



# Curso de Graduação de Mestre de Jogos

Autor:



Bill Robertson



# Curso de Graduação de Mestre de Jogos

## Dados Importantes

**Pré-requisitos:** Curso de Mestre de Jogos;

Os não profissionais necessitarão de um C/S Super Estático para os ajudar ao longo da parte solo deste curso.

**Duração:** Estima-se que a parte teórica do curso demore cerca de 30 dias, tempo completo.

**Notas:**

1. O Curso é estudado de acordo com a sequência da Lista de Controle e os processos feitos quando assinalados.
3. Importante: Devido ao caráter conceptual dos dados deste curso, o estudante deve fazer demonstrações de todos os conceitos a fim de adicionar alguma “massa” bem como deve clarificar totalmente todas as palavras e símbolos encontrados. Não o fazer pode causar reações fisiológicas.
4. Se houver qualquer discrepância entre os C/Ss dados como ajuda e os materiais de CBR, prevalecem estes materiais.

## Folha de Controlo

### 1. Antecedentes e Teoria

(Clarifique totalmente a Teoria do Nível com os boletins seguintes)

O estudante deve ter feito antes o curso sobre „AS SÉRIES SOBRE DADOS“.

Se não o fez deve fazê-lo agora.

#1; 16 Dez 90; "SITUAÇÃO" / "RELATÓRIO"

**ENSAIO:** Escreva um ensaio sobre as situações mencionadas no boletim que já encontrou e diga como o influenciaram.

#2; 20 Dez 90; Carta a Silvie (Herman) Steiner

**DEMO:** Fazedor de Jogos

Continuador de Jogos (ou árbitro)

Desfazedor de Jogos

#3; 21 Ago 92; COMEÇANDO O GMGC

#4; Dez 90; NOTAS

#5; 21 Ago 92; = CONFIDENCIAL =

#6; ---; Dicas técnicas sobre a execução do Programa

### 2. Início do Programa

(Clarifique totalmente os boletins seguintes e depois faça o processo)



G M G C

#7; 28 Jul. 14; [Notas sobre o Processo](#)

\_\_\_\_\_

#8; 25 Dez 90; [Processo de Revisão](#)

\_\_\_\_\_

#9; 31 Jul. 92; [C/S para lidar com interferências](#)

\_\_\_\_\_

#10; 24 Nov. 90; [Processo de 24 Novembro 90](#)

\_\_\_\_\_

Audição: O(s) Processo(s) anterior(es)

\_\_\_\_\_

Alguma correção feita pelo C/S ou Auditor Solo

\_\_\_\_\_

Ok para o resto do programa

\_\_\_\_\_

## 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**

\_\_\_\_\_



## Antecedentes e Teoria

### GMGC

16 de dezembro de 1990

(Inclui a emissão de 24 de novembro de 90)

### SITUAÇÃO/ RELATÓRIO

O caminho está agora aberto para OTs que tenham concluído o VAST<sup>1</sup> e estão no VAST<sup>2</sup> para lidar com quaisquer dificuldades que eles mesmos possam estar tendo, mesmo com outros OTs ou com aqueles que nem sequer estão na ponte!

Tive uma visão sobre este nível, ao tentar encontrar o porquê real numa avaliação que o Arnold e eu estávamos fazendo em relação a por que é que a Zona Livre havia selecionado áreas de não-comunicação, não-cooperação, nenhuma transmissão de dados entre as Orgs, o Público e os C/Ss. Fomos ainda mais longe, a "anterior-similar" aos dias da I de C<sup>3</sup> e até mesmo à pista da história da Terra e até mesmo do Sector 9<sup>4</sup>! Por isso, deve ser realmente um PORQUÊ escondido e nunca descoberto!

Através do DSEC<sup>5</sup> eu sabia as consequências de aplicar um "porquê errado": PIORA a situação. Então, reuni mais dados e observei melhor. Mas, embora eu pudesse ver a situação em quase todas as Orgs que visitei e em relatórios de outras pessoas que visitaram outras Orgs, o PORQUÊ permanecia escondido até que eu fiz o Processo de 24 de Novembro de 90, "Para OTs que estão ajudando a acabar o jogo atual - um processo para fazer você se sentir melhor".

