MICRO Aventura

INCLUINDO 7 PROGRAMAS EMOCIONANTES PARA O SEU MICROCOMPUTADOR!

O TEMPLO DA MALDIÇÃO

RUTH GLICK e EILEEN BUCKHOLTZ



MICRO
AVENTURA

Nº 6

Cr$ 13.000



Uma história
fantástica onde
o herói é VOCÊ!

O TEMPLO DA MALDIÇÃO

RUTH GLICK e EILEEN BUCKHOLTZ

Título original: *Doom Stalker*

Tradução: Ina Stein Amarante
Consultoria e adaptação dos programas para computador:
dr. Renato M. E. Sabbatini (diretor do Núcleo de Informática Biomédica da Universidade Estadual de Campinas)
Ilustração: Granada Publishing

Copyright © 1985, Parachute Press, Inc.
Publicado sob licença da Scholastic Inc., New York, USA.
Copyright © 1985, Abril S.A. Cultural, São Paulo, Brasil.

ATENÇÃO: a informação que se segue é da maior importância para o sucesso desta missão. Leia-a com atenção. Ela pode salvar a sua vida!

Como membro efetivo da AJA — Associação de Jovens Aventureiros — sua missão, como sempre, é defender a causa do bem contra o mal. Não será fácil, pois a SATAN — Sociedade para a Ação Terrorista e Anarquista, uma organização internacional que tem por finalidade gerar destruição no mundo inteiro — estará lutando contra você ao longo de toda a jornada. Sua habilidade no manejo do microcomputador será vital para esta missão. Portanto, ligue seu sistema de computação. Durante esta aventura você terá de programar seu micro para salvar a equipe da AJA de situações terrivelmente perigosas.

Procure no quadro abaixo de cada programa quais os micros que podem executá-lo sem modificações. Se o programa não puder ser executado como está no seu micro, consulte o Manual de Referência no final do livro e efetue as modificações indicadas para adequá-lo à sua máquina. Para descobrir em qual das famílias de micro o seu se enquadra, veja a tabela na página 106. Rápido! E boa sorte. Esta mensagem será apagada da memória em 30 segundos.

CAPÍTULO 1

As palavras piscando na tela do seu computador parecem baboseira, mas você sabe que elas são uma transmissão urgente da central da AJA. Afinal, como perito em computador da Associação de Jovens Aventureiros, com o codinome Órion, você já passou por isso antes.

TAREARSEATRPSEETS
SAREEDTSURDIA
MANESOUQVECOE

Você pega o manual de decodificação, o último exemplar da revista em quadrinhos do *Batman,* mas antes que possa colocar a transparência especial sobre a antepenúltima página, a sala começa a vibrar e a transmissão do computador é interrompida.

O que está acontecendo?, você se pergunta, ao mesmo tempo em que a lâmpada pendurada sobre a sua escrivaninha começa a balançar loucamente e o chão treme como na decolagem de um 747.

Oh, não, mas que hora para um terremoto!, você pensa, examinando a tela do computador para ver se houve algum dano. Mas o que você vê faz seu sangue gelar nas veias. Na tela, em verde e branco, há uma

imagem em gráfico de alta resolução. A criatura tem o nariz igual ao bico de uma águia, seus lábios são finos como discos de chumbo e seus olhos parecem de fogo. Por um momento, a imagem oscila assustadoramente e então, depois de ficar reduzida a um ponto na tela, desaparece.

Você fica imaginando se aquilo não seria uma reminiscência do filme de terror que você assistiu na noite anterior, quando a energia volta e o sistema volta a funcionar automaticamente.

Você fica esperando pelo resto da mensagem, mas nada mais aparece. Talvez seja melhor decifrar o que você recebeu.

Digite o seguinte programa em seu computador e execute-o. A linha 130 deve ser digitada em uma única linha no seu micro. Depois, digite a mensagem em código.

PROGRAMA 1

```
10 PRINT "DECODIFICADOR"
15 PRINT "==========================="
20 PRINT "DIGITE A LINHA DA MENSAGEM ";
30 INPUT M$
40 LET L=LEN(M$)
50 FOR N=1 TO L STEP 2
60 LET L1$=MID$(M$,N+1,1)
70 LET L2$=MID$(M$,N,1)
80 PRINT L1$;L2$;
90 NEXT N
120 PRINT
130 PRINT "MAIS MENSAGENS PARA
    DECODIFICAR (S/N)";
140 INPUT R$
```

```
150 IF R$="S" THEN GOTO 20
160 STOP
```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
	✓	✓	✓	✓

Este programa rodará em todos os computadores assinalados na tabela e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros da linha Sinclair, consulte o Manual de Referência, página 92.

Você não pode acreditar. Parece que chegou o dia do juízo final.

Como em resposta, o chão estremece mais uma vez. Desta vez, parece um terremoto realmente violento. É melhor sair da casa antes que ela caia sobre sua cabeça. Só que, depois da mensagem da AJA, nada garante que as coisas estejam melhores lá fora.

Depois de pegar seu precioso computador portátil, você corre para a porta. Chegando à calçada, você percebe que a maioria dos seus vizinhos teve a mesma idéia. A rua está cheia de pessoas atordoadas caminhando por entre árvores caídas, carros virados e vidro quebrado. A rua, em toda sua extensão, apresenta rachaduras denteadas que mais parecem cicatrizes recentes. Na esquina, há água jorrando de um tubo arrebentado. Embora o chão tenha parado de tremer, o mesmo não aconteceu com os seus vizinhos. Eles parecem refugiados de um filme de catástrofe.

Você tem que chegar rapidamente ao quartel general da AJA. Mas como, se não há a menor segurança nas ruas?

Naquele exato momento você ouve o barulho ensurdecedor de um motor e, olhando para cima, localiza um helicóptero da Cruz Vermelha. Enquanto você está olhando, ele pousa num terreno próximo.

Um médico desce apressadamente e vem na sua direção.

— Vamos embora, você acaba de ser convocado para o esquadrão de resgate de emergência — anuncia.

— Mas eu tenho que ir para... — Você pára no meio da frase, pois não pode dizer-lhe que é um agente da AJA.

— O que poderia ser mais importante que a destruição da Terra?

Você arregala os olhos. Talvez ele faça parte do departamento de transporte da AJA.

Na cabine, o piloto confirma seu palpite.

— Aperte o cinto, Órion — ele grita, tentando suplantar o barulho do motor.

Em alguns segundos, você já está sobrevoando a área destruída. Do ponto em que você se encontra, dá para ver perfeitamente a extensão da catástrofe. Ao chegar ao quartel-general da AJA, você sufoca um grito de susto, pois todo o lado da montanha onde ficavam as instalações desmoronou. Agora você entende por que a comunicação foi interrompida, e fica imaginando quantas baixas a AJA deve ter sofrido.

O helicóptero afasta-se dali, passando a sobrevoar uma plantação de milho. Lá do alto, você só vê as folhas verdes balançando ao vento, mas, quando chega ao chão, percebe que a maior parte do campo é coberta por lona de camuflagem, escondendo uma cidade de barracas.

— Quartel-general temporário. Tivemos que pedir

emprestado um pessoal do exército para termos um mínimo de força operacional — explica o piloto. — Você encontrará o resto do grupo de ataque na barraca 37B. Boa sorte.

