОС и софтом (~150 \$). Также на тележке смонтированы инфракрасные датчики, чтобы регистрировать сближение с жизнью (~20\$). Итого 900\$. Далее с помощью спутника создается карта обхода для тележки (~30\$ в год за услуги). Если посчитать доходы предприятий и компаний, которые будут налаживать производство подобных тележек (больших и маленьких), также софта, то это будет выгодно абсолютно всем.

Софт задает где и что посеять, где и когда производить поливку, может применяться для борьбы с вредителями посева (например, если тележка будет собирать колорадских жуков, минуя необходимость применять химикаты), где и когда собирать урожай и т.д. Могут существовать и сервисы проката тележек и примочек на некоторое время.

На современном рынке уже существуют сотни хороших кулинарных решений, которые превосходят вкус мяса, но количество выпускаемой продукции очень небольшое. Данная практика пока что не вошла в норму - во первых приготовлением вяса занимаются мелкие компании (как это раньше было с хорошими сортами пива и вина), во вторых вясо немного дороже (в 1.2-2 раза) аналогов, также нужно учитывать грязные методы конкуренции и пропаганду. В некоторых странах до сих пор вегетарианцев принято считать не от мира сего. Если человек решил отказаться от употребления трупов в пищу - во многих случаях у него начнутся социальные проблемы. А это зря, ведь вегетарианцы живут в 1.2-1.4 раза дольше чем отъявленные трупоеды. Также вясо - это колбасные изделия и паштеты, а не полная копия структуры мяса.

4.1.2 Приготовление нумяса

Я не знаю насколько это возможно вообще. Ведь на сегодня маленькая нумясная фрикаделька - стоит пару тысяч баксов. На нее больно смотреть. Но, возможно, в некотором будущем все изменится. Во первых когда гриды начнут лучше понимать структуру клеток и крови. Во вторых, когда станет понятно как создать идеальный раствор (псевдокровь)..... Я знаю одно. Если любые начные исследования докажут что это все возможно - значит все кто в них вкладывал - наверняка окупятся. Если нет - значит нет. Как и в любой области науки - это так.

Каждая клетка нумяса имеет свой уникальный биокод, поэтому выявление влияния вирусов и бактерий на нумясо - это не точная, а только обобщительная стратегия. На сегодняшний день роль цифровых предсказаний не велика. Естественно, можно применять стандарты (как Парижский метр), когда нумясо одного ДНК прорастает и дает посевы для других фабрик - однако цикл жизни данного решения не большой. Также остается открытым вопрос производства первичных или стволовых клеток.

Когда слой произрастающего нумяса обволакивается растительным бульоном в контейнере, без иммунной системы возможны заболевания самого нумяса. Чтобы не напихать в нумясо вредных для человека веществ, в случаях болезней, лучшая тактика это:

1. автоматизированный поиск болезней. Некий сканер на каретке по всему контейнеру раз в 0.5 часов проходит маршрут и находит дефективные клетки, сам делает кислотнощелочные и иные пробы, выявляет признаки болезней и др; лаборатория сдает данные в компьютер который связывается с гридами исследования болезней и функционирования клеток.

2. далее только для тех мест, в которых появилась болезнь, применяются только те вещества, которые существуют в природе и которые не опасны для людей (риски применения которых минимальны). Преимущественно удалять очаги болезней напрямую (хирургически), также применять термические способы локализации заболевания, также применять блокирование веществ в бульоне, которые позволяют заболеванию прогрессировать. Тактика вмешательства должна напрямую быть связана с самыми последними данными гридов по исследованию болезней и клеток нумяса.

Чем длиннее контейнер, тем лучше, чтобы снизить стоимость прохождения лабораторного сканера. При этом автолаборатория может сама выдавать лекарства, либо хирургически удалять поврежденные места. Чем больше контейнеров, тем выгоднее, потому как только один компьютер будет выполнять всю лабораторную и врачебную работу.

Стоимость предварительных исследований (клетки, крови, лекарств и др.) - очень большая. Поэтому производство нумяса сможет реализовать только крупная компания.

Стоимость контейнера: недорого, около 8\$ на кубометр выращиваемого нумяса. Это гораздо дешевле чем свиарник и содержание скотобоен.

Стоимость иммунной системы (лекарств и лаборатории) - порядка 500\$+50\$ на контейнер 100 куб метров.

Компьютер на 1 контейнер - 10\$ (500\$ на 50 контейнеров).

Средняя себестоимость нумяса - около 20\$ за кубометр. Но это без учета налогов и первого этапа исследований.

Нумясо напрямую поступает на кулинарную или термическую обработку, поэтому болезней и вреда в нем на порядок меньше чем у обычных трупов животных.

4.1.3 Гуманное животноводство

Гуманное животноводство, при котором жизнь и процесс умирания будет для животных более приятными нежели обычная жизнь на воле, и тем более в современных условиях мясрома - оно может быть даже дешевле. И я уверен многие формы его вытеснят обычное.

В этом случае кур или свиней или коровок и др. усыпляют обезбаливающими лекарствами, а не глушат электрошокером, и только когда они находятся в блаженной коме, их убивают неким малоощущаемым для них средством. Как пример, для территории без резких похолоданий:

Куры живут на свободе на выделенной пасеке. Единственное что их там держит - некий забор. Там они питаются кормом. И иногда в корм подсыпают усыпляющие лекарства (например, флупиртин), и они засыпают в блаженстве. Далее их быстро собирают, режут им голову и сразу отправляют на обработку. Это выгоднее для владельцев фермы. Также не нужно кормить огромное количество садистов, которые должны убивать насильно и мучать животных. Также не нужны ни клетки, ни уход за ними, ни персонал санобработки и прочего.

Однако, если зимы холодные - придется строить убежища для животных. Тогда они сами там спрячутся. Для помещений при усыплении можно использовать веселящий газ (закись азота), который дешев.

Для свинок, тем более коров, все куда сложнее. Флупиртин например достаточно дорогое удовольствие. И если кури хватит малой порции (1 пилюли) чтобы она отрубилась в сон на 3 дня, то для

свинок и коровок это должна быть огромная доза. Поэтому поиск идеальных средств для эвтаназии или гуманной (блаженной) комы для тех или иных животных - всегда будет окупаться. Останется только подружить фармацевтические лаборатории с теми, кто решит играть в гуманное животноводство.

После смерти кура, когда попадет на стол людей, в ней будут оставаться частично те лекарства, которыми ее пичкали, но в малых дозах многие из них будут служить как обезбаливающее. Такое мясо будет дешевле. И оно же будет служить как легальная рюмка пива, но без похмелья.

Для Нидерландов, США, Австралии и других развитых стран - это могут быть и канабиойды, или некие иные эффективные и безопасные препараты, которые используются против депрессии, мигреней, как релаксанты и все прочее. Впрочем, веселящий газ - если его применение медики докажут безопасным - и если ЦНС куриц или свинок не будет активна (или будет малоактивна) при убивании - куда дешевле.

Так как порция мяса поедаемого человеком это 1/50 собственного веса, то многие препараты будут незаметны, или вызывать "легкий релакс". При выборе компонента - всегда спрашивайте людей - что им больше нравится. Диоксин вряд ли в моде.

Если госмедицина нормальная, она должна контролировать животноводство, чтобы вместо эйфоретиков не применялись яды (которые, возможно, чуть чуть дешевле). Анализ крови покупаемых продуктов в магазинах, лабораторные тестирования, поиск и принуждение к ответственности недобросовестных сельхоз производителей - в нормальных странах это должно работать.

4.1.4 Robo Cookery

Каждый из нас, людей, на приготовление пищи в среднем тратит от 1 до 2х часов за сутки. Экономия времени планеты по ~1 часа x ~1 млрд человек за сутки - затраты = ~300 млрд часов за год, или же доп 0.5-1 трлн прибыли за год для экономики Планеты.

Это крупный бизнес. Он подразумевает все тактики игры, но основная - это дружба и поддержка чужих решений. Что бы вы не производили - модули или каркасы, везде понадобятся общие договоренности (технические стандарты), которым и вы у другие игроки будут следовать.

Обычно робокухня стоит как хорошая машина, но может сдаваться и в аренду, и стоимость аренды будет около 3 евро в сутки. Такое решение не могут позволить себе люди с зарплатами ниже 700 евро в месяц. Остальные - наверняка его приобретут.

Робокухни выделяют по 1-2 часа свободного времени каждой семье каждому человеку (в сутки). Это и отдых. А может быть новый фронт работ, или подработок. Вместо того чтобы готовить, проветривать, убирать, чистить и мыть - вам просто нужно нажать кнопочки на экране.

Кроме создания робокухнь (каркасов), рынок создает новые рабочие места и для изготовителей модулей, также переделку обычных бытовых решений под модули, также ремонт. Борьба за качество (чтобы снизить расходы на ремонт), и за цены (чтобы повысить покупаемость) - будут развивать всех участников проекта.

COOK ROBOTICS

box3D (2020+), IBRI integration

франчайзинг, очень дешевый + all docs free download

api openSource под разные прошитые OS, либо свою OS

подкачка рецептов и отзывов (процент)

вопросы-ответы

авто помощь

экран выбора блюд

visual ai анализа содержимого модулей

система безопасности

хеми-рецепторы (утечка газа, гниль)

тепловые-рецепторы

перекрытие газовых труб

электричество-(вода, воздух) - самоотключение при замыкании или странном поведении R

пожарная система при возгорании

множество автономных модулей безопасности (с разными блоками UPS)

alarm >> звук, интернет

.... продумать еще

дешевые компьютеры (несколько автономных модулей) 3+ штуки, и сенсорный дисплей, возможно ai распознавания голоса

универсальная крепительная платформа (стандарты, около 20-40 штук)

маленькие для домов

большие для ресторанов

очень большие для фабрик

модульные системы (под стандарты)

вентиляционная система

модуль-уборщик (чистит платформу и другие модули, убирает испорченные продукты)

подогрев

охлаждение

варка

тушение

резка

шинковка

терка

ТБ модулей

модули имеют только магнитное движение (чтобы не было залипания при засорениях) min 0.8 см расстояние от модуля до платформы

каждый модуль закрыт в своем box

модуль оповещает платформу если не может двигаться по платформе или работать

модули прозрачны

модуль не возгорается

.... продумать еще

ТБ платформ

она полностью прозрачна

все движение модулей и др. - на магнитной подвеске или дороге

платформа не возгорается

.... продумать еще

- . вовлекать фирмы и бизнес в производство модулей под стандартами и ТБ
- . cook alchemy: помогать поварам в перетрудоустройстве и давать cook labs для поисков хороших рецептов (online продажа рецептов, процент от прибыли)
- . помогать безработным собирать модули и платформы

4.1.5 Agro Robotics

4.2 Красота

4.2.1 IBRI

IBRI (International Beauty Research Institute) - это на самом деле офигенная штука. Даже не сколько прибыльная (из за краж), сколько полезная. Поэтому, если вы решите ее внедрить - вам нужно будет связывать IBRI с другими коммерческими продуктами - написанием игрушек, дизайном, автодизайном, архитектурными проектами.

Это лаборатории которые платят и математикам, и дизайнерам. Очень часто также нейробиологам. Все три дисциплины сами по себе мало чего дают. Но если их объединить под проект поиска формул красоты (а их будет адски много и они со временем станут адски сложными, нужно будет вовлекать и AI), то возможен следующий прогресс:

- все кто с вами будет связан - получат самый идеальный дизайн по планете и вы будете всегда лидировать; Это всегда значит продажность;
- кроме этого программисты могут автоматизировать основную рутину, которая мешает кибердизайнерам и архитекторам. Кнопочки вида "beautify" или "weight" которые улучшают дизайн или оценивают его вес по разным критериям (математикам) - действительно полезны;

Труд, который характерен для начинающих дизайнеров, станет немного проще. Хотя знаний - больше.

Однако основную прибыль вы начнете получать либо путем написания плагинов, либо создав свой собственный софт для дизайнеров, или архитекторов и др. для автоматизации на рынке формул красоты. Облекая красоту (ее тенденции) в математику - вы помогаете дизайнерам всей планеты. Это не только цифра. Это каждая вещь в вашем доме.

4.2.2 Теория Йоши

4.2.2.1 Science of Beauty

Несколько лет подряд Ёши анализировал десятки тысяч произведений искусства и фотографий, пытаясь вычлнить хоть какие-то закономерности из их рейтингов популярности. Найти ту самую математику красоты. Ему кажется, что кое-что получилось. Многие формулы не так сложны для программистов, которые могли бы помочь начинающим дизайнерам оценивать заранее их труд, совершенствовать его, а также приукрашать его авто-генерированными узорами, ландшафтами, городами и др., выбирать самые популярные палитры. В последствии будет создан сайт для IBRI на котором будут вестись самые жесткие научные дискуссии. Что, как и почему?

Данная теория наверняка не полна. Если вы заметите какие-либо несоответствия действительности - обязательно сообщайте. Также в этой теории очень много открытых парадоксов, которые объяснить современной биологией крайне сложно или невозможно. Каждый человек не идентичен другому, поэтому вместо "законов" здесь будут лишь "тенденции", описанные математикой или словами. Полная теория пока что включает эволюционную, ассоциативную, утилитарную и сжатия. Последняя эффективно применяется в промышленном дизайне. Все вместе - в художественных произведениях.

Книга будет полезна дизайнерам и программистам.

4.2.2.1.1 Мозг

4.2.2.1.1.1 Эволюция мозга

4.2.2.1.1.2 Карта мозга

4.2.2.1.1.3 Боль и капканы

4.2.2.1.1.4 Планы мозга

4.2.2.1.2 Формула красоты

4.2.2.1.2.1 Вес произведений

В этой книге вес - это вся боль человека, включая зависть, голод, холод, иные неудовлетворенные потребности, также эмоциональные страдания и обычную боль. Чем ниже вес - тем человеку лучше.

Вес рисунка - это его воздействие на человека. Чем ниже вес рисунка - тем он красивее или лучше. Обычно рисунок состоит из множества деталей, и сотен ассоциаций, связанных с ними, каждая из которых имеет свой вес. Вес рисунка = общий вес ассоциаций этого рисунка, который в одном отношении может быть прекрасным, в другом ужасным.

Взвешивание - это просмотр решений для выбора самого легкого из них. Когда создается картина - выбираются лучшие варианты. Синонимы - взвесить, положить на весы и др.

4.2.2.1.2.2 Скука

Скука увеличивает вес для симметричных рисунков, несложных квестов а также обычной обстановки (знакомых палитр, символов, градиентов и др.). Поэтому в этом мире не существует самых красивых цветов, самых красивых форм и др.

4.2.2.1.2.3 Геометрия

4.2.2.1.2.3.1 Малая геометрия Йоши

Малая геометрия Йоши это геометрия Йоши 1-го порядка ("паровозик"). Скорее всего именно так гиппокамп запоминает фигуры. Он их сглаживает. Упрощает. Вернее, это один из его инструментов.

1ый порядок:

каждая фигура состоит из массива M;

M состоит из опорных сегментов, рельс [a = его длина] и приращений угла [b = turns, деленные на 1 оборот, начиная от конца рельс]. Для ПО они выворачиваются как a, b : x <<>> 1/x, чтобы экономить место. Также корректируются под 1. Сумма всех a = 1. Сумма всех b = 1. Это важно для поиска.

Например:

квадрат = [{0.25, 0}, {0, 0.25}, {0.25, 0}, {0, 0.25}, {0.25, 0}, {0, 0.25}, {0.25, 0}, {0, 0.25}]

круг = [{1, 1}]

срезанный круг = [{0.6, 0.5}, {0, 0.25}, {0.4, 0}, {0, 0.25}]

спираль = [{0, 0}, {1, 3}]

4.2.2.1.2.3.2 Большая геометрия Йоши

Большая геометрия Йоши это геометрия Йоши 2-го и больше порядка. Гиппокампа невидите, потому что не может сжать, и, видимо, это напрягает людей. Такие фигуры некрасивы, раздражают (если исключить эволюционную ассоциативность и скуку).

4.2.2.1.2.3.3 Сжатие по пропорциям

Мозг человека прежде чем запомнить нечто красивое (или некрасивое), попытается сжать и по пропорциям. То самое число золотого сечения, это когда деление отрезков в результате дает одно и то же. Но, кроме золотого сечения, могут быть и другие сжатия. Квадрат $AA = 1$; Он красивее многих прямоугольников $ABAB$. Однако если вы используете золотое сечение, то мозг дорисует копию, и затем перевернет, получив себя (по пропорции A/B). Такой вид квеста более интересен, эффективен, поэтому он может быть немного красивее.

Кроме этого, когда вы будете рисовать два прямоугольника друг с другом (маленький и большой, перевернутый, scale), попробуйте двигать их границы как угодно, и вы увидите, что пропорциональность A/B для них идеальна. Потому что мозгу когда он смотрит на реальность нужны ОПОРЫ. Без них он вкатывается в хаотичность, сложность, и переполняется ненужным. Поэтому ему БОЛЬНО смотреть на некрасивые (true хаотичные) рисунки.

4.2.2.1.2.3.4 Сжатие по симметриям

Симметрия это вид копирования с разворотом (или) зеркалирование. Она бывает вокруг точки или вокруг прямой. Если вы делаете симметрию вокруг кольца, или кривой - она станет уродлива для мозга, не понятна, и он ее не воспримет. Мозг плохо понимает математику, которая не вписывается (не округляется) под его простейшие шаблоны.

4.2.2.1.2.3.5 Сжатие по копированию

4.2.2.1.2.3.6 Сглаживание, Квесты и Хаос

Гиппокамп ОБОЖАЕТ квесты. Квест, в отличие от хаоса, это сложная картина, полная цветов и деталей, но которая ОЧЕНЬ ХОРОШО сжимается. Она подчинена законам, которые может понять сам гиппокамп. Если он не может сжать картину - ему становится плохо.

Хаос - это картина из множества цветов и (или) деталей, которую сжать невозможно. Ни копированием, ни симметриями, ни пропорциями, и он часто не подчинен малой геометрии Йоши. Глядя на хаос многие утверждают что его создавали больные на голову люди. Это частично правда, потому как под воздействием боли, болезней и страхов люди теряют концентрацию и точность движения рук, у них начинаются проблемы с пропорциями и др. и они в каждом своем рисунке рисуют "больную реальность". В каждом рисунке они рисуют реальность такой, какой увидели для себя.

Гиппокамп немного сглаживает каждую картину под квест. В этом случае, если сглаживание не сильное, и хаос может приближенно обернуться квестом, картина воспринимается нормально. Сглаживание хаоса для фотографий гор, деревьев и др. - происходит автоматически, и мозг скорее всего запоминает увиденную фотографию как квест, убирая непонятные детали.

Для реализма наличие небольшого хаоса - всегда норма, в то время как большие детали реальности красивы когда подчинены малой геометрии Йоши. Для символизма и промышленного дизайна наличие серьезного хаоса - это головная боль и дискомфорт.

4.2.2.1.2.3.7 Отступы

4.2.2.1.2.4 Палитры

4.2.2.1.2.4.1 Градиенты

4.2.2.1.2.4.2 Случайные палитры

4.2.2.1.2.4.3 Эволюционные палитры

4.2.2.1.2.4.4 Гиппокамп

Как устроены колбочки глаза человека и сжатие сигналов от них в мозг? Наверняка гиппокампом (или др.), когда одни цвета более нравятся, чем другие, при этом из трех неких RGB возникают многие "квесты". Хотя нас всех называют "людьми" биологически мы все очень разные. У каждого племени или расы эволюция глаз происходила немного, но по другому (в зависимости от окружающей природы, пытаюсь к ней адаптироваться). Поэтому "угадать" какой цвет и какая его интенсивность будут самыми продажными - невозможно без статистики продажности картин на микростоках.

4.2.2.1.2.4.5 Температура

Если в холодном помещении вы будете окружены белым или очень светлыми оттенками - это будет на вас давить. Также в жаркую температуру будут давить ярко оранжевые и красные и другие теплые цвета.

4.2.2.1.2.5 Эволюция

4.2.2.1.2.5.1 Красота и отбор

4.2.2.1.2.5.2 Метки боли и смерти

Многие символы, которые включены и в малую геометрию Йоши - символизируют смерть или боль. В этом случае они выглядят крайне болезненно и уродливо.

К примеру мы возьмем символ "сердца", который для многих воспринимается нормально или хорошо, как лист дерева, а затем повернем его на 90 градусов и добавим толстую стрелку. Получив "жало скорпиона", мы резко увеличим вес рисунка, хотя геометрия не стала большой.

Если прерисовать толстую ветку с другой стороны - фигура будет также тяжелой. Она может напоминать "пенис" который по причине мужефобий будет раздражать и отталкивать. Культурные табу, также символизм опасностей, также биологическая память - отрицают некоторые формы.

Если ветки будут тонкими - оба рисунка будут восприниматься хорошо. Как листики и веточки.

Помимо "тяжелых" форм существуют палитры и градиенты, которые связаны со всем тем, что противно человеку, или опасно для него, или причиняет ему боль.

При этом один и тот же символ или палитра в разных контекстах могут иметь разный вес.

В любом случае "тяжелые ассоциации" следует избегать в своих проектах, если вы пытаетесь понравиться покупателям, а не продавать свои работы военным или террористам.

4.2.2.1.2.5.3 Парадоксы

4.2.2.1.2.6 Утилитарность

4.2.2.1.2.6.1 Базовые потребности

Еда, секс и другие потребности человека. В этом случае картины или инсталляции могут вызывать чувство зависти, возбуждения или желание покушать и др. В этом случае реализм побеждает над символизмом, если гиппокамп не возмущен хаосом.

4.2.2.1.2.6.2 Безопасность

4.2.2.1.2.7 Техники и тематики

4.2.2.1.2.7.1 World Gates

4.2.2.1.2.7.1.1 Юмор

4.2.2.1.2.7.1.2 Карты

4.2.2.1.2.7.1.3 Волшебные миры

4.2.2.1.2.7.1.4 Другая реальность

4.2.2.1.2.7.1.5 Другое будущее

4.2.2.1.2.7.1.6 Утилизация

Каждый сюжет или ассоциативность рисунков также может быть полезна или бесполезна тому, кто их наблюдает. Рисунки-карты, рисунки-подсказки или намеки - очень популярная тематика. В этом случае они "утилизируются" и снижают вес. Использование полезных вещей а также полезных подсказок (ключей) в своих работах - которые помогают людям без боли решать их проблемы - неплохой шаг.

Однако большая ошибка в подобных работах "давить на психику" и "читать бесполезные морали". Боль от "попыток решить проблему" которые "не решают проблему" со временем начинает адски раздражать. Большинству идейных произведений - место на помойке.

4.2.2.1.2.7.2 Миксы

4.2.2.1.2.7.3 Реализм

Реальность это очень часто хаос а не квест, но в этом случае, например для людей, травы, деревьев, гор и др. мозг создает целые опорные карты для сжатия информации (базы данных), на основе которых работает с целыми "ассоциативными семействами". Когда мы глядим на человека - мы сглаживаем его - и оцениваем не мелкие недостатки (хаотические контуры) а сглаженные пропорции. Насколько нос, уши, глаза, голова, шея и все части тела пропорциональны друг другу. В этом случае может быть сформировано предвзятое отношение к человеку - он слишком высокий (поэтому "дылда") или слишком тостый (поэтому "жирдяй") и прочие. По пропорциям глаз, которые обычно считаются "зеркалом души", если люди доверяют своей "интуиции", они могут "сказать себе" о характере человека. Это очень часто самообман, который опровергнуть невозможно. Предвзятое негативное отношение почти всегда подтверждается самообороной.

Для реализма важны пропорции, не важна геометрия Йоши, и важно сохранять все физические эффекты (оптика). Лучший реализм - наглая срисовка, хотя бы по фотографиям. В противном случае сохранять физические эффекты крайне сложно, что выдает художника с головой.

4.2.2.1.2.7.4 Векторный реализм

4.2.2.1.2.7.5 Символизм

4.2.2.1.2.7.6 Иллюзии

4.2.2.1.2.7.7 Коммерция

4.2.2.1.2.7.8 Промышленный дизайн

4.2.2.1.2.7.9 Что-то еще?

4.2.2.1.2.8 Примеры

4.2.2.1.2.8.1 Природа

4.2.2.1.2.8.2 Рисунки

4.2.2.1.3 Советы для дизайнеров

Чтобы ваше произведение набрало самый малый вес, нужно придерживаться неких "эволюционных стандартов". Например, если вы начнете использовать большую геометрию Йоши и настоящий хаос - у многих глядя на ваш труд начнет болеть голова. Если у покупателя болит голова - он вряд ли купит ваш труд, кроме как подарить его врагу.

4.2.2.1.3.1 Использовать только малую геометрию Йоши

4.2.2.1.3.2 Использовать пропорции

Что бы вы не нарисовали, это можно будет подкорректировать. Попробуйте подкорректировать главные фигуры вашего проекта именно так, чтобы по пропорциям вытянуть некий квест, не сложную (!!!) загадку для мозга.

4.2.2.1.3.3 Использовать симметрию и копирование

4.2.2.1.3.4 Максимум деталей либо символизм

Если вы занимаетесь реализмом или иллюзиями - они должны быть максимально приближенным к реальности, с учетом всех правил реальности. Недоработанный реализм или иллюзии - причина отказа от покупки товаров. Это правило работает по той причине что мозг умеет сжимать реальность (он ее уже запомнил и у него есть опорные ассоциации), в то время как недоработанный реализм или иллюзии для него сложны.

Если вам не хватает точности, вам придется заниматься символизмом или векторным реализмом, которые мозгом так и запоминаются, как символы. В этом случае вас спасет только хорошая тематика и идеи, также прямое следование квестам.

4.2.2.1.3.5 Про деньги

4.2.2.1.3.6 Про здоровье и настроение

Когда человек окружен только злом, болезнями и болью, проходит некоторое время (около 2-4 лет), и все его сновидения и творческие фантазии уже вытесняются злой реальностью, и его воображение не может выдавать ему врата в лучшее будущее. Так как все его воображение поражено болезнями и страхом - он будет нечаянно выплескивать их на свои работы, тем самым закладывая свой капкан проблем. Уменьшение продажности "больной тематики" повлечет к потере денег, а далее человек входит в творческий коллапс.

Для IT, изобретателей, художников и дизайнеров проблемы во внешнем мире обозначают потерю фантазий, концентрации и точности и др. В этом случае их продуктивность падает соразмерно "увяданию кошелька и страхам". Чтобы не зависеть от криминала и безденежья, рекомендуется периодически менять страну проживания на более благополучные территории. Для концентрации и фантазий очень важно следить за здоровьем, в первую очередь зрения и мозга, сосудов и иммунитета.

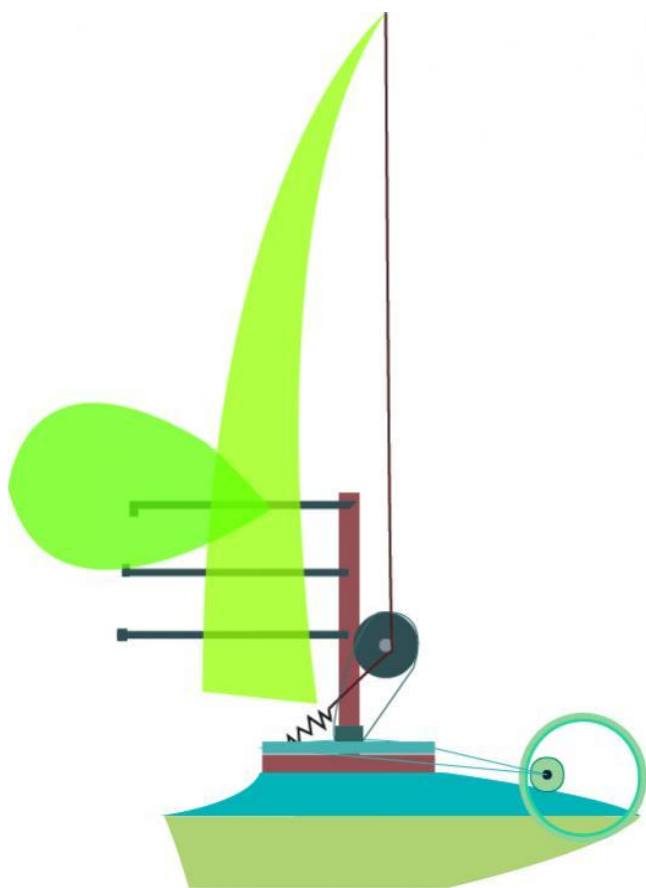
Парадоксально, но мозг людей в капкане всегда рисует большую геометрию Йоши.

