

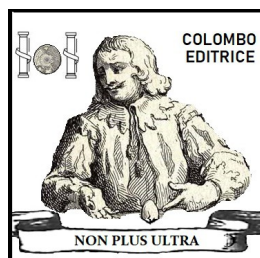
BRYAN ARCHIMAN

PRIMO NUMERO - LA NASCITA DEI ROBOT

COLOMBO EDITRICE

Universale gratuita Colombo

BRYAN ARCHIMAN



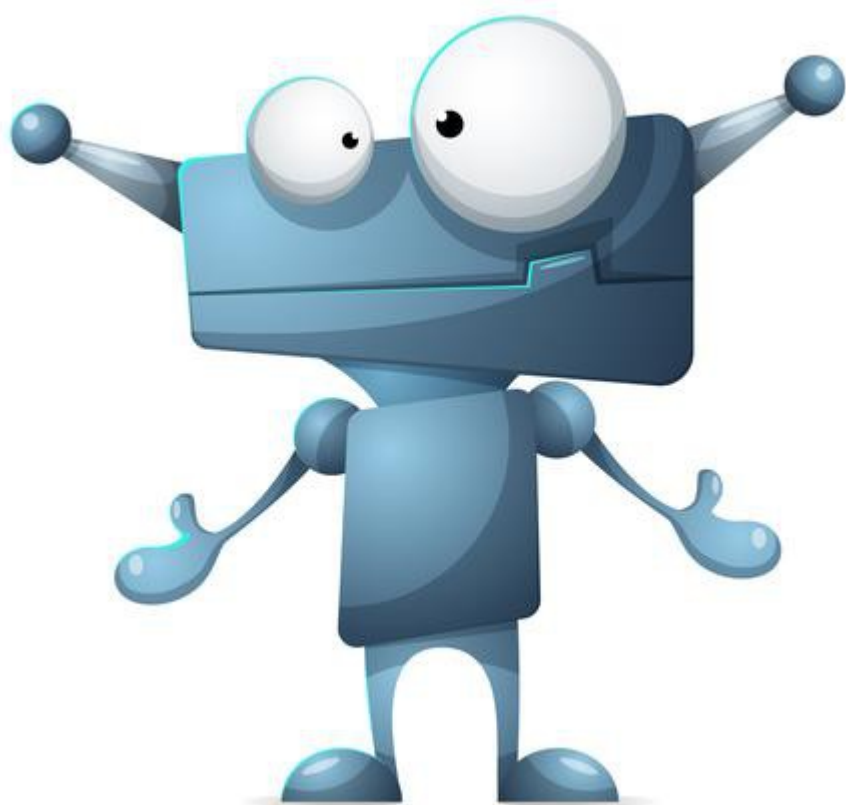


Scarfag contro Plebeidi

Il programmatore malvagio

P23D, Kiriko e gli altri droidi

L'alieno blu



"La vita degli androidi è sogno"

Philip K. Dick

C'era una volta in una galassia lontana lontana...

Scarfag contro Plebeidi

Rapporto missione alfa zero 23. Comandante En Masul del terzo reggimento degli *Space Seals* – Parsec 11.

"Generale, ci troviamo sul pianeta Tiranos nel quadrante 6. Questo settore è controllato da due clan: quello dei Plebeidi e quello degli Scarfag. Sappiamo che i primi sono guidati da un comandante formidabile, si fa chiamare Simond ed ha una grande agilità. È in grado di schivare ed attaccare a più di 20 kt di velocità plasmatica.

Il capo clan degli Scarfag è invece un alieno naso peloso ed è estremamente astuto e intelligente. Le due fazioni sono in guerra da decenni e nessuna sembra prevalere sull'altra. Trasmetto al comando degli Space Seals la registrazione di uno scontro. Passo."

INIZIO TRASMISSIONE

Il comandante Simond cominciò il suo discorso: "Soldati ascoltate! Per vincere questa guerra ho ideato un piano. Dobbiamo conquistare la città di mercanti spaziali che vendono i loro robot. Chi controllerà il mercato che sta in mezzo al quadrante vincerà questa guerra. Il nostro esercito si dividerà in due parti. Una attaccherà la città dei mercanti e l'altra andrà alla fortezza degli *Scarfag*. Li accerchieremo e li sorprenderemo alle spalle!"

