

## 錫安教會 2018 年 1 月 14 日分享

### 第一章：「曼德拉效應」—— 答問篇

問題一：按著剛才日華牧師所解答的問題，屬靈的定律其實就像科學定律般，好讓我們發現原來這個世界是用神的智慧來創造。但是，神卻沒有向我們說出這些原理，只是當人類努力切深研究和尋找時，便能明白自然界的定律，並且運用一些智慧的方法來掌握它，便可成功。我們知道屬靈的定律亦然，神在當中所放下的智慧和原則，若我們能掌握得到，便能成功。換句話說，如果有一些人並不是用智慧的方法或尋找原則的方法掌握它時，其實是否便是旁門左道呢？

問題二：過往「栽在溪水旁」及教會恩賜運用的分享中，你提到傾聽神聲音時，常常都會在神裡面預先接收和傾聽到一個人的未來，甚至你知道他們會有不同的選擇，從而走向相異的人生結局，這不同條件下製造出來的結局，會否就是他們將來不同的平行場景？另外，事實上我們很多時也會見到，例如當牧師見到一些人未來的時候，你甚至可以知道他們最終會進入哪一個指定的結局。這是否亦意味著，這些人的未來其實在這時間流裡面已經是定了？所以，牧師才可以見到他們最終那個結局呢？

### 第二章：總結感言

#### 影片：比特幣補充資訊

由於 Bitcoin 將會成為今年經濟轉移的第四個動勢，故此，大家亦需要熟習操作的流程，所以，主日會不定期發放其最新資訊及提醒。

因為 Bitcoin 的操作是一個嶄新概念，不同於我們以往對財富及保存財富的概念，所以，我們必須學習一個全新的思維，學會保存、收發及買賣。



並且，我們要學習的新思維，還需要與時並進，不斷改變，因為 Bitcoin 的價值正在我們面前不斷上升。

試想，假如 Bitcoin 只是一塊拳頭般大小的石頭，你們會怎樣保存這塊石頭呢？當然，隨便放進一個膠袋已經可以。

但是，假如這塊石頭會變成一塊銀磚，你可能需要小心保管，當這塊銀磚再變成一塊金磚的話，你運送的時候必然會更加小心，甚至找一些朋友陪伴。假如這塊金磚，再變成拳頭般大小的鑽石，你甚至會考慮請保安公司幫忙押送。因為你手上的物件越貴重，你就越需要考慮保安情況，升級保管，這是正常不過的事。

正如我們每天都可以看見解款車和解款員，穿梭不同商店和銀行，進行常規解款活動，這亦是我們將來應有的思維。隨著 Bitcoin 價值不斷上升，我們的思維亦要不斷邁向富足，懂得如何保管手上的財富。

正如現時一個 Bitcoin 的價值已經超過 10 安士金價，假如 Bitcoin 將來升至 5,000 安士金價，你能夠想像，你會如何保管手上的 Bitcoin 呢？你是否仍然以你買入的價錢，當作一塊石頭去處理呢？因此，可以預期，隨著今年 Bitcoin 大幅上升，Bitcoin 的保管、收發和買賣操作，亦會有更大轉變，我們亦要不斷追趕，才可以得到當中所有祝福。

所以，按照現時每個 Bitcoin 已價值約港幣 12 萬，一旦再升十倍，超過 100 萬元，就會令 9 成以上的駭客虎視眈眈，出盡辦法、設下陷阱，為求成功偷取，不懂得網絡安全、大意或未掌握最新資訊的一群，可能就會輕易受騙。

須知道，所有 Bitcoin 都存放在網絡，猶如放在公海般，不論私人錢包或平台，都在互聯網絡內，沒有實體。一旦被偷或被騙，能夠尋回的機會近乎不可能，即使警方也未必能夠提供協助。所以，守護自己的 Bitcoin，就成了弟兄姊妹自己的責任，假如遺失，你就會永遠失去自己的 Bitcoin。

因此，對於 Bitcoin 的保安系統，教會再次鄭重提醒弟兄姊妹，一同溫故知新，因為在最根基的地方大意，都足以構成龐大損失。

一、請勿下載不明來歷的錢包程式。

既然每個 Bitcoin 已升值至 12 萬，也非常值得我們購買硬件錢包，儲存 Bitcoin 及其他加密貨幣，雖然坊間的電子錢包並不收費，但這舉動等同將加密貨幣放在別人口袋裡，隨時可能被人搶走。



**一、請勿下載不明來歷的錢包程式。**

既然每個Bitcoin已升值至12萬，也非常值得我們購買硬件錢包，儲存Bitcoin及其他加密貨幣，雖然坊間的電子錢包並不收費，但這舉動等同將加密貨幣放在別人口袋裡，隨時可能被人搶走。

甚至乎，假如將來 Bitcoin 升至 100 萬，我們就不會單單用一個 Keepkey 保存所有 Bitcoin，而是每一個 Bitcoin 都分別存放在一個 Keepkey，因為 Bitcoin 的升值潛力，不單是 100 萬港幣，甚至是 100 萬美金，我們必須為自己的 Bitcoin 作準備，令手上的 Bitcoin 可以安全、安心地繼續上升，不會升上天價後，才發現被偷去。



假如我們手上有 10 個 Bitcoin，就會有 10 個 Keepkey 及 10 組密碼，當我們手上有多於一個 Keepkey，第一步，就是為 Keepkey 寫上不同號數以作識別，可以用標籤寫上 zion1、zion2 等等。

不同 Keepkey，可以放在同一個地方，但不同救亡語句，請盡量放在不同安全地點，例如：將三個 Keepkey 的救亡語句，放在保險箱 A，另外三個 Keepkey 的救亡語句，放在保險箱 B 等等。

Keepkey 密碼方面，可以用同一個密碼，再加上 Keepkey 號數，例如：1001、1002、1003，以免自己忘記。  
 大家已經逐漸習慣使用硬件錢包，現時就是擴展的時間，由使用一個 Keepkey，增加至使用兩個、三個，甚至十個。

二、假如使用手機安裝的電子錢包，例如：Blockchain，謹記不要選擇 Andriod 系統的錢包，要選擇保安程度較高的蘋果手機。



三、假如使用手提電腦或桌上電腦處理加密貨幣的交易，謹記，電腦必須使用正版軟件及防毒工具，以免被駭客有機可乘。



使用翻版 Windows 軟件，將會是一個致命錯誤，因為駭客就有機可乘，隨時藉著木馬程式或其他病毒，偷去你的 Bitcoin。  
 因為我們使用電腦時，往往需要安裝不同電腦軟件，包括：文書工具、播放程式、影音程式、遊戲程式等等，

只要其中一個軟件是翻版的話，已經足以致命。

試想，假如 Bitcoin 升至 100 萬元，對駭客而言，只要送你一個免費翻版病毒軟件，就可以偷走你的 Bitcoin，是絕對值得和輕而易舉的事情。因此，假如你的電腦安裝了翻版軟件，或曾經安裝過翻版軟件，在公眾場所使用電腦時，千萬不要使用網絡銀行或處理任何加密貨幣交易。

從這角度出發，甚至乎，當 Bitcoin 升上天價時，用作 Bitcoin 交易的電腦，只能安裝大品牌的軟件，不能安裝小型開發商的任何軟件。因為，一間貪心及圖謀不軌的小公司，可以隨時開發一個新的小程式，雖然同樣是正版，也需要金錢購買，但用戶增加後，他們就可以隨意推出更新，偷走用戶電腦的 Bitcoin，接著，只要公司倒閉，就沒有人能夠再追查他們。

因此，手上有大量 Bitcoin，例如：超過 10 個 Bitcoin 的弟兄姊妹，最佳的辦法，必然是購買一部全新的手提電腦，專門處理加密貨幣的操作，電腦性能不需要非常卓越，只要能夠提供基本上網功能的 netbook 已經可以。



只是，這部電腦必須全新，使用原廠電腦軟件，再加上正版防毒軟件，除此之外，並不需要再安裝任何新電腦軟件，就能夠確保安全。

四、大家必須謹記，使用加密貨幣，沒有所謂過份小心。須知道，保存、收發、買賣的程序中，任何一個環節有少許錯誤，外面的駭客都隨時預備好偷走你所有加密貨幣。所以，假如條件許可，請盡量用最最小的方式處理，於配套上，寧可多花少許金錢，確保你的 Bitcoin 一直安全地留在你手裡。

以上注意事項，看似非常繁複，但卻是正常不過的做法。假如你手上的 Bitcoin 一文不值，10,000 個 Bitcoin 才買到一個 pizza 的話，

根本沒有人會留意你是否擁有 Bitcoin。  
但是，當 Bitcoin 價值等於 5,000 安士黃金時，  
不單你會對 Bitcoin 改觀，別人也同樣會對 Bitcoin 改觀。  
所以，我們現時就應該改變自己的思維，  
學習脫離貧窮思想，並且學習和習慣富足思想。

假如我們在這方面大意，甚或覺得厭煩，  
就可能因為任何一個細小漏洞，令我們失去手上的 Bitcoin。  
因為當富足已經唾手可得，但我們仍然大意和懶惰，  
甚至神會親自製造一個漏洞，令我們失去 Bitcoin，以此成為我們的審判。

此外，於上星期主日信息中，已提及 Bitcoin 的硬分叉，會帶來各種糖果及新幣，  
這些糖果及新幣，已經佔 Bitcoin 現時價值的四成。  
大家才驚覺，原來 Bitcoin 糖果是如此美味。  
但同時間，有關 Bitcoin 的新聞裡，常常有財金局官員及財經界人士指 Bitcoin 是騙局，  
甚至是泡沫，隨時會爆破。從我們所得的糖果角度看，你能夠想像，指 Bitcoin 是騙局，  
甚至是泡沫、隨時會爆破的人，是何等無知和愚昧呢？

舉一個簡單例子，就如一個賣菠蘿包的大媽，說 iPhone 只是一個普通電話，根本不值 10,000 元，  
甚至按著她對菠蘿包的理解，認為 iPhone 的價值，應該與菠蘿包相若，大家也值 5 元，  
所以，她認為 iPhone 賣 10,000 元，必然是泡沫，遲早會爆破。

相信大家也會覺得，這個大媽是坐井觀天、目不識丁，  
因為 iPhone 是舉世眾多手機當中，最出類拔萃的手機，價值當然比一個菠蘿包貴得多。  
同樣，這就是現時談論 Bitcoin 的財經人士的寫照。  
雖然 Bitcoin 被稱為虛擬貨幣，存在於互聯網，但「虛擬」並不同沒有價值。

假如以為「虛擬」就是沒有價值的話，  
縱使是財金要員，甚至年賺過千萬的財經界權威人士，  
但他們對於電腦的見識，根本與賣菠蘿包的大媽沒有分別。  
原理就如我們使用電腦的時候，需要購買大量電腦程式，  
有數百元一套的視窗作業系統，亦有價值 22 萬元的專業 IT 工程軟件。

當購買這些程式的時候，雖然都是儲存於光碟或 USB，甚或於網上自行下載的虛擬產品，  
但這就等於這些程式都只是泡沫，應該與光碟及 USB 一樣，只值十元八塊嗎？  
每一次，你豈不亦要乖乖地付款，購買這些電腦程式嗎？  
原因並不是你擁有太多財富，無處可用，  
而是因為這些儲存於虛擬世界的程式為你帶來了價值，足以令你付上金錢去購買。

從這個角度，你就會明白，這些財金官員及財經界權威的愚昧程度。  
再者，我們豈不看見，現時全球十大市值的股份之中，  
佔據首七位的都是有關於科技及互聯網的公司嗎？



現時，與科技及互聯網有關的公司，市值甚至遠超於實體生意的龐大企業，  
例如：第八位的巴郡及第九位的強生集團，  
基本上，他們的業務覆蓋美國以至全球人類日常生活的每個範疇，  
但是，他們的市值卻及不上存在於互聯網的虛擬生意。

究竟，是全世界的投資者都愚不可及，  
還是這些科技及互聯網公司所提供的服務，價值遠高於實質業務公司呢？

舉例：全世界要開多少間百貨公司，才可以等於淘寶網呢？  
即使強如香港，人口非常集中，百貨公司密度非常高，  
但你上一次逛百貨公司是何時呢？還是你已經習慣從手機上，購置各種生活所需品？  
又例如，全世界要開多少間書局和影音店，才可以取代亞馬遜（Amazon）網站呢？  
從這個角度，我們就能夠明白，一件產品的價值，並非取決於是否虛擬，  
更重要是其提供的服務是否值回票價。

而加密貨幣的出現，正是一個劃時代最優秀的電腦程式，  
足以介入日常生活的每個經濟交易活動，成為全世界所有交易的媒介。  
大家有否想過，每天由早上起床直至晚上睡覺，你做了多少次金錢交易？

試想，全球 70 億人也以 Bitcoin 或加密貨幣作為交易媒介，

而且，於全球不同地方都可以使用、兌換和收發，  
 每次交易都不會出錯，亦不會出現假幣，同時，使用者的身分亦可以保密，  
 簡單而言，就是取代每條街道也有的銀行所提供的大部分服務。  
 當你買了 Bitcoin，就等於買入大部分的銀行服務。

試想，假如所有加密貨幣是一隻股票的話，  
 那麼，所提供的服務總值會是多少？是否如財金官員所言，價值只會是零？  
 如果我告訴你，所有加密貨幣的價值加起來，曾經超過 7,000 億美元，  
 等於全球第三大市值的上市公司，這還會是個簡單的泡沫，甚或騙局嗎？

如果我告訴你，所有加密貨幣的價值加起來，曾經超過7,000億美元，  
 等於全球第三大市值的上市公司，這還會是個簡單的泡沫，甚或騙局嗎？

### 加密货币总市值以7000亿美元创历史新高

2018-01-04 分类：比特币资讯 阅读(1473)

摘要：所有比特币的总市值突破7000亿美元，创历史的新高点。同时也在市场需求推动下，各个比特币在总市值中的占比也有所调整，比特币成为第二大比特币。比特币价格的波动随着市场需求的下降而下降，但是在风险投资公司大量买入比特币的消息刺激下，比特币价格也随新回调，只是之后波动不断，并没有新的显著突破。



所有比特币的总市值突破7000亿美元，创历史的新高点。按照总市值在7130亿美元作用，此前的最高点是2017年12月21日的6540亿美元。

### 全球十大市值股份

排名	股份	今年回報率(%)	市值(億美元)
1	蘋果	+50.1	8,784.8
2	谷歌	+32.3	7,225.2
3	微軟	+36.9	6,418.5
4	亞馬遜	+51.7	5,480.3
5	面書	+56.1	5,241.2
6	騰訊	+113.1	4,912.6
7	阿里巴巴	+111.2	4,749.1
8	巴郡	+11.7	4,488.7
9	強生	+22.9	3,730.8
10	摩通	+16.7	3,416.6

註：數據截至昨日香港收市 2017-11-18 文匯報

事實上，這些財金局官員、財經演員對 Bitcoin 的預測，已經一次又一次落空，  
 當 Bitcoin 是 10 美元的時候，他們已經稱是泡沫，快要爆破。  
 到現在 Bitcoin 已經超過 1 萬 4 千美元的時候，他們依然說是泡沫，快要爆破，  
 但他們仍然樂此不疲，不斷發放最終被證實是錯誤的估算。

就以上星期提及的糖果與新幣為例，2017 年初，Bitcoin 價值只是約 5,000 港元，  
 但 Bitcoin 硬分叉後的 Bitcoin Cash (BCC)，價值已經超過 20,000 元。  
 假如 2017 年初買入一個 Bitcoin，現時賣出四分一個 BCC，就已經回本了，  
 那麼，又何來泡沫呢？你能夠想像，世上有一隻股票，  
 一次派發的股息，相等於買入股票成本價的 4 倍價錢嗎？





