

O KOSMICZNEJ MASZYNIE CYFROWEJ

Za siedmioma galaktykami, za siedmioma gwiazdami wiodła spokojne cyberżycie mała kosmiczna maszyna cyfrowa, która bardzo chciała zdobyć wielki cyberpuchar. Zawody odbywały się co dziesięć gwiazdnych lat, więc maszyna bardzo ucieszyła się, gdy przez kosmogłośniki ogłoszono, że za pięć elektrodni odbędzie się turniej. Maszyna bardzo starała się dobrze przygotować. Podnosiła cybergraty, ciągnęła radioaktywne kamienie oraz starała się wytrzymać w hydroelektrowodzie.

Aż nadszedł wielki dzień. Na zawody przyjechało wiele maszyn na swych cyberrumakach. Biedna maszyna czuła się strasznie zagubiona w tym tłumie. „Przecież tu są kirgile oraz osarny. I jak ja, biedna maszyna cyfrowa, mam z nimi wygrać?” - myślała.

Zadanie, polegało na przebiegnięciu 500 elektrometrów, przepłynięciu kwasowego jeziora i zerwaniu kwiatu radioaktywnej paproci. Maszyna ustawiła się na samej linii startu, gdy nagle tuż obok wpełchnął się smarkilg i wrzasnął:

- Ej! Rusz się kurduplu, bo nie ma miejsca dla wielkiego elektrosmarkilga!

Maszyna posłusznie się odsunęła i zaraz potem zagwizdał elektrogwizdacz. Wszyscy ruszyli jak najszybciej, jednak już po 200 elektrometrach widać było, że maszyna oraz smarkilg wiodą prym. Gdy tylko dotarli do brzegu jeziora, Akan, bo tak miał na imię smarkilg, zwrócił się błagalnym tonem do maszyny:

- Proszę cię, pomóż mi! Kwas pali me wnętrzności.

Maszyna wahała się, ale wzięła go na plecy i popłynęli razem.

Kiedy stanęli na brzegu, rzucili się biegiem, lecz nagle, gdy już widzieli paproć, maszyna upadła i zawołała:

- Pomóż mi! Rad mnie rani, a ty masz specjalny pancerz chroniący twój elektromózg.

- Haha! Ty głupia maszyno cyfrowa, myślisz, że ci pomogę? Nigdy!

I pobiegł zerwać kwiat paproci zostawiając w tyle bezradną maszynę.

Morał z tej historii: nim coś zrobisz, dwa razy się zastanów.