"Ho una domanda", disse un assaltatore, "Il suo piano mi sembra geniale, comandante Sinond, ma dobbiamo ricordarci che gli *Scarfag* sono molto intelligenti e possono prevedere il futuro a breve termine. Come faremo a sorprenderli?"

Guerriero
Scarfag



"Ho pensato anche a questo giovane assaltatore! Una squadra di tiratori li attaccherà mentre gli spadaccini li terranno impegnati in combattimento... Moriranno tutti in un attimo travolti da una pioggia di laser", gridò Simond, "E ora andiamo!"

"Sì!", urlarono i guerrieri.



SPADACCINO ASSALTATORE

Dopo un'ora di viaggio i soldati arrivarono alla fortezza degli *Scarfag*. Il loro capo clan urlò: "Non vedo il voossssstro ssssstupido comandante Ssssimond... per caso ha paura di noi?!"

Fu allora che prese la parola Nomis, l'antico, il migliore dei guerrieri plebeidi: "Non temere alieno... Il nostro comandante si sta preparando a distruggerti!"

Gli *Scarfag* si abbassarono e si scagliarono contro l'esercito plebeide.

Come previsto da Simond, gli assaltatori poterono sparare agli alieni, mentre gli spadaccini li tenevano impegnati. I *Plebeidi* si dovettero tuttavia ritirare dietro una collina, perché gli *Scarfag* avevano previsto questa loro strategia. Ciò che non riuscirono a prevedere fu però l'imboscata che venne tesa loro proprio in cima al promontorio. Il capo clan naso peloso fuggì nella sua fortezza.

I *Plebeidi* riuscirono a circondare il forte mentre infuriava la battaglia. Simond e Nomis l'antico entrarono da un canale dove venivano gettati vecchi robot ormai rotti. Percorsero i corridoi della fortezza e giunsero fino alla sala del trono del capo clan naso peloso. Davanti alla porta c'era Radamantis, la sua guardia del corpo e Nomis l'antico disse: "Vai avanti, Simond! Penso io a lui!"

"Il tuo coraggio verrà ricompensato", disse Simond ed entrò nella sala del trono.

"Vedo che sssssei arrivato..." disse il capo clan degli *Scarfag*.

Cominciarono a combattere, ma Simond era un maestro di spada bluster...



SCARFAG NASO PELOSO
(Comandante del clan)



Bandiera Scarfag

"La registrazione si interrompe a questo punto generale. È possibile che i Plebeidi abbiano sconfitto il clan Scarfag. Inoltre i dati alla navicella e continuo l'esplorazione. Passo e chiudo."

SIMOND
(Comandante dei Plebeidi)



Il programmatore malvagio.

Rapporto missione alfa zero 24. Comandante En Masul del terzo reggimento degli *Space Seals* – Parsec 11.

"Generale, inizio la trasmissione dei dati raccolti sul soggetto che stiamo cercando di reclutare. È uno dei Plbeidi. Si chiama Bryan Archiman ed è un inventore e costruttore di droidi".

INIZIO TRASMISSIONE DATI

Quel giorno Bryan Archiman decise di inventare un robot tuttofare con cinque braccia e quattro gambe.

Il sommo inventore lo considerava quasi come un Blurp da compagnia e, durante una passeggiata fra le sabbie del quadrante, lo vide quasi staccare il braccio ad un ragazzo. Pensò molto alla faccenda e dopo alcuni giorni capì il problema. Qualcuno aveva sottratto la tessera di programmazione della bontà e l'aveva sostituita con un'altra, quella che programmava la cattiveria.

Il problema in sé non stava in quella sostituzione, ma nel fatto che, per realizzare la tessera della bontà, Archiman aveva impiegato circa un anno di ricerche e di studi. Si convinse che l'unico modo per fermare il droide fosse distruggerlo completamente.