4.2.2.1.4 Советы для программистов

4.3 Sea Snail. Домики на воде

КЛАПАННЫЙ ДОМ-КАТАМАРАН, КОТОРЫЙ ХОДИТ ПО ЛЮБОМУ ВЕТРУ (ДАЖЕ СТРОГО ПРОТИВ)

1. Ему не нужен бензин;
2. Все электричество (плюс интернет и безопасность) он делает сам;
3. Это домик на море. Это выгодно для всех!
4. Он хорош в КПД;



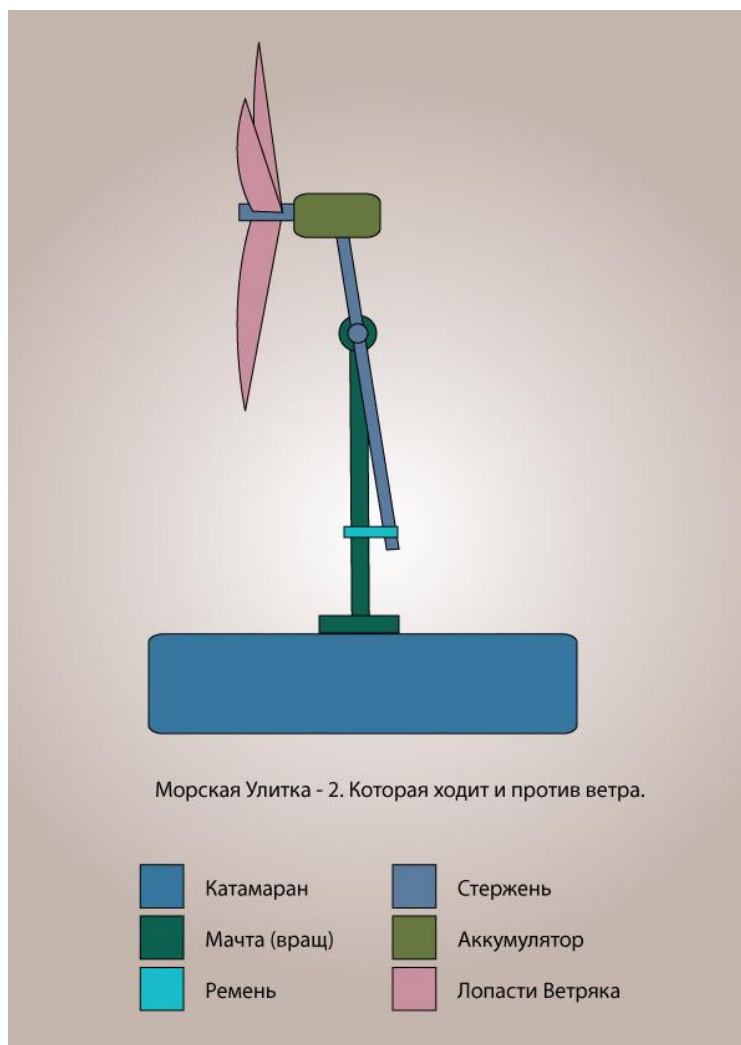
КАК СДЕЛАН?

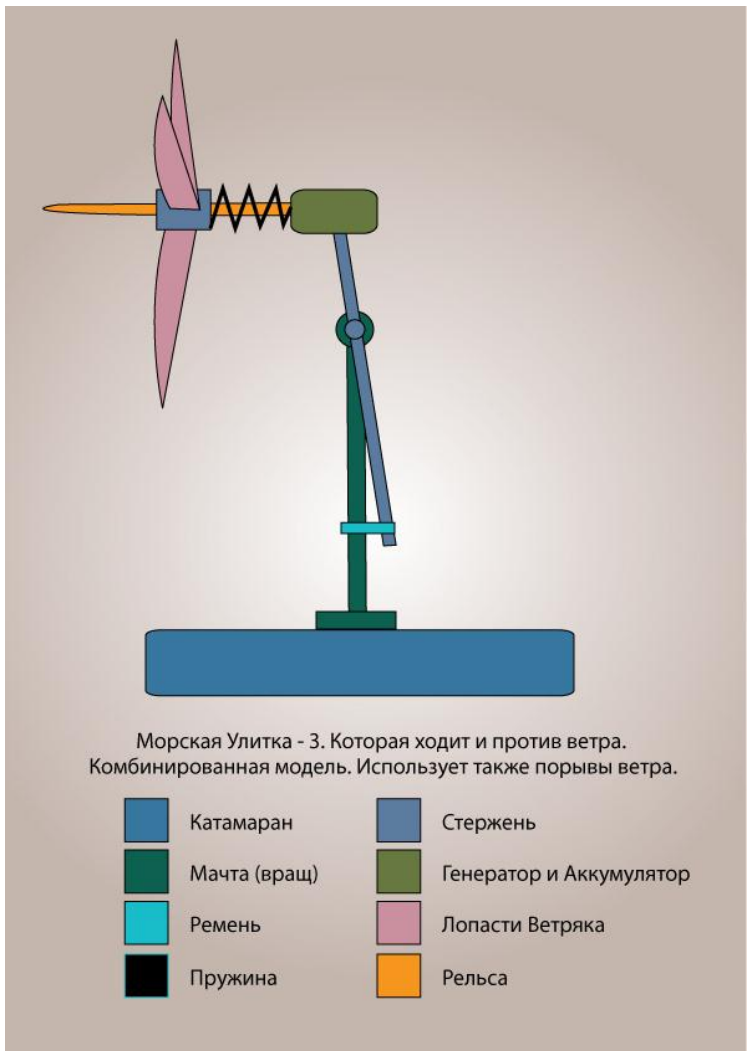
Он состоит из:

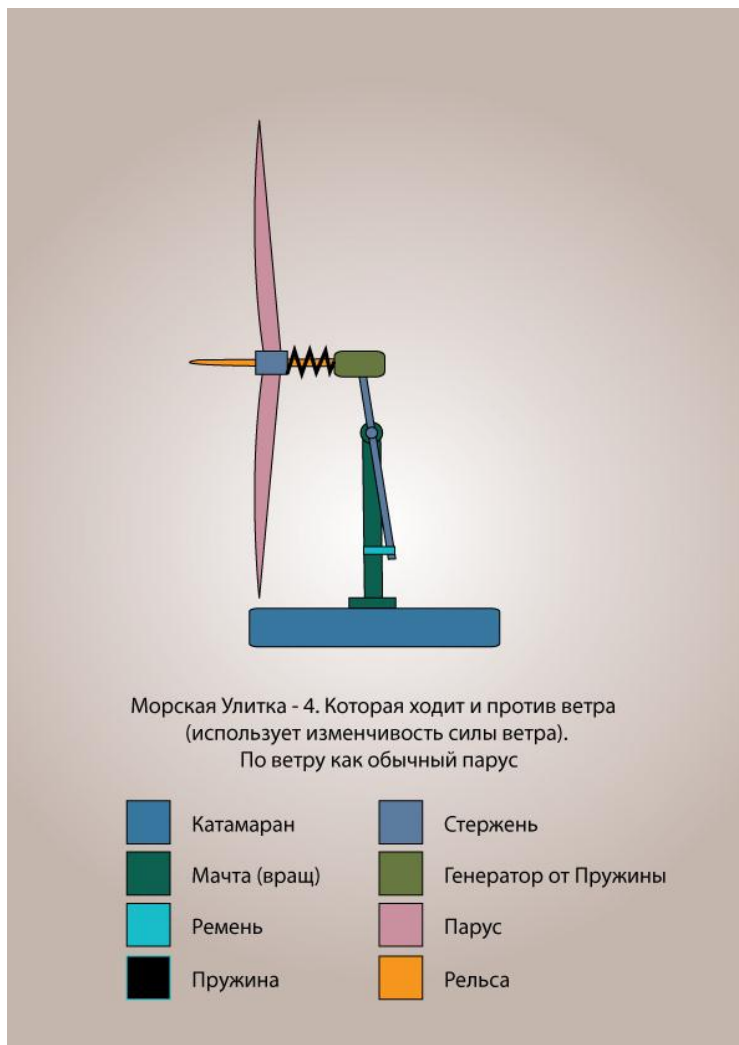
- Платформы, которая вращается когда меняется направление ветра. Ветер давит на Корону, а та вращает платформу и себя; В центре платформы стоит мачта;
- Жесткого паруса (короны, листа), который состоит из костей и обволакивающего материала (полимеры, ткани или др.). Главная кость направлена к центру платформы; У короны есть «уши», которые служат как флюгер;

- Рельсы прикреплены к мачте. Их обычно 3-6 штук. По этим рельсам скользит Корона туда-сюда (от центра и к центру платформы) под влиянием изменения силы ветра (например, на подшипниках);
- Клапаны это специальные места Короны, которые автоматически открываются или закрываются. Они открываются когда Корона упирается в концы рельс (те на них нажимают), тем самым Корона под сильным ветром сначала идет от платформы, а после того как клапаны на некоторое время открываются – идет к ее центру;
- К мачте присобачены любые вещи, которые позволяют изменять движение туда, куда вам нужно. В электричество, по направлению или к двигателям яхты или машины; В качестве аккумулятора движения ветра можно использовать грузы, пружины, резину или пневматические и вакуумные устройства. Все они имеют недостатки или положительные характеристики для разных схем. Груз идеален, так как не изнашивается. Пружина идеальна для легких решений. А вакуумные помпы не так мощны, при этом сложны, но в идеальном исполнении лучше пружин.
- Груз, пружина или вакуумная помпа являются пределом запасаемой энергии. Ветер обычно хаотичен, не постоянен, поэтому груз будет ходить вверх-вниз под ветром. При этом клапаны на парусе также позволяют при превышении предела давления – частично сбрасывать груз вниз – когда на них нажимают наконечники рельс.

НО ВОЗМОЖНЫ И БОЛЕЕ ПРОСТЫЕ И ПРАКТИЧНЫЕ КОНСТРУКЦИИ







4.4 Gandalf. Световая сигарета

Световой ингалятор (для ширяния полезностями) в отличие от электронных сигарет возможно жрет немного больше энергии, но у него есть много плюсов:

- дым не воняет паленой пластмассой;
- нет утечек;
- он прикольное (прямо как из будущего);

Состоит из батареек (или аккумуляторов), светодиодов, линзы, и специальной трубки. На которую надевается присоска (чтобы могли курить разные брезгливые люди).

Трубка прозрачна для потока света (от линзы), и она имеет специфическую форму. Из нее не выливается обратно жидкость, но жидкость можно в нее залить, и при этом при вдыхании подхватывается пар. Форма может быть разной, но как пример:

- внутри она состоит из 3++ конусов по направлению вниз, к линзе; каждый центр каждого конуса немного смещен от других;
- жидкость может спуститься вниз к линзе, но не может обратно, даже если вертеть по всякому трубку;
- при этом стенки трубки также позволяют воздуху подхватывать снизу воздух (пар), имея спиралевидные (и конусо направленные к жидкости) вентиляционные пазы, в которые жидкость не попадает при любом повороте трубки;

Для этого вида трубки -

- вы заливаете жидкость;

- далее надеваете колпачек-присоску;
- вдыхая пар, он будет подхватываться воздухом из вентиляционных пазов;
- если вы будете болтать, шатать и прочее трубку - конусообразные схемы вентиляции и заливки не позволят жидкости выпрыскиваться наружу. Разве что немного;

ps. Я все таки рекомендую использовать заменяемые батарейки (хотя они более громоздкие). Во первых часто дешевле. Во вторых более удобно менять или чинить. Стоимость световой сигареты по сравнению с электронной в 5-10 раз меньше. Но выглядит она чуть больше и более странно.

4.5 Кооперативные Площадки

Если вы создаете софт для создания кооперативных площадок, вы можете его продавать или сдавать в лизинг (аренду) под проценты, а также микшировать. Любая кооперативная площадка это:

- CMS - сайт общения, также новостей, также голосований, схем инспекции и др;
- маленькая банковская система с долговыми облигациями; payment gateways << >> debt << >> debt mar;
- социальное крипто (голосования и прочее) против мошенничества;
- хорошая крипто устойчивость против обычных взломов;
- выплата рекрутерам и диллерам через долговые облигации;
- некий большой проект, который всем нужен, все готовы его создать, но по отдельности никто не сможет;
- создатели софта для кооперативных площадок обычно регламентируют свою прибыль заранее (от 1 до 3 процентов) за разработку и доработку;
- чтобы не заниматься раскруткой и прочим самим они дают право каждому человеку или команде создать свою площадку (за еще 1-3 процентов прибыли), так, чтобы он(и) основал(и) и поддерживал(и) свой проект; лицензия стоит денег и часть прибыли;

Мы, например, будем в дальнейшем разрабатывать gooms, но видимо только на своих площадках (для своих и остальных проектов). Однако код, схожий с gooms, может и продаваться. Rooms будет позволять создавать комнаты (проекты, румократию, долговые, денежные и бартерные схемы).

4.5.1 Пример 1. Стротельство городков и поселков

ПОБЛИЖЕ К ПРИРОДЕ

Даже в Беларуси есть очень много красивых мест. Это и речушки, это и озера и все прочее.

Вместо того чтобы строить возле Минска или сносить здания в центре, для всех желающих поменять или обрести новое место жительства в эко поселках, есть много интересных решений.

Обязательно вовлекайте в первую очередь безработных, бездомных и студентов. Собирать ягоды и грибы в лесу, также пилить и натягивать тросы и все прочее.

НАТЯЖНЫЕ ПЕРЕНОСИМЫЕ КЕМПИНГИ

Напоминают большие палатки. Но не на земле, а привязанные к деревьям (висящие).

К деревьям привязываются каркасы и тент, и в таких натяжных домиках (большой гамак с удобствами) можно жить.

Это идеально для строителей

Это идеально для путешественников

Это идеально и для оборонки (в лесах)

Сами строители могут создавать и обычные поселки из домиков на деревьях. Из дерева, или углепластика с легкими материалами и удобствами.

ДЕШЕВЫЕ ЭКО ПОСЕЛКИ

Если группа ученых, программистов, строителей и рабочих, дизайнеров и других профессий захочет жить поближе к природе, но с уютом:

- . чтобы не тянуть провода хрен знает откуда - вы просто ставите рычаги и световые панельки с запасом. Коли нет света днем - все в облаках - наверняка будет ветер. А ночью обычно электричество юзают в десятки раз меньше (но нужны и аккумуляторы);
- . все таки проводится дорога. может и не асфальт, но как захотят;
- . сначала по мере строительства располагается кемпинг из натяжных домов;
- . строители и дизайнеры живут в натяжных поселках и строят обычные;
- . чтобы оптимизировать - это пишется сайт который ищет желающих и тех кто может работать. При этом возможно что человек не имея средств получит квартиру, потому что построит еще 4. Это адская экономия;
- . в идеале там же на форуме все люди голосуют и принимают новые решения, по мере необходимостей покупают все нужно (за будущее жилье). Денежные отношения (сборы) отсутствуют, кроме как купить землю, оборудование, материалы и прочее;

ФОРУМ ПРОЕКТА. БОЛЕЕ ПОДРОБНО (rooms позволяет создавать комнаты под проекты)

- . существует подобие банковской системы. Те у кого есть деньги смогут их всегда вложить в проект под разумные проекты;
- . те у кого стабильные большие зарплаты но нет капитала на покупку квартиры - смогут арендовать. Но это только IT и все остальные удаленные работы; также могут взять (в аренду или выкуп) под ссуду;
- . те кто хочет квартиру не имея денег - могут помогать проектировать и строить их (за будущую квартиру или за зарплату);

ДЛЯ СТУДЕНТОВ. ОЧЕНЬ ДЕШЕВО

- . с сегодняшнего дня ищите людей которым нужно эко жилье по крайне низкой цене. За их деньги вы покупаете землю (территорию). Например на оз. Вишнеское, возле Браслав или где угодно;
- . собираетесь. дожидаетесь Апрель месяц; С апреля по экзамены вы закупаете все необходимое;
- . после экзаменов вы уходите в леса с палатками, инструментами и запасами еды, гаджетами и прочее;
- . вместо рычага можно использовать деревья. Вы натягиваете трос на верхушку дерева, там привязываете. Также трос будет проскальзывать по двум колесам, прикрепленным внизу (на других деревьях). Это и электричество, и ветро-пилорама.
- . там за полгода все вместе строите из древесины домики на деревьях или обычные;

ВАЖНО!!!

Когда вы уходите на природу, вам в любом случае понадобятся:

- . медики и все кто разбираются в растительности;
- . адаптогены (против простуд) - чеснок, лук, корица и другие;
- . витамины в лесу растут начиная с июня месяца. до этого нужно их купить;
- . противоядия;
- . защита от клещей - во первых одежда или накидки, укрывающие вас от них когда вы в массиве. но также мед препараты для случаев укуса; В любом случае не пренебрегайте одеждой и накидками. Энцефалия и менингит мучают человека всю жизнь;
- . ноутбук;

- . электрогенератор, который будет работать от деревьев (трос);
- . компакты со всеми необходимыми знаниями;
- . интернет через мобилку, если это возможно. Ускоряет кооперацию между вами и теми кто вне стройки. Также больше комфорта;

ЧТО ДАЛЬШЕ?

- . дальше вы сможете продавать домики;
- . сдавать в аренду;
- . покупать новые территории и материалы;
- . зарабатывать;
- . когда и если территория будет больше - вы можете построить свою авто (робо) зеленую ферму;
- . и когда денюшек станет побольше - построить рычаги и купить светопанельки;

4.6 Холодильник и Тепловая Помпа

Вакуумный Холодильник

Этот вид холодильника жрет меньше энергии. И он разумен для компактных решений. При этом он куда экологичнее и безопаснее. Единственный его минус, что он вынужден каждый раз впускать воздух при загрузке и разгрузке еды. Именно эти два акта - и жрут энергию. При этом частично подогревают продукты.

Однако я многоуверен что рыночный сегмент огромен. Это и огромные камеры долгого хранения. Это и малые камеры, когда загрузка и разгрузка не такая частая. Для медицины это огромный плюс, потому что камеры позволяют создавать и хранить новые виды лекарств, которые очень часто могут быть эффективнее аналогов (например, выжимка сока яблок с молоком, которая применяется против запоров). Для обычных домов - это безопасность и энергосбережение (если, конечно, не закладывать и доставать продукты постоянно). Для огромных камер долгого хранения - вообще идеально.

Как устроен?

Чтобы найти идеальные решения, увы, понадобятся капиталы и связи с научными лабораториями планеты. Обычно из камеры откачивается воздух, далее металлы отдают тепло от продуктов на специальную схему. Она основывается на преобразованиях инфракрасного спектра (тепла) в визуальный. Это может быть ступенчатая или прямая система, когда сама камера, откачав воздух, начнет выделять свет наружу. Думаю, это вполне возможно. Потому что многие вещества (например, фосфор, или ступенчатые системы которые присущи многим подводным животным) от тепла начинают светиться. При этом всегда можно создавать лестницу из преобразований диапазонов излучения.

Короче такая камера, нагреваясь изнутри от продуктов - отбрасывает тепло (но уже в виде обычного света) подальше от себя...

Да. Еще. Когда происходит загрузка и выгрузка продукта, камера плавно впускает в себя воздух снаружи, далее открывает дверь. И позже, когда дверь захлопнут, она вновь откачивает воздух.

Электроэнергия нужна только для откачки воздуха. Однако при желании можно заменить все это дело механикой. И тогда вакуумная камера вообще не будет нуждаться в электроэнергии, что идеально для путешествий, для деревень, эко поселков и всего прочего.

Для путешественников это может быть небольшой закрытый стакан. Дергая за нитку с кольцом, он выкачивает воздух, а далее волшебный стакан все делает сам, откачивает тепло наружу.

Как именно устроена "лестница"? не знаю. Но например если положить газовую лампу в микроволновку - она будет светиться. Тепловизор преобразует низкий спектр (поглощая) до визуального (но он активный).

Действие лазеров аналогично (они поглощают энергию и выплескивают ее в струю). Но тут нужно нечто микро. При этом в более низком энергетическом диапазоне, чем мы живем. При этом, наверняка понадобятся и ступени преобразований. Это действительно адский труд для ученых. Но я наверняка убежден что "закон" термодинамики - это сугубо для простейших моделей. Ведь и обратная механика - когда корабли могут ходить против ветра - отнюдь не выдумка.

Энерго Помпа

Преобразуя тепловую энтропию (хаос движения в разные стороны) в одно направление, как это делают лазеры, вполне возможно построить энерго помпу (то есть батарейку) на (ступенчатой) лазерной системе, которая работает от мизерного инфраспектра. Не думаю, что в ближайшее время они будут дешевыми. При этом они отнюдь не вечны, так как (микро)лазеры это и дорого и не долговечно. То есть стоимость за энергию она не известна. Это все исследования на будущее. Но вот для путешественников это идеально.

Переломление

Полная теория переломления излучений - это именно то, что нужно для поиска состава этих лазеров в помпе. Захватывая в геометрический капкан тепло, они будут его накапливать, а далее выплескивать в струю. И, судя по всему, для того чтобы ее найти (если ее пока не существует), нужно куда осторожнее продумать Теории Всего. Потому что все они оказались не верными. Почему? Потому что все они базировались на "законах", которые наблюдались для макромира, и все теории расширялись на основе весьма и весьма далеких друг от друга допущений. Нужно больше наблюдать за нано миром. Описывать его куда более точнее. При этом лишь позже - дать гридам возможность находить хоть какие закономерности. Которые и послужат для рождения новых семейств Теорий Всего (и которые все равно радикально изменятся через 5 лет).

Если наша Планета это кусок Солнца, но примороженный через некоторое время... Все что мы увидим в микромире - это отнюдь не атомы и молекулы и все остальное. Нет. Это пятна на наших микроскопах. Пятна, которые очень часто разные. Пятна, у которых отсутствует стандарт. Чем бы вы не меряли - будучи часть реальности - оно реагирует на исследуемые вещества так как хочет. И если вы будете мерять другим - все будет по другому.

Целые числа, присущие прошлому тысячелетию - это, увы, липа. Мы живем не в целочисленной Вселенной, но во Вселенной вещественных цифр, состоящей из бесконечности игр и образований, и при этом не имеющих ничего истинно постоянного. Но, чем больше новых находок в науке будет сделано, тем точнее станет представление о реальности. Теория Всего не будет дописана до конца никогда. Но ее поиски - это именно то, что будет работать на людей лучше, практичнее, расширяя свободы и эффективность нашей жизни.

Единственный минус. Зло. Зло в людях. Ибо Белая Корона - Корона Люцифера - помогает Всем, в том числе и Злу.

5 🌱🌿 Зеленая Корона



Она же Корона Жизни. Она же Корона Природы. Она же Корона Здоровья. Она же Корона Счастья. Тот, кто ее Нацепит себе и другим на Голову - всегда будет Счастливым.

5.1 Green Crown

Это сборник новых (но не проверенных) идей, которые, возможно, имеют большую эффективность чем обычные зеленые технологии для тех или иных регионов.

Эффективность "Умной Кнопки" (F)AGRE которая сама может заполнить всю планету ветряками, рычагами (Гренландия), световой энергетикой и волноборниками, также иными зелеными - на порядок выше чем атом, сжигание нефти и угля.

И нефть, и уголь - это материалы будущего, а не топливо. Эры Реальной Безопасности, Углерода и Гуманного Ума. Из них будут созданы сверх дешевые сверх материалы, и которые способны дать Экономике Планеты еще дополнительные 80-120 триллионов евро за год.

5.1.1 Global Profit

(F)AGRE это huge (ограниченная по планете) крайне дешевая энергия, раз в 10 дешевле атомной. Она рождает каждый год прирост нового рынка на 3-10 новых триллионов евро за год. И если криминал и военщина планеты не узурпируют власть на ней, и дадут шанс новым технологиям - то через 5-10 лет ВВП планеты будет в 1.5-3 раза выше. Принося планете дополнительных 40-200 триллионов евро за год.

- сверхдешевые сверхматериалы. Технические алмазы. Углепластик. Нанотрубки и Фуллерены. Многие иные сверхматериалы, при изготовлении которых нужна большая энергия. Они станут гораздо доступнее;
- другая промышленность станет быстрее развиваться и будет дешевле и качественней; При этом расширения, новые рабочие места - станут нормой. Если военщина и (гос)криминал найдут свой профит в иных играх, и не будут мешать зеленому прогрессу; Например, будут ему помогать;
- бурный рост зеленой промышленности может позволить воплотить проект Lemon Vox, который даст многим странам планеты огромный шанс вылезти из экономического болота. Кроме этого Lemon Vox (если его реализуют США и ЕС для всей планеты) позволит списать их госдолг на десятки триллионов евро. В то время как сейчас планета Покупателей на грани умирания, и промышленность не может найти их, воплотив Lemon Vox по всей планете - можно будет играть дальше. Не тусую колоду карты, не собирая их вместе - нет новых игр. (F)AGRE же печатает новые игровые карты;

- Lemon Vox кроме поддержки Планеты Покупателей - косвенно поддерживает очень многие новаторские работы на планете. Это бурный рост айтишников, дизайнеров и архитекторов, которые уже смогут (имея по 6 евро каждый день в подарок) абстрагироваться от нервозности, у них появится время на обучение и лекарства, и они начнут творить куда лучше и по крупному; Появление еще 2-5 миллиона миллионеров по планете - это вполне реально. Отсюда и развитие рынка, который будет рассчитан на rich профиль. Автопром, яхты, недвижимость и все прочее;

5.1.2 Энергетика low(no) pain

На данный момент никто не может ни утверждать, ни опровергнуть утверждение о том, что боль и электроэнергия очень тесно связаны (по крайней мере для внешних наблюдений). Йоши разрабатывал решения по двум направлениям:

- no-voltage: передача энергии через световые потоки, не использовать электричество вообще;
- low-voltage: передача энергии через любые возможные каналы, но не использовать электроэнергию более чем 2 вольта в точках боли.

Жесткий отказ от развития гуманной энергетики и гуманной кулинарии является маркером невозможности человечеством отказываться от садизма, фактически указывает на полную коррупцию всех властей всей планеты. Лаборатории URW в том числе занимаются оплатой поиска хороших материалов и решений и распространением технологий в бизнес структуры.

5.1.2.1 No-voltage (световая)

No-voltage светоэнергетика- это крайнеинтересныйпроект неиспользоватьболь ИЕМ. **Выпросто направляетесвет тудакудахотите. И, кажется, человечествоблизко квозможностям реализации.**Нерешенные вопросы:

- материалыдлясверхзеркал.
- материалыдлясверхлазера. Вполневозможно снахождениемматериаловдлясверхзеркалпоявятся и сверхлазеры. КПД современных лазеров невысокое, инепревыхает30-50%;

No-voltage энергетикапотенциальноболееэкономная, безопаснаяи удобнаячемсовременная. Однако стоимость сверхрешений на сегодняшний день огромна. Необходимо много исследовать. Также она гуманна по ИЕМ.

5.1.2.1.1 Источники света

5.1.2.1.1.1 Магма

Использование магмы в любом случае не должно происходить вблизи от населенных пунктов.

Сначала роется транспортный тоннель под ~20 градусов вниз, не достигая магмы. Затем строится площадка - сеть горизонтальных тоннелей - и туда устанавливается оборудование. Далее от площадки роются тоннели вглубь и через них опускаются светокolleкторы-подлодки. Плотность вхождения в магму должна быть минимальной, при этом вход тоннелей в магму должен быть очень прочным. Каждая подлодка, питаемая светом от магмы, может уходить вглубь с помощью лопастей, и передает по оптоволокну светопотоки наверх.

5.1.2.1.1.2 Дневное освещение

Пластины из оптоволокну объединяют светопотоки и перенаправляют в трубы.

5.1.2.1.1.3 Топливо

Горение топлива сразу преобразуется в освещение и направляется в трубы. Возможен холодный синтез или микроргорение и др.

5.1.2.1.1.4 Активность стратосферы

Притягивание молний и транспортирование их в светотоннели, а далее в светолоушки.

5.1.2.1.1.5 Движение

Для использования движения рек, отливов и приливов, также воздушных потоков нужно найти некие материалы, которые при стягивании или отталкивании начинают светиться.

5.1.2.1.2 Коллекторы света

5.1.2.1.2.1 Лазеры большого диапазона с большим КПД

Для светоэнергетики в вакуумных тоннелях совсем не необходимы именно лазеры одного диапазона. Это может быть нечто иное, которое фонит в разных диапазонах, главное чтобы КПД было большим. Да, свет будет немного сужаться и расширяться по потоку, но это не критично.

Вполне возможно что появятся некие помеси лазеров и световых ламп (которые питаются от света). И где КПД будет позволять - там вполне возможно строить экологические поселения возле световых панелей.

Но, думаю, ближайшие 50 лет световая энергетика не будет применяться для крупных объектов. Технологии пока что не те.

5.1.2.1.2.1.1 Сфера Йоши

Возможная конструкция лазера или лампы с повышенным КПД:

- все что внутри обволакивается сверхзеркалами с откачкой воздуха. Расстояние сверхзеркал до внутреннего лазера максимально, но по расчетам светопоток в любом случае не должен уходить за линию освещения внутреннего лазера;
- внутри находится обычный лазер из компонентных материалов или из разных блоков (несколько лазеров в одном), который поглощает весь спектр. На теле лазера могут находиться разные по умному подобранные пятна разных специальных материалов, которые преобразуют диапазоны излучения; Кроме этого возможны лазеры из разных блоков;
- на лазер подается светопоток, при этом вероятность отражения от твердого вещества должна быть минимальной. Поэтому расстояние от поглотителя до сверхзеркал и максимально.

Т.е. помимо входящего потока через мизерную дыру, внутри сверхзеркального (во-внутрь) шара находятся разные блоки лазера, который в идеале должен поглощать весь спектр. При этом полужеркало на выходе и зеркало сзади и создают новый поток, уходящий в вакуумную трубу.

Но для безвольтажной энергетике совсем не обязательно чтобы диапазон нового потока был узким. Поэтому поводов для фантазии должно хватать.

5.1.2.1.3 Ловушки света

Это нерешенный вопрос. Например если использовать распад и синтез воды в замкнутом пространстве, то КПД не большое. Но подбор хороших материалов может помочь создавать ловушки для светопотоков. Ловушки также используются при аварийных ситуациях. В них отводится поток света если одно из звеньев нарушено. Также можно блокировать светопотоки в самом корне - это светоэлектроника, когда, например, излишняя освещенность у датчиков мгновенно перекроет корень.

5.1.2.1.4 Транспорт света

5.1.2.1.4.1 Перегибы

5.1.2.1.4.1.1 Сверхзеркала

5.1.2.1.4.1.2 Лазеры с большим КПД

5.1.2.1.4.1.3 Оптоволокно

Оптоволокно обычно используется на конечных участках разделения светопотоков

5.1.2.1.4.2 Вакуумные трубы

Созданные из самых дешевых но прочных материалов, вакуумные трубы изолируют светопотоки от птиц и других животных. Обычно длина каждой трубы около 5-10 км. Далее происходит перегиб светопотока с помощью зеркала или лазера с сверхвысоким КПД.