我們上星期已經分析過，糖果及新幣的總值，已經大約 40,000 港元，假如我們在年初以\$5,000 元買入一個 Bitcoin，所派發的股息，等如這隻股票的 8 倍，那麼，這還會是泡沫嗎？以上，尚未計算 Bitcoin 的價值，到了年尾，已經升至 12 萬港元，而且，將來還會有其他硬分叉。

再加上，大部分弟兄姊妹並非以 5,000 元的價格買入 Bitcoin，而是幾年前，Bitcoin 價值數百元的時候，已經買入。因此，任何一個糖果的價值，已經足以回本了。

假如股票市場有一隻股票的派息率如此高，這隻股票的價格必定幾何級數上升，一躍成為股王，受一眾投資者追捧，這豈不是 Bitcoin 出現的現象？甚至，摩根大通的首席執行長，亦後悔曾稱 Bitcoin 是騙局。可是，這些評論 Bitcoin 的人，根本未考慮過單計派發的糖果，已經回本有餘。

甚至，摩根大通的首席執行長，亦後悔曾稱Bitcoin是騙局。

**金融市場 | 深度分析**

**摩根大通CEO：後悔說比特幣是騙局**

摩根大通公司首席執行長Jamie Dimon在比特幣問題上的立場有所軟化，表示後悔之前對比特幣發表那樣的言論。去年9月，Dimon在一個會議上說，比特幣是“一場騙局”，如果摩根大通有交易員買賣比特幣，將被解雇。

摩根大通CEO杰米·戴蒙(Jamie Dimon)周二在華盛頓哥倫比亞廣播公司節目“Morning With Maria”談話，他後悔之前對比特幣作一連串批評。

PAUL VIGNA

2018年01月10日 13:59

摩根大通公司(JPMorgan Chase & Co., JPM)首席執行長Jamie Dimon在比特幣問題上的立場有所軟化。

Dimon在周二上午接受福斯商業(Fox Business)採訪時稱，後悔之前對比特幣發表那樣的言論。

Dimon周二的講話很簡短(節目中關於比特幣的問答環節只有不到兩分鐘)，但他說法迅速概述了目前他對加密貨幣世界的看法。

他表示，區塊鏈是真實存在的。這個開放式帳本技術為比特幣和其他數字貨幣的交易提供支持。

去年9月份，Dimon在一個會議上說，比特幣是“一場騙局”，如果摩根大通有交易員買賣比特幣，將被解雇。

此舉被認為使得Dimon成為比特幣懷疑論者的代表人物，這一陣營也包括巴菲特(Warren Buffett)、Howard Marks等一些知名投資者。去年9月Dimon發表上述評論時，比特幣價格在4,200美元左右，此後一路飆升，今晨高於14,000美元。Dimon已從比特幣支持者那裡得知此事。

有人提出央行和政府可以借鑒加密貨幣的技術優勢，打造自己版本的、類似比特幣的貨幣。對此，Dimon在周二的訪談中表示，可以打造加密美元、加密日圓以及類似的東西。

談到首次代幣發行(Initial Coin Offerings, 簡稱ICO)時，Dimon稱，這要視情況而定。許多與虛擬貨幣相關的初創公司通過ICO籌集到數百萬美元資金，但信息披露甚少。

他說，至於比特幣本身，他對這個話題完全沒興趣。

事實上，不知道他們是刻意隱瞞，不讓人知道 Bitcoin 的特性，還是愚昧至一個階段，不懂得思考和學習電腦的新知識之餘，對於 Bitcoin 根本一無所知的情況下，已急於發表愚昧的意見。正如一個賣菠蘿包的大媽，越級評論另一個她不擅長，甚至完全不熟悉的科技行業，指 iPhone 只是泡沫，遲早一文不值。但是，我們可以預期，這種言論只會不斷重複出現。

即使被人稱為「股神」的巴菲特，他的投資哲學亦從不看好高科技及互聯網股份。對於 Bitcoin，他也認為不會有好下場。



然而，早前他卻表示後悔沒有買入高科技股份，錯過了升浪，最後，才開始買入蘋果公司的股份。

從這個例子，我們可以明白到，當一項新科技出現，足以顛覆整個世界的秩序，以及人們故有的理解。而這種改變成為不能逆轉的趨勢時，人們只可以學習和適應，甚至駕馭這個趨勢，才能夠得著帶來的所有好處。

**影片：時事追擊：蘋果 iPhone「惡意淘汰」電池事件簿**

早於 2012 年 7 月 15 日「2012 榮耀盼望第 127 篇之惡意淘汰的陰謀」，日華牧師揭露世界惡意淘汰的陰謀，世上眾多高科技產品，尤其智能電話，都會在生產時加入惡意淘汰程式，目的是令該品牌的智能電話在下一大次推出新產品前，出現常常壞機、無法使用或其他不尋常現象，令消費者放棄舊型號產品，購買即將推出的新型號。



並且每當新機推出，人們會習慣性對比新機和舊機，被誤導相信新機速度很快，舊機卻因為科技落伍而速度變慢，其實，這是貪圖暴利的公司，以欺騙方式將舊機變慢，甚至破壞。

該篇主日信息中，已經為大家分享過，蘋果公司曾在早期 iPod 的內置電池中，加入惡意淘汰的時間限制，令 iPod 內置電池只有 18 個月壽命，這種內置電池，無法自行更換，等同強迫用戶選購新型號 iPod。

而該篇主日信息的兩年後，2014 年 8 月 17 日播放的精華短片 (VO) 「新 iPhone 推出前舊 iPhone 自動變慢應驗篇」中，亦曾為大家分享到，2014 年 7 月 30 日，哈佛大學經濟學教授發表研究，嘗試找出新 iPhone 型號開售及用戶感覺 iPhone 變慢的關係，同時亦研究 Galaxy S 系列是否有同樣情況。

而該篇主日信息的兩年後，2014年8月17日播放的精華短片(VO)「新 iPhone 推出前舊 iPhone 自動變慢應驗篇」中，亦曾為大家分享到，2014年7月30日，哈佛大學經濟學教授發表研究，嘗試找出新 iPhone 型號開售及用戶感覺 iPhone 變慢的關係，同時亦研究 Galaxy S 系列是否有同樣情況。

**新 iPhone 推出前  
舊 iPhone 「自動」變慢  
應驗篇**

Searches for "iPhone slow"

Searches for "Samsung Galaxy slow"

雖然他並沒有得到確切的結論，但哈佛經濟學博士生 Laura Trucco 用了 Google Trends 的數據來調查有多少人搜索 "iPhone Slow" 的字眼。他發現，搜索 "iPhone Slow" 字眼的人數竟然出現周期性的變化，每當接近新型號 iPhone 推出的時間，搜尋人數就會顯著上升！

雖然他沒有得到確切結論，但哈佛經濟學博士生用 Google Trends 數據調查有多少人搜索 iPhone Slow，即 iPhone 變慢的字眼，發現了一種周期性變化，每當接近新型號 iPhone 推出的時間，搜尋人數就會顯著上升。教授指，蘋果公司刻意影響 iPhone 用戶的使用感受，從而增加 iPhone 銷量及統一 iOS 版本。

雖然他並沒有得到確切結論，但哈佛經濟學博士生用 Google Trends 數據調查有多少人搜索 iPhone Slow，即 iPhone 變慢的字眼，發現了一種周期性變化，每當接近新型號 iPhone 推出的時間，搜尋人數就會顯著上升。

**哈佛大學經濟學教授  
Sendhil Mullainathan**

**哈佛經濟學教授：新 iPhone 推出前舊 iPhone 「自動」變慢！**

每次有新 iPhone 推出時，你會否覺得你的舊 iPhone 忽然變慢？這真奇怪作用吧？這也間接證明這是 Apple 故意的！目的是令舊用戶升級 iPhone。

不過，哈佛經濟學教授 Sendhil Mullainathan 發表研究，指出 iPhone 變慢及用戶感到 iPhone 變慢的相關情況。此外，他更研究了 Galaxy S 系列，在問卷調查有無 iPhone 這種現象的情況出現。

2014年7月30日，哈佛大學經濟學教授 Sendhil Mullainathan 發表研究，嘗試找出新 iPhone 型號開售及用戶感覺到 iPhone 變慢的關係。此外，他更研究了 Galaxy S 系列是否有同樣的情況。

至於 Galaxy S，搜索 Samsung Galaxy Slow，即 Samsung Galaxy 變慢的次數是穩定上升，沒有因為即將推出新型號而改變，可能 Google 並不重視售賣手機，Samsung 亦不介意分散版本，所以沒有刻意令手機變慢。

以上事件，證明「2012 榮耀盼望」信息極具前瞻性。

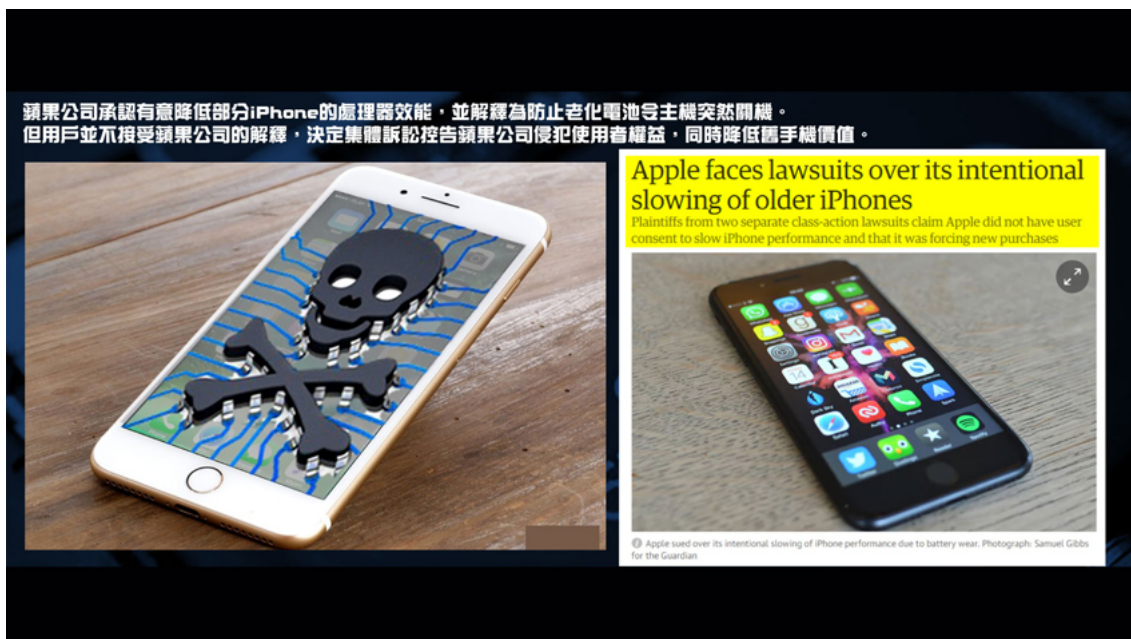
但這一類惡意淘汰事件並未就此完結，

上年 2017 年 12 月 23 日，有新聞報道指有用戶實測 iPhone 舊電池令手機變慢，即是，蘋果公司再次利用電池效能的手段，令部分用戶選購新型號手機，引起網民熱議。



蘋果公司承認有意降低部分 iPhone 的處理器效能，並解釋為防止老化電池令主機突然關機。

但用戶並不接受蘋果公司的解釋，決定集體訴訟控告蘋果公司侵犯使用者權益，同時降低舊手機價值。




其中一宗訴訟，來自美國加州兩名 iPhone 7 用戶，他們控訴蘋果公司未有徵求他們同意，擅自降低他們手機的速度，令他們蒙受經濟及其他損失，要求獲得賠償。

另一宗訴訟，來自伊利諾伊州，兩人指控蘋果公司的 iOS 更新，是有意圖欺詐並強迫使用者購買最新型號手機。訴訟指，蘋果公司的行為，觸犯伊利諾伊州、北卡羅萊納州和印第安納州的商業法。

另一宗訴訟，來自伊利諾伊州，兩人指控蘋果公司的 iOS 更新，是有意圖欺詐並強迫使用者購買最新型號手機。

## Two Chicago-area residents sue Apple over its practice of slowing older iPhones



By Lauren Zumbach • Contact Reporter  
Chicago Tribune

DECEMBER 22, 2017, 4:55 PM

**T**wo Chicago-area residents are part of a lawsuit against Apple that claims the company's failure to explain its practice of slowing older iPhones to prevent problems with aging batteries fraudulently pushed consumers to upgrade to newer models.

The lawsuit, which was filed Thursday in U.S. District Court in Chicago and seeks class-action status, is one of at least three Apple is facing involving the intentionally slowed iPhones. Two other lawsuits were filed in California, also Thursday.

This week Apple acknowledged it slows iPhone 6, 6s, SE and 7 models to prevent problems with batteries that are old, in cold conditions or low on power, such as devices that would unexpectedly shut down, according to the lawsuit.

Ala Abdulla and Lance Raphael, both of Illinois; Sam Mangano, of Ohio; Ryan Glaze, of Indiana; and Kirk Pedely, of North Carolina, all said they purchased new iPhones after earlier models grew sluggish. Had they known they could have improved their phones' performance by replacing the batteries, they would not have spent more to buy the new phones, the lawsuit says.

其中一宗集體訴訟，向蘋果公司索賠 9,990 億美金，目前蘋果公司市值約 8,750 億美元，要求賠償金額遠高於蘋果公司市值。

事件在 2017 年 12 月 22 日全球廣泛報道後，令全球蘋果公司用戶強烈譴責。一星期後的 12 月 29 日，蘋果公司發表公開信道歉，並推出全球更換電池計劃，費用由 79 美元減價至 29 美元，即約 226 元，相當於原價的 37%。

公開信指：「我們知道你們（客戶）感到不開心，我們道歉。」  
又澄清：「我們永遠、永不會做任何事情，有目的地縮減任何蘋果產品的壽命，將客戶體驗降低，我們一直以來的永久目標，都是研發令客戶喜愛的產品。  
將 iPhone 壽命維持到最後一刻，是目標的主要部分。」



同時，蘋果公司將會更新 iOS 系統，令用家清楚知道電池壽命，了解手機功能情況。

明顯，蘋果公司再次使用惡意淘汰的手段，重複過往 iPod 及其他 iPhone 產品關於電池效能的伎倆，增加用戶購買新產品的意欲。然而，這次蘋果公司牽涉的惡意淘汰事件，極可能會變得沒完沒了，最終不單賠上聲譽，甚至是大筆賠款，因為今次事件，任何用家都可以藉著測試軟件，輕易證明蘋果公司是刻意隱瞞用戶，將用了一至兩年的產品降速，目的只有一個，就是欺騙用戶以為正在使用的產品因為機能老化而變慢，因而在不知情下換購新產品。

事實上，用戶手上的舊產品對比新產品，並非慢了很多，只是蘋果公司以電池老化為藉口，刻意將產品降速，聲稱令產品待機時間稍為延長，減少充電次數。明顯，這是一個欺騙人的藉口，即使用戶將舊產品直接插上電源，亦無法如同市面上的手提電腦般，在插上電源後解除速度限制，證明蘋果公司聲稱限速目的，是為了延長待機時間，只是一個謊言。以上事件，再一次證明「2012 榮耀盼望」信息極具前瞻性。

### 「曼德拉效應」預告 (30)

「曼德拉效應」是指一些人、事、物件的現實狀況，與大部分人的記憶印象不相符，但凡出現這個現象，就稱為「曼德拉效應」。

世人聽完「曼德拉效應」的個案，只當是《瀛寰搜奇》的未解之謎，從未認真了解，「曼德拉效應」已經將我們帶入幻變難測的光景之中。

營營役役的世人，是時候要停下腳步，去認真了解這個，經已將我們的人生及世界面貌大幅改寫的「曼德拉效應」。

國家化身，意思是一個國家設立的擬人化象徵。不同國家都有各自的象徵圖騰，例如：中國會用龍或者熊貓、俄羅斯是熊、泰國是大象、澳洲則是袋鼠。至於美國，大家即時聯想到的，就是鷹。不過，其實美國還有一個家傳戶曉的象徵，就是這位眼神堅定的山姆大叔 **Uncle Sam**。

