



NÍVEIS DE MESTRE DE JOGOS

FÉNIX PARA GMs

OT 27

FÉNIX PARA GMs

CHECKSHEET

1. Clarifica e define: Jogo (Clarifica a diferença entre Jogo (game) e Jogo de azar (gambling),
Pan determinismo
ARCU
KRCP e especialmente Responsabilidade
III (Interesse, Inteligência, Melhoria e Envolvimento),
FWA (Divertimento, Vitórias e Aceitação)
HGC 3 (3º Hiper Ciclo de jogo)
Jogos em Rede (Network games)
CCC (Coordenação, Cooperação e Compromisso)
2. Estuda o Passo de análise do C/S do OT 12
3. Estuda os Passos 1 a 10 do C/S do Fénix normal (OT 9 a 11)
4. Ouve e estuda a palestra de 12/10/2000
5. Ouve e estuda a palestra de 30/10/2000
6. Estuda o C/S do Fénix para Mestres de Jogos de 30/10/2000
7. Inicia o Fénix para GMs com a audição dos “ligados”
8. Continua com a audição dos “desligados”
9. Termina com a audição dos “Não ligados”



FÉNIX PARA MESTRES DE JOGO

- 1) Descobre, escreve e anota as leituras de todos os jogos nos quais tu és ou alguma vez foste, a força pan-determinada ou em que és o líder ou a força responsável tanto pelo bem como pelo mal.
- 2) Descobre o jogo com maior leitura ou O jogo que está por detrás de todos os outros.
- 3) Descobre qual o fraseado (título) do jogo.
- 4) Analisa o jogo com o C/S do OT12
- 5) Assume responsabilidade por ambos os lados do jogo
- 6) Entra em Comunicação com os jogadores: “Jogadores ligados a _____ (fraseado)”, “Olá! Olá!”, “Porque é que não se querem libertar/não querem audição?” até teres a percepção da sua presença no presente, passado ou futuro.
- 7) Analisa os jogadores desse jogo, que basicamente se dividirão em 3 grupos: os activos no lado bom, os activos no lado mau e grupo intermédio que é composto pelos neutros ou audiência ou os que estão tão mal que já não conseguem jogar.
- 8) Aplica-lhes os passos 1 a 10 do Fénix normal (6 ruds + 6 ruds de longa duração + passos de Blow/Can’t Blow.
- 9) Neste nível encontram-se todos os tipos de quebras, não só de ARC como de KRC, em III (Interesse, Inteligência e Melhoria) e FWA (Divertimento, Vitórias e Aceitação (de nós pelos outros)). Verifica os tremendos overruns que pode haver nestes jogadores com os EPs atingidos há muito. Pode até haver quebras em Ética, querendo dizer que alcançaram uma condição e não têm outra para avançar (por exemplo atingiram Poder e não conseguem fazer a Mudança de Poder)
- 10) Decide e faz os jogadores decidirem se querem continuar o jogo ou terminá-lo.
- 11) Se o quiserem terminar dá-lhes o Factor realidade e orientação sobre o novo tipo de jogos que podem jogar e que é o do HGC 3 (3º Hiperciclo de Jogos), o Jogo em Rede, GMs interagindo uns com os outros com uma meta mútua. Separados mas em comunicação, ARC, KRC, etc uns com os outros no HGC 3 mas sem a organização que conhecemos antes, pois as organizações que conhecemos no HGC 2 são sempre sistemas de plugs. Por mais sãs que sejam, por mais normas que tenham, são sempre sistemas de plugs com um holder no topo.
Este novo tipo de jogo que se lhes propõe é baseado num novo triângulo: Coordenação, Cooperação e Compromisso (Compromisso no sentido de cada um ceder um pouco para se chegar a uma solução de compromisso). O triângulo de Divertimento, Vitórias e Aceitação é do HGC 2. A ânsia por aceitação, vitórias e divertimento deveria ter terminado agora. Isto não quer dizer que não exista. O que se passa é o mesmo que quando existe um bom KRC: o ARC surge naturalmente. Assim, se houver um bom CCC então também haverá Aceitação, vitórias e será divertido.
- 12) Faz o mesmo para todos os jogos em que és o Mestre de Jogos.

30/10/2000

FIM DO EXCALIBUR PARA GMs