

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ГРЯДУЩЕЕ

КРЕПОСТЬ ДУХА

НА ПЛАТФОРМЕ

Тут



ПЛАТФОРМА

Собирается вокруг игры
КРЕПОСТЬ ДУХА



ЦЕЛИ ПРОЕКТА

1

Формирование развивающей среды среди подростков, в основе которой лежит сознательное проживание своей жизни, постижение многогранности этого мира.

2

Создание платформы-сообщества для молодежи, которая поможет им развиваться, даст возможность обмениваться мнением и опытом, социализироваться и найти единомышленников.

ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ

РФ

12–25
ЛЕТ

A group of four people are gathered around a table, playing a board game. On the left, a young man in a dark jacket looks intently at the game. Next to him, a boy with glasses and a black jacket with a Russian flag patch on the sleeve is focused on the board. To his right, a man with a beard and a grey t-shirt is gesturing with his hands while speaking. On the far right, the back of a woman's head is visible as she looks towards the game. The table is covered with a white cloth and holds various game components: a large board with a grid and illustrations, several stacks of cards (some blue, some red), and a few small tokens. The background shows a simple room with wooden cabinets.

ГРЯДУЩЕЕ КРЕПОСТЬ ДУХА

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Формирование культуры развития у молодых людей. Игра призвана помочь выработать привычку осознавать происходящее вокруг, включать наблюдателя, сосредотачивать внимание на деталях, выстраивать причинно-следственные связи.

ЗАДАЧИ ИГРЫ

1

Помочь подросткам разобраться с их текущими проблемами и задачами: заикленными ошибками, страхами, догмами, детско-родительскими вопросами, эго-программами, деструктивными состояниями (вина, зависть, ревность, лень, тоска и т.д.)

2

Дать инструмент работы в вопросах взаимоотношения и любви, научить отслеживать типовые деструктивные программы поведения женщин и мужчин

3

Поговорить о предназначении. Заложить предпосылки перехода от текущей идеологии потребления к идеологии Человека-Творца.

4

Помочь вспомнить истинные ценности, которые всегда лежали в основе нашего развития: дружба, трудолюбие, товарищество, общее благо, Родина, совесть, честь, достоинство, Любовь.

Каждый из этих пунктов достаточно емкий и может стать основой для разработки отдельной игры. Но для первой базовой версии игры предлагаем подсветить все варианты. В дальнейшем предложив проходить более углубленную детальную игру по интересующей теме.

СЮЖЕТ ИГРЫ

Наши дни или недалекое будущее, Россия.

ПРЕДИСТОРИЯ

Миллионы лет назад высокоразвитая цивилизация пришла на Землю со звёзд. У каждого из нас была своя миссия. Земля должна была стать самой прекрасной планетой, и мы формировали эту реальность. Но однажды на землю зашел враг, и путем коварного вмешательства внедрил программу, которая повела человечество совсем по другому сценарию. Мы забыли себя и свое предназначение, у нас появились страхи, сомнения в себе, эмоции и эго-программы. Люди начали жить в замкнутом круге ложных выборов, нерешенных задач, повторяющихся ошибок.





МАТРИЦА

Вам противостоит «матрица» или «игра», именно ее программы, не позволяя вам вспомнить себя и каждое воплощение вы начинаете сначала, заново собирая весь опыт. Растете, учитесь, увлекаетесь чем-то, ругаетесь и миритесь с родителями, учитесь дружить и любить.



Иллюзия

У матрицы в арсенале есть разные инструменты чтобы сбить вас с толку.

При помощи страхов, иллюзий, деструктивных состояний, эмоций, ложных смыслов, искажений и других программ, воздействующих на сознание - матрица уводит вас на ложный Путь, вы теряете время и энергию.



Команда

Состав вашей группы, которой вы сегодня будете играть неслучаен. Вы уже воплощались вместе такой же группой, но тогда вам так и не удалось решить общую задачу. Сейчас эта возможность опять сложилась, если вы успешно пройдёте всей группой Игру, то сможете вернуть себе затёртую память.

Только внимательные Игроки, которые способны чутко прислушиваться к себе и отвечать на вопросы честно, умеют договариваться и выбирать сообща смогут дойти до конца игры и понять в чем смысл их пребывания на земле.

