

RD do Ciclo do C/O

Mais Otimização

GMC #87

OT 17-33

28 Jan 87

Curso de Mestres de Jogos

Em passos posteriores de otimização após o RD do Ciclo do C/O, pode-se descobrir que há λ θns a ajudarem o OT a controlar os φ θns do corpo.

Têm tido este trabalho específico desde antes do Inc. I, no Jogo Civilizacional. De facto foram criados para tomarem conta e supervisionarem o MEST de um corpo.

Trata-se normalmente de uma "*equipa*" de cerca de 10,000 numa base organizativa de um sénior para 10 juniores em 4 patamares do organograma (body org):

Por exemplo:

$$\begin{array}{r} 1 \\ 10 \\ 100 \\ 1000 \end{array} \left. \right\} \cong 1,111 \times 9 = 9999$$

(Os 9 "*executivos*" do topo podem estar organizados em "2 *executivos* + 7 *chefes de divisão*" como D/CO (Deputado do Oficial Comandante), P/O (Oficial de Produção), O/O (Oficial de Organização) em turnos de 3-8 horas, por exemplo.)

Estes λ θns parecem terem viajado ao longo da pista do Grande θn desde o Inc. I ou antes, e podem ser a base do que os antigos Budistas costumavam chamar de corpo "*Astral*". Na prática, eles "*moldam*" ou "*controlam*" o "*corpo*" de MEST (φ θns) naquilo que o Grande θn quiser. Quando ele deixa o corpo podem partir com ele. É claro que, num estado aberrado, estarão também colados a ele todo o tipo de B/C & Plugs.

Esta "*equipa*" não é a mesma coisa que a Entidade ou Entidades Genéticas. Isso é um λ θn que viaja ao longo da Linha Genética do Corpo MEST e que reside na área do estômago, podendo servir apenas para manter o corpo MEST "*operacional*" de modo a manter-se vivo ou "*sobrevivendo*", sem metas nem objetivos mais elevados.

A equipa do "*body org*" viaja ao longo da pista do θn Jogador ou Grande θn e ajuda a fazer o "*mock up*" do corpo corrente (ou boneco ou robot se for esse o tipo de corpo usado) de acordo com as especificações do Jogador.

É claro que também podem estar aberrados com B/C, Inc. Is, Plugs, etc. – mas após o RD do Ciclo do C/O estarão acordados e prontos a ajudarem dentro do seu propósito como organização de condução do corpo. Basicamente é claro que são MOCOs, e o seu MOC pode ter sido imediatamente antes do Inc. I, na altura do Jogo "*Civilizacional*". Trata-se do jogo (nesta GUM) em que, os Jogadores que vieram para este Universo MEST (U3) para "*trazerem ordem*", se organizaram a si mesmos de acordo com um organograma com o fito de introduzirem vida, estética e civilização no U3. O seu propósito global era assumirem responsabilidade por ele e pelo que nele tinham despejado quando estavam nos jogos de Universos Anteriores (jogos E/U).

Sabemos também, é claro, que esse jogo foi complicado e tornado não funcional pela Organização Implantadora, por Xenu, pelo Inc. I e pelas Plugs Pré-I que foram coladas aos Jogadores.

(Pode não ser do conhecimento geral que o próprio Xenu se infiltrou no Jogo Civilizacional e ocupou um posto na "*Divisão I*" (recrutamento, comunicações e segurança) e que, a partir desse posto, pode "*interpretar*" todo o relatório sobre o Inc. I feito pelos Jogadores. Continuava a dizer que o estava a "*investigar*" enquanto que, com todos os dados ao seu dispor sobre quem estava no jogo e controlo sobre a linha de recrutamento, o estava na verdade a comandar. Assim, todo o jogo correu mal visto que o "*HCO*" estava infiltrado e fora de Ética. (Soa familiar?)

Os corpos de boneco usados no Jogo Civilizacional eram produzidos na Div. 4 – Divisão de Produção – e eram projetados por Artistas da Divisão 6 – Divisão Estética. (É claro que estas não eram as únicas funções destas divisões. Também projetaram fauna e flora para os planetas, davam entretenimentos, construíam estruturas, veículos, naves espaciais e todas as coisas de uma civilização.)

