

EL TANQUE

El trabajo

Un prototipo de tanque ha sido construido recientemente. Es un tanque preparado para realizar búsquedas y destrucción de traidores comunistas en el exterior. Su locomoción es por orugas, un esclarecedor con un código de seguridad suficientemente alto sabrá que en el exterior el suelo no es liso y uniforme, está repleto de agujeros y obstáculos, algunos duros y pesados (piedras) y otros como palos coronados con algo verde (árboles).

Además el tanque es inteligente, tan inteligente como engréido. Sus deseos de utilizar todo el armamento por cualquier causa son tan grandes como su tamaño. Su autoestima es sencillamente desbordante, ¿qué te pensabas? Al fin y al cabo es la mejor, la más sofisticada, la más mortífera y la última arma del Ordenador, y no veas que ganas de demostrarlo tiene!. Puede hablar. ¡ Y lo hará sin parar!. Puede tratar a los esclarecedores como quieras, como lo que son, basura carne de láser o como un padre protector intentando infundir la obediencia al Ordenador.

El hangar

El tanque está en una zona de código de seguridad (CS) amarillo, y algún esclarecedor tiene un CS superior al amarillo habrá que subir el código de la habitación en el que está alojado. Además el tanque está situado en un círculo de un CS todavía más alto.

En la habitación hay una cámara en cada esquina, más otra que esta justo en el centro con una visión de 360 grados, recuerda que el conocimiento de matemáticas es traición hasta CS ¿morado?. Así que quede claro que en todo momento están bajo vigilancia del ordenador, ¡Que amable el ordenador preocuparse por sus humildes sirvientes! (Que esperaban, es EL nuevo juguete del ordenador).

El hangar dispone de varias puertas. La mediana es por donde entrarán los esclarecedores, una puerta corredera, algo así como las puertas de unos grandes almacenes. Hay otra puerta que se abre hacia arriba, una puerta muy grande, grandísima, tremendamente grande. ¿Por cierto había dicho que el tanque tiene el tamaño aproximado del mayor destructor acorazado de una antigua región conocida como EEUU?

Es tan grande que en las orugas del tanque hay tornillos mayores que un hombre, está armado con cañones láser de varios CS, pero todos mayores que el código de seguridad del hangar. También tiene lanzallamas, granadas, y cualquier otra cosa que los del centro de investigación hayan descubierto en los últimos 10 años. La tercera puerta es del tamaño de un camión, más tarde entrarán por aquí robofregonas, camiones y ya veremos si algo más.

En la pared que falta hay unas cajas de metal con un botoncito rojo, como no, con un aspecto alto curioso.

El comienzo

Cuando se les encargue el trabajo, se les dará a los esclarecedores un papel justificando la intrusión de estos en el CS del hangar donde está el tanque, pero sólo tiene validez en el hangar del tanque, nada de pasearse por ahí, por lugares con un CS igual al hangar. Tendrán que vigilar el tanque durante un periodo de 24 horas, de forma interrumpida. Así que si se duermen o algo hacen turnos o algo parecidos serán declarados traidores, es un dato que es obvio, por lo que no se le notificará a los esclarecedores ¿lógico no?

También tendrán que recibir algún material de experimentación, si durante las 24 no harían mas que mirar el tanque perderían el tiempo, y eso es traición, cada segundo de la vida de un esclarecedor no dedicado al ordenador es traición.

El material

A los esclarecedores se les asignarán:

- * 10 bombas andantes. (Unas cosas muy majas, redondas, con dos patitas y un botón rojo arriba, poseen unos ojos dibujados en la bola)

Cuando se aprieta el botón rojo caminan en dirección hacia donde miran los ojos. A la vez Van diciendo “El ordenador es mi amigó”, “el ordenador es mi amigo”.... Cuando lo dicen 10 veces explotan (unos 10 segundos). Alguna puede ser defectuosa y decir la frase lentamente o algo rápidos (10 nanosegundos tal vez?)

- 10 chinchetas rojas.

