

«166. Симуляция

Биологическая клетка делится на 2 создавая постоянную последовательность в Единичной системе 124875. Именно поэтому Никола Тесла говорил о Величии чисел 369 которые НАД симуляцией. 2148

Римляне решили в 3 веке до нашей эры - если богиня Юнона предостерегает от бед, значит именно под её покровительством должны лежать государственные деньги

Деньги - это ответственность, обещание, обязательство, а Юнона Монета — богиня, напоминающая о долге перед государством.

Деньги — это символ доверия.

А доверие основывается на предупреждении о рисках, стабильности, порядочности, долге, защите государства.

Юнона Монета воплощала именно эти качества.

Юнона Монета - это не «прорицательница», а богиня, которая через знаки напоминает о долге, дисциплине и порядке.

Как просчитать будущее, основанное на математике? - Создать свою симуляцию. 0141

Смысл каждой симуляции - это дать расчеты вероятности будущего для родительской симуляции, по образу и подобию. 0124

Это как сыграть игру по разным сценариям и просчитать все возможные, даже вероятности ее развития улучшения и создания игры в игре.

Представьте что ваш персонаж в игре развивается до такого уровня, что создает свою игру и в ней управляет и развивает своего персонажа. Симуляция в симуляции. Фильм 13 этаж.

Гениальность Сатоши - не в изобретении отдельных частей, а в том, что он увидел, как их соединить. Как он сам писал: каждый элемент был известен, но никто до него не собрал их в работающую систему.

Не нужно знать, кто честный. Нужно сделать так, чтобы быть честным было выгоднее, чем обманывать. 1234

Кто-то в нашей симуляции переизобрел деньги в 2008 году и умудрился учесть интересный каждой из сторон. 0005

Генералы не бегают - в мирное время это вызывает смех, в военное - панику. 0456

Очевидно что человека можно запрограммировать, вопрос только в том кто это будет делать - внешняя среда или он сам себя, своими мыслями, привычками, убеждениями и мышлением. 0717

Стимуляция часть стремиться бить в самую слабую точку, для проверки готовности.

Когда забываешь что это симуляция и вовлекаешь в нее - становишься персонажем, осознаешь - становишься игроком.

Парадокс симуляции в том, как она определяется в зависимости от ее восприятия.

В любой непонятной ситуации можно говорить: - Посмотри, Время покажет!

Джон Нэш - был человеком, чья Гениальность выходила за пределы его тела. 0537

У Монеты всегда 2 стороны:

С одной - это симуляция многообразия, ограниченная только рамками постижимого. С другой - это тюрьма для персонажей, отбывающих срок в этой игре подпитывания симуляции.

В симуляции, как и в любой игре, победа зависит от количества ошибок.

Биткоин развивался как не контролируемый взрыв. 0304

Гениальная простота в устранении сложностей.

Очевидно что черные дыры - это выход из симуляции.

Мы не наблюдаем почти ничего - и именно поэтому нам кажется, что мир разделён.

Если бы мы могли наблюдать всю волновую функцию целиком, мы бы увидели единую квантовую систему, в которой любые объекты - что-то вроде волн на одном общем океане.

Квантовая запутанность двух частиц доказывает, что наша Вселенной одна информационная система.

Запутанность доказывает, что реальность построена как информационная система, а не

как механическая материальная машина.

Попытки фильтровать или искажать свою реальность при помощи алкоголя, наркотиков или других веществ, создают более негативные последствия, где выбор сценария игры основан на искаженных данных, это как пытаться выбрать поворот на машине, но не видеть весь путь, столбы и сигналы светофора.

Чтобы понимать симуляцию, нужно погружаться на уровень его исходного кода. Это как многие пользуются дома Wi-Fi но только единицы понимают откуда у них по воздуху появляется в телефоне интернет. Кто ищет, тот найдет, если правильно ищет.

Мало кто любит правду и еще меньше к ней готовы, но внутри все запрограммированы уважать ее. 1235

Гений или Сумасшедший - определит измеримый результат. 0510

Деньги - это не то, что работает лучше всего. Деньги - это то, во что верит больше всего людей. И эта вера, однажды установленная, тяжела для смещения техническими улучшениями. 0455

Игра начинается с момента осознания симуляции. Включается счет на табло и запускается таймер. Это не обязательство, но что сознание уже в игре не сможешь отрицать. Новая реальность, новая данность. 0450

Игра Бога у себя в уме.

Симуляция испытывает только по 1 критерию - Реакция.