O processo continuou por vários dias com novos ajustes de meu ponto de vista depois de quase cada conjunto de comandos. (Levou tempo a otimizar os novos pontos de vista e a integrá-los no meu KRC - ARC com os outros antes de continuar o processo)

Então, alguns dias depois, durante uma viagem para treinar outros e dar palestras, senti que quase podia ver o PORQUÊ para a SITUAÇÃO que continuava a observar - e então, quando o reví na viagem a caminho de casa (demorou 6 dias com a pior tempestade de neve de muitos anos na Europa), o PORQUÊ surgiu! E isso produziu uma direção totalmente nova para a resolução do passo 1 (este que você está lendo agora).

Não vos vou incomodar a dar a avaliação completa, visto que o Curso DSEC teria de ser feito antes - o que talvez vá ser necessário para todos os envolvidos, quando virem o que o PORQUÊ é:

A razão real para a situação e seus anteriores-similares ao longo da história e porque é que nunca foi "resolvido" (remendos e compromissos foram tentados, éticas pesadas, até mesmo a revolução e a guerra, mas nenhum foi completamente tratado visto que a situação se manteve a ocorrer), era porque o PORQUÊ estava num escalão (que significa "nível mais elevado de operação") que ninguém ainda confrontara totalmente, nem mesmo os principais jogadores e chefes de governo, ou C/Os das Orgs! Está no nível do Mestre de Jogos Graduado, este em que estão. Ron deu dados nas suas

---

<sup>1</sup> Viable Application of Source Training: Aplicações Viáveis de Treino como Fonte - o penúltimo nível da Ponte de CBR.

<sup>2</sup> O último nível da Ponte de CBR

<sup>3</sup> Igreja de Scientology

<sup>4</sup> A Galáxia (Via Láctea) está dividida em 12 Sectores. A Terra localiza-se no 9.

<sup>5</sup> Data Series Executive Course - Curso para Executivos sobre as Séries sobre Dados.



palestras sobre Jogos e sobre os Chapéus<sup>6</sup> dos Fazedores de Jogos, Desfazedores, e até mesmo os Árbitros. Tudo isso é estudo recomendado para este curso.

E o PORQUÊ? Bem, para compreendê-lo é preciso perceber que um Mestre de jogos tem a possibilidade de usar um ou mais de três chapéus:

1.	2.	3.
FAZEDOR DE JOGOS	ÁRBITRO e (Continuador de Jogos)	<u>DE</u> FAZEDOR DE JOGOS

Isto é como um "ciclo de ação" para um Mestre de Jogos. Começar-Continuar-Completar.

E TAMBÉM deve perceber que cada  $\theta$  n ou jogador deve ter, num momento ou noutro, feito todos os três - mesmo que tenha de voltar aos Jogos Pré-Loop<sup>7</sup> para encontrar quando!

Agora, também entendo o que acontece quando você MISTURA os HATS e faz o errado na hora errada: CONFLITO, DESTRUIÇÃO, CAOS e o Mestre de Jogos que o faz aparece mesmo como um SP para os outros apanhados na confusão!

A este nível, mesmo que se assuma ou acredite, que outro é que está a fazer o "chapéu errado", também se pode saltar para outro chapéu e tentar DESFAZER o jogo do outro ou FAZER um novo jogo (GUERRA ou CONFLITO) para o "resolver". Quando isto é "continuado" é chamado em Cientologia de uma "CONDIÇÃO DE JOGOS" (ou seja, uma condição ruim para um ou ambos)

Entenda isto muito bem, pois é como sucede qualquer ciclo confuso de ação ou de controlo (exceto num nível invisível de Poder do Mestre de Jogos ) por isso provoca GRANDES PROBLEMAS.

Na Free Zone estamos numa posição interessante em relação a JOGOS. Estamos tentando FAZER UM MELHOR, (isto é o que a parte inferior da Ponte e o Público vêem como objetivo) MAS em níveis mais elevados o que todos nós podemos ver é que realmente estamos a trabalhar no sentido de DEFAZER um jogo OVERRUN desde LTA e até mesmo planejando um NOVO!

Agora, você começa a ver o PORQUÊ? Lembre-se, estamos também a reabilitar MESTRES DE JOGOS! E a EXPANDIR!

## O PORQUÊ

A FREE ZONE TEM VINDO A EXPANDIR E A REABILITAR MESTRES DE JOGOS SEM RESOLVER OS SEUS CONFLITOS, CONFUSÕES E MISTURADAS PASSADAS ENTRE OS SEUS 3 PRINCIPAIS CHAPÉUS, O QUE RESULTOU EM NÃO-COMUNICAÇÃO, NÃO-COOPERAÇÃO, NÃO TRANSMISSÃO DE DADOS VITAIS E ATÉ CONFLITOS ENTRE OS C/OS DAS ORGS E SUAS EQUIPES E PÚBLICO.