El invento de las chinchetas se perdió en la antigüedad. El ordenador en su gran inteligencia, ha recuperado este invento, aunque aún no tiene muy claro para que sirve. (Las paredes de hierro del complejo alfa no son las mejores para clavar chinchetas.) Si no le encuentran una utilidad en 24 horas, será una forma de informar al ordenador que se ha equivocado, ya que no tienen ninguna utilidad, y como el ordenador nunca se equivoca, estarán mintiendo al ordenador.... y mentir al ordenador es traición, verdad ciudadano.

- Una pistola busca mutantes.

Se trata de una pistola con 5 cargas. Tiene un proyectil con un sistema de búsqueda por infrarrojos, se dirige siempre al ciudadano que más calor irradia. Del arma gotea aceite, un aceite especial construido para el arma, con un CS superior, muy superior al de los esclarecedores. Y como no, el arma funciona perfectamente. Cuanta pupa hace depende ya de ti.

- Una cuerda.

Aunque parece una cuerda normal y corriente, dentro de ella hay una diminuta batería que se activa cuando la cuerda se tensa de forma súbita. Sirve, en teoría, para tender trampas a traidores desprevenidos, al parecer una cuerda normal y corriente, pero al esconder una batería capaz de dar 3 descargas eléctricas debería ser bastante efectiva. Por desgracia en el centro se han olvidado de especificarles esto, así que hasta que no se utilice la cuerda parecerá una cuerda normal y corriente.

- Unos pases de CS del hangar.

Recorta un trozo de papel y escribe en cada uno

“PASE AL HANGAR 2654-8523 SECTOR AOD

CS <el que sea>

Caduca <24 h 5 m. después de entrar en el hangar>”

Que cosas van a ocurrir

1/ La entrada.

Como el hangar es de un CS superior al de los esclarecedores, tan buen punto como entren, si alguno no tiene su pase a la vista, serán declarados traidores, el tanque en su infinita estima al Ordenador llevará la ejecución, ahorrando de esta forma trabajo al centro de exterminio.

Como que el tanque llevara a cabo esta tarea con tantas ganas tal vez se le pase un como la mano y gaste un poco más del arsenal suficiente. Cuando a un esclarecedor le cae encima un cañón láser, una carga de granadas de fragmentación y unos cuantos misiles Patriota cualquier cosa que este un poco “cerca” puede recibir una pequeña dosis.

2/ La robofregona & los intrusos.

Si algún esclarecedor muere las paredes y el suelo quedaran de rojo, con lo cual una efectiva robofregona aparecerá para limpiar el estropicio. Si ningún esclarecedor a muerto, una pequeña fuga de aceite hará necesaria la entrada de una fregona.

Cuando la robofregona esté trabajando, hará entrada aquella secta que tiene como fin la destrucción de los robots. Comenzarán a disparar a diestro y siniestro. Al fin y al cabo el tanque es un objetivo bueno y succulento. El tanque en lugar de pulverizar a estos intrusos, dejará el trabajo para los esclarecedores, Simplemente les irá dando consejos y amonestaciones durante el tiroteo.

“No te escondas detrás de esos barriles, no ves que estás muy descubierto por tal flanco”

“Qué haces desangrándote, levántate y acaba con esos traidores”...

Haz que los traidores lleguen al tanque y consigan implantar una bomba al tanque. Cuando los traidores hayan sido barridos, los esclarecedores tienen dos opciones, intentar quitar la bomba y desactivarla o dejar que explote que rezar para que no les toque mucho la onda expansiva. Si quitan la bomba lapa deberán entrar en un trozo de suelo donde el CS es superior al suyo, e incluso superior al del permiso. Si dejan que la bomba explote, el tanque no sufrirá daños, su armadura es suficientemente buena, aunque quedará una zona de un color negro no muy bonito. En ambos casos el tanque pedirá explicaciones, ya sea por infringir una zona de CS superior a la de los esclarecedores, o por no defender al Tanque, desenganchando la bomba como era el deber de estos.

2- Y la robofregona....

