

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 θ ns a ajudarem o OT a controlar os ϕ θ ns 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:

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

(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 θ ns parece terem viajado ao longo da pista do Grande θ n 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 θ ns) naquilo que o Grande θ n quiser. Quando ele deixa o corpo podem partir com ele. É claro que, num estado aberrado, estarão também colados a eles todo o tipo de B/C & Plugs.

Esta "equipa" não é a mesma coisa que a Entidade ou Entidades Genéticas. Isso é um λ θ n 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 θ n Jogador ou Grande θ n 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 (neste 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 "interceptar" 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.)

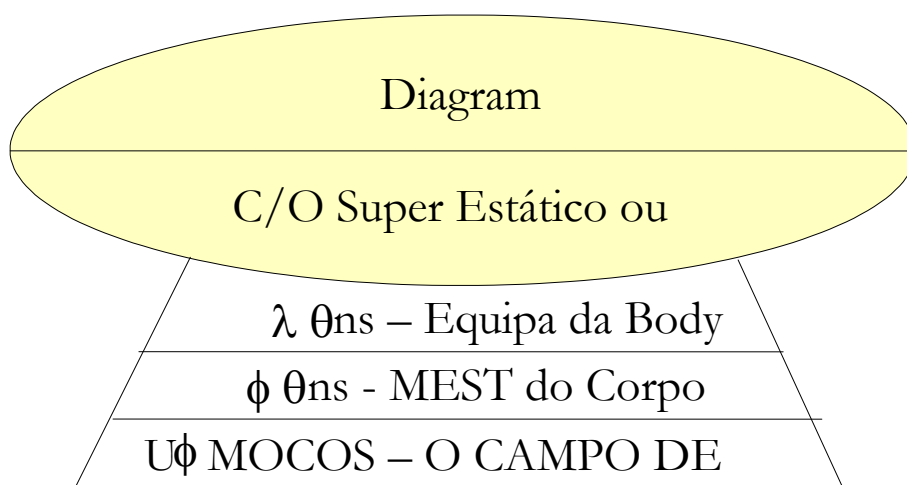
O único problema foi que a atribuição de bonecos aos jogadores era feita através do "HCO" e, deste modo, Xenu pode adicionar um Incidente I + Plugs no serviço de Atribuição de Corpos de Boneco. É claro que encheu o serviço de implantadores leais ou robóticos.

É por isso que os θ ns 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 "*ruidoso*" 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 θ n 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 λ θ ns.

BR

Sr C/S Ron's