



THE GAMES LEVELS



Games OT 12-13

OT 38-39

LISTA DE CONTROLO	3
OT 38 INVESTIGAÇÃO SOBRE O OT12 PARA JOGOS.....	4
OT 38 O Jogo dos Jogos.....	8
OT 38 - OT12 para Jogos.....	10
OT 39 - OT 13 Para Jogos.....	11

LISTA DE CONTROLO

- 1) Tem de haver um conhecimento teórico e prático das “Séries sobre Informação” (Data Series)
- 2) Estuda e clarifica os materiais até ao C/S do OT 38 (inclusive)
- 3) Clarifica e demonstra o que é um Games Thetan.
- 4) Clarifica e demonstra o que é um Policy Loop-Thetan, Data Loop thetan, Games Master e Source.
- 5) Faz o C/S do OT 38 repetidamente até não encontrares mais policies activas.
- 6) Atesta o OT 38
- 7) Estuda e clarifica o C/S do OT 39.
- 8) Faz o C/S do OT 39 repetidamente até não encontrares mais nenhuns pedaços de jogos.
- 9) Atesta o OT 39

OT 38

INVESTIGAÇÃO SOBRE O OT12 PARA JOGOS

5/11/2003

O importante é o que seria a pergunta de listagem para encontrar o Thetan do jogo ou tudo o que tinha de ser tratado, todas as vias e tudo o resto, que partes do GGG global (Gestalt do jogo de jogos) estavam envolvidas, abrangendo o HGC 1, 2 e 3, como os resolver, aquilo que podemos encontrar e assim por diante.

Assim, a pergunta que acabámos por encontrar foi "Que Jogo de Fonte gostarias de melhorar?" e, em seguida, "Que policy teria de ser resolvida?"

O próximo passo seria encontrar, localizar a policy, onde, quando ou relativa a que jogos e, em seguida, resolver a policy através de todos os Jogos similares na cadeia da criação, para que obtenhas todos os jogos criados, com a correspondente policy criada e resolvê-los.

Chegámos à ideia de que provavelmente a melhor maneira de fazer blow de todas essas cadeias era fazer uma audição de grupo sobre os thetans policy que são, basicamente, mocos do thetan do jogo, do GRANDE Thetan VIA do jogo e percorrer V/I/P neles.

Em seguida, fazer blow / não blow.

Também analisámos todos os jogos que têm vindo a utilizar essa policy.

De uma maneira, isto seria um despojamento de policy falsa, o que nos mostrou o aspecto de fac-símile de serviço de todo o processo.

A utilização da policy como que cria fac-símile de serviço e torna os jogos mais complicados, mais persistentes porque, caso contrário, seriam demasiado rápidos, porque, evidentemente, isto implica também algo semelhante a uma má paternidade.

E, em seguida, veio a ideia de um jogo de deuses numa harmónica superior. Como, o que é que cada fonte usa para introduzir má paternidade nos jogos? Ou, pelo menos, na policy, como, por exemplo, criando níveis de necessidade, criando fatalismo, criando problemas ou tudo o que possa tornar o jogo maior e com mais randomness, torná-lo mais resistentes de forma a tornar-se maior, mais longo e com mais inteligência, interesse e melhoria nele, e com divertimento, vitórias e aceitações.

Um jogo é uma criação. Um Thetan do jogo é o moco-via principal na criação, que a mantém lá. Estamos a falar sobre os jogos que a fonte considera tão valiosos que não desistiria deles, sejam ou não estúpidos.

Este é um dos principais pontos muito semelhante às criações, porque no 12 estás a lidar com criações que o CVP considera tão importantes que não desistiria delas, e agora, trata-se de jogos que a fonte criou juntamente com mestres-de-jogos e thetans do jogo e que considera tão importante que as mantém. Isto passa-se especialmente com as Policys falsas.

Provavelmente é a capacidade de colectar dados e fazer policy. E quando a colecta de dados está em mau estado, porque o tipo não sabe como aplicar as Séries de Dados, ou porque ele é tão louco que não consegue VER dados quando são exibidos, ou não consegue diferenciar entre dados falsos e dados correctos, em seguida, naturalmente, ele chega a conclusões erradas sobre as Policys.