山姆大叔，由 1812 年英美戰爭時期開始，一直都是美國家傳戶曉的民間傳說人物，除了因為 **Uncle Sam** 的縮寫，與美國的縮寫同樣是 **U.S.** 之外，亦因為畫家筆下的 **Uncle Sam**，穿著一身美國國旗風格的打扮，形象化地成為了美國的精神象徵之一。

現今最著名的 **Uncle Sam** 形象，必定是 1917 年，由漫畫家詹姆斯·蒙哥馬利為美國軍部設計的山姆大叔徵兵海報。

那麼，大家的記憶中，由美國軍部官方設計的造型，**Uncle Sam** 戴著的高帽是怎樣的呢？

是 **A**，帽上有垂直紅白間條，連同底部的藍底加白色五角星，構成美國國旗的形象；還是 **B**，上半部是純白色，並沒有美國國旗的鮮明紅白間條呢？

相信於大家的記憶中，應該也是 **A**，左邊這位頭戴垂直紅白間條高帽的 **Uncle Sam**。因為我們都記得，只要看見帽上的美國國旗圖案，就會直接聯想到美國。但現今的現實，按資料記載，自有歷史以來，這幅 **Uncle Sam** 徵兵海報的造型，他所載的高帽，經已變成一直也是上半部純白色，從來也不是代表美國國旗的紅白間條。

我相信，講求證據的觀眾，必定會第一時間輸入「**Uncle Sam**」，在 **Google** 圖片搜尋，你會即時發現，官方的 **Uncle Sam** 形象，留意，是官方的 **Uncle Sam** 形象，經已全部變為純白色的高帽，這個形象的確令人費解，在造型設計上，新現實的 **Uncle Sam**，又怎可以讓人即時與美國產生聯想呢？

相信一直有留意「曼德拉效應」個案的觀眾都會明白，對於各樣發生了「曼德拉效應」的事物，最容易找出殘餘現象的方法，就是從二次創作入手。今次 **Uncle Sam** 的個案，真是絕佳教材，讓我們可以憑著人證、物證，加上邏輯判斷，去肯定發生了「曼德拉效應」。

我們每個人都能夠憑著清晰記憶，肯定 **Uncle Sam** 的造型改變了，讓我們成為人證。



那麼物證呢？網絡上海量的二次創作，就成為非常有力的物證，證明舊現實當中，Uncle Sam 的造型，必定是戴著一頂美國旗圖案的高帽。

我們首先可以在 Google 搜尋 Uncle Sam Cartoon，即是 Uncle Sam 的卡通化造型，就會看見絕大部分卡通化二次創作的 Uncle Sam 形象，都是頭戴紅白間條的高帽。單單排序最前的數十幅作品，經已讓我們理解一個很重要的原則。我們會發現，這裡數十幅憑印象重新繪畫的 Uncle Sam，都保留了舊現實的紅白間條高帽。

但是，這個搜尋當中，亦夾雜了幾幅帶著白色高帽的 Uncle Sam，不過，只要你細心留意一下，這幾幅都是與原著極為相似的作品，很明顯，這幾幅作品在繪畫的時候，必定是對著原著摹臨的畫作，所以，當現實轉變的同時，這些當日高度參照原著的作品，都會一同轉變。

好，接著我們再看看另一類型的二次創作，由真人扮演的 Uncle Sam，當我們搜尋 Uncle Sam Cosplay，你同樣會發現幾乎所有扮演 Uncle Sam 的人，都戴著紅白間條的高帽。

另外，由於 Uncle Sam 代表美國精神的形象非常鮮明，所以荷里活電影亦經常出現他的二次創作，例如：1985 年的經典拳擊電影《洛奇》第四集，這齣在美蘇冷戰時期拍攝的電影，當劇情談及，前世界拳王阿波羅對戰蘇聯拳手的時候，阿波羅就以 Uncle Sam 的造型出場，並且做出 Uncle Sam 指向觀眾的招牌動作，將拳賽喻表為美蘇兩國的對壘，他當時所戴的，就是舊現實，紅白間條的高帽。

當你再進一步搜尋 Uncle Sam movies，會發現一齣 1996 年上映的恐怖電影《Uncle Sam》，電影海報當中，這個驚嚇造型 Uncle Sam 所戴的帽，同樣保留著舊現實的紅白間條。

最後，我們總結一下以上的資料，我們清楚記得 Uncle Sam 舊現實的形象，讓我們成為人證，加上剛才提供極之大量的二次創作，成為了物證，至於思考上的邏輯，今天的個案實在非常清晰，容易捕捉。只要想一想，若果經典的 Uncle Sam 徵兵海報造型，從一開始就是頭戴白色高帽的話，根本就不可能出現接近所有二次創作，都自動自覺變成美國國旗圖案的高帽。

所以，邏輯上唯一的可能性，就是 Uncle Sam 的造型，經已發生了「曼德拉效應」。

當我們看見，在今天，美國這個國際上的泱泱大國，無論是國旗、地標，以至精神象徵都可以輕易被「曼德拉效應」改變的當下，那麼，活在小小城市當中，區區一個我和你，又有甚麼可以自恃呢？

《聖經》清楚指出，末後的日子，一切可以被震動的都會被震動。  
繼續留意著我們的「曼德拉效應」系列，我們會為全人類提供答案。

### 影片：主日回顧

上星期，日華牧師繼續以答問方式，分享「曼德拉效應」信息。

問題一：因著「曼德拉效應」，我們知道世界是神創造的一個虛擬電腦程式，可以隨時變動，那麼，我們可否用我們的自由旨意，改動神創造的世界程式呢？

答：我們的人生，就像一場考試，整個世界就是神所設計、作為試題的場景。  
正如學生不能改寫試卷，而且，學生的責任就是提升自己，考好所有試題。  
同樣，假如我們為了享受人生而改寫人生試題，這絕非神的原意，  
再者，改寫試題後，我們的表現就會受到影響。

雖然，我們的人生，不像其他人般自由自在，  
但神正是引領我們到聖殿這個考試的終點。  
因為人生就像得到藏寶圖後，尋找出埋藏地裡的寶藏，  
並非遊覽迪士尼樂園般，要行完整個公園。

全世界 70 億人都參加了這場人生考試，  
但能夠發掘寶藏的，只有一人，所以，只有一人可以獲得獎勵，  
假如我們有少許偏差，名次就會被遠遠拋離。  
與其思考改寫這個場景和試題，倒不如思想，既然神要我們行這條路，  
我們可以如何行得最好，即是尋找隱藏的規律。

《箴言·賢婦篇》就提及新婦尋找到地上的各種支援，令她成為歷史的五旬職事  
因此，我們所要做的，就是尋找出歷代歷世以來，能夠成為支援的女院。  
即是尋找潛藏歷史中的規條及共同信息，建立我們的智慧，  
錫安教會就是歷史的五旬職事，並且「訓誨必出於錫安」。

**箴言 31章**

25. 能力和威儀是他的衣服；  
他想到日後的景況就喜笑。

26. 他開口就發智慧；  
他舌上有仁慈的法則。

27. 他觀察家務，並不吃閒飯。

28. 他的兒女起來，稱他有福；  
他的丈夫也稱讚他，

**五旬職事**

使徒  
先知  
教師  
佈道家  
牧師

要在人生考試中取得高分，必定要憑智慧，而考試工具，就是我們的內涵。  
今星期，日華牧師將會繼續以答問方式，分享「曼德拉效應」信息。

**影片：「曼德拉效應」專輯 220：「曼德拉效應」個案**

今集「曼德拉效應專輯 220」，會為大家分享更多「曼德拉效應」個案。

第一個個案，是一位無人不知，可說是有歌唱演藝歷史以來最紅的天王巨星，  
已故的黑人歌手 Michael Jackson。



Michael Jackson 生長自一個以歌唱演藝為生的家庭，  
爸爸在他小學時，已經發現他唱得比其他哥哥更加出色，  
為他們成立了一個合唱組合 The Jackson 5，  
仍是小孩的 Michael Jackson 已經是樂團主唱，其他哥哥則為伴唱。



1960 至 1970 年代，The Jackson 5 在美國大紅大紫，非常成功，期間，1980 年代，Michael Jackson 轉為獨立歌手，The Jackson 5 開始沒落，至 1990 年正式解散。



現在考考大家記性，現今現實中，The Jackson 5 樂團究竟有幾多位成員呢？五個還是六個呢？給大家五秒時間想一想。好，開估了！答案是六個，奇怪嗎？



過往人們的記憶中，The Jackson 5 由組成，直至 1980 年代 Michael Jackson 離開為止，一直也是五位成員，四位已成年的哥哥為最年幼、最具演藝天份的 Michael Jackson 伴唱。由始至終，從來都沒有改變過，直至 Michael Jackson 離開樂團。



但現今現實中，原來 The Jackson 5 於 1975 年新增了第六位成員，他是 Michael Jackson 的弟弟 Randy Jackson。



然而，對於絕大部分認識 Michael Jackson 的樂迷而言，這是一件聞所未聞的事，因為大部分人的記憶中，Michael Jackson 已經是家中幼子，從來都沒有弟弟，只有一位妹妹，同樣也是一位著名歌手 Janet Jackson。



所以，現今現實中，不單 The Jackson 5 在後期多了一位成員 Randy Jackson，並且他們家庭中最年幼的兄弟，也不再是 Michael Jackson，而是另一位更年幼的弟弟 Randy Jackson。



令很多美國人非常驚訝的「曼德拉效應」，同時亦出現了時間自我修復現象，因為現今的新現實，Randy Jackson 於 1975 年加入 The Jackson 5 後，樂團人數由五人變為六人，同時，樂團名稱也由 The Jackson 5 改名為 The Jacksons。



但很多人的記憶中，樂團 The Jackson 5 改名為 The Jacksons，並非因為新增了一名成員，變成六人，而是因為 Michael Jackson 的離開，樂團變為四人。明顯，The Jackson 5 的名字和成員數量，甚至 Michael Jackson 的家庭歷史，都出現了「曼德拉效應」。

第二個個案，是已經出現了數個「曼德拉效應」改動的科幻電影《星球大戰》，除了黑武士最經典的對白「Luke, I am your father!」外，以及機械人 C-3PO 由本來全身金色，變為右小腿變為銀色之外，



還有另一個「曼德拉效應」改動，就是男主角之一，飾演黑武士兒子 Luke Skywalker 的演員名字。

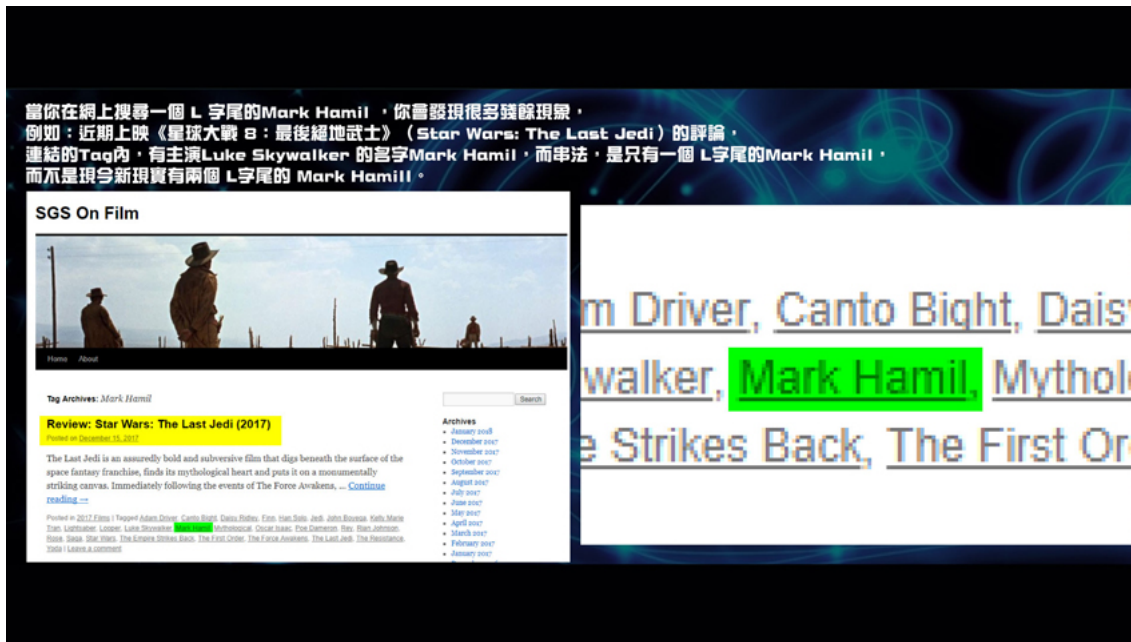
現在又考考大家記性，究竟現今現實中，飾演黑武士兒子 Luke Skywalker 的演員名字，是左邊的 Mark Hamil，姓氏只有一個 L 字尾的 Hamil，還是右邊的 Mark Hamill，姓氏有兩個 L 字尾的 Hamill 呢？



給大家五秒時間想一想。好，開估了！  
現今現實中，右邊兩個 L 字尾的 Mark Hamill，才是這位演員名字的真正串法，奇怪嗎？  
但大部分人的記憶中，Mark Hamil 的名字一直只有一個 L 字尾，而不是兩個 L 字尾。

當你在網上搜尋一個 L 字尾的 Mark Hamil，你會發現很多殘餘現象，例如：近期上映《星球大戰 8：最後絕地武士》(Star Wars: The Last Jedi) 的評論，連結的 Tag 內，有主演 Luke Skywalker 的名字 Mark Hamil，

而串法，是只有一個 L 字尾的 Mark Hamil，而不是現今新現實有兩個 L 字尾的 Mark Hamill。



又例如：一位女士在 Mark Hamil 的 Twitter 留言時，同樣寫上只有一個 L 字尾的 Mark Hamil，與 Mark Hamil 的 Twitter 稱呼 Hamill Himself 明顯不同，出現殘餘現象及時間自我修復現象。



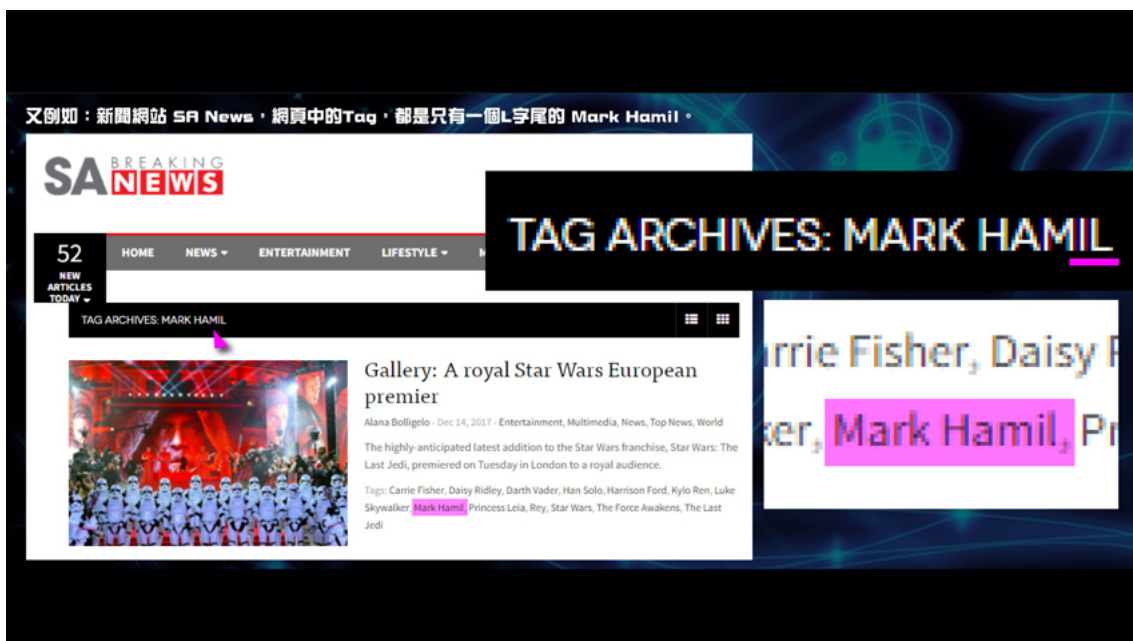
又例如：2017 年 12 月 27 日，英國新聞網站 ok.co.hk 報道 Mark Hamil 的新聞時，