Aquilo quase poderia ser um acampamento militar, mas você sabe que o exército normal não tem recrutas andróides, tanques robôs e dezenas de civis andando de um lado para o outro.

A reunião tinha acabado de começar quando você entra na barraca 37B.

— Órion? — pergunta um homem alto, de cabelos grisalhos, usando um uniforme de general de exército.

— Sim, senhor. — Você, automaticamente, fica em posição de sentido.

— Fique à vontade. Sente-se.

Você puxa uma cadeira e examina com interesse as pessoas em torno da mesa.

— Vamos proceder agora à chamada. Digam apenas seus codinomes — diz o general, voltando-se para a loura gordinha à sua direita.

— Frieda, antropóloga e coordenadora da AJA para esta missão. Cedida pelo Museu Federal da Alemanha — ela diz com uma voz suave.

— Bronze — diz o rapaz forte da cadeira seguinte, flexionando inconscientemente os músculos do braço. — Ganhador de várias medalhas olímpicas e representando a Suécia.

— Chamem-me de Arch — anuncia o pequeno homem moreno, com menos formalidade. — Minha especialidade é a engenharia civil.

— E eu sou Órion. Meu ramo é o de computadores.

Você espera que o general lhe dê as boas-vindas e faça alguns comentários lisonjeiros sobre a organização da AJA, mas ele vai direto ao ponto.

— Tenho certeza de que todos vocês têm conheci-

mento sobre os distúrbios esporádicos, porém violentos, que vêm ocorrendo em seus próprios países. O que vocês provavelmente não sabem é que eles têm acontecido no mundo todo. E, pior do que os terremotos e maremotos, houve seis falhas de tempo inexplicadas. Até agora, já perdemos um total de 13 segundos.

— E o que há de tão grave em perder 13 segundos? — pergunta Frieda.

O general faz um esforço para manter a voz calma.

— O efeito é cumulativo. Isso significa que o planeta está girando mais rápido. Se nós não encontrarmos um meio de parar as falhas de tempo, a Terra girará tão depressa que tudo que não estiver pregado ao chão será lançado ao espaço.

CAPÍTULO 2

O ambiente fica em completo silêncio enquanto os membros da AJA vislumbram um final horrível para a raça humana.

Frieda é a primeira a se recuperar.

— Por que não ficamos sabendo disso? A notícia está sendo mantida em sigilo? — Subitamente você percebe uma poderosa mente analítica por trás daquela aparência frágil.

— De certa maneira, sim — o general admite com relutância. — Mas de que adiantaria informar o público de que a Terra parece estar fadada a uma destruição inevitável?

— Você não teria trazido esta equipe para cá — retruca Arch — se a situação fosse absolutamente inevitável.

— Correto. Há apenas uma pequena chance — concorda o general. — E esta chance é a equipe da AJA.

Ele espera até que todos absorvam o que ele acabou de dizer e continua.

— Há mais uma peça do quebra-cabeça que não se encaixa em lugar algum. Acompanhando os desastres naturais, observamos estranhos distúrbios de computadores em toda a nossa rede de comunicações da Defesa. Os terminais de Seattle até Cabo Hatteras mostra-

ram uma espécie de aparição. É sempre a mesma figura com nariz de falcão e olhos que parecem emitir fogo através da tela.

Você sente um calafrio na espinha.

— Senhor — você diz. — Eu também o vi. Durante o terremoto a coisa tomou conta da minha tela, quando a AJA estava transmitindo. Mas eu pensei que fosse a minha imaginação.

— Não, a imagem é real mesmo. E não pode ser uma coincidência que ela apareça toda vez que há uma catástrofe natural. É quase como se a aparição controlasse o que está acontecendo.

O general faz uma pausa e aperta um botão do lado da mesa. O tampo de metal se abre, revelando uma maquete tridimensional de montanhas acinzentadas, com picos cobertos de neve.

— Nós rastreamos a fonte da aparição chegando a um conjunto de coordenadas que indicam um vale no Himalaia — explica o general. Ele aponta para um determinado local da maquete que não parece diferente do resto. — Sempre se presumiu que esta área fosse desabitada e nem mesmo um reconhecimento aéreo conseguiu encontrar qualquer traço de vida aqui. Mas é evidente que há algo de estranho na região.

— E esta equipe AJA deve ir até lá e acabar com o espectro do *Juízo Final* ou seja lá o que for — Frieda completa por ele.

— Pelo menos, nós agora sabemos o pior — diz Bronze.

— Nem tanto. Há um outro problema. A SATAN também preparou uma expedição para o Himalaia. Nosso serviço de reconhecimento mostra que eles já estão se dirigindo ao local para onde vocês irão. E estão um dia na frente.

— Você acha que a SATAN está por trás disso? —

você pergunta, lembrando-se de algumas das confrontações que você já teve com a Sociedade para a Ação Terrorista e Anarquista.

O general sacode a cabeça.

— Não. Os distúrbios são numa escala grande demais. Eles estão além da espantosa capacidade da SATAN. Mas, aparentemente, eles decidiram tirar vantagem de todo esse caos... se puderem.

— Então você quer dizer que nós devemos salvar o mundo e lutar contra a SATAN ao mesmo tempo? — pergunta Frieda.

— Afirmativo — responde o general com segurança.

CAPÍTULO 3

A AJA trabalha rápido quando se encontra frente a uma crise. Em questão de horas, um outro helicóptero deixou você e o resto da equipe ao pé do monte Kleinberg. A placa comemorativa informa que ele recebeu este nome em homenagem ao famoso explorador britânico que perdeu a vida tentando escalar sua encosta escarpada. É informação mais que suficiente para turistas!

— Agora vocês estão por sua conta — explica o piloto, preparando-se para partir. — As comunicações e o transporte são mínimos, uma vez que a maior parte do nosso equipamento foi destruída pelos terremotos. Assim sendo, não sabemos quando poderemos vir buscá-los. Mas também, se sua missão fracassar, não haverá ninguém para buscar...

Com esta *estimulante* observação, ele parte deixando vocês diante dos enormes picos e escarpas. Apesar de ser verão, as montanhas estão cobertas de neve.

Arch sente um calafrio. Bronze está positivamente animado.

— Que desafio! — ele exclama, examinando a paisagem acidentada. — Seremos os primeiros a conquistar tudo isso! — Enquanto fala, ele distribui cordas e equipamentos de segurança aos membros da equipe.

Frieda e Arch olham com tanta dúvida quanto você para o equipamento de alpinismo. A única vez que você chegou perto de algo parecido foi no acampamento do colégio. Mas, antes que você possa protestar, seu colega atleta já está alegremente tentando ajudá-lo a colocar o equipamento de segurança. Em pouco tempo, todos os elementos da equipe estão presos uns aos outros por cordas e prontos para partir. Embora Frieda seja a comandante da equipe, ela evidentemente decidiu delegar o cargo a Bronze durante esta fase da operação.

— Provavelmente levaremos dois dias para chegar ao vale que estamos procurando — diz ele. Depois de consultar seu mapa e a bússola, ele aponta para uma beirada de pouco mais de meio metro de largura que parece contornar a encosta da montanha. — Esta é a melhor maneira de atravessá-la. — Enquanto está falando, ele chega até a beirada e olha desinteressadamente para baixo. Depois, desloca uma pedra com a bota e você a vê cair, cair, cair...