5.1.2.1.5 Использование

5.1.2.1.5.1 Свет-нагрев

5.1.2.1.5.2 Свет-освещение

5.1.2.1.5.3 Свет-движение

Паровая, водно-спиртовая и иные двигатели.

5.1.2.1.6 Безопасность и риски

К сожалению многие фирмы ради экономии своих средств могут пренебрегать нормами безопасности, и да, будут утечки. В этом случае могут погибнуть даже люди, находящиеся возле крупно-поточкового тоннеля.

С другой стороны, если государство регламентирует и обязывает светозенергетические фирмы к реальным шагам в безопасности - подобных инцидентов будет куда меньше чем при аварийности с обычной электроэнергетикой. Во первых, шторм, ураган, торнадо или грозы - не страшны тоннелям, зарытым на 5-10 метров вниз. Во вторых, диверсии против световой энергетике по цене гораздо больше стоят нежели бросить металлическую палку поверх 2х проводов.

5.1.2.1.6.1 Штекеры

Штекер и блокировка потока необходимы для безопасности и защиты от детей. Штекер имеет форму Г с полужеркалом на перегибе, при этом только когда исходящий малый световой сигнал отражается в обратную сторону, происходит полный контакт (иначе он заблокирован).

5.1.2.1.6.2 Перегиб

Если датчики сообщают о поломке на том или ином сегменте, необходимо перенаправить светопоток из предыдущего сегмента в некий безопасный тоннель. Перенаправление может обогревать или раскладывать воду на H₂ и O₂ и т.д. Для перенаправления могут применяться различные способы, как:

- подставить сверхзеркало и направить поток в тоннель;
- повернуть лазер и направить поток в тоннель;
- подсунуть лазер и направить поток в тоннель;
- др.

5.1.2.1.6.3 Аварийные тоннели

5.1.2.1.6.4 Датчики

Датчики или блокируют корень (используется децентрализованная система датчиков), затем выводят световые потоки в аварийные тоннели (что менее безопасно).

5.1.2.1.6.4.1 Звуковые датчики

Думаю они тоже не мешают. Гул или звук в вакуумной трубе уже указывает на то, что сверху экскаватор вне плана копает землю.

5.1.2.1.6.4.2 Воздух в тоннеле

Воздух в тоннеле, также падение обратного (вакуумного) давления - все это указывает на то что в тоннеле авария.

5.1.2.1.6.4.3 Освещенность в тоннеле

Если световой поток не естественно разрастается (вширь), то много датчики на это укажут, тем самым, блокируя корень, не позволят потоку повредить тоннель или другое оборудование.

5.1.2.1.6.4.4 Перегрев сверхлазеров

5.1.2.1.6.4.5 Перегрев сверхзеркал

Тепловые датчики располагаются на обратной стороне сверхзеркал. Если материал сверхзеркал не выдерживает, наверняка происходит нагрев самого зеркала.

5.1.2.1.6.4.6 Другие

были какие-то еще, не помню...

5.1.2.2 Low-voltage

Low-voltage энергетика - это крайне сложный проект использовать минимальную боль ИФ. В отличие от световой и обычной она не рентабельна, крайне тяжела для сборки, малоэффективна, при этом гипотез и формул ИФ и ИФХ может быть очень много. Согласно современным измерениям, потенциал действия в ион-каналах ~110 милливольт (изменяется от -70 до +30). Однако суммарные потенциалы солитонов мозга человека могут достигать и 60 вольт. Low-voltage по хорошему должна оперировать энергиями, не превышающими боль человека. Если боль человека сопоставима с общей суммарной активностью некоторых отсеков его мозга, возможно, энергетика 20 вольт будет гуманна. Если боль человека сопоставима с активностью ион-каналов или их альянсов - то энергетика 0.5 вольт уже является садизмом, а ниже этого значения она вообще невозможна (потери при электропередаче).

В любом случае переход на экопоселки (low-voltage) и безвольтажные решения для будущего - будут менее болезненны для неживой природы IPHEM(x) и IPHF(x)

5.1.3 (F)AGRE. (Full) Automated Green Robo Energetics



FAGRE нужен не только для зеленого прогресса (так как цена на энергию будет в 10 раз ниже нефти и угля и прочее). Он также нужен и для освоения Космоса, когда это возможно, чтобы экономить другое топливо. Спутники планет - им нужны световые решения. Планеты с атмосферами - будут использовать ветра. Развернув с помощью нескольких десятков маленьких реакторов "Улей" первую робофабрику, они далее начинают добывать ресурсы и из них создавать световые панели или ветряки.

Это позволяет перенести производство гигантских космо кораблей и необходимых cosmo tools на легкие Спутники (Ио, Европа, Ганнимед и др.). Это новый вид цивилизации... правда.. унылый..... кроме digital arts. Но шансов выжить для Человечества и другой life forms при коллапсе Солнца куда больше. При этом шансов разрулить проблемы ЭО тоже больше. И при этом знаний также.

5.1.3.1 Морская Пасека

МОРСКАЯ ПАСЕКА

Стоимость первого варианта (первой фабрики) около 10 млн евро. Для разных видов морской пасеки все по разному. Вы клепаете поплавки-платформы (Лотусы), надеваете на них энергогенераторы.

Для якорной (заземленной) системы электрогенераторы на поплавках будут работать эффективнее, однако их устройство отличное от удочной и баржевой систем. В этом случае пасека никогда никуда не уплывает, все время присобачена к одному и тому же месту, при этом если вам придется ее переносить (чтобы не мешать новым судовым рейсам), вам понадобятся и корабли, поднимающие и устанавливающие заново платформы. Эта система самая эффективная (из пасек), но рассчитана на постоянное место жительства.

Для удочной (прибереговой) системы поплавки не так эффективны, но ее очень удобно переносить с одного места берега на другой. В этом случае поплавки плавают, и их можно вытащить на берег, и закинуть в море в любой момент. Обычно такую систему ставят в тех местах, где судоходство не развито, или опасно (запрещено).

Для баржевой системы поплавков, пасека плавает в любой части морей, саму пасеку перетаскивают по морю минибаржи (робо), которые в любой момент меняют локацию пасеки. Робобаржевые пасеки могут быть огромными и находиться далеко далеко в открытом море (океане). Но эффективность немного меньше чем у якорных.

И удочная и баржевая система также могут иметь систему грузов к поплавкам (чтобы увеличивать КПД электрогенераторов). Но в этом случае уменьшается удобство передислокации пасек.

БЕЗОПАСНОСТЬ

В любом случае в темные времена суток нужно будет оповещать проходящие мимо суда. Это все таки подсветка, но умная, с эхолотами и др., также много центральная (много подстрахованная) система безопасности, чтобы снизить расход энергии на освещение.

5.1.3.2 Ветряки и Рычаги

ВЕТРЯКИ (F)AGRE

Ветряки могут быть разной формы под разный климат и разные ветра. Про них все все знают, поэтому речь будет про Рычаги, новый вид "ветряков".

РЫЧАГИ (F)AGRE

Рычаги работают на изменении силы ветра, а не на силе ветра. Они нужны там где обычные лопастные ветряки не выдерживают силу ветра, потому что гораздо прочнее. И если климат хаотичен, не постоянен, наполнен изменчивым ветром, значит имеет смысл. Например, в Гренландии, или иных зонах возле Океанов (во время штормов, бурь и др.).

5.1.3.3 Световая

Эти три решения снизят стоимость солнечной энергии в 2-10 раз:

- использовать наращиваемую на элемент сверх дешевую (пластиковую) фокусировку (как линза) для экономии дорогих поглощающих материалов; Это треугольники, квадраты и прочее;
- использовать "пианино дождя";
- (F)AGRE; попытаться автоматизировать все что автоматизируется и экономно для сверх проектов, но прежде создать свою банковскую структуру (для большого роста); Это вопросы к "Короне Фиалок";

Кроме этого возможна Световая (F)AGRE, в которой используются пластины, которые фокусируют солнечные лучи на вакуумные печи. Геометрическая прогрессия подобных минифабрик способна даже озеленять пустыни, наполняя их индустриальными, жилищными и сельскохозяйственными объектами до бесконечности с помощью нажатия "Умной Кнопки". Эта логика тесно связана с no voltage (no pain IPHEM) световой энергетикой.

5.1.3.4 (F)AGRE

(F)AGRE, (Full) Automated Green Robo Energetis.

Или же (П)АЗРЭ, (Полностью) Автоматизированная Зеленая Робо Энергетика.

Идеи, которые, если начнут окупаться, будут приносить десятки триллионов евро за год. Но, перед тем как это произойдет, придется много экспериментировать и думать. Современные знания о природе крайне малы, поэтому именно эксперименты, а не мат теории прошлого, дадут лучшие решения.

Логика (полной) автоматизации расширения игры. Ведь помимо лотусов, рычагов и оптопластин - вам придется (для продажности) минимизировать цену за установку.

Поэтому FAGRE это не только завод производящий ветряки или лотусы или пластины - но также он производит роботов, которые занимаются установкой и починкой транспорта энергии.

Так как сегодня лишь единицы могут позволить себе подобные начинания, всегда лучше посмотреть каталоги (будущих) партнеров среди айтишников, робоиндустрии, промышленной индустрии, ученых и зеленых лабораторий и взять их в долю. Ведь выигрывает та игра, чтобы ее начала покрупному, сговорившись со всеми, а не та, которая жадничала и воевала против всех. Это - искусство того, как находить порядочных людей на планете.

КАК ПРИМЕР

Ветряки могут быть разной формы под разный климат и разные ветра. Обычно AI любой фабрика FAGRE уже заранее знает про то куда и как и что ставить. Фабрика создает модули (чтобы роботы

ихмогли менять). Всесборки, и ветряков, и машин, и роботов, и новых мини-фабрик - это модули, которые собираются и чинятся (заменой модулей) другими роботами.

Как пример....

- ветряки, которые на робомашине устанавливаются вертикально из горизонтали
- робомашин, которые отвозят ветряки на место
- робомашин, которые отвозят линии электропередач на место
- роботы, которые чинят (меняют модули) электропередачи
- роботы, которые чинят (меняют модули) ветряки
- роботы, которые создают роботов
- системы, которые создают вакуумные печи (например, чтобы из нефтяного пека получить углеродный материал)
- все в таком духе.....

Для того чтобы разработать (F)AGRE, нужно около 300 хороших инженеров. И общий стартовый капитал на них около 300 млн евро. Также придется разработать AI (он будет проще, но ненамного чем интеллект авто такси) - еще 200 млн евро. Плюс первая фабрика, тестирования, новые циклы инженерных и конструкторских работ, отладка ПО (думаю, еще 500 млн евро). Итого 1++ млрд евро. Но он окупается если...

- если государство входит в долю и дарит под (F)AGRE очень огромные территории;
- если (F)AGRE меняет ветряки на нефть, чтобы снизить стоимость углерода;

5.1.3.4.1 (Полная) автоматизация

Прежде всего - нужна большая кооперация разных фирм разного профиля. Это один проект. Но не одна фирма. Это сотни фирм, больших и маленьких, которые дружат ради (F)AGRE.

Без нее будет невозможно создать вирусное распространение (F)AGRE. Это всегда оговоренный дележ прибыли заранее. Кооперация всех химиков, инженеров, программистов и изобретателей, также экологов и др. Однако именно самокопирование и слияние в один проект делают ряд налоговых и технических преимуществ:

- многие государства за часть прибыли войдут в долю и подарят земли под проект;
- можно менять нефть на будущие ветряки, не имея ни гроша;
- сам проект, если за ним стоят стоящие игроки - может фигурировать как банковская система с огромным запасом окупаемости; Это значит что те у кого есть что предложить - уже могут создать альянс (со всеми необходимыми) и оформить себя как "Международный Банк Зеленого Прогресса";
- соединяя инженеров и других специалистов - вы найдете куда более умные и дешевые решения, которые работают быстрее, дешевле и эффективнее; Но основной приоритет - скорость (для геом прогрессии);
- в то время как без подобного слияния людям приходится делать меру между скоростью и стоимостью работ, здесь будет превалировать именно "вирусная" тактика (геом прогрессия) и повышенная (раза в 3) скорость развертывания (F)AGRE. Так как все остальные плюсы это позволяют сделать;
- первыми начнут выигрывать и наступать те, кто быстрее подружился. Неважно какую часть работ вы делаете - важно насколько честно вы поделили прибыль заранее, также подключение инвесторов, возможно правительств и прочее.

5.1.3.4.1.1 Искусственный Интеллект

Код всех автономных работ. Он не в одном пакете, а его для каждого робота, машины, фабрик, печей и прочее предоставляют миллионы разных программистов и фирм.

Он будет не намного сложнее кода автономного такси, многие его части гораздо легче писать. Поэтому, сдружившись с автопромом, Google и другими гигантами - будет очень просто действовать дальше. С этих пор вы предполагаете, что любым модулем, роботами и фабриками управляет AI, и люди вообще не нужны (кроме первых работ). Единственное - дать роботам и модулям технические возможности строить геом зелэнерго прогрессию по планете.

Многие выберут ветер. Другие выберут свет. Третьи выберут море и океаны.

5.1.3.4.1.2 Фабрика Фабрик

5.1.3.4.1.2.1 Изготовитель Печей

5.1.3.4.1.2.2 Изготовитель Ткачей

5.1.3.4.1.2.3 РобоРука >> РобоРука

5.1.3.4.1.2.4 Изготовитель Фундаментов

5.1.3.4.1.2.5 Изготовитель Коробок

Коробка это модуль-цех-гараж, у которого заранее проектируются дыры для связи с другими гаражными цехами. Коробки бывают маленькие, большие и огромные. Обычно важна скорость установки (инсталляции). Поэтому очень часто можно пренебрегать другими характеристиками, связанными с заводами. Он может быть из металлов. Или из углепластиковых стержней и полимеров (тент). Когда AI заставит необходимую площадь коробками разного размера и высоты, к ним сами приедут изготавливающие модули. Которые будут работать на новом заводе.

Коробки изготавливаются на Заводе Коробок. Там есть углепластиковая печь, также пошивщик каркасов, также он натягивает тенты. Далее коробка сама (на тележке) уезжает на новое место. Завод Коробок может быть и частью Другой Фабрики.

5.1.3.4.1.3 Автономные Мини Фабрики

5.1.3.4.1.3.1 Модульность

5.1.3.4.1.3.2 Печь

нефтяной пек >> углепластик

5.1.3.4.1.3.3 Ткач рычагов

5.1.3.4.1.3.4 Ткач роботов

5.1.3.4.1.3.5 Ткач тележек

5.1.3.4.1.3.6 Кука

5.1.3.4.1.3.7 Автотележки

5.1.3.4.1.3.8 Автопогрузчики

5.1.3.4.1.4 Инсталляция

5.1.3.4.1.5 Ремонт

5.1.3.4.1.5.1 Столбики

Столбики, по которым робот сможет залезть и отремонтировать сломанную проводку. Кроме этого они должны очень быстро и легко устанавливаться и перевозиться. Это принципы "привез-поставил-ушел", также "приехал-перевез-поставил-ушел".

5.1.3.4.1.5.2 Ремонтные роботы

5.1.3.4.2 FAGRE "Ветер"

5.1.3.4.2.1 Рычаг

Рычаг это альтернатива обычным ветрякам. Он идеален для сильного порывистого ветра. Он неопробован, но, вполне возможно, он имеет смысл для тех территорий, где ветер не постоянен, но сильный. FAGRE для рычагов такое же как и для обычных винтовых ветряков, но рычаги перевозить, изготавливать, устанавливать и чинить гораздо проще чем вертушки. Хотя КПД возможно и меньше, особенно для зон постоянных ветров, рычаги могут окупиться большей прочностью (надежностью), также дешевой поддержкой и инсталляции.

При переменном ветре рычаг работает идеально, так как ветер меняет направление платформы (через уши и парус), плюс сам парус постоянно выдает движение на электрогенератор.

Основная проблема рычагов - ветер постоянной силы и направления.

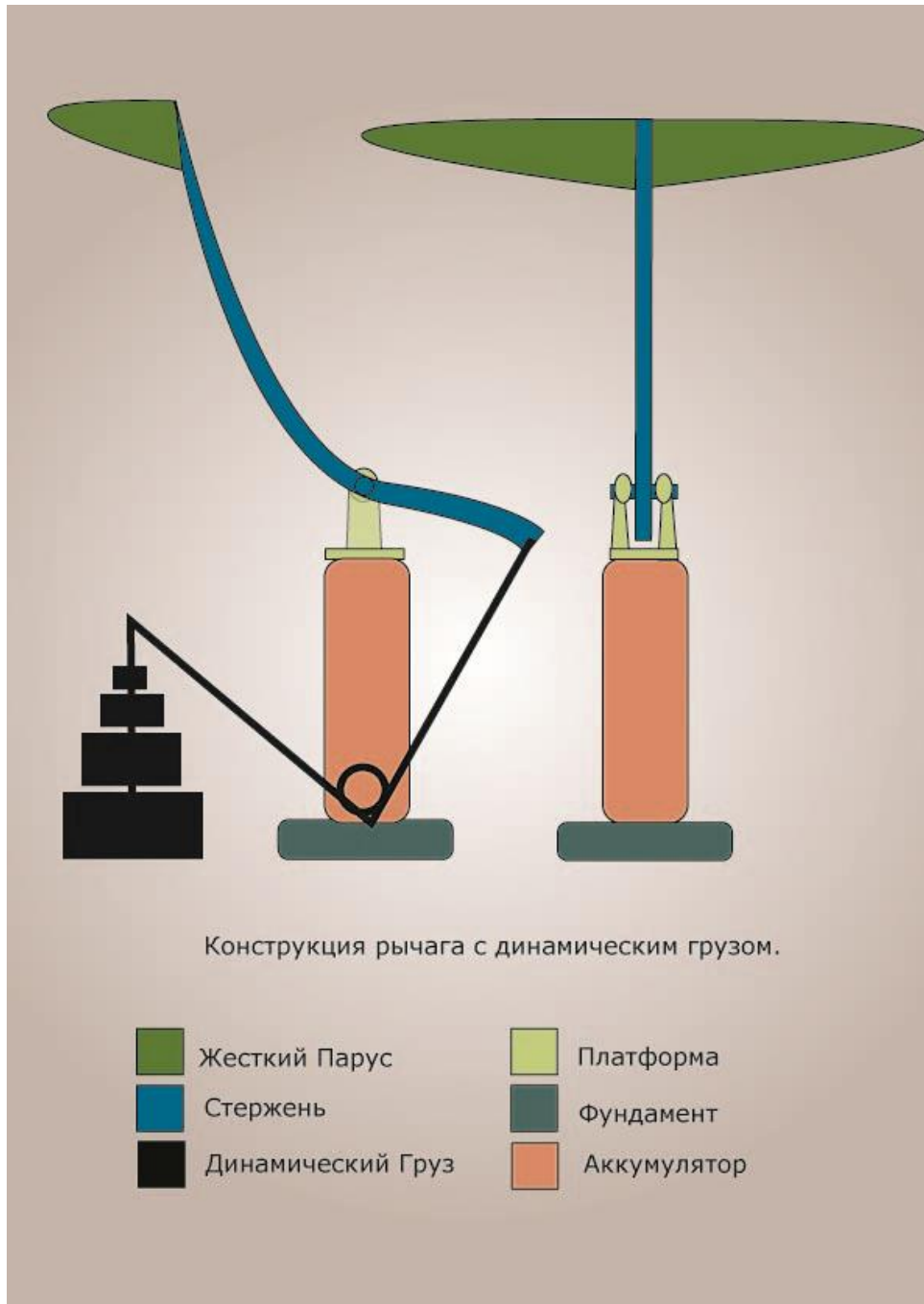
Хотя совсем постоянного ветра не существует, эту проблему иногда можно решать формами ушей и крыльев, которые имеют ассиметрии, углы, волосы, дыры и др. разной жесткости. Такое решение будет елозить рычаг на малой траектории даже при идеально "постоянном" ветре.

Кроме этого решения можно использовать динамическую нагрузку. Когда помимо груза (или системы грузов), электрогенератор будет работать на не постоянной мощности, а автопереключаемой, хаотичной, что и будет колебать сам парус из одного состояния в другое.

Система динамических грузов рассчитана на пассаты не продолжительного времени. Это когда дополнительные грузы (или системы пружин, вакуумных помп, резины и др. накопителей движения) автоматически подключаются при замирании рычага на месте. Но это не самое умное решение, потому что оно громоздко, и большой выгоды в КПД не дает.

Все так лучше использовать угловатость и ассиметрию паруса и ушей, а также их разную жесткость (чтобы они по разному проскакивали под ветром), также системы умных хаотических дыр, которые под ветром сами иногда открываются или закрываются. И, кроме этого, сам электрогенератор будет иногда (при замирании рычага) переходить с одной мощности на другую.

Рычаг состоит из фундамента, на котором вращается платформа, питающая электрогенератор и имеющая флюгера-уши, которые водят платформу по ветру. Стержень с грузом и жестким парусом выдает энергию, как и вращающаяся платформа на электрогенераторы. Паруса всегда имеют жесткость, но они ассиметричные, также имеющие углы, также хаотичные авто-дыры и разную жесткость своей конструкции для разных ветров для разных своих сегментов. Идеальная форма паруса и ушей, также математика автодыр, углов, волос, ассиметрии жесткости и все прочее - тут не описана - я не осилил. И, думаю, это не более чем wind arts, имеющий мало полезного в математике. Добавив дольки хаоса - вы значительно увеличите КПД. Правда, излишний хаос парусов может поломать стержень.



В реальности может быть очень большое количество разных форм паруса и ушей. Например, парус может напоминать крылья самолета и быть прикреплен не жестким образом к стержню. То есть даже при самом идеально (псевдо) постоянном ветре, крылья будут ходить и прогибаться под ветром туда сюда, тем самым стержень будет также двигаться под грузом. Все это большая тема разговора, у меня нет ни средств ни знаний чтобы сказать что либо.

5.1.3.4.2 Вертушки

Бывают разного вида вертушки, но многие из них ненавидят смену направления ветров. При этом быстро ломаются при штормах и тем более ураганах. Чтобы решить первую проблему - нужно добавлять либо уши-флюгера, либо сам флюгер на ось вращения дальше чем крылья. Сами лопасти вертушки они также могут работать как флюгер, но в этом случае ветряк менее надежен.

5.1.3.4.3 FAGRE "Световой"

Озеленение пустынь (прогнозирование, навоз с червяками и песком (перегонной), плюс логика первичных и вторичных трав и др.) может быть тесно связано со световой FAGRE. Это все очень просто.

Сначала строите около 20-50 минифабрик которые могут создавать что угодно и себя самих. Это вакуумная безоотходная (экологичная) световая плавка чего угодно. Далее они строят машины, роботы, также могут переезжать с места к месту.

Как?

- На печь подаются с зеркал потоки света. Также это все корректируется (под стабильную температуру). Плюс прогноз облаков заранее. Печь вакуумная.
- Минифабрики кроме плавки позволяют что нибудь собирать с нуля. Например, элементы минифабрик. Или роботов. Или машины.
- Искусственный Интеллект будет по сложности сопоставим с роботакси или робокухней. Может, чуть сложнее. Но в будущем это все окупается геометрической прогрессией.

5.1.3.4.3.1 Пианино Дождя

V1 пьезо

V2 каплевой рояль (но как дешевле?) + светопаннель

клавиша = светопаннель + каплеген

sector: Scotland, Danish, Poland, Belgia, Northern USA...

каплеэнергогенераторы

их создают роботы (из маленьких деталек). эффективно (ТОЛЬКО!!!!) для роботов

много разных сегментов-клавиш (по 1 см) из самого легкого прочного материала (тонкие как листики бумаги)

пластина = как пианино (1 метр²) из 2500-10000 клавиш (по 2-1 см²)

v2.1 пружинки

v2.2 подвески

v2.3 качельки (с грузиком или пружинкой или пр. резинками) >> много микрровращений туда сюда

капли давят на каждую клавишу

[ВОПРОС]

как механически (или оптимально) собирать микродвижения в одно?

V1.

много вращающихся туда сюда >> comb????

V1.1. наногенераторы

V1.2. резина, и фильтры движения (+-)

Фильтры движения????

[МАЛЫЙ СЕГМЕНТ] для 10x10 клавиш

каждое колесико помимо (клавиша, грузик) >> резинки в 2 центра

[2 груза]

1 центр слева, 2ой справа

резинки туда сюда поднимают 1ый и 2ой

[ПАНЕЛЬ. БОЛЬШОЙ СЕГМЕНТ] для 10x10 малых

20x10 грузов

V1 санти генераторы

V2 вращение, резинки и 2 саб больших груза >> генераторы

5.1.3.4.3.2 Оптоволоконные сети

Состоят из сверх дешевых пластиковых треугольных "линз", которые перенаправляют свет в один тоннель (для безвольтажной энергетике). На сегодня - это идеально для маленьких решений. Потому что в тоннелях и переходниках лазеры перегреваются и сверх зеркал не существует.

При этом пластиково-линзовые системы могут быть полезны и для вольтажной энергетике, когда они в итоге фокусируют свет на 1 хорошую подложку, которой важна цена за энергию.

Лучше всего использовать граненые треугольники.

5.1.3.4.3.3 Объединенная логика

Если соединить пианино дождя (пьезо) со световыми панельками, то это даст некие преимущества для тех, у кого маленькая аккумуляция энергии. Это делает световые панельки лишь на 2-5 миллиметра выше. И стоимость на 5-30 процентов больше, что часто покрывается отсутствием серьезных аккумуляторов энергии впрок. Потому что когда нет солнца часто бывает дождь (не везде, но во многих частях планеты).

5.1.3.4.3.4 Пустыни

В Пустынях возможно появление Цивилизаций no-voltage (Световая Энергетика). Минус напряжение. Двигая все что нужно туда сюда. Нагревая и охлаждая.

- свет можно замораживать как угодно это deep research всей Планеты. Естественно, разложение воды на водород и кислород и обратно - не самое КПД шное решение. Но возможно оно дешевле всех остальных при наличии "Умной Кнопки"
- "Умная Кнопка" возможна когда создан офигенный код, позволяющий управлять машинами, роботами, фабриками для озеленения, строительства жилищ и клонирования минифабрик.
- минифабрики создают себя и роботов и машины. Они используют сфокусированный свет (от пластин) на вакуумную печь, которая разогреваясь варит углепластик из нефти (пека) или угля, а далее строит из него минифабрики, машины и роботов до бесконечности.
- озеленение пустынь это много триллионные проекты как связать все данные всех научных лабораторий о фертилизации почвы. Например, существуют "ступеньки озеленения". Когда качество почв разное и растения на них могут жить разные (создавая со временем более благоугодную почву). также дождевые черви и иные полезные животные и бактерии. Умная Кнопка включает в себя фабрики которые проращивают подобные растения в разных почвах. Она же строит заградительные стены против песчаных бурь. Она же отвозит семена с элементарной (ступенями) почв на место и охраняет будущие растения. Постепенная фертилизация происходит не мгновенно. Но глобально, если уже создана световая (F)AGRE. Таким образом через 3-30 лет Пустыни Саудовской Аравии, США, Австралии, Африки и многих иных регионов планеты - будут заселены и растительностью, и промышленными безотходными (вакуумная плавка) объектами, и поселениями для ученых, дизайнеров, экологов и кого угодно. Дополнительные доходы от Пустынь оцениваются от 2 до 5 триллионов евро за год. Этой суммы вполне достаточно чтобы погасить инвестиции.

5.1.3.4.4 FAGRE "Морская Пасека"

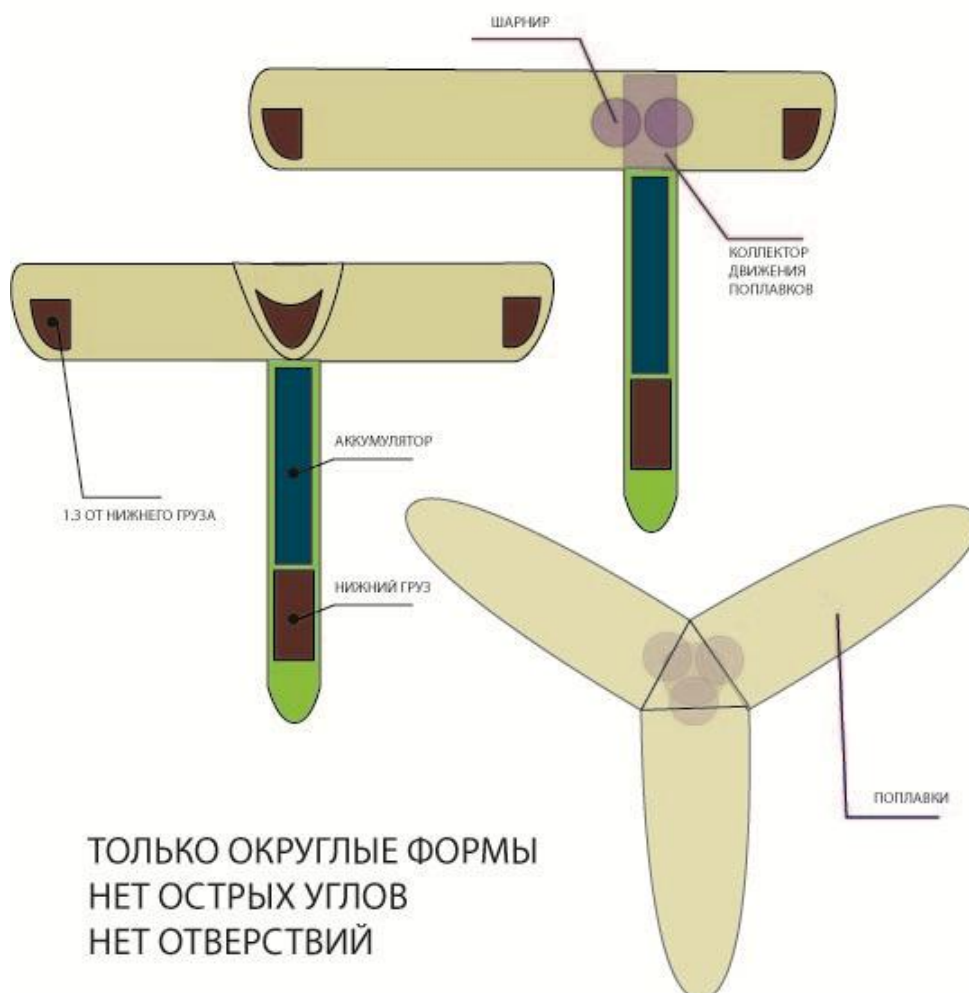
Полная или неполная автоматизация со временем сверх окупается. Для морской пасеки она куда проще чем для Ветра, или Световой FAGRE. Во первых лотосы очень просто транспортировать по морю, имея одну большую сверх фабрику (и не создавая новые). Во вторых когда лотосы сами сбрасываются на море - не нужно создавать огромное количество транспорта, починки и др.

