

АКАДЕМИЯ
МАЙТРЕЯ



ГАДАТЕЛЬНЫЙ
ОРАКУЛ
КАК СРЕДСТВО
УСИЛЕНИЯ
МАГИИ ИГРЫ





Магия Игры?

- Отказ от неверия
- Общий контекст
- Мотив для общения
- Неоднозначность ответов
- Случайные связи
- Эффект узнавания
- Удовольствие от нарратива





Игровой транс!



Ловим состояние подкинутой монетки
Выбиваем право на логику обилием связей
Добавляем слоев рассеивая фокус внимания
Подсовываем спасательный круг нарратива
Создаем иллюзию ясности и контроля
Результат - скепсис покинул здание
интуиция - новый император!



Гадально-проективная система



Не таро!

Не обязательно карты

Ваш сеттинг - ваши истины!



Зачем?

Для игрока



- Поддержка сеттинга
- Фокус на поведенческие паттерны
 - Фокус на нужные архетипы
- Подсказываем границы темы игры
- Инструмент генерации предвестников



Ещё зачем?

Для мастера



- Закрываем провисы динамики
- Даем место для рефлексии
 - Поддерживаем механики
- Но! Выводим из поля чистой механики



Делаем! Смыслы и истины

- Находим простую систему деления на основы
- Создаем список архетипов / героев / путей
 - Распределяем архетипы по основам
- Создаем систему связей и динамик между основами
- Прикладываем к архетипам динамики, создавая слои нарратива
- Распределяем нарратив по ступеням и фазам, именуя каждую





Делаем! Форма

- Находим прикладные цели системы
- Придумываем основные «расклады» исходя из целей
- Выбираем форму карт (смысловых объектов)
- Подбираем способ отображения связей и слоев смыслов
- Раскрываем имена ступеней в имена «карт»
- Добавляем слоев выражения смыслов и связей, создавая описания и картинки
- Делаем красиво!





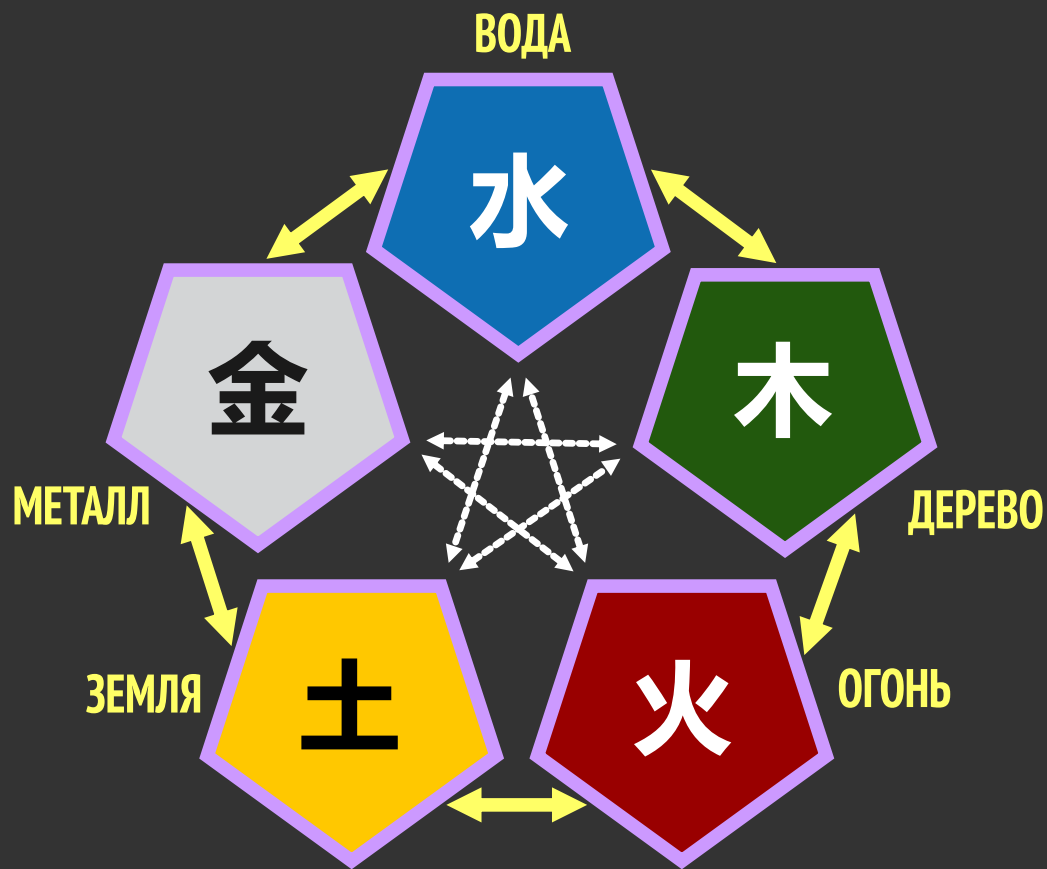
Делаем! Советы наставника

- Время нельзя терять. Добавь его в систему
- В системе есть место всем проблематикам игры
 - Меньше конкретики, больше интуиции
- В картинках и именах уместится весь сеттинг и история
 - Для картинок есть нейросети
- Не пишите «белую книжечку»,
не превращайте творческий акт
в работу со справочником!





