

INFORME ULTRASECRETO

DEPARTAMENTO I+D 2017

Información confidencial de los últimos avances en la detección y protección de seres irreales indeseables.

TABLA DE CONTENIDO

Contenido

Introducción	1
Escáneres	2
Hechizos	3
Radar	4
Recomendaciones	5
Información de contacto	6

Introducción

EL PROBLEMA

Hemos detectado que hay una gran cantidad de niños con miedo a dormir solos en su habitación, debido a diversos factores, pero principalmente el miedo a la oscuridad. Este miedo es debido a que el niño cree que durante la noche, en la oscuridad, los monstruos u otros seres de discutibles intenciones aprovechan para salir en la búsqueda de este tipo de niños.

Este temor del niño deriva en horas de sueño que pierden los padres.

SOLUCIÓN

Demostrar al pequeñajo que estos seres no existen y que puede dormir tranquilo.

EL PROBLEMA DE LA SOLUCIÓN

Los niños no se lo creen. Pérdida de tiempo y pérdida de más horas de sueño.

SOLUCIÓN ALTERNATIVA

Hacer creer al pequeñín que tenemos un dispositivo capaz de detectar toda presencia de cualquiera de estos seres y protegerlo eficazmente.

Para ello proponemos el desarrollo de una aplicación que simule convertir un móvil en un sofisticado dispositivo capaz de detectar todo tipo de monstruos y seres irreales de ese tipo de calaña a la que jamás invitarías a un plato de gambas. Además ha de ser capaz de simular un hechizo mágico capaz de proteger la habitación del menor y a las personas que estén dentro.

Escáneres

Tras un intenso estudio de los métodos posiblemente más usados por los monstruos para teletransportarse, aparecer e irse sin pagar, hemos llegado a la conclusión de que usarían una serie de portales dimensionales, los cuales no son instantáneos, si no que requieren un proceso de conexión interdimensional que dura no menos de 10 horas entre creación, anclaje y transporte de pasajeros.

Por ello si a la hora de dormir se escanea la habitación y no se encuentra ningún rastro de portal, ni de monstruos, es totalmente improbable que al enemigo durante la noche le de tiempo a crear una conexión interdimensional, por lo que el niño puede estar seguro de que esa noche no será atacado con un 100% de probabilidades.

Es necesario que el escáner no solo busque en nuestras dimensiones, si no que según nuestros cálculos exactos debe ser capaz de buscar en pongamos unas 5 dimensiones más o menos.

Hechizos

Si el pequeñajo le echa fantasía al tema, pues lo vemos y lo subimos con un All In, un hechizo protector.

El hechizo debe ser capaz de destruir y bloquear cualquier rastro de portal que haya en la zona, ahuyentar cualquier monstruo que pudiera estar ya escondido por algún sitio y proteger tanto al chiquillo como, para su tranquilidad, a los presentes en la sala que habitualmente serán familiares del tipo padre/madre/hermanos.

El hechizo será un conjunto de pequeños hechizos capaces de:

- Destruir portales.
- Bloquear portales.
- Ahuyentar mediante un sonido inaudible para las personas, pero que será insoportable para estos energúmenos, provocándole que tenga que huir de la zona irremediadamente.
- Proteger y sellar la habitación, haciendo imposible que penetre ningún monstruo ni que se pueda anclar ningún portal.
- Proteger a las personas presentes con un tipo de aura o luz que ciega a todo tipo de monstruos y les hace imposible acercarse.
- Si el niño cree que el hechizo debe tener algún poder más para hacer que no aparezcan monstruos, protección mágica, etc... es decir, alguna cualidad que no se pueda demostrar que no se ha realizado, con pedirlo antes de iniciar el hechizo, éste será capaz de autoconfigurarse para proporcionar esa necesidad.

Radar

La aplicación tiene unos límites de acción que habitualmente estarán delimitados por la casa del usuario. Probablemente éste no tenga ni las ganas, ni el permiso para ir por las casas de los vecinos escaneando armario, ventanas, bajo las camas, etc... por lo que es necesaria una herramienta que nos permita demostrar al pequeño que sigue estando seguro, puesto que seremos capaces de detectar cualquier presencia monstruosa indeseable (de seres irreales, no vale la suegra) en un radio de largo alcance alrededor nuestra.

Podremos darle al chico la seguridad de que si el radar detectara alguna presencia, que no va a pasar, se detectaría desde tan lejos que nos daría tiempo sobrado de ir a su habitación a protegerlo y acompañarlo.

El radar se geoposicionará principalmente por Wifi, para ahorrar batería y datos. Si se necesita una localización más precisa entonces se podrá activar la localización por GPS

Recomendaciones

El proceso lógico de uso de AntiMonsterS sería al ir a acostar al pequeño:

- Escanear armarios, debajo de la cama, zonas que el niño crea conveniente.
- Lanzar hechizo de protección.
- Activar radar y salir de la habitación mostrándole que lo dejamos activado.

AntiMonsterS es una herramienta, pero cada padre debe aprender el método que mejor funcione con su hijo y hacerlo como mejor le convenga e incluso inventar si fuera necesario las funciones que realiza la aplicación para adaptarlas a sus necesidades.

Información de contacto

Javi Herrera
Scriptonita
www.scriptonita.com

contacto@scriptonita.com