МЕХАНИКА ИГРЫ

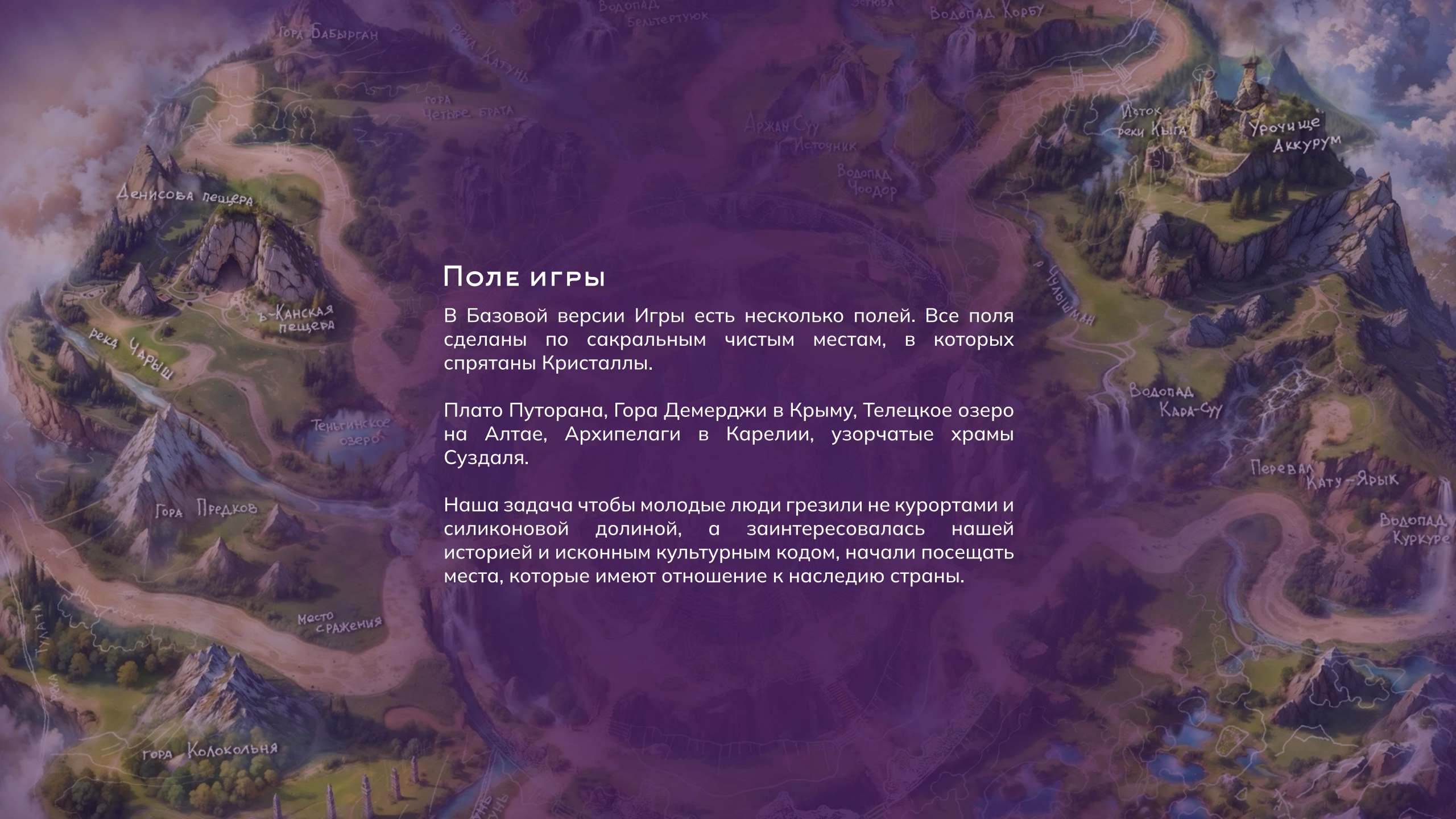
Фишки

У каждого игрока есть фигурка, которая его олицетворяет, фигурка выбирается по желанию.

У каждой фигурки есть своя история, функционал и алгоритмика, которая по итогам успешного прохождения игры будет рассказана в специальной карточке, привязанной к фигурке.

За успешное прохождение заданий и разгадывание загадок игроки получают кристаллы. Большинство заданий – групповые. Игра заканчивается, когда собраны все кристаллы.