## O PORQUÊ ÉTICO

---

<sup>6</sup> Chapéu é uma expressão usada em Cientologia e no Teatro para designar o papel, funções, posto ou responsabilidades que a pessoa está a assumir. É derivado da tradição de, em algumas profissões, se usar o nome do posto no chapéu.

<sup>7</sup> Houve três estados pré-lógicos de Operação de Fonte a que chamamos Loops (Volta ou Laçada) e nos quais os thetans desceram de Fonte até Ausência de Jogos. Pré-Loop refere-se ao estado antes do 1º Loop.



EXISTE UM PORQUÊ PESSOAL PARA CADA PESSOA ENVOLVIDA, A SER ENCONTRADO NA RESOLUÇÃO CORRETA DAS SUAS EXPERIÊNCIAS PASSADAS COMO MESTRE DE JOGOS.

## O QUEM ÉTICO

OS QUE ESTÃO ENVOLVIDOS NOS CONFLITOS, CONFUSÕES E MISTURADAS NAS ATIVIDADES DE TEMPO PRESENTE DA FREE ZONE.

## CENÁRIO IDEAL

MESTRES DE JOGOS DA FREE - ZONE QUE TRABALHAM JUNTOS EM COMUNICAÇÃO, COOPERAÇÃO E QUE TRANSMITEM DADOS VITAIS SEM CONFLITOS, E QUE USAM OS CHAPÉUS CORRETOS PARA OS JOGOS DO SEU PESSOAL E DO PÚBLICO TAMBÉM, CONDUZINDO A UMA EQUIPA IMBATÍVEL DE OTS.

## IDEIA BRILHANTE

Tendo em consideração a sua grande necessidade, os recursos de OTs que sabem usar o E-Metro e a Audição Solo em si próprios e em outros e que, portanto, têm a capacidade de lidar com as experiências passadas como Mestres de Jogos, é possível resolver isto através de um programa de audição que irá permitir que os próprios Mestres de Jogos lidem com os outros pontos-fora e conflitos em suas áreas.

## RESOLUÇÃO

0. Escrever o programa de audição para a resolução das experiências passadas dos Mestres de jogos e enviá-lo a todos os C/Os<sup>8</sup>.

---

C/S Sênior

1. Fazer o Programa em si próprio em Solo.

---

C/O da Ron's ORG

Nota: Se você estiver no meio de um nível ou em Revisão, obtenha o aconselhamento do C/S Sênior sobre quando o fazer.

2. Faça um relatório sobre os resultados para o C/S Sênior.

---

C/O da Ron's ORG

3. Resolva quaisquer pontos-fora em sua área usando o seu Chapéu de Mestre de Jogos correto.

---

C/O da Ron's ORG

4. Faça o Programa do Mestre de Jogos em todos os Membro da equipe ou do Público (ou mande-o fazer em Solo Supervisionado por si) que tenham terminado o OT16 e estejam no GMC, para além

---

<sup>8</sup> C/O: Commanding Officer - Oficial Comandante, o chefe da Organização.



G M G C

do ponto de manejar os seus MOCOs Primos.

---

C/S da Ron's ORG

5. Obtenha os resultados deles e incentive-os a resolverem quaisquer pontos-fora nas suas áreas.

---

C/S da Ron's ORG

6. Faça um Relatório dos resultados (resumido) de como as coisas estão indo após o passo (5) para Presidente da OTC WW<sup>9</sup>.

---

C/O da Ron's ORG

7. Analise os resultados e continue ou corrija o manejo.

Nota: Isto será testado na Alemanha e na Suíça em primeiro lugar.

---

PRESIDENTE da OTC WW

---

C/S SÉNIOR DA RON'S ORG

---

Nota: O Programa é dado na próxima edição de 17 de dezembro de 90

BR

C/S Sênior Ron's

---

<sup>9</sup> Comissão de OTs Mundial, um corpo administrativo criado por CBR para a Free Zone.



## GMGC

20 de dezembro de 1990

## Silvie (Herman)-Steiner

Cara Silvie

Esta é uma carta pessoal contendo dados para você como avaliadora que pode apreciar o que lhe vou dizer.

Encontrei o Porquê Real para a situação de "conflito na Org". E isto também se aplica à pista histórica e é a razão para os "grupos" de OTs parecem nunca se manterem formados por muito tempo e, assim, não terminarem o trabalho.