— É hora de ir — anuncia Bronze. — Temos que chegar ao outro lado do monte Kleinberg antes do pôr-do-sol. Ou então teremos que dormir em pé, encostados nesta rocha.

A observação de Bronze era exatamente o impulso que você precisava para afastar seus temores e segui-lo pela trilha estreita.

Mas as coisas são mais difíceis do que você pensava. De fato, você, Frieda e Arch têm que parar constantemente para recuperar o fôlego.

— Isso é normal — assegura Bronze. — Vocês vão se sentir assim até ficarem acostumados à altitude.

O almoço consiste em uma mistura energética especial para viagem e uma barra de proteínas, que a equipe AJA come sentada num grande rochedo, de onde há

uma vista espetacular do vale abaixo. Se você estivesse vendo esta cena acomodado numa poltrona de cinema, ficaria impressionado com a paisagem. Nas condições em que se encontra, olhar para cima deixa você tonto; olhar para baixo é pior ainda. Além do mais, seus pés parecem já ter andado do Nepal até a China.

Subitamente, a pedra onde você está sentado começa a vibrar e todas as pedras à sua volta começam a deslizar.

— Há uma proteção na base deste rochedo. Desçam rápido! — grita Bronze. — É outro terremoto!

Enquanto vocês quatro se abrigam embaixo da imensa pedra, a terra desliza ao seu lado, carregando consigo imensas pedras. Se tivessem ficado naquela beirada estreita, teria sido o fim. Você dá uma olhada em Arch e Frieda. Eles estão tão brancos quanto os picos cobertos de neve e você desconfia que o seu rosto esteja da mesma cor.

Felizmente o tremor pára logo.

— Agora, nós temos mesmo que ganhar tempo ainda nesta tarde — diz Bronze examinando a paisagem modificada.

Rapidamente vocês retomam a caminhada e, graças a Deus, não ocorrem mais acidentes enquanto vocês estão a céu aberto. No fim da tarde, chegam a um vale abrigado entre dois picos.

Olhando para o relógio, Bronze sugere:

— Nós ainda temos duas horas para caminhar, antes que o sol se ponha.

Mas os protestos gerais do grupo fazem Bronze mudar de idéia. Você é capaz de identificar cada osso do seu corpo, pois todos eles doem.

Tirando a mochila das costas, você se espalha sobre as pedras cobertas de musgo. Se tiver que carregar tudo isso de novo amanhã, você acha que não conseguirá.

Afinal, do que você realmente precisa além de roupa de baixo limpa e seu computador? Talvez você possa se livrar da pá e do par de botas extra que o oficial de suprimentos obrigou-o a trazer.

Depois de um descanso merecido, vocês montam acampamento. Mais tarde, descansando ao lado da fogueira, você se sente bem melhor. Todos parecem estar alegres, provavelmente animados pelo cheirinho gostoso do milho assando sobre as brasas.

— Para alpinistas de primeira viagem, vocês estão demonstrando um bom potencial — Bronze elogia a equipe.

Arch dá um sorriso sem graça.

— Obrigado, mas além de ser um alpinista de primeira viagem, esta também é a minha primeira missão na AJA.

Todos se mostram surpresos.

— Pensávamos que você fosse um veterano, como todos nós — observa Frieda.

— Não. Eu me inscrevi há dois anos atrás, mas acho que só agora é que precisaram dos meus talentos. Pena que isso acontecesse logo no fim do mundo.

— Mas todas as missões são assim mesmo — diz Bronze. — Brincar com o desastre é que torna essas missões emocionantes. — E então começa a contar sobre a ocasião em que ele e o melhor atleta da SATAN tiveram que se enfrentar durante uma queda livre de pára-quedas, levando com eles uma bomba nuclear em contagem regressiva para explodir.

Frieda também tem uma história interessante para contar sobre a vez em que a SATAN prendeu-a no túmulo de um faraó, juntamente com uma tribo de nômades, e de como ela os convenceu a subirem uns nos ombros dos outros para que ela pudesse subir e sair por uma pequena abertura que havia junto ao teto.

E, como você também não é nenhum novato, relata a ocasião em que ficou encurralado entre um cardume de tubarões assassinos treinados e os chips biológicos capazes de controlar a mente, criados pela SATAN.

No final da reunião vocês fazem um círculo da amizade, onde cada um tem que ensinar ao grupo uma canção da sua terra natal. Frieda, que certamente teve algum treinamento profissional, é a que canta melhor. Mas todos acabam se saindo muito bem.

Sob a luz das estrelas, você volta para seu saco de dormir. O silêncio agora é profundo sob o manto negro da noite.

Quando você já está quase dormindo naquele chão de pedra, ouve tocar o computador portátil da AJA que está ao lado do seu travesseiro. Ao ouvir o bip, você abre os olhos assustado, bem a tempo de ver a luz de carga piscar. Alguma coisa se apossou do seu computador e está colocando um programa nele.

O que está acontecendo?, você se pergunta. E então você vê, horrorizado, a cinco metros de distância e quase dois metros acima do chão, surgir a já conhecida aparição.

CAPÍTULO 4

Você não é o único a vê-la. Todos agora estão sentados, incapazes de tirar os olhos da terrível imagem. Vê-la numa tela de 12 polegadas já era o suficiente. Ela agora tem três metros de altura e está bem na sua frente ao vivo e em terceira dimensão.

Desta vez o espectro está pálido, de um branco fantasmagórico, e parece irradiar luz própria. Seus lábios finos começam a se mover. Enquanto ele fala com uma voz áspera, alguma coisa faz com que seus olhos focalizem a tela do computador. É inacreditável, mas as palavras dele estão sendo reproduzidas no seu CRT — juntamente com as sobretensões eletrônicas de raios que poderiam estourar os chips de memória do computador.

Digite o seguinte programa em seu computador e execute-o. Você deve encontrar uma forma de interromper o programa, caso contrário você nunca mais terá o controle do seu micro. Sugestão: liste o programa e examine o código para descobrir qual a letra que o programa está conferindo para tirá-la da alça de repetição. Se você estiver muito confuso, consulte o Manual de Referência, página 93. E não esqueça que a linha 140 do programa deve ser digitada em uma única linha no seu micro. Se puder, guarde o programa. Quando

você tiver conseguido interromper o laço repetitivo, poderá usá-lo para obter mais algumas informações sobre a missão.

PROGRAMA 2

```
10 CLS
20 PRINT "DEVOLVA A PEDRA MAGOR"
25 FOR K=1 TO 500
30 NEXT K
35 CLS
40 GOSUB 170
50 IF V$="Q" THEN GOTO 110
55 LET N=5
60 FOR I=7 TO 2 STEP-1
65 FOR J=I*2+1 TO I*2-2 STEP-1
70 PRINT TAB(5+J);"/";TAB(6+J+N);"/"
75 NEXT J
76 LET N=N-1
80 NEXT I
90 PRINT TAB(15);"BUUM";
95 FOR I=1 TO 100
96 NEXT I
100 GOTO 10
110 PRINT "ENTRE O CODIGO ";
120 INPUT A$
130 IF ASC(A$)<>88 THEN GOTO 10
135 PRINT
140 PRINT "BYMAK REMOVEU A PEDRA
    DE TANZIA"
150 STOP
```

```
170 LET V$=INKEY$
180 RETURN
```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
		✓	✓	✓

Este programa rodará em todos os computadores assinalados na tabela e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros das linhas Apple e Sinclair, consulte o Manual de Referência, página 93.

