

Игра: *Армагеддон*

Альтернативное название: *Наше последнее большое шоу* (вместо «шоу» можно подставить локальное название игры в соответствии с предпочтениями каждой из 32-х индивидуальностей *Сансары*).

Примечание: *Сансара* — игра, вложенная в игру *Армагеддон*.

Индивидуальность-создатель игры: *Источник*

Логика игры: система определений, постулатов, соглашений и заповедей, на которых основана игра. Заключена в «шапке» игрового пакета (воронки), которая в данном случае имеет форму прозрачного кольца.

Начало рассмотрения выводит на *Блок доступа*, несущий общую идею «Не знать», отражающую позицию *Источника* до начала рассмотрения. Содержание *Блока доступа*:

- Здесь ничего нет. Вообще ничего.
- Настоящих ценностей не существует в природе.
- Эта игра не стоит выеденного яйца.
- Выиграть невозможно.
- Проиграть позорно.

Рассмотрение *Блока доступа* открывает доступ к *Блоку логики*. Содержание *Блока логики*:

1. *Дух* — действующая часть существа. Источник ресурсов.
2. *Энергия* — ресурс *духа*, то, что можно растратить.
3. *Действие* — преобразование *энергии* в *материю*.

Следствие: действие — это растрачивание ресурсов.

4. *Игра* — обмен ресурсами с целью их растрачивания.

Примечание: на более низком уровне *игра* — это борьба за право растрачивать ресурсы.

5. *Жизнь* — это игра в материальном воплощении.

Следствие: жизнь — это обмен ресурсами с целью их растрачивания.

6. *Мудрость* — это экономное растрачивание ресурсов.

*Глупость* — это неэкономное, неумеренное, бесконтрольное растрачивание ресурсов.

*Эмоции* ослабляют контроль растрачивания ресурсов и ведут к глупости.

*Депрессия* (упадок духа) усиливает контроль растрачивания ресурсов и ведет к мудрости.

В процессе *жизни* формируется *мудрость жизни*, которая выражается в заповеди: «Понимание приходит с опытом и приносит депрессию». Высшая мудрость: «деятельная депрессия» или «экономное действие с пониманием».

Следствие: состояние *Источника* («мудрость жизни») — это *депрессия*, вызванная обменом ресурсами с целью их растрачивания.

7. *Цикл действия*: Воспринимающий — Восприятие — Интерес — Стремление — Идея — Визуализация идеи — Намерение — Решение — Визуализация действия — Действие (реализация) — Результат — Эффект результата.

8. *Интерес* — привлекательная возможность осознания подходящего для растрачивания ресурса.

9. *Результат (реализация)* — воплощение идеи в материи.

10. *Цель жизни* — самореализация, т.е. воплощение себя самого в материи.

– Нереализованное существо является никем.

– Реализованное существо заслуживает одобрение и уважение других. Степень уважения пропорциональна количеству растраченных на других ресурсов.

11. *Категории воплощения*:

– Мудрец (тот, кто научился растрачивать ресурсы экономно)

– Дурак (тот, кто тратит ресурсы без меры и понятия где, куда и как попало)

– Герой (тот, кто растрачивает ресурсы без меры, но на других — чем заслуживает их уважение)

– Эгоист (тот, кто не растрачивает ресурсов — чем вызывает подозрительность и презрение со стороны других)

12. *Изменения*:

– Жизнь — это череда перемен.

– Перемены в целом приветствуются.

– Правильные перемены — это те, что вносятся экономно, практически ничего не меняя.

Перемены бывают двух типов: позитивные и негативные.

– *Позитивные перемены* — те, что облегчают и ускоряют растрачивание ресурсов.

– *Негативные перемены* — те, что затрудняют и подавляют растрачивание ресурсов, тем самым вызывая состояние *застоя*.

13. *Счастье* — это состояние изобилия ресурсов и их интенсивного растрачивания.

Следствие: по настоящему счастливы только *дураки*.

14. *Любовь* — состояние потребности растрачивать все имеющиеся ресурсы на другого без какого-либо сожаления.

Следствие: по-настоящему любить могут только *герои* и *дураки*. *Мудрецы* и *эгоисты* несчастны в *любви*.

15. *Свобода* — состояние способности растрачивать имеющиеся ресурсы где, когда, как и с кем угодно по собственному выбору.

Следствие: *свобода* — состояние сугубо временное.

18. *Могущество* — способность растрачивать ресурсы в необходимых количествах за необходимый промежуток *времени*.

19. *Время* — Отношение скорости растрачивания ресурсов к их запасу, который носит название *обладания*.

Следствие: существуют различные *форматы времени*, задаваемые способом растрачивания ресурсов. Если растрачивание идет спонтанно и бесконтрольно, то и ход времени имеет спонтанный и неконтролируемый характер. Если ресурсы растрачиваются упорядоченно, то и ход времени упорядочен.

20. *Обладание* — запас ресурсов, пригодных для растрачивания.

21. *Скорость* (действия, событий, времени) — темп растрачивания ресурсов.

22. *Событие* — отдельный акт растрачивания ресурсов.

23. *Результат* — *материя*.

24. *Материя* — застывшая *энергия*.

25. *Власть* — контроль над чужими ресурсами.

26. *Правота* — рабочий инструмент игры, утверждающий приоритет действий сильнейшего, т.е. более могущественного.

27. *Обмен* — взаимное растрачивание ресурсов.

28. *Цель* — НИКОГО НЕТ или ВСЕ, ЧТО ОПРЕДЕЛЕНО, ОТСУТСТВУЕТ.

29. *Творчество* — процесс эффективной реализации *цели*.

30. *Созидание* — достижение *результата*.

31. *Общение* — обмен частями цикла действия.

32. *Воспринимающий* — обладатель потенциальных ресурсов.

33. *Восприятие* — осознание потенциальных ресурсов, пригодных для растрачивания.

34. *Желание* — осознание настоятельной необходимости растратить ресурсы.

35. *Намерение* — формирование ресурсов, предназначенных для растрачивания (согласно изъявленному *желанию*).

36. *Визуализация* — модель взаимодействия.

37. *План* — привязка *визуализации* с целью наиболее эффективного растрачивания ресурсов.

38. *Решение* — определение места и времени начала *действия*.

39. *Этапы действия* — *Начало*, *Продолжение* и *Завершение*.

40. *Эффект результата* — Заданная гамма ощущений, эмоций и восприятий в связи с достигнутым результатом, показатель того, насколько эффективно растрочены ресурсы.

41. *Реальность* — то, что может быть воспринято, а следовательно растрочено.

42. *Существование* — продолжающееся пребывание в реальности.

44. *Сансара* — циклическая игра в растрачивание ресурсов.

Реальность не есть нечто объективное и незыблемое. Каждый воспринимает ее по-своему. Восприятие реальности отражает игровой настрой (совокупность целей, соглашений и заповедей, связанных с текущей игрой) существа и его

запас ресурсов. Игровой настрой отражает восприятие реальности и запас ресурсов. Запас ресурсов отражает восприятие реальности и игровой настрой.

«Отражение отраженного в отраженном.»

Следствие: снижение запаса ресурсов ведет к ухудшению восприятия и уменьшению масштабов игры.