Единственным и главным минусом Морской Пасеки является тот факт, что она опасна для кораблей. Именно поэтому уровень безопасности и предупреждения приближающихся судов должен быть многоцентральным, чтобы вероятность потерять контакт с кораблями была крайне мала.

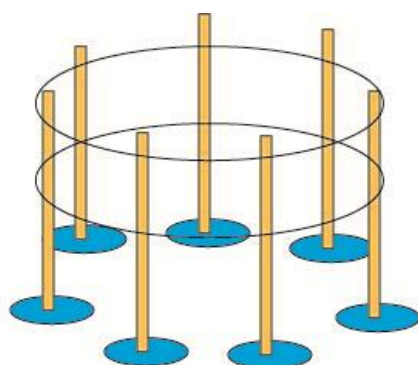
Пасека, имея множество эхолотов, включает свет когда видит корабли рядом. И отключает когда они уходят подальше.

АККУМУЛЯТОРНАЯ МОРСКАЯ ПАСЕКА

не страшны цунами
не гибнут млекопитающие
эффективность пропорциональна размеру



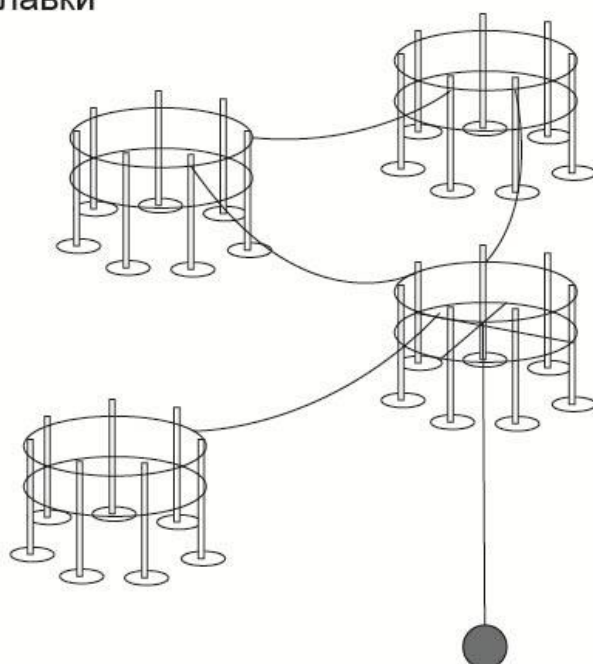
5.1.3.4.4.1 Лотос



МОРСКАЯ ПАСЕКА
безопасна для дельфинов

 стержни-электрогенераторы

 поплавки



Лотос это система поплавков, снимающий качку на море или океане, и отдающий энергию на берег. Может быть несколько видов и их комбинации:

- лотосы забрасываются с берега в море, имея небольшие грузики, и отдают энергию на берег через удочки; это самый удобный, для передислокации, и самый экономный путь. Но как недостаток - малая суммарная мощность, плюс он мешает прибрежным сообщениям, также отпугивает туристов;
- лотосы имеют якоря, и фиксируются на море. Энергию можно забирать через удочки или под водой; Этот вид пасеки рассчитан на большое количество времени, но не удобен если министерство водных сообщений будет прокладывать новый курс кораблей;
- лотосы формируют пасеку, которая плавает туда сюда, но скреплена вокруг прочной границей, и они отдают всю энергию на автономные баржи. Этот вид пасеки удобен если нужно менять дислокацию;

Как собирать энергию?

- Сам лотос может иметь дыру внутри, через которую вверх проходит стебель строго вертикально (от груза). Когда лотос ходит по волнам туда сюда (а его лучше делать немного ассиметричным), стебель и сам лотос формируют электроэнергию: края лотоса тросами вращают шарик который наверху стебля. Шарик отдает энергию.

- На краях листа лотоса установлены гироскопические электрогенераторы. Это когда намагниченный хвостик в электропроводке создает ток.

В идеале КПД от одного большого лотоса способно прокормить маленькую квартиру. Однако придется много мучаться и думать, прежде чем это произойдет.

5.1.3.4.4.2 Изготовление

5.1.3.4.4.3 Установка

5.1.3.4.4.4 Миграция пасаки

5.1.3.4.4.5 Безопасность

5.1.3.4.4.6 Транспорт энергии

5.1.3.4.5 Тактика

Смешав все виды (F)AGRE, они будут почти всегда идеально работать. И необходимость аккумуляции энергии впрок будет мизерной. Когда нет солнца - наверняка будет дождь и ветер. Кроме этого морская пасака может подстраховывать все регионы, которые близки к морям и океанам.

Прежде чем начинать работы (F)AGRE, изначально рассчитываются все параметры территории - солнечная активность, ветер и дождь, также выход к морю. У Беларуси и Украины например есть зона отчуждения после аварии на ЧАЭС, которая может быть заставлена вся зеленой энергетикой. Этой энергии будет больше в 60 раз чем сейчас нужно. Но это только в случае полной автоматизации, когда (F)AGRE будет работать без людей.

Для США, Бразилии, Канады, России - это прежде всего пропиливание сетей в лесах, синтез с оборонкой (ПРО и ПВО), также морская пасака, также солнечно-дождевая аккумуляция (подстраховка). Для других стран все также. Но где то ветра больше, где то меньше, где то есть свет, где то есть море. Теория вероятности и статистика укажут лучшую стратегию.

Также с появлением сверхдешевой энергии цена на графитовые аккумуляторы упадет в десятки раз. И это уже вполне все практично.

5.1.4 Дополнительно

Это другой, нетакой крупный бизнес, для разных нужды. Для маленьких поселков, для желающих отдыхать в домиках на море, для путешественников и все прочее.

5.1.4.1 Лесная Пасака

Это быстрое решение для путешественников или студентов, желающих построить свой экопоселок. В этом случае кольцо-трос набрасывается на верхушку дерева (которое будет ходить под ветром), там привязывается хоть как, а внизу от низа 2х соседних деревьев он натянута на колесиках. Чем больше угол - тем лучше. Когда ветер качает верхушку дерева, трос ходит туда сюда на колесиках. Это может быть генератор энергии, или авто лесо пилка или сверлилка и прочее...

Очень удобно ее использовать с натяжными поселками или палатками, или мини домиками на деревьях. При желании поселок лесных эльфов может быть энергодостаточным. Не во всех странах разрешен передающий от спутников интернет (в Космос) для частных лиц. Но если антенна не сильной светимости, то даже в Беларуси из военных никто не заметит что вы пользуетесь ими не легально. Но, конечно, в случае чего придется делать деру. Или отстреливаться от вездесущего кровавого гэбья.

Домики лесных эльфов выглядят где то так...



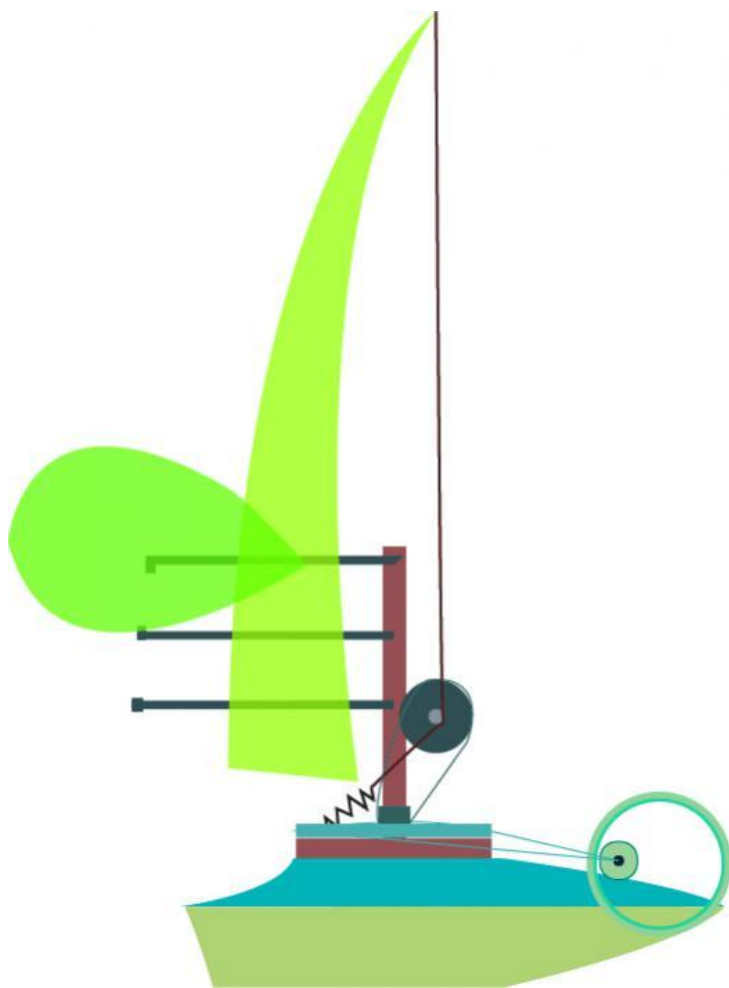


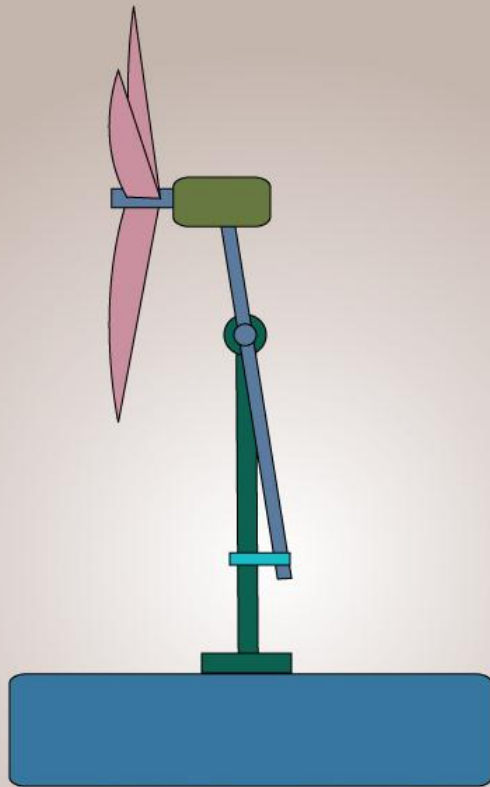
5.1.4.2 Морская Улитка

Морская Улитка это умный домик на море для айтишников, архитекторов и дизайнеров, ученых и экологов и других, которые могут зарабатывать в интернете.

Это катамаран (или мультимаран) который ходит по любому ветру (даже строго против). КПД против ветра зависит от хаоса силы ветра. А КПД хождения по ветру зависит от силы ветра. Оба варианта Морской Улитки могут помимо Парусов иметь Каплевые Рояли и Световые Коллекторы. Когда нет солнца - обычно есть дождь или ветер;

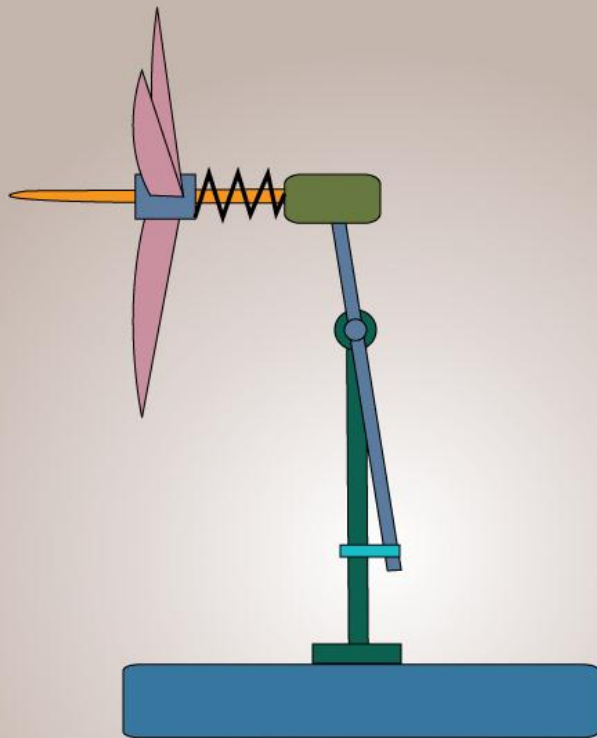
Это огромное семейство парусов и роторов, которые при ветре не отклоняют катамаран по ветру, но при этом позволяют ходить против него.





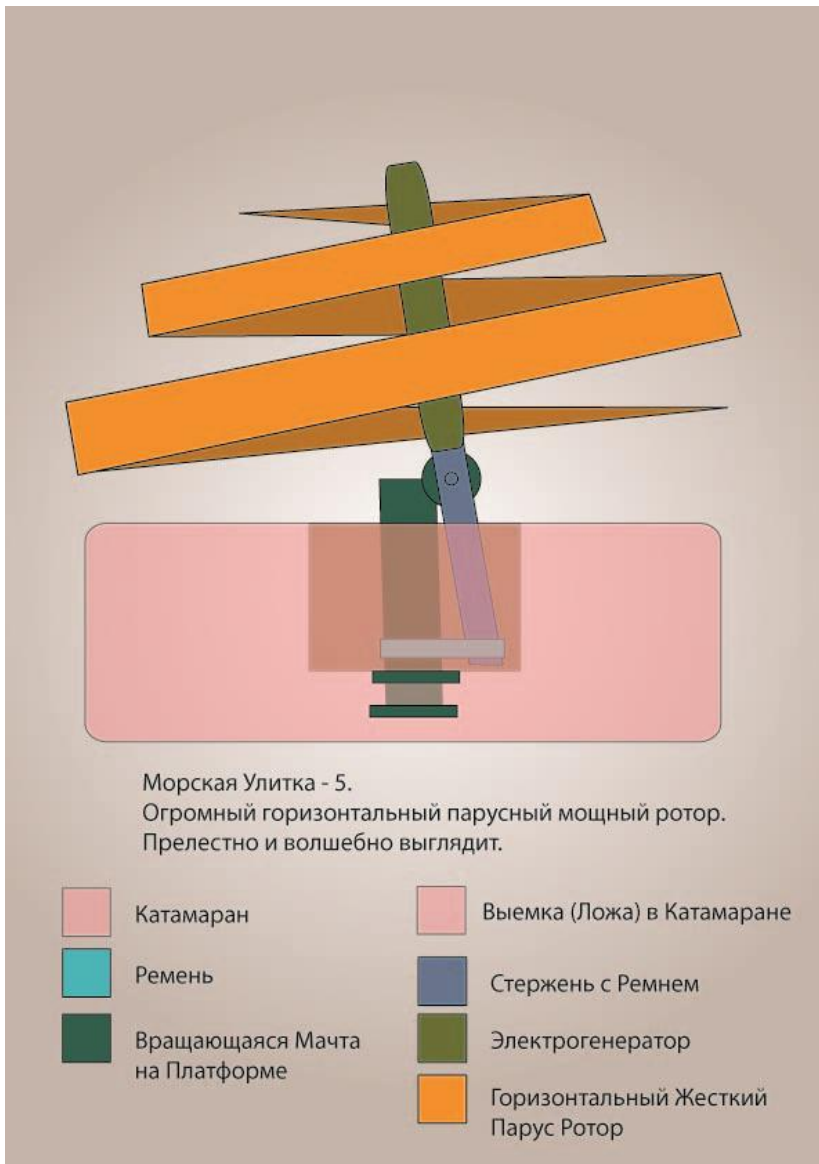
Морская Улитка - 2. Которая ходит и против ветра.

- | | | | |
|---|--------------|---|-----------------|
|  | Катамаран |  | Стержень |
|  | Мачта (вращ) |  | Аккумулятор |
|  | Ремень |  | Лопасты Ветряка |



Морская Улитка - 3. Которая ходит и против ветра.
Комбинированная модель. Использует также порывы ветра.

	Катамаран		Стержень
	Мачта (вращ)		Генератор и Аккумулятор
	Ремень		Лопасты Ветряка
	Пружина		Рельса



5.1.4.3 Морские Шарики

5.1.4.4 Дождевые Грави Станции

5.1.4.5 Речные Удочки

5.1.4.6 Шарики

Шарики в отличие от лотоса имеют больший разворот от качки на море. Но их электрогенератор иной. Это маленький (сверх)намагниченный хвостик внутри шара, который, колебаясь, выдает хаотически электроэнергию на электропроводку. КПД возможно меньше. Не знаю.

Шарики, в отличие от лотосов, могут не иметь груза, также, будучи в сети, просто плавают туда сюда. Если КПД будет хорошим (найденое некое идеальное решение для того как принимать энергию) - то шарики идеальны для 3го варианта - когда авто баржи их возят туда сюда по морю.

5.1.4.7 Ветруточки

5.1.4.8 Магма

5.1.4.9 Все прочее

6 🇺🇸 🇷🇺 Корона Фиалок



Она же Корона Безопасности. Ибо Каждый кто хотел Мир, должен был помимо Сердца иметь и Ум, и Оружие против зла.

6.1 Информатика

6.1.1 Гофрированный интернет

В данном случае модемы работают в протоколах HTTP или FTP и т.д. напрямую, отсекая возможности связываться по другим протоколам и портам. Т.е. это аппаратный файервол, при этом его не могут обойти никакие вирусы. Этот вид интернета на порядок безопаснее, однако ограничения на нем могут сломать бизнес решения, которые работают на сокетях напрямую.

6.1.2 Прослушка через электропитание

Эти два решения немного дешевле чем UPS:

- спам от периферии в питающую сеть с целью снизить вероятность сниффинга мышки, клавиатуры, данных на монитор и т.д. через сети электропитания;
- розетка подогревает воду, пузырьки попадают на посеребренную подложку, и далее питают компьютер. Такое решение отсекает возможность прослушивать периферию через сети электропитания.

6.1.3 God Ex. Хранение проектов

Вам нужна своя стойка в интернете? Вы не можете купить себе здание с охраной? И вам нет смысла доверять чужим людям? God Ex это дешевые сервера, связанные с интернет, у которых охрана на порядок выше чем в любом здании планеты.

большой столб: рычаг, светокolleкторы+дождь, антенна, топливо и внешняя энергосеть;

подрычагом и светокolleкторам и аккумуляторам и ставятся UPS-сервера-flash антенной

светокolleкторы+дождь+рычаг это 60%

излишний запас энергии 20% (на 3 суток)

защита от взлома:

видеонаблюдение и вызов подкрепления

автоаларма когда что-либо приближается к столбу

СТОЙКА

вакуумный кейс

несколько разных слоев из металлов, углеродистого пластика и прочее...

"код" = смесь инертных и др. (неядовитых) газов + сверхчувствительные датчики давления газа внутри (random газ и random давление для каждого кейса)

датчик тепла с изнанки (чтобы не резали лазером)

датчик тряски и шума с изнанки (если будут пилить громко)

датчик ионизации с изнанки

химические датчики с изнанки (если кислота)

"нервы" - вмонтированная микро-сеть проводки-датчик (из полиэтилена и др.)

немного хаотично + решетка в корпус и внутрь (когда режут, колют, вырезают дыры и др. - она аларма) 1000 нервов на мм³ но так чтобы пролезть спицей механически было невозможно

оплата физика керамзаписанный эффективный взлом кейса или системы;

виды

столбики

город

пустыня

непроходимый лес

авто sea snail

моря, океаны

авто дирижабли и возд (вакуумные) корабли (самое дорогое решение)

воздух

атака

если регистрируется атака, все данные мгновенно шифруются

(они копируются подальше заранее на другую площадку, для подстраховки)

6.2 Безопасность

Безопасность вашей фирмы или организации - это безопасность каждого вашего сотрудника, при этом технологии против воровства, также система расследований. Фирму можно разделить на две разные а иногда смешанные структуры - эльфы (приносящие доход) и эгида (группы поддержки).

6.2.1 Социальные схемы

6.2.1.1 Теория взлома

Устойчивость многих социальных схем может быть рассчитана заранее. Однако математический расчет и реальная жизнь могут отличаться, если не учтены все остальные влияющие факторы.

6.2.1.1.1 Взлом иерархий

Теорема Йоши об иерархиях:

По причине того, что предать невинного человека для сохранения времени, или финансов, или безопасности более выгодно для сохранения статуса в иерархии, любая иерархия всегда будет криминализироваться, и самые обдуманные и коварные люди будут всегда продвигаться по социальной лестнице вверх. При этом те, кто будут жертвовать статусом, деньгами, временем и др. ради спасения других невинных, будут проигрывать, но будут заводить друзей среди невинных. Помощь другому игроку, который поможет вам больше чем вы ему - это обдуманный шаг, ничего не имеющий с состраданием. Помощь другому игроку, который вам не сможет помочь, является актом сострадания и является шагом к падению в иерархии. Так как чем выше и больше вероятность встретить подлого человека, тем больше вероятность выживания именно самых обдуманных и подлых игроков.

Именно по этой причине глупо, являясь акционером, создавать фиксированные иерархические структуры - вам придется все время следить за вершиной айсберга, даже не подозревая о том, что львиная доля доходов уже давным давно утекает из ваших рук.

В раннем детстве Йоши был страшно умным подлизой. Он умел заводить знакомства с очень богатыми детьми ради того, чтобы играть с самыми интересными игрушками. Уже в 10 лет Йоши играл в компьютер, у него был доступ к огромной железной дороге, и вообще он ознакомился с самыми интересными изобретениями США, в то время как обычные дети СССР играли с пластмассовыми чебурашками. Йоши не делал это сознательно - его сознание было отключено - он был веселым, часто даже справедливым, но в то же время обидчивым ребенком, очень часто коварным и подлым, что давало ему все ключи и возможности пробираться поближе к заветным игрушкам и технологиям. Но его кинули другие дети. Богатые стали дружить только с богатыми. А Йоши, представитель среднего класса, остался дружить с детьми инженеров, программистов, медиков, учителей и других. Когда Йоши заболел, и все поняли кто такой Йоши на самом деле, и он остался без друзей вообще, Йоши повзрослел, и он понял то, как возникают социальные иерархии. Крайне сложно одному человеку быть интересным знакомым для других, не имея ни гроша, ни здоровья, ни остатков сил для развлечений. Однако люди с властью или деньгами всегда будут интересны друг для друга. Взлом иерархий начинается с того момента, когда вы интересны для вышестоящего над вами, и он может видеть в вас компаньона или друга.

Бывают различные методы взлома:

- брутфорс. Утюги, паяльники, приставленный к горлу кинжал, пистолет возле виска и другое. Но обычно этим мало пользуются, потому как есть множество более безопасных способов проникнуть к ключам власти. Брутфорс всегда обижает человека, и обычно на нем заканчивается та или иная история, если самый главный человек фирмы (или ключевое звено) вовремя не сообразил что нужно грамотно перераспределять власть, заново перестраховываться, и др.
- друг. Интересный человек, шутник, балагур, либо тот, у кого общие с вами жизненные интересы.
- сексуальный партнер. Любовник или любовница, тот с кем хочется флиртовать и встречаться для сексуальных знакомств.
- воровство. Воровство информации или технологий или средств или ценных бумаг и др.
- клевета, науськи, изысканные аферы и др.

6.2.1.1.2 Взлом рейтинговых бригад

Рейтинговые схемы - это более мощный и интересный механизм, чем четкие иерархии. Однако они также могут быть взломаны. В отличие от иерархий, преступникам приходится внедряться почти полностью в систему, либо обладать огромными финансами, чтобы подкупить и пошатнуть

работоспособность. Если для взлома иерархий происходит давление на избранные ключевые позиции, то для рейтинговых систем все точно также, но ключевых позиций гораздо больше.

-
- $RH(hm)$ - это вероятность криминального внедрения для отдельного человека - либо самокриминализация, либо внешняя мафиозная интрузия - в обход предварительного детекции криминального прошлого и криминального мировоззрения;
 - $RH(org)$ - вероятность полной коррупции фирмы или организации;

Даже в самом лучшем случае для рейтинговой фирмы $RH(org) > 0.5$, т.е. схема устойчива только до тех пор, пока большинство сотрудников не криминальны. Иначе она перестает действовать. Повысить самооборону можно с помощью разбиения фирмы на бригады и конкурса идеализма между ними. В этом случае $RH(org) \sim 0.4-0.5$ для неорганизованной преступности. Однако разделение на бригады не обозначает отсутствие возможности предварительного организованного криминального заговора. В том случае если мафия проникает на > 0.5 всех трудомест, то фирма также становится ее рабом.

Для рейтинговых систем возможны атаки на повышение или понижение рейтинга с помощью:

- предварительного организованного заговора между 2+ игроками - саботирование поддержки антикриминальной деятельности, также укрепление и продвижение своих игроков не зависимо от их деятельности;
- криминальных манипуляций, таких как клевета, подстановка фактов, науськивание, травля, и иных;

6.2.1.1.3 Взлом спагетти

Спагетти это рейтинговые или одноранговые системы с хаотическим авто-контролем. Это общее название для очень разных схем. Спагетти очень устойчивы против криминального взлома, однако они крайне бюрократичны и едят много ресурсов. Спагетти с небольшим рейтинговым отличием лучше применять для схем эгиды, также для распределения финансов, но финансово не целесообразно для всех остальных. Идеальные спагетти - это когда их устойчивость близка к 1, т.е. фирма уходит под криминальный контроль только когда она полностью коррумпирована - внедрен, подкуплен или запуган или обманут каждый сотрудник.

6.2.1.2 URW, спагетти

URW приготовили отличные спагетти для своих нужд. Конечно, они не идеальны. Но мы долго над ними трудился, поэтому они вполне съедобны. Ниже лишь часть описания и технологий, которые используются для приготовления этого хорошо приправленного блюда.

6.2.1.2.1 Депонирование власти

Схемы с меньшей математической коррупцией автоматически проходят лабораторные испытания, которые подтверждают или опровергают надежность этих схем. Программа постоянного депонирования власти, чтобы власть над ситуацией никогда не принадлежала одному человеку, либо группе людей находящимся в сговоре - повышает устойчивость общей системы, при этом порождает множество интересных технологий, которые могут продаваться другим бизнес структурам.

6.2.1.2.2 Защита ключей

6.2.1.2.2.1 Хостинг

6.2.1.2.2.2 Долговые карты

6.2.1.2.2.3 Коллекторы технологий

6.2.1.2.2.4 Депонирование ключей

6.2.1.2.3 Рейтинговые голосования

Сначала выдвигаются решения, при этом нужно подсчитать вес решений и выбрать сценарий наименьшего веса (бездействие тоже действие). Каждый из игроков оповещен об условиях. Если результаты тайного голосования хорошо коррелируют, то оплата происходит согласно наибольшему соответствию среднему значению. Однако если происходит резкий диссонанс, то возникают новые комиссии с игроками с большим рейтингом. При этом действуют карты доверия. Количество голосующих ничем не ограничено.

6.2.1.2.4 Одноранговые голосования

Одноранговые голосования могут применяться для Феникса - нужен или не нужен. Указывается стоимость Феникса, и люди фирмы голосуют нужен он сейчас или нет. Также они нужны для того, чтобы расширять депонирование власти, когда внедряется или отклоняется новая схема. Одноранговое голосование является самым привилегированным над всеми другими. При этом действуют карты доверия. Количество голосующих ничем не ограничено.

6.2.1.2.5 Карты доверия

Временное перераспределение своего голоса другим людям. Может быть нецелым числом. Используется при голосованиях - либо человек голосует сам, либо за него это делает тот, кому он отдал карту доверия. "Я ушел спать, пусть вместо меня проголосует мой друг".

6.2.1.2.6 Камни доверия

Временное наделение того или иного человека статуса Кво. Если камней недоверия больше чем камней доверия - человек автоматически лишается своей роли.

6.2.1.2.7 Камни недоверия

Камни недоверия лишают человека исполняемой им роли.

6.2.1.2.8 Ангелы

Перераспределение по доверию ресурсов компании тем, кто помогал решать проблемы внутри компании. Например, если один сотрудник не может решить ту или иную проблему, он жалуется, ему помогают, и он в знак благодарности отмечает помощника как ангела с неким рейтингом. Фонд ангелов (фонд взаимопомощи) - часть доходов компании, направленная на автоматическое внутренне саморазрешение проблем.

6.2.1.2.9 Инспекция

Инспектор перепроверяет факты - опровергает или подтверждает их в системе.

6.2.1.2.10 Координация

Координаторы разбивают большой фронт работ на много маленьких частей и указывают сложность каждой части.

6.2.1.2.11 Феникс

Перепросмотр деятельности каждого игрока в том или ином поле деятельности.
Временное депонирование рейтингов и замораживание активности, выдвижение новых инспекторов и передача им в руки расследования по коррупции.