O Porquê estava num nível com o qual eu nunca tinha comparado os dados: O Nível de Mestre de Jogos!

Tinha observado a "SITUAÇÃO" na Comissão de Qual<sup>10</sup>, em Reuniões Técnicas anteriores, em Comunicações, Relatórios e Discussões. Ali estava eu, olhando para ela (a Situação), mas não conseguia ver realmente em relação a quê era o seu principal afastamento. Muitas "explicações" foram dadas, mas eu aguentei-me, pois, aceitar qualquer uma como "O Porquê", se errada, atiraria abaixo as estatísticas, e a FZ ESTÁ, na generalidade, numa EXPANSÃO contínua.

Eu até tinha observado isto nesta turné recente e especialmente na Conferência Alemã, onde os 4 C/Os das Orgs que a deram, não conseguiam sequer concordar em me darem o dinheiro das despesas totais e mantiveram-se a culpar-se uns aos outros!

Em seguida, a caminho de casa, fiquei preso 3 dias "algures em França" na pior tempestade de neve dos últimos anos. E assim, num pequeno hotel-motel recém-construído perto da rodovia com apenas 1 mês de idade, com um metro de neve à volta (mas felizmente com abundância de comida, vinho e aquecimento), tive tempo de dar uma olhada muito profunda à avaliação. E então o Porquê, a Ideia Brilhante e a Resolução surgiram como fogo-de-artifício na noite de São Silvestre!

Você deve se lembrar que eu tinha organizado as políticas de LRH sobre a "Org assumindo o caso do C/O", e comecei a subir até níveis mais elevados procurando o porquê. Bom, eu não tinha subido o suficiente, porque tinha parado no ponto em que, se os nossos C/Os fizeram a Ponte, então as Orgs não deveriam ter um "caso".

Então, lembre-se que eu próprio não tinha o mesmo ponto de vista sobre estes "conflitos", e conseguia manter todos em boa comunicação. Mas eu fiz a mesma Ponte! Então lembrei-me que você tinha tido uma Cog quando fazia o DSEC, quando "uma barreira" tinha explodido e você se sentia diferente em relação ao cenário de "conflito". Tinha algo a ver com o DSEC ou capacidade de avaliar? Se sim, que área?

Então, numa série de passos lógicos, chegou até mim. Eu não CRIEI esses conflitos, mas ainda não sabia por que OUTROS os haviam criado, ainda tinha de avaliar isto. Usei o DSEC como uma ferramenta para evitar o "porquê" em mim, mas ainda não sabia o que realmente ele era! Ainda sentia ali ESFORÇO e, sem o treinamento que tive no DSEC, provavelmente teria DRAMATIZADO o conflito também, como tantos líderes no passado o haviam feito. Então lancei um novo olhar a toda a avaliação: havia uma área OMISSA - tanto no meu entendimento como, portanto, na PONTE porque eu fi-la toda como você.

OK, todos nós fomos expandindo, fazendo um jogo melhor, terminando o jogo da interferência, propondo um novo e havia conflitos, mesmo todos nós concordando com esses propósitos. Que

---

<sup>10</sup> Comissão de Qual (Qual Board) é o corpo técnico de C/Ss que Bill formou.





raios, deveria haver aí um verdadeiro grupo trabalhando em plena cooperação, coordenação, ARC, KRC, etc., etc. Então o que diabos era isso? Foi aí que ele saltou, mesmo no Nível de Mestre de Jogos!

<LRH disse que pode haver Fazedores de Jogos, DESFAZEDORES de Jogos e ÁRBITROS de Jogos (ou CONTINUADORES de jogos).>

Assim, existem três chapéus para um Mestre de Jogos equivalentes a um ciclo de ação de INICIAR - CONTINUAR - COMPLETAR

FAZEDOR DE JOGOS - ÁRBITRO DE JOGOS - DESFAZEDOR DE JOGOS

<E nós estávamos fazendo todos os três ao mesmo tempo e confundindo-nos totalmente a nós próprios, à nossa equipe e ao nosso público, porque nunca tínhamos removido a BPC<sup>11</sup> de experiências passadas com os 3 chapéus em nós próprios.>

Não só isso, como descobri que esses chapéus se tornam quase reativos num OT que não tenha feito a diferença entre eles!

Olhe para o que estamos fazendo:

DESFAZER o Jogo da Interferência dos Implantadores!