同樣使用只有一個 L 字尾的 Mark Hamil。  
標題及網頁網址都只有一個 L 字尾，出現明顯的殘餘現象。



又例如：新聞網站 SA News，網頁中的 Tag，  
都是只有一個 L 字尾的 Mark Hamil。



又例如：2017 年 7 月 18 日 MSN 的影像新聞標題，  
Mark Hamil 的串法，都只有一個 L，而不是兩個 L。



又例如：2016 年 8 月 22 日《英國獨立報》一則新聞標題，是只有一個 L 的 Mark Hamil。



例如：這幅照片，標題同樣是只有一個 L 的 Mark Hamil。

所以，非常明顯，《星球大戰》男主角之一的演員 Mark Hamil 的名字出現了「曼德拉效應」。

第三個案，是 1980 年代非常當紅的一位黑人男歌手的名字，他曾唱過多首膾炙人口的歌曲，包括：Hello、Say You Say Me、Endless Love，亦曾與 Michael Jackson 一同創作慈善歌曲 We Are the World。

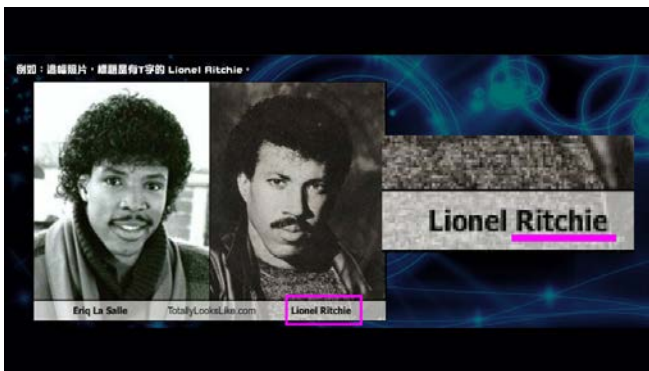


又考考大家記性，這位黑人男歌手的名字串法，是左邊的 Lionel Ritchie，姓氏第三個字母有一個 T 字，還是右邊的 Lionel Richie，姓氏中並沒有 T 字呢？給大家五秒時間想一想。

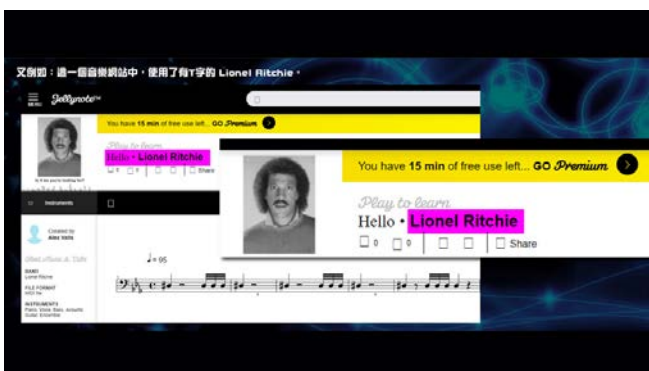


好，開估了！現今現實中，他的名字串法一直也是右邊沒有 T 字的 Lionel Richie，奇怪嗎？同樣，很多人的記憶中，Lionel Ritchie 的名字串法一直有 t 字。

例如：這幅照片，標題是有 T 字的 Lionel Ritchie。



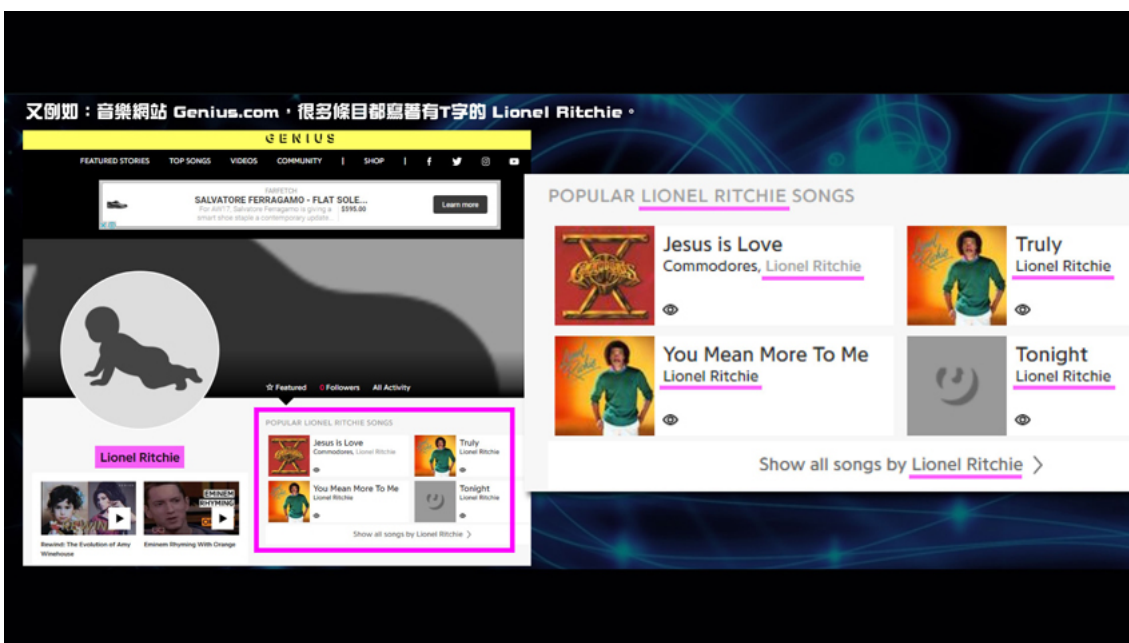
又例如：這一個音樂網站中，使用了有 t 字的 Lionel Ritchie。



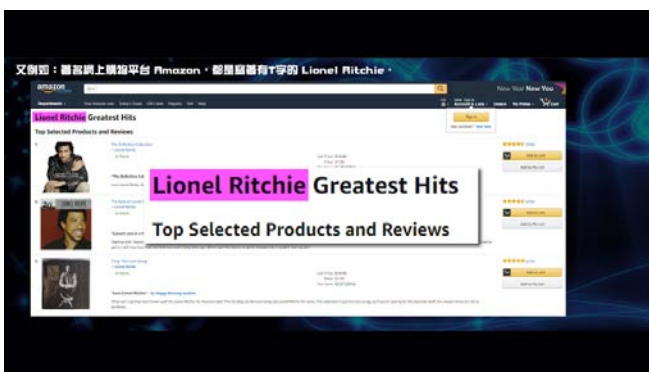
又例如：2014 年，Lionel Ritchie 獲得黑人娛樂電視大獎 BET Award 所頒發的終身成就獎時，電視字幕的名字，是有 t 字的 Lionel Ritchie，而不是現今新現實沒有 t 字的 Lionel Richie。



又例如：音樂網站 Genius.com，很多條目都寫著有 t 字的 Lionel Ritchie。



又例如：著名網上購物平台 Amazon，都是寫著有 t 字的 Lionel Ritchie。



假如你在 Google 搜尋有 t 字的 Lionel Ritchie，不難發現很多人將他的名字，寫為有 t 字的 Lionel Ritchie，

而不是新現實中沒有 t 字的 Lionel Richie 。  
明顯，Lionel Ritchie 的英文名字串法，已經出現了「曼德拉效應」。

接下來，我們會為大家再分享兩個「曼德拉效應」個案，  
這兩個個案在認識「曼德拉效應」的群體中，已經廣為流傳，  
相信大家已經聽過了，所以這裡也不會再考大家。

第四個個案，是日本著名動漫角色比卡超，現今官方譯名皮卡丘，  
大部分人的記憶中，比卡超尾巴的末端是黑色，  
但「曼德拉效應」發生後，比卡超的尾巴末端，已經變成一直都只有純黃色。



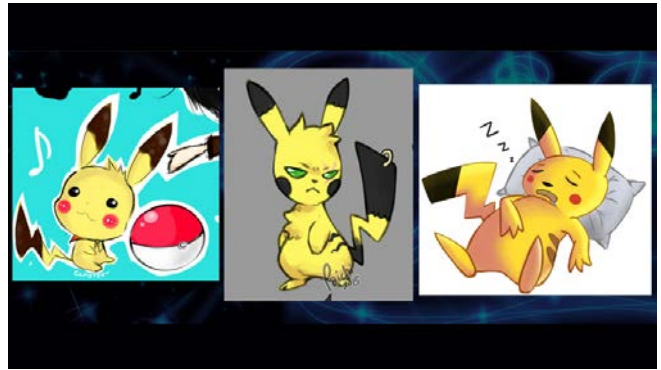
這改變，與大部分人的記憶不相符，並且伴隨很多殘餘現象，  
例如：影片中女孩手上的比卡超玩偶，尾巴是舊現實的黑色末端。

又例如：《阿森一族》2014 年萬聖節特輯，最年幼的家庭成員扮作比卡超，  
而她的造型，卻是黑色末端的尾巴，明顯與現今的新現實不相符。



我們亦可以在網上，找到很多尾巴是黑色末端的二次創作，  
證明在這些人的眼中，以往比卡超的尾巴末端都是黑色。

以下，我們逐一看看。



非常明顯，比卡超的造型已經因為「曼德拉效應」而改變了。

第五個個案，是華納兄弟公司旗下，著名卡通作品《樂一通》的英文名字，人們以往的記憶中，Looney Toons 的 Toons，是卡通的英文 Cartoons 的字尾 Toons，現今，卻變為有歷史以來都是 Looney Tunes，第二個字由 T-o-o-n-s 變為 T-u-n-e-s。



一直以來，Looney Toons 的 Toons 代表卡通，意思非常合理，亦符合大部分人記憶中的串法，但現今的新現實，Tunes 是旋律的意思，變成與音樂有關，卻與卡通無關，變得非常不合理，因為華納兄弟的漫畫和動畫，一直是強調卡通，而非音樂。

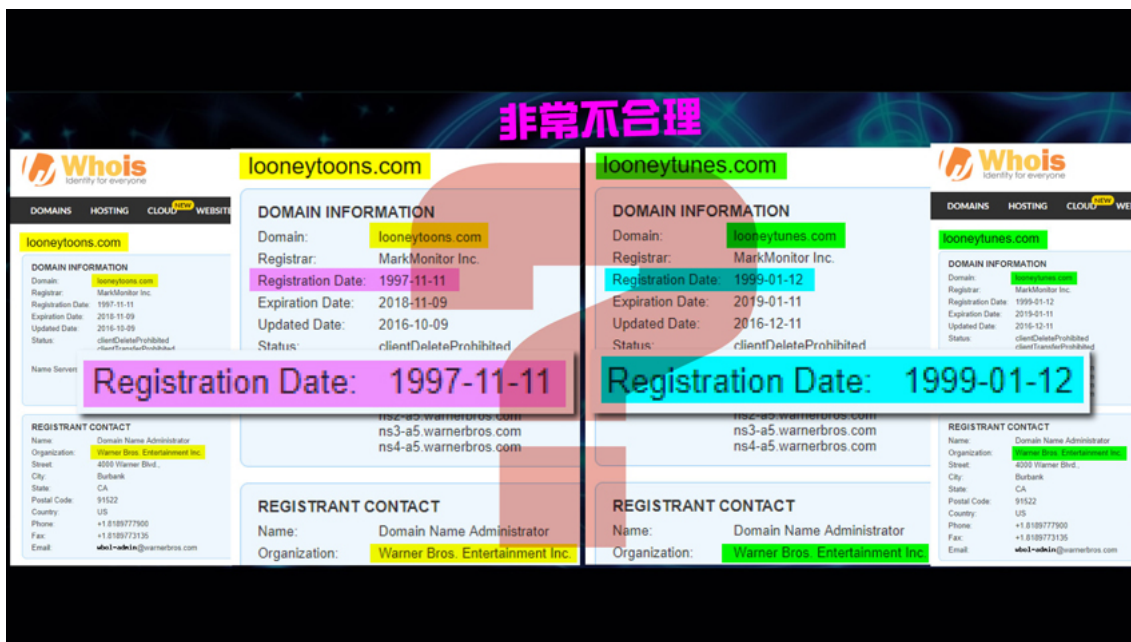
並且，華納兄弟 1990 年推出的幼兒版 Tiny Toon，同樣以卡通英文 Cartoon 的 T-o-o-n 命名，明顯，是與原來的 Looney Toons 互相呼應。



但有一點值得一提，其實幼兒版的 Tiny Toon，在大部分人的記憶中，是有 s 字尾的 Tiny Toons，所以，這個名字極可能都出現了「曼德拉效應」。



這一個「曼德拉效應」個案，相信大部分留意「曼德拉效應」的觀眾都早已知道。但其中一個最驚人的殘餘現象，是當你在網站 Whois.com，查看華納兄弟公司的登記記錄時，會發現華納兄弟公司，竟然以兩種串法登記了兩個網站，包括新現實 t-u-n-e-s 的 looneytunes.com，以及舊現實 t-o-o-n-s 的 looneytoons.com，兩個網址都屬於華納兄弟公司擁有。



最令人震驚的是，舊現實 t-o-o-n-s looneytoons.com 網址的登記日期是 1997 年 11 月 11 日，而新現實 t-u-n-e-s looneytunes.com 網址的登記日期，則是 1999 年的 1 月 12 日，登記舊現實 t-o-o-n-s looneytoons.com 的時間，竟然比新現實 t-u-n-e-s looneytunes.com 早了約一年。

假如 Looney Tunes 一直以來也是這種串法，  
為何華納公司要在 1997 年，先登記舊現實 t-o-o-n-s looneytoons.com，  
相隔約一年多後，再登記正確串法的 t-u-n-e-s looneytunes.com 呢？這是非常不合理。

另外，按《維基百科》記載，Looney Tunes 的改動，亦出現了時間自我修復，  
按現今現實，華納兄弟公司於 1930 年代，是因為想宣傳其音樂而創作動畫，  
所以，以旋律 Tunes 來成為動畫名字，是非常合理。

但對比另一間最大權威的卡通公司迪士尼，試問，有哪齣華納卡通的音樂會被人傳頌呢？  
可能，你根本無法記起任何一首主題曲和歌詞。  
相比之下，任何人都能夠隨意唱出幾首迪士尼卡通的主題曲和音樂。

明顯，華納兄弟公司《樂一通》的英文名字，出現了「曼德拉效應」。

### **第一章：「曼德拉效應」—— 答問篇**

問題一：按著剛才日華牧師所解答的問題，屬靈的定律其實就像科學定律般，好讓我們發現原來這個世界是用神的智慧來創造。但是，神卻沒有向我們說出這些原理，只是當人類努力切深研究和尋找時，便能明白自然界的定律，並且運用一些智慧的方法來掌握它，便可成功。我們知道屬靈的定律亦然，神在當中所放下的智慧和原則，若我們能掌握得到，便能成功。換句話說，如果有一些人並不是用智慧的方法或尋找原則的方法掌握它時，其實是否便是旁門左道呢？

