

## КОНЦЕПЦИЯ

Представить все, что я могу предложить клиенту, в виде дорожной карты с визуализацией и интерактивом. Это визуализация РАБОЧЕГО ПРОЦЕССА в первую очередь.

Цели:

- ненавязчиво продемонстрировать клиенту все, что он может взять, если продолжит работать со мной;
- получить возможность авторизовать результаты на каждом этапе работы (галочками сделано/не сделано);
- вытащить в работу все техники, которые у меня есть, но используются нечасто, потому что я сама их не помню, их сотни;
- добавить в работу с клиентом ощущение прохождения квеста.

## ЛОГИКА КВЕСТА

1. Гость регистрируется на сайте, становится клиентом. Заполняет анкетные данные: возраст, пол, реальное имя.
2. Клиент: заполняет анкету <https://yagaya-baba.ru/page/anketa.html> Ответы на анкету надо прикрепить к профилю клиента. Чтобы ее было просто открыть при анализе его карты. Или сделать объект и после заполнения анкеты прикреплять ответы в виде комментария к объекту.
3. После заполнения анкеты я ее читаю и открываю доступ к объектам на сайте.
4. Есть разница, идет квест девочка или мальчик, некоторые задания делаются по гендеру. Хорошо бы выдавать клиенту карту, связанную с его гендером (они отличаются незначительно, на несколько объектов).
5. С первым открытым заданием активизируется этап. Этапов (пока) 15. Располагаются последовательно сверху вниз, по порядку. Неактивный этап и объект на этапе – ч/б, активные, но не выполненные – одноцветные, активные и выполненные – многоцветные. Каждый объект = рисунок в трех видах, а каждый этап – фон для объектов, тоже три разных фона.
6. Клиент выполняет задания-объекты, я или он отмечаем галочкой «выполнено». Фон становится многоцветным, когда выполнены все объекты на этапе. Я могу сама переключать фон на цветной с 1 открытым объектом и многоцветный, увидев, что все объекты выполнены, автоматика не нужна, только проставить галочку, которая сменит картинку.
7. Клиент может сделать дополнительно что-то кроме работы по этапам: пройти тесты на стороне и вбить результаты в профиле с датой – можно отслеживать динамику состояния. Может собрать свою карту личного мифа из тех объектов, которые открыты и выполнены. Может выбрать теги и посмотреть, какие техники к тегам привязаны. И т.д.
8. Конец.

## ПЛОЩАДКА

<http://personal-myth.ru/>

## ТЕРМИНЫ

Гость – тот, кто видит часть ресурсов без авторизации, может зарегистрироваться

Клиент – человек, который после регистрации получает доступ к индивидуальной копии карты

Психолог – я, с большими правами, чем у клиента

Карта – состоит из 15+ этапов, располагаются вертикально в заданной последовательности, на каждом этапе свои объекты с тегами.

Личный миф клиента – пустая область с набором открытых объектов с основной карты, которые можно расположить в произвольном порядке.

Этап квеста – один из этапов на карте, расположенных в заданном порядке, к которому привязаны объекты

Объект – задача внутри этапа, может быть неактивной (ч/б), активной (цветной), не выполненной (цветной), выполненной (многоцветной)

Мужская/женская карта – отличается друг от друга наличием и расположением некоторых объектов.

Анкета – входное анкетирование <https://yagaya-baba.ru/page/anketa.html>

## **ЧТО МЫ НЕ ДЕЛАЕМ**

- форум/блоги и иные площадки для группового обсуждения;
- анимацию;
- многопользовательский доступ для психолога, кроме меня там психологов не будет ни при каких условиях.

## **ЧТО ТОЧНО БУДЕТ ДОБАВЛЯТЬСЯ В ПРОЦЕССЕ РАБОТЫ**

1. Пользователи
2. Комментарии клиентов
3. Ответы на их комментарии
4. Объекты
5. Возможно, этапы.

По п. 4-5 нужен будет какой-то функционал, чтобы я могла все это добавлять без трех литров крови. Я помню, что у нас для карты на Ягой есть файл, в котором указаны координаты меток. Хочешь добавить мухомор – втыкаешь новые координаты в файл. Это удобно и понятно для меня.

## **ЧТО ЕЩЕ ХОЧЕТСЯ**

1. Раздел для клиента, куда он может писать свои сны, а я – давать комментарии. Типа блога, но на нас двоих. Это может быть просто объект где-то рядом с входной анкетой, где мы будем оставлять комментарии. В сущности пока не вписываю.
2. Что с рисунками, которые может захотеть прикрепить к комментарию клиент? На это можно забить, но теоретически они могут захотеть нарисовать свою версию объектов, как они их видят в своем мифе.
3. Возможность перепривязывать объект с этапа на этап. Если объекты будут заданы в файле через систему координат, то, думаю, тут сложностей не должно быть.
4. Возможность для психолога видеть список всех клиентов на одной странице: Имя, ссылка на анкету (если она в профиле клиента, а не в виде объекта на карте), ссылка на карту, активные комментарии, которые подсвечиваются/выделяются жирным в случае их появления.
5. Система восстановления паролей.
6. Защита от взлома?
7. Персональный этап, в который можно добавлять объекты для конкретного клиента, если они не попадают ни в один из этапов на карте. Или возможность добавлять

- объекты на этапы так, чтобы их мог видеть только один клиент? Допустим, принес клиент мифологический сюжет, очень узкий. Я могу оперативно придумать под него технику, но возможно не всегда уместно ее распространять на всех клиентов.
8. Возможно, какие-то тесты добавить. Но мы всегда их можем сделать на Ягой (тесты на депру, на тревогу), а на ПерсоналМиф перенести результаты, привязав их к профилю и показывая мне сводку на странице всех клиентов.
  9. Личный миф клиента – пустая область с набором открытых объектов с основной карты, которые можно расположить в произвольном порядке. Допустим, сбоку панель выбора объектов, тыкнул в объект, тыкнул в место на карте, он там появился. Два раза тыкнул на объект на карте – он исчез. Совсем в идеале – перемещение мышкой, но, наверное, это будет сложно разработать. Ну там, возможность выбрать фончик или загрузить – это вообще рюшечки.
  10. Снабдить объекты-задания тегами типа "депрессия", "самооценка", "границы", чтобы можно было найти все задания под свою проблему. В идеале в виде Mind Mapping. Теги разбиты по категориям (на Ягой это как-то реализовано уже, можно перенести логику <https://yagaya-baba.ru/page/work.html#%D0%9D%D0%B0%BF%D1%80%D0%B0%B2%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D1%8F%20%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%BE%D0%B9%20%D1%80%D0%B0%D0%B1%D0%BE%D1%82%D1%8B>), мы отображаем кольцо из категорий, Если клиент выбирает «депра», то видит, как на этом кольце становится активна категория, к которой относится депра – «Эмоционально-личностные нарушения», от нее выноски «депра» - от нее выноски на конкретные техники – объекты с карты, иконка и подпись, под ними ссылка на переход к этой технике. В идеале – тут же показывать статус этих техник, потому что у нас в базе все время у каждой техники каждого клиента прописано: открыто? Выполнено? То есть, в виде иконки можно выводить серую картинку, одноцветную или многоцветную – так сразу видно, что в доступе, что нет.

## СУЩНОСТИ

Название	Свойства
Пользователь	<ul style="list-style-type: none"> <li>- username</li> <li>- пароль</li> <li>- реальное имя</li> <li>- гендер М/Ж/FtM/MtF</li> <li>- возраст</li> <li>- права доступа</li> </ul>
Объект на карте	<ul style="list-style-type: none"> <li>- x</li> <li>- y</li> <li>- название</li> <li>- описание с возможностью ставить активные ссылки</li> <li>- доступ: активно/неактивно (по умолчанию)</li> <li>- статус: выполнено/не выполнено</li> <li>- набор иллюстраций: ч/б (неактивно), цвет (активно, не выполнено), многоцвет (активно, выполнено)</li> </ul>
Комментарий от пользователя к объекту	<ul style="list-style-type: none"> <li>- название объекта</li> <li>- пользователь</li> <li>- текст комментария</li> <li>- дата</li> <li>- ответ</li> <li>- дата ответа</li> </ul>

Анкета	<ul style="list-style-type: none"> <li>- название объекта</li> <li>- поля вопросов</li> <li>- поля для ответов</li> <li>- возможность сохранить черновик</li> <li>- возможность отправить на сервер как готовое</li> <li>- возможность просмотреть результат</li> <li>- возможность изменить анкету</li> <li>- возможность удалить анкету</li> <li>- дата</li> <li>- привязка к профилю клиента</li> <li>- доступ к ней у психолога</li> </ul>
Категории	названия
Тэги	названия
Этап	название порядковый номер статус активный/неактивный

## СВЯЗИ

Сущность	Связи
Объект	Может быть много комментариев от одного пользователя
Объект	Может быть много ответов на комментарии от психолога
Объект	Может быть привязан только к одному этапу
Объект	Может быть связан с разными тегами
Комментарий	Только одна связь с одним объектом
Ответ на комментарий	Только одна связь с одним объектом
Ответ на комментарий	Только одна связь с одним комментарием
Клиент	Может быть связан только со своей картой
Клиент	Может общаться только с психологом
Психолог	Может видеть все карты
Психолог	Может общаться со всеми клиентами
Психолог	Может иметь свою карту
Этап	Может объединять множество объектов
Анкета	Связана с одним клиентом

## МЕХАНИКА

Тип	Действие
Гость	Видит открытую часть контента (титuleльную страницу с приветствием и парой слов о проекте)
Гость	Может зарегистрироваться на сайте и стать клиентом
Клиент	Может войти на сайт по логину и паролю
Клиент	Может выйти из аккаунта
Клиент	Может изменять свои комментарии к объектам

Клиент	Может оставить комментарий к объекту
Клиент	Может отметить, что прошел объект
Клиент	Может посмотреть свои комменты к объекту
Клиент	Может удалить свой аккаунт
Клиент	Может удалять свои комментарии к объектам
Клиент	При создании ответа к комментарию клиента ему приходит ответ на почту
Клиент	При создании ответа на комментарий клиента ссылка приходит в личный кабинет клиента в раздел комментариев
Психолог	Может войти на сайт по логину и паролю
Психолог	Может выйти из аккаунта
Психолог	Может добавлять на карту новые объекты
Психолог	Может зарегистрироваться на сайте
Психолог	Может изменить отметку клиента, о прохождении объекта
Психолог	Может изменять описания к объектам
Психолог	Может оставить ответ по комментарию к объекту
Психолог	Может открывать доступ к объекту
Психолог	Может отметить, что клиент прошел объект
Психолог	Может посмотреть комменты клиента к объекту
Психолог	Может удалить свой аккаунт
Психолог	Может удалять комментарии клиента к объектам
Психолог	При создании клиентом комментария ссылка приходит в личный кабинет психолога в раздел комментариев
Психолог	При создании комментария клиента приходит ответ на почту
Этап	Становится активным при активизации хотя бы одного объекта психологом, по умолчанию неактивный (цветной/черно-белый фон для объектов)
Этап	Становится выполненным при условии галки выполнения у всех объектов (многоцветный фон для объектов)
Этап	Может менять порядковый номер (на случай добавления новых этапов в начало списка, нулевых)
Психолог	Может удалить аккаунт клиента
Клиент	Может отметить теги, которые его интересуют
Клиент	Не видит кнопок переключения объектов и этапов на активные/неактивные

## ОБЪЕКТЫ ПО ЭТАПАМ

Этап	Название объекта	Теги
1. Свой Парень		
2. Заботливый		

3. Простодушный		
4. Герой		
5. Романтик		
6. Творец		
7. Искатель		

8. Аутло		
9. Шут		
10. Правитель		
11. Мудрец		
12. Маг		
13. За пределами спирали, 1 этап		
14. За пределами спирали, 2 этап		
15. За пределами спирали, 3 этап		

## ЭТАПЫ

### 1. Архетип «Свой парень»

<b>Вектор приоритетов</b>	Принадлежность
<b>Нормативный возраст</b>	0-2 года (или от зачатия до 2 лет)
<b>Возраст травмы по Л.Бурбо</b>	травма отверженности/маска беглеца; травма покинутого/маска зависимого
<b>Основное желание</b>	связь с окружающими людьми.
<b>Цель</b>	принадлежать, соответствовать.
<b>Опасения</b>	выделиться, заважничать и в результате быть изгнанным или отвергнутым.
<b>Стратегия</b>	вырабатывать обычные прочные добродетели, чувство локтя, сливаться с окружающими.
<b>Ловушка</b>	отказаться от своего «я» ради слияния, но взамен получить лишь поверхностные связи с людьми.
<b>Награда</b>	реализм, эмпатия, отсутствие претензий.
<b>Уровни архетипа «Свой парень»</b>	
<b>Вызов</b>	одиночество, отчуждение.
<b>Первый уровень</b>	сирота, чувствующий себя брошенным и одиноким, жаждет аффилиации.
<b>Второй уровень</b>	присоединившийся, научившийся устанавливать связи, соответствовать, он принимает помощь и дружбу.
<b>Третий уровень</b>	гуманистически настроенный, верящий в естественное достоинство каждого человека независимо от его способностей или жизненных обстоятельств.
<b>Тень</b>	жертва, которая предпочитает претерпеть дурное обращение, нежели остаться в одиночестве, или член бандитской группировки, предпочитающий совершать преступления, лишь бы оставаться в рядах шайки.

### 2. Архетип «Заботливый»

<b>Вектор приоритетов</b>	Стабильность
<b>Нормативный возраст</b>	2-4 года
<b>Возраст травмы по Л.Бурбо</b>	травма униженности/маска мазохиста; травма предательства/маска контролирующего

<b>Желание</b>	защитить людей от возможного ущерба.
<b>Цель</b>	помогать окружающим.
<b>Страхи</b>	эгоизм, неблагодарность.
<b>Стратегия</b>	делать добро окружающим.
<b>Ловушка</b>	мученичество, попадание в ловушку окружающих.
<b>Награда</b>	сочувствие, щедрость.
<b>Уровни Заботливого</b>	
<b>Вызов</b>	увидеть кого-либо в беде.
<b>Первый уровень</b>	заботиться о тех, кто нуждается в уходе.
<b>Второй уровень</b>	сбалансировать заботу о себе с заботой об окружающих.
<b>Третий уровень</b>	альтруизм, забота о мире.
<b>Тень</b>	мученичество, беспомощность, чувство вины.

### 3. Архетип «Простодушный»

<b>Вектор приоритетов</b>	Независимость
<b>Нормативный возраст</b>	4-6 лет
<b>Возраст травмы по Л.Бурбо</b>	травма несправедливости/маска ригидного
<b>Желание</b>	ощутить Рай.
<b>Цель</b>	быть счастливым.
<b>Страх</b>	делать что-то неправильное или плохое, за чем последует наказание.
<b>Стратегия</b>	поступать правильно.
<b>Награда</b>	вера и оптимизм.
<b>Уровни Простодушного</b>	
<b>Вызов</b>	желание чистоты, совершенства и простоты.
<b>Первый уровень</b>	детская простота, наивность, зависимость, послушность, доверчивость, идиллические настроения.
<b>Второй уровень</b>	обновление, положительный настрой, новые открытия старого, переосмысление, искупление, вступление на Землю обетованную.
<b>Третий уровень</b>	почти мистическое чувство согласия и единения, благодаря чему Простодушие есть результат ценностей и внутренней целостности, а не внешнего опыта; бытие, а не делание.
<b>Тень</b>	отречение, сдерживание (чувств).

#### 4. Архетип «Герой»

<b>Вектор приоритетов</b>	Мастерство
<b>Нормативный возраст</b>	6-10 лет (для девочек), 6-12 лет (для мальчиков)
<b>Желание</b>	доказать свою ценность посредством мужественных и сложных действий.
<b>Цель</b>	использовать власть для того, чтобы усовершенствовать мир.
<b>Страх</b>	слабости, ранимости, стать беспомощной жертвой.
<b>Стратегия</b>	стать максимально сильным, компетентным и могущественным.
<b>Ловушка</b>	высокомерие, вечный поиск врага.
<b>Награда</b>	компетентность и мужество.
<b>Уровни Героя</b>	
<b>Вызов</b>	лягающийся бык швыряет песок вам в лицо или кто-либо пытается запугать или дурно обращаться с вами; притягательная сложная задача; какой-либо человек, нуждающейся в вашей помощи или защите.
<b>Первый уровень</b>	создание границ, приобретение опыта, мастерства, что выражается в достижении успеха; мотивацией и проверкой этого служит конкуренция.
<b>Второй уровень</b>	солдат, выполняющий свои обязанности ради своей страны, организации, общины или семьи.
<b>Третий уровень</b>	использование своей силы, опыта и мужества для того, чтобы что-то изменить для себя лично и целого мира.
<b>Тень</b>	необходимы жестокость и одержимая потребность победить.

#### 5. Архетип «Романтик»

<b>Вектор приоритетов</b>	Принадлежность
<b>Нормативный возраст</b>	10-21 (для девочек), 12-23 (для мальчиков)
<b>Основное желание</b>	добиться интимности и испытать чувственное удовольствие.
<b>Цель</b>	вступая в отношения с людьми, делать их работу, переживания и окружающую обстановку приятной.
<b>Опасения</b>	остаться в одиночестве, стать нежеланным и нелюбимым.
<b>Стратегия</b>	постоянно становиться все более привлекательным — в физическом, эмоциональном и любом другом отношении.
<b>Ловушка</b>	делая все возможное для того, чтобы привлечь окружающих и доставлять им удовольствие, утратить собственную индивидуальность.
<b>Награда</b>	страсть, благодарность, восхищение, преданность.
<b>Уровни архетипа «Романтик»</b>	

<b>Вызов</b>	безумное увлечение, соблазнение, влюбленность (в человека, идею, дело, работу, товар).
<b>Первый уровень</b>	поиск великолепного секса или великой любви.
<b>Второй уровень</b>	следовать по пути блаженства и преданности тому, кто (или что) вы любите.
<b>Третий уровень</b>	духовная любовь, принятие себя, переживание экстаза.
<b>Тень</b>	промискуитет, навязчивая идея, ревность, зависть, пуританство.

## 6. Архетип «Творец»

<b>Вектор приоритетов</b>	Стабильность
<b>Нормативный возраст</b>	10-21 (для девочек), 12-23 (для мальчиков)
<b>Желание</b>	Создать какие-нибудь вечные ценности.
<b>Цель</b>	воплотить видение в форму.
<b>Страх</b>	обладать заурядным видением или посредственно воплотить свое видение.
<b>Стратегия</b>	выработать художественные контроль и навыки.
<b>Задача</b>	создавать культуру, выражать свое видение.
<b>Ловушка</b>	стремление к совершенству, ложное творчество.
<b>Награда</b>	творчество и воображение.
<b>Уровни Творца</b>	
<b>Вызов</b>	мечты, фантазия, вспышки вдохновения.
<b>Первый уровень</b>	проявлять творчество и делать изобретения, имитируя что-либо.
<b>Второй уровень</b>	давать физическую форму своему собственному видению.
<b>Третий уровень</b>	создавать структуры, оказывающие влияние на культуру и общество.
<b>Тень</b>	чересчур драматизировать свою собственную жизнь, превращать ее в мыльную оперу

## 7. Архетип «Искатель»

<b>Вектор приоритетов</b>	Независимость
<b>Нормативный возраст</b>	10-21 (для девочек), 12-23 (для мальчиков)
<b>Главное желание</b>	свобода поиска себя через освоение мира.
<b>Цель</b>	жить лучшей, более естественной, полной жизнью.
<b>Страх</b>	оказаться в ловушке, приспособляться, ощущать внутреннюю пустоту, не чувствовать пульса жизни.

<b>Стратегия</b>	путешествовать, искать и переживать новое, избегать ловушек и скуки.
<b>Награда</b>	самостоятельность, честолюбие, умение быть честным с собой.
<b>Уровни Искателя</b>	
<b>Вызов</b>	отчуждение, неудовлетворенность, неуспокоенность, острая тоска, скука.
<b>Первый уровень</b>	желание выйти на широкую дорогу, в природу, изучение мира.
<b>Второй уровень</b>	поиск собственной индивидуальности, стремление к самореализации.
<b>Третий уровень</b>	выражение своей индивидуальности и уникальности.
<b>Тень</b>	его отчужденность не позволяет найти другой способ соответствовать.

## 8. Архетип «Аутло (бунтарь, изгой)»

<b>Вектор приоритетов</b>	Мастерство
<b>Нормативный возраст</b>	21-31 (для девочек), 23-33 (для мальчиков)
<b>Основное желание</b>	месть или революция.
<b>Цель</b>	разрушить то, что не работает (для Бунтаря или для Общества).
<b>Страх</b>	оказаться бессильным, заурядным, непоследовательным.
<b>Стратегия</b>	ломать, разрушать или шокировать.
<b>Ловушка</b>	перейти на темную сторону.
<b>Награда</b>	неистовость, радикальная свобода.
<b>Уровни Бунтаря</b>	
<b>Вызов</b>	чувство беспомощности, гнева, несправедливости, безысходности.
<b>Первый уровень</b>	идентификация с аутсайдером, отрыв от ценностей группы или общества, отказ от принятого поведения и морали.
<b>Второй уровень</b>	шокирующее или разрушительное поведение.
<b>Третий уровень</b>	превращение в мятежника или революционера.
<b>Тень</b>	криминальное или злое поведение.

## 9. Архетип «Шут»

<b>Вектор приоритетов</b>	Принадлежность
<b>Нормативный возраст</b>	21-31 (для девочек), 23-33 (для мальчиков)
<b>Основное желание</b>	жить в настоящем, извлекая из этого максимум удовольствия.
<b>Цель</b>	замечательно провести время и повеселить
<b>Страх</b>	скука или быть скучным.

<b>Стратегия</b>	играть, шутить, быть забавным.
<b>Ловушка</b>	растратить жизнь впустую.
<b>Награда</b>	радость.
<b>Уровни Шута</b>	
<b>Вызов</b>	апатия и скука.
<b>Первый уровень</b>	жизнь — как игра и веселье.
<b>Второй уровень</b>	ум используется для того, чтобы дурачить окружающих, выпутываться из неприятностей, находить способы обходить препятствия, трансформироваться.
<b>Третий уровень</b>	непосредственное переживание жизни, жить сегодняшним днем.
<b>Тень</b>	потворство своим слабостям, безответственность, грязные проказы.

## 10. Архетип «Правитель»

<b>Вектор приоритетов</b>	Стабильность
<b>Нормативный возраст</b>	31-65, пик 45 лет (для девочек), 33-65, пик 45 лет (для мальчиков)
<b>Желание</b>	контроль.
<b>Цель</b>	создание процветающей, успешной семьи, компании или сообщества.
<b>Стратегия</b>	осуществление руководства.
<b>Страх</b>	хаос, опасность быть свергнутым.
<b>Ловушка</b>	возможность превратиться в авторитарного начальника.
<b>Награда</b>	ответственность, руководство.
<b>Уровни Правителя</b>	
<b>Вызов</b>	отсутствие ресурсов, порядка или гармонии.
<b>Первый уровень</b>	взятие на себя ответственности за состояние своей собственной жизни.
<b>Второй уровень</b>	осуществление руководства в семье, группе, организации или на рабочем месте.
<b>Третий уровень</b>	осуществление руководства сообществом, всей сферой деятельности или обществом.
<b>Тень</b>	тираническое или манипулятивное поведение.

## 11. Архетип «Мудрец»

<b>Вектор приоритетов</b>	Независимость
<b>Нормативный возраст</b>	31-65, пик 45 лет (для девочек), 33-65, пик 45 лет (для мальчиков)
<b>Желание</b>	открыть истину.

<b>Цель</b>	использовать интеллект и анализ для постижения мира.
<b>Самый большой страх</b>	быть обманутым, введенным в заблуждение; невежество.
<b>Стратегия</b>	искать информацию и знание; саморефлексия и понимание процесса мышления.
<b>Ловушка</b>	Мудрец может изучать вопрос бесконечно, так и не приступив к действию.
<b>Награда</b>	мудрость, интеллект.
<b>Уровни Мудреца</b>	
<b>Вызов</b>	смущение, сомнение, глубокое желание найти истину.
<b>Первый уровень</b>	поиски абсолютной истины, стремление к объективности, надежда на экспертов.
<b>Второй уровень</b>	скептицизм, критическое и новаторское мышление, стремление стать экспертом.
<b>Третий уровень</b>	мудрость, уверенность, совершенное овладение предметом
<b>Тень</b>	догматизм, башня из слоновой кости, отрыв от реальности.

## 12. Архетип «Маг»

<b>Вектор приоритетов</b>	Мастерство
<b>Нормативный возраст</b>	31-65, пик 45 лет (для девочек), 33-65, пик 45 лет (для мальчиков)
<b>Основное желание</b>	знание фундаментальных законов того, как работает мир и вселенная.
<b>Цель</b>	сделать мечты явью.
<b>Опасения</b>	непредвиденные негативные последствия.
<b>Стратегия</b>	развивать видение и претворять его в жизнь.
<b>Ловушка</b>	превратиться в манипулятора.
<b>Награда</b>	обнаружение взаимовыгодных результатов.
<b>Уровни Мага</b>	
<b>Вызов</b>	прозрения, экстрасенсорный или синхронистический опыт.
<b>Первый уровень</b>	волшебные моменты и опыт превращения.
<b>Второй уровень</b>	переживание потока.
<b>Третий уровень</b>	чудеса, переход от видения к проявлению.
<b>Тень</b>	манипуляции, колдовство.

**13. За пределами спирали, 1 этап**

**14. За пределами спирали, 2 этап**

**15. За пределами спирали, 3 этап**