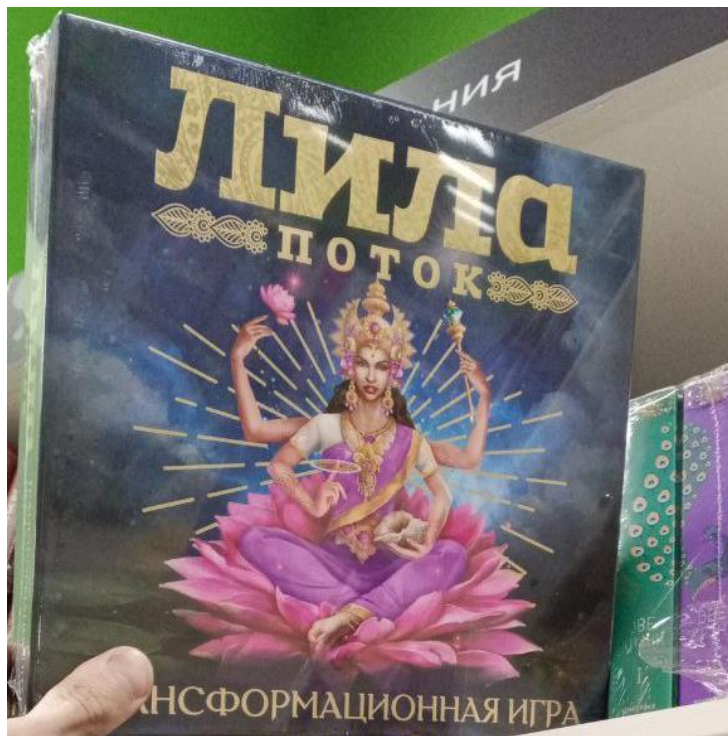


КОНЦЕПЦИЯ ПОПУЛЯРИЗАЦИИ БРЕНДА «KARMALIA»

Трансформационная игра Кармалия создана по мотивам древней ведической игры Ли́ла, которая с 2020 года является одной из трендовых позиций на рынке самопознания. В поисковой выдаче Яндекс запрос «игра Ли́ла» держится в пределах 50.000-60.000 запросов в месяц более двух лет. Также пиратские копии игры Ли́ла продаются во всевозможных тематических интернет-магазинах, на маркет-плейсах и даже в розничной сети Буквоед.



И это несмотря на то, что Ли́ла пропитана духом индуизма и пронизана ведическими терминами, грамотная трактовка которых возможна только в присутствии квалифицированного ведущего, хорошо знающего нюансы восточной философии.

Также важно отметить, что оригинальных версий игры Ли́ла на российском рынке нет, авторские права не защищены, покупатели часто имеют дело с некачественными репликами.

Преимуществом игры Кармалия является не только уникальная концепция, дизайн и правила, но и инновационные методики, используемые в игровой динамике. «Кармалия» - это уникальное название, аналогов которому нет.

По запросу «Карма» Яндекс выдаёт более 350.000 тысяч запросов в месяц. Мы нацелены на то, что в ближайшие 10 лет игра Кармалия будет прямо ассоциироваться с этим набирающим популярность и очень важным для населения планеты понятием.



Зарегистрировав торговую марку KARMALIA, мы задались целью вывести на рынок оригинальный конкурентоспособный бренд с обширным спектром продуктовых вариаций в матрице на перспективу. Сейчас Кармалия – это игра, далее мы планируем выпустить мерч, специально разработанный под нашу целевую аудиторию, например, парфюмерную воду KARMALIA, серию украшений из натуральных камней ручной работы, сувенирную продукцию и т.д.

karmalia™

В отличие от большинства сложных трансформационных игр, где необходимо присутствие квалифицированного ведущего – проводника, Кармалия доступна широкой аудитории.

Наша основная задача – вывести игру Кармалия на международный рынок в топовые позиции и сравнить её по популярности с финансовой игрой Монополия. Мы уверены, что если игра про деньги стала бестселлером, то игра про карму претендует на лидирующую позицию в индустрии интеллектуальных игр.