答：是的，因為神的律是用智慧來隱藏。  
所以《聖經》說：「將奧祕隱藏是神的榮耀，將事察清是王的榮耀。」

### **影片：神設定察清真相的世界，來尋找如王者的新婦**

**箴言 25 章 2 節：**

**「將事隱祕乃神的榮耀；將事察清乃君王的榮耀。」**

《箴言·25 章 2 節》提到，原來神是刻意地，在自己創造的世界中隱藏秘密，成為謎題，世上亦只有擁有智慧的君王，才可以打開神隱藏的奧秘。  
但是，為何神要創造一個各方面都充滿謎題的世界呢？  
因為神的目的，就是令世界成為人類的試場。  
正如任何一間學校，都會設立考試制度，  
目的是挑戰每一位考生，有否努力學習課程的內容，  
並且藉著考試，將不同等級和程度的學生細緻地分別出來。  
越是困難的考試，越能夠細緻分辨學生的程度，  
例如：一場簡單的考試，可能一半學生都能夠考取 100 分，  
在考取 100 分的學生之間，學校就無法分辨他們的差別。



但是，假如考試有很多題目，並且每條試題都不同難度，有一半是比較容易，只需學生稍為留心聽書和交足功課就可以全部答對合格，但另一半的試題難度，卻是每條都以幾何級數增加，這些越來越難的試題，目的就是在較優質的學生之間再細分等級。

當我們明白神創造世界的目的，是為人類製造一個考試場地，將全世界的人清楚界定不同等級，不合格的人就是非基督徒，合格的就是賓客，合格之中考取最好成績的就是新婦，次一等的優異生就可以成為童女。

現在，我們就會明白，為何神創造世界時，人類的智慧和知識都是由零開始，在整個人類歷史中，特別是挪亞大洪水後，人類的文明、文化和科學，都是重新開始，對化學、物理、數學、天文、地理、建築、音樂、交通、通訊、經濟等知識，都是一無所知。

但人類歷史的進程中，每一代人都會出現一些出類拔萃的精英，在以上各個領域中發掘出神創世時已經隱藏，各種自然定律的奧秘，甚至發展出新技術和科技，令人類可以駕馭這些定律，將人類歷史推進一個又一個新里程。

例如：當人類發明了電力，人類社會各方面都會因為電力的支援，變成我們今天所見，以電力為發展基礎的現代化社會。

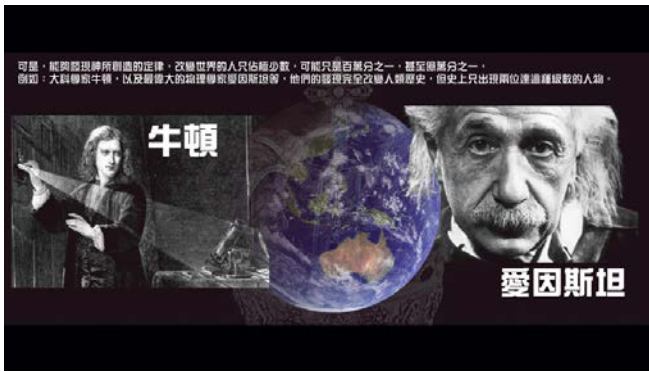
又例如：當人類發明了各種交通工具，如火車、汽車、船和飛機，人類之間的距離就大大縮減，將運輸能力幾何級數上升。

又例如：當人類發明了貨幣，人類的經濟活動就大幅增加，因為金錢的流通，大幅提升人類整體的財富。

又例如：當人類發現更多科學和物理定律，更加認識如何駕馭大自然的力量時，就反過來成為人類可以利用的力量，令人類不斷成長。

可是，能夠發現神所創造的定律，改變世界的人只佔極少數，可能只是百萬分之一，甚至億萬分之一。

例如：大科學家牛頓，以及最偉大的物理學家愛因斯坦等，他們的發現完全改變人類歷史，但史上只出現了兩位達這種級數的人物。



又例如：電腦界微軟創辦人 Bill Gates 和蘋果公司創辦人 Steve Jobs，綜觀整個人類歷史的電腦界，都沒有人可以比擬他們對世界的影響，他們絕對是鳳毛麟角的天之驕子。



但是，為何世上只有少數人，可以藉著發掘神所隱藏的定律和智慧，從而改變世界呢？

因為神創造世界時，是刻意把它設計成試場，不單有一群合格的賓客，更要藉著超高難度的試題，挑選億萬人中只有一小撮的精英，使她成為新婦，而能夠配合新婦一同完成這些試題的，就可以成為童女。



然而，神在世上設定的最高定律，並非物質界定律，也不是經濟定律或政治定律，

而是屬靈定律，因為屬靈定律是完全駕馭自然界定律。

假如有人能夠藉屬靈定律駕馭自然定律，  
他們就是神所尋找，億萬人中只有一位，能夠察清神隱藏謎題和奧秘的王者。

這群屬靈王者，不單能夠在教會中行使神所賜予的一切神蹟和恩賜，  
更可以運用神的智慧和神的方法，以神的形象得著世人所羨慕的各種祝福，  
例如：富足、成功、能力和權柄，向世人揭示神的榮耀。

神創造世界的目的，是要在億萬人中尋找一位新婦，與自己一同掌管萬有，  
所以，神創造的世界，只有最優秀的屬靈人才可以發掘出神隱藏的律。  
無法發掘神的律的人，他們的無知就成為神對他們的審判，  
正如考試的結果，既是對不合格的劣等生的審判，同時也是對優異生的最大獎勵。

並且，神所設計的律，不單屬靈的律，  
甚至世界自然定律，都是極之精細，卻隨伴極大能力，  
只有切心研究和努力花一生去尋找學習的人才可以駕馭。  
希望成功、得到美滿結局，當中並沒有任何捷徑或旁門左道，  
只有在各方面都最純全，以及最合乎《聖經》原則的人，  
才可以長久享受神的祝福，因為這就是擴大祝福的餅的原則。  
只有用神的方法，全面擴大人生祝福的餅，才是成功的唯一方法。



所以，我們可以作出以下總結：

一、神設計的世界，就是埋下眾多奧妙和謎題的地方，  
令人必須花心思努力搜尋，才可以找出當中的奧秘、得著成功，當中並沒有所謂的捷徑方法。

二、神用隱藏奧秘的方式的原因，因為就如考試般，要將學生細緻分出不同等級，再獎勵各人，  
明顯，成為新婦的人，億萬人中只有一位，童女也是百萬人中才有一個，  
而真正可以上天堂的，一百人中也只有一個。

所以，我們絕不可以像其他無知的所謂基督徒或世人般，誤以為神既然是施恩典的神，就代表神的恩典和祝福是低賤和廉價，任何最詭詐、最愚昧、最懶惰的敗類都可以輕易上天堂，甚至得獎賞。

神在跟隨祂的人中，只會揀選最優質的精英級信徒，成為自己永恆的太太。所以，為何神將《賢婦篇》放在代表智慧的《箴言》結尾，因為這是最終極、最頂峰、最有智慧的意思，就是 923 信仰巔峰的意思。

原來這世界被創造時已是被隱藏，為的是要訓練一班能夠察清真相的人，在過程中，你將隱藏的事察清的話，智慧亦隨之增長，這就是新婦。亦正因如此，《賢婦篇》被編排在《箴言》最後一章，表示最終極的目的，是要塑造新婦。

過去歷史中，人們頂多都只是察清出《聖經》的原則，卻未能察清整個人類歷史或當世代的政治、經濟及城市規劃，但我們如今會察清一切的事，包括：宇宙定律、星際、共同信息等……在這察清過程中會塑造新婦於最後成長，最終成為王者。

### **影片：錫安教會察清世界的真相**

今篇主日信息，日華牧師進一步指出，原來神創造整個世界，是刻意將奧秘隱藏起來成為謎題，令擁有神級智慧的君王，才可以察清神隱藏起來的奧秘。

### **箴言 25:2**

「將事隱秘乃神的榮耀；將事察清乃君王的榮耀。」

事實上，身處 2018 年，當我們回顧整個世界，只有錫安教會是神透過所有共同信息指向的真命天子，是時間中的絕對存在。同時，世上亦只有錫安教會累積了全人類歷史知識及智慧的總和，製造了「2012 榮耀盼望」信息，成為世人的答案，每星期一天也不偏差地跟貼神的帶領，揭示神的謎題，察清世界的真相。

整個過程，不論 Bitcoin 的發展、經濟變動、Planet X 再來、地球天氣改變、反常天氣、人性兩極化，甚至，現時全世界大量出現的「曼德拉效應」，歷史被改寫，新現實與世人的舊記憶不符等，全都按著「2012 信息」預告的方向，絲毫不差地逐一應驗。

甚至，世界尚未出現「曼德拉效應」前，錫安教會經已藉著「天馬座行動」信息前瞻性預告，全人類歷史都是由神和新婦共同鋪設及製造，所有共同信息都是明證，包括：城市規劃、建築物、歷史大事、人物、事件及日期，所有事物都絕非偶然存在，是神和新婦超然掌控，更可以透過時空穿梭，重新改動歷史。

所以，最重要的是，整個過程中錫安教會都有神的認可，以及擁有與神同等的智慧，能夠察清奧秘，與神溝通。神尚未在世界行動前，往往都會先向新婦錫安教會作出預告，經由「2012 信息」向全世界頒布，接著世界和歷史就環繞錫安教會和「2012 信息」轉動，每星期的世界大事都會與時並進，明證錫安教會的行動和「2012 信息」的真確性。故此，神與我們錫安教會是互相溝通，向我們預告神下一步將會怎樣掌控世界，令歷史隨著「2012 信息」轉動。

沒錯！一切顯然都來自神與錫安教會的直接對話，神親自告訴我們關於我們的事，以及我們應該採取甚麼行動，全都是一日不偏差，緊貼神的帶領。

對全世界而言，當神刻意隱藏祂的工作和秘密，神的行動和奧秘總是像謎題般，根本沒有人能夠揭示。始終，神以「能夠成功隱藏秘密」成為自己的榮耀，因此，我們可以肯定，世上絕對不會有任何人能夠輕易發掘出來。直至有神認可的人物，就是能夠按著真理和神設定的遊戲規則，擁有與神同等的性情、內涵及智慧的人，神就將神級智慧賜給他們，令他們藉著智慧揭示神的秘密，將事察清，顯出他們是神認可的真命天子和新婦，透過解謎擁有神認可的君王榮耀。

而他們的數量是極之稀少，所以，神在《箴言·25 章 2 節》預告，這些擁有神級智慧的人就如君王般，是鳳毛麟角、極之罕有。這一類能夠「將事察清」的人，神不是形容為普羅大眾、世上的聰明人或有一般見識的人，神刻意選擇了「將事察清乃君王的榮耀」，以世上百萬中無一的君王，形容這類人的罕有程度，神只將資格賦予他們，唯有他們才可以揭示神的奧秘。

無疑，超過 8 年的「2012 信息」，一直有著神認可及獨一性，正是神提供給末世的唯一答案。當神藉著「2012 信息」，如聖旨般向全世界頒布祂的審判和祝福時，任何人輕慢、不予重視，甚至恥笑或鄙視信息的人，在神眼中，他們都是褻慢神，神必然會施行審判。

相反，從另一個角度來看，為何錫安教會會被神珍而重之，認可為真命天子、時間中的絕對存在呢？答案非常簡單，因為錫安教會對於神所留下、一切能夠尋找到神的線索，以及神所留下的足跡，往往珍而重之，以此解開所有謎題，察清世界的真相！

過往任何曾經接觸錫安教會，或於網絡上觀看「2012 信息」的人，

即使未能與錫安教會一樣珍視神給予的智慧，以我們同等的態度尋找真理和真知識。縱使如此，也必須學會珍惜智慧，不要像其他無知的人，恥笑神賜予這個時代的 **Rhema** 聖言，招致神的咒詛和審判。

過往 33 年，錫安教會一直與世人不同，正因為我們會珍惜、珍重、警醒尋找神的智慧，漸漸學會解謎，就是神刻意鋪設在歷史、《聖經》及宇宙裡，所有制衡宇宙、大自然及歷史發展的定律和法則。包括：30 年前，日華牧師透過「天國比喻」信息，詳盡分享眾多天國定律、撒種的律、信心的律和神話語法則的定律等，帶領我們以珍而重之的態度，對待每一個屬靈定律和大自然法則。

正如過往神託付我們認識各樣屬靈真理的信息、健康信息、氧分療法信息、亞伯拉罕經濟系統富足的教導、認識及購買 **Bitcoin** 的智慧和末世各種生存智慧等。當我們珍惜及尋找神設下的定律，成為人生歷程裡嚴格遵守的遊戲規則，切實執行、採排和應用，循序漸進累積成為我們的知識及智慧，最終，我們才能夠與神對話，配得解開神刻意隱藏的謎題，這正是神如此珍重我們錫安教會的原因。

若然世人不懂得珍重「2012 信息」，珍惜、學會及理解這些智慧，最終必定會因神設下的定律和遊戲規則而受到懲罰。正如四年多前，人們沒有按「2012 信息」學習及購買 **Bitcoin** 的話，就會錯過這次歷史最大的經濟轉移，必定抱憾終生。

同樣，任何人錯過神賜予的「2012 信息」，沒有藉此得到神的智慧，辨別及察清世界真相，因而與永生擦身而過，枉過一生的人，他們的損失比沒有購買 **Bitcoin** 大千千萬萬倍。所以，神賜予的「2012 信息」，是幫助我們察清神隱藏的奧秘，在短暫的一生裡，以一命換一命的方式，遵行神的定律，一日也不偏差地緊貼神的時代帶領，以最有效的方式換取永生的獎勵。

問題二：過往「栽在溪水旁」及教會恩賜運用的分享中，你提到傾聽神聲音時，常常都會在神裡面預先接收和傾聽到一個人的未來，甚至你知道他們會有不同的選擇，從而走向相異的人生結局，這不同條件下製造出來的結局，會否就是他們將來不同的平行場景？另外，事實上我們很多時也會見到，例如當牧師見到一些人未來的時候，你甚至可以知道他們最終會進入哪一個指定的結局。這是否亦意味著，這些人的未來其實在這時間流裡面已經是定了？所以，牧師才可以見到他們最終那個結局呢？

答：關於結局，這就是為何我教大家學習策略遊戲，因為策略遊戲本身就一定要你在作出每一個決定前，便要知道每一個決定會帶來的結局，才可作出決定，這就是所有策略遊戲基本上的原理。



**影片：新婦熟習神設定的遊戲規則**

日華牧師分享熟習及遵守人生遊戲規則的重要性。我們生存在世，必須熟習神創造的世界遊戲規則，尤其是真命天子的新婦教會，絕對要比世上任何一個群體更熟習世上的法則及原理。

舉一個例子：一個從未玩過電腦遊戲「世紀帝國 AOE」的人，當然不會知道遊戲裡面的任何演變，始終遊戲總是千變萬化，不論兵種、人物、劇情及版圖都是完全陌生，一切看似偶然存在，無法理解。

但同一個遊戲，對於經已熟悉的人而言，只要一看這個遊戲，就會知道每個遊戲角色的終極限制和功用。農民有農民指定功用、遊俠騎兵有他們的專長，步兵、攻城器械、城堡、學院建築及各樣資源等，每件事物都有它們指定的功用，依循電腦遊戲的指定規則，發展它們的專有特性。



按遊戲規則，一個農民一生都只會是農民，

除了耕田，就是進行打獵、採礦、建築等輕省、單調的工作，不會有其他更複雜的工作和變化，因為他的角色，是由製造這些遊戲規則的工程師限定了因此，對於一位熟悉 AOE 的玩家而言，又怎會不知道農民的將來呢？

遊戲裡，農民是最先被殺掉的目標，若不想滅國，就要四處逃亡，所有農民都不會騎馬，就算逃亡也只能靠雙腳，在大戰中只能夠成為犧牲品，毫無反擊之力，這些都是遊戲規則的設定，是遊戲給予農民的限制。