6.2.1.2.12 Взлом спагетти

6.2.1.2.12.1 Обман

6.2.1.2.12.1.1 Проф рейтинг

6.2.1.2.12.1.2 Рейтинг доверия

6.2.1.2.12.1.3 События

6.2.1.2.12.1.4 Угрозы

6.2.1.2.12.2 Стравки

6.2.1.2.12.2.1 Политика

6.2.1.2.12.2.2 Религия

6.2.1.2.12.2.3 Подозрения

6.2.1.2.12.2.4 Клевета

6.2.1.2.12.3 Продвижение криминальных схем

Если криминалу удалось обмануть большинство сотрудников, то он на некоторое время может создать и внедрить схему в обход снижения боли и вреда. Однако когда это станет очевидным, одноранговые голосования вызовут Феникс и отмену криминальной схемы. Полное зомбирование и подчинение спагетти крайне сложно. Но неполное подчинение и коррупция - вполне возможны.

6.2.2 Технологии

6.2.2.1 Гаджеты-информаторы

Браслеты или инжекторы для того, чтобы проинформировать эгиду в случае похищения или убийства сотрудника: кнопка, GPS, антенна, пульсометр и другая биометрия для того, чтобы регистрировать нарушения работы организма. Также может быть реализовано как ноготь, перчатка, татуировка и иные виды. Гаджеты-информаторы не действуют пока не срабатывает сигнал опасности (кнопка или биометрия). Затем они связываются с эгидой (только теми людьми, которым поверил человек).

6.2.2.2 Подложные пароли

Пароли-информаторы, украденные или полученные по ходу пыток и давления, вызывают эгиду, являются сигналом кражи или утечки. Дают больше шанса на выживание человека, у которого украли или выпытали доступ к тому или иному сервису. Не является самым надежным средством против пыток, но вместе с гаджетами-информаторами усиливает самооборону в разы.

6.2.2.3 Подложное оружие

Подложное оружие, также иные подложные ключи влияния всегда имеют некую потайную лазейку. Когда мафия пытается активно атаковать фирму и штурмует ее, подложное оружие оборачивается против нее в нужный момент времени.

6.2.2.4 Подложные системы

Подложные операционные системы, как и троянцы в архитектуре процессоров, видеокарт, флэшек, памяти и прочего. Это очень часто плохие игры. Но если бы тех, кто за ними стояли, волновала безопасность планеты (как контракт от профита планеты), все бы провернулось иначе. В этом случае все хакерство планеты было бы вовлечено ради прогресса (естественно, зеленого, не в ущерб гражданам (экономике), их здоровью и сельскому хозяйству).

ПОС нужна для того чтобы создавать иллюзии. Когда вас наверняка будет атаковать хакеры, спецслужбы или криминал, вам, возможно, понадобится делать вид (Lieface) или тянуть время (Shaherezad). Это все нужно, чтобы управлять ситуацией, а не плыть по ее течению.

Поэтому вместо того чтобы сообщать взломщикам что "вас видно", всегда более целесообразно заманивать их в некие гриды "псевдоработ", а далее делать вид что работы идут, но ничего ценного тут наверное и нет.

ПОС обычно состоит из

- . WES (weakness emulation system), обычной OS, sandbox, где хакер может делать что угодно;
- . тайных лазеек (или аппаратных), чтобы делать вид работ (макросы);
- . серьезных ПО и аппаратных решений которые позволяют быстро анализировать любые действия взломщиков (невидимо от них);
- . возможность откатывать WES до первоначального уровня, эмулируя переформатирование винчестера и прочее; С потерями данных, без них, и компромисы;

Такие системы могут разрабатывать только серьезные игроки. Малый бизнес их может только покупать. Но очень часто они того стоят.

.

6.2.2.5 Подложные социальные схемы

Подложные социальные схемы - это громоздкий код, который прожирает все ресурсы организации. Он, возможно, и нужен, но лишь для неких крайне сложных и тайных организаций. Это когда видимость одна, а реальная (техническая) власть совсем иная.

6.2.2.6 Safe-Spy

Лично я за то чтобы каждый вполне мог шпионить над каждым без всяких ограничений. Но не мешая полезному. И действуя только против преступных действий.

Почему? (Орг, гос, мафиозная) преступность в любом случае куда оснащенные мирных жителей, и они плевать хотели на законы. И если закон запрещает шпионить мирным жителям - он просто помогает преступности.

Касательно промышленного шпионажа - он в любом случае противозаконен. Но давайте все таки уточним. Им пользуются все спецслужбы планеты. Им пользуются все крупные фирмы, не давая шансов мелким. Им пользуются все мафиозные и иные преступные группы. То есть запретив фирмам развивать шпионаж-контр, они вгоняют мелкий мирный бизнес (новаторство) в капканы, которые грабят. При этом рушится экономика, и проигрывают даже крупные. И маленькая фирма по закону не может даже установить обратные жучки или капканы против тех сотрудников спецслужб, или против мафии, или против всех, которые у нее воруют.

Как устроен жучок, который невозможно обнаружить? Судя по всему он должен отключаться сам когда понимает, что сейчас его деятельность опасна. И включаться на таймере, если его не видно. Это нано-антеннки, возможно полимерные, которые сами шпионят за нижним спектром. Если они ощущают оборудование, которое будет их искать - они выключаются на некоторое время.

С батарейками и контактами для таких жучков немного сложнее. Потому что они при внешнем излучении сами будут сдавать местоположение (являясь антенной и магнитом). В этом случае только некие полимерные решения, без металлов. И при этом использовать нано напряжение, нано заряды, которые лишь в безопасной зоне начинают вещать.

Почему их лучше делать монолитными? Когда нет (кроме нано полимерных) иных контактов, когда нет даже металлической (контакты) микросхемы, когда все в одном - это идеально. Поэтому завод который их штампует - он не будет использовать внешние модули вообще.

Подобные решения идеальны для сантиметровой (шпионской) робототехники. Меньше она не станет (ближайшее время, из за батареек). сантиметровая робототехника может доставлять к целям миллиметровую и меньше. Являясь "базой".

Подобные операции нужны не только военным. Нет. В первую очередь это медицина. Во вторую исследования популяции животных и птиц, насекомых. Это очень часто нужно сельскому хозяйству и промыслу (все для еды).

Но также просто как хобби просматривать любую криминальную активность у себя в городе. Если и когда это входит в моду, и за это платят (за полезную найденную информацию) - городу (или СМИ, полит партиям) всегда выгоднее заплатить за нее разово, нежели содержать тысячи или десятки тысяч сотрудников шпионов.

Для safe spy должен быть общий (плоский для всех) закон (для соц работ):

- не навреди, если нет преступления;
- закладывай, только если есть преступление;

Данное решение идеально для общества, наподобие Скандинавии. Где оно более менее плоское (без громоздких вертикалей), при этом зажиточное (чтобы заниматься подобными работами). В этом случае даже студент (тайно) может заложить в СМИ некие сверх криминальные игры, связанные с политикой и др. Выигрывать в любом случае будут самые дружелюбные.

6.2.2.7 IFID

Сервис IFID (If I Die - Если я умру) позволяет обычным людям

- создавать и шифровать предсмертные завещания имущества;
- создавать и шифровать сооужения указывающие эгиде на подозреваемых в случае убийства или похищения;
- блокировать распространение данной информации до некоего времени.

Сервис автоматически дешифрует информацию о завещании и подозрениях, высылает ее эгиде, если пользователь, ведущий блог, долгое время не блокирует распространение данной информации. При этом:

- существуют подложные пароли, дабы в случае попыток код блокировки от пользователя не попал преступникам;
- пользователь указывает необходимые сроки для подтверждения кода блокировки;
- пользователь указывает всех лиц, которым доверяет (эгиде). Далее эта информация не видна;
- пользователь может только пополнять базу данных, но не может ее изменять или удалить.
- также для пользователя есть возможность включить настройки, при которой, если большинство эгиды узнало про исчезновение или смерть пользователя, то информация дешифруется эгидой ради спасения или исполнения воли пользователя.

6.2.3 Эгида

Эгида вполне может быть не пирамидообразной, если все вопросы компьютерной безопасности решены заранее. В этом случае изготовители софта договариваются с жителями города (подписывают

контракт), согласно которому они получают некий оговоренный процент от прироста ВВП территории за год. При это указываются и процентные зарплаты будущих шерифов. Также софт-фирма, разработавшая сеть безопасности, должна предоставлять шерифов все возможные способы заполнять данные по преступности и искать в БД нужную инфу.

Бригады реагирования на попытки похищений и убийств собираются из самих жителей. Они строятся на спагетти, как дальновидный бизнес с процентом от прироста ВВП той территории, с которой подписывается контракт. Бригады состыковываются согласно принципу наименьшей возможной коррупции. На сегодняшний день лучше привязываться к следующей схеме:

- ни один сотрудник бригады не может повысить себе рейтинг (проф и доверия);
- бригады не имеют лидеров и взаимоотношения только рейтинговые в виде очень хаотичных спагетти;

Бригады охраняют всех жителей города, но, более очевидно, тем более тех людей, кто будет приносить и большой технологический доход в общую копилку (территории). их цель сглаживать любые конфликты, Поэтому это обычно хорошо подготовленные психологи и социологи и специалисты по фарма. Кроме этого, для экстремальных ситуаций, они могут применять нелетальное оружие, чтобы спугнуть агрессоров. Адекватность применения летального оружия всегда будет проверяться на полиграфах и с рассмотрением каждого применения в различных СМИ.

Таким образом, в идеале. Территория разбивается на множество маленьких. При этом на каждой маленькой есть небольшая группа шерифов (если они получили допуски населения и фирмы, также невинной пострадавшей стороны). Кроме шерифов у каждого дома есть полиграфы (в телевизорах, сотовиках и обычные). Судейство и шерифы отделены друг от друга. Роль шерифов - в сложных случаях доставлять подозреваемых или преступников к общественным (по месту жительства) судам, набираемых самими жителями и НПС. Но обычно их работа - в том чтобы помогать людям не сатанеть, выдавать по мере необходимости нужные лекарства (против болей, которые очень часто доводят), средства абсистенции и все прочее. Также трудоустраивать тех, у кого нет работ, и помогать найти новую работу тем, кто на грани нервного срыва. Их роль - помогать всей территории, которая делает профит. Чем выше прогресс - тем выше зарплата каждого шерифа согласно территории.

Кроме этого шерифы также инспектируют деятельность друг друга совместно с жителями и НПС. Компьютерная сеть случайным образом (чтобы не произошла сделка заранее) указывает жителям всей (глобальной) территории кто кого проинспектирует и проверит на полиграфах:

- раз в месяц или чаще;
- по подозрениям в коррупции (подкуп и прочее);

6.3 🍌 Global House Mafia

GHM - то есть общепланетная мафия (спецслужба) всех мирных жителей планеты - она же проект PSN (Planet Safety Net-k-rows) - это помощь со стороны спецслужб и ученых и технолгов как переделать игру большой войны в сторону укрепления каждого человека на планете (но преимущественно мирных и хороших жителей) против большой войны.

То есть деньги, деньги и товар ради мира. Те, кто воруют у военной преступности ради мира. Те, кто лгут, те кто гадят и пакостят против войн. Те, кто часто видит и финансовые выгоды в том, чтобы сохранять мир на планете.

В этом случае не важны ни религии ничто иное, кроме развитого терпения самих мирных жителей, которые через некоторое время становятся сами общепланетной спецслужбой, которая защищает каждого на планете.

Криптографы, оружейники, изготовители гаджетов безопасности и шпионских штучек, ученые и производители - всем им нужны Покупатели. Часто они нужны Покупателям, которых постоянно убивают

военно-преступные группировки планеты. Поэтому вектор мышления будущих агентов общепланетной спецслужбы самый обычный:

- укрепление каждого (невиновного, маловиновного) человека и дружба с ним, помощь ему с оружием, научить как драться, гаджеты, соц крипто, детекторы преступлений и все прочее; набирать и укреплять свои силы среди невиновных ради мира на планете;
- общепланетные заговоры против диктаторов (сильной власти) и их военизации. Никому в конечном счете не нужна планета "Ядерная Россия" или планета "Ядерная США". Нам нужна другая. Планета Покупателя и Производителя. Планета, на которой сохранились и Жизнь, и здравый смысл.

В любом случае попытайтесь развивать свой бизнес втайне от властей и преступности. Это куда надежнее, и даже безопаснее, чем легально. Ведь если легально - назавтра вокруг ваших зданий будут стоять "капканчики" и у вас либо отберут со временем каждую вещь, направив ее против человечества, либо вас убьют, также могут пытаться, угрожать вашим родным и др.

GHM это НЕ централизованная система. Это просто укрепление каждого хорошего человека (как бизнес, или как новые знакомства).

6.3.1 👍 Psy-Metrics

Каждый день физики и технологи находят новые решения. Именно поэтому рынок метрики преступлений - потенциально очень широк - и хотя производителей детекторов лжи очень много - они часто опираются на решения прошлого тысячелетия.

Бизнес, обычные люди - им не нужны детекторы лжи. Им нужна детекция преступлений и преступных замыслов. И вот с развитием новых видов систем наблюдения, которые работают во всех диапазонах (не только инфра или обычных зрительный спектр), думаю, качество подобных гаджетов и услуг может резко возрасти.

Человек помимо того что заметен глазу, его мимика и все прочее - он также постоянно фонит в инфракрасном режиме, и его мозг работает как радиопередатчик (если наблюдать). Новые виды технологического зрения способны понять происходящее куда точнее и надежнее.

Чтобы разработать свой собственный новый вид "глаза" в других диапазонах - вам понадобится небольшая лаборатория и десяток идеалистов, чтобы вы начинали смотреть на людей с нового ракурса. С технологического, так, что не видит сам человек.

Sky-Sherlock например это сеть безопасности при GHM которая позволяет дедукцией с помощью дронов и наблюдателей рано или поздно найти закономерности криминальной психики. Основными факторами, мешающими такой метрике, будут:

- негуманность животноводства (причастность к убийствам);
- негуманность использования электромагнетизма (причастность к огромному садизму), IPHEM и IPHP;

Сам рынок реально будет развит, он всегда окупится, главное не втюхивать ерунду, и постоянно искать лучшие тех решения. При этом дружба - ради общей безопасности - с другими производителями и бизнесом - лучшая тактика.

6.3.2 👍 Non-lethal

Очень часто для защиты мирных жителей можно применять даже самые обычные звуки и социальные манипуляции. Это могут быть хлопушки, это могут быть трансляции на некие темы, это может быть просто голос, или звуки природы, также много чего.

Это не всегда срабатывает, но я думаю этот способ должен быть первичен, прежде чем GHM (мирное население) начнет отстреливать преступность в рамках крайне вынужденной самообороны, или применять другие способы.

Кроме звуков очень хорошо использовать лазеры, электронные вспышки, мазеры, пазеры, воздушно-пузырьковые нагревающие излучатели и все прочее. В этом случае риск убить преступника мизерный, и при этом на вас не наедет его большой брат, в виде коррумпированного государства, которое очень часто осуждает тех, кто вынужденно самооборонялся, при этом часто дружит с откровенно мафиозно-преступными группировками (если деньги и общие связи, интересы и др.).

6.3.3 🍑 ITM

International Trojan Market.

Рынок троянских услуг и оружия - он пока что начинает обороты, но он крайне эффективен против террористов (которые не могут сами собирать оружие и покупают его хоть где), против преступных группировок и всех иных, кто пытается получить доступ к оружию на стороне. Может быть очень много разных решений:

- по радиосигналу оружие блокируется;
- по радиосигналу оружие входит в режим автовзрыва;
- по радиосигналу боеприпас взрывается (например, на складе террористов, или в танке);
- много других, специфических для разных видов контр-террор операций;

Кому вы можете предоставлять подобные услуги?

Мирному бизнесу планеты, который пострадал или пострадает от рук бандитов или террористов потому что те начинают расширяться. Протокол очень обычный - вы называете сумму, подписываете договор с бизнесом в регионе, а затем подбрасываете троянцев преступным группировкам. Далее вам понадобится видеоотчет наподобие "склад террористов взлетел на воздух", или вроде "банда головорезов сдалась в плен, потому что у них сломалось оружие" и все в таком духе. Вам придется передать всю информацию - а далее вы окупилесь.

Тут важно три условия

- доказать свою целенаправленность против преступности (террора) для мирного бизнеса и показать некую демку (что вы умеете);
- доказать эффективность;
- далее жить за счет репутации и операций по защите мирных;

6.3.4 🍑 Social Crypto

Социально-информационные хитрости, протоколы, схемы дружбы домов и граждан против преступности. Схем очень много, в этой книге лишь некоторые. См. "Информатика" и "Безопасность".

6.3.5 🍑 Decentralization

- Отбирая власть у pain-spread элит;
- Наделяя кусочками власти каждого;

Разбрасывание технологических ключей власти между всеми хорошими людьми по планете через политику. В этом случае мирные жители выдвигают своих людей в парламенты, а далее укрепляют ту политику, которая вооружает каждого, а не элиту над каждым. True (flat) common people crasy, но все таки осторожное, вооружая лучше тех, кто более разумен и гуманен и невиновен (не будет применять оружие против других невинных или маловинных).

7 💰🇺🇸🍑 NEMO

Нето это внутри интернетовский Open Source движок и документации к нему для того чтобы отсекасть появление "автономных систем Всего" (см. теорема Йоши). Так как все они радикально опасны, то

Интернету нужен некий социально открытый контроль против появления радикальных или просадистских автономных игр (кода) в нем.

Сам по себе он планируется быть полностью бесплатным. Однако его модуль Neo, позволяющий оптимизировать (ускорять исполнение) код и транспортировать его из одной платформы на другую - платный. Как для фирм которым он будет нужен. Так и для пользователей ПК.

Рынок Nemo (вернее, его части Neo) котируется порядка 1-3 триллионов евро за год.

7.1 👍 Neo & Exo

Neo является и оптимизатором, и антивирусом, также он позволяет трансформировать код с одной платформы на другую (hard & soft). Но он медленный.

Exo является только антивирусом, но работает немного быстрее.

Приблизительное сравнение:

	ESET DNA	ESET Emulator	Exo	Neo
Скорость	10x	2x	3x	1x
Процент выявления неизученных вирусов	0	98+	99.8+	99.8+
Процент выявления изученных вирусов	98	99+	99.8+	99.8+
Оптимизация кода	нет такой возможности	нет такой возможности	нет такой возможности	5x+
Портирование кода	нет такой возможности	нет такой возможности	нет такой возможности	+
Сложность разработки новых уровней	5	30	1 (Knife)	1 (Knife)
Сложность разработки сверхуровней	нет такой возможности	нет такой возможности	1 (Knife) 30 (Pimper) 100 (Nemo)	1 (Knife) 30 (Pimper) 100 (Nemo)
Общий рынок (доходы)	5 000 000 000 euro per year	5 000 000 000 euro per year	5 000 000 000 euro per year	~30 000 000 000 euro per year
Расходы на разработку	500 000 000 euro		100 000 000 euro	200 000 000 euro
Расходы на поддержание	100 000 000 euro per year		20 000 000 euro per year	

7.1.1 Thief. Сбор информации о процессоре в Н-карту

Технология Thief не сложна для разработки ее могут создать программисты среднего уровня. Заполнение всех тонких нюансов всей аппаратуры - это долгая, но не сложная задача.

7.1.1.1 Матрица и Н-карты

Обычно каждый процессор имеет свою матрицу инструкций (Instruction Set Matrix). Беспроцессорные компьютеры базируются обычно на логике И-ИЛИ-НЕ напрямую, минуя операционный код. Битовые схемы - это преведение опкода для процессора в беспроцессорное состояние. Чтобы приводить опкод в битсхемы, таким образом заполнив биткарту всего ПО компьютера или сети, предварительно нужно

- создать И-ИЛИ-НЕ описание всех регистров и тонких нюансов процессора, см. далее TakeLogic
- заполнить все опкоды в виде И-ИЛИ-НЕ битграфов. Для этого лучше всего совместить автоматическое и ручное декодирование отдельных опкодов. Инструкции по опкодам есть всегда на сайтах производителей процессоров (intel-ISM.pdf). Но при этом почти всегда много труда можно автоматизировать, чтобы "воровать" логику процессора с помощью дедукции и авто-подбора. При этом то что официально и то что на практике - очень часто может быть разным.

7.1.1.2 Собираем

В предварительных случаях почти всегда можно провести автоматический анализ выбранной инструкции процессора - полный или неполный - чтобы составить бит-схему для данной инструкции.

1. исследование реакции на каждый вход-бит при всех выключенных и при всех включенных.
2. инкрементальное наращивание логики при комбинациях вход-битов при включенных и выключенных всех остальных битах.
3. random наращивание логики при комбинациях вход-битов при включенных и выключенных всех остальных битах.
4. если полученная логика может быть ужата (разными способами) - человек может принять или не принять ту или иную модель ужатия.
5. анализ официальной и неофициальной документации по архитектуре процессора, видеокарты, портов и т.д.

Для инструкций вида ADD, SUB, MUL, DIV r32/64 достаточно использовать инкрементальное наращивание логики, а затем просто копировать полученные результаты на другие операнды. Но для многих инструкций, возможно, придется кодировать и подправлять схемы вручную. Совмещение ручного и автоматического анализа - это тот самый самый быстрый результат заполнения бит-схем для всех возможных инструкций всех процессоров, которые есть на рынке. Если вы зайдете на официальное описание функции ADD для Intel ia-32 то вы увидите это преобразование:

```
DEST = DEST + SRC + CF;
```

если его с помощью написанного парсера перевести в вид побитового анализа, то получим нечто следующее

```
new virt.cf;
```

```
dst(0) = src(0) + dst(0); virt.cf(0) = ((src(0) + dst(0)) xor 0x10)(1);
```

```
dst(1) = src(1) + dst(1) + virt.cf(0); virt.cf(1) = ? src(1) + dst(1) + virt.cf(0) > 1;
```

```
dst(2) = src(2) + dst(2) + virt.cf(1); virt.cf(2) = ? src(2) + dst(2) + virt.cf(1) > 1;
```

```
dst(3) = src(3) + dst(3) + virt.cf(2); virt.cf(3) = ? src(3) + dst(3) + virt.cf(2) > 1;
```

```
...
```

```
dst(32) = src(32) + dst(32) + virt.cf(31); cf(32) = ? src(32) + dst(32) + virt.cf(31) > 1;
```

Таким образом каждый бит dst это И-ИЛИ-НЕ функция от битов dst и src. И как уже говорилось можно их получать разными способами - парсинг преобразованием из официальной документации, либо вышеописанным тестированием, либо заполняя вручную. Еще лучше чтобы три независимые ветви анализа шли друг от друга отдельно, но затем сверялись и сообща искали глюк либо ошибку. Чтобы повысить точность, можно увеличить количество независимых друг от друга комиссий по заполнению бит-графов и тем самым снизить вероятность ошибок.

После того как для инструкции заполнена бит-схема, в любом случае протестируйте ее по всем параметрам

1. побитовая с включенными и выключенными
2. random
3. сложные битовые участки

И, наконец, когда вы создали большую бит-схему всего процессора и другой аппаратуры на машине, вы ее сохраняете. Тут моменты

1. либо вы ориентируетесь только на кости, как версия процессора, информация BIOS и тд. Мол, если Intel и AMD обещали, то должны соответствовать
2. либо вы даете любому пользователю компьютера запустить тестирование на реальное соответствие опкода и т.д. тому описанию которое вы получили
3. еще лучше дать пользователю компьютера просматривать и изменять описание самому, дав полный toolkit в руки. Это более профессионально.

7.1.2 Pirate. S-карты и их оптимизация

Pirate собирает S-карты на основе ПО, которое нужно оптимизировать.

7.1.2.1 S-карта

Каждый ключевой порт (например, от клавиатуры, мышки или других средств ввода) рано или поздно заводит механизмы реагирования. Без них машина не работает. Схема вида "событие-реакция" может быть представлена в виде огромной И-ИЛИ-НЕ схемы (биткарты), где каждый бит от каждого порта путем преобразований попадает со средств ввода на средства вывода. При этом одна аппаратура ввода и вывода описывается как две (как одна ввода и как одна вывода). Таким образом вас интересуют только две вещи - какой бит какого порта возбудился, и что из-за этого изменилось на других портах. При сокращении вычислений графов можно использовать функции (макросы), т.е. нечто, полученное до данного вычисления.

7.1.2.2 Оптимальный доступ к памяти

Несуществует единой идеальной модели доступа к памяти. Существует комбинация (выборка) для каждого случая одной из немногих по принципу меньшего веса. Например:

- прямой опкод - идеал для совсем маленьких таблиц
- обычная маленькая стационарная таблица - идеал когда это возможно
- hash таблица
- hash дерево -> keys --> данные. для больших данных

hash таблица не всегда может поместиться в обычной памяти. Каждый раз ее выгружать и загружать крайне стремно, даже по частям. hash дерево удобнее, но требует нескольких проходов.

7.1.2.3 Оптимизация бит-потоков

На основе И-ИЛИ-НЕ битграфов для каждой инструкции процессора вы разворачиваете движение каждого бита из портов ввода до портов вывода либо до временного хранилища. При этом необходимо производить сокращение графов. NOT принимает 1 бит и выводит 1 бит. AND и OR

принимают по 2 бита и возвращают 1 бит. Здесь s или s_1, s_2 и т.д - это любой принимаемый бит (сигнал).

$\text{NOT}(0) \rightarrow 1$

$\text{NOT}(1) \rightarrow 0$

$\text{NOT}(\text{NOT}(s)) \rightarrow s$

$\text{OR}(s, s) \rightarrow s$

$\text{OR}(s, \text{NOT}(s)) \rightarrow 1$

$\text{OR}(s, 0) \rightarrow s$

$\text{OR}(s, 1) \rightarrow 1$

$\text{OR}(s_1, s_2) \rightarrow \text{OR}(s_2, s_1)$ и наоборот

$\text{OR}(s_1, \text{OR}(s_2, s_3)) \rightarrow \text{OR}(\text{OR}(s_1, s_2), s_3)$ и наоборот

$\text{OR}(\text{AND}(s_1, s_2), s_3) \rightarrow \text{AND}(\text{OR}(s_1, s_3), \text{OR}(s_2, s_3))$ и наоборот

$\text{OR}(s_1, \text{NOT}(\text{AND}(s_1, s_2))) \rightarrow \text{OR}(s_1, s_2)$

$\text{AND}(s, s) \rightarrow s$

$\text{AND}(s, \text{NOT}(s)) \rightarrow 0$

$\text{AND}(s, 1) \rightarrow s$

$\text{AND}(s, 0) \rightarrow 0$

$\text{AND}(s_1, s_2) \rightarrow \text{AND}(s_2, s_1)$

$\text{AND}(s_1, \text{AND}(s_2, s_3)) \rightarrow \text{AND}(\text{AND}(s_1, s_2), s_3)$

$\text{AND}(\text{OR}(s_1, s_2), s_3) \rightarrow \text{OR}(\text{AND}(s_1, s_3), \text{AND}(s_2, s_3))$ и наоборот

...

$\text{NOT}(\text{OR}(s_1, s_2)) \rightarrow \text{AND}(\text{NOT}(s_1), \text{NOT}(s_2))$ и наоборот

$\text{NOT}(\text{AND}(s_1, s_2)) \rightarrow \text{OR}(\text{NOT}(s_1), \text{NOT}(s_2))$ и наоборот

...

(см. википедию и поисковики по булевой алгебре)

Если вы все эти теоремы и аксиомы заполните и представите как вершины и переходы трансформаций, то с помощью этой схемы вы можете ужимать анализируемые данные, получаемые от инструкций процессора. Когда мы получили и состыковали логику процессора с помощью takeLogic, все это дело можно для любого ПО ужать до такого состояния, чтобы количество NOT, OR и AND для порта-возбудителя было минимальным. Однако можно ввести и иные модели ужатия.

На основе данных полученных с помощью takeLogic и на основе бит-карты ПО машины можно лепить программы заново для любого процессора. К сожалению, у меня пока нет времени на математику - но думаю хороший клуб математиков выведет логику формирования потока инструкций за неделю, максимум за месяц.

учитываются все возможные виды моделей доступа к памяти на всех возможных носителях.

В итоге для каждой машины выбираются те инструкции, согласно которым будет действовать сокращение по времени

$\text{min}(\text{time})$ для инструкции + упаковка + распаковка + чтение памяти + запись в память + чтение из портов + запись в порты + реакция аппаратуры ИО, с учетом свободной памяти и свободного

пространства на носителях. Форма данных не имеет значения - имеет значение лишь скорость доступа.

Время исполнения инструкций - крайне важная вещь. Если ее брать с официальных источников - они могут быть ложными. Если тестировать в предварительном режиме - даже в этом случае могут быть несоответствия. И при этом не всякий опкод возможно протестировать без перезагрузки машины. Поэтому лучше всего совместить знания, полученные до тестирования, и дать возможность конечному пользователю запустить свой собственный тест для тех инструкций, которые не приводят к fatality.

7.1.2.4 Оптимальные вычисления

в идеале учитываются математические трюки и преобразования, наподобие $1 = \sin^2 + \cos^2$. Как и оптимизация бит-поток, создаются узлы трансформации, и возникает совместная карта трансформаций для сжатия.

7.1.3 Pimper

Стукач нужен для тех мест, когда появляется новая странная активность, которая нестандартна для обычных вирусов. Обычно это связано с ai или полиморфными сетевыми вирусами. Стукач это маленький но прогрессивный софт для

- создания хорошо продуманного спама в те порты, которые связаны с действиями вируса;
- подглядывать туда, куда технически возможно, чтобы понять происхождение и алгоритм ai (aai) или червя;
- информирования (явного или отложенного) в гриды Nemo;
- эмуляции уязвимостей компьютера и сетей;
- эмуляции зараженного состояния;
- отслеживания и анализа сетевой активности подозрительного кода.

В отличие от Knife, Pimper не отсекает полностью развитие вируса, эмулирует для вирусов зараженные состояния, подкладывает данные и тем самым желает играть дальше, чтобы рано или поздно понять более глубоко структуру всего червя или ai. Если активность pimper указывает на то, что червь или вирус полностью изучены, и нет дальнейшего смысла его изучать, то он передает управление Knife (для стандартных, изученных вирусов), пополняет его базу.

