

Curso de Graduação do Mestre de Jogos

Parte II

Folha de Controle 2

O Programa

(Clarifique cada processo e faça-o em sequência)

#11; 17 Dez 90; "[O Programa do Mestre de Jogos](#)"

Audição: O Programa anterior

#12; 25 Dez 90; [Processos Terminais](#)

Audição: Os Processos Terminais

#13; 25 Dez 90; [Processo Final](#)

Audição: O Processo Final

Ateste a Conclusão do GMGC

O Programa

GMGC

17 de dezembro de 1990

"O Programa do Mestre de Jogos"

ref.: 16 de dezembro de 90 "Curso de Graduação do GM "

Propósito: Manejar as experiências passadas de Mestres de Jogos para que eles possam usar o chapéu correto no momento próprio em cada Ciclo de Jogo.

Pré-requisito: Para o programa piloto, OTs que tenham concluído o OT16 e estão no GMC e tenham feito, pelo menos, os processos de manejo dos seus MOCOs Primos. E qualquer OT acima desse nível, especialmente os C/Os das Ron's Orgs.

Nota: É melhor terminar o ciclo do processo ou do nível em que se está antes de fazer este programa. Se houver alguma dúvida onde poderia ser feito no programa da Ponte de uma pessoa, obtenha aconselhamento do C/S Sênior.

Nota Técnica: Não tente "correrias" através deste programa. Deixe que cada processo (ou mesmo cada conjunto de comandos) se "integre" na experiência do jogo real na Vida e Vivência. Haverá um tipo de "EP" na APLICAÇÃO no jogo, mas estas "integrações" irão permitir que você veja as cenas e observe as áreas com uma nova realidade, de modo a que, depois do programa, você possa realmente fazer o manejo completo (mas é aceitável que o inicie a qualquer momento desde que tenha a certeza do que fazer)!

Programa

- 1) Solo - Faça o processo de 24 de novembro de 90: (n.º 1)
 1. *"Que condição você encontrou em DESFAZER JOGOS?"*
 2. *"Diga-me como lidou com isso."*
- 2) Solo - Faça o Processo n.º 2.:
 1. *"Que condição você encontrou em FAZER JOGOS?"*
 2. *"Diga-me como lidou com isso."*
- 3) Solo - Faça o Processo n.º 3.:
 1. *"Que condição você encontrou em ARBITRAR (ou CONTINUAR) JOGOS?"*
 2. *"Diga-me como lidou com isso."*

4) Processo n ° 4 - 6 Ruds em DESFAZER JOGOS:

"Em DESFAZER JOGOS existe uma (RUD) ? "

1.>	1º Assessment	2º Assessment
Para Q. ARC:	ARCU	CONHECIDO
	KRCP	DESCONHECIDO
	Estático	CURIOSIDADE SOBRE
	Fonte	DESEJADO
	OMNI	FORÇADO
		INIBIDO
		NENHUM ou RECUSADO
		FALSO

(Todos os Ruds = E/S até EP)

2.> PROBLEMA

3.> WITHHOLD

4.> OVERT ou MWH

5.> INVALIDAÇÃO

6.> AVALIAÇÃO

(Utilize S, I, N, se necessário)

(Utilize Falso & Reverso False se necessário)

(Use LD se necessário)

5) Processo n ° 5 - 6 Ruds em FAZER JOGOS:

"Em FAZER JOGOS existe uma (RUD) ? "

(O mesmo que em # 4)

6) Processo n ° 6 - 6 Ruds em ARBITRAR (ou CONTINUAR) JOGOS:

"Em ARBITRAR (OU CONTINUAR) JOGOS existe uma (RUD) ? "

(O mesmo que em # 4)

7) Processo n ° 7 - VI S/W em DESFAZER JOGOS:

1. "Qual é o valor de DESFAZER JOGOS?"

2. "Qual é a importância de se DESFAZER JOGOS?"

8) Processo n ° 8 - VI S/W em FAZER JOGOS:

1. "*Qual é o valor de FAZER JOGOS?*"
2. "*Qual é a importância de FAZER JOGOS?*"

9) Processo n ° 9 - VI S/W em ARBITRAR (ou CONTINUAR) JOGOS:

1. "*Qual é o valor de ARBITRAR (ou CONTINUAR) JOGOS?*"
2. "*Qual é a importância de ARBITRAR (ou CONTINUAR) JOGOS?*"

10) Faça um relatório para o C/S Sênior da Ron's Org.

Nota: Os Fenómenos Finais serão quando não houver mais respostas, bem como FTA VGIs & Certeza. Se não houver mais respostas, mas nenhum EP, usar S, I, N e seguir em frente.

Nota: Leve o seu tempo, não se apresse, este programa pode afetar todo o seu futuro de "ser mestre dos jogos". Se houver problema, notifique o C/S. É claro que você pode resolver qualquer interferência que apareça e , em seguida, continue.

Divirta-se muito com este programa - e vamos todos ter jogos melhores - e novos também!