同樣，神創造的世界，祂刻意放下不同規則及定律，作為與神同級數智慧的新婦，必須發掘神創造的定理和法則，誠如按著撒種的定律，人種的是甚麼，收的也是甚麼。因此，《聖經》就是人生的說明書，詳盡說明神刻意制定的遊戲規則。

同樣，神創造的世界，祂刻意放下不同規則及定律，作為與神同級數智慧的新婦，必須發掘神創造的定理和法則，誠如按著撒種的定律，人種的是甚麼，收的也是甚麼。



**加拉太書 6:7**

不要自欺，神是輕慢不得的。人種的是甚麼，收的也是甚麼。

當日華牧師不斷研讀《聖經》，就會不斷發現《聖經》中隱藏的眾多法則和定律，如：撒種的律、獻燔祭的律、讚美的律、芥菜種子信心的律、祝福的餅的原理以及亞伯拉罕經濟富足系統的原理等。當日華牧師依循這些原則和定律帶領錫安教會，按著人生的遊戲規則，這些原則和定律自自然然會為我們效力，令錫安教會不斷成功，蒙神祝福。

相對地，當日華牧師看見一些人作出嚴重的錯誤決定，拒絕神時代信息，敵擋神時代的受膏者等，日華牧師自然知道，他們會如 AOE 遊戲裡的農民一樣，選擇了成為戰敗國逃亡及被咒詛的農民，注定成為失敗者告終。

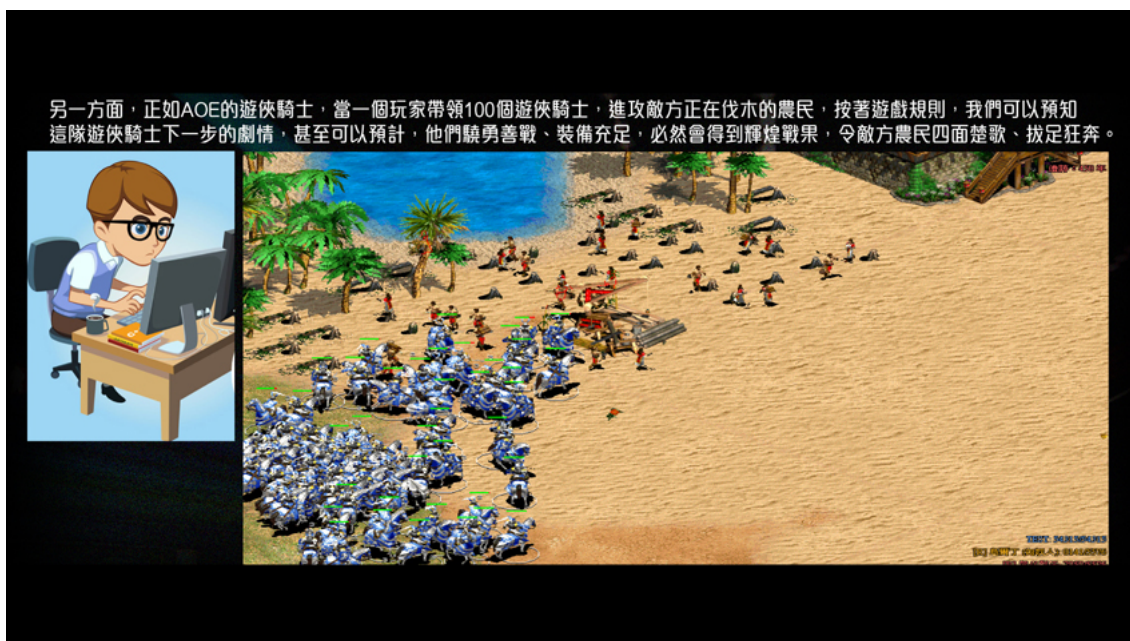


因為日華牧師熟習神創造人生的遊戲規則，又怎會不知道這些無知者的結局。

雖然對於普世人而言，就如一個從未接觸過的 AOE 遊戲，所有事物都是偶然，結局也是不可預知。

但對於日華牧師而言，已經熟習《聖經》及懂得傾聽神的聲音，透過人生的定律，早已知道這些無知者錯誤的決定，會導致他們枉費一生的結局。

另一方面，正如 AOE 的遊俠騎士，當一個玩家帶領一百個遊俠騎士，進攻敵方正在伐木的農民，按著遊戲規則，我們可以預知這隊遊俠騎士下一步的劇情，甚至可以預計，他們驍勇善戰、裝備充足，必然會得到輝煌戰果，令敵方農民四面楚歌、拔足狂奔。



沒錯！一切都可以從遊戲規則作出精準估計，運籌帷幄。因此，作為一位基督徒，假如我們能夠熟習遊戲規則和角色極限，就會知道將來的時局發展，明白萬物的定理和應有的限制。

所以，自從日華牧師理解了撒種的定律後，就傳遞及教授弟兄姊妹，同樣明白撒種的定律，在各種屬靈祝福及恩賜運作上，無私地付出、撒出種子，得回 30 倍、60 倍、100 倍的倍增，令弟兄姊妹輕易踏上恩賜運作的屬靈巔峰境界。

甚至因為弟兄姊妹明白及熟習人生的遊戲規則，恩賜運作時，不單可以知道陌生人的過去和現在景況，更可以按著人生的遊戲規則，預知這生命中作出重大選擇和決定後，會導致將來有什麼遭遇和結局。

甚或改善生命上一些陋習和缺點，從而改變將來，朝著另一個更成功和美滿的走向。

始終，我們越熟習神所設定的人生規則，就越能夠擁有神一樣的智慧，預知被恩賜運作的對象不肯改變的話，就會依循這些規則出現指定結局。事實上，因著撒種定律，我們更加明白人生的遊戲規則。

所以，日華牧師帶領錫安教會時，我們可以輕易知道很多智慧及人生規則。始終，眾人的結局都必須依循神設定的法則，萬變不離其宗，全世界的遊戲規則，都是由神所創造，人越了解這些遊戲規則，就越能夠預知各人的結局。因為，當我們看見各人選定他們的取向和遊戲規則，換句話說，他們的一生也必然按著這些定律發展下去。

正如日華牧師過往 33 年的事奉，看見不同人膽敢褻瀆聖靈，如《聖經》所記，當一個人已褻瀆聖靈，都是必死！

馬太福音 12 章 31-32 節：

「所以我告訴你們：『人一切的罪和褻瀆的話都可得赦免，惟獨褻瀆聖靈，總不得赦免。凡說話干犯人子的，還可得赦免；惟獨說話干犯聖靈的，今世來世總不得赦免。』」

馬可福音 3 章 29 節：

「凡褻瀆聖靈的，卻永不得赦免，乃要擔當永遠的罪。」

路加福音 12 章 10 節：

「凡說話干犯人子的，還可得赦免；惟獨褻瀆聖靈的，總不得赦免。」

人若褻瀆聖靈，今世來世都不得赦免，比死亡還要可怕。

所以，日華牧師在主日信息中，曾多次警告：

錫安教會不准許任何曾干犯褻瀆聖靈的人再次回來，

因為這是一個終極遊戲規則，是絕對不可以干犯，

這人生的遊戲規則，是神永久定下，絕不更改。

詳情可以重溫精華短片（VO）「玫瑰園計劃與對待前會友的處理方法」。

在此，我們已經明白：

一、因為日華牧師熟習人生遊戲的規則，自然也知道各人作出重大選擇後，會導致將來出現什麼走向，按著人生的法則，延伸出日華牧師可以預計的劇情。

二、一個人在最大的轉捩點，作出一些決定性選擇時，就會按著人生的規則，奠定了他們的結局，尤其是干犯了褻瀆聖靈的罪的人，

神就會向日華牧師說明這些人可悲的最終結局，根本是無法更改或變動。

因此，日華牧師過往 33 年事奉的日子，常常看見一些人作出重要決定後，神就會向牧師指明這人的事，依著不同人生規則，注定了他的餘生，自然，日華牧師亦能夠輕易知道他們的結局。

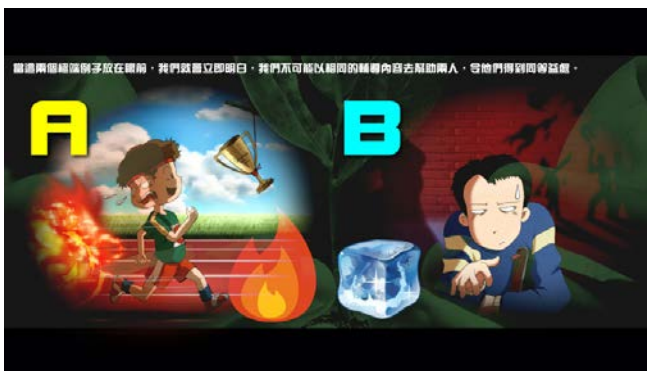
好像我們小時候下棋，最初下棋是隨意的，行的每一步是視乎對手怎樣變再決定，之後才知道原來可以多想一步，最聰明的人更會多想數步或者十步，這已經是很瘋狂的。當然，到現在，沒有人可以想到最後那一步，除非真的與很弱的對手對弈。

所以，之前，神不斷讓我去研究策略，當我研究策略越精通，神就可以將那模擬結局給予我去理解、知道。因為，這是用於輔導別人，即是知道怎樣去幫那個人，以及今次輔導的對象，要輔導至甚麼程度才算可以幫他度過這一關。

### 影片：以策略去輔導人

主日信息中，日華牧師提及，當我們作為領袖輔導別人，一定要認知「因材施教」的重要性。如果我們是為了初信著想，希望成為他們的幫助者，鼓勵他們成長，那麼，就更需要盡我們領袖的本份，像一位專業裁縫般，細心了解每一位初信的屬靈景況及屬靈程度，從而因材施教，讓他們可以根據自身程度，循序漸進慢慢成長。而非作機械性或倒模式的輔導，對每位初信都說同一番說話。

舉例：有兩位初信主的基督徒，其中一位，因過去經歷大量人生困苦，經歷人的盡頭就是神的開始，帶著一份破釜沉舟的心志回來；但另一位，卻是被人半拉帶拖，半哀求地勸返教會，只是帶著旁觀心態認識教會。



當這兩個極端例子放在眼前，我們就會立即明白，

我們不可能以相同的輔導內容去幫助兩人，令他們得到同等益處。  
 作為領袖，最低限度要學會知道信徒分 A、B 兩種背景，  
 策略上亦分兩種輔導方法去幫助他們，當然，現實上會有更多不同程度的信徒。

對於第一種，破釜沉舟式的基督徒，你可以給予一個較高的標準，  
 因為既然他們是帶著破釜沉舟的態度而來，相對就更加容易接受你給予的高標準，  
 甚至希望盡快學習和執行，成為一個聽真理及行真理的基督徒。  
 但是，假如把同樣要求給予第二種基督徒，他們就可能從此在教會消失，  
 因為被高標準嚇怕，永遠不再返教會。

因此，作為領袖，我們就需要因材施教，懂得怎樣以策略分析初信，  
 亦要以策略組織我們給予他們的提議和勸勉。  
 因為以策略的眼睛，你可以分辨他們的程度，  
 以及他們對於你所提供的輔導的接受程度，即是他們能夠行真理的程度。

假如他的接受程度低，你卻給予高標準，  
 他不單不會執行，甚至會產生厭惡，出現弄巧反拙的現象。  
 所以，對他而言，你只能夠給予一個低標準，  
 至少讓他開始嘗試行真理，視他們為信仰嬰孩般，循循善誘。  
 對於接受程度高的一群，假如你給予高標準，他不單會接受，  
 並且他行真理的時候，你更會看見神的應許和祝福臨到他身上，  
 於屬靈上，他更是如魚得水，甚至是扶搖直上。

所以，憑著策略的眼睛，你可以知道及預期，你給予的屬靈教導會有甚麼果效，  
 接受程度高的一群，他們的信仰會突飛猛進，一日千里。  
 但接受程度低的一群，他們信仰的成長速度，會比前者慢一年、十年，甚至五十年，  
 但無論如何，最低限度也是一種進步和成長，  
 假如沒有策略幫忙，情況可能會更差，成長速度會更慢。

總結而言，我們對初信，甚至跟從者的輔導，不應該是一式一樣，而是應該因材施教。



甚至，日華牧師分析，當他對一眾位策略家的時候，也會以相同態度，

根據不同策略家的靈程給予不同教導、標準、要求，令距離較大的人，不會追不上及無法承擔。因此，對一訓練，更像一套度身訂做的課程，按每位門徒的成長去訓練他們。

因此，那模擬結局並不是真的是平行場景的結局，基本上，那是神與我們策略上的溝通方式，讓我們知道一些智慧，有智慧便可以做得到。而另一件事情，則可以說是平行場景，只是在這平行場景裡，你用智慧去理解這人的選擇，因智慧本身就具有預言性（Prophetic）。



舉例：為何許多人也很喜歡數字？因數字主要能助我們作出預測，對嗎？現時所興建的建築物，全都是用數值來計算的，否則怎樣建設呢？若你不計算花費，建築物是不可能建成的。所以，數值或智慧本身已能帶來一些估計或預測。



但智慧除牽涉數值外，還牽涉到一些屬靈定律。因你要判斷一個人是行善或行惡，或是要理解撒種定律，這些皆沒有屬世的數字可以解釋得到。如百倍祝福的 30 倍、60 倍、100 倍，世界解釋不了，唯有靠智慧才能解明。

以撒種比喻為例，當我去到一所教會，如馬來西亞等地的教會恩賜運作時，為何我能夠說出眾多事情？因為神告訴我，這位被恩賜運作者曾撒出了怎樣的種子。但對那位被恩賜運作者來說，他會十分驚訝我為何知道這麼多，

包括其過去和將來的事情，而幾年後，事情亦真的如恩賜運作所說般發生。

因我知道他撒了一顆怎樣的種子、知道他的為人、也知道他這幾年也會一直維持下去，所以我就一口氣說出來。於是幾年後，恩賜運作的內容便完全應驗！這就是智慧了。因將來已經固定，即使那人可以作出很多改變，但萬變不離其宗。萬變不離其宗，他不能離開撒種的律，就算是撒好種、芝麻小事的好種子，但大量撒壞種，就一定失敗了。

這就是智慧的平行場景，在邏輯上，用智慧可以知道神的定律在他身上運轉時，「撒種的律」是不變的，你便可以預視他的將來。這是另一種更高級、仍未公開教導的恩賜運作方式，就是運用撒種的律。

其實，在我幫人進行按手禮恩賜運作時，最能使我突破的，是因為我理解了「撒種的律」。因為我輔導的人數多，越輔導得多，我越知道這人如此行和撒種，越能預視他幾年後的模樣。這個十幾年、那個二十幾年，現在去到三十幾年的例子也存在。因為我記憶好，所以完全記得他當年撒了甚麼種，三十年後，他沒有改變到，已成定局了。

試想想，這幫助我作恩賜運作，因為我有大量個案和例子，然後神告訴我，這人像 A 君所撒的種，幾年後便是這樣了。對我而言，這訊息十分之一秒也沒有，但要我再分享出來，十多分鐘也說不完。因為閃過的念頭，是用撒種的方式去解讀這個人將來的平行場景，他將會是怎樣？還要是解讀了他究竟撒哪一類型的種子？哪一類型的種子會有哪一類型的將來？是經濟、健康、婚姻、友誼、社交或是其他的？

### 影片：智慧塑造出豐盛的人生（遊戲規則）

日華牧師分析為何他可以知道某些人的結局。除了藉著策略的眼睛，看見他將會輔導的人的結局之外，另一種情況，就是藉著認知真理及神的法則。

當神讓日華牧師知道那人向哪方面撒種的話，從他撒種的方向，日華牧師就能夠預知他的結局，輕易說出關於他的預言。雖然，這些預言的內容，表面上並非這人目前的性格特徵和生命。但幾十年後，發生在這人身上的一切，卻印證日華師的預言非常準確，令人感到非常神奇。