Nos habíamos olvidado de la robofregona? NO. La pobre ha recibido algún disparo perdido de láser, o quizás esos traidores le hayan disparado a posta. El caso es que su sistema de inteligencia ha sido dañado y el brazo mecánico que poseía un trapo quita manchas ha quedado reducido a un trozo de hierro y algunos cables. A pesar de todo, en cuanto el Tanque haya juzgado y ejecutado, llegado el caso, ha los supuestos traidores por o no defenderle quitándole la bomba lapa, o por entrar en un parcela de suelo de un CS superior al permitido, la robofregona intentará limpiar las manchas de sangre o de oyin del tanque. Pero debido a que el brazo mecánico ha volado, solamente conseguirá rayarlo, por lo que intentará frotar con algo más de fuerza.

Posibilidades: Dejar actuar a la robofregona: No defienden al Tanque frente a una clara agresión y por tanto son traidores

Parar la robofregona: A tiro limpio (destruyendo material valioso del Ordenador), desactivándola (penetrando en el perímetro del CS superior al suyo)...

3- Una invasión de mutantes!

De la puerta más grande de todas, la que da al exterior, entrará un insecto, elige cual. Sin duda es un traidor mutante que desea infiltrarse en el Tanque para destruirlo, las alarmas del tanque contra una intromisión de mutantes se encenderán. Si los esclarecedores no acaban con el insecto, habrán fracasado en su trabajo. Imagínate en que problema se meterá alguno de ellos si pronuncia la palabra “escarabajo” o “ciempiés”. El problema es que el insecto es muy pequeño, pequeñísimo, así que las alarmas sonarán, pero nadie vera a un intruso del exterior. Sin duda el Ordenador querrá saber como conoce tales términos. El insecto por lo demás es fácil de matar.

El Tanque posee total control sobre las puertas del hangar, y abrirá la puerta que lleva al exterior para asegurarse que no hay más mutantes detrás de la puerta. El Tanque por desgracia no ha recibido la información de que es el exterior por lo que en cuanto vea alguna ardilla, insecto, o cualquier otra cosa que se salga de lo común del complejo alfa, reducirá a cenizas todo cuanto se vea por la puerta, sin ni siquiera moverse del lugar en el que está. No se preocupa de aquello que no pueda ver con sus sensores sin moverse. Acto seguido las puertas se cierran.

4- Un ataque de purgadores.

Sin duda con el Tanque en su poder, sería fácil reducir s escombros esa jaula anacrónica en que se ha convertido el Complejo Alfa, escombros de los cuales surgiría un nuevo orden. Un orden mejor, que proporcionaría más felicidad a todos aquellos que ahora viven bajo el yugo del Ordenador. ¡A por el Tanque!

Entrarán por la misma puerta por donde han entrado los que deseaban acabar con el Tanque. Sin embargo su fin no será el Tanque, sino los esclarecedores. Si alguno consigue acercarse suficiente al Tanque le introducirá una virus informático (creación del trabajo conjunto de un Leopardo de la Muerte y un loco de la informática). El virus comenzará a actuar cuando quieras, de esta manera el Tanque podrá actuar como más desees en cada momento.

5-Y las bombas andantes...

Ya van dos intentos de destruir o apoderarse del Tanque por la misma entrada. Si ningún esclarecedor lo piensa el Ordenador en su infinita sabiduría propondrá que se podría poner una línea de bombas andantes delante de la puerta para que explotasen si hiciese falta. Las bombas tienen detonadores a tiempo y a movimiento. Pones un tiempo de espera y una distancia de detección de movimiento. Cuando un objeto se mueve a la distancia de detección, la bomba se activa acercándose al objeto y el cronometro comienza a contar. Cuando el cronometro llega a los segundo estipulados, la bomba explota, haya llegado o no al objeto que la hizo moverse.

Puede pasar que alguna bomba sea defectuosa, teniendo un alcance de detección superior al marcado, por lo que si pones un alcance de 2 metros y un tiempo de 20 segundos, tal vez en realidad , por un defecto de fabricación tenga un alcance de 2 kilómetros y un tiempo de 20 segundos. Por desgracia, entre los objetos que se mueven dentro del hangar se cuentan los esclarecedores. Y una vez que se active una bomba, si se las deja demasiado cerca una de la otra, cuando una bomba se active y comience a andar, el movimiento de está activará el resto de las bombas. A ver que hace un esclarecedor cuando una comunión de bombas andantes le sigan y comiencen a explotar. ¿A qué velocidad andan las bombas? Decídelo tú.