CONTINUANDO os Jogos das Dinâmicas até uma conclusão melhorada. (Especialmente para o nosso público)

FAZENDO um novo jogo no Loop 4 depois de percebermos que o Loop 3 e os anéis estão O/R<sup>12</sup>!

Por exemplo, a Org vizinha falha num pc, ou DEIXA de fazer o JOGO de CONTINUAR. Reação: você tenta DESFAZER o jogo dela. Ela reage e "FAZ" um novo jogo de 3ª Parte<sup>13</sup> para acabar com o seu negócio. Todos nós temos o poder de o fazer como OTs. E todos nós temos a CONFUSÃO entre os 3 CHAPÉUS e experiências passadas (principalmente de conflitos é claro) às quais recorrer. E uma vez que estas "BPCs" estão no Nível de Mestre de Jogos, e não havendo processos para lidar com elas diretamente, é carga "FORA do JOGO" e nunca foi auditada!

Bem, isso é um breve resumo. Escrevi a avaliação de forma abreviada e emiti publicações que dão os processos de manejo, e chamei-lhe CURSO DE GRADUAÇÃO DO MESTRE DE JOGOS a ser feito durante ou no final GMC.

Mas, primeiro, já que é tão novo e não havendo nenhuma experiência do manejo, estou testando o Programa em mim mesmo e em um ou dois outros em primeiro lugar.

Já descobri que TODOS OS JOGADORES têm experiência como Mestre de Jogos (em todos os 3 chapéus), mesmo que tenha de ir atrás até aos JOGOS dos PRÉ-LOOPS para encontrá-la. MAS ESTÁ LÁ E NUNCA FOI TRATADA!

---

Convido-a a ajudar a testar o GMGC. Se quiser pode vir um par de dias para ser treinada, ou poderia ser feito quando eu for em Fevereiro Se funcionar, todos os nossos C/Os das Orgs TERÃO de o fazer (e eles QUERERÃO).

Com Amor, Capitão Bill

---

<sup>11</sup> BPC: Bypassed Charge: Carga Restimulada e não Manejada. Pode traduzir-se como Carga despercebida.

<sup>12</sup> O/R: Overun. Ultrapassar o ponto bom de algo. Continuar para além da conclusão de um ciclo ou processo.

<sup>13</sup> 3ª Parte: Consiste em lançar rumores ou mentiras de modo a criar conflitos ou guerras entre duas partes.



## GMGC

21 de agosto de 1992

### COMEÇANDO O GMGC

(para OTs fazendo o GMGC durante o GMC)

1. Estude a Série sobre Dados enquanto audita seus MOCOs Primos. Uma vez manejados, faça as emissões de CBR do GMGC.
2. Percorra o primeiro processo do programa do GMGC - pode levar várias sessões, às vezes com dias de intervalo.
3. Em seguida continue com os processos do GMC.
4. Faça o processo seguinte do GMGC quando tiver tido oportunidade de avaliar os resultados do último em relação à interação com seu grupo, etc. etc.
5. Continue como acima. O GMC provavelmente estará concluído antes do GMGC.
6. O Curso da Série de Jogos (GSC) pode ser estudado e feito em conjunto com os processos do GMGC.

Marianne



## GMGC

Dezembro de 1990

### NOTAS

O primeiro processo tinha apenas a intenção de fazer os OTs se sentirem melhor - mais tarde entrou no RD.

O RD pode ser feito durante o GMC se os Mocos Primos tiverem sido feitos.

O curso baseia-se naqueles pontos da pista do thetan quando estava exterior ao jogo e tomava decisões a partir desse ponto de vista exterior, não como um OT no jogo.

Uma decisão que é feita fora de todas as ações do jogo não consegue ser entendida dentro do jogo e, de dentro dele, pode parecer um fac-símile de serviço.

Quando uma pessoa sobe na ponte, descobre postulados feitos ao nível de Mestre de Jogos, mas quando funciona de acordo com eles, pode ficar muito confuso.

No entanto, não é um fac-símile de serviço, não é uma imagem, mas sim uma decisão que ele fez uma vez.

O thetan está usando uma solução anterior como Mestre de Jogos.

Esta área não é tocada na audição. O mais próximo que aí chegamos é com um Prepcheck, mas com isso não se obtém a forma, tempo, lugar e evento exatos e, portanto, não se faz o seu AS-IS<sup>14</sup>.

