

Современные GameBox'ы выполнены в виде большого куба с размерами 2,5 x 2,5 x 2,5 метра, где внутри есть полу лежащее место только для одного человека. Все остальное пространство занято сложной электроникой, защитными системами и много чем ещё. Огромные вычислительные мощности в совокупности с полно-скоростной синхронизацией в сети, достаточной чтобы человеческий разум не мог ощутить задержки.

Потребовались десятилетия, чтобы добиться такого стабильного результата в виртуальных технологиях. За этот срок произошли революции, эволюции и катастрофы, которые вынудили человечество учиться на своих ошибках и достижениях, связанных с виртуальной реальностью. Но в первую очередь, что изучают в школах на уроках, связанных с правилами пользования виртуальной реальностью, это Пакт Картмана. Этот человек, чьё имя стало нарицательным, спровоцировал катастрофу, связанную с гибелью миллионов людей. В целом, это результат работы капитализма, точнее его обратной стороны медали, когда попытки побольше продать товар дешёвый доходят до крайних форм в массовых масштабах.

Пол Картман, сын очень богатого бизнесмена, выкупил одну из фирм по производству прототипов виртуальных терминалов и удешевил производство за счёт мер сетевой безопасности. После чего провел блестящую пиар-компанию и работу над имиджем этих устройств. В тот год весь мир узнал его как человека, придумавшего слоган : "Окно в новый мир в каждый дом". И реализовавшем его. Половину закулисных сделок не могут распутать до сих пор, но его терминалы были буквально по всему миру. На первый взгляд, со стороны безопасности пользователя были учтены все возможные опасности и каждый терминал имел сертификацию, но вот после запуска и подключения к сети оказалось, что слабая виртуальная защита позволила хакерам подключаться к любому терминалу и получать полный доступ к нему. Самое безобидное с чем столкнулись простые люди, это слежка за всем, что они делают, хуже, когда это приводило к воровству паролей и личных данных, в том числе финансовых, вроде номеров кредиток и их защитных кодов.

Хорошая адвокатская поддержка и хитрое пользовательское соглашение месяцами позволяли компании Картмана уворачиваться от ответственности, пока не начались настоящие проблемы. Способ взлома ушёл в массы и множество людей использовало его для реализации своих гнусных идей, пользуясь возможностями и слабым законодательством. Особенно если ты находишься за половину мира от своих жертв, и никакая полиция тебя не достанет за океаном. Достаточно привести в пример, что злоумышленники имели возможность перенаправить человека в свою виртуальную область и не дать ему выйти самому. Добавьте к этому удаленное изменение настроек стимуляции болевых ощущений и множества других параметров. Тогда по миру прокатилась целая волна виртуальных изнасилований, издевательств, пыток и самых настоящих казней. За короткое время безнаказанность по-настоящему вскружила голову тёмной стороне человечества, что превратило доступность устройств в каждом доме в настоящую катастрофу. От пыток, самоубийств, и просто прямых убийств погибло больше сотни миллионов человек за несколько месяцев.

И все это время Пол Картман и его отец спокойно уходили от ответственности, обанкротив целые цепочки компаний, которые могли привести к ним. Деньги, связи и многое другое позволяли им не то, что не попасть под суд, но и не дать завести дело против них, так как законодательно Пол не нарушил законов. Но кто-то должен отвечать и был проведён международный трибунал подобный Нюрнбергскому. Все зашло слишком далеко чтобы одна страна могла защищать преступника перед всем остальным миром. Пол Картман был признан

виновным и публично казнён. До самого конца он отказывался принять вину за последствия своих действий и решений, а его отец обещал отомстить обвинителям. Но все человечество требовало разобраться в произошедшем и не допустить повторения такой катастрофы. Международное правительство долго совещалось, но пришло к соглашению, которое назвали Пактом Картмана. Он постановляет, что любая технология, от которой зависит все человечество, не может находиться в частных руках и не может оставаться без контроля со стороны международного правительства.

Таким образом все виртуальные технологии и доступ к ним были жёстко прижаты в каждой стране на государственном уровне. Был создан "Департамент по контролю и регулированию технологий виртуальной среды" в чьи функции входил аудит существующих компаний, проверки новых, а также борьба с виртуальными правонарушениями. Отныне, компании несут ответственность за своих пользователей, если что-то случится во время использования их устройств, то компании сулят не только штрафы, но и полное закрытие с изъятием всех технологий и активов. В обмен на столь жёсткие рамки, компании получили возможность легитимно заниматься продажей виртуальной валюты и вещей, так как благодаря единым стандартам и надёжности новой итерации виртуальной среды получилось создать единое виртуальное пространство для всего мира и открыть новую эпоху.

В некотором роде, Пол Картман действительно смог добиться того, чтобы в каждом доме находилось окно в новый мир, терминал виртуальной среды - ТВС. Не так, как он надеялся, но ему удалось осуществить свою детскую мечту, его имя вошло в историю и о нем знает каждый школьник и взрослый.

<http://tl.rulate.ru/book/92707/3177635>