Mas basicamente o que estamos à procura, e penso que é de onde se encaixam os Thetans-Laço dos níveis de VAST, quando Bill fala sobre os thetans que são um Dado ou uma Policy que são hostis e a baralharem os casos. Ao mesmo

tempo diz algures que são Thetans-Laço que foram produzidas por Xenu, mas há também os Thetans-Laço que nós fizemos e teremos eventualmente de lidar com eles todos um dia.

E isto, penso, é com o que estamos a esbarrar agora.

Precisávamos deles como policy ou dados de apoio.

Isso é com o que esbarram quando lidam com este Thetan-Policy Superior.

E não se esqueçam daqueles que têm o pleno acordo de outros, incluindo as partes co-criadas, que é uma harmónica superior do acordo de bancos.

Porque num nível Theta, atinge a coordenação, a cooperação e o compromisso! Assim vocês colaboram e coordenam por comprometerem as vossas Policys uns com os outros, e quando o fizeram tempo suficiente num determinado jogo, têm o Gabinete Governamental normal. Também podem chamá-lo um Cluster.

Quando têm uma policy que pode ser percorrida com o ARC, esqueçam! A forma mais baixa em que uma policy pode ser percorrida é em KRC! Tudo o que cai abaixo disso torna-se insano. Torna-se numa "policy insana".

Quando estão muito "certos" sobre uma policy "Insana" e usam a "Perseverança" correcta... "Olá Universo MEST, aqui vou eu!"

O próximo passo foi o que poderia ter o aspecto de uma reparação de vida do Pré-Estático e veio a ideia de uma harmónica superior do jogo dos deuses, o que provavelmente irá revelar-se como algo como "o que posso fazer para aumentar o tamanho de um jogo, para se tornar mais interessante e tudo isso" e o que talvez vamos usar para um grupo maior de Fontes como uma policy operacional padrão ou procedimento como este aspecto de má-paternidade e é claro que não será uma má-paternidade, mas será sim uma "má-policy-dade".

E naturalmente, em seguida, terá de chamar de volta todos os Thetans-de-jogo, todos os Thetan-Policy, todos os Thetans-Dados, todos os Laços, o que quer que seja que está no pote do 13.

Em seguida, é preciso fazer algo semelhante ao Assessment Prévio do Pré-Estático, assumindo simplesmente um plano para certificar-se de que vocês chamam tudo de volta, que preferencialmente deve incluir certificarem-se de que manejam todos os MOCos-espaco que têm a ver com jogos, e tudo o que lá foi colocado como um B/CB muito completo.

E desconfio que o equivalente ao RD do Ciclo do Clone terá de ser feito ao primeiro, segundo e terceiro Clones-Missionários. Clones de Fonte.

Qualquer outra coisa que foi colocada lá tem de ser manejada, e suspeita-se de que há mais do que um único Jogo-de-Fonte que tem de ser tratado. Portanto, pode haver mais que esses quatro.

Quando se olha para o primeiro, segundo, terceiro e quarto missionários de fonte, poderia muito bem revelar-se que essas aves raras são o Mestre de Jogos, o Thetan-do-Jogo, o Administrador de Jogos e o CVP! Como uma equipe.

A CVP é aquela parte da Fonte que conduz o corpo em torno do universo MEST como plataforma de jogo que seria, nesse caso, o universo de jogo e não o cubo de jogos ou algo parecido. Uma Playstation¹!

O equivalente ao Tratamento do Corpo. Neste momento o organismo tem de ser limpo de todas as Policys falsas. O corpo que temos agora, se o assumirmos como uma unidade, pode seguir Policys de outros GMs ou Jogadores, pode seguir Policys de Body-Orgs e tudo isso. Isto tem de ser resolvido.

¹ PlayStation é um console de vídeo game fabricado pela empresa Sony, lançado em 3 de Dezembro de 1994 no Japão e em 9 de Setembro de 1995 nos Estados Unidos.

Coloco o Tratamento do Corpo entre os Fac-símiles de Serviço para Fontes e o Graal para Fontes. Lembrem-se de que coloquei lá a Verificação de Segurança para o Body-Org e o Despojamento de Dados Falsos para Corpos.