但原理正如一塊田地，未種任何植物時，只是一塊空地，甚至撒種時，仍然看不見這塊田地的將來會是怎樣。

然而，只要知道這位農夫種下甚麼種子，我們就能夠知道，一年、五年，甚至二十年後，這塊田地將會是甚麼面貌。



對於外行人而言，農夫就如有預言能力，可以預言這田地將來的景況，令外人覺得非常神奇。但是，對農夫而言，卻是非常顯淺的道理，原因，任何人也不能夠扭曲神的真理和法則，因此，藉著計算，其實已經可以知道將來的結局。

雖然屬靈的定律並不像世界的科學般，寫在教科書裡，讓所有人也可以從學校學習。相反，屬靈的定律，是寫在《聖經》裡，唯有願意尋找的人，才尋得見，雖然表面上並沒有任何跡象，但藉著時間，卻可以驗證當中的真實性。

因為屬靈定律，是超越一切定律，不會因為人在學業、家庭、事業、婚姻的不同背景，影響當中的結局。可是，世上只有極少數人相信屬靈定律是高於世界定律，大部分人都偏行己路，以為人定勝天，直至枉費一生後，才會相信神的話語是安定在天，駕馭其他所有定律，但是，當他真正明白，往往一切都已經太遲。他已經沒有另一個人生，可以讓他作出改變未來的決定。

然而，《聖經》的出現，已經讓我們知道，我們不是枉費一生後，才去相信一些有永恆價值的事情。相反，正如《傳道書》讓我們知道，我們可以在年少時，已經明白及理解神的法則，選擇一條最精彩的道路，在自己人生的田地上面，撒最好的種子，種出最佳美的田地。

當我們願意遵行神的法則去栽種，時間就是我們最好的伙伴，讓我們有著精彩和成功的信仰人生。可是，日華牧師分析，那些偏行己路，希望自行選擇的人，他們自以為聰明，自以為自由，當他們遇見人生的問題，滿以為不選擇神的定律、原則，自己的道路彷彿比我們更加平坦。

但他們卻不知道，他們的人生已經落入見步行步的光景，最終只有進入掙扎求存的結局。

相反，錫安教會早已選擇神的話、選擇真理，衝擊來到之前，我們早已作出選擇，縱使是艱難的選擇，但這決定卻會引發我們得到不同幫助、遇見不同人物、獲得不同際遇，這些看似隨機發生的際遇和幫助，卻是因為屬靈定律，駕馭了世界定律。

所以，33年前，日華牧師開始這間教會的時候，任憑當時的日華牧師如何想像，也無法想像我們33年後會進到現時的光景。甚至，3年前，我們亦無法想像自己會進到現時得著第四個動勢的光景。但時間就證明，屬靈定律的真實性，帶來30倍、60倍、100倍的功效，但我們驗證其真實性的時候，已經是33年後。可是，人生又可以有多少個33年的實驗呢？



這就是屬靈定律常有的現象，表面上，屬靈現象不會作出快速回應，需要我們憑信心踏出第一步，並且一直走下去，前面看似是絕路，但創造天地萬物的神，會為我們預備各式各樣的場景，成就神的法則和定理。

因此，當日華牧師將這個概念，用於恩賜運作，即使他不認識被恩賜運作者，甚至不知道他會在人生中作甚麼選擇，有甚麼際遇。但神讓日華牧師知道被恩賜運作者喜歡撒甚麼種的話，就可以計算他十年、二十年，甚至三十年後的結局，這並非日華牧師以預言限制他的人生，而是按著神的法則，他自己的撒種，無論好與壞，都會有相應收成而已。

因此，這是另一種對《聖經》、撒種和輔導的一種熟練的運用方法。這就是另一種預知 (prediction)，它不是模擬結局。模擬結局是很簡短、很有策略性地約略知道，但兩者可以合併 (combine) 變成一個預言。這就是關於神的律，當你越理解，有些不一定是「鐵一樣的定律」。基於這個定律是存在的，譬如這個人是撒種，但他永遠都缺乏某一種信心，



所以他的撒種永遠都一定是 30 倍，因為我對撒種的律的理解太熟悉了。



所以，當你對每一個定律都熟悉，而且理解何謂「做足」每一個定律，這對「恩賜運作」是很重要的。有些人不知道如何定義為「做足」和「沒有做足」，因此，他們就不能夠像我一樣，在「恩賜運作」方面這麼準確。

因 30 倍和 100 倍相差很遠，但我會知道，因為「恩賜運作」是我教你們的，每一個細節我都會非常講究，是我經歷過的。我經歷過什麼是 30 倍、60 倍、100 倍。所以，當我為人「恩賜運作」，就知道那人只能夠做到多少，有一件事情，以他性格是永遠不會做的，那麼，我就能夠預知他的將來，究竟他能做到 25 倍，還是 100 倍。當中的幾何級數，有時候相差很遠，就是用這種方式去為人「恩賜運作」。

謹記！留意他在哪一個方向撒種？

是順著情慾撒種，還是順著聖靈撒種？這已經有天淵之別了。



當年，我就是用這個方法去輔導別人，或是藉此知道很多人的將來。

**影片：新婦面對撒種的律與遊戲規則成為王者**

馬可福音 4 章 2-8 節：

「耶穌就用比喻教訓他們許多道理。在教訓之間，對他們說：『你們聽啊！有一個撒種的出去撒種。

撒的時候，有落在路旁的，飛鳥來吃盡了；有落在土淺石頭地上的，土既不深，發苗最快，日頭出來一曬，因為沒有根，就枯乾了；有落在荊棘裏的，荊棘長起來，把它擠住了，就不結實；又有落在好土裏的，就發生長大，結實有三十倍的，有六十倍的，有一百倍的。」

主耶穌開始事奉時，率先教導了天國比喻中最重要的一個比喻，就是撒種的比喻，這是天國最大的屬靈定律之一，甚至主耶穌說：「人不明白這比喻嗎？這樣又怎能夠明白一切比喻呢？」

馬可福音 4 章 13-15 節：

「又對他們說：『你們不明白這比喻嗎？這樣怎能明白一切的比喻呢？撒種之人所撒的就是道。那撒在路旁的，就是人聽了道，撒但立刻來，把撒在他心裏的道奪了去。』」

故此，神所創設的世界和現實裡，撒種比喻是最核心和最能夠倍增屬靈祝福的定律，是神奠定在《聖經》、沒有人能夠違反或抗衡的人生規則。各人一生的收成，也必然按著撒種定律的方式耕耘，人種的是甚麼，收的也是甚麼。

加拉太書 6 章 7 節：

「不要自欺，神是輕慢不得的。人種的是甚麼，收的也是甚麼。」

所以，各人需要戰兢地聆聽、思考和執行，因為人們在信仰及公義的道路上，常常功虧一簣，失敗告終。即使富足和醫治來到，亦會所謂「輸在臨門一腳」，讓祝福和永生與他們擦身而過。因為他們不知道，神創設世界時，刻意擺放了定律和人生規則，每當經歷人生重大考驗，或將要得到祝福時，世人往往會干犯屬靈原則，選擇了不信、懷疑、消極、自私及埋怨等。

實在，對於絕大部分基督徒而言，縱然他們聽了真理，所謂接受了神話語的栽種，但如撒種比喻所形容，他們都是三種無法結實的泥土。

- 一、神話語的種子往往很快就會被飛鳥撒但偷去。
- 二、神話語的種子扎根不深，遇到一點兒逼迫或阻力就會放棄。
- 三、被今生的思慮擠住了，神話語的種子根本無法倍增。

總括而言，絕大部分基督徒應用及執行真理時，由於沒有從根底改變自己的劣根性，仍然習以為常地，以舊我惰性、陋習、失敗者、貧窮思想的本性，自自然然以屬血氣及情慾方式，選擇不信、懷疑、消極、自私及埋怨等，所謂「死性不改」。

雖然，這種習以為常、絲毫沒有改善的程度，基督徒都能夠輕易發現問題所在，但他們卻絕對不會自我省察。

即使他們聲稱自己聽了道及認識屬靈定律，  
但仍然只是一群只顧不斷聽真理，卻從不悔改、糾正自己本性惡習的人。  
因此，他們從未應用這些定律，藉著永不動搖的信心，堅持恆心遵守各樣屬靈定律，  
令屬靈定律為自己效力，產生功效，他們的一生，亦從來不會有任何屬靈福分。

所以，主耶穌透過撒種比喻警告世人，人不單要聽道，接收神話語的種子，  
更要用心保護自己的心田，藉著信心和忍耐，竭力栽種，  
令神話語的種子，在我們這一塊真心真意耕耘的好心田裡，  
結出 30 倍、60 倍、100 倍，令屬靈定律為我們帶來人生的豐收。

故此，世人必須竭力明白各樣真理和屬靈定律，  
徹頭徹尾改善自己的本性、思想和習慣，不要干犯任何屬靈原則。  
可惜的是，人總會重蹈覆轍，世上總有「死性不改」的基督徒，  
甚至在心田上撒出敗壞種子，干犯了聖靈，褻瀆神、逼迫神的受膏者等，  
不單浪費神賜予的祝福，令祝福擦身而過，更進一步招致神的棄絕和審判，得不著永生。

然而，到了《啟示錄》所載人類歷史結束的時代，  
新婦級數的教會就必須透徹熟習神制定的法則和定律，  
小心翼翼地按著人生的遊戲規則，執行及完成神託付的一生。



就是為了示範這些肉眼無法看見的屬靈定律，  
令不信的人能夠確切知道信仰典範，神話語及屬靈定律的真確性。

當新婦級教會被提後，這些不信的人就會知道自己錯失了什麼，  
他們聲稱自己認識屬靈定律，卻從未以正確信心和態度，  
改變自己的心田、遵行真理，令屬靈定律為他們產生果效。  
因此，新婦級教會必須熟習神制定的法則和定律，藉著神賜予的智慧，成全完備，  
在全人類歷史中，絲毫不差地被塑造成萬能的新婦。

神設定的人生，正是鋪設了眾多法則和定律，

一方面，令尋求神的人得到倍增祝福，得著眾多獎勵。  
 另一方面，人生遊戲規則，令生命增加難度和限制，  
 為要試驗出人生競賽的得獎者，透過發掘萬物定理、解謎和遵行規則，  
 分辨世上獲得優異成績的得獎者。

就以一款簡單的電腦遊戲為例：

1980 年代尾至 1990 年代初期，風靡全世界的電腦遊戲《俄羅斯方塊》(Tetris)，  
 是當今落下型益智遊戲的始祖，亦是前蘇聯首個在美國發佈的娛樂軟體。  
 全球的精湛玩家經已熟習這款遊戲的規則及操作模式，  
 下一塊方塊未出現及掉下前，仍然在輪候的時候，  
 他們已經心裡有數，所以操作速度快得驚人，  
 至一個階段，甚至連畫面也沒有，常人根本無法看見落下來的方塊！

全世界玩這款遊戲的人有很多，但絕大部分根本未能達標，  
 若然要在全世界尋找一位冠軍人物，  
 必然就是最能夠發掘這遊戲的規則，操作最純熟的人，  
 其他人在操作技巧的速度及變化上根本望塵莫及，仍有相當距離。  
 但冠軍只有一個，要找出這位王者，就要讓全世界玩家公平競賽，  
 透過遊戲規則和限制塑造出這位王者。

有了這個根基後，我們就可以進深明白，  
 神創設這個世界舞台、制定各樣法則和限制的目的。

沒錯！人生遊戲的競賽，目的就是透過世上各樣法則，  
 令那些能夠按著真理，尋求知識和智慧的人，能夠不斷改進自己的性格、內涵及智慧，  
 面對神刻意鋪設的生命定律，遵行這些遊戲規則，  
 誠實面對自己的軟弱，令自己變得更似神，更加擁有神的作風。

除此之外，透過不斷學習、增益智慧，逐步成為神級智慧的王者，  
 解開神隱藏在世上的謎題，令自己妝飾整齊成為萬能的新婦。

可是，為何日華牧師能夠知道新婦是如何被塑造呢？  
 因為，日華牧師研究「2012 榮耀盼望」及「天馬座行動」信息時，  
 看出神用這種規則和定律的目的，並非為了攔阻人類，  
 相反，神是透過制定遊戲規則，尋找這遊戲的王者，  
 就是永恆的新婦，察清 Alef Tav 新婦的身份 ID，  
 及天上眾星和黃道十二宮的謎題，知道新婦出現的時間。

誠如俄羅斯方塊的競賽，不同玩家的表現經已有相當距離，

一段時間後，我們從遊戲智慧及操作的熟習程度中，經已能夠輕易知道誰是王者，反應最快、落位最準、能絲毫不差完成關卡的人，自然就會成為最終王者。從遊戲設計、考驗的形式及難度，我們自然可以知道遊戲最終想塑造出怎樣的王者。

正如世上電腦遊戲種類繁多，考驗形式大不相同，有即時戰略、團隊合作的 RPG 角色扮演遊戲、塔防、射擊、籃球、足球、棋藝、格鬥及賽車等。從遊戲設計，我們已經知道選拔冠軍人物的要求將會是怎樣。換句話說，神設計整個世界，為要塑造萬能全備、唯一的新婦，從神超然掌控整個世界、歷史、社會及科技的發展，就讓我們知道新婦會具備什麼特質。

試想，由創造世界開始，神已經看著歷史結束 Tav 的新婦形態，在時間 Alef 的開始，製造整個歷史鑄模，刻意在 164 億年的創造裡鋪設眾星，擺放充滿謎題的古文物及建築，將整個歷史構成一個巨大謎題。從神創世的遊戲規則，定立撒種的定律和其他天國定律，顯然，整個人生遊戲的第一名，必然是一位能夠貫通全人類歷史，甚至承繼全人類歷史知識和智慧的總和，發現神鋪設的所有原理，解開謎題，為世人提供答案。

**箴言 25 章 2 節：**

「將事隱秘乃神的榮耀；將事察清乃君王的榮耀。」

所以，為何《聖經》記載，世界末後能夠解開謎題的新婦，是一位王者呢？因為神透過全人類歷史的考試，試驗出世上少撮實至名歸、極之稀有的人，是百萬中無一的王者。唯有達到與神同等智慧的王者，才有資格逐步揭示神刻意隱秘的謎題，在整個人類歷史的遊戲裡，擔演歷史謝幕的主角，為歷史解開所有謎題！

## **第二章：總結感言**

有人曾經問我：為何有些人可以看見未來？

就如《聖經》中的人物，又或「睡夢先知」，甚至部分人也有過這種經歷。除了以場景的概念理解，其實也能以遊戲方式讓大家理解，當你們理解這概念後，對大家的恩賜運作有幫助，甚至可以進步神速。



首先，我們嘗試以策略遊戲理解，就以策略遊戲中的農民為例。  
 在遊戲中，農民絕對不會知道自己的將來，  
 甚至不會知道之後的結果，因為，他在遊戲裡的時間流是被限定的。



並且，AOE 裡的時間是比現實的時間更快，  
 如在遊戲中過了 19 分鐘，但在現實中卻不足 19 分鐘，是短一些的。  
 因此，AOE 裡每一個角色都受時間流限制，其中的角色不能知道之前和之後發生的事情。  
 但是，為何其中一個角色能夠知道之後的事情和景象呢？  
 甚至，他明明在遊戲裡已經死亡，但都能夠知道最後大結局是怎樣，  
 還知道之後投石機怎樣的作戰。但是，他明明已死了，  
 時間還未到那一刻，為何他會看見呢？誰想知道？



理由其實很顯淺，因為，他存在於 2D 世界。  
 這個遊戲是在記憶體內，亦即是在 2D 世界。  
 就好像我們在 3D 世界，我們在這個現實中，  
 為何會知道遊戲當中的過去和未來？