A equipe AJA reuniu-se numa atitude defensiva, enfrentando a aparição cintilante.

— Pelo menos, essa coisa não está mais controlando o computador — sussurra Frieda, tentado ver o lado bom das coisas.

— É, mas será que alguém sabe do que ele está falando? Eu nem sei o que é essa pedra Magor, e muito menos como fazer para devolvê-la — diz Bronze. Influenciado pelo terror fantasmagórico do momento, a voz dele subiu duas oitavas e sua auto-confiança parece estar a ponto de se romper.

Ninguém entende o significado da mensagem, mas ela parece séria, principalmente quando os raios que você tinha conseguido tirar da tela subitamente começam a ser irradiados, estalando e crepitando, pelas pontas dos dedos do espectro.

Enquanto você olha, horrorizado, ele aponta as mãos

para o acampamento. Não há lugar para se esconder enquanto os raios começam a atingir a área em torno de vocês. Quando uma das mochilas pega fogo, você sente a mão de Bronze tremer como uma vara verde no seu ombro. Ou será que é você que está tremendo?

Mais um raio atinge alguma coisa e Frieda exclama, em voz baixa:

— Se isto não parar, estamos perdidos.

Você sente que todos estão tensos, esperando pelo próximo golpe. Mas nada acontece. Com a mesma rapidez que apareceu, o espectro desaparece. Por um momento, todos estão abalados demais para falar.

— O que era aquilo? — pergunta Arch, com uma voz gaguejante.

— Acho que ficamos frente a frente com aquele espectro do *Juízo Final* que o general falou — você balbucia.

— Mas eu pensei que ele tivesse dito que essa coisa só tinha ligação com computadores — observa Frieda.

— Talvez agora que nós estamos no território dele, ele tenha mais poder ainda — diz Bronze, sacudindo a cabeça.

— Mas ele começou no meu computador. Eu ainda tenho o programa que ele carregou. Talvez ele possa dar-nos alguma pista.

Se você conseguiu guardar o programa 2, execute-o agora. Se não, digite-o novamente. Você o encontrará na página 93. Depois de parar com os raios, você deve encontrar a TRANCA DO GUARDIÃO a fim de tirar a informação do programa. Estude a listagem do programa e veja se consegue descobrir quais são os dados que devem ser digitados para encontrar a TRANCA DO GUARDIÃO. Sugestão: use a tabela ASCII, página 101. Os usuários da linha ZX-81 devem usar a tabe-

la CODE, página 103. Se precisar de ajuda, consulte o Manual de Referência, página 88.

— Boa tacada, Órion — Frieda o cumprimenta. — Agora, pelo menos, temos um pouco mais de informações.

— Podemos não saber o que é esta pedra — diz Arch —, mas sabemos que alguém chamado Bymak roubou-a de algum lugar chamado Tanzia. Vocês acham que este é o nome do vale para onde estamos indo?

— Parece-me um bom palpite — diz Bronze. Agora que a agitação passou, o atleta parece ter recuperado sua pose. — Sabem, o que eu achei estranho naquele espectro é que ele falou em sueco. Como foi que vocês entenderam tudo?

Arch olha para Bronze como se este estivesse ficando maluco.

— Aquela coisa não estava falando em sueco; ela falou na minha língua nativa!

— Eu ouvi perfeitamente ele falando em alemão — diz Frieda.

— Eu não entendo nada de alemão ou sueco — você diz. — Então, como foi que eu entendi a mensagem?

— Pelo seu terminal de computador — explica Frieda. — Mas isso não explica o que o resto de nós ouviu.

Todo mundo está assombrado. Tudo está ficando cada vez mais misterioso.

Aparentemente, Bronze está de acordo. É óbvio que ele preferia pensar em problemas mais concretos.

— Deixe-me verificar os prejuízos — ele se prontifica.

Em pouco tempo ele está de volta, completamente desanimado.

— Perdemos duas das nossas mochilas. Estão completamente queimadas.

— E o que havia nelas?

— Os presentes que íamos dar aos nativos e uma parte dos alimentos. De agora em diante, teremos que racionar a comida.

— Oh, não — exclama Frieda. — Os presentes, não! Eu estava contando com eles para mostrar às tribos locais as nossas boas intenções.

Ela pode estar preocupada com as boas intenções de vocês, mas você está mais preocupado com a comida perdida, ao constatar que sobraram apenas as verduras e os legumes desidratados e alguns pacotes de vitaminas. O resto virou carvão. . .

CAPÍTULO 5

Quando os primeiros raios de sol invadem o seu saco de dormir, você puxa uma parte do forro para cobrir a cabeça e continuar dormindo. Mas Frieda tem um método para acordá-los que não pode ser ignorado. O ar fresco da montanha deixou-a inspirada para cantar. E você logo descobre que ela tem uma potência de voz de fazer inveja a qualquer soprano.

Depois de um rápido lanche consistindo de espinafre desidratado e feijão, vocês se põem novamente a caminho. Bronze continua no comando. E agora, pelo menos, ele tem uma boa notícia. De acordo com a bússola, vocês não terão que subir muito hoje. Tanzia fica ao norte, ao longo de uma larga trilha que foi escavada entre enormes rochas. Comparado com o dia de ontem, você se sente como se estivesse numa auto-estrada.

Vocês já estão na trilha há uma hora, quando Bronze vira-se para Frieda com um olhar preocupado.

— Esta bússola não está boa. A agulha não pára no lugar. — Ele passa a bússola para ela. — Veja como a agulha fica balançando 45 graus para um lado ou para o outro em relação ao norte.

— Eu nunca vi uma coisa dessas. Mas no material que eu recebi havia qualquer coisa a respeito de variações eletromagnéticas antes dos distúrbios ocorridos recentemente.

Mal ela acaba de falar e a terra começa a tremer sob seus pés, exatamente como aconteceu no terremoto de ontem. Mas este é diferente. Pairando no céu, bem em cima das suas cabeças, está o horrível espectro de sempre. E, se das outras vezes ele parecia irritado, desta vez sua expressão faria congelar até água fervente.

— DEVOLVAM A PEDRA MAGOR. AGORA! — exclama ele com voz ressonante.

— Sua pedra Magor não está conosco. Nós nem sabemos do que se trata — Arch tem a audácia de responder.

Mas parece que a imagem não ouve.

— DEVOLVAM A PEDRA MAGOR — ele exclama mais alto ainda. A montanha já está tremendo, e as vibrações do espectro dão início a um pequeno deslizamento de pedras que logo se transforma numa avalanche. Desta vez, não há onde se esconder.

— Rápido, fiquem em posição de defesa! — ordena Bronze, caindo de joelhos e fechando as mãos sobre o pescoço.

O resto da equipe faz o mesmo, embora seu instinto seja o de enrolar-se para proteger seu computador. O chão já está tremendo com mais força, deixando-o tonto, e você percebe que há mais pedras se soltando lá no alto. Você dá uma rápida olhada para cima e então se arrepende por tê-lo feito. Uma tonelada de pedras está rolando bem na direção da equipe AJA. Você prende a respiração e fica esperando ser esmagado por aquela avalanche.

