

Lanzando y receptando psiballs

Por Telekineticlover

Debido a las constantes preguntas para lanzar y receptar Psiballs, he aquí este articulo.

Muchas personas tienen preguntas acerca de Psiballs y más cuando se trata de receptarlas y enviarlas hacia una persona. Hay muchas formas de hacer esto, Pero este articulo te ayudara a hacerlo con un poco de programación! Antes de enviar una Psiball debes saber como hacer una y cubrirla eficientemente.

Existe un juego que practicaba antes con Eriol, la mayoría de las personas lo llamaban “Pasando el programa”. Lo que tienes que hacer es diferentes formas tales como: Esfera, cubo, pirámide o cilindro (Personalmente les ponía emociones pero hagámoslo simple). Y luego se lo envías a la mano de la persona. La siguiente pregunta seria, “Como envías una construccion tan lejos”, la respuesta es simple: PROGRAMANDO. He enviado Psiballs por todos los rincones de mi casa, alrededor de la academia e incluso alrededor del país. Así que digamos que envías una Psiball a la mano izquierda de la persona, esto es lo que tienes que hacer.

Primero que nada tienes que hacer la Psiball mas sólida que puedas. Cuando la estés haciendo tienes que adherirle un poco de programación. Programa la Psiball para que se dirija a la mano izquierda y haz lo mismo con el escudo que la rodea mientras la va protegiendo. Ayuda bastante para algunas personas que crean el escudo que se tomen 5 minutos para hacerlo. Si es eso necesario hazlo. Luego lo único que tienes que hacer es liberar la Psiball y “volara” hacia la mano de la persona. La persona debe recibirla y posteriormente debe decirte que es. Enviando construcciones es muy útil no solo como un juego; He enviado construcciones a otras personas para recibir una de ellas u otras cosas. Parece fácil. Ahora veamos como lanzarlas

No hay mucha diferencia entre lanzar una Psiball y enviarla la única es que, lanzándola te refieres a un blanco (como una puerta o una silla) Nuevamente tienes que programarla solo que se necesita de otra herramienta: VISUALIZACION. Para muchas personas es fácil pero para otras es lo peor. Enseñare 2 formas para lanzar Psiballs una usando poca visualización y otra usando bastante.

Bien ahora que eres mejor enviando estas lista para lanzarlas. Una vez más haz la Psiball más sólida que puedas y lista para programarla. Pongamos de ejemplo el que quieras lanzarlo hacia el estomago de alguien. Prográmala para que golpee el estomago mientras visualizas el estomago, luego visualiza como la Psiball golpea una y otra vez el estomago, repite esta imagen en tu mente. Luego libérala y deberá golpear el estomago. Eso funcionara para algunas personas y para otras no debido a mala puntería.

Programa la Psiball sólida tal como lo hiciste anteriormente. Aquí es donde se pone diferente. Ahora tienes que hacer una clase de guía para que la Psiball pueda llegar al estomago. Visualiza una Psiball que va en un camino arqueado (como un arco iris) hacia el blanco, en este caso el estomago. Haz esto una y otra vez, haz el escudo que cubrirá la Psiball mientras mantienes esa visualización, luego déjala ir, aquí es donde la visualización es importante. Mientras sueltas la Psiball dirigela hacia el camino que visualizaste y haz que llegue al estomago. Esto debe ayudarte a mejorar tu puntería, si no lo hace, crea tus métodos; esto

realmente ayuda solo a algunos.

Deberías probar ambos métodos ya que el primero puede servirle a algunos y no a ti o viceversa. Experimenta con cosas; incluso puedes transformar estos métodos un poco para que se acoplen a lo que realmente necesitas. Esto no va a funcionar los primeros intentos, pero como siempre les comunico en clases, denle una oportunidad al método de que acople a ustedes. Si al final estos métodos no te sirven o no te ayudan pues crea uno propio. Solo continúen practicando y recuerden que cualquier duda estoy abierto a cualquier conversación dentro y fuera de la academia.

LICENCIA:

Documento bajo Licencia Creative Commons 2.5



Usted es libre de:

- Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

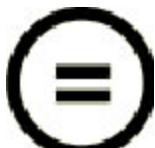
Bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.



No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Sin obras derivadas. No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.