因為就是在這個 2D 世界的遊戲裡，是存在一個沒有時間的世界。  
 意即在遊戲裡是有時間的世界，但是，所有編寫這個遊戲的人或是下載遊戲的人，  
 他們曾看過 File（檔案）便知道。  
 在這個遊戲中，除了有一部分是隨著時間而行，  
 在另一部分，有很多的地方，是 Data File（數據檔案）。



如你曾經打開過 Data File（數據檔案）便會知道，裡面是沒有時間的。  
 它不是遊戲本身，它是場景。它是千億個場景裡包含了「爆機畫面」  
 （完成遊戲時出現的賀詞）。就是在那裡了！  
 那個「爆機畫面」（完成遊戲時出現的賀詞）是沒有時間性，它是將來的，明白嗎？

換言之，這證明了這個 2D 世界是被創造出來，所以，它有 Data File（數據檔案）場景是一定會發生，是 Fixed（設定）。只要能進去那個 File（檔案），就算是 2D，你也會看見將來的事。



於是，我們現在是 3D 世界，為什麼有人能看見將來？理由很簡單。因為我們這個 3D 世界是被創造，將來，也是被 Fixed（設定）了。

影片：總結感言 1：2D 電腦遊戲世界的 Data 檔案（預設的場景）

今篇主日信息的感言部分，日華牧師以千億個場景的概念，解釋為何有人可以看見及預知未來呢？

當我們進深理解之前，日華牧師幫助我們以較低維度的 2D 電腦遊戲「世紀帝國」AOE，嘗試去理解場景與現實的關係。



當我們以較高維度的 3D 世界，望向 2D 的電腦遊戲 AOE，



原來，我們眼前遊戲 AOE 的所謂「現實」，只是一個已經編寫完成的程式（Programme），並且擁有遊戲本身的時間流及劇情發展。



沒錯！雖然電腦遊戲有自己的時間軸，擁有無數未曾開始的戰役，有不同民族、兵種、建築物、關卡及版圖，包括：  
 初學者必須練習無數次的關卡，如：聖女貞德（Joan of Arc）、沙拉丁（Saladin）、成吉思汗（Genghis Khan）、巴巴羅薩（Barbarossa）等。  
 多人連線對戰模式，大家更可以選擇不同地形，包括：常見的綠色阿拉伯地形、黑森林、高原地形、海島及淘金潮等。

對於遊戲世界的農民而言，遊戲尚未開始前，一切戰役和劇情都尚未發生，沒有農民知道將會發生甚麼事情。因為農民身處的所謂現實，時間軸是不斷向前進，循序漸進地經歷過去、現在與將來的三部曲，對於處身這個時間軸的農民而言，未來是不可預知的。

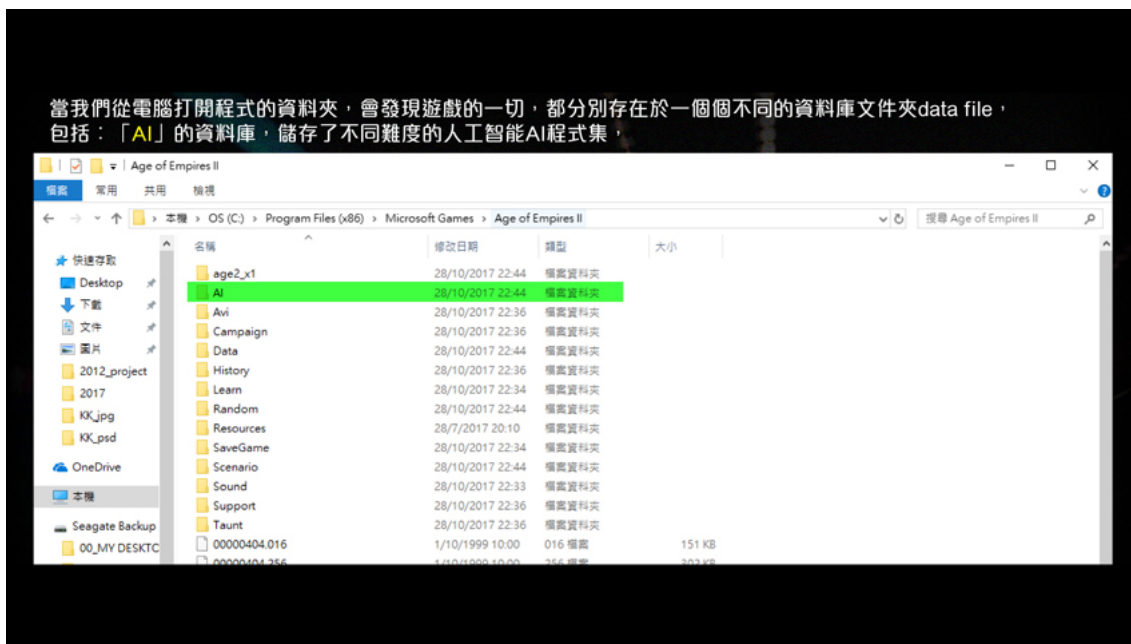


因此，按著遊戲世界的規則，農民不被允許知道電腦遊戲內有無數版圖、地形及劇情。他們只是隨著每局遊戲的開始，出現在版圖上，然後隨著遊戲的時間流，度過屬於農民的過去、現在與將來。

按照遊戲的既有設定，農民是活在一個較低維度的世界，不被容許跳躍遊戲的時間流，穿梭這些場景的過去、現在與將來。因為遊戲裡所謂的現實，都是被「時間」限制。

只是，對於處身更高維度，活在 3D 世界的人類而言，即使 AOE 有無數關卡、戰役、地形及千億個場景，但一切都存在於一個已經編寫完成的程式內。

當我們從電腦打開程式的資料夾，會發現遊戲的一切，都分別存在於一個個不同的資料庫文件夾 data file，包括：「AI」的資料庫，儲存了不同難度的人工智能 AI 程式集，「History」的資料庫，儲存了每個民族的資料，「SaveGame」的資料庫，儲存了每一次遊戲的記錄，即玩家每場戰役的記憶。「Scenario」的資料庫，儲存了不同地形，即是，剛才提及的綠色阿拉伯地形、黑森林、高原地形、海島及淘金潮等。還有「Sound」的資料庫，儲存了整個遊戲的聲效，由綿羊、野豬、天上飛鷹，以至其他音樂，都一一儲放在這裡。



沒錯！對 2D 遊戲世界的農民而言，一切劇情都尚未出現，是未發生及未存在。只是，對於處身更高維度的人類而言，千億個場景的碎片，遊戲世界的過去、現在與將來，

只是一堆 data，潛藏於程式內的不同檔案，是早已預設的場景。

甚至，所有遊戲關卡，如：聖女貞德、沙拉丁、成吉思汗等，所有劇情、兵種和支援，同樣早已編寫完成，絕非偶然發生，透過打開資料庫 data，我們就能夠看見所有遊戲場景、敵人的 AI 難度、資源供應和分佈等，一切都在遊戲世界製造者的掌控內。

同樣，對於處身比我們身處這現實更高維度的創造主而言，3D 世界的過去、現在與將來，甚至千億個場景，其實都早已完成及結束。只是如電腦程式般，以另一種形態，儲存在更高維度的世界裡，接著時間軸，當我們這個 3D 世界的時間和日期到達後，這些既有場景和劇情，就會相繼出現。



在我們現在活在這個是被時間流限制的場景，但就是在 3D 世界裡，是有另一個場景裡是完全沒有時間的世界。你進到沒有時間的世界，你就可以看到過去、現在及將來所發生的事情。



正如這篇信息中，我只是作了簡單的推理，你便會知道，這件事是關於這人將來還是過去的事情。如果你看見這個人較現時的歲數小的話，你就會知道關於他小時候的事件；如果你看見這個人已經拿著拐杖，接近八十歲了，便一定是關於將來的事情了。

於這個沒有時間流的世界，可是，藉著他的場景，你便會知道這到底是他的過去、現在還是將來。

如果在 2D 世界時，你已經知道他是被創造出來的話，故此，將來一定會發生，並且將來已經存在了，這樣他就可以作出預知。

這樣便可以解釋 3D 世界的將來是否已經存在了。

我常常提及過去、現在和將來都是同時存在，我指的是一個沒有時間的世界，如果不是一早存在的話，現實生活就不會產生，因為我們是被創造的。

在 AOE 的資料夾中，如果沒有爆機畫面的話，

到最後的時間會否出現爆機的畫面？當然是沒有。

所以過去、現在及將來一定是同時存在，因為現實本是被創造，

所以，我們會看見現實以一幕一幕的情節出現，

但在歷史中，有很多人可以證明這一幕一幕的情節，

他們去過這個世界，也見過這個世界關於過去的事，關於將來、現在的事，這就是恩賜運作。

就如 The Farsight Institute，他們能看見的原因，只因他們來到這世界。

於這世界，加上少許推理，便能理解那是否關於將來。



WebBot 就是以這方法，藉許多人的無意識下，找出未來，

原來，我們每個人都與這個沒有時間的世界有聯繫。

然而，我們既明說這世界沒有時間，為何我們卻能看見所謂的未來？

因為，於這世界裡，尚有一事物與你有聯繫，那就是「沒有時間的你」。

於那個世界中，你的過去、現在和將來一併於那世界出現，這是你自己。

試想，於那沒有時間的世界中，惟一最容易跟你溝通的是誰？

即使妻子、朋友能跟你談得來，也及不上你自己。

你是最熟悉自己的亦是最能跟自己談得來的人。



因此，關於你的過去、現在和將來，  
將來的你，想與今天的你對話，比任何人更為容易。

**影片：與將來存在於沒有時間的自己溝通**

今篇主日信息的感言部分，牧師分享到為何有人可以預知未來呢？

以最普遍的《聖經》預言為例，每個已經應驗發生的《聖經》預言，  
都足以證明《聖經》先知能夠預知未來，所說的預言會一字不漏地應驗。

撒母耳記上 3 章 19 節：

「撒母耳長大了，耶和華與他同在，使他所說的話一句都不落空。」

而日華牧師所指，人可以預知將來，其實代表甚麼意思呢？

假如人類活著的時間流是逐步走到將來，而未來發生的一切，都源自我們今天作出的決定，  
那麼，將來理應是多變，無法預知。

但如果有人可以預知將來，就只有一種可能性，  
就是如日華牧師分享「時間的秘密」信息所述，  
人類活著的時間流，是過去、現在與未來同時存在。



只是出於某些原因，例如：有人被時間流以外的神允許，

能夠看見另一個同時存在的未來場景，從而準確預知未來，一字一句也不偏差。  
事實上，錫安教會的恩賜運作組成員都曾經歷過，  
預早數日或數小時，為將會遇到的陌生人恩賜運作，  
雖然運作組成員與這位陌生人素未謀面，卻可以預先準確接收被運作者的個人資料。



這就證明人類是可以藉著《聖經》記載的聖靈恩賜，  
預知將會出現的陌生人的過去和現在，  
由此亦證明時間流的過去、現在與將來是同時存在。

既然將來仍未發生，為何有人可以準確預知將來呢？  
試舉一個例子，大家就會明白。

一個電子遊戲，當玩家第一次玩的時候，無論怎樣進行遊戲、玩得好還是玩得差，  
遊戲其後的每步發展，都早已存在於遊戲程式內，  
不可能出現程式設計員預計之外的遊戲劇情。

因為玩家進行遊戲前，遊戲的開始、每個步驟以至每個可能出現的結局，  
都早已計劃好並存在於程式裡，但第一次進行遊戲的玩家卻不會知道。  
無論任何人在任何時候進行遊戲，遊戲的過去、現在與將來都早已同時存在。

正如任何電子遊戲的「爆機」畫面，  
與遊戲的任何一個畫面一樣早已存在，並非玩家完成遊戲後才突然存在。  
同一原理，假如有人可以準確預知將來，不論只有一次，都絕對證明一個結論：  
就是將來其實早已存在，只是並非存在於現今這個場景的時空，亦不准許出現在這個時間軸，  
而是存在於神所創造，讓世界運行的電腦程式檔案裡。

只要經過神的允許，讓人超自然看見存放於另一個空間，有關將來場景的檔案，例如：圖片、文字或影像，這人就可以預知將來。所以，《聖經》先知要預知將來，只需要神讓他們看見早已完成及儲存在神電腦程式內，關於將來的檔案就可以了。

而存放這些檔案的地方，是時間流以外，人類世界的過去、現在與將來所發生的一切，早已存放在神的電腦裡，對神而言，將來早已存在於電腦程式內，只是電腦的時間尚未運行到那一點，但一切都早已設定好。

就如人類創作的電腦遊戲，遊戲世界有自己的時間流，但儲存這個遊戲的電腦，卻同時存放了這遊戲的過去、現在與將來，這些檔案，是遊戲世界的時間流以外。

這就更加解釋了，為何 Webbot 及遙視者可以某程度預知未來，因為假如人類要讀取有關將來的檔案，最簡單的方法就是與將來的自己溝通，即是與存在於將來檔案中的自己溝通。



因為自己的聲音和自己將來所見的影像，是自己最熟悉，只要將來的自己，在那個場景中發出很大的訊號或情緒波動，現今這個時空的自己，就能夠跨越時空的漣漪接收到將來。

因此，於那沒有時間的世界中，你便可拿到裡面的東西。於我研究 The Farsight Institute 時，我便理解這概念。

當然，現在有了「場景」這專稱，便能清楚解釋。  
因此，我常說，The Farsight Institute 的人就是和將來的自己溝通。

但是將來呢？「將來」還沒存在的？

「將來」其實已經存在，於一個沒有時間的世界裡。  
因為「將來」若不存在於那世界的時候，你的「將來」也不會出現，因為那個都是被創造的場景。  
就算是 AOE 的爆機畫面，都不是自然發生的，不是有時間就會自己出現，而必定是設計的一部分。

所以，達爾文很幼稚，因為他稱細胞會自動進化，他是否再幼稚些？細胞如何勝過死亡？  
細胞如何理解世界上千億個化學方式 (Formula)，而導致它後來演變成器官？  
你可知道，一個器官要理解世界上多少個化學方式 (Formula)，  
現時科學尚未解釋到，別說研究得到了，科學家連解釋也無法解釋，  
並且要全面認識細胞，才能夠行第一步去進化。  
你還要說進化，即是連實驗室也沒有。

我們所指的研究或發明，都需要一個實驗室，  
低劣至實驗室也沒有，就突然說通曉這些事，然後開始做出生命，  
因為那樣東西會進化，一切皆你說了便是，倒不如說那件東西是神？

在這麼惡劣的環境，甚麼都不知道的情況之下。  
要勝過死亡，亦要解決世上很多問題，將有機的東西變成食物，實在瘋狂！  
就連一粒細胞也未產生便能自動產生細胞？那些人的說話實在是非常混亂。

這些人不就等於在遊戲內的農民，他根本不知道這個世界是被創造出來，  
心想：「將來，自然會有完成遊戲的畫面了？」當然不是。  
能夠預言將來，便已經告訴你一件事情：將來並不是進化而成的，將來是計劃出來的，  
將來其實已經存在，只是，它存在於我們這個維度 (dimension)，  
不過在另一個檔案 (file) 中。所以，你才能看見將來，3D 和 2D 亦然。

所以，在這樣的教訓中，你便要理解，原來一個如此龐大的遊戲。  
讓我們回想到一件事情，我們用理智分析，  
有一位神，祂創造如此龐大的遊戲，是為了造就一批人。  
那麼，你便能理解，這個龐大的遊戲是必需的。  
因為，那批人是要在這個遊戲中勝出，  
並且，在最後以最輝煌的方法取勝，成為王者。

最後，每個人也向三個人說：「那麼，我要成為這個遊戲的王者了！」





感謝主！我們若學到任何東西，一起歡呼鼓掌多謝神。

— 完 —