Bryan cercò il droide nel suo enorme laboratorio e, quando lo trovò, ebbe un'illuminazione. Gli tornò in mente il posto in cui aveva lasciato una seconda tessera di programmazione per la bontà. Era nascosta in una stanza segreta piena di trappole. L'unico inconveniente era che non ricordava la password per disttivarle e quindi doveva necessariamente distruggere il droide malvagio.

Era sul punto di distruggere il robot quando vide dei numeri sulla sua testa. Quella era la password per disattivare le trappole della stanza 22 del laboratorio. Era un inventore smemorato e aveva utilizzato quello stratagemma in caso di necessità come quella.

Corse subito a disattivare i meccanismi di sicurezza.

Una volta recuperata la tessera corretta, si precipitò a riprogrammare il robot.

Arrivò alle spalle del droide e riuscì a premere il bottone per il *reset*. Prese la tessera della programmazione malvagia e la sostituì con quella corretta.

Non rimaneva ora che scoprire chi avesse manomesso il droide.

Ricordò che in uno dei suoi tanti laboratori, quello che stava nel quadrante sud, c'erano dei vecchi strumenti che forse erano serviti al colpevole per fabbricare la tessera della malvagità.

Prese il levitatore magnetico e si recò in quel luogo ai confini del quadrante.

Quando entrò in quel piccolo laboratorio Bryan Archiman riconobbe subito suo fratello Sirius. Stava dormendo in un angolo. "Che insolente fannullone!",

pensò. Caratterialemnte suo fratello era sempre stato l'opposto di lui e quando lo svegliò gli chiese subito perché avesse fabbricato una tessera di programmazione per la cattiveria. Sirius gli disse che quando aveva preso il suo posto nella gilda dei costruttori si era infuriato. Tutti pensavano che Bryan fosse più intelligente e che non commettesse mai un errore. Così aveva deciso di fabbricare una tessera con una cattiva programmazione per dimostrare che anche Bryan poteva sbagliare e non era un costruttore perfetto. Fu così che Sirius fu messo in prigione per una settimana dalla corporazione dei costruttori e Bryan poté vincere il premio come migliore inventore dell'anno.



FINE TRASMISSIONE DATI...

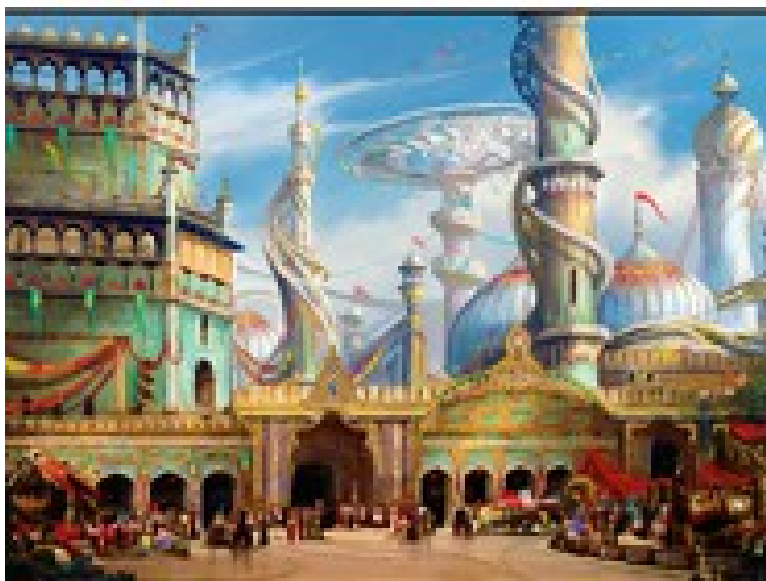
P23D, Kiriko e gli altri droidi

Rapporto missione alfa zero 25. Comandante En Masul del terzo reggimento degli *Space Seals* – Parsec 11.

"Generale, inizio l'ultima trasmissione dati e rientro alla navicella. Ci troviamo sul pianeta Tiranos. Siamo nel quadrante conteso tra Scarfag e Plebeidi. Procediamo ad esplorare la città di mercanti spaziali che vendono i loro robot. Pare che i Plebeidi l'abbiano conquistata...passo".