Quando as pedras estão a menos de vinte metros de vocês, uma coisa muito séria acontece. Em vez de continuar a descer em linha reta, o rio de pedras desvia-se bruscamente para a direita. De fato, parece que uma mão gigante invisível está empurrando o rio para o lado.

A equipe fica olhando, impressionada. Algumas pedras perdidas caem perto de vocês, mas a avalanche principal mudou completamente de rumo.

Depois que a poeira assenta, Frieda faz um balanço da situação e verifica se ninguém ficou ferido.

— Vocês viram o que aconteceu? — pergunta Bronze. — Nós todos teríamos morrido se alguma coisa não tivesse desviado aquela avalanche.

Você respira fundo e pergunta:

— Você acha que aquele espectro nos salvou?

— Pode ser — responde Frieda. — Mas não se esqueça de que foi ele mesmo que começou o deslizamento de pedras. Talvez ele estivesse tentando avisar-nos de alguma coisa.

— Acho que agora é mais importante do que nunca chegar a Tanzia e descobrir o que é essa tal de pedra Magor — diz Arch.

— Mas como faremos isso? — pergunta Bronze, apontando para a direita. A trilha que se estendia à sua frente alguns momentos antes está totalmente bloqueada. O que era uma passagem aberta é agora uma montanha de pedra do tamanho de um prédio de cinco andares. — Teremos que voltar e, com isso, perderemos no mínimo meio dia.

— Escute — você sugere. — Deixe-me tentar fazer contato com a AJA. Talvez eles tenham alguma sugestão. Ou talvez saibam mais alguma coisa sobre a aparição.

Rapidamente você pega seu computador e liga-o numa antena de oito polegadas. Mas, quando você tenta pegar o canal de emergência da AJA, a única coisa que se ouve é o ruído da estática. Os membros da equipe esperam ansiosamente, debruçados sobre seu ombro.

— Talvez eles não possam transmitir na freqüência

normal — diz Frieda. — Tente procurar em outra freqüência.

Seguindo o conselho de Frieda, você digita as instruções para seu micro monitorar qualquer atividade na faixa de onda. No começo, há apenas ruídos, mas, de repente, surge uma porção de caracteres na tela.

QTSTK ADOCTPT OJ STKZET
GOKSPL GO GOZ DLPTQ
VTJLQ TQQOCUPTP L LPTAUIL
MTPT T QTSTK

— Acho que peguei algo — você exclama. — Parece que está em código, mas acho que não é o formato da AJA.

— Então, o que é? — pergunta Bronze. — Você acha que poderia ter sido gerado pelo espectro?

— Acho que não. Lembre-se de que nós não tivemos o menor problema em entender a mensagem dele.

Você continua a estudar os grupos de letras na tela. Subitamente, você sabe que já viu aquilo antes. Muito agitado, volta-se para Frieda:

— Eu poderia apostar meu novo disco ótico como isto é um código da SATAN.

— Você consegue decifrá-lo?

— Com o novo disco ótico, a AJA conseguiu armazenar sete milhões de bytes de códigos previamente usados pela SATAN. Este deve estar em algum lugar por aqui. — E você começa a procurar no banco de dados.

Após alguns minutos, o computador lhe fornece um programa de decodificação que tem um fator de combinação de 75 por cento com a mensagem interceptada.

Digite o seguinte programa em seu computador e execute-o. Digite a mensagem-código. Se puder, guarde o programa depois que tiver digitado a mensagem. As

linhas 90 e 140 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro.

PROGRAMA 3

```
10 LET B$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ"
20 LET A$="GRATOBCDEFHIJKLMNPQSUVWXYZ"
30  LET N$=""
40  PRINT "ENTRE UMA LINHA DA MENSAGEM";
50  INPUT M$
60  LET L=LEN(M$)
70  FOR I=1 TO L
80  FOR K=1 TO 28
90  IF MID$(M$,I,1) =MID$(A$,K,1)
    THEN GOTO 110
100  NEXT K
105  LET N$=N$+MID$(M$,I,1)
107  GOTO 120
110  LET N$=N$+MID$(B$,K,1)
120  NEXT I
130  PRINT N$
140  PRINT "MAIS MENSAGENS PARA
     DECODIFICAR ";
150  INPUT R$
160  IF R$="S" THEN GOTO 30
170  STOP
```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
	✔	✔	✔	✔

Este programa rodará em todos os computadores assinalados na tabela e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros da linha Sinclair, consulte o Manual de Referência, página 94.

Os resultados são um tanto decepcionantes. A maioria das palavras parece ter significado, mas algumas letras ainda estão embaralhadas.

Bronze afirma o óbvio:

— Eu quase consigo ler o texto, mas ele não faz qualquer sentido.

— Talvez eles tenham modificado o código da versão que eu tenho no arquivo — você comenta, examinando o resultado confuso. — Não pode ser uma chave completamente nova, porque muitas letras estão certas. Talvez eles tenham apenas trocado as letras da chave. Deixe-me experimentar.

Liste o programa e modifique-o usando uma outra combinação de letras na chave de substituição. Continue tentando até encontrar uma chave que funcione. Se não conseguir, consulte o Manual de Referência, página 94.

Quando você consegue fazer o decodificador decifrar a interceptação inicial, a transmissão da SATAN é uma fonte valiosa de informação.

— Então agora temos certeza de que eles também estão se dirigindo para o vale de Tanzia — diz Frieda.

Naquele momento, surge mais uma transmissão de dados. Depois de decifrá-la, você nem pode acreditar no que lê.

— A equipe de assalto da SATAN assumirá o controle do oráculo de Tanzia em 12 horas.

— Oráculo? Oráculo não é o que prediz o futuro?

— pergunta Arch. — Será que é isso que realmente existe no vale de Tanzia?

— Pensei que os oráculos não passassem de um mito — você observa.

— Bem, a SATAN deve supor que ele existe, pois montou uma expedição multimilionária para assumir o controle da coisa — declara Frieda.

— Vocês acham que isso tem algo a ver com o espectro que fica aparecendo? — pergunta Arch.

— Eu não sei — você responde, encolhendo os ombros. — Mas vocês já notaram que quanto mais nós nos aproximamos de Tanzia, maior ele fica e mais alto ele fala?

— É mesmo.

— E há ainda aquela história da pedra Magor, que ele quer de volta tão desesperadamente — acrescenta Bronze. — Será que também tem algo a ver com o oráculo?

Frieda prende uma mecha do seu cabelo louro que havia se soltado e diz:

— Bem que eu gostaria de saber. Mas seria extremamente perigoso se a SATAN pudesse prever o futuro. Depois disso, o passo seguinte seria controlá-lo. Eu nem quero pensar nos planos tenebrosos que eles poriam em execução! Agora é mais vital do que nunca chegar a Tanzia antes deles.

CAPÍTULO 6

Você conseguiu informações assustadoras da SATAN, mas ainda não conseguiu contatar a AJA.

— Acho que estamos sozinhos — diz Bronze, com um suspiro. — O melhor é voltarmos até a última encruzilhada.

— Espere um pouco — propõe Arch, colocando a mão no braço de Bronze. — Está vendo aquele desfiladeiro lá adiante? Se pudéssemos atravessá-lo, ganharíamos um dia de viagem.