Поле игры

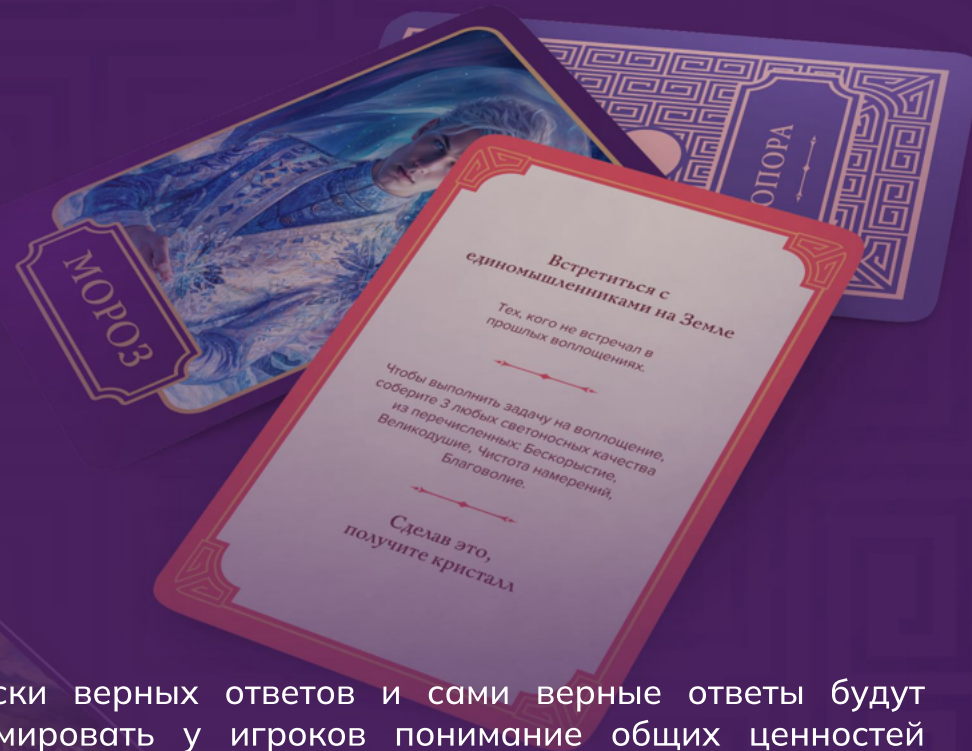
В Базовой версии Игры есть несколько полей. Все поля сделаны по сакральным чистым местам, в которых спрятаны Кристаллы.

Плато Путорана, Гора Демерджи в Крыму, Телецкое озеро на Алтае, Архипелаги в Карелии, узорчатые храмы Суздаля.

Наша задача чтобы молодые люди грезили не курортами и силиконовой долиной, а заинтересовалась нашей историей и исконным культурным кодом, начали посещать места, которые имеют отношение к наследию страны.

КАРТЫ ИГРЫ

К каждому полю привязана своя колода карт с заданиями. Все карты разработаны на базе стандартных проблем и задач, которые решают подростки каждый день. Облеченные в игровую, романтизированную, волшебную форму, они позволят Игрокам подняться над обыденностью и посмотреть на них по-новому, более свободно, как бы стороны.

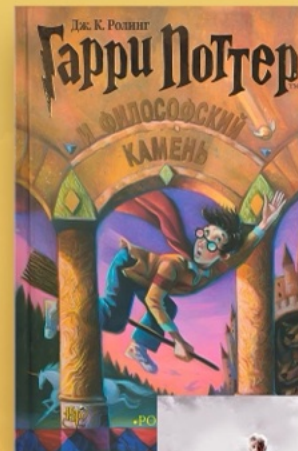


Поиски верных ответов и сами верные ответы будут формировать у игроков понимание общих ценностей таких как:

Совесть, Честь, Дружба, бескорыстие, общее благо и другие.

Игрокам необходимо вместе обсудить возможные решения, назвать проблему своим именем, и сформулировать позицию, которая позволит либо пройти дальше, найдя Кристалл, либо вернет их на поле с повторением ситуации. Всего на проработку типовой задачи не больше трех вариантов карт. Если игроки ошибаются трижды – Игра начинается с начала поля.

СЮЖЕТЫ ИГРОВЫХ
ЗАДАЧ И СИТУАЦИИ
МОЖНО СДЕЛАТЬ
В ВИДЕ НЕБОЛЬШИХ
ИСТОРИЙ, МОРАЛЬ
КОТОРЫХ НУЖНО
РАЗГАДАТЬ.



Похожий принцип есть у детских мультиков типа: Маша и Медведи, детских книг: Тимур и его команда, кортик. Фильмов: Гарри Поттер, сериалов: Хвояги. Каждый эпизод (в нашем случае карту), герои попадают в небольшую историю которую игрокам и предстоит разобрать.

ПРИМЕРЫ ИСТОРИЙ

Как пример, принцип сериала «Хваюги», где в каждом эпизоде разбиралась очередная проблема современного общества, которой воспользовались демоны, в нашем случае «Матрица» чтобы заманить людей в ловушку.

1

Девушки из спорт-зала заикленные только на своей внешности, попадают на удочку злого духа который доводит их до истощения.

2

Жестокая деспотичная мать, которая доводит ребенка до самоубийства.

3

Страхи и чувство вины

4

Лень и жадность

5

Зависть и ревность

6

Иллюзии любви

ЭТАП 1

Проработка идеи и планирование платформы, где молодежь сможет общаться, обмениваться мнениями по игре, обсуждать проблемы, делиться контентом, формировать кружки по интересам, организовывать социальные проекты и т.д.

Настольная игра «Крепость Духа», начало продаж

Telegramм канал, youtube, vk и другие социальные сети, содержащие разные вариации контент.

Мини-сериал по игре «Развитие», как основной инструмент продвижения игры и привлечения пользователей на платформу.

ЗАПУСК

2 квартал
2024 г.

3-4 квартал
2024 г.

1-2 квартал
2025 г.

2-3 квартал
2025 г.

ЭТАП 2

Возможно будет написана книга по игре

Обсуждается возможность квестов по игре