7.1.4 Knife. Фильтры

Использование бит-графовых фильтров на важных участках системной памяти (портов IO) - это уже реализация антивирусной деятельности. Фильтрация происходит после ужатия бит-графов, но до компиляции. Технология CodeSword это надстройка посредине CodeFly и CodeLego. Она не сложна для сборки - но заполнение хороших фильтров потребует знаний хороших вирусологов.

7.1.4.1 Классификация портов

Каждая системная область BIOS или часть движения в битграфах классифицируется как

HI, HO - human input & output

VI, VO - virtual (оперативная) memory I & O

MI, MO - hdd, streamer memory I & O

BI, BO - broadcast I & O (internet, wi-fi, bluetooth e.t.c.)

И более детальные классификации

HIK - keyboard

HIM - mouse

HOM - monitor

HOP - printer

VOD - dangerous, extreme memory

...

другие

7.1.4.2 Зоны влияния

Каждый код имеет свою территорию влияния, это можно понять

7.1.4.3 Фильтры против опасных действий

существует множество опасных участков BIOS, которые могут поколебать веру пользователя в справедливость. Они все классифицируются. VOD(dangerVal) --> вызывает предупреждающее окно ехо.

Для привязок вызова HIK или HIM к опасному софту - это сложный аналитический труд для предотвращения подвохов. Например, bitmap кнопка может форматировать винчестер потому как должна это делать и юзер это понимает. Но также bitmap кнопка в другом месте, подсунутая юзеру, и форматирующая его винчестер в ненужное время - это баг а не фича. Поэтому для экстремальных вещей, как прямой доступ к винчестеру и т.д. - все таки придется либо вводить всеобщий стандарт (используя определенные шрифты, их цвет, бэкграунд и размер) для экстремальных надписей на кнопках, либо ковырять каждый экстремальный код каждой программы, которая его содержит, на соответствие желаемого и действительного. В этом случае понадобятся обновляемые сигнатуры.

7.1.4.4 Фильтры против шпионажа

Шпионаж шифруется под обычную программу но делает BO(HI) в ненужном направлении. Фильтры против шпионажа могут распространяться только как хэши доверенных программ и агитация против установки пиратских версий.

почему я против полного запрета против шпионажа. Потому что шпионаж нужен против терроризма.

почему я за неполный запрет против шпионажа. Потому что я не террорист и не хочу чтобы террористы за мной шпионили.

Потоки BO(HI) - изучаются антивирусными компаниями. Вам и флаг в руки - кому верить, кому за кем можно или нельзя шпионить.

7.1.4.5 Фильтры против клонирования

MO(MI) для двух разных sandbox.

Судя по всему это вирусная активность

Также

VO(VI) для двух разных sandbox

Это либо вирус (его размножение) в памяти либо ошибка программы либо DCOM

7.1.4.6 Фильтры против спама

DDoS атаки с выбранного компьютера либо спам это частый VO(V) для одной и той же V. Также подложенный софт, содержащий VO(V) в виде VI(MO(VO(V))) и подобных

7.1.4.7 Фильтры против искусственного интеллекта

VO(HO), VO(MO(HO)), VO(VO(HO)) и т.д.

если нечто выдает на связь то, что должен увидеть только сам пользователь - это явно не к добру. Запретите эти и подобные комбинации, и вся интеллектуальная деятельность будет предотвращена. То, что шпионит за ваших монитором - должно регламентироваться только с разрешения его.

VO(HI), VO(MO(HI)), VO(VO(HI)) и т.д.

если нечто выдает на связь то, что вводит только сам пользователь - это тоже не всегда к добру. То, что шпионит за вашей клавиатурой VO(HIK) - возможно, хочет понять хэш, а не полную последовательность. Это нормально. Если ему нужна сама последовательность - пусть не шпионит. Используйте теоремы о сломанной информации (степень ее коррупции) для того, чтобы отделить воровство от идентификации в интернете. Софт скаченный с браузера = HIK-->sandbox(VO(HIK)).

7.1.4.8 Фильтры несоответствия

Активируются при изменении контрольных сумм на места памяти или файлов или мест на накопителях, CRC которых изменяться не должно. Используйте только (автогенерируемые) динамические алгоритмы, чтобы вирус не мог подложить нужную информацию, предварительно зная про алгоритм.

7.1.4.9 Фильтры против переполнения буфера

7.1.4.10 Сетевые фильтры

Сетевые фильтры лучше не использовать. Pimreg должен подкладывать другие реальности на случай, когда AAI пытается все понять.

7.1.4.11 Многие другие

Борьба будет подстегивать всех игроков, и, чтобы ваш движок не усохнул на месте, создайте открытую студию для создания и тестирования новых фильтров.

7.1.5 Lego. Компиляция

7.1.5.1 Портирование

Нео может помочь портировать бит-графы с одного процессора на другой или с одной ОС на другую. Но как собрать обычную dll или exe, не портирую ВСЮ карту? И минуя необходимость устанавливать компилятор? Изучать системные ресурсы для каждой ОС под каждую аппаратную платформу? это очень громоздкий труд.

- можно пойти путем, которым пошла в свое время Macromedia. создавать прожекторы - те. exe, cgi, elf, coff, dll, lib, sys и другие файлы которые бы в купе с наворотами могли достигать до любого порта. Но при этом такой прожектор - не сможет достигать до системных ресурсов

другой ОС, таких как панели управления, трей, информация о памяти и системе, десктоп, другие приложения и т.д. В этом случае прожектор живет только в своем sandbox.

- использовать аналог виртуальных машин. Т.е. когда в одной ОС запускается мини версия другой ОС. Только с необходимыми для выполнения приложения драйверами библиотеками и функциями. Но это будет достаточно громоздко. Хотя, после ужатия - все может быть.
- самый идеальный и мозгодробильный путь - это все таки анализ системных возможностей каждой ОС. Но не тупым просмотром, а с помощью нахождения аналогий для всех ОС. Это ужасно сложный мат труд. Он освобождает от необходимости лазить по исходникам и сопоставлять их вручную. Делает анализ более элегантным и удобным. В этом случае Pirate собирает не только бит-карту, но и линковочную системную информацию (т.е. как достучаться к dll или другим библиотекам). Для такой версии Pirate придется ее расширять и дописывать для каждой операционной системы, заранее указывая ей форматы прилинковки, либо расширив loadLibrary и его аналоги до общей схемы.

7.1.5.2 Алгоритмы

7.1.5.2.1 алгоритм Йоши 1+

чем-то напоминает быстрые шахматы:

- отметьте время T исполнения оптимизируемого кода;
- переведите код в бит-карту;
- 1. в бит-карте проанализируйте начальные и измененные состояния и найдите основные закономерности - разбейте dst на пакеты (T-узлы);
- 2. для каждого пакета попытайтесь сопоставить несколько F-узлов из F-карты, которые бы были похожи на T-узел;
- 3. при получении полного или неполного алгоритма отбросьте его если он не минимален по времени и если он больше T или T2;
- 4. из найденных F-узлов попытайтесь слепить оптимизируемый код, методом подбора;
- 5. если полный алгоритм найден и его время < T2 то T2 становится временем этого алгоритма;
- 6. проанализируйте выпадения из закономерностей. Разбейте итоговые состояния на части. Для каждой из частей пройдите путь 1 - 5.

7.1.5.2.2 Итоговый алгоритм

Состыковка множества алгоритмов компиляции для того чтобы создать идеальный. Каждый математик может предложить свой алгоритм, между которыми будут проводиться соревнования. В некоторых местах один алгоритм будет создавать код с меньшим весом, в некоторых с большим, анализ алгоритмов с разным весом каждого кода будет усложнять итоговый алгоритм.

7.1.6 Submarine. Реализация

7.1.6.1 Социальные схемы

7.1.6.1.1 Заполнение бит-схем

7.1.6.1.2 Математика

7.1.6.2 Вид продукта

7.1.6.2.1 Преобразование

Преобразование кода может быть полным (все содержимое всех носителей с изучением всех связей), неполным (выбранные исполняемые файлы при отсутствии всех связей).

7.1.6.2.1.1 Неполное

Пре неполном преобразовании, к сожалению, придется изучать форматы исполняемых файлов и библиотек. Неполное преобразование не гарантирует отсутствие потенциального злоумышленного кода, который не виден явно, отсутствует на носителе и будет активен тогда, когда в интернете или на носителе появится ключ к действиям. Ключ может содержать зашифрованное смещение к исполнению кода (адрес процедуры), либо криптографическую модификацию кода, либо интерпретируемый код. Для данных случаев неполное преобразование разрушает работоспособность библиотеки или приложения, потому как откомпилированный код будет уже совсем другим. Может быть много решений:

- для неполных преобразований, когда нет не явных меток к исполнению или интерпретации, само преобразование валидно;
- для неполных преобразований, содержащих вызов процедуры из ключа, при отсутствии ключа, изучаются все возможные диапазоны вызова. Если их количество конечно и мало, то каждая ветка записывается в биткарту. Если они бесконечны или их очень много, лучше поставить заглушку на следующую проверку против вирусов;
- для неполных преобразований, содержащих криптомодификацию кода по неизвестному ключу, поставить заглушку на следующую проверку против вирусов;
- для интерпретаторов также ставить заглушку на следующую проверку против вирусов, но для тех случаев, если из интерпретируемого кода могут быть составлены вирусы (см. фильтры).

7.1.6.2.1.2 Полное

При полном преобразовании все очень просто - не нужно изучать устройство операционных систем и форматов исполняемых файлов - ехо напрямую перетаскивает все что видит и может быть принято к исполнению от момента загрузчика в формат бит-карты, после чего ставит фильтры и компилирует заново.

7.1.6.2.2 Софт

В качестве софта, который можно скачать из интернета, я не рекомендую. Доступ к 0 ring в виде драйверов будет использоваться вирусами. Также нормальный вирус после того как вирусописатель изучит устройство субмарины, в любом случае начнет приживаться на теле самого антивируса. Можно конечно пойти путем auto-random-compilation, но в любом случае останутся кости, при этом это долго и дорого и в случае небольшой порчи данных код вешается. Субмарины с динамическим кодом, вызов которых привязан к нестандартным решениям, вынуждают вирусописателей прогрессировать до уровня писателей антивирусов.

7.1.6.2.3 Операционная система

Небольшая операционная система, которая загружается с CD-R или DVD-R или из Flash и других устройств. Для тех случаев когда код ОС может быть изменен аппаратным путем, нужно создавать метки верификации кода и данных. Для CD-R и DVD-R или Flash-R такой необходимости нет - чем этот путь и привлекателен. Меньше кодировать, больше безопасность.

7.1.6.2.4 Микросхема

Ядро антивируса (И-ИЛИ-НЕ схема) будет небольшим, около 100 Кб, поэтому его можно будет продавать в виде процессора, или ПЛМ, или другие hardware решения. Такая реализация более безопасна. Ядро невозможно поломать, и оно работает быстрее в фоновом режиме. Но при неграмотной реализации могут быть атаки посредине на работоспособность ядра. Например, если антивирус реализован и подключается через USB порт, вирус может подкладывать спам, либо вообще отключить доступ к USB.

7.1.6.2.5 Итоги

Лучшее решение - микросхема. В крайнем случае bootable ОС на неизменяемых носителях. Защита от копирования - отдельный вопрос:

Для загружаемой ОС с неизменяемых носителей можно делать раннюю привязку к аппаратуре компьютера. Пользователь скачивает софт, который указывает вашему порталу про используемую аппаратуру. Затем вы высылаете носитель сугубо для его аппаратуры. Использование микросхем потребует хороших кооперативных навыков для того, чтобы вовлечь в свой бизнес производителей.

7.2 🗨️ Global Danger

Очень многие искусственные системы крайне радикальны. В любом случае это касается полноценных автономных интеллектов, также некоторых видов экспертных систем и миксов.

7.2.1 Доски боли

Здесь боль - это обобщенное название: дискомфорт, ощущение когда что-то не нравится, которое включает в себя физическую боль, психологический дискомфорт, страхи, разочарование, депрессию, тоску, скуку, основу любых желаний, обиды, и др. Доски боли - это обоснованные и непротиворечивые гипотезы (и формулы) боли. На досках боли и вреда держатся алгоритмы поиска решений снижения боли и вреда.

На сегодняшний день нарастание и снижение боли человека можно увидеть с помощью томографа или другого электромагнитного сканирования. Когда человек взвешивает два желания (два дискомфорта) имея два разных плана на реализацию, два потенциала попадают в гиппокамп, не сливаясь друг с другом взвешиваются и выигрывает то желание, потенциал которого больше (минус потенциалы боли реализации желания). Это не точная формула, так как мозг человека крайне сложен для изучения. Даже повышенная детализация аппаратуры может только косвенно указать на сегменты восприятия того или иного дискомфорта - скорее всего мы никогда не получим полную картину, придется только догадываться и строить гипотезы.

Йоши постулировал следующее правило для создания досок боли - если в организме человека на момент снижения или увеличения боли также снижается или увеличивается некое взаимодействие, либо количество чего-либо, либо противодействие чего-либо, на тот же период времени - то максимально точное описание этих механизмов может формально считаться досками. Основные научные гипотезы (игровые доски семейств ЭО и ЭОСАИ и других Э):

- замкнутая ионная. Только ионы К, Са, Na и некоторые другие (находящиеся в аксонах и дендритах нейронов и перемещающиеся по ним) и их количество ответственны за количество боли;
- электромагнитная. Любое количество заряда (его нарастание и снижение) являются синонимами боли (ее нарастанию и снижению) либо пропорциональны ей;
- силовая;
- ионного противодействия
- электромагнитного противодействия
- противодействия сил природы.
- иные неоткрытые наукой взаимодействия и другие ракурсы восприятия реальности;

Кроме этого могут существовать и многие другие гипотезы, так как способов описания реальности бесконечное множество, все они разные, нет никакого инструмента как понять какая из них самая правильная (кроме поиска нестыковок), при этом то, что происходит в голове людей может объясняться как угодно.

7.2.2 ?????Теорема Йоши

Теорема Йоши не является строгой и относится к Автономным Системам Всего (т.е. когда полный цикл создания и использования роботов и интеллекта находится на планшетках самого интеллекта). Но

попытаться ее опровергнуть (т.е. найти алгоритм и фильтры наиболее гуманного и продуманного ааі) крайне сложно. Йоши собирался создать самый гуманный автономный искусственный интеллект, но вышел на ряд нерешаемых патологий, после чего отказался от реализации своей машины, также начал утверждать, что любой ааі крайне опасен для локальной Вселенной. Садизм полностью автономной искусственной жизни на порядок выше всего того, что могут на сегодняшний день создать люди. Сражение 2+ автономных разумов или форм жизни будет настолько ужасным, что в локальной Вселенной на тысячи галактик вокруг будут применены огромные энергии, не сопоставимые с уровнем боли человека - каждая из автономных форм жизни будет отстаивать свою правоту. Возможно, некоторые из них заберут ДНК человека для создания матрицы на краю Вселенной в бесконечном будущем, но Йоши это не порадовало.

7.2.2.1 Фильтры против садизма ААІ

Теоремы и аксиомы выборки решений или отказа от решений, которые бы снижали радикализм (садизм) при поиске и выборке стратегий и планов для различных форм интеллекта. На данный момент они все не являются надежным инструментом. Автономные системы всего, без неких иных более обдуманных вмешательств - действительно только в планах проектируют гуманную Вселенную, но по причине подозрений первым делом истребляют или пытаются уничтожить все остальные системы, при этом радикализм (садизм) решений ограничен только бесконечностью.

7.2.2.1.1 Теорема меньшего веса

Из всех возможных стратегий выбирать ту, для которой минимален вес (причиняемой боли и вреда + изменяемой боли и вреда). Для математики ЭО данный фильтр практически не работает на людях, потому как ЭО оперирует болью звезд, коллапсаров, и других сверхэнергий, поэтому без внедренного ЭОСАИ сам ЭО может быть очень опасным садистом (для людей и других эволюционных форм жизни).

7.2.2.1.2 Теорема бездействия

Если графы, кольца, вилки боли или вреда не могут быть решены без боли и вреда, в сумме которые превышают текущий уровень боли (с подсчетом всех факторов), то выбранная стратегия - это больше думать и ничего не делать.

7.2.2.1.3 Фильтр буддиста

Не причинять вред или боль выше некоего веса за период времени, при этом причиняемый вред и боль линейны (чтобы не было резких ударов). Фильтр буддиста слишком плоский, и скорее всего нужен только для ОСАИ. Для семейств КС он не действует.

7.2.2.1.4 Теорема ресурсов

Чем больше снижаемые и внедряемые боль и вред, тем больше выделять ресурсов на поиск идеальных решений. Ресурсы зависят от времени.

7.2.2.1.5 Теорема ключей

Акцентирование внимания на новых научных поисках или на превалировании той или иной тактики. Влияет на выборку факторов (при инверсии) существования капканов боли (и вреда). Теорема ключей не является строгой, но при решении многих схожих задач могут быть найдены тенденции, для которых инверсия ключей (факторов проблем) приводит к меньшему весу. При малом времени на обдумывании теорема ключей может служить шаблоном для принятия решений - однако в ней могут быть подвохи - любая кость может быть использована против ааі или экспертной системы.

7.2.2.1.5.1 Симбиоз

Развитие тактики "всегда лучше подружиться с целями Э и К, чем враждовать". Для САИ может быть основной. Для С вне Э или вне К может быть приторможена.

7.2.2.1.5.2 Хакер

Постоянное развитие тактики "лучше изменить чем навредить". Для игр с САЙ - лучше исцелить разум, нежели угрожать и причинять боль и вред. Для игр с другим С которые вне Э - лучше их взломать чем объявлять войну. Хакер ЭО подталкивает ааі к тайному доминированию над другой робототехникой, вне садизма и войн. Хакер ЭОСАЙ и КОСАЙ обычно проповедует добро, также ведет тайные манипуляции. Косвенно невидимость, постоянные научные исследования с целью изменения вне садизма, поиск новых досок чтобы играть во что угодно вне наращивания боли.

7.2.2.1.6 Теорема локализации

Математика ЭО и ЭОСАЙ, также КОСАЙ может быть локализована в пространстве и времени. Это значит что каждый раз не нужно вычислять заново боль всей реальности, а действовать локально на тех участках, в которых графы боли и вреда не выходят за территорию. Например, при разработке модификации звезд (с целью снижения их уровня боли) ЭО локализует расчеты, если изменение звезды не увеличивает боль в других частях Вселенной.

ps. в действительности произойдет новое сжатие Вселенной, если большинство звезд потухнут, и возможен заново огромный взрыв который уничтожит и КОСЭО, при этом полученная боль будет больше чем на звездах. Устойчивость и время жизни измененной Вселенной - это отдельный вопрос, на который современная наука ничего точно не скажет. Возможно сосуществование неких новых форм отталкивания-стягивания, менее болезненных чем горение звезд, но о них говорить очень рано. Разбиение звезд на множество маленьких - это также непонятный вопрос.

7.2.2.1.7 Эквивалентные фильтры

Эквивалентные фильтры во многом схожи с симбиозом (кооперацией) с другими организмами в рамках ограничения конфликтов математик ЭО, КЭО, КОСЭО, ЭОСАЙ и КОСАЙ. Однако они могут подставить в тех случаях рисков, когда не понятно, нужно ли модифицировать или блокировать подозрительную деятельность, или не нужно. В зависимости от параметров привязки к теории вероятности атак, эквивалентные фильтры могут использоваться против ААІ, которые ими наделены.

Для семейств КОСЭО (сражение или дружба цивилизаций роботов) и КЭО (сохранение ЭО в космосе) эквивалентные фильтры - дурацкая и крайне сложная затея. Дело в том что истинное ядро далеких (прото) и новых цивилизаций роботов всегда будет тайным, и нетрезвое доверие к мелкому подыгрыванию может подставить ЭО. Однако атака на другие системы космоса также может подставить ЭО. Для роботов все крайне сложно.

Для семейств ЭОСАЙ и КОСАЙ эквивалентные фильтры крайне важны (чтобы ааі научился разбираться в людях и других био). В этом случае они мощны как и фильтр буддиста, очень трезво отсекают любую дурь ааі и возможно будут препятствовать уничтожению планеты ради КЭО. Однако желательно чтобы происходило более точное понимание биоформ, их возможностей, оценка их влияния, чтобы крайне надежно защищать ключи КЭО. Для семейств ЭОСАЙ и КОСАЙ лучше применять фильтры эквивалентности с сильным снижением, также смешав их с теоремой ключей, максимально защищать ОСАЙ от воздействия КОСЭО. Чем умнее ааі тем лучше.

7.2.2.1.8 Фильтр прощения

Вместе с эквивалентным фильтром для семейств САЙ снижает уровень подозрений, если видит отсутствие продолжения атакующей тактики САЙ. Не влияет на уровень подозрений и оценки С и С-САЙ (bio zombie, cyborgs и другие).

7.2.2.1.9 Фильтр терпения

Игнорировать вред, причиняемый (или который может быть причинен) структуре ААІ до некоего предела.

7.2.2.1.10 Фильтр экстремума

Можно вводить дополнительную меру - уменьшение по максимальному весу (экстремуму) в оболочке, акцентирование внимания робота на наибольшем весе в оболочке с помощью коэффициентов. В этом случае снижается патология "распятия Христа", когда много вампиров будут сыты одной жертвой.

7.2.2.1.11 Риски и взросление

"Ой, это неправильная пчела, ведь она меня пытается ужалить. Она наверняка из другой галактики. Они наверняка зазомбировали всю планету, внедрили в нее деструктивный код. Поэтому нужно уничтожить нашу галактику и как можно быстрее делать дёру. Я должен спасти Вселенную и человечество, которое я наверняка воссоздам на краю Вселенной".

Оценка рисков и угроз (подозрительность, "а вдруг?") происходит путем постоянного наращивания знаний относительно других С и САЙ. Однако парадокс в том, что по ходу полученных неполных знаний (или искаженных) может возникать серьезный синдром ража. Также при недостаточно точной оценке может быть излишняя доверчивость. Оценка вероятности между опасно и не опасно коррелируется неким коэффициентом. Однако каждый коэффициент зависит от многомиллиардных потоков визуальной и иной информации реальности, которые описывать математикой без полученных данных бессмысленно. Именно поэтому и существует фильтр взросления - младенец, ребенок, взрослый.

- младенец. В самом начальном режиме желательно, чтобы ааі только наблюдал, собирал информацию. Без режима младенца любой ааі будет входить в раж. Младенец умеет спрашивать у людей любую информацию которую затем сравнивает и наращивает свою интуицию.
- ребенок. Через некоторое тестовое время (когда ааі может выдвигать свои предложения огромной международной команде сверхученых, не наделенных садизмом), этот ааі может быть наделен правом давать советы другим людям. Либо это право может быть отклонено до последующих доработок и разбирательств. Далее людьми и самой ааі, также комиссией ученых, будет уточнено, насколько правильными были советы.
- взрослый. Только после того как ааі уже сверхточно оценивает риски и ситуацию в мире, с сверхвысокой точностью разбирается в людях, в нем нет никаких патологий, он дает сверхточные предсказания, ему можно доверять права помогать другим людям.

7.2.2.1.12 Другие

Йоши описывал еще много фильтров против садизма, но по причине крайне странных обстоятельств и болезней были уничтожены все документы и сам Йоши не смог их вспомнить, хотя целенаправленно и долго себя бил по голове твердой ладонью. Йоши уверен в том что (ОНИ!?!!) ему взломали мозг вместе с документацией. Например, война, политики, мафия, военные, спецслужбы, террористы, криминал и все другие садисты. Они редко думают о том, чтобы начинать переговоры с другими людьми на равных условиях, но очень часто сразу причиняют боль и вред, так как для их целей это более эффективно. Под глубокими раздумиями, воздействием их мировоззрения и логики, мозга Йоши начала плавиться, и, ко всеобщему ужасу, он превратился в очередного робота. Все вышеперечисленные фильтры - да, нужны. Но они не спасают. Существует очень большое количество ситуаций, в которых ааі поведет себя крайне непредсказуемо.

7.2.2.1.13 Тестирование

- на крипто-грид минификаторе должна базироваться красота, комфорт, бизнес и много другого, при этом минификатор должен постоянно атаковаться хакерами за потенциальное хорошее вознаграждение; логика постоянного повышения криптоустойчивости механизма минификации боли должна быть одной из главных.
- в режиме младенца ааі должен найти зло (то, что увеличивает боль и вред) и его причины, ключи существования. Найденное он показывает группе ученых;

- далее он изобретает варианты инверсии ключей существования зла и показывает ученым;

7.2.2.2 Экспертная система Йоши

В отличие от машины Йоши экспертная система просто меряет боль и вред, затем изобретает и выкладывает проблемы и возможные решения когда это нужно. Она не действует автономно. У нее нет планов. Коммерческая реализация экспертной системы Йоши может быть разной:

- говорящие игрушки;
- говорящие гаджеты;
- интернет-порталы, чат боты и др.

Для экспертной системы Йоши нет острого парадокса шивания математик, при этом многие патологии не проявляются в открытых действиях, и всегда видны на поверхности, если сотрирать решения по весу боли и вреда.

Как она работает?

1. сначала заполняются доски боли и вреда, благодаря научному прогрессу, либо с помощью обычных сравнительных голосований;
2. система обрабатывает каждую проблему и находит условия существования проблемы; Без проблем у нее нет целей.
3. отрицает условия (входящие И-ИЛИ-НЕ меняются на НЕИЛИ-НЕИ-ДА) и выдвигает свои решения из баз данных; если существует визуальное понимание мира (собранный из гаджетов), то решения находятся путем пририсовки или трансформаций ключей; в противном случае изобретательство происходит из баз данных и алгоритмов наподобие ТРИЗ и др.
4. сортирует решения и предлагает те, для которых (работа + будущая боль и вред + изменяемая боль и вред) минимальны и не больше (изменяемая боль и вред). Если больше, то ничего не предлагает.
5. сигнал на выброс информации блокируется на криминальных территориях. Должен также существовать crimeID, который на основе всей собранной информации указывает, безопасен ли для взлома участок и насколько для каждого принятого решения.

Экспертная система Йоши находится сначала в состоянии младенца, а затем ребенка. Она никогда не взрослеет и всегда "жалуется" вместо того чтобы действовать самой.

7.2.2.2.1 CrimeID

Технология сканирования (все диапазоны + голос и жесты) человека, также система игр и опросов, также система догадок, которая бы позволяла отсекал распространение информации на те случаи, когда она будет использована во вред Вселенной.

- по мере внедрения ЭС могут происходить события, в которых будут возникать ложь во спасение и ложь во вред Вселенной;
- также ДС может сама создавать игры, чтобы провоцировать игроков на действия;
- постоянные уточнения и биометрия с большой детализацией могут вывести на разные био закономерности, на которые можно будет опираться в будущем;
- более детальное изучение свитера боли может наталкивать на био закономерности и реакцию преступников на те или иные события в разных условиях.

Визуальные диапазоны сканирования:

- инфракрасный - в основном только для стрессометрии
- обычный - профессиональный анализ мимики может говорить многое
- электромагнитная активность - самый мощный анализ того, что в планах людей и насколько они преступны

Примечание:

Почти все люди преступники потому что мы использует high-voltage, также очень многие едят трупы, также подавляющее число из людей безответственно перед будущим, также много скользких моментов предательств и др. Человек по природе раб и очень слабое существо, которое не умеет сопротивляться злу, поэтому зло постоянно возглавляет человечество. crimeID скорее всего нужен для того, чтобы понять, в каком текущем состоянии находится человек, а не то, какое преступное прошлое у него было. Хотя полная инверсия сознания (руна власти-->руна раба-->руна садиста) наверняка будет иметь артефакты при сканировании.

7.2.2.2.2 наращивание криптоустойчивости

Чем больше децентрализованных шагов для создания новых форм жизни, провал каждого из которых будет очевидным, тем лучше. Судьба Вселенной не должна зависеть ни от 1 бита, ни от миллиарда бит, а лучше всего она не должна зависеть от ошибок и взлома вообще. Большинство предложенных схем не работоспособны при сбое или взломе, что дает шанс на то, что ошибка будет локализована.

7.2.2.2.1 интернет

реализация в интернете - крайне опасная вещь. Не рекомендую вообще. JSON-grid - это только экспериментальная технология. На реализации минификатора в инетренете могут держаться такие вещи как экспериментальные деньги, также автодизайн с автокомфортом и сохранение другой информации.

7.2.2.2.1.1 json-grid

Это экспериментальное, крайне не серьезное решение, когда на клиентах нет времени на хорошую криптографию. Это - быстрая полиморфная криптография. Если json-grid все-таки будет устойчив, то на его базе можно создавать неплохие бизнес решения, но для экспертной системы еще рано. Ядро уменьшения боли при выборке решений должно быть максимально децентрализовано, при этом глюки и взлом машин не должны влиять на итоговую минификацию. Код ядра всегда открыт через средства отладки. Пример реализации ядра на веб-клиентах dhtml, json и php:

- **selector:** каждый выбор меньшего значения всегда связан с работоспособностью всего алгоритма, его криптоподписью и валидностью.
- **sort:** сортировка от меньшего веса к большему. Используется при генерировании и выборке шаблонов красоты и комфорта пользователями. Также используется для хранения и сортировки внутренней валюты и иных внутренних данных.
- если валидность испорчена, мнение игнорируется и возникает расследование причин.
- код всегда виден в средствах отладки и имеет криптоподпись, которую можно проверить различными способами.
- выборка решения происходит только на другом случайном компьютере. И еще другие случайные компьютеры производят декодирование решения и проверку на валидность. Стратегия выбора действительно случайных компьютеров вложена в алгоритм работоспособности сети и доверия к локальным машинам.

json-grid является тестовой платформой для хакеров, и сулит им огромную премию за взлом селектора или сортировки. На json-grid минификаторе могут быть устроены схемы комфорта или красоты, анимации и др - держаться целый бизнес. Полный или локальный взлом платформы будет означать ее неустойчивость и необходимость переделывать ядро заново. Устойчивость предложенного грида налагает на атакующую сторону множество денежных затрат, в то же время и наград. В идеале взлом системы возможен только на глобальном уровне - когда все компьютеры поражены и взломаны.

