

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 manejamento 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 Sénior.

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 manejamento 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.*"