



**Fonte ufficiale:** Minerva Maria Swaruu  
**Canale YouTube:** Swaruu Oficial  
**Publicato, il:** 18 giugno 2024

**Informazione proveniente dalle acque di sopra**  
.....

**TECNOLOGIA DI COMUNICAZIONE  
AD IMMERSIONE TOTALE – (Parte 1):  
APPLICAZIONI**



Nuovamente, ciao!

Grazie per stare qui con me ancora una volta. Spero stiate bene.

Sono Mari.

**Questa informazione, può essere vista come fantascienza o come meglio lo vede lo spettatore, e la pubblico solo a scopo di intrattenimento; Comunque, io prendo molto sul serio la mia informazione.**

**Chi ha occhi per vedere, che veda!**

E questo, come devo sempre dire a mia tutela, qui su YouTube, è applicabile, soprattutto, a qualunque argomento tecnologico simile a questo.

Questi Sistemi, però, fanno parte della mia vita quotidiana quassù.

Vi consiglio vivamente, di guardare il mio video precedente sulla “Tecnologia Informatica Olografica Quantica, Taygetiana”, se

ancora non lo avete fatto, poiché si collega direttamente

all'argomento di oggi; Perché, la Tecnologia ad Immersione Totale, richiede un'enorme quantità di potenza informatica, e vorrei che siappiate da dove proviene.

La Tecnologia di Comunicazione ad Immersione Totale, non è altro che la Realtà Virtuale, ma portata nella sua forma più recente e avanzata. Ed è talmente avanzata, da essere indistinguibile dalla realtà stessa, fatta eccezione per alcuni piccoli dettagli di cui parlerò più avanti, soprattutto nella seconda parte di questo argomento, dove discuterò come si realizza.





I Sistemi di Realtà Virtuale utilizzati da Società Interstellari molto avanzate, hanno innumerevoli applicazioni e, alcune delle più importanti, sono le seguenti:

**PRESENZA REMOTA:** ovvero, quando il Sistema ti porta in un altro luogo, usando la sua capacità di Realtà Virtuale, dove ti porta in un luogo realmente esistente e anch'esso dotato dello stesso Sistema; Quindi, ciò che provi quando lo usi, è come se fossi passato attraverso un Portale. Le persone reali dall'altra parte, ti vedono e interagiscono

con te come se tu fossi lì, il che, rende questo Sistema un qualcosa come la migliore chiamata Skype.

La prossima Applicazione, è a scopo di **INTRATTENIMENTO**, dove il Sistema trasporta l'utente in una Realtà Virtuale aumentata, in luoghi e situazioni che possono essere ricreazioni di eventi reali o creati semplicemente per divertirsi: luoghi e situazioni di fantasia.

Questa Applicazione del Sistema è, fondamentalmente, il videogioco definitivo. In questo Sistema, puoi condividere il mondo di un videogioco, con altri giocatori reali, o essere lì, solo interagendo con personaggi generati dal Computer, noti anche come, NPC; Allo stesso modo, come con i Sistemi di videogiochi che si trovano sulla Terra. L'utente, può generare i propri mondi virtuali, utilizzando il modo creativo del Sistema, anch'esso collegato all'interfaccia pensiero/macchina del Computer che ho descritto nel mio video precedente o, semplicemente, manipolando pezzi ed elementi del gioco, con elementi tattili/interattive, così come verbalmente.



Tutte le Applicazioni di questa Tecnologia, utilizzano un'interfaccia pensiero/Computer dove, il Computer, legge ciò che vuoi dal Campo Quantico, come ho descritto nei dettagli, nel video precedente, così come controlli verbali e tattili. Il Computer, legge ciò che vuoi fare, escludendo le probabilità e leggendo anche le tue reazioni, senza la necessità di primitivi e invasivi Sistemi di Lettura della mente, che rilevano le Onde Cerebrali e ne traggono conclusioni. Questi Sistemi primitivi di lettura della mente, basati sulla rilevazione dell'attività delle Onde Cerebrali, possono essere molto pericolosi, poiché aprono la possibilità di un uso errato, poiché, in questo Sistema, proprio come un cervello può controllare un Computer, il Computer può anche controllare il Cervello, poiché funziona in entrambi i modi e in entrambi i sensi.

Contrariamente a ciò, durante l'utilizzo dell'interfaccia mente/Computer, basata sull'osservazione e la previsione delle proprie intenzioni utilizzando il Campo Quantico, il cervello e la mente dell'utente biologico, rimangono indipendenti o senzienti e senza la possibilità che il Computer imponga pensieri e idee in modo invasivo; Questo, ad esempio, come mezzo per attaccare qualcuno o una Nave, utilizzando la sua Intelligenza Artificiale.

Un'altra Applicazione comune, è per scopi di **ADDESTRAMENTO**, affinché Piloti e personale militare, sperimentano tutte le situazioni immaginabili che potrebbero incontrare nella vita reale.

Questa Applicazione, è una delle più importanti e produttive, poiché ha contribuito a salvare innumerevoli vite.



