

Множество своеобразных шоу могли показаться абсурдными для жителей прошлого века. Некоторые довольно интересными.

Есть шоу "Тьма и осязание", где человек должен надеть на лицо специальную маску, которая полностью скрывает весь свет и запахи, воздух фильтруется и никакие запахи не попадают в нос человека. Суть игры в том, что игрок должен пробраться сквозь огромный лабиринт, усеянный ловушками и кучей развилок, которые могут вести как в тупик, так и в комнату с маньяком, который с радостью убьет игрока.

Да, именно убьет. Это интернет-шоу, где человек подписывает договор, становясь игроком. Он может умереть в любой момент, но в помощь ему, чтоб шоу было интересными, в некоторых местах разбросаны карточки с бонусами. Одна карточка может вернуть игроку слух, а другая зрение, конечно дав еще свечу чтоб он мог хоть что-то разглядеть в темноте.

Выиграло это шоу, за все 15 лет его существования, только 3 человека, а играло - больше 5 тысяч. В шоу участвует несколько человек, обычно от 5 до 20, размер лабиринта не разглашается, как и его местонахождение, но люди посчитали что он примерно равен тысячи метров, что не особо та и много, поэтому люди думают, что у шоу несколько очень похожих площадок для разнообразия и избегания того, что кто-то скопирует лабиринт и запомнит его. Предполагают, что когда снимают в одном лабиринте, предыдущий - перестраивают.

Не смотря на всю жестокость общества, все сферы жизни невероятно развиты. Можно вообще жить отшельником, ни разу в жизни не выйдя за пределы дома и спокойно дожить лет до 100.

Отшельничество очень распространено в обществе и даже обычный человек, без проблем с обществом, скорее выберет связь с нужней компанией по интернету, чем бесполезная трата времени в походе на улицу.

Атерна сильно обеспокоила его проблема с капсулой и немного отдохнув, он посмотрел свою проблему на форумах и написал в тех. поддержку.

Проблема видимо была в том, что его уровень сложности слишком высок и мало кто добирался до его нынешнего уровня и компания ОИИ просто не до конца проверила возможности влияния капсулы на человека. По крайней мере так пишут на форму, а Атерн мог только ждать ответа.

Атерн сам работал временами на разных подработках, в том числе и тех.поддержке так что он не понаслышке представляет время ожидания ответа.

-Тинь- прозвенел колокольчик.

Это было уведомление.

Удивительно, но ответ пришел через пару минут.

Оказалось, что его проблема будет решена уже завтра утром, когда придет обновление на капсулы.

Атерн еще немного просидел на форумах, вычитывая гайды по выживанию.

Было 11 вечера, обновление должно выйти в 7 утра.

Играть больше не хотелось, Атерн решил дождаться обновления и посмотреть на реакцию игроков. После этого бага с влиянием на чувства, ему вообще не хотелось прикасаться к капсуле.

На форуме писали о влиянии игры на разум, но в большинстве случаев, это был просто грустные сцены или теории о том, почему игроки чувствуют боль, хотя прямого подключения к нервной системе нет.

Про случай как у Атерна упоминало пару игроков, но их просто посчитали троллями и проигнорировали.

Воздух на улице был довольно грязный и душный, пришлось включать кондиционер для проветривания, так как Атерну нравился прохладный воздух.

Кондиционер марки "Ламберта", принадлежащий родной стране Атерна.

Мир сильно изменился после Третьей Мировой Войны, множество стран было поглощено корпорациями, которых в свою очередь поглотили страны.

Раньше, недалекие люди кричали о свободном рынке и свободе слова. Но благодаря монополии, появились множество мегакорпорации капитал которых, не уступал большинству стран. И это было не просто пару компании занимающих один рынок, например автопроизводителей, а гигантских размеров корпорации, владевших сразу несколькими многомиллиардными брендами. Во время войны, оказалось что 6 из 7 известных социальных сетей владела одна мегакорпорация, стоявшая все время в тени.

Как рассказывал дедушка Атерна, любой кто хоть слова говорил о свободном рынке, был поддержан кучей голосов, но после начала войны, его могли до смерти избить.

Итогом войны стало то, что большинство слабых стран поглотили или несколько корпорации или мощные страны: Россия, Китай и Великобритания. США в самом начале войны, была разорвана мегакорпорациями на части, так как являлась их изначальным плацдармом.

Весь мир был поделен парой стран и компании, каждая пошла своим методом и благодаря руинам древней цивилизации, смогли начать колонизацию солнечной системы.

СНГ во главе с Россией, объединился в одну страну и был создан Союз Светских Свободных Республик в которой весь большой бизнес принадлежит стране, во избежание повторения войны.

Компания Ламберт, была по сути дочерним бизнесом СССР и был одним из множества компаний управляемой чиновниками. Каждая страна пыталась стать полностью автономной, чтоб на нее не могли влиять другие страны и Ламберт был итогом таковой политики.

Атерн жил на Марсе и в настоящее время работал удаленно, простым клерком.

Многие люди хотят драйва, адреналина и приключений, но Атерна полностью устраивала рутинная работа с кучей документов, он работал на разных работах, никогда не смотрел на то, что будут думать другие люди.

“Работай ты хоть дворником, хоть водителем автобуса- ты работаешь, не ворует, честно зарабатываешь свой хлеб и плевать что твоя работа не уважаема и блесит в представлении других. Важно не их мнение, а твое ”- когда-то ответил дедушка Атерна, когда он Атерн спросил о его отношении к работе.

Дедушка считал, что работа не говорит о человеке и Атерн мог работать кем он сам захочет.

Попробовав множество должностей, он решил остановиться на тихой работе офисного клерка, хотя в офисе компании был всего пару раз. Обычная, однокомнатная квартира его полностью устраивала.

Атерн взглянул на холодильник и протяженно вздохнул.

~Жаль только настоящая еда слишком дорогая~

На улице все так же люди ходили потоком. Город никогда не спал.

Посидев минуту за компьютером, Атерн включил музыку и пошел на кухню.

Несмотря на то, что зарабатывал Атерн не много, в шкафчике у него лежала бутылка алкоголя и пачка сигарет.

Причем сигареты стоили значительно дорого, так как в них содержался настоящий табак.

Поставив кружку и бутылку водки, Атерн пошел за пепельницей в другом углу комнаты.

В пачке осталась только половина сигарет, Атерн редко курил.

Открыв бутылку водки, он остановился на мгновение и пошел на кухню за чаем. В холодильнике кроме кучи тюбиков с едой, были тюбики с напитками и одна бутылка холодного чая.

Поставив чай, он налил себе немного водки и выпив, включил видео о жизни неизвестного игрока в игре Повелевая Миром.

-Ммммм-мычал от счастья игрок, поглощая отлично прожаренное мясо.

Атерн вдруг почувствовал голод, а жрать еду из тюбика вообще не хотелось.

~Плевать, все равно уже потратился~ Атерн заказал еду на дом и продолжил смотреть видео.

Еда из тюбиков была дешевой и довольно полезной, в сражений с едой, которую готовят старым методом. Настоящую еду мог себе позволить обычный человек, но цена все равно была дорогой.

А закусывать водку, едой из тюбиков Атерн не хотел. Тем более, смотря как игрок с огромным наслаждением ест блестящий от жира стейк.

<http://tl.rulate.ru/book/28699/1300848>