В оформлении игры мы использовали рунические символы. Это сделано для привлечения внимания к дизайну, а также для индексации по ключевому запросу «руны», который в поисковой выдаче Яндекс превышает 1 млн. запросов в месяц.

ЦИФРОВАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ИСКУССТВЕННОГО ИНТЕЛЛЕКТА

Далее мы детально рассмотрим интерфейс настольной игры и возможной его оцифровки.

Основная задача оцифровки игры КАРМАЛИЯ заключается в создании интерактивного игрового поля с привлекающей внимание навигацией. Новый дизайн в разработке, поэтому рассмотрим интерфейс на текущей версии игры:



На игровом поле игроки перемещаются змейкой снизу вверх змейкой пошагово из сферы в сферу. Движение начинается на красном уровне слева со сферы, на которой начертан рунический символ «А».

Одновременно в игру могут играть до 6 участников, поэтому важно отражать позицию каждого участника уникальным образом. В настольной игре используются разноцветные фигурки:



Важно, чтобы цвета фигурок не сливались со цветами сфер на игровом поле, как-то выделялись, например, мигали или подсвечивались.

Кроме движения змейкой, на поле имеются двойные перемещения – взлёты и падения. Получается всё как в жизни – крутые повороты, взлёты и падения. Визуально на экране важно при таких переходах подсветить перемещение – ракета взлетает, звезда падает.

Выход из игры находится на верхнем белом уровне в центральной сфере. Поскольку она особенная, также как стартовая позиция, необходимо обозначить событие визуально, как успешный финиш.



Для игрока важно лицезреть траекторию перемещения. У нас для этого предусмотрен путевой лист, который можно распечатать на бумаге для каждого участника перед игрой.

Игра начинается с запроса на решение жизненной проблемы – в прошлом, на выбор между вариантами – в настоящем или на достижение поставленной цели – в будущем.

Сформулировать запрос помогает ведущий, поэтому в электронной версии игры важно реализовать возможность взаимодействия ведущего с игроками в интегрированной конференц-комнате. Такая комната может предоставляться мастеру-игропрактику в аренду, а мастер может зарабатывать на ведении игры для удалённых участников.



Если игрок играет один, что тоже предусмотрено правилами – он может играть как с живым ведущим, так и с искусственным интеллектом или с ботом. Большинство запросов простые, а игроки действуют по стандартным шаблонам, поэтому в игровой динамике не всегда есть необходимость в живом специалисте. Эту роль может с успехом взять на себя искусственный интеллект. Но для полноценного восприятия игроками робота, важно его персонафицировать.

Для этого мы решили придумать персонажа – Кармалию. Это девушка – космический герой по аналогии с персонажами Marvel. В перспективе мы планируем выпустить серию качественных комиксов или даже снять экранизацию истории про Кармалию, которая спасает Мир от невежества.

В игре Кармалия используется инновационная методика одномоментного включения в работу сразу всех трёх составляющих нашей личности Ума, Эмоций и Тела.

Это позволяет получить максимальную пользу от участия в игре, а также незабываемые впечатления, которые остаются с игроком на протяжении недели или дольше.

Поскольку каждая составляющая личности напрямую связана с тремя способами восприятия и взаимодействия с реальностью: сознательным, подсознательным и бессознательным, участие в игре способно повлиять не только на мысли игрока, но и на его характер, и, как следствие, на его поведение и жизненный сценарий в целом.

Подробнее эта методика изложена в концепции проекта, а также в обучающих программах ИГРОПРАКТИКА и КАРМАТЕРПАИЯ, которые мы предлагаем специалистам, работающим с людьми.



Итак, Ум задействован путём логического сознательного мышления через чтение текстов на карточках, а также через ответы на вопросы.

На обороте карточки послание – описание жизненного аспекта – его участники читают про себя.