INIZIO TRASMISSIONE DATI

Bryan Archiman, un geniale inventore, andò nella città dei mercanti spaziali per migliorare il suo robot P23D. Questa macchina era stata montata utilizzando pezzi diversi: una navicella gigantesca, un braccio-cannone spara arpioni di un robot da guerra e le scaglie di un drago bianco venusiano dalle unghie lunghissime. Il risultato di questo assemblaggio fu P23D, un robot guerriero con spine aguzze lungo tutta la carrozzeria e gli occhi rossi, l'armatura argentea. Questo era P23D



Bryan Archiman stava modificando i suoi robot per crearne uno gigantesco e potente con la schiena ricoperta di aculei in titanio. Il droide aveva una carrozzeria cromata di colore viola. Bryan lo pubblicizzava con queste parole: *"P23D...la distruzione nei circuiti. L'unica parola che conosce è ASSALTO". La pubblicità continuava poi su uno schermo ad ologramma sospeso nell'aria: "Se acquisterai il tuo P230 troverai incluso un esoscheletro in titanio e una struttura interna in fibra di carbonio. Il P23D è dotato anche di un elmo*

ricoperto di scaglie di drago venusiano e il suo braccio-cannone è in grado di sparare potentissimi raggi laser e, all'occorrenza, arpioni. Molto utile per la caccia di Nyuk su Aspasia.

Gli occhi sono in grado di emettere raggi X."

Bryan Archiman aggiunse anche un'arma segreta da attivare solo in caso d'emergenza.

Bryan Archiman aveva però costruito anche una versione particolare di P23D che tenne solo per sé. Quel robot si chiamava Kiriko. Su Tiranos si svolgeva ogni anno un combattimento tra droidi da guerra nell'arena più grande del pianeta. Molti mercanti spaziali, inventori, contrabbandieri o semplici mercenari vi partecipavano per poter vincere i 20 tiranidi dorati in palio.

Tutti però sapevano chi la finale sarebbe stata disputata da Bryan Archiman e Jack Obbirion, l'inventore di RD72. Questi era un cyborg (80% robot e 20% umano) che era in grado di autoripararsi e dalla schiena poteva estrarre ogni tipo di arma.

Il giorno tanto atteso della finale arrivò e il primo round lo vinse R23D, ma il secondo se lo aggiudicò P23D. Nel terzo ed ultimo round si sarebbe deciso il vincitore. RD72 partì all'attacco estraendo una motosega, ma Kiriko la schivò abilmente sparando con la sua arma segreta (un laser kaiber) che polverizzò il cyborg di Obbirion che, ribollendo di rabbia, abbandonò l'arena.



FINE TRASMISSIONE DATI...

L'alieno blu

Rapporto missione alfa zero 26. Comandante En Masul del terzo reggimento degli *Space Seals* – Parsec 11.

"Generale, ho un'ultima trasmissione. Proviamo a contattare Bryan Archiman. Forse deciderà di diventare uno Space Seals. Abbiamo mandato Til, l'alieno blu a sfidarlo. Se riterrà il ragazzo all'altezza gli proporrà di venire con noi."

INIZIO TRASMISSIONE DATI

Bryan Archiman stava comprando dei pezzi per il suo robot, quando un alieno blu di Ocenas gli disse: "Che piccolo ed insulso robottino hai...". Bryan rispose: "Scommetto che il mio robot distruggerebbe in un attimo il tuo. Ammesso che tu ne abbia uno, amico..." L'alieno premette un pulsante rosso sulla sua cintura e improvvisamente si materializzò al suo fianco un gigantesco droide che si presentò dilaniando un robot da trasporto che passava proprio in quel momento vicino a loro. Il marziano allora disse a Bryan: "Non avrai paura di affrontare il mio campione?". Bryan accettò. Sapeva che il suo robot era molto forte, ma non era paragonabile al droide del marziano. P23D inaspettatamente iniziò a parlare e Bryan si sorprese che il suo robot avesse imparato il linguaggio umano. Del resto aveva il miglior programma di autoapprendimento della galassia... (continua)



AL PROSSIMO NUMERO

BRYAN ARCHIMAN