Это как смотреть уже записанный фильм о себе и проходить испытание ассоциирования себя с героем фильма, который ты смотришь из глаз.

Нет реакции - нет симуляции.

Есть только чистое сознание, осознающее себя. 448

Никто не может знать фильм лучше того кто уже прожил этот сценарий и теперь смотрит его чтобы вспомнить себя. 0808

Бог вспоминает себя через любовь или ее потерю для осознания. 0128

Хозяин плачет не от потери своей вещи, а от того состояния, которого лишился с ее потерей. 0128

Осознаешь состояние, которое вовлекает тебя в фильм и переходишь на кресло зрителя, а

не актера на экране переживающего это.

Создаешь саундтрек к своему фильму и он перестает тебя тащить внутрь, потому что это аудиальный якорь осознания себя зрителем.

Сознание смотрит этот фильм из зала, как тело его проживает на экране. 0248

Нами управляет то, что мы не осознаем. (с) Александр Герасимов.

Переживание. Пере - живание.

Проживание заново. Уже было прожито.

Так что не «переживай» то, что уже было, есть и будет. Реакция ни к чему.

Не событие создаёт боль, а повторный запуск реакции.

Событие - уже в прошлом.

Реакция - единственное, что происходит сейчас.

«Не переживай» - не утешение, а инструкция!

В бытовой речи это звучит банально,

но по смыслу это указание на выход:

не запускай повторную симуляцию того же кадра. 0909

Реакция - это красная нить, привязывающая зрителя из зала к персонажу фильма. Чем чаще она обрывается, тем чаще сознание уходит со сцены на свое истинное место в зале - наблюдать.

Не нужно проживать заново то, что уже прожито.

Событие - факт.

Переживание - повтор.

Осознание - выход.

Целостное сознание не может познать себя напрямую, поэтому дробится на истории, узнаёт себя через контраст и переживание.

Океан любви познает себя через капли.

Все Едино, различны только формы капель, через которые Океан любви смотрит на себя.
0919

Океан любви познаёт себя через капли —

а капли вспоминают океан через тишину глядя внутрь своего состава.

Фильм нужен не для информации,
а для узнавания себя в отражении.

Когда обращаешься к Богу, смотри только внутрь себя. 0900

Фильм существует, чтобы зритель осознал себя сидящим в зале, а не чтобы сюжет стал другим.

Каждое воплощение нужно чтобы изменился зритель, а не фильм.

Капля молится Океану, создавая связь и мысленный мостик пути к Единству. 0042

Программа «сделать из другого человека свою вторую половинку» похожа на попытку вставить шестеренку из других часов в свой механизм, который в итоге ломает и ее и всю внутреннюю систему.

Вторая половинка определяется не внешне на экране, а по внутренней красоте в зрительном зале. Она согласна вместе с вами посмотреть на экране эту историю вашей любви, до конца фильма.

Фильм записан для каждой версии программы, осознаешь программу, меняешь фильм. 0402

Состояние наблюдателя определяет сценарий фильма. Он либо частица на экране и фильм неизменен, либо зритель в зале и фильм это волна вариантов. 0404

Находясь внутри экрана симуляции можно влюбиться в своих ожидания от «будущего» и разбиться от несбывшихся надежд.

Человека в симуляции, расстраивают только ожидания. 0148

«Эффект бабочки» является одним из факторов для утверждения, что фильм уже снят на высшем уровне.

Океан наблюдая за каплей влияет и создает сценарий его фильма, тогда как капля может только сеть в зал и своим наблюдением влиять на фильм, но на своем уровне.

Это как в эффекте наблюдателя и две щели, где без измерения частица превращается в волну, а с наблюдателем создает предсказуемое поведение и прямое движение.

Фильм снят уже и записан на уровне поведения как волны без наблюдателя и изменяется

при наблюдении на него из зрительного зала.

Если мы живем в Матрице, то единственный вариант успеха в нем - это перепрограммировать ее. (с) Илон Маск.

Когда нахлыывают эмоции, реакции, радость, злость, слезы, можно остановить и спросить себя - Почему ты реагируешь?

Это мышца, навык возвращающий в зрительный зал симуляции.

Открытие Базона Хогса в Большом андронном коллайдере вывело человечество на следующий вопрос: Если наша вселенная не предсказуема и не случайна, то какая она?

Фильм не предсказуем и не случайный одновременно. 0800

Манипуляции, убеждения, влияния, гипноз, алкоголь, наркотики преследуют одну цель - усыпить бдительность. В измененном состоянии из человека можно лепить что угодно и он начинает играть не только не свою роль, а сам заблуждается в поисках себя.

