

ИГРЫ ИНДИГО

Как-то, решил я построить город в компьютерной игрушке...

Эту историю можно было бы начать с любого места, я решил с этого.

Там вначале было как обычно: стройка, доходы, ну как всегда. И тут появились они - инопланетяне!

Я, в принципе, знал, что они появятся, не знал, что они тут же потребуют большую кучу доната. Поистратив немного игровых денег, я перестал обращать на этих зеленых парней внимание.

Другие же игроки построили им тарелку, синтезатор, гравицапу, пусковую установку. За все труды инопланетяне их наградили кристаллом знаний, который исчез вместе с инопланетянами в 10-м измерении, а игроки остались ни с чем. И после этого, как прорвало: эльфы и театр лилипутов, нефтяные фонтаны и гейзеры, в океане ураганы и наступление апокалипсиса, театры на воде и биржа, выиграть в которую невозможно, а так же стройка бесконечного небоскрёба. Кто только не проходил дорогами этого города, обещая вечное блаженство и благоденствие. Но пройдя по любому из этих путей игрок получал коньки, дуб, тополь и бензозаправку, от которых в этой игре нет никакой пользы.

Надо сказать, что коньки и бензозаправку игрок получал и не идя по этим путям. Взамен на столь щедрые дары всемогущие боги игры жаждали только одного: доната и побольше, побольше. Эта игра запомнилась абсолютной нетребовательностью к игроку. Можно с донатом достичь 200-го уровня за неделю, а можно до 40-го добираться 3 месяца - это если без доната. На то, какой ты тактик или стратег и тому подобное - всемогущим богам было все равно, лишь бы платил.

Перешел я на другую игру: в ней за 3 недели я стал почти всемогущим космическим императором.

При этом реальных денег с меня так никто и не потребовал, не было там всемогущих богов доната, а был один добрый божок, который сам же игрокам и платил за то, что они его не забывают.

Вот и в физическом измерении: так, но немного жестче. Там можно было выбирать в какую игру играешь в физическом же мире. Здесь же почему-то пишут, что все должны играть в одно и то же: в учебу, семью, карьеру. Как ни странно, эта игра является для людей самой энергозатратной сейчас в работе. Если твоя душа об оплате не озаботилась, то можно порог карьерного учреждения даже не переступить - все равно

окажешься в полном минусе, и по итогу всей жизни получишь в награду коньки от всемогущих богов доната, которые душа еще лет миллион не будет знать куда сунуть. Немного лучше обстоит дело в игре дуальности - это где вечно борются добро и зло, как ни странно. Парни в черных и белых плащах давным давно уже ни с кем не воюют, а просто аккуратно разворовывают энергетические субсидии от творца. В результате, простым людям мало что остается. Плюсом подобной игры для человеческой души является возможность вступить в великие духовные ордена для индиговых душ - подобное времяпрепровождение мало интересно. К тому же, эта игра постоянно сокращает свое присутствие на Земле и требует все меньше новых рекрутов.

Также, недавно, лет 10 назад, я нашел интересную статью в газете: парень из Америки отыскал индейца и обучается у него всяким премудростям. Потом, я нашел в интернете книг 10, и все их прочитал. Удивился, как повезло этому парню: он нашел! Потом мне снова попались эти книги, я их снова прочитал, все выходило так, что нашел индеец. Через 3 года, мне снова попала одна из книг. Показалось, что одна кучка энергосуществ выпрашивает блага у другой кучки энергосуществ, и лишь потом, я понял, что никакого парня и индейца нет. Это огромная энергосущность открыла новую игрушку на Земле, а книга лишь огромный сборник правил игры. В игре имеются мелкие призы: много и несколько крупных. Очевидным недостатком игры является слабая адаптированность мелких даров к разуму человека. В итоге, что-то достигший в этой системе отправляется в тихий дом. Вообще, в игре видно слабое маркетинговое исследование условий планеты. Ну кто при продолжительности жизни в 70 лет начнет практиковать безупречность всерьез? На это как минимум 1000 лет надо. Кстати, поэтому крупный приз нельзя выиграть.

Но, при всех недостатках этой практики, поток людей и индиг-воинов к этому продукту не оскудевает, видно там еще что-то находят.

Самой же лучшей игрой для индиг, с самым хорошим призом и не очень большими усилиями (если есть врожденная способность, конечно) - я считаю поход в астрал. Для похода неплохо развить один из видов магии.

Магия стихий нужна в основном индигам-воинам. Это те, кто любит лупить там, кого ни попадя. Делится на направление воды, огня, земли и воздуха, а потом духа.

Используется для атаки и разрушения, в основном, на низких уровнях развития. Иногда, хорошо использовать в качестве защитной.

Магия мистицизма взаимосвязи помогает управлять различными вещами дистанционно на низких уровнях развития. На более высоком уровне владения управляет разумом низших астральных животных, как одним из вещей.

Магия могущества помогает создавать особые защитные пузыри в астрале. Идеально подходит для индиг-творцов. Эта магия также открывает порталы и даже строит в астрале отдельные галактики.

Магия жизни и смерти рассчитана сильно на любителя. На низких уровнях развития помогает исцелять друзей в астрале, на высоких - управлять потоками жизни и эволюции.

Также, в астрале существует магия символов: она помогает вызывать на помощь духов, находить в астрале новые миры и новую энергию или информацию для собственного развития.

Магию природы я рассматривать не буду: на земле осталось слишком мало друидов. Есть еще одна магия, наверное, самая могущественная из всех. Владеют ей только

индиги, для людей она недоступна. Я бы назвал ее магией реальности. Магическое действие производится один раз в 7 лет, можно реже, но не чаще. Для использования, желательно не иметь карму или иметь, но очень мало. При использовании, ухудшает ближайшие моменты времени, но потом жизнь становится другой и гораздо лучше. Любая личность, пытающаяся помешать потоку этой магии, тоже получает изменение поля судьбы, но со знаком минус. Магия эта требует долгого сосредоточения и практики визуализации, и еще надо сто раз подумать, а нужно ли вам это, может окружающая жизнь в данный момент не так уж плоха?

Еще, в астрале можно получить усиление вышеприведенных способностей, обрести друзей из тонких миров, улучшить свою посмертную судьбу и воплотится в одном из астральных миров, а не на скучной Земле. Все приобретенное в астральных приключениях не исчезает со смертью физического тела, и к тому же, при воплощениях в других физических мирах, магическая сила и интуитивное знание переходят в следующие воплощения. Это тоже плюс - не придется начинать все с нуля.

Вывод из всего вышеперечисленного, можно сделать следующий: хуже всего в этом мире живется человеку, который даже не слышал о тонких мирах и, по этой причине, не имеет выбора между плохой и безвыигрышной игрой, с одной стороны, и хорошими играми с большими выборами и призами, с другой стороны. И как бы, некоторые индиго не ворчали на местную планетарную жизнь - это воплощение заслуживает, чтобы мы его ценили.