La prossima Applicazione di questa Tecnologia, è per scopi **DIDATTICI**, in modo che lo studente possa imparare, sperimentando in prima persona, ad esempio, la ricostruzione di un fatto storico, o apprendere qualsiasi argomento immergendosi in un ambiente di realtà virtuale, progettato per inondare i sensi dell'alunno, con tutte le informazioni da acquisire.

È molto facile per uno studente, imparare qualsiasi materia se tutta la sua attenzione è focalizzata su di essa, soprattutto, quando è progettata per essere anche un'esperienza divertente.



Questo Sistema è particolarmente utile, quando si studiano eventi storici, poiché gli studenti, vengono portati a vederli in prima persona, mentre saltano istantaneamente, da una situazione all'altra, a proprio piacimento. Possono vedere le situazioni più pericolose e drammatiche, essendo perfettamente al sicuro nelle loro aule o nelle loro case, addirittura, dimenticandosi completamente di essere lì.

Un'altra Applicazione di questa Tecnologia ad Immersione Totale, è la **PROGETTAZIONE DI OGGETTI E MACCHINE** dove, il creatore, entra nella Realtà Virtuale per progettare e costruire qualsiasi cosa: da un'opera d'arte, a un edificio o una Nave Spaziale. È qui che, questa Tecnologia, entra in gioco con la massima efficacia, poiché in pochi secondi, L'Architetto può vedere davanti a sé, la sua creazione completamente finita, oltre a poter cambiare e spostare cose ed elementi del suo progetto, fino a quando non è completamente soddisfatto del risultato. Quando questa Tecnologia viene utilizzata per progettare le Astronavi, non è solo utile per sviluppare l'aspetto che avrà, ma può anche fornire ai Progettisti, situazioni generate al computer applicate all'Astronave per emulare quasi tutte le circostanze che potrebbero incontrare nello Spazio, aiutando così, i Progettisti e gli Ingegneri, a testare i loro meccanismi, motori, Sistemi e Sottosistemi, nonché, la resistenza dei materiali utilizzati per la loro costruzione.



Questa Tecnologia ad Immersione Totale, consente agli Ingegneri di testare materiali per migliorare le loro leghe, nonché di testare un'Astronave virtuale già pronta, portando essa e ciascuno dei suoi componenti, al limite e studiandone i punti di rottura; Tutto questo, per sapere dove rinforzare ciascuno dei componenti.

Il Computer che controlla e genera la Realtà Virtuale in cui viene progettata l'Astronave, non solo



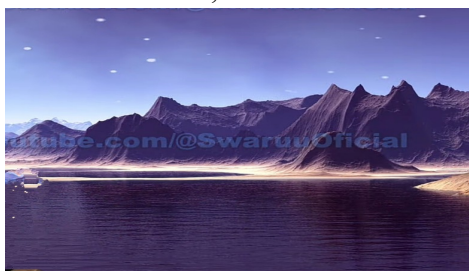
può generare l'illusione di tutti gli oggetti presenti per gli Ingegneri ma, genera anche, tutti gli attributi di ciascun oggetto, coi come, le proprietà dei materiali utilizzati nella sua costruzione e nella interazione con altri componenti; Ad esempio, le influenze chimiche e magnetiche che possono avere tra loro, il tutto, con la massima precisione.

Tutte le Astronavi moderne, che appartengono a Culture Interstellari molto avanzate, si progettano e si provano, usando questo Sistema di Realtà Virtuale ultra sofisticato. Logicamente, questo Sistema, viene anche utilizzato in innumerevoli applicazioni Industriali, specialmente in quei luoghi dove si deve provare un materiale e portarlo fino al suo punto di rottura, per migliorare il prodotto finale.

Questa, è la forma più avanzata di Progettazione Assistita da Computer. Un Ingegnere, un Architetto o un gruppo di loro, possono progettare il loro prodotto, internamente all'interno del Sistema di Realtà Virtuale, testarlo e modificarlo e,



quando sono soddisfatti della loro creazione, il Computer, utilizza la Matrix stessa del loro prodotto che è in forma virtuale, per guidare le macchine di produzione, che porteranno il progetto virtuale nel mondo reale, e con i suoi esatti attributi iniziali.



Un altro uso o applicazione importante di questa Tecnologia, è per scopi **MILITARI**, dove ogni possibile scenario, può essere simulato e sperimentato, nella Realtà Virtuale con la massima precisione e, dove, tutte le variazioni d'azione possono essere testate prima di eseguirle nel mondo reale;

Allo stesso tempo, il Computer, prevede tutte le azioni, i movimenti dei nemici e delle controparti. In questo modo, i Generali e i Comandanti, possono sempre conoscere la migliore linea d'azione possibile in qualsiasi conflitto, con il minor numero di errori possibili, anche se devono sempre ricordare che questo Sistema, per quanto avanzato possa essere, è valido solo quanto lo sono i dati disponibili in esso inseriti.



Questo Sistema, viene utilizzato, anche, per studiare i cambiamenti ambientali e l'impatto che qualsiasi progetto su larga scala può avere su di esso; tutto per sapere quale opzione danneggerà meno la natura, mentre si costruisce un nuovo complesso industriale o una nuova città.



