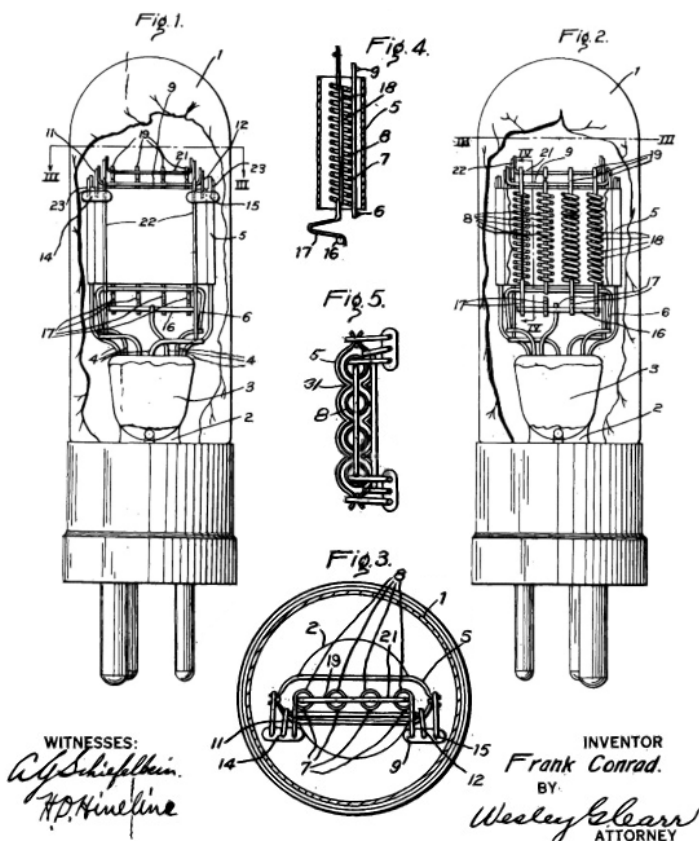


TRÓJFAZOWY OSCYLATOR ELEKTROLUMINESCENCYJNY

Łamigłówa RPG



Prolog

Pracownia doktora Bertranda Dijkstry jest jednym z tych miejsc, gdzie bałagan wcale nie przeszkadza. Wydaje się wręcz, że jako naturalny skutek nieustannego konfliktu geniuszu z prozą życia codziennego jest to stan rzeczy jedynie właściwy. Gdy wchodzisz, zegar parowy na ścianie wybija dwudziestą, a doktor, szalenie ruchliwy człowiek dobiegający już sześćdziesiątki, właśnie niedbale przerzuca stertę rozmaitych wchajstrów, w zupełnie zaskakujący sposób ujawniając krzesło, które ci proponuje. Sam zasiada w fotelu i rozpoczyna swój monolog.

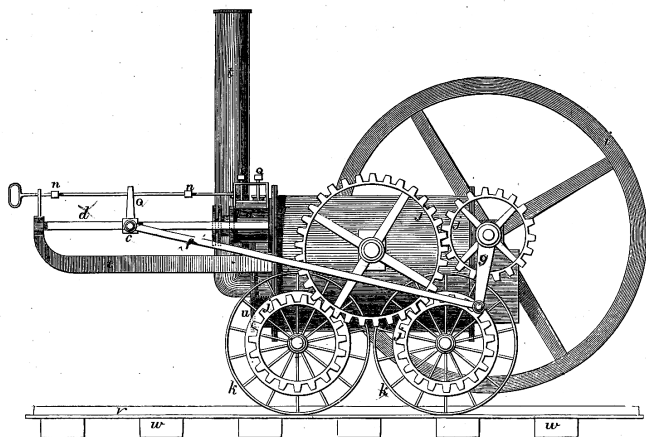
NIE tak dawno temu myśleliśmy, że świat już się skończył. Nie dosłownie — i świat i ludzie mieli się dobrze, wręcz rozkwitali, panował nieznany nigdy wcześniej dobrobyt. Przynajmniej z pozoru.

Koniec o którym mówię nie przychodzi nagle, niespodziewanie, lecz zaklinam się, jest gorszy od ognistego armagedonu, bo niszczy w człowieku to co najcenniejsze, skazuje go na wieczne *trwanie*. Właśnie to nam groziło: jałowa vegetacja, apatia i zgnuśnienie, gdy w swej wielkiej arogancji uznaliśmy, że wiemy już wszystko.

Doktor od zawsze cechował się osobliwym poczuciem humoru.

Nie wydawało się to wcale nieprawdopodobne. Okieł-

znaliśmy moc pary, nasze niebo przemierzają niezliczone maszyny latające, zajrzeliśmy już zdawałoby się wszędzie — w głębiny oceanów, w przestrzenie wszechświata, do wnętrza atomu. Wszystko zostało zbadane, wyjaśnione. I właśnie wtedy, gdy strach zaglądał nam w oczy, odkryliśmy coś nieprawdopodobnego, że mianowicie przed nami był tu ktoś jeszcze.