Os OTs podem ser muito racionais numa coisa e muito irracionais noutras. (São geralmente racionais naquilo em que têm uma tecnologia e irracionais quando olham para algo como um PC).

Era intenção de LRH ter um grupo de OTs trabalhando juntos. O óbvio, no entanto, tem sido que quanto mais elevadas as pessoas estão na ponte, mais se tornam em indivíduos e melhores nos seus próprios jogos, mas menos cooperam entre si.

O RD pode ser feito depois de GMC (ou no nível quando os Mocos Primos estão manejados), mas mesmo assim nas emissões afirma-se pertencerem ao nível VAST<sup>15</sup>.

As fitas que são referidos na emissão são as fitas que Bill compilou como as palestras sobre jogos.

Uma vez que a carga recua até ao pré-Loop, o C/S percebeu que nunca tinha sido tratada antes.

A verdadeira razão pela qual não surgiu, foi:

Quando os thetans estão usando um chapéu de Mestre de Jogos dentro de um jogo do qual não são o Mestre do Jogo, então torna-se reativo. No entanto, em nenhuma ponte para um jogo este problema em particular foi incluído como parte do jogo. Se um Mestre de Jogos faz um ciclo corretamente, este faz AS-IS, se não, fica grudado. E quando ele usa isso (coisa grudada) num novo jogo, é provável que fique em apuros e, se isso suceder, ele volta a usar o chapéu de Mestre de Jogos que é, naturalmente, um chapéu anterior, já que agora ele é um jogador.

Neste RD remove-se a BPC da lógica dos thetans.

No nível GMC não percorremos Incidentes (MEST, Mocos, outros no jogo), mas sim o uso da lógica de Mestre de Jogos fora do Jogo - e ele tem o registro desse EU.

---

<sup>14</sup> AS-IS: Como é. Ver qualquer coisa exatamente como é, em cuja altura ela se desvanecerá.

<sup>15</sup> O Nível foi descoberto após o VAST e os OTs que o testaram já tinham feito o VAST. Mas Bill viu que podia (e devia) ser feito mais abaixo na Ponte.



Pode ser feito no GMC, talvez até possa ser feito como um ciclo de revisão ainda mais baixo na ponte. Isto, porém, precisa primeiro de ser testado.

A pessoa não entra necessariamente nos Loops se não conhece os Loops.

O nível está entre a Dinâmica 12 e Fonte, e está jazendo aí (a sua BPC) desde o pré-Loop.

Se houver uma boa compreensão sobre as Séries Sobre Dados, consegue-se manter esta BPC afastada ou, se a pessoa tiver uma Missão definida e estiver muito certa dela, manterá a BPC longe dela.

Mas, se uma pessoa começar a sair do jogo, embate nessa carga.

Quando se tem BPC, é preciso aplicar esforço para a manter afastada, mas, quando se faz este nível, o esforço desaparecerá.

Uma decisão inviável de um Mestre de Jogos fica pendente "no tempo", fora do espaço de Jogo, e ele tem que usar não-confronto nela. Assim, este nível lida com aberrações de Theta, o solucionador, e não há Mocós, não há Mest pegado: é só ele.

Quando treinamos pessoas, tentamos levá-las a aplicarem a lógica e muita dela é barrada pelas condições do jogo, mas, também, ele tem, muitas vezes, uma confusão sobre os ciclos de jogo Iniciar, mudar e parar.

Um processo de revisão seria - " condições encontradas no jogo de interferência."

Para o diagrama dos Loops consulte o ULR<sup>16</sup>.

As etapas do programa:

1. Não se apresse. Não faça mais do que você sente que deve fazer para esse dia.
2. Pode começar a aplicar as cognições, de que você está certo, durante o programa, mas não se lance ainda mar enquanto está nele visto que não resolveu ainda todos os fluxos.  
Há uma grande quantidade de poder aqui, como pode ser visto vendo quanto poder até mesmo o Mestre de Jogos aberrado consegue exercer ou obter.
3. A sequência de processos é baseada no Dado de LRH sobre Parar ter mais aberração, Fazer um novo é uma surpresa e pode criar aberração se for colocado num jogo existente que já está acontecendo, e Continuar ainda está acontecendo.
4. Qualquer condição que ainda possa encontrar vai ler, e quando tudo tiver feito AS-IS, chegará ao FTA<sup>17</sup>.
5. O EP<sup>18</sup> de todos os processos é: todas as condições foram AS-IS.