Agora podemos precisar de algo semelhante ao Despojamento de Policys Falsas para o corpo. Talvez mesmo uma Limpeza do Produto.

É onde entra o C/S do Bill para lidar com o criador da Body-Org. Das Policys que ele lá colocou. Olhem para o tipo que criou a organização do corpo em primeiro lugar e percorram o PrPr1 nele. Podem fazer isso. Mas isso ainda significa que, quando ele criou a Body-Org, ele criou também a sua ideia de policy para a Body-Org.

Vêem que podem resolver o Porquê Administrativo e podem percorrer "Qual é o valor de estarem ligados ao criador da Body-Org?" ou "Qual é o valor (quando esbarram em mocos) de estarem ligados ao vosso criador?". Podem resolver tudo isso, mas quando não deitam fora a policy de treta, ela voltará novamente.

E então têm, que também sinto que tem de ser colocados lá, é que quando têm uma célula, uma célula normal do corpo, ele divide-se e divide-se e divide-se.

De cada vez, perde-se um pouco de conhecimento. Na verdade, uma pequena parte do Relatório do Chapéu. Assim, após um certo período, a célula começa a deteriorar-se. Ela ainda se divide em duas partes em deterioração. É aí que o envelhecimento também surge. Porque basicamente o que surge aí é um staff que, quando um segundo staff é colocado nesse posto, ou a organização se divide, a cada parte estão faltando peças do Relatório do Chapéu. Depois de uma certa quantidade de divisões da célula, os dados originais sobre como a célula tem de funcionar, basicamente o Relatório do Chapéu, é perdido. E, em seguida, o corpo morre.

Descobrimos, onde no corpo, poderiam possivelmente encontrar armazenado o Relatório do Chapéu original para a célula.

Existem apenas dois lugares!

Um é no sistema sexual, como nos espermatozóides e óvulos. Eles ainda transportem o esquema original. Outros locais são as partes do corpo que estão sendo formadas e que mais tarde não mudam muito como, por exemplo, os dentes. Provavelmente até mesmo o cabelo até um certo momento, porque se não houvesse qualquer dado a ser perdido não teríamos cabelos brancos. Há alguns dados que se perdem. Ou Policys erradas, ou Policys Falsas ou Policys determinadas por outros.

Tive a ideia, como uma acção de passar por cima e resolver, de simplesmente contactar a parte do corpo que tem as informações originais para a matriz do chapéu, encontrá-las e copiá-las para um contentor enorme de água e, em seguida, bebê-lo uma vez por dia, 2 litros dessa água informada, ir à sauna uma vez por semana para deitar fora as coisas inúteis e, talvez por essa altura, o corpo tenha voltado a usar o seu chapéu. Pode ser uma possibilidade, não sei, ainda tem de ser testado.

Basicamente resume-se ao que diz Bill, não há nenhum ESTO no Corpo. Ele considera que é bom. Assim, o organismo não está sendo forçado a manter a forma da organização. Mas penso que ele não olhou suficiente fundo nisto. Porque o ESTO também é responsável pelo hatting!

Resumindo, tudo isto resultou desta enorme cognição minha, que LRH menciona nas fitas sobre o ESTO, dizendo que o ESTO é uma função completamente nova. Agora lembrem-se de que o maior avanço havia sido a implementação do Qual no lado técnico. E, de seguida, em sessenta e tantos, de repente ele diz: "Hei, pessoal, escutem. Director da Organização, lindo, Director do Produto, óptimo, mas não vão chegar a lado nenhum enquanto estiver faltando um ESTO. Porque é o ESTO que procura se o edifício ainda existente? Existe alguém em posto? Os tipos estão a ser treinados no posto? Ele está lá e tem a formação e o treino no posto necessários?

E isso é o que eu penso que falta também no corpo e não apenas ao nível celular. Não poderia testemunhar em frente a um Tribunal que, por exemplo, qualquer dos meus órgãos internos tenha uma Pasta do Posto correcta, certa e dentro da policy. Assim, depois de colocar em ética e tecnologia a organização do corpo, como no RD do Ciclo do CO e

o RD do Corpo após o 22, agora seria o momento para pôr dentro de policy o Body-Org. E estabelecer algo como o ESTO. Não apenas o Qual.