Pamiętki po przodkach

Wciąż niewiele o nich wiemy. Z pewnością była to cywilizacja pełna sprzeczności, co zapewne można by

powiedzieć również o nas. Trudno zgadnąć dlaczego lud tak niesamowicie zaawansowany technicznie niemal zupełnie zniknął z powierzchni ziemi. Mimo wieków postępu, do końca swojego istnienia czcili bałwany, często zwieńczone złotymi łukami (prawdopodobnie symbolem słońca).

Kiedy odnaleźliśmy pierwsze ślady tej zaginionej kultury, nie doceniliśmy ich wiedzy. Znowu dała znać o sobie nasza buta — nie potrafiliśmy przyznać przed sobą, że nie byliśmy pierwsi, najpotężniejsi, *najmądrzejsi*. Płytki pokryte miedzią braliśmy za przejaw sztuki rytualnej, metalowe i ceramiczne paciorki z wystającymi drucikami — za biżuterię.

Teraz wiemy, że w tych konstrukcjach zawarli całą swoją wiedzę. Nie muszę chyba mówić, jak bezcenne jest to odkrycie. Na twoich barkach spoczywa odpowiedzialność za naszą przyszłość! Tak, właśnie ciebie proszę o pomoc. Wspólnie możemy zrekonstruować chociaż fragment tego, co po sobie zostawili (oby to było warte naszego trudu!).

Urządzenie nad którym będziemy pracować to trójfazowy oscylator elektroluminescencyjny. Na Boga, nie pytaj mnie co to znaczy! Zebrałem wszystkie elementy, zebrałem plany, ale dopiero gdy złożysz je w całość, dowiemy się jaką to ustrojstwo spełnia funkcję. Podejrzewam tylko, że pozwoli nam ono otworzyć to oto tajemnicze zielone pudełko, które skrywa kolejne przedwieczne cuda. Wierzę, że tylko ty jesteś w stanie tego dokonać.

Uwagi techniczne

NINIEJSZA gra jest łamigłówką — oznacza to, że nie ma w niej za dużo podpowiedzi. Tylko tyle, ile jest konieczne. W pudełku z grą znajdują się:

- 8 kart z opisami elementów,
- schemat ideowy,
- płytką drukowaną,
- zestaw elementów elektronicznych,
- mikołaj z czekolady,
- mamba,
- kinder czekolada,
- zielone pudełko.

Aby rozwiązać łamigłówkę należy wszystkie elementy elektroniczne zamontować na płytce, korzystając z podpowiedzi na kartach oraz dołączonych maszkietów. Następnie można podłączyć zasilanie — trzeba do tego wykorzystać ładowarkę od smartfonu (zestaw nie zawiera ładowarki). Jeśli układ został złożony poprawnie, wszystkie diody będą świecić, a po kilkunastu, kilkudziesięciu sekundach również migotać. Jeśli migotanie nie następuje, można spróbować regulacji za pomocą

potencjometru, wykonując kilka obrotów w prawo (zestaw nie zawiera śrubokręta).

Kiedy czerwone diody migotają, odblokowany zostaje zaawansowany technicznie zamek w zielonym pudełku i można je otworzyć (jak to w grze RPG proszę posłużyć się wyobraźnią). Znajdujący się tam przedmiot należy wetknąć w złącze JP4, a jeśli nie świeci — wetknąć odwrotnie. Uwaga: po zamontowaniu przedmiotu migotanie może ustać (w zależności od posiadanej ładowarki) — należy wtedy ponowić regulację.

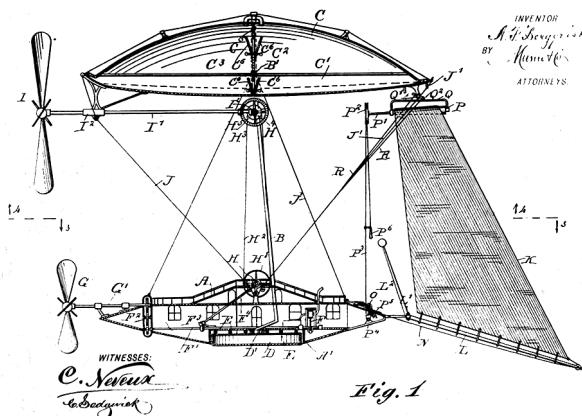
(No Model.)

A. F. BERGQVIST.
AERIAL VESSEL.

3 Sheets—Sheet 1.

No. 506,969.

Patented Oct. 17, 1893.



JAWORZNO, 23 GRUDNIA 2018R.