A equipe arrasta-se até o alto. Vinte metros abaixo, vê-se a água agitada de uma corredeira forte.

— Nem mesmo eu sou tão louco a ponto de atravessar este rio a nado — diz Bronze, sacudindo a cabeça. — E com a bússola descontrolada como está, nem temos certeza de que este é o caminho mais rápido.

— E como poderíamos atravessar? — você pergunta.

— A AJA tem um novo dispositivo de roldana que eu acho que resolveria o problema, apesar de nunca ter sido testado em campo. Está aqui comigo — diz Arch.

Enquanto ele remexe a mochila, você ouve um som de sinos tocando. No instante seguinte, vê um homenzinho magro e forte, usando uma blusa de lã esfarrapada,

sair de trás de uma pedra. Enquanto você fica olhando, ele sacode um sino e grita:

— Chestaaa, chestaaa, chestaaa...

Ao ver a equipe AJA, ele fica tão surpreso quanto vocês e esconde-se atrás da pedra.

— Não! Volte! — grita Bronze, dando um pulo.

Mas, antes que ele possa sair correndo, Frieda segura-o pelo braço.

— Não o assuste. Ele pode nos ajudar a encontrar o caminho. Vamos todos nos sentar; agora, vamos dar as mãos e cantar uma balada. Este é um sinal de intenções pacíficas nesta região.

Vocês mal tinham começado a cantar, quando os sinos começaram a acompanhar o ritmo da música.

— Ele está seguindo o ritmo. É um bom sinal — sussurra Frieda.

Soltando a mão de Bronze, ela faz sinal para que o recém-chegado sente-se na roda. Logo, ele está sentado com vocês, cantarolando a melodia. Quando a música termina, ele volta-se para Frieda:

— Chesta?

Ela sacode a cabeça, sem entender, e eles começam um jogo de charadas, onde um fica tentando adivinhar o significado das palavras do outro e, ao mesmo tempo, expressar-se através da mímica.

Finalmente, Frieda volta-se para o grupo.

— Ele está procurando suas cabras.

— Eu podia ter adivinhado pelo cheiro dele — diz Arch.

Frieda lança-lhe um olhar feroz.

— Cale-se. Você não pretende ofendê-lo, não é?

— É óbvio que ele não entende uma palavra sequer do que estamos falando.

— Mas ele pode perceber pelo tom da sua voz. — Então, ela se volta para o pastor de cabras e começa a

falar gentilmente com ele, fazendo uma série de sinais com as mãos.

— O que você está fazendo? — pergunta Arch.

— Pedindo indicações sobre a direção a seguir.

Alguns momentos depois, ela está sacudindo vigorosamente a cabeça.

— Qual é o problema? — você pergunta. — Estamos indo na direção errada?

— Ainda não sei. Ele acaba de me oferecer duas cabras pelo seu computador.

Depois de esclarecer o mal-entendido, Frieda parece fazer um pouco mais de progresso. Quando ela fala em Tanzia, ele concorda com um aceno de cabeça e aponta para o outro lado do desfiladeiro. Frieda está animada e continua a gesticular.

— Ele diz que este é realmente o caminho mais rápido para chegar lá, mas ele acha que só dá para atravessar no inverno, quando a água está congelada.

— Isso sem usar o novo sistema de roldana da AJA — afirma Arch.

— Eu queria tanto ter um presente para dar a ele — diz Frieda.

O pastor de cabras parece ter tido a mesma idéia, pois pega uma mochila, vasculha-a e joga-a novamente no chão.

— Ei, meu equipamento está aí dentro — grita Arch. Mas, antes que ele possa fazer o indivíduo parar, este já remexeu em mais duas mochilas.

— Pare com isso — ordena Bronze. Apesar da barreira do idioma, o atleta de 1,90 m de altura se faz entender. O pastor solta a mochila e sai correndo.

— Não faça isso — avisa Frieda.

Mas é tarde demais. O indivíduo desapareceu, deixando a maior parte das coisas do grupo espalhadas pelo chão. Frieda fulmina Bronze com os olhos.

— Eu ainda tinha algumas perguntas para fazer a ele. Ele não se encaixa no perfil que eu esperava nesta região, e eu queria explorar as anormalidades culturais.

— É melhor você arquivar isso para futuras investigações. Isto é, se houver um futuro.

Enquanto Frieda e Bronze discutem, Arch monta sua aparelhagem. Ele dispara uma broca com uma arma especial de ar comprimido, que fica cravada na pedra do outro lado do desfiladeiro. A linha presa a ela é tão fina que você mal pode vê-la, mas, quando ele se apóia nela com a mão enluvada, ela agüenta firme.

— Acho que este cordão fininho não vai mè agüentar, quanto mais o Bronze — você diz.

— As aparências enganam. Ele é feito de uma fibra nova, mais resistente que um cabo de aço. Mas ele é tão fino que retalharia suas mãos se você tentasse atravessar o desfiladeiro com as mãos agarradas ao cordão. É por isso que a AJA acoplou-o a um microprocessador. Agora é só pendurar nele a bóia automática e estamos prontos!

— O que é uma bóia automática? — Você não quer parecer tolo, mas também não pretende arriscar sua vida num aparelho desconhecido.

— É um tipo de salva-vida de lona, igual aos usados para salvar pessoas de prédios incendiados. O nosso é feito de um tipo de seda especialmente tratada e pesa apenas 250 gramas. Bem, quem quer ser o primeiro? — ele pergunta, prendendo a roldana da bóia ao fio que atravessa o desfiladeiro por onde corre o rio.

Enquanto você vai para o fim da fila, Bronze se adianta, corajosamente.

— Estou sempre pronto a testar um novo equipamento. Lá vou eu!

Agora que sabe que não será a primeira cobaia, você observa com interesse enquanto Arch prende Bronze na

aparelhagem. Depois de perguntar o peso de Bronze, Arch digita um conjunto de números no microprocessador. Assim que ele termina, a roldana começa a deslizar pelo cordão, levando consigo a bóia automática e Bronze dentro dela.

Você fica observando enquanto o atleta atravessa a garganta, suspenso sobre as fortes corredeiras. Tudo parece estar funcionando de acordo com os planos, quando a luz do microprocessador pisca e se apaga. Ao mesmo tempo, a roldana dá um tranco violento e a bóia se rasga com o peso de Bronze.

— Socorro! — ele grita, esticando os braços e agarrando-se ao cordão. Mas, no momento em que ele se agarra, solta mais um grito.

— Ele se cortou naquela linha — diz Frieda, horrorizada.

E este não é o problema mais grave. A luz do microprocessador acendeu novamente, mas, em vez de empurrar a bóia para frente, está jogando-o para frente e para trás. A vida de Bronze está por um fio. Horrorizado, você vê a linha ir abaixando na direção da água agitada.

— O que está acontecendo? — você grita. — Há algo errado?

— Aconteceu alguma coisa com o controlador da roldana. E, se ninguém puder consertá-lo, Bronze será um homem morto.

CAPÍTULO 7

— Deixe-me tentar — você se oferece, procurando a porta serial no chassi do micro. Rapidamente, você liga nela a tomada do seu computador portátil e executa um programa para diagnóstico.

Enquanto isso, Bronze está descendo cada vez mais em direção à morte certa. Mas você procura trabalhar com calma, analisando o programa.

Digite o seguinte programa em seu computador e execute-o. As linhas 106, 108, 295, 330, 520 e 545 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro. Liste o programa e estude-o para encontrar o erro que está fazendo a roldana andar para frente e para trás em vez de andar só para frente. Sugestão: procure a linha que manda o programa para o fim, pulando toda a parte do meio. Substitua essa linha. Após a correção, mande Bronze e o resto da equipe para o outro lado da garganta. Caso necessite de ajuda, consulte o Manual de Referência, página 96.

PROGRAMA 4

```
10 DIM A$(4)
20 LET A$(1)="BRONZE"
```

```
25 LET A$(2) = "FRIEDA"
30 LET A$(3) = "ARCH"
40 LET A$(4) = "ORION"
45 LET J = 1
50 LET B = 1
55 LET Y = 2
60 LET L$ = "B"
65 LET Z$ = " "
70 LET CL$ = "OFF"
80 CLS
90 LET Y = 10
95 GOSUB 710
100 PRINT " O----------O"
102 LET Y = 14
104 GOSUB 710
106 PRINT "PRESSIONE D PARA IR PARA
    DIREITA"
108 PRINT "PRESSIONE E PARA IR PARA
    ESQUERDA"
110 LET BX = 2
120 IF CL$<>"OFF" THEN GOTO 210
130 LET BX = 5
140 FOR I = 1 TO 10
150 GOSUB 560
160 NEXT I
165 GOSUB 680
170 FOR I = 1 TO 10
180 GOSUB 620
190 NEXT I
195 GOSUB 680
200 GOTO 140
210 GOSUB 700
220 IF BX>=2 THEN GOTO 230
225 LET BX = 2
227 GOSUB 350
```

```
230 IF BX=<19 THEN GOTO 270
235 LET BX=19
237 GOSUB 420
270 GOSUB 740
280 IF M$="D" THEN GOSUB 560
290 IF M$="E" THEN GOSUB 620
295 IF M$<>"D" OR M$="E" OR L$=" "
    THEN GOTO 210
296 LET Y=11
297 LET X=BX
298 GOSUB 720
300 FOR KK=1 TO 10
310 PRINT TAB(X+1);L$
320 NEXT KK
330 PRINT "VOCE DEIXOU ";A$(J);"
    CAIR..."
335 STOP
340 PRINT TAB(X);L$
350 IF B=0 THEN GOTO 380
360 PRINT A$(J);" NO PONTO DE PARTIDA  "
370 RETURN
380 PRINT "PEGUE ";A$(J);" "
390 LET L$=LEFT$(A$(J),1)
400 LET B=1
410 RETURN
420 IF B=1 THEN GOTO 450
430 PRINT "A CORREIA ESTA VAZIA "
440 RETURN
450 LET Y=4
460 PRINT A$(J);" CONSEGUIU PASSAR "
470 LET Z$=Z$+L$
480 LET Y=10
484 LET X=22
486 GOSUB 720
490 PRINT Z$;
```

```
500 LET J=J+1
505 LET B=0
507 LET L$=" "
510 IF J<5 THEN GOTO 540
515 PRINT
520 PRINT "TODOS OS MEMBROS DA AJA
    ESTAO DO OUTRO LADO"
530 STOP
540 GOSUB 680
542 GOSUB  700
545 PRINT "VOLTE PARA PEGAR OUTRO
    MEMBRO "
550 RETURN
560 LET BX=BX+1
570 LET Y=10
574 LET X=BX
576 GOSUB 720
580 PRINT " -O";
590 LET Y=11
592 LET X=BX-1
594 GOSUB 720
600 PRINT "  ";L$;
610 RETURN
620 LET Y=10
622 LET X=BX
624 GOSUB 720
630 LET BX=BX-1
640 PRINT "O-";
650 LET Y=11
655 GOSUB 720
660 PRINT L$;"  ";
670 RETURN
680 FOR K=1 TO 500
685 NEXT K
690 RETURN
```

```
700 LET Y=1
710 LET X=1
720 PRINT @64*Y+X,"";
730 RETURN
740 LET M$=INKEY$
750 IF M$<>"" THEN RETURN
760 GOTO 740
```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
		✓		

Este programa rodará em todos os computadores da família TRS-80 e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros das linhas Sinclair, Apple, Radio Shack Color Computer e IBM-PC, consulte o Manual de Referência, página 96.

Finalmente, a equipe está a salvo do outro lado do rio enfurecido.

— Não posso entender o que aconteceu — diz Arch. — A AJA não nos mandaria um equipamento e um software que não fossem confiáveis e seguros.

— Não foi bem o software — você explica. — Era o relógio do hardware que estava fora de sincronismo.

— Talvez aquele pastor de cabras o tenha derrubado quando estava remexendo nas mochilas — sugere Bronze.

— Sabem — diz Frieda lentamente —, quanto mais eu penso naquele sujeito, mais eu desconfio dele. Seus

sapatos, por exemplo, deveriam ser de pele de cabra e feitos à mão, mas pareciam mais sapatos italianos. E o rosto dele também deveria ser mais marcado por ficar muito tempo exposto ao sol. — E então, subitamente, ela arregala seus olhos azuis. — Acabo de pensar numa coisa. Vocês acham que poderia ser um agente da SATAN, enviado para sabotar nosso equipamento?

— Talvez nunca cheguemos a saber — diz Arch. — Mas não temos tempo a perder. Precisamos chegar a Tanzia.

Após um almoço consistindo de purê de cenoura e nabo, vocês continuam a subida. Mas as coisas não estão nada melhores deste lado do desfiladeiro. De fato, o terreno está ficando cada vez mais traiçoeiro a cada passo e, como se isso não bastasse, começa a soprar um vento gelado que mais parece um furacão. Seus dedos ficaram amortecidos e você já não tem firmeza nas mãos. Só a corda que prende um membro da equipe ao outro é que o impede de cair.

Frieda e Arch estão arfando, com falta de ar.

— É a altitude — diz Arch, com certa dificuldade. — Ela está judiando de mim.

Você concorda com um aceno de cabeça. É tão difícil respirar que você fica sem fôlego para conversar. Além do mais, o ar que entra nos seus pulmões é tão frio que você tem a impressão de estar inspirando cristais de gelo.

— Eu pensei que fosse verão aqui — geme Bronze, enrolando uma camiseta em torno da boca e do nariz para cortar o vento.

— E é verão; e foi por isso que a AJA não nos deu nenhum equipamento térmico. Talvez aquela aparição também esteja por trás disso — diz Frieda, suspirando. — Eu só espero que não comece a nevar.

Você olha para o céu, receoso, mas só vê nuvens cinzentas e o som do vento uivando.

Em seguida, começa a chover. A água gelada atravessa suas roupas leves, deixando-o congelado. Você sente um calafrio só de pensar no que aconteceria se o grupo não estivesse usando o equipamento de segurança. Pena que a AJA não tivesse previsto um tempo desses. Do jeito que as coisas estão, não dá para sobreviver por muito tempo.

Você só consegue enxergar um metro à sua frente. Quando Bronze pára, você se choca com ele, e Arch e Frieda trombam com você.

— O que aconteceu? — pergunta Frieda.

— Olhem ali na frente — diz Bronze, excitado, apontando para a frente.

A princípio, você não vê nada e fica imaginando se ele não estaria tendo alucinações. Então, seus olhos focalizam um raio de sol atravessando a obscuridade como um farol.

— Espero que não seja uma miragem — você sussurra.

Mas, à medida que vocês prosseguem, a luz fica mais forte. Num momento você vê uma abertura na rocha cinzenta. Do lado da rocha em que vocês estão, a temperatura está abaixo de zero e está escuro como noite. Mas, a alguns passos dali, através da abertura escarpada, você pode sentir o calor e o brilho do sol.

— Este não pode ser o vale de Tanzia. Não está no lugar certo — diz Bronze.

— E quem se importa com isso? — você grita, acima do vendaval. — Pelo menos, poderemos nos descongelar.

Inspirando profundamente, você atravessa a passagem, seguido pelo resto da equipe. Em pouco tempo,

estão todos do outro lado, sem poder acreditar no que vêem.

É como se vocês tivessem saído da noite ártica diretamente para um balneário romano completo, com piscinas de água aquecida, árvores frutíferas e videiras. No ar perfumado ouvem-se os acordes de uma lira. Mais para a direita, você vê as colunas do que parece a entrada de um templo.

— Este lugar não pode ser real — diz Arch. Mas, enquanto fala, ele atira sua mochila no chão e deita-se no gramado muito bem tratado.

Bronze vai até uma árvore próxima e apanha um pêssego maduro. O suco escorre pelo seu queixo enquanto ele o come.

— Este é o néctar dos deuses — diz maravilhado.

— Talvez seja melhor não comê-lo — diz Frieda. — Tudo isto pode ser uma armadilha. Este lugar simplesmente não faz sentido. Acho melhor darmos uma olhada pelas redondezas antes de descansarmos.

Você sabe que ela está seguindo ao pé da letra as instruções do manual de operações da AJA, mas você não consegue resistir à tentação de apanhar um cacho de uvas bem maduras e descansar seus pés doloridos.

— Estarei pronto para entrar em ação daqui a alguns minutos — você se desculpa, deixando-se cair ao lado de Arch e oferecendo-lhe metade do cacho. Depois da chuva gelada do outro lado da rocha, o calor deste estranho lugar está deixando você sonolento. Nem mesmo Frieda consegue manter sua guarda: ela pega alguns abricós e junta-se ao grupo, no gramado.

Seus olhos estão quase fechando, quando um movimento na frente do templo chama sua atenção. Antes que você possa sentar-se, cinco homens aparecem na escadaria... e eles não parecem absolutamente fazer parte de um comitê de boas-vindas. Estão tão sujos e

despenteados quanto o pessoal da AJA, mas todos têm o aspecto duro e disciplinado de soldados mercenários. A cena é particularmente desagradável, porque cada um deles carrega um rifle reluzente... e estão apontando as armas para vocês.

CAPÍTULO 8

Você sente a garganta se apertar, em pânico. Só Frieda parece ter coragem suficiente para enfrentar o perigoso esquadrão.

— Quem são vocês e o que significa isto? — ela pergunta, levantando-se com imponência.

— Quem você acha que nós somos, minha senhora, escoteiros? — responde o chefe deles, com rispidez. — Nós somos um grupo de assalto da SATAN, e vocês acabam de chegar ao fim da linha.

E, para esclarecer quaisquer dúvidas eventuais, um deles se adianta e grita:

— Chestaaa, chestaaa — e cai na gargalhada. É o *pastor de cabras*. Só que, agora, ele está usando pele de lobo. — Vocês precisavam vê-los brincando comigo — ele diz aos seus colegas. — Mas também, comparado conosco, o pessoal da AJA nunca saiu do jardim da infância.

Bem, o mistério do defeito na bóia automática está resolvido, mas parece que não vai adiantar muito.

— Foi uma pena vocês terem atravessado aquela garganta — diz o falso pastor. — Agora teremos o trabalho de atirar em vocês.

— Façam suas orações — ordena o chefe do grupo. Levantando a arma, ele dá ordem para atirar. Instinti-

vamente, você aperta os olhos, esperando os tiros... mas eles não vêm.

Será que eles estão fazendo um jogo?, você pensa. Ao abrir os olhos, você vê que os agentes da SATAN estão apertando loucamente os gatilhos dos rifles, mas nada acontece. E eles estão tão perplexos quanto vocês.

Arch é o primeiro a se recuperar.

— As armas deles não estão funcionando — ele grita.

Ninguém precisa lhe dizer que você deve usar sua arma da AJA. Mas, quando você puxa o gatilho, ela também não funciona.

— O que faremos agora, Flint? — um dos homens da SATAN pergunta ao seu chefe.

— Isto! — e jogando o rifle no chão, avança ameaçadoramente na sua direção. — Se não podemos atirar neles, nós acabaremos com eles usando apenas as nossas mãos.

Bronze dá um passo para frente.

— Eu cuido dele — ele grita. — E deste aqui também. — No instante seguinte, ele levanta o pé no ar e Flint, atingido, cai na grama. Mas ele torna a levantar e um outro agente também parte para o ataque a Bronze.

Mas você não tem tempo para continuar vendo a luta, pois o pastor parte para cima de você. Apesar de pequeno, ele parece ser feito de aço. Além do mais, aquele perfume de cabrito que ele ainda está usando deixa você tonto.

Infelizmente, os agentes da SATAN estão levando a melhor, pois, além de um arsenal de truques sujos de combate, estão há mais tempo neste refúgio e acostumados ao clima quente. Você não sabe como está o resto da sua equipe, mas, enquanto luta com o pastor, você sente seus músculos enfraquecerem e o peito quei-

mar. Ele agarra novamente seu pescoço e você sabe que não tem escolha... tem que continuar lutando pela vida.

Você está caído no chão e o pastor está por cima de você, apertando sua garganta, quando um trovão ressoa no ar e um raio cai na grama, a um metro de distância. Isso desvia a atenção do seu agressor e de todos os outros.

— O que...? — Flint começa a perguntar, mas a pergunta fica congelada na sua garganta.

A aparição voltou para se vingar. Desta vez ela está pairando no ar, logo acima do templo, bem maior do que antes. Ela agora tem quase vinte metros de altura e a cor e o brilho do fogo.

— A VIOLÊNCIA É PROIBIDA. — Sua voz ressoa, fazendo o chão tremer.

Os dois grupos ficam assustados e boquiabertos enquanto o espectro vai flutuando até o lugar em que estavam lutando.

— DEVOLVAM A PEDRA MAGOR — ele ordena.

— Que pedra Magor? Nós nem sabemos o que é isso — você grita em resposta.

— Nós também não estamos com ela — acrescenta o capitão da SATAN. — Mas, só por uma questão de informação, o que acontecerá se ninguém a devolver?

Esta é a primeira vez que o espectro reconhece uma resposta, mas o que ele diz não é nada confortador.

— SE A PEDRA MAGOR NÃO FOR DEVOLVIDA, VOCÊS APODRECERÃO AQUI POR TODA A ETERNIDADE!

CAPÍTULO 9

O espectro desaparece, mas sua terrível ameaça continua pairando no ar. Por alguma razão, parece que não vale mais a pena continuar aquela briga entre vocês e a equipe da SATAN. E você, particularmente, não pretende descobrir o que acontecