



CAPÍTULO 3

Z E R O W A T E R L O S S

Lo que ha ocurrido hasta ahora: el mal ha atacado al Planeta Azul con escasez de agua y virus. Los WATERKNIGHT VONROLL apoyan las fuerzas del bien con el proyecto generacional ZEROWATERLOSS. El chip-ALERT TELL defiende las torres HYDRANT contra el robo de agua con Klappe. Tras sus éxitos iniciales, los WATERKNIGHT encuentran resistencia. Las fuerzas del mal despliegan a uno de sus más poderosos guerreros: el misterioso agente especial COPYFIX. Ha estado trabajando en el Blue Planeta desde que se escribió la historia allí, pero nunca se ha visto en carne y hueso. Según la información del Servicio Secreto de WATERKNIGHT, COPYFIX puede aparecer como mujer, hombre, fuerza espiritual o en formas combinadas, y tiene un amplio arsenal de tecnologías dañinas a su disposición. Copiando conceptos, diseños y tecnologías, COPYFIX ataca a las fuerzas innovadoras del Planeta Azul y difundiendo la bacteria inercial HOCHDIEKRÜGE para adormecer a la gente: ¿Por qué hay que mejorar las torres HYDRANT con CLAP, TELL e HYDROPORT cuando el robo de agua es un problema de todos? ¿No es cada verano seco seguido de una lluvia otoñal que elimina la escasez de agua? Y de todos modos, en un apuro (y nunca llega) el AGUA ESTRATÉGICA puede ser sustituida por el AGUA DE DISEÑO con nombres tentadoramente bonitos como Evianne, Santa Pellegrina o Tintín. Esto es más barato que el proyecto generacional ZEROWATERLOSS, en el que de todos modos sólo creen los WATERKNIGHT VONROLL y que devorará grandes sumas de dinero. El AGUA DE DISEÑO tiene que ser arrastrada por los tres monstruos del transporte, Scania, Mania y Volvina, ¿pero no funcionó eso incluso cuando la malvada Legión Viral le quitó la vida a Corona? Los WATERKNIGHT VONROLL se enfrentan a una tarea difícil. ¿Serán capaces de ganar e inspirar a la gente para el proyecto de generación ZEROWATERLOSS?



HYDRO



DUKTUS



KEULA



ALTECNO

ZEROWATERLOSS
vonroll-hydro.world