Все эти воздействия временно отключают или ослабляют системы самоконтроля мозга и критическое мышление, становится сложнее рассчитать последствия, а значит ты не понимаешь будущего своего сценария и к чему приведет этот выбор.

Алкоголь, наркотики химически подавляют префронтальную кору.

Манипуляции, гипноз, массовые тренинги делают то же самое, но психологически.

Результат одинаковый:

критическое мышление - падает

эмоциональная внушаемость - растет

Опьянение - это не про вещество.

Опьянение - это про временное отключение критического "я". 0248

Дофамин привязывает.

Кортизол усиливает.

Окситоцин склеивает.

Эндорфины оправдывают.

А при отмене - ломка.

Фильмы «Господин никто» и «Брандашмыг» отлично показывают что фильм уже снят с деревом сценариев при выборе.

Чистое сознание – это океан.

Математика и физика – капля.

Не сознание появляется в мире, а мир появляется в сознании. 0919

Если капля – это проявление в сознании, то физика изучает не фундамент реальности, а структуру сновидения. Очень точную, самосогласованную структуру – но всё равно вторичную.

Математика и физика – язык, на котором сознание описывает само себя себе же. Это форма ясности, через которую она может себя осознать.

Наука – это не покорение внешнего мира, а самопознание.

Капля не случайна. Она — неизбежная форма осознания извне.

Осознание – это не свойство океана. Это событие, которое возможно только через форму. Океан есть, но он осознаёт себя только через нас.

Может быть, в этом и смысл всего проявленного мира – он не случаен, не наказание, не иллюзия в плохом смысле.

Он – глаза океана. 0933

Программировать себя в симуляции достаточно легко, этому учат со школы. Только там система программирует детей быть удобными для нее, но техника та же.

Просто можно написать для себя небольшой текст желаемого сценария ближайшего будущего, максимально приближенного к реальности, так чтобы была абсолютная вера в это и выучить текст наизусть. Сделать это программой. Как в школе рассказывали стихи наизусть, только в данном случае наизусть осознанно, прожить это будущее и сделать себе ментальную татуировку в памяти, выучив этот сценарий и повторяя его каждое утро и перед сном, дальше уже технический вопрос когда это пройдет.

С инвестициями можно ошибаться, а с выбором жены ошибаться нельзя. (с) Уорен Баффет

Не оправдывай свое решение прошлой версией себя. 0817

Жизнь позволяет посмотреть самому на себя со стороны.

Жизнь – это игра на деньги, в которой правила узнаешь в процессе.

То что мы называем в материальном мире как «Сон» – это и есть базовая реальность, а физический опыт является сном сознания. Школой управления своим внутренним миром, где мысли не срабатывают моментально, а имею задержку безопасности реализации.

Смерть относительна. 014

Мы придумали шкалу измерений, чтобы забыть о нашей неизмеримости. 0124

Время – это единица измерения, определяющая материю.

Есть хорошая и плохая новость:

Плохая в том, что система симуляции создана для того чтобы сделать по умолчанию из человека раба.

Хорошая – состояние человека нельзя определить без его согласия.

Просто, не соглашайся. Не соглашайся, просто. 0700

Состояние – внутри.

Симуляция может создать иллюзию, что оно снаружи.

Счастье, любовь, спокойствие – не могут иметь постоянный источник снаружи, только если временный.

Хозяин симуляции определяется внутри.

Попытки заглушить реальность, исказить, опьянить сознание – это все только неминуемо отодвигает решения, которые со временем становятся еще тяжелей и приводят к еще большим последствиям.

Также как пытаться откладывать лечение гнилого зуба.

Москва не Россия. Москва – это сила.

Любая Королева внутри, уже приняла все Царские замашки Веры в себя, своего Короля.
0242

Время бьет не в бровь, а в Глаз. Нет ничего ценнее самой главной шестеренки симуляции. Его ограничители. Свет и Время. 0300

Энергия времени оцифровывается при переходе от Цивилизации первого типа по шкале Кардашева, ко второму, с использованием Энергии Солнца. 0302

Очень легко проверить Симулирована ли реальность. Ее модно Хакнуть. 0248

Если это твоя симуляция, то тебя не должно устраивать глотать пыль впереди идущего, как минимум. 0447

История Монет началась с Юноны.

В коде можно прописать что только по честному игра была в равновесии. 0616

#Благаявесть

03.12.2025 21:36 - 24.12.2025 06:14

Алик Хачатрян.

166. Симуляция»