Assim, quando tentarem resolver as Policys falhadas no Graal, vocês provavelmente terão de ir e procurar, em vez de pessoas, lugares e temas, poderão ter de procurar por condições, existência e fonte.

E aí novamente terão lá o aspecto da Ajuda Falhada: Conectado, Desconectado e Não Conectado.

OT 38

O JOGO DOS JOGOS

O JOGO DOS DEUSES

Como no jogo dos deuses também no jogo dos jogos a chave é responsabilidade.

O objectivo do jogo dos deuses era cognitar que a atribuição de uma má paternidade a outro criador pelas suas próprias criações, leva à perda de potência e capacidade.

Uma criação que eu atribuo a alguém evidentemente fica fora do meu controle na medida em que desisto da responsabilidade por ela e, ao mesmo tempo tenho cada vez menos conhecimento sobre ela.

JOGO DOS JOGOS

No jogo dos jogos, o objectivo era criar jogos, algo como Jogos-Primos ou jogos básicos, como um formato básico com regras básicas de jogos, a partir dos quais poderiam ser desenvolvidos todos os outros jogos possíveis.

Cada um desses jogos - Primos tinha uma policy básica que estabeleceu os parâmetros de liberdades, objectivos e barreiras.

A partir destes jogos – primos desenvolveram-se mais tarde os RAGs.

Uma dessas policys básicas, por exemplo, foi o conformismo total, ou seja, jogos e todas as outras criações tinham de ser alinhados com um único enredo. Individualismo e criações que se afastassem do padrão ideal não eram tolerados.

Esta – a propósito – foi a base para o RAG de Espinol.

Outro exemplo é a RAG mágica, onde a criação não está a ser feita por simples postulados e considerações, mas tem de seguir fórmulas complicadas específicas.

As fontes que, em seguida, se decidiram por um dos jogos primos e o tornaram numa base policy para seus próprios jogos, descartaram assim em grande medida a possibilidade de um estilo próprio de criação de Thetans-de-Jogo e Campos de Jogo.

Portanto, não houve realmente novos jogos a surgirem, os campos de jogo existentes foram usados repetidamente e geralmente eram arbitrados sempre pelo mesmo thetan-de-jogo principal.

Este Thetan-de-Jogo, com a capacidade de criação por Via, tornou-se evidentemente cada vez mais fraco, até que todos os jogos em todos os RAGs se tornaram mais ou menos “Jogos Reciclados”.

Foi a partir disto que surgiu a consideração de todas as Fontes, Mestres de Jogos, Thetans-de-Jogo e CVPs que os jogos são escassos.

Isso também iniciou um compulsivo agarrar a qualquer jogo e ferramentas de jogo.

Ao mesmo tempo há uma desconfiança profundamente enraizada para jogos recém-criados e a aceitação de jogos totalmente novos é muito baixa.

Quase todos os jogos acontecendo em Tempo Presente são jogos cuja criação pode ser investigada até ao jogo dos jogos, porque todos os participantes decidiram no jogo dos jogos, seguir os parâmetros aí definidos e declararem o KRC para novos jogos como pertencendo ao jogo dos jogos.

A votação das Fontes nesta competição foi criando thetans-laço, sendo uma policy ou um dado do respectivo jogo.

Esses laços também foram trocados entre as Fontes, podendo portanto ser encontrados em todos os fluxos.

O papel do Computador-Xenu neste Jogo foi fornecer as policies e dados que eram necessários para criar a necessário randomness, contra-intenções e interferência.

O Computador-Xenu atirou e ainda atira policies e dados ilógicos e supressivos para os jogos. Estes dados e policies eram naturalmente como todos os outros dados e policies colocados nos seus jogos pelos participantes do Jogo dos Jogos.

RESOLUÇÃO:

Encontra a policy que escolheste como a tua policy básica para os teus jogos, ou encontra o jogo que escolheste para ti mesmo no jogo dos jogos porque gostavas mais dele.

Evidentemente muitos decidiram-se por mais de uma policy e todos aqueles que são participantes na RAG-Qual decidiram-se naturalmente mais tarde pelas novas policies que foram criadas e trazidas para o jogo por Elron Elray. Este jogo foi criado por LRH com o objectivo principal dar de volta aos thetans a capacidade de criarem novos jogos para si próprios.