На лицевой стороне вопрос, на который участники отвечают вслух, проговаривая все свои мысли. Другие участники и ведущий, если они присутствуют, слушают, делают выводы, помогают формулировать мысли.

Получается, что игра способствует не только самопознанию, но и создаёт возможность живого общения между людьми на тему вечных ценностей, жизненных стратегий и возможностей.

Несмотря на то, что тема затронута достаточно серьёзная и участники часто вынуждены анализировать тяжёлые жизненные ситуации, игровая динамика построена по принципу нейтрализации негативных переживаний и направляет игроков в сторону положительных изменений. 99% участников, которые начинают играть в напряжении, после игры возвращаются в свою реальность с высоким уровнем мотивации и стремлением к личностным изменениям.



Мощное влияние на эмоциональный фон оказывают красочные метафорические карты, которые случайно выпадают участникам в процессе игры. Картинки синхронизируются с жизненными ситуациями и складываются в ассоциативный ряд, полностью отражающий жизненный сценарий участника.

Получается, что каждый ход в игре участник не только анализирует информацию в уме через тексты, но и ассоциирует выпадающие аспекты со своей жизнью через картинки.

Метафорические ассоциативные карты – это тоже быстрорастущий тренд и незаменимый инструмент в работе психолога, особенно в отношении подростков и детей, которым картинки позволяют интерпретировать эмоциональные переживания не всегда легко выражаемые через слова.

Во время игры участники с нетерпением ждут, какое изображение выпадет следующим, фотографируют карточки и часто делятся впечатлениями о том, какие картинки вызвали наиболее яркие ассоциации.

Для того, чтобы закрепить эффект от игры, осталось задействовать тело. Это реализовано за счёт того, что на некоторых позициях игрокам выпадают задания, которые необходимо выполнить после игры. Когда участники выполняют задания, они на практическом уровне формируют положительный стереотип поведения в жизни. Все задания благоприятно влияют на мотивацию, на снижение уровня прокрастинации, а также на понимание последствий влияния негативных привычек, зависимостей и в целом деструктивного образа жизни.

Игра Кармалия – это не только мощный триггер, позволяющий человеку выйти из негативно влияющих циклических паттернов, но и эффективный мотиватор, стимулирующий игроков к качественным переменам в жизни без фанатизма и перенапряжения. И самое главное – самостоятельно! Без помощи многочисленной армии из самопальных психологов, тарологов, астрологов и прочих логов.

Девиз игры – ЖИВИ ИГРАЮЧИ!

Это ещё один секретный концепт, раскрывающий возможность формирования комьюнити осознанных активистов и лидеров мнений, способных влиять на социальные тренды, общественное мнение, а также в целом на атмосферу в мире.

Этот концепт также подробно раскрыт в наших обучающих программах.

Дальнейшее обсуждение концепции предлагаю перенести на живой формат встречи с демонстрацией игровой динамики в действии, а также детализации особенностей реализации проекта.

PS



Кроме Кармалии есть ещё разработки. Одна из успешных реализованных идей – игра для нормализации отношений в парах – ПАРА/НОРМАЛИЯ.

Основная проблема, которую мы стремились затронуть – отсутствие полного взаимопонимания между людьми, а также свободного времени, чтобы уделять внимание отношениям.

Формат игры, который мы придумали в творческом порыве называется CRUSH QUEST

Это занимательное приключение для влюблённых людей, которые хотят раскрасить серые будни и наполнить жизнь интересными событиями и смыслами. С одной стороны, это похоже на crush-test, как у автомобилей – это своего рода проверка отношений на прочность. С другой стороны, молодёжное сленговое слово CRUSH намекает на симпатию партнёров друг к другу.



Игровая форма вовлекает в процесс. После прохождения челленджа останется привычка действовать во благо повышения взаимопонимания в паре и даст партнёрам направление в перспективное и насыщенное интересными событиями будущее.

Игру ПАРА/НОМАЛИЯ можно приобрести на WILDBERRIES