Para os Processos 4,5 e 6 do programa - Ruds em Jogos:

6. Pode-se ir E/S<sup>19</sup> visto que ele as tem alinhadas por ordem, mesmo que isso não tenha nada a ver com tempo. Se isto for auditado em alguém que não tenha dados sobre os Loops, ele pode ter dificuldade em expressar quando era e o que era.

Nota:

O EP do GMGC é a percepção de que há outros jogos.

---

<sup>16</sup> Upper Level Review Course: Curso de Revisão dos Níveis Avançado, um curso que treina os para C/Ss a resolverem situações de caso dos OTs ao longo dos níveis acima de OT 16.

<sup>17</sup> Floating Tone Arm: Braço de Tom Flutuante. Quando tem de mexer no TA para manter a F/N no mostrador do E-Metro.

<sup>18</sup> End Phenomena: Fenômenos Finais que indicam a conclusão de um Processo ou Nível.

<sup>19</sup> Earlier Similar: Anterior Similar



As pessoas com uma missão ou treinamento técnico têm geralmente suficientes dados estáveis para manterem a confusão controlada.

Os Processos são como o PR 2 - os Ruds depois abordam as consequências das condições.

As condições são o F0 e os Ruds são, em seguida, os outros fluxos. No F0 você obtém a sua avaliação e nos Ruds obtém as consequências disso.

7. Os Ruds estão abertos, por isso vão surgir como foram gravados. Os outros fluxos surgem ao ir E/S.
8. O registro está na sua trilha lógica.
9. Os Ruds não são colocados em cada jogo como um básico, mas eles são um básico para a lógica.

Se um jogo corre bem, não há Ruds fora. Mas do ponto de vista de um Mestre de Jogos, se um jogo não faz AS-IS, então há Ruds fora nos fundamentos do Mestre de Jogos.

Há jogos sem as leis do ARC, etc., portanto não têm Ruds. Os jogos podem ser de natureza diferente.

Nota:

Um Thetan Loop foi transferido para o Loop 3 mas, além disso, ele não o sabe, caso contrário não iria interferir no Loop 3. Mas a sua atenção está fixa nos Loops 1 e 2.



G M G C

## GMGC

21 Agosto 1992

**= CONFIDENCIAL =**

Nancy,

Há um outro ponto de C/S a ter em conta no GMGC - que foi testado por CBR em pessoas que haviam terminado o VAST e que tinham resolvido a sua carga ULR - o material mais duro - no SOL<sup>20</sup> e nos níveis VAST. Assim, algumas Revisões ULR podem muito bem ser necessárias, e você tem as ferramentas para resolver quando isso acontecer. Há ainda processos do tipo "dentro do jogo" (não dos RAGs, mas dos jogos em geral) para fazer nos níveis SOL. A carga de postulados e considerações "fora do jogo" é o que é tratado no GMGC e há uma grande quantidade de energia nessas áreas.

amor,

Marianne

---

<sup>20</sup> Source Operating Levels: Níveis de Operação de Fonte, 4 níveis antes do VAST.



## GMGC

(Data Ilegível)

### Dicas técnicas sobre a execução do Programa

- 1.) Pode fazer os passos de Blow/Can't Blow após cada processo ou sessão. Às vezes, é necessário (pelo menos os passos de Blow) após cada conjunto de comandos ou cada Rud, para libertar os MOCOS, etc.
- 2) Após a conclusão de cada processo (e depois de qualquer B/CB no seu final) - indique quaisquer itens errados à Org do Corpo que esta possa ter apanhado durante o processo. Em seguida, obtenha o item certo ou nenhum de acordo com a tecnologia ULR e indique-os também.
- 3.) Ao fazer a parte "6 Ruds" do programa, se parecer completo numa resposta e não houver reação no E-Metro em E/S, Falso<sup>21</sup>, Falso Invertido, LD<sup>22</sup> ou botões SIN<sup>23</sup>, mas este não tiver F/N ou FTA, então pergunte: "Quantas vezes foi isso feito" (ou "isso aconteceu")? Estabeleça por contagem de "ordens de grandeza" e o número correto surgirá acompanhado com a F/N ou FTA. Você pode se surpreender que alguns desses "Ruds fora" tenham ocorrido milhões, bilhões, trilhões, ou mesmo quatrilhões ou mais vezes!

BR

C/S Sênior Ron

Nota: Este procedimento de "contagem" pode ter que ser feito no processo 1, 2 ou 3, se descambar (sem mais respostas) e sem EP.

