

Doro 18/7/2000

C/S

I. Resolvendo a área intermédia entre localizações de GM e chamada de CVP.

1) Por que é que eu entrei no HGC II?
-ache o porquê de ter entrado nesta torre
Você tem qualquer missão(s) de fonte?

2) O que deixou você (ARC, KRC, WFA, III, etc) para jogar o HGC II?

Em I. você deveria descobrir o jogo (admin) por que por entrar em HGC II. Poderia ser a diversão de jogar com E.E. e os amigos dele, ou poderia ser experimentar um jogo que criaria para expansão e cooperação / coordenação / entrar em compromisso em vez das criações internas do HGC I de Xenu, que conduzem a densidade crescente do jogo e o theta envolvido.

Quando você acha uma missão de fonte você terá que descobrir tudo sobre isto, clareie o propósito e decida se você quer continuar a missão ou terminá-la.

Se você encontra oposição de missão de fonte, resolva-a de acordo com as emissões de CBR.

II. Depois de ter terminado de jogar HGC I e voltou a estado de fonte, a pessoa teve que, para entrar em HGC II, desistir de algumas capacidades para poder jogar o jogo (como uma corrida de paraplélicos).

III. Então você passa ao passo III.

1) B/CB muito completo em todas as missões de fonte, HGC, RAGs, Círculos Perfeitos, etc.

Doro

1) Cog sobre você mesmo sendo o GM e percebendo o CVP de fora.

2) ateste GM Clear.

A. D/L de claro até FTA. Se nenhum FTA ocorre, retire quaisquer ruds fora do GM que concerne ao estado dele.

B. Resolva qualquer not-is etc., entre CVP e GM

C. Resolva qualquer BPC entre GM e CVP