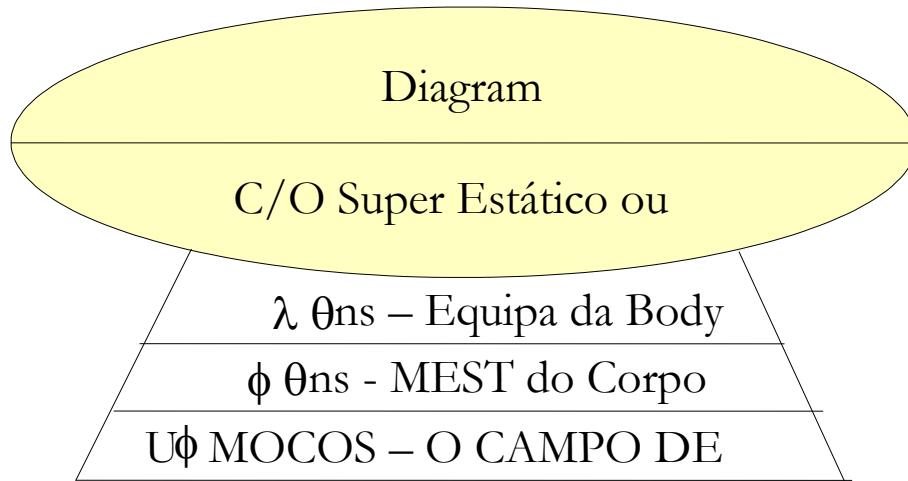
O único problema foi que a atribuição de bonecos aos jogadores era feita através do "HCO" e, deste modo, Xenu pode adicionar um Incidente I + Plugs no serviço de Atribuição de Corpos de Boneco. É claro que encheu o serviço de implantadores leais ou robóticos.

É por isso que os θns podem ter mais do que um Inc. I. Foi feito em todos os centros de Atribuição de bonecos ao longo de um grande período de tempo.

"Venham e experimentem este corpo de boneco" é o início anterior normal do próprio Inc. I – embora também fosse feito através de enganos e à força se Xenu tivesse dado ordem aos seus implantadores para "tratarem" de um Jogador particularmente "ruivos" que "achava que algo estava errado e ia fazer um relatório sobre isso" ou tinha já feito um relatório ao HCO – Secção de Segurança. Visto que Xenu tinha o controlo do HCO, intercetava a comunicação e ordenava aos seus implantadores para "manejarem" o Jogador. O Jogador tinha assim uma sequência de "Relatar uma Fora de Ética ao HCO", "Ser castigado por isso". (Soa familiar?) (Como comentário – não admira que a Div. I do HCO seja presentemente uma dura função de exercer.)

O importante de compreender acima de tudo isto, em termos da "Equipa do Body Org" que pode surgir após o R/D do Ciclo do C/O é isto:

1. A Equipa do "Body Org" foi feita e treinada na Div. 6 – Estética – ANTES DO INCIDENTE I.
2. O seu objetivo é AJUDAR OS JOGADORES, e não confundi-los nem feri-los.
3. Podem ter sido atingidos por Inc. Is tanto quanto os Jogadores.
4. Este pequeno texto pode servir para os trazer de novo completamente ao seu objetivo.
5. O "medo" de ser "atingido" - (um secundário causado por não estar consciente do início anterior do Incidente I – ou por algum λ θn ainda não totalmente limpo disso nos passos Blow/Can't Blow após os PrPrs no RD do Ciclo do C/O ou mais tarde) – pode fazer com que o Jogador ou OT se "cole" muito fortemente ou compulsivamente ao seu corpo. Estas informações, dadas à Body Org, e a resolução de quaisquer "Inc. I" ou "Início Anterior", podem aliviar esta sensação.



Se não estiverem a funcionar bem, este texto e os passos 1-5 podem ser feitos pelo Jogador aos λθns.

BR

Sr C/S Ron's