---

<sup>21</sup> Botões Falso: "*Alguém disse que tinha quando não tinha?*" Falso Invertido: "*Alguém disse que não tinha quando na verdade tinha?*"

<sup>22</sup> Longa Duração

<sup>23</sup> Suprimido?, Invalidado? Not-ISado?



## O Início do Programa

### GMGC

28 Junho 2014

GMGC

#### Notas sobre o Processo

O processo de 24 Novembro de 1990 é também o primeiro processo do Programa de Graduação do GM.

Pode suceder que a pista lógica do GM não esteja ainda acessível para ele. Isto manifesta-se por falta de respostas, desinteresse e não surgir nada antes da vida corrente.

Neste caso o GM tem de limpar a pista lógica percorrendo o "Processo de Revisão" dado no boletim de 25 de Dezembro de 1990.

Se o mesmo fenómeno suceder em qualquer dos processos do programa, mude imediatamente para o Processo de Revisão até EP e depois continue com o Programa.

No caso de a situação continuar, consulte o seu C/S pois pode haver qualquer outra barreira ULR que tenha de ser manejada.

FBR  
C/S Sênior Lis





## GMGC

25 de dezembro de 1990

### Processo de Revisão

Para Mestres de Jogos que ficaram demasiado apanhados nos jogos de interferência:

- 1.) *"Que condição você encontrou em jogos de interferência?"*
- 2.) *"Diga-me como lidou com isso."*

(Até F/N ou FTA Cog VGIs)

Estes jogos de "interferência" incluem implantação, cenários e modelos contra jogos já estabelecidas, e as operações do tipo Xenu do anel 9999 e 10 000.

BR

C/S Sênior de Ron's.



## GMGC

31 Julho 1992

### C / S para lidar com interferências

de Silvie Steiner.

Quando reações em "interferência?" ocorrem durante GMGC, a carga não é geralmente proveniente de Plugs ou interferências do tipo Excalibur: estas são manifestações dentro do Jogo.

Perguntas para verificar a interferência:

- a) Interferência no meu jogo?
- b) Eu a interferir no jogo de outra pessoa?
- c) Antigo jogo de interferência?
- d) Alguém tentando trazer um antigo jogo de interferência?
- e) Alguém está jogando um jogo de interferência em mim?

O "Processo de Revisão" do GMGC é usado em tudo o que for encontrado. Se você encontrar um terminal que está interferindo no seu jogo OU se você está interferindo no deles, faça o processo neles, e também em si próprio. O processo foi originalmente feito para o Mestre de Jogos utilizar enquanto fazia os processos do GMGC se encontrasse muitas respostas de tipo interferência, e verificou-se que pode necessitar de ser aplicado também noutros terminais.

Além disso, entre em boa comunicação com os terminais que encontrar, uma vez processo terminado.

Por telefone de Silvie,

C/S Sênior Ron's Suíça



G M G C

## GMGC

24 de Novembro de 1990

### Processo de 24 Novembro 90

VAST+  
VAST  
ULR  
GMGC

Para OTs que estão ajudando a terminar o jogo em curso  
- um processo para os fazer sentir melhor

1. *"Que condição você encontrou em DESFAZENDO JOGOS?"*
2. *"Diga-me como lidou com isso."*

Nota: Para aqueles que estão fazendo o OT 17-33, que estão numa Missão Fonte ou Missão Omni baseada na avaliação da densidade dos Anéis 9999 e 10,000, e que estão acima de OT 16.

Nota: Pode durar alguns dias ou mais. Saberá o EP quando ele surgir.

BR  
C/S Sênior Ron's



## Curso de Graduação do Mestre de Jogos Parte II

### Folha de Controlo 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.&gt;

1º Assessment

2º Assessment

Para Q. ARC:

ARCU  
KRCP  
Estático  
Fonte  
OMNI

CONHECIDO  
DESCONHECIDO  
CURIOSIDADE SOBRE  
DESEJADO  
FORÇADO  
INIBIDO  
NENHUM ou RECUSADO  
FALSO

(Todos os Ruds = E/S até EP)

2.&gt; PROBLEMA

3.&gt; WITHHOLD

4.&gt; OVERT ou MWH

5.&gt; INVALIDAÇÃO

6.&gt; 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



## GMGC

25 de dezembro de 1990

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 aceitação 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 deve 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.





G M G C

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



## GMGC

25 de dezembro de 1990

Emissão III

### Processo Final

Os processos anteriores deveriam 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.