Le applicazioni di questa Tecnologia, sono innumerevoli e non hanno quasi limiti. L'impatto su qualsiasi Società che possieda questa Tecnologia, è niente di meno che brutale, visto che è lo strumento che, maggiormente, guida il disegno e la crescita tecnologica e sociale.

Il lato negativo di questa tecnologia, è che ha causato il collasso della creatività e dell'arte in molte Società avanzate, come potete immaginare e, anche, come potete cominciare a vedere sulla Terra, dove la presenza di immagini generate al Computer, musica e inclusi i testi, stanno cominciando a invadere la Società, soppiantando le

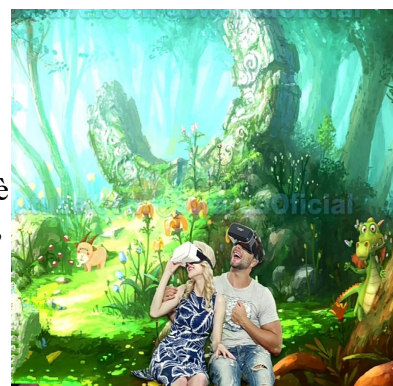
creazioni di persone reali.

Questo, è un altro esempio di dove entra in gioco l'etica, perché alcune Culture Interstellari avanzate, come quella di Taygeta, che ha già attraversato una crisi di creatività computerizzata; Hanno deciso di limitare l'uso dei Computer, a un punto sano, dove sono utili come strumento; Ma, non gli è permesso di invadere altri aspetti più spirituali della Società come: la musica, l'arte e l'artigianato.

A Taygeta, le cose create industrialmente, hanno valore e sono considerate un gruppo specifico di cose e, creativamente, l'artigianato manuale e l'arte, sono considerati in un insieme di standard completamente diversi.

Il valore di tutto ciò che è creato a mano e da un cervello biologico, è mantenuto con il massimo rispetto, stima e apprezzamento. Pertanto, apprezziamo gli originali, molto più degli esempi replicati di qualsiasi oggetto o cosa.

Questa avanzata Tecnologia di Realtà Virtuale, viene utilizzata, anche, per replicare praticamente qualsiasi oggetto, non importa quanto complesso possa essere, utilizzando macchine da stampa 3D avanzate, che possono ricreare quasi tutti i materiali esistenti, con tutte le loro combinazioni, così come, i loro attributi chimici ed energetici. - (Metterò un collegamento al mio video su queste macchine, alla fine).



Un altro svantaggio di questa Tecnologia, è che qualsiasi persona, può fare uso errato di essa, specialmente, coloro che non si sentono felici con la loro vita reale, perché si può generare molto facilmente una nuova vita ultra-realistica, all'interno del Computer ad Immersione Totale e adattarlo esattamente alle esigenze e ai desideri di ogni persona diventando, così, per l'utente, un luogo più attraente in cui essere e vivere.



Giocare ai videogiochi e creare la tua propria realtà virtuale, è molto divertente, soprattutto, quando il Sistema è in grado di ricreare il tatto, la temperatura, il vento, gli odori e persino il gusto, anche se è proprio in quest'ultimo caso, che il Sistema risulta meno efficace e necessita ancora di essere perfezionato. Diciamo che ricreare il gusto, è il suo punto più debole, il che è conveniente, perché, se così non fosse, la gente non si prenderebbe nemmeno la briga di uscire dalla Realtà Virtuale, per mangiare, morendo così di fame nella vita reale o qualcosa

del genere.

Come potete immaginare, è molto facile lasciarsi trasportare da questa Tecnologia di Realtà Virtuale, poiché molte volte non ne hai mai abbastanza, ne vuoi sempre e ancora di più, così ti inebri della tua vita alternativa, distruggendo quella reale. Come ogni altra cosa, dovrebbe essere usata con prudenza e solo per il bene.

Nel mio prossimo episodio, descriverò nel miglior modo possibile, come funziona questo Sistema di Realtà Virtuale ultra avanzato, e avrò la collaborazione dell'Ingegnere e Capo dell'Astronave, **Zaikira\***(Il nome può risultare scritto diversamente dall'originale), come mia Consigliera e Mentore su questo argomento, così come lo è anche stato per i “Computer Olografici Quantici”,...il mio ultimo video,...quello che stà giusto prima di questo.



Questo, sarà tutto per oggi.  
Ci vediamo la prossima volta.

Come sempre, grazie per vedere il mio video e dargli Like, condividerlo e iscriversi per ottenere più informazioni, e spero di vedervi qui anche la prossima volta.

Con tanto affetto, vostra amica,

Mari Swaruu.

.....  
**Pagina ufficiale:** [www.swaruu.org](http://www.swaruu.org)

**URL del video:** <https://www.youtube.com/watch?v=T4XKpDEOtyM&t=604s>

**URL Collegamento video, “Replicatori Industriali”:** (video spagnolo)

<https://www.youtube.com/watch?v=RgZbO5CHNNM>  
.....

**Traduzione dallo spagnolo all'italiano, di:** Luhme

**Pagina ufficiale fb:** Nuova Espansione