Сделали мы:

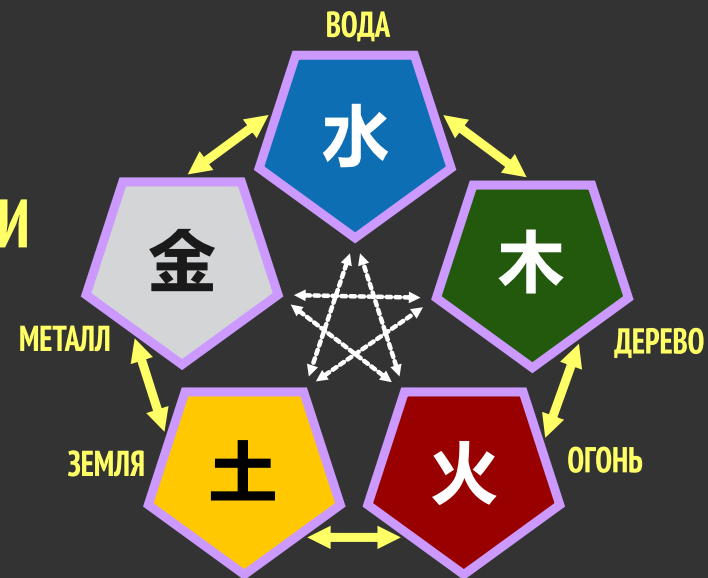


• 5 стихий - 5 основных архетипов



Сделали мы:

- 5 архетипов - 5 героев истории



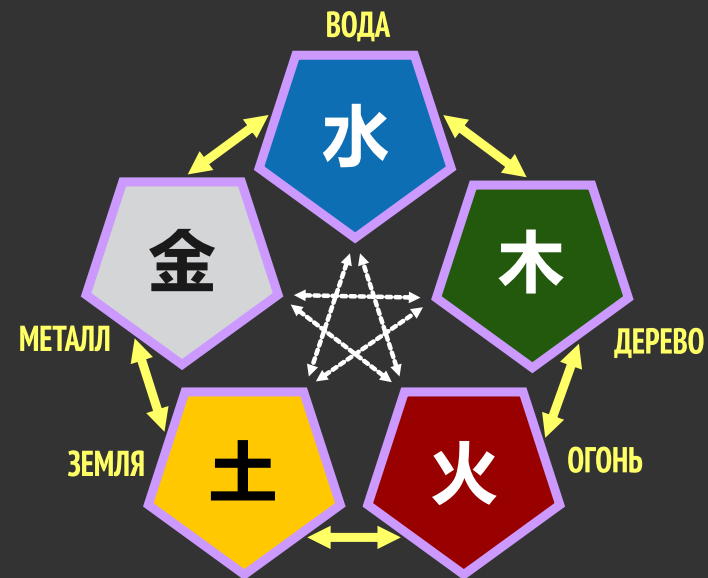
- Вода - мудрец
- Дерево - солдат
- Огонь - поэт
- Земля - судья
- Металл - правитель





Сделали мы:

- 5 связей стихий -
5 шагов на пути героев



- Рождение
 - Становление
 - Пик / Высшая точка пути
 - Испытание без победы
 - Передача смыслов наследнику



Каждая стихия проходит свой путь трансформации.
На каждом шаге пути на стихию воздействует другая стихия.

Путь стихии таков:

1. Стихия рождается при участии стихии что ее порождает.
2. Стихия проходит становление в первом испытании которое для нее создает стихия Подавляющая.
3. Стихия обретает свой пик могущества в союзе сама с собой.
4. Стихия терпит испытание открывающее ее «тёмную сторону» и/или уменьшает ее силу от стихии Повреждающей.
5. Стихия заканчивает свой путь, отказываясь от собственной силы ради порождения стихии ее Ослабляющей.

номер стихии
порядок в котором идут в колоде истории трансформации стихий

Справа - будущее время,
слева - прошлое



история
продолжение и дополнение названия карты, раскрывающее суть трансформации, и описывающее ступень пути базовой стихии

стихия базовая
стихия которая трансформируется, идет путем испытаний



Верхние две грани показывают связь со стихией испытывающей, трансформирующей. Нижние грани показывают связь с базовой стихией.





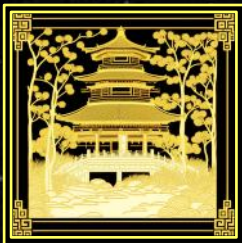
Делаем+ Наставник ни как не угомонится с советами

- Каждая карта - узнаваемая ситуация / состояние / роль. Это дает радость узнавания и самоотождествления

- Имя карты, или картинка - простое и неожиданное нечто, быстрый путь в шок непонимания и поиск ответа почему

- Картинка не прямая иллюстрация а еще один слой, помогающий расковырять интуицию визуалов





Этот докладчик
почтительно благодарит
уважаемых слушателей
за внимание