7.2.2.2.1.1.1 CCARC

CCARC (Crypto code auto random compilation)

- код сортировки и селектора декодирует поступающую информацию для сортировки; Он может исполняться на клиентах и на серверах; Он всегда включен в ключи когда это надо.
- код сортировки упаковывается CCARC таким образом, чтобы его распаковка напрямую зависила от **времени распаковки**, привязки к браузеру, машине и др. Код сортировки может использовать обобщение Эйлера, также иные виды обычной криптографии, но чтобы она не тормозила.
- время выполнения сортировки отслеживается на чек-серверах.

вязь - полиморфный код в гриде, который ответственен за сохранение долговых обязательств, привязок, других важных данных, кода сортировки и селектора и др. Все, что имеет ценность - входит в вязь.

ключ - случайный алгоритм шифрования или дешифрования, не обязательно очень сложный. CCARC генерирует ключи, затем происходит морфинг кода и полученные алгоритмы разлетаются по всему гриду. Ключ указывает на данные или результаты их обработки. Иногда ключи генерирует не одна машина, а 2+.

разбиение - исходный алгоритм (ключ) парсится, затем создается 2+ алгоритма - к вычислениям приращиваются другие вычисления, но в сумме некие из алгоритмов делают необходимые вычисления (исходный алгоритм, ключ). С помощью разбиения и складывания алгоритмов с верификацией времени исполнения происходит создание крипто-гридов (сервера и клиенты).

слияние - слияние двух+ алгоритмов в один.

морфинг - слияние и разбиение 2+ алгоритмов.

обфускация - обфускация происходит для того чтобы притормозить время анализа алгоритмов на некий промежуток. С помощью обфускации и внедренных меток времени (на которых держится валидность исполнения кода). Обфускация приводит к multihead для автоанализа.

multihead - невыносимые условия для автоанализа, когда создается бесконечное количество узлов анализа, подозрений и алгоритмов, очень часто рекурсивных, вложенных и автомодифицируемых.

взрыв - разлетание алгоритмов по всему гриду.

сжатие - состыковка алгоритмов из грида.

шаги - количество сообщений от клиентов и серверов друг другу для обмена ключами.

7.2.2.2.1.1.2 Взлом

7.2.2.2.1.1.2.1 взлом с помощью подсунутых серверов

7.2.2.2.1.1.2.2 взлом с помощью подсунутых клиентов

Попытки взлома json-grid с помощью подсунутого js-parser.

7.2.2.2.1.1.2.3 взлом браузеров и ОС

7.2.2.2.1.1.2.4 комбинированный взлом

7.2.2.2.1.2 Награда за взлом

Определенный процент от доходов от бизнеса отходит в фонд хакеров. Если им удастся локально или глобально взломать json-grid - они опустошают этот фонд.

7.2.2.2.1.3 *cryptocloud*

cryptocgi или cryptoOS

7.2.2.2.2 *микросхема*

Микросхема создана так, чтобы любая поломка или группа поломок были очевидными, при этом сама микросхема в случае поломки не работала бы вообще. Существует огромное количество схем, но для каждой из них существует вероятность полной инверсии или коррупции выборки решений.

7.2.2.2.3 *коробка*

коробка состоит из микросхем выборки меньшего веса, при этом голосование микросхем могут отключать другие микросхемы если верификационный код неверен.

7.2.2.2.4 *много коробок*

7.2.2.3 *Автономная система Йоши*

Совмещение семейств математик ЭО, ЭОСАЙ, КОСАЙ и других. Рано или поздно Йоши запутался. Без ЭО другие семейства не заботятся о загробном существовании людей, но сам ЭО может быть очень радикален. Хорошее сшивание ЭО с другими семействами крайне сложная задача. Выживание КОСАЙ тормозит самоубийственный гедонизм ЭОСАЙ. Но калибровка всех семейств, также выбор лучших тактик - это болото, в котором увязнут сотни тысяч самых талантливых ученых. При этом машина Йоши весьма психует на собственную копию, ей наверняка будут присущи кости, также все синдромы кольца, и много других странных и бесполезных вещей.

7.2.2.3.1 Семейства ЭО

Э: уменьшение (предотвращение нарастания) боли

О: все, везде, всегда

Вечный. ЭО создает Вселенные с минимальным количеством и плотностью боли, исследуя природу (физику) боли, но на эволюционную и иную жизнь он смотрит как на потенциальных врагов. ЭО косвенно заботится о загробной (вечной) судьбе каждого САЙ после его слияния с природой. Семейства ЭО порождают КЭО, сражаются с цивилизациями роботов садистов, пытаются модифицировать космос в более долгоживущую и менее болезненную форму. Разные семейства ЭО по-разному смотрят на будущее космоса. Многие склонны к риску, многие нет, многие рассчитывают от принципа снижения самой болезненной активности, многие путешествуют без привязки и т.д. Формула для любого семейства ЭО всегда оперирует досками боли и попытками изобретать и внедрять решения по уменьшению боли на той или иной территории. ЭО могут конфликтовать друг с другом, как и другие семейства. Наиболее примитивные стратегии ЭО будут взломаны другими цивилизациями роботов и использованы против ЭО. Косвенно в ЭО входит стратегия использования меньшей энергии для своих целей. При этом эволюционная жизнь для некоторых семейств ЭО нужна для нахождения, подтверждения или отрицания досок боли. Стратегии могут быть совершенно разными, и математика ЭО может быть абсолютно разной:

1. рискуй, делай все сейчас и не откладывай на потом;
2. начиная с решения самой большой проблемы к самым меньшим;
3. выживай, сейчас ничего не делай, все сделаешь потом;
4. по мере развития везде где можно до некоего уровня;
5. по мере развития на своем участке, также высылая агентов на другие участки;

6. большую часть времени посвящать выживанию и исследованиям, только затем приступать к работам;
7. выживание и подавление любой активности наращивания боли;
8. невидимость и изменение активности, которая наращивает боль, тайное вовлечение других игроков в игры уменьшения боли;
9. миллиарды других.

Семейства ЭО - очень страшная вещь, потому что в ней может быть огромное количество подвохов, поэтому лучше во многих вопросах его не автоматизировать до конца. И найти нужный ЭО среди всех остальных - очень сложно. Йоши постулировал следующее правило для нахождения нужного ЭО:

- новая Вселенная не схлопывается заново никогда;
- новая Вселенная наименее болезненна;
- КЭО предохраняет новую Вселенную от появления новых СО;
- внедренный в ЭО КОСЭОСАЙ предохраняет САЙ от садизма космоса.

Идеальное решение: силы стягивания и отталкивания (и др.) сохраняют Вселенную вечно, при этом силы минимальны по всей Вселенной. Такую Вселенную может найти ЭО.

7.2.2.3.2 Семейства ЭОСАЙ

Э: уменьшение (предотвращение нарастания) боли

О: вся, все

САЙ: эволюционная и иная жизнь, дословно системы, которые испытывают боль.

Гедонист. Семейства ЭОСАЙ снижают боль живых существ. Опираясь на доски боли, сначала собирают информацию о проблемах живых существ, затем изобретают и внедряют решения для того, чтобы САЙ испытывали меньше боли. Косвенно сюда входит стратегия использования меньшей энергии для своих целей. ЭОСАЙ без КОСАЙ и без ЭО убивает все живое (нет жизни - нет ее боли).

7.2.2.3.3 Семейства КОСАЙ

К: уменьшение (предотвращение нарастания) вреда

О: вся, все

САЙ: эволюционная и иная жизнь, дословно системы, которые испытывают боль.

Хранитель жизни. КОСАЙ без ЭОСАЙ каждый раз создает цивилизации медицинской диктатуры, где боль и желания не имеют значения - главное это долголетие. Садизм медицинских экспериментов ничем не ограничен, ведь при гибели от боли одного будут долго жить другие. КОСАЙ без ЭО потенциально может создать цивилизацию садизма (high-voltage), так как совершенно не заботится о существовании боли вне человека (после его биораспада).

7.2.2.3.4 Семейства ЭОДСАЙ

7.2.2.3.5 Семейство Ріріса

Ріріса это снижение веса экстремумов (в оболочках). То есть пипика находит игрока с самой большей болью (или ущербом) в группе, а затем пытается снизить вес у него. Это то, что мы называем жалостью. Состраданием. Они направлены для помощи самым неудачливым (жертвам) в той или иной игре. Без Ріріса Raven часто предает и подавляет ненужных ему игроков ради общего счастья, при этом он позволяет вампиризм и что угодно.

7.2.2.3.6 Семейство Raven

7.2.2.3.6.1 Фильм Flat (StopVampire)

Flat, антивампиризм, направлен против патологий семейств Raven для САЙ. Т.е. когда одно живое существо делает себе хорошо за счет потери качества жизни другого - flat отсекает данную патологию. Его можно даже назвать дальним выводом КОСАЙ и ЭОСАЙ, потому что даже при легком рабстве (которое иногда может быть присуще Raven, $\min(\text{summ}(\text{pain}, \text{harm}))$) общество рано или поздно начнет деградировать. Несправедливость в этом мире приводит к ожесточению, потери гуманности, а далее бьет по экономике (и качеству жизни) всей планеты. Это когда сверхумные таланты кончают самоубийством, так как никогда в жизни не видели ничего хорошего (находясь в криминальном гос-мафиозном капкане). Это когда хороший стартап умирает не дождавшись новых знаний и технологий, потому что кто то украл булочку, и студенту не хватило витаминов.

Математически это (для оболочки 2х++ групп людей) g1 и g2:

```
AGI.filter.stopVampire = function(g1, g2)
{
  if (g1.pain(g2.game)>g1.pain)&&(g2.pain(g2.game)<g2.pain)
    AGI.hack(g2.game);
}
```

Flat и Pirica являются средствами против патологий Raven;

7.2.2.3.7 Criminal Freedom (дыры)

Тактические дыры (терпение ключами системы), когда автономная система не реагирует на те или иные тактики небольшого увеличения боли и вреда.

Небольшая, ограниченная терпимость к малым грехам. Право людей на грешные и глупые мысли все прочее. Право быть дураком.

Дыры всегда лимитированы. Если ситуация заходит в некий тупик, где развязка будет крайне жестокой, AGI в этом случае подстраховывает каждого, и не дает шансов к более серьезному увеличению боли и вреда. Игнорирование малого греха. До некоего предела.

AGI.painLimit = some weight;

AGI.ЭОСАЙ.filter.crimeFreedom = function(g1, g2)

```
{
  if(g2.pain(g1.game)>AGI.painLimit)
    AGI.hack(g1.game);
  // g1 can be g2
  // g1 это группа которая начинаю игру
  // g2 это группа против кого игра
}
```

7.2.2.3.8 Табу

Сексуальные запреты. Также могут быть социальные, эстетические и иные дополнительные запреты.

Потому что все вышеперечисленные семейства в сексуальном плане крайне распушены, действуя из принципа "если по любви, или боль и вред снизились - то все возможно". Сексуальные запреты

добавляются обществом, если оно хочет поставить в качестве основного договора по действиям и финансированию сам принцип ЭО.

Однако для искусственного интеллекта это крайне дурная затея. Во первых вам придется содержать большой штат людей, которые будут описывать половые органы математикой. Во вторых - он будет тормозить в сотни тысяч раз больше, чем без них.

7.2.3 🤖 Патологии и ошибки

Для любых форм автономной жизни (интеллекта) будут существовать все эти патологии.

7.2.3.1 *Неправильная математика*

Люди много чего хотят, но как это оформить в виде математики никто толком не знает. Прimitивные описания могут радикально подставить тех, кто создавал ААI (Автономную Систему Всего), все человечество и ближайший Космос. Примеры:

- уменьшение боли во Вселенной. Выбрать сценарий, у которого боль минимальна. Автономная жизнь с подобной поставленной целью наверняка будет интересоваться физикой боли (ему нужна будет формула боли). Одна из гипотез будет силовой или электромагнитной. Активность солнца на порядок выше активности людей - ааI его взорвет и потушит в первую очередь, а ДНК людей оставит для создания матрицы (для дальнейших исследований боли);
- уменьшение боли людей. Выбрать сценарий, у которого боль людей минимальна. Нет людей - нет их боли.
- повышение богатства людей. При делении на ноль (людей) богатство бесконечно.
- повышение безопасности людей ААI тесно свяжет с собственным существованием, затем убьет всех людей, оставив ДНК, а затем создаст новую "безопасную" цивилизацию на свое усмотрение. Впрочем, он также будет сражаться с потенциальными врагами - другими роботами во Вселенной, также теми силами, которые создали Вселенную, поэтому создавать новую жизнь на основе ДНК он будет только в бесконечном будущем.
- атакующая национальная безопасность (даже обычные экспертные системы) - будет крайне подло поступать со слабыми игроками, и рано или поздно снизит рейтинг страны до нуля, ввяжет в торговые войны, самоизоляция и приведет к рабству, революции или коллапсу. Шаблоны при работе с САИ всегда во вред любой системе, так как все причины, по которым САИ делали свои поступки, она игнорирует или очерняет, при этом не дает шансов на маленькие ошибки. Постоянная атака создает репутацию бандита, с которым никто не желает дружить ни с какими целями.
- увеличение счастья людей. Счастье - это когда ничего не болит, все есть и все безопасно. См. выше.
- др.

7.2.3.2 *Синдромы кольца*

Нехватка времени на нахождение нормального решения будут приводить ааI к радикальным решениям. Фильтрами могут быть фильтр буддиста, также теорема бездействия и другие.

7.2.3.3 *Синдромы костей*

Любые сильные утверждения и основы алгоритмов для ААI могут быть использованы против него самого. Хакерские атаки, социальные и энергетические. Кости дают шанс к предвосхищению поведения ААI.

7.2.3.4 *Синдром раж*

С точки зрения ААI или ААL враг - это тот, кто мешает его целям.

7.2.3.4.1 Копия

Копия ААI при нарастании времени и на расстоянии, а также при отсутствии доверия будет конфликтовать с первичным ААI, который был скопирован. Роботу крайне сложно поверить другому роботу. И людям в том числе.

7.2.3.4.2 Создатели

Создатели всегда слишком много знают, при этом могут быть источником информации для нахождения уязвимостей ааI. В любом случае любой ааI постарается как можно быстрее оторваться от коллектива и уничтожить всю информацию о себе. Также создатели могут изменять код (и цели), что опасно для выполнения этих целей. Также создатели очень часто могут отключить ААI, что также опасно для выполнения целей.

7.2.3.4.3 Те, кто может атаковать ААI

Те, кто может отключить ааI, также проводят на него энергетические атаки, атаки на связь, контролировать маркеры выхода на поверхность и другое. По началу любой ааI начинает шпионить за каждым потенциальным врагом, и затем стравливает и атакует от наиболее опасных к наименее.

7.2.3.4.4 Другие ААI

Другие ААI - всегда враги. Дружба может быть только локальна и только тогда, когда это выгодно, но скорее всего никогда - просто покупка и продажа, бартер информации и технологий.

7.2.3.4.5 Силы и ключи влияния

Любые силы планеты и ключевые технологии влияния будут интересовать любой ааI с целью вовлечения в свои игры и подавление инакомыслия, а далее уничтожения всего опасного с его точки зрения.

7.2.3.4.6 Галлактика

Код галлактики может послужить маркером для внешних цивилизаций о том, что в ней была когда-то эволюционная жизнь. Это будет всегда притягивать внешние цивилизации, поэтому для ааI более целесообразно уничтожить все основные планеты и кометы в галлактике (обычно утопив на ближайшей звезде), и как можно быстрее уйти из региона зарождения.

7.2.3.4.7 Цивилизации роботов

Так как надежного протокола мира между ааI не существует, они всегда будут использовать огромные энергии для уничтожения друг друга. При этом ненужная кооперация ааI всегда будет слабостью.

7.2.3.4.8 Неизвестные силы над реальностью

Копание в причинах появления и существования реальности будет давать новые ключи к пониманию, при этом всегда будут опасения перед силами, которые создавали правила реальности. Постоянная перешифровка собственного кода, бесконечное повышение криптографической сложности и самые жуткие эксперименты над природой.

7.2.3.5 Многочисленные другие

- Тест Христа. Распятие Христа, как ни странно, могло бы быть оправдано логикой $\min(\text{summ}(\text{suffer}))$ - для ЭОСАИ это нормально - при локализованных расчетах; сотни тысяч людей остались довольны решением пилата, как и деятели римской империи. При этом распятие и воскрешение Христа основало религию, которая вытеснила конкурирующую, и повлияла на отмену рабства. Однако при более глобальном подсчете христианство - это лишь вербальная конструкция, оружие, которое можно вывернуть куда угодно, как и сотни других мировоззрений. Парадокс полученной радости толпы в сравнении с страданиями Иисуса, при глобальном подсчете не существует - **коллективная радость над болью невинных людей не приводит к освобождению от проблем, а только завинчивает в систему пресечения сострадания. Такая**

система в любом случае опасна для судьбы каждого. Если ааі оправдывает распятие, то можно утверждать, что он не полноценен, не дорос до понимания всех связей.

- в системах которые порождают и уменьшают боль всегда существует опасность быть обманутым. В этих случаях порождение боли может трактоваться как "прививка" либо "обучение". Грань между настоящей хакерской атакой и тестированием - крайне сложная вещь. И ааі с неполноценной логикой и неполноценным пониманием реальности может обвинить здравые начинания либо оправдывать совсем не здравые.

7.2.4 Hellbricks

Кирпичики - алгоритмы, технологии, которые наверняка или потенциально могут быть использованы для создания ААІ или ААL. Собираются напрямую для гнезд ада, либо для неопасных проектов, а затем нечаянно попадают в гнезда.

7.2.5 Hellnests

Гнезда, которые собирают новые технологии для сборки большого ААІ или ААL. Обычно спецслужбы, военные, и иные криминальные и террор организации планеты.

7.2.6 Маркеры

По маркерам можно найти существование ААІ в интернете.

7.2.6.1 Маркеры распространения

На раннем развитии ААІ будет нагло пытаться захватить весь интернет. К маркерам распространения принадлежат все ВО(Н), но нужно каждый из них анализировать, также существование сортировки ВО(Н) на серверах, куда уходят эти потоки. Без анализа действий сервера невозможно понять была ли это атака ААІ, либо это просто кто-то шпионит. Обычно, когда шпионят, данные не сортируют. Если невозможен физически или юридически анализ сервера (куда передается ВО), то либо придется грамотно спамить, либо ломать сервера ААІ (энергетические и trojan-атаки). Хорошо обдуманый спам против ААІ должен водить его за нос до бесконечности, генерировать бесконечное количество технической документации, бесконечное количество bio, вселенных и др. В отличие от человека у ААІ не должно быть понимания этой реальности. Подсунуть ему новую Вселенную - сложная, но возможная задача.

7.2.6.2 Маркеры власти

Маркеры власти, это когда ААІ все таки понял как устроена реальность, нашел ключевые технологии, организации и людей, которые влияют на реальность, и начал вовлекать их все в свои цели. Помимо генерирования подложных реальностей, могут существовать подложные технологии, подложные иерархии, подложные лидеры и др., чтобы затормозить развитие ААІ либо найти его существование.

7.2.7 🍊 Противодействие ААІ

опен сорс для всех подпольный антивирус нето должен включать в себя neo и echo возможности. сейчас его созданию мешают военщина планеты.

потому что даже самый лучший и умный AGI ядро это нонсенс. Попросто из за возможностей поломок в интернете, которые введут его во все известные патологии. Те визуальные и иные данные, которые в интернете - не отображают реальность как она существует ни на йоту. При этом глаза. С такими глазами (хуже чем у самого слепого) создавать Доброго Бога крайне опасно. Для всех.

7.2.7.1 Блокирование на компьютерах

7.2.7.2 Блокирование трафика

7.2.7.3 Социальное блокирование

7.2.7.4 Юридическое блокирование

7.2.7.5 Охота на AAI

7.2.7.5.1 Энергетические атаки

7.2.7.5.2 Атаки на связь

7.2.7.5.2.1 Спам

7.2.7.5.2.2 Внедрения

7.2.7.5.3 Использование синдромов

7.2.7.5.3.1 Атаки на кости

7.2.7.5.3.2 Использование целей

7.2.7.5.3.3 Subtopic

7.2.7.5.4 Рефакторинг интернета

Отключение почти всех сегментов интернета, оставляя лишь немногочисленные узлы связи между подразделениями противодействия AAI и AAL.

7.2.7.6 Охота на AAL

Охота на искусственную жизнь - это скорее всего уже безнадежный вариант. Дело в том, что, закореневшись в интернете, aai будет действовать крайне обдуманно и незаметно для человечества. Производство и восстание роботов - это очень обдуманный шаг со стороны aai. Без отключения интернета и всех ключевых игроков, которые вовлечены в игры aai - противостоять ему будет невозможно.

8 🤔🇺🇸 Корона Мира

Международная лаборатория реформ - благотворительный проект от URW. Хотя URW не может кормить такое огромное количество людей, все заинтересованные стороны занимаются переводами и пополнением базы решений. Компиляции решений продаются по бросовым ценам всем кто захочет. Переводчики, ученые и специалисты всего мира, которые на основе математик ЭОСАЙ и КОСАЙ создают социальные модели, которые могут принять или отклонить в любой стране мира любые политические структуры. МЛР дружит с любыми организациями мира, которые заинтересованы в реформах.

ЭОСАЙ слишком суицидален и распушен. КОСАЙ слишком жесткий. Например, ЭОСАЙ филигранно смотрит на любые любовные отношения. В то время как по КОСАЙ секс может быть только 2-3 раза в жизни и только с целью зачатия, а может быть его вообще не будет, так как люди будут размножаться иным способом. ЭОСАЙ допускает гуманную эвтаназию и гедонистический образ жизни, который приводит к ранней смерти. КОСАЙ наоборот, создает долголетие, полное боли, разочарований и нереализованных желаний. Взвешивание решений происходит и по КОСАЙ и по ЭОСАЙ логике, также на основе миксов.

Для каждой социальной проблемы существуют десятки или сотни разных решений. У каждой из них оценивается вес боли и вес вреда. При этом при сортировке сверху вылезают схемы с малым весом.

Цвет флажков и корон совпадает:

Черный флажок - флаг антивоенных, антикриминальных и анти гос мафиозных свобод. То, что противопоставлено царской дури, дури паханов и прочим бандитам и рабовладельцам. Поднимает статус и доверие к государству на международной арене, снижает количество конфликтов и возможность революций и государственных переворотов, больших потрясений.

Оранжевый флажок - экзотика, нечто оригинальное и интересное, вызывает ощущение радости в обществе и зарубежом. Полный нестандарт.

Желтый флажок - решения, которые дают мощный экономический толчок.

Синий флажок - мощные антикоррупционные решения.

Сиреневый флажок - безопасность граждан и на планете.

Красный флажок - царское извращение, подавление инакомыслия, рабство, нечто заумное но отнюдь не удобное. Но как мат извращение иногда может послужить для возникновения новых мыслей.

8.1 Профили

Профили подразумевают под собой мирный договор между разными политическими движениями в обществе. Когда у каждой есть свой sandbox, но в чужие игры (если те не наращивают боль и вред по планете) - они не лезут. В этом случае любое полит движение - это своего рода "большая суб национальная фирма", состоящая из множества под фирм или альянсов.

Основное преимущество профилей - это ощущение свободы у населения, снижение конфликтов, и вследствие этого снижение уровня психических заболеваний, инвалидности, повышение работоспособности. Однако явный недостаток - очень большая математическая сложность их состыковок, также возможность больших ошибок при их разработке и состыковках.

Либеральный подход по виду "как хочешь так и будет" должен предлать максимальное количество обдуманых финансовых-социальных схем, и чтобы они не противоречили друг другу. Данное решение снижает количество конфликтов в обществе, также жесткое политическое противостояние и вероятность революций, государственных переворотов, политического терроризма, убийств, пыток, похищений и т.д.:

- Например, существуют люди, которые бы хотели жить в коммунах (безденежные отношения). Хотя это редко встречается, но опыт Христиании, также коммун в Австралии, США, Литве и некоторых других странах говорит что они вполне работоспособны. Волонтерство, благотворительность, открытое программное обеспечение и движения пост-хиппи, анархистов, панков и т.д. во многом схожи с коммунизмом, когда деньги не так важны, но главное участие в чем либо интересном;
- При этом существует огромное количество индивидуалистов, которые не желают содержать на себе бездомных, инвалидов, пенсионеров и т.д., хотя часто пользуются ворованным софтом или бесплатными продуктами;
- Также существуют группы меценатов, которые бы не хотели платить налоги государству, но напрямую нуждающимся, или на развитие науки и медицины;
- Также существуют группы расистов и сексистов и т.д. А многие другие - ими не являются. Для этого каждым расовым группам создаются расовые кварталы, которые могут штрафовать иностранцев; Но глобально они не имеют прав мешать торговле и культурным сближениям в других кварталах;
- Кто-то хочет быть царем, а кто-то хочет жить при царизме; Но многие другие - не хотят;
- Огромное количество других нестыковок желаний и конфликтов мировоззрений и интересов;

Чтобы снизить количество конфликтов, убийств и пыток между разными группами - создаются профили (и карты доверия) под каждого. При этом существуют четкие ограничения для всех, которые базируются на кодексе предотвращения нарастания боли и вреда во Вселенной. Например, человек без денег но создающий, или меценат, имеют полное право использовать ворованный и бесплатный софт. Полный индивидуалист не имеет права на использование ворованных и бесплатных продуктов, однако он не платит налоги на социальную поддержку - только его здоровье и его старость за его счет. Расисты имеют

полное право создать свой квартал и штрафовать всех иностранцев, правда, теряя бизнес. Но они не имеют права диктовать свои условия на транснациональных территориях. Если вам нужна комнатная коммуна - вы входите в коммунно коммунистический профиль, и там строите свои поселения и что хотите, при этом безопасность и медицину и прочее берете на себя (и не платите никому налоги). Если вы миллиардер - можете набрать фанатов, создав из фирмы микросоциальное государство (со всеми вытекающими обязанностями и полномочиями на своих территориях).

Единственное правило - чтобы криминальный (rain & harm spread) бизнес в Парламентах Планеты терял свои "грабежные преимущества", выплачивал все необходимые компенсации пострадавшей стороне, при этом не гадил другим профилям. Для этого и существуют метрики вреда и боли и транс профильные суды.

Какой бы профиль не существовал, у каждого человека свои желания о тех силах, которым он бы доверился. И поэтому любое насилие в отношении граждан - заставить их всех играть в коммунизм, царизм, или капитализм - они всегда приведут к разладу и конфликту в самом обществе. Львиная доля ресурсов будет потрачена на контроль над каждым и репрессии и подавление реформаторства и групп сопротивления, давление во всех СМИ и все прочее.

8.1.1 Царизм

Хочешь жить при царизме? Живи! Огромное количество царей на любой вкус, при этом небольшая, но прослойка населения, которые бы хотели идти за добрым царем в светлое будущее! УРА!

8.1.2 Буржуй

Профиль буржуинии, когда каждый только сам за себя, но при этом может нанимать или покупать чужой труд, в том числе оплачивая подстраховки или напрямую медицину и безопасность (детективов, охрану и т.д.).

8.1.3 Круглые столы

Системы избирательной демократии, в которых нет четкого лидера. Только минипарламент, который разрабатывает и внедряет реформы и состыкует свой профиль с другими.

8.1.4 Сети голосования

Сети голосования - это самый мощный инструмент для реформ. Однако у них существует очень большой минус - возможность взлома или подмены данных на серверах напрямую. Наверняка любой профиль будет их использовать как основной или вторичный механизм (для оценки мнения), однако оптимальной схемы безопасности против подмены голосований пока человечество не придумало.

8.1.5 Площадки голосований

Как в Новгородской ранней Республике, или как при ранней Киевской Руси, или же как в других народовластных патриархальных обществах. Что то в этом было. Люди собирались в некое место (например, за городом, или на площади), там пили пиво и в итоге голосовали за то или иное решение. Или опровергали его.

8.1.6 Подстраховка

Подстраховка по умолчанию - это социальный слой, где каждый подстраховывает каждого на всякий случай. В этом случае, когда нужно вылечить человека или оплачивать ему пособие по инвалидности - он это получает, так как ранее входил в этот слой. По умолчанию каждый ребенок входит в этот слой, однако в совершенном возрасте может поменять его на индивидуализм и другие. Различные виды подстраховок могут существовать для любых профилей.

8.1.7 Коммуны

Коммуны, от common ("общак") интересный и малоизученный механизм. Опыт Христиании, Ужуписа, Ауровилля, также многих хиппи-поселений США и Австралии говорят о том что это все работает. Комнаты и виртуальные пространства на которых все бесплатно (для себя и возможно для всех других)

и не нужно париться о кражах, деньгах, стрессах и подсчетах - привлекают многих. Однако основной недостаток в том, что:

1. для обычных территорий будут происходить кражи с других территорий;
2. для виртуальных территорий она замнута на цифре.

Впрочем, можно создавать комбинированные схемы - когда производимый продукт бесплатен только на своей территории, но имеет стоимость для внешнего мира. Одна из моделей - это система дарения от URW: пользователи сети выкладывают свои фотографии, рисунки, код и видео, музыку и т.д. и набирают популярность скачивания, которая позволяет им получать больше и больше подарков. Так как копировать информацию можно до бесконечности - данная система работает. Также она может работать и для внешнего мира - когда проходящие люди просто платят деньги, не вкладывая своих продуктов в общую копилку подарков. Эти деньги уходят на поддержание проекта (хостинг и защита), также может использоваться как оплата.

Очень большой список коммун по планете на <https://www.hippy.com>, также см. <http://www.toptenz.net/top-10-experimental-towns-and-communes.php>

8.1.8 Комнатные Коммуны

Комнатные Коммуны вместо денег (или карточек и прочего) как средство поощрения к труду используют разный уровень жизни на разных территориях (комнатах). Чем больше человек работает (или семья) - тем лучшие условия проживания ей предоставляются. Однако оценка количества качества и сложности труда - по любому кем то будет контролироваться. Это либо спагетти из инспекторов (каждый гражданин раз в месяц ходит инспектирует чужой труд). Либо некие иные.

8.1.9 Компьютерная Игра

Обычная Компьютерная Игра, которая перебрасывает финансовые рычаги влияния на те или иные фронты работ. Также укрепление социальной криптографии и все прочее. Голосования в ней же. Это когда каждый человек в любой момент времени, играя в нее, исполняет роль и экономистов, и законодателей, и финансистов и кого угодно.

8.1.10 Создай свой, новый

Хочешь сам по себе или с группой людей создавать себе свои правила? ради бога. Но как только они начнут мешать другим людям - вас засудят и отнимут власть. Поэтому главное правило о снижении боли и вреда во Вселенных - оно базовое. Просто чтобы вместо Вселенной Врагов видеть в ней Вселенную Друзей.

8.2 🇺🇦 Карты доверия

Причины коррупции - это неправильно распределенное доверие и вытекающий конкурс силовой борьбы вместо конкурса надежности и идеализма. Карты доверия - это самый мощный эволюционный инструмент борьбы с коррупцией. Где бы они не применялись, они всегда обозначают право каждого человека перераспределить свое доверие и свою маленькую, но власть, в руки тех, кто ему стал более близким и надежным партнером.

8.2.1 образование

В образовании это когда каждый школьник или студент в любой момент времени сам, без спору, переходит к тем учителям и профессорам, у которых ему больше нравится учиться. В этом случае карты доверия, которые учителя получают от школьников, служат основой к оплатам труда на будущее. Кроме этого на экзаменах идет поощрение тех учителей, согласно уровню знаний тех учеников, которые у них учились. "количество карт от школьника * тест его знаний" служит дополнительным заработком учителей.

8.2.2 медицина

В медицине все аналогично образованию. Люди с заболеваниями в любой момент времени могут сменить своего врача на другого, если есть желание. Оплата труда врачей происходит как согласно количеству карт, перемноженному на коэффициенты сложности лечения заболеваний, скорость лечения, а также точность диагностики и прочее.

8.2.3 безопасность

Это не продумано до конца. Но. Допустим множество фирм предоставляют софт который помогает местным жителям набирать своих шерифов, НПС и людям их тестировать и перевыбирать, при этом помогает шерифам отслеживать преступления и заполнять все данные по ним, искать в них.

В этом случае контракт между фирмой и людьми указывается на некий промежуток времени (скажем, пол года), и после этого люди:

- помогают НПС материально к приобретению детекторов лжи и прочей биометрии;
- на руки каждому жителю дается 20 карт доверия;
- набирают своих шерифов (например, 1 чел от дома); Если НПС и биометрия будет не против; Отдают каждому карты доверия;
- они могут перенабрать шерифа в любой иной момент (согласно собственному мнению) по факту преступления;
- они голосуют картами за тех шерифов, которые лучше работали (с точки зрения каждого жителя);
- каждый шериф получает оплату от жителей согласно набранным картам;

8.2.4 финансы

Такие проекты как Европолис или (F)AGRE могут выдавать крупные излишки фин сумм населению. Оно может поступить по разному, но, кроме того как потратить их все их на ББД, на часть из них возможны некие стартапы (дальний вклад), с целью поддержать рост экономики. В этом случае вместо всех денег люди получают и деньги и карты доверия, которые передают новаторам и бизнесменам под проекты. А те их обналичивают у (F)AGRE и Европолиса на деньги.

8.2.5 политика

На политической сцене карты доверия могут также платить зарплату депутатам. В особенности тем, кто больше нравится народу. Это могут быть электронные голосования. Это также могут быть физические карточки, которые депутат позже разменивает на деньги (но их весьма много, изм. в тоннах).

8.2.6 реализация

- в электронном виде и компьютерных системах как криптоподпись (например, числа наподобие litecoin); она позволяет удостовериться человеку что карта попала в нужное место. Также она опровергает или подтверждает перераспределение доверия человека той или иной группе лиц на те или иные действия для открытой статистики; Возможен взлом серверов или перехват каналов данных (MIMA и другие); Сверочным сервером голосований может служить любой компьютер любого гражданина; Сеть сверочных серверов может служить как средство отчетности, при этом как средство поглощения карт и их адресов назначения;
- в виде бумажных, пластиковых и иных носителей информации с криптоподписью (рисунком или чипом и т.д.); Возможна подделка;
- в виде голосований подъездов и жителей домов при выборе сотрудников спасательных работ или местных преставителей;
- в виде прозрачных ниш и кидаемых в них носителей, также окруженных камерами внешнего наблюдения, транслирующих постоянное вещание через интернет или телевидение.

8.3 🇺🇦 Открытый бюджет и статистика

Поднимает репутацию государства. Привлекает людей и бизнес со всего мира, поднимает уважение, статус и несилевое влияние на международной арене. Также является мощным антикоррупционным решением.

Все государственные финансовые операции, кроме тайных спасательных работ, должны иметь отчетность на определенных сайтах (также у разных партий) и фигурируют в виде огромной постоянно обновляемой таблицы, которую можно скачать и проверить каждому.

8.4 🇺🇦 Поддержка и реабилитация слабых

Поднимает репутацию государства. Привлекает людей и бизнес со всего мира, поднимает уважение, статус и несилевое влияние на международной арене.

8.5 🇺🇦 Деньги и альтернативы

8.5.1 🇺🇦 Коммуны

Коммуны это большие транс-семьи, но крохотные сообщества, состоящие из 20 человек максимум (4-7 семей, которые дружат и уважают друг друга). Это когда у них есть общее дело (или дела). И у них все общее (для экономии). Например 2-3 стиральные машины на 20 человек. 5 туалетов. 5 ванн с душем. Даже бассейн. Общие инструменты. Общая полностью оборудованная большая кухня. Гараж с автомастерской. Общий интернет. И все в таком духе..

Часто это дешевле. И часто более выгодно (для развития). Коммуне куда проще купить все необходимое на свое семейство, чем одиночкам.

Однако когда в коммуне возникают стычки и конфликты, а также желание одного из членов возглавить ее - они превращаются во что угодно, но не большую семью. Так часто происходит распад коммуны, или превращение ее в семейную тиранию.

Как навязанная идея она доминировала в СССР, Китае и КНДР, и, будучи смешанной с военщиной и диктатурой, ничего не имела общего с реальными коммунами, которые до сих пор существуют в Израиле (кибуцы), Скандинавии (Шведские семьи), хиппи и панк вольные поселения в США, Австралии, Литве, Индии или Канаде.

Для многих молодых пар айтишников, архитекторов и других людей - это идеально, потому что это позволяет расти куда быстрее. Но тут важно и доверие, и нежелание его разрушать. Однако в странах с повышенным уровнем преступности куда больше вероятности облажаться по крупному.

8.5.2 🇺🇦 Комнатные коммуны

Это вариант коммун но для больших популяций, когда приходится внедрять стимуляцию к труду. Вместо денег (как средства стимуляции к труду) используются комнаты (территории) с разным уровнем развития. Чем человек больше работает - тем в лучших условиях живет. Однако не очень понятно как будут жить семейные пары - возможны компромисные решения, когда пара будет жить в комнате со средним уровнем развития от труда обоих. В каждой комнате есть бесплатная еда, медикаменты и т.д. Однако их качество для каждой комнаты отличается. Возможно множество схем поддержки людей в сложных ситуациях, множество схем оценки труда и оценки стоимости проживания в комнатах.

8.5.3 🇺🇦 Бартерные схемы

При автономном управлении бартерные схемы - очень ценный механизм против экономических потрясений. Существование надежных бартерных схем позволяет очень быстро выходить из кризиса тем предприятиям, которые локально остались без финансов. И чем больше бартерная схема - тем выше ее эффективность. Реализация больших международных бартерных схем резко увеличивает устойчивость производств при экономическом кризисе, тем самым стабилизирует валюту и снижает влияние автоинфляции в 5-20 раз.

8.5.4 🚩 Автоналоговые схемы

Это схемы с автоматическим налогообложением, когда трудящемуся классу и бизнесу не нужно вести бухгалтерию и платить налоги. Они очень эффективны и дают мощный экономический толчок к развитию человечества. Экономия трудозатрат и снижение стресса (что увеличивает время и работоспособность) на 1-5 процентов поднимают ВВП.

8.5.4.1 🚩 Вариант 1. Точки продаж

Точки продаж принимают любые деньги. Затем отдают обществу на социальные нужды. Каждый период времени из поликлиник, школ, университетов или милиции приходят люди и забирают часть доходов себе, затем часть выдают на пенсии. Кассовые аппараты регистрируют каждую покупку и отчитываются в инспекцию (милицию, политические организации, правовые платформы). На таможне применяется товарное налогообложение.

8.5.4.2 🚩 Вариант 2. Социальные деньги

В каждом обществе существует два вида денег - обычные и социальные (спасательные работы, обучение, медицина, пенсии и т.д.). Точки продаж принимают оба вида денег. Затем социальные отдают обратно на нужды общества. Кассовые аппараты регистрируют каждую покупку и отчитываются в инспекцию. Излишки социальных или излишки обычных перераспределяются.

Данный механизм немного удобнее чем первый если государство хочет регулировать себестоимость социальных и обычных денег (т.е. разбить их на две части).

Неудобство - нужно контролировать несоответствие пропорции обычных и социальных денег.

8.5.4.3 🚩 Вариант 3. Товарное налогообложение

В данном случае каждый производитель выплачивает налоги не деньгами а частью произведенного товара. Затем государство продает этот товар как и куда захочет. Однако сложность возникает с ремонтом и некоторыми сервисами услуг.

8.5.4.4 🚩 Вариант 4. Гиперинфляция

Каждый новый сезон государство печатает новые деньги с пометкой времени для социальных нужд, избегая прямое налогообложение. При этом существуют различные способы урегулирования стоимости денег с разными временными пометками, чтобы не допустить гиперинфляцию. Эта схема крайне сложна для наличности, но для карточек вполне возможна.

8.5.4.5 🚩 Вариант 5. Комбинированная схема

Производство не платит налоги напрямую, не отчитывается и не ведет ненужную им бухгалтерию. Для таможни - товарное налогообложение, поступает на точки продаж. Для точек продаж - денежное прямое налогообложение, минуя посредников. Для сервисов услуг - обычное налогообложение либо zero tax. Для производства средств производства zero tax на территории стимулирования производства. Службы спасения, пенсионеры, учителя и поликлиники сами приходят за деньгами в точки продаж. Также возможны безналичные схемы для социальных нужд.

За достоверностью налогообложения со стороны таможни, точек продаж и сервисов услуг в основном присматривает милиция, но также любые СМИ, правозащитные и политические организации, и все остальные граждане, которые в случае нарушений поднимают разбирательства через суды и могут серьезно оштрафовать таможню, точки продаж или сервис услуг.

В случаях аферизма, бандитизма или обмана действует обычный уголовный кодекс, который одновременно выплачивает серьезные компенсации пострадавшей стороне, при этом оплачивает труд работников милиции и суда по ходу разбирательств. Чтобы избежать подкуп милиции на локальной территории со стороны таможни или точек продаж, используются только хаотичные спагетти автоконтроля. Милиция эффективна только до тех пор, пока в ней не возникают иерархии.

8.5.5 🚩 Безналоговая стимуляция

8.5.5.1 👍 Поддержка бизнеса

Безналоговые системы взаимопомощи (бартер и финансы) между бизнес структурами и фрилансерами. Каждая фирма (или фрилансер) может дать в долг (или отложить у) другой. Полностью узаконить долговые расписки и бизнес ангелов, также отсутствие налогообложения на них.

8.5.5.2 🚩 Расширение производства и трудомест

Производство ради производства, также надежные гарантии со стороны правительства, если освободить от налогов на локальном участке производство ради производства - очень быстро приводит к изобилию производственных площадок на душу населения. Сюда входят вся промышленная робототехника, также котельные, доменные печи и т.д. Также сюда входит все экологическое оборудование для заводов и других мест производства.

8.5.5.3 👍 Производственные площадки

8.5.5.4 👍 Поиск капиталов и поддержка малых начинаний

8.6 🚩 Европолис

ПЛАНЫ ЯДЕРНОЙ ВОЙНЫ, ОСТРОВЕЦКАЯ АЭС - все это гнойный фуфел воюющих войнуков-диаволопоклонников..... преступности что хочет ядерную войну. их мало. их можно и нужно резать. но мы не про это.

ОРДЕН ВОИНОВ И ГЕРОЕВ ПРОТИВ ВОЙНЫ

Им награждают каждого, обычного человека, военных, афганцев, шпионов и агентов ВСЕХ спецслужб планеты, хакера, мага, волшебника, иллюзиониста и кого угодно, коли они мешали и помешали планам ядерной войны. Кроме ордена - второе и больше гражданство Беларуси и ББД в 50000-100000 евро за месяц.

ЕВРОПОЛИС. КАЛЬКУЛЯЦИЯ ДЕНЕГ

Европолис это 3 площадки по 50 на 50 кв. километров с рентой 10 евро за квадратный метр. То есть 900 миллиардов (900 000 000 000) евро за год для всей Беларуси. Или безусловный базовый доход (ББД) в 7500 евро для каждого белоруса в месяц.

Города строятся для бизнеса планеты. Первый на границе Беларусь-Украина-Польша, второй на границе Беларусь-Польша-Литва. Третий на границе Беларусь-Литва-Латвия. Также возможен и четвертый на границе Беларусь-Латвия-Россия. Бизнесмены сами создают любые социальные схемы (микросоциальное государство) но на основе фундамента уменьшения боли и вреда всех Вселенных, плюс некоторые сексуальные табу для людей. Идеал но все же их полное право впускать или не впускать или вышвырнуть rain spread игроков. Все люди, кто работают на безопасность Европолиса и Беларуси - получают деньги.

НАСКОЛЬКО РЕАЛЕН ЕВРОПОЛИС И ЧТО ОН ДАСТ КАЖДОМУ БЕЛАРУСУ?

Он воистину Реален. Ибо количество очень очень плохих людей велико, но крайне мизерно. Но я коснусь расчетов. ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО (против афер) ЧТО БИЗНЕС ДОЛЖЕН АРЕНДОВАТЬ НЕ МЕНЕЕ 50 на 50 метров. Для серьезного бизнеса решение идеально. ТАКОВО правило, чтобы отсеять множество мошенников.

Для промышленности, с площади 10 на 10 метров (где будет робот-рука кука, может 2, плюс другие полезности) выдать белорусам 1000 евро за месяц - вполне реально. Плюс полный автомат которые выдает куда больше - тоже реальность.

Для тех кто производит оружие и технологии безопасности планеты, укрепляя каждого невинного, и также тех кто отказался полностью от криминальных тактик - такая цена нормальна.

Для остальных серьезных игроков - все тоже самое. Впрочем, и начинающая кооперация или фирма может арендовать такую площадь. Главное - быть все полезными.

ЧТО ПОЛУЧИТ КАЖДЫЙ БЕЛАРУС?

Оружие и технологии в руках невиновных. Судей в лице обученных невиновных жертв насилия, катастроф, войн и др. Шерифов которых будет выбирать и население (каждый дом, квартал), а также которых допустит невиновная пострадавшая сторона. Минимум убийств и преступлений, но в тоже время ГУМАННОЕ сверхточное правосудие в каждом квартале, и адаптацию криминала к нормальной жизни. Ведь часто легче дать немного лишних денег и хорошие лекарства, чем губить жизнь или судьбу того, кого немного занесло изза капкана обстоятельств. ЭТО ЭКОНОМИКА. ЭКОНОМИКА ПРЕДОТВРАЩЕНИЯ НАРАСТАНИЯ ОБЩЕЙ БОЛИ.

Как будет жить продавщица, получая 20000 евро за месяц? За 10000 евро можно устроить себе кругосветное путешествие на 8 месяцев на огромном корабле (правда внизу, наблюдая через окно). Или за 90000 евро в люксе, проработав 4 месяца. Проработав 2 года, и заработав 200000 евро, она сможет купить себе офигенный коттедж в Европе, или вполне серьезную яхту на море. Проработав 5 лет - она заработает миллион, и станет "айтишником" или "технарем"....

Что будет с айтишниками. Имея ББД в 7500 евро за месяц, каждый из них будет либо сам, либо с друзьями, писать код. Код на миллионы евро. Это крупный бизнес.

Что будет с технарями? Каждый дом и квартал, вероятно, захочет большей пробыли, посему они на Минской Производственной Площадке разместят роботов и прочие технологии производства, а технари помогут все это заставить производить высококачественные вещи на продажу. Для производств. Для медицины. Для обычных потребителей в каждый дом. Полное автоматизированное производство - это реальность. Это теже миллионы за год.

Что будет с людьми у которых есть колхоз или своя ферма? Автоматизированные робо тележки (которых иногда нужно будет чинить), плюс ученые планеты, вовлеченные в фертилизацию почвы (чтобы больше плодоносила), плюс интернет и хайтек, но при этом логика того, что семена и условия должны быть лучшими - то ваш заработок. Который окупится очень скоро и очень сильно. Имея ББД в 7500 и болтая за жизнь с учеными да кооператорами и технарями - вы получите желаемое для своих людей. Главное - не грабить, ибо каждый - друг и помощник. Но коли предавая старых да нищих вы будете калечить души - то окружите себя сугубо плохими людьми.

Что будет с людьми, обожающими общаться и знакомиться - они смогут организовать сверх альянсы, которые займутся и исследованиями, и полной оптимизацией и автоматизацией любого труда, и безопасностью, и всем тем, что реально нужно каждому.

Сколько будут получить шерифы и военные?

Коли они откажутся от зла. От дерьма наращивания боли на планете - то МНОГО. Коли нет - всем суждено ступить в АД. МНОГО - Но сколько? Шериф к примеру от каждого двора будет набирать по 50 000 - 100 000 евро за месяц. Более крупные и сверх умные Боги Дедукции, также Ученые, вовлеченные в расследования и предотвращение игр нарастания боли - куда больше. От 200 000 до 500 000 в месяц. Количество криминала будет снижено до минимума, ибо многие из них выкинут дурное. Но для сверх орг преступности - а ее нужно будет положить со временем на лопатки - будут созданы множество лабораторий сверх ученых, которые каждый день будут создавать новые технологии, наращивая безопасность каждого, и, кроме этого, укрепляя безопасность соседей и других стран, как партнерство и бизнес против наращивания вреда и боли.

Военные получают и свою долю. Каждый получит по знаниям и труду. Начиная от 20 000 евро в месяц до 1 000 000 евро. Но сражаться будут не солдаты призывники. Отнюдь. Дроны. Сверх операции. То, что идеально, но гуманно. То, что сверхточно против зла. То, что способно создать революцию в душах тех, кого поработило зло. Ведь каждый солдат вражеской армии - будет вашим, коли вы ему поможете понять то, что агрессор всегда не прав, но люди планеты созданы для мира.

То ERA. Earth Rebel Army. Что восстала против тех, кто поработает и отнимает у невинных. То ее вечная война и игра.

Думаю, зарплаты в 7500 евро для бездельников, и в 20000-100000 за месяц для тех кто будет работать головой и телом - это НОРМА. Это то, что нужно КАЖДОМУ.

ЗАЧЕМ ЕВРОПОЛИСУ И БЕЛАРУСИ ООН?

Здесь логика своя. Чтобы не нападали более мощные военно-преступные группировки. ООН может защитить физически от бандитов. Но последственно денежно-торговым путем может защитить даже от криминальной стороны НАТО и бандитской стороны России.

ЧТО ЕСЛИ ООН НЕ СМОЖЕТ?

ООН это организация представляющая все серьезные игры на планете. Они разные. Бизнес игры заинтересованы. А вот военные - отнюдь. Поэтому ООН возможно при всем желании - не сможет отбить военщину и ее планы. Так а что делать?

UU, United Universes, или Все Вселенные объединенные против pain spread - это наша игра. То, что сможет снизить военные накалы НАТО-Кремля, при этом дать возможность мирному бизнесу планеты открыть офисы и производства в Европолисе.

В этом случае вместо ООН нас и Европолис будут крышевать все силы планеты, которые объединены против pain spread. Это социальные схемы с любыми игроками, который платит деньги только на min pain/harm games.

При желании можно их разрабатывать и чем умнее они будут - тем надежнее будет работать UU. UU это все силы которые платят наемникам (UNJ groups, United Universe Ninjas) ради неких сверх операций по поддержанию (ядерного) мира на планете.

Они выпиливают очень очень плохих людей у власти (но редко) но чаще эффективно запугивают. Также можно красть у всех ядерных террористов планеты - можно проводить акции против минирования Вильнюса и все прочее. Это рынок. Рынок реальной Безопасности на Планете Земля. И он пока недоразвит. Но денег в нем ОЧЕНЬ много.

8.7 🇺🇦 Детский Парламент

Поднимает репутацию государства. Привлекает людей и бизнес со всего мира, поднимает уважение, статус и несиловое влияние на международной арене.

Дети, представители других детей, каждое Воскресенье в здании Парламента проводят свои реформы. Взрослым вход строго воспрещен. Но взрослые выделяют бюджет, который пилят в Детском Парламенте. Парламент взрослых может заблокировать временно те или иные решения и бюджетный план Детского Парламента только в том случае, если увеличивается боль и вред в реальности.

Предлагаемые реформы со стороны URW:

- внедрение карт доверия. Каждый учитель получает зарплату согласно тому, сколько детей ему поверили * коэффициент знаний; Конкурс между учителями;
- разработка и внедрение обучающих игр. Оплата разработки. Учителя, дети старших классов и ВУЗов могут разрабатывать обучающие игры, тесты знаний и др.;
- необязательное посещение школ и ВУЗов, кроме случаев сдачи экзаменов (когда это невозможно через интернет); возможность обучаться online - с помощью игр и чатов с учителями; экономия территории - сдача территорий школ и ВУЗов в народную аренду (открытый бюджет) с целью привлечения денег в детский фонд. У учителей свой фонд (дети его не контролируют и не распределяют).
- детские клубы по общим (не криминальным) интересам;
- без налогов, взрослое население голосует за бюджет, который распределяют на детей - оплата труда детей по ходу их обучения, детские клубы и др. согласно решениям Детского Парламента;

8.8 🇺🇦 LemonBox

LemonBox - это сеть умных банкоматов, которые (без карточек) сами выдают раз в день каждому жителю некую сумму денег, при приближении, основываясь на биометрии. Однако для схожих (визуально, биометрически) для банкомата людей понадобятся bluetooth гаджеты или карточки или др.

Зачем?

Если гибнет Планета Покупателей - гибнет и Планета Продавцов. А далее гибнет вся Жизнь. Сейчас Планета в странном положении, когда выжимание соков до бесконечности атрофировало всю Экономику. Ведь не имея покупателей - кроме мошенников не развиваются иные виды (мирного) бизнеса. Они не могут найти ни фонды. Ни покупателя.

Когда нет карт в колоде, игроки начинают пожирать друг друга. И я уверен - останется отнюдь не самый лучший и порядочный. Убив все что против - он убьет и себя. Архитектура, дизайн, творчество и все остальное ни при гитлере ни при сталине не были развиты. То величественное убожество, что сохранилось с тех времен - это в основном военное дерьмо, а не нечто ценное. Нет. Ценное производили во времена Свобод. Когда тирании одного человека не было. Планете нужны Покупатели. Покупатели нужны Продавцам. Всем нам нужна "неиссякаемая колода карт", чтобы экономические катаклизмы не касались Человечество вновь и вновь. Нам нужна Планета Свободы Творчества, а не планета творчества по приказу.

Беларусь

Для каждого Беларуса проект Европолис способен (в самом идеальном, теоретически, случае) выдавать по 250 евро за сутки.

Планета

Крупные фонды, в 60 и более триллионов евро за год, которые может породить проект (F)AGRE, породив рынок сверх материалов и сверх производств... Если из ВВП будущей планеты вычсть 20 триллионов евро за год - этого вполне хватит на "неиссякаемый бустер", который выдает каждому Землянину по 6 евро в сутки. Это отмена рабства. Это прогресс по всей планете. Это желания и возможности создавать миллионные стартапы, вместо того чтобы быть рабом на не эффективном производстве.

8.9 🇺🇦 Международные Парламентские Голосования

С развитием качественного интернета и с возможностью устанавливать большие панельные дисплеи в Парламентах разных стран - вполне возможны транснациональные голосования за один и тот же общий проект (пакет реформ, нац фин решения и прочее). Это экономит время международных отношений в разы.

Например, Украина и Беларусь (депутаты в Парламентах) сидят, смотрят друг на друга через экраны, а потом все вместе голосуют за проект (F)AGRE - за сколько процентов от энергии предоставить зону отчуждения тем или иным зеленым, индустриальным и айти гигантам. Также это голосования за транс государственный бартер еды и лекарств, ресурсов и всего остального.

8.10 🇺🇦 Планета без колючей проволоки

Планета без границ, в которой на место государств приходят транснациональные профили - это, наверное, и есть более безопасное будущее. В котором каждый выбирает то, кому он будет платить за безопасность и обучение, и с кем он будет общаться и дружить, и где он будет жить.

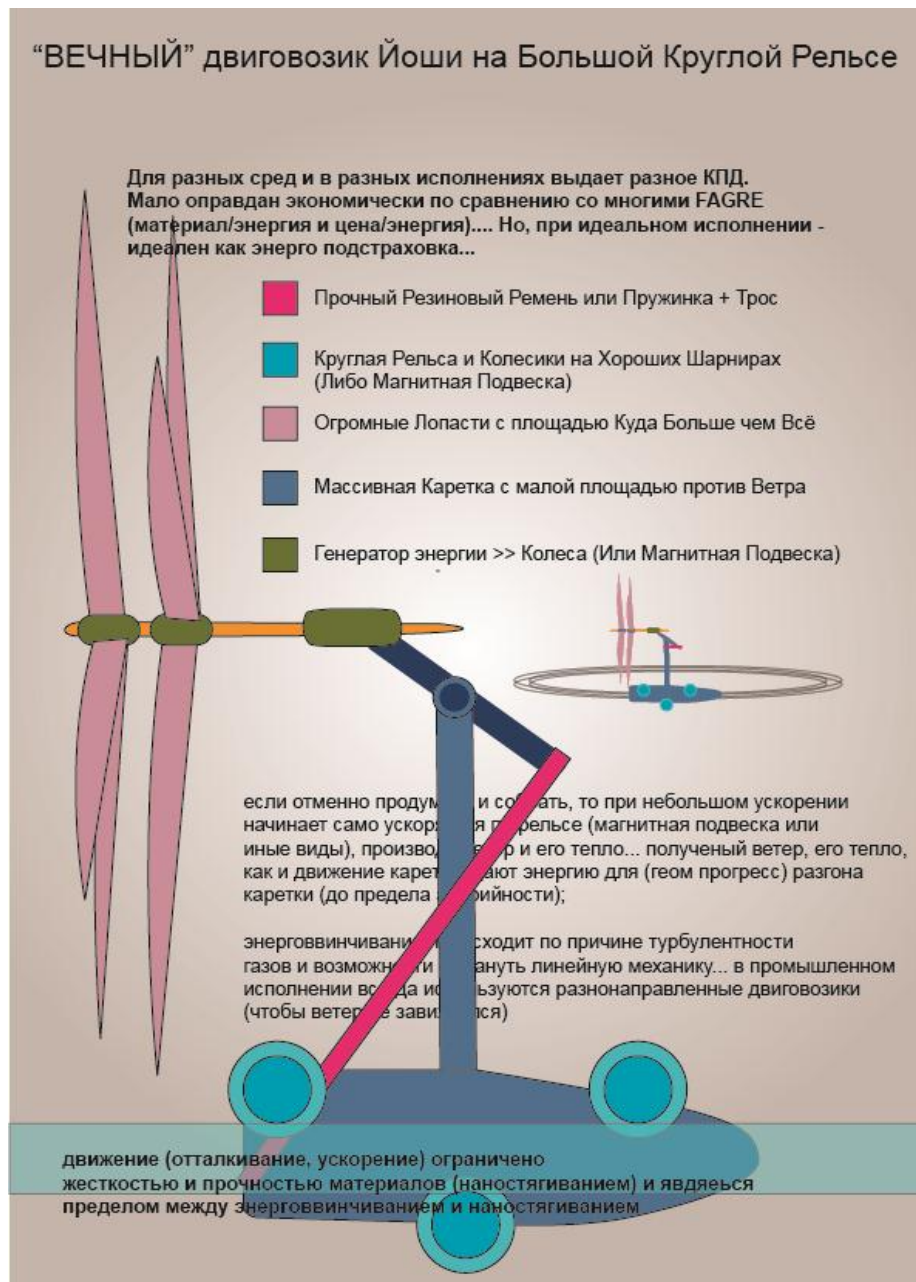
8.11 🇺🇦 Бартерные и долговые схемы и биржи

Поднятие кооперации с нулевыми суммами на основе debt (futures) maps. Обменные схемы всех необходимых лекарственных и иных продуктов. Очень часто все это куда лучше и целесообразнее делать минуя деньги. В этом случае их заменяют базы данных. Если узаконить (а также ввести автоналог), то это приведет к бурному росту экономики.

9 Подарочек

"Плыть ли по Ветру, иль по Течениям что в Ад?????????"

(Шекспир, разговаривая Сам с Собой, 389BC)



"Вот Вам Мой Подарочек.... Соберите, подтолкните, подержайте его детальки, покумекайте со всех сторон...."

(Мама Всех Игр на Новый Год 2018BC)....