Faz o As-Is dos teus Dados-Laço e Policy-Laço do Jogo dos Jogos em todos os quatro fluxos, se necessário, com o V/I.

Depois faz um Blow / Can't Blow profundo.

Nota importante: Encontrarás muitas policies que ainda estão activas nos teus jogos em Tempo Presente.

OT 38 -
OT12 PARA JOGOS

Que Doingness relacionada com Jogos gostaria de melhorar?

Resolução

1. Encontra uma Policy Standard da Fonte que se manifeste em todos os Jogos da Fonte.
2. Faz um Fraseado.
3. Encontra a Cena Real Existente de todos os teus Jogos, onde encontras a manifestação desta Policy Standard a ser usada.
4. Encontra a Cena Ideal da Fonte para estes Jogos.
5. Encontra os Pontos Fora.
6. Encontra a Situação.
7. Encontra o Porquê
8. Faz Blow / Can't blow em todos os Thetans-Dado e Thetans-Policy Laço relacionados com isto.
9. Decide quais destes Jogos devem continuar e quais os que devem ser desfeitos.
 - a) Jogos que devem continuar:
 - aa) Informa todos os Mestres de Jogos e Thetans-de-Jogos envolvidos, sobre as alterações de Policy e Dados limpos e estabelece – se necessário – novas regras de jogo ou muda as antigas de modo a que nenhuma nova ilógica possa entrar no jogo.
 - ab) Faz os passos de Blow / Can't nos Jogadores / Mestres de Jogos / Thetans-de-Jogo, que não queiram continuar nessas novas condições.
 - b) Jogos que devem ser desfeitos:
 - ba) Informa todos os Mestres de Jogos, Thetans-de-Jogo, Fontes e Jogadores da tua decisão de desfazer este jogo.
 - bb) Dá-lhes a possibilidade de continuarem com esse jogo sem ti, sob “nova gerência” e, se quiserem, ajuda-os a escolherem um novo Mestre de Jogos / Thetan-do-Jogo.
 - bc) Se nenhum estiver interessado em continuar o jogo, usa o CS do OT 37² (que é a resolução de criações) a fim de desfazer totalmente o jogo e fazeres os passos necessários de Blow / Can't blow até que qualquer Theta nele contida tenha voltado à sua Fonte respectiva.
10. Faz o Blow / Can't blow

27.07.04

Doro

² Faz Blow dos MOCOs de Espaço do campo de jogos, MOCOs de Energia, MOCOs de matéria e MOCOs de tempo possivelmente envolvidos, indicando-lhes que esse jogo acabou e dá-lhes as opções para MOCOs.
Informa todos os jogadores possivelmente envolvidos de que o jogo acabou e dá-lhes os direitos dos thetans.
Faz Blow do Thetan do Jogo e recolhe de novo o teu theta e, em tudo o resto faz os passos standards de B/CB até ao EP (Todo o Jogo, massas, terminais, dados, postulados e policies ligados a ele desapareceram).

OT 39 - OT 13 PARA JOGOS

O objective deste nível é chamar e as-isar alguns restos de Jogos ainda pendurados. Pode tratar-se de Campos de Jogos ou partes deles, Thetans-de-Jogo de qualquer tamanho, Loops de Policy ou Dados e, no meio de tudo isto, pode até haver CVPs do próprio ou até de outros.

RESOLUÇÃO:

A) Respondentes

1. TR O em todos os HGC's
2. Informação de que esses Jogos terminaram
3. Um Blow / Can't blow muito completo

B) Não Respondentes

1. Power 10,11 e 12
2. Power 4,5,6
3. Repete 1. e 2. Até não haver mais.
4. Um Blow / Can't blow muito completo

Vais ver que, tal como no OT 13 os seres vão chegar em vagas. Há um fluxo enorme de partes de jogos de todos os RAGs e HGCs que passam como uma parada.

Importante: Tenta evitar que esta "parada" passe abaixo do nível de consciência do Mestre de Jogos pois, se passar por via do CVP e corpo, pode provocar sérios somáticos.

Aqui, tal como no OT 13 existe um período de espera até o fluxo ter parado e todos os componentes de jogos terem sido manejados e as-isados.

28.8.04 Doro