Com Amor

Capitão Bill

C/S Sênior Ron's

Emissão II

Processos Terminais

Um "padrão" é um nível específico de qualidade ou grau de excelência necessário para uma ação ou propósito específico. É também uma marca de identidade ou reconhecimento transportado por um exército ou grupo (neste caso, por um mestre de jogos em jogos sucessivos ou novos):

Um "padrão" ocorre quando, por melhoria da quantidade, qualidade e/ou viabilidade, ou por uma combinação dos três, um tipo de criação (s), ação (s) ou função (s), se torna suficientemente valioso para que um mestre de jogos o queira incluir em seus futuros jogos. Assim, torna-se tanto valioso como importante para ele. Exemplos seriam certos tipos de corpos, ações como "comer", ou ações de 2D, e papéis como "heróis", homem-sábio", "reis", "rainhas", "mulheres bonitas a conquistar", etc., etc. Também arte, música, corridas de veículos, naves espaciais, cavalos, flores, árvores, cães - na verdade, qualquer parte de qualquer dinâmica.

É interessante observar que, embora os jogadores geralmente não gostem ou achem aborrecido fazer a "mesma" coisa de novo e de novo num jogo (e normalmente inventem máquinas para fazer isso por eles - copiadoras, computadores, máquinas de lavar roupa, máquinas de impressão, etc.), algumas ações ou partes de um jogo são apreciadas, não importa quantas vezes sejam feitas (como comer, sexo, corrida, natação, olhando pôr-do-sol, etc.) pois, de algum modo, "não são" "exatamente" o mesmo de cada vez, mas "novas" "numa" "nova unidade de tempo". Portanto, algo apreciado em quantidade "pode" tornar-se num padrão, bem como algo com qualidade (música, arte, boas máquinas, etc.) ou viabilidade (produtos duradouros e táticas e estratégias de jogo que permitem diversão, vitórias e aceitações para melhoria ou expansão).

Tudo isso é uma espécie de aplicação da "fórmula de afluência" - para reforçar as ações de sucesso mas, neste caso, a "levá-la em frente para o próximo jogo."

Um mestre de jogos devem reconhecer estes padrões que estabeleceu. Assim, o processo seguinte:

- I)
 - 1.) "Que PADRÃO você trouxe para este jogo?"
 - 2.) "Na resposta percorra V/I S/W até EP".
 - 3.) "Repetir 1 e 2 até não haver mais respostas e a 1ª perguntar ter F/N.
 - 4.) Segundo o ULR, se um processo V/I descer de tom durante o percurso, indique "Esse não é o seu item", ou "Isso é um item errado para você" e encontre o item "certo" e percorra-o.
- II) Agora, repita I - 1 a 4 com esta pergunta como # 1):
"Que PADRÃO você pretende levar para o próximo jogo?"
Depois 2), 3), 4), etc.
- III) Agora faça - 1 a 4 com esta pergunta como # 1 "Que PADRÃO trouxe outro mestre de jogos para este jogo?"
Depois 2), 3), 4), etc.
- IV) Em seguida, # 1) "Que PADRÃO "outro" mestre de jogos pretende levar para o próximo jogo?"
Depois 2), 3), 4), etc.

V) Em seguida, # 1) "Que PADRÃO "outros" mestres de jogos trouxeram para este jogo?"
Depois 2), 3), 4), etc.

VI) E, finalmente, # 1) " Que PADRÃO "outros" mestres de jogos pretendem levar para o próximo jogo?"
Depois 2), 3), 4), etc.

BR

C/S Sênior Ron's

Emissão III

Processo Final

Os processos anteriores deveria ter reabilitado e reorientado um Mestre de Jogos em relação a como ele está a funcionar (e porquê), visto ele estar em PT Este processo final permite-lhe prosseguir para o futuro com segurança:

Processo: (Bateria em 9 vias sobre Ajuda para Mestres de Jogos)

- 1.) Como poderia você como Mestre de Jogos ajudar outro Mestre de Jogos?
- 2.) Como poderia outro Mestre de Jogos ajudar você como Mestre de Jogos?
- 3.) Como poderia você como Mestre de Jogos ajudar outros Mestres de Jogos?
- 4.) Como poderiam outros Mestres de Jogos ajudar você como Mestre de Jogos?
- 5.) Como poderia outro Jogos ajudar outros Mestre de Jogos?
- 6.) Como poderia outro Mestre de Jogos ajudar outro Mestre de Jogos?
- 7.) Como poderia você ajudar-se a si mesmo como Mestre de Jogos?
- 8.) Como poderia um outro ajudar-se a si mesmo como Mestre de Jogos?
- 9.) Como poderiam outros ajudar-se a si mesmos como Mestres de Jogos?

Percorra 1-9, 1-9, etc., até FTA Cog, sem mais atenção sobre o processo, além de uma certeza sobre como lidar com os chapéus do Mestre de Jogos no futuro.

Aqui está para um jogo melhor e melhores jogos no futuro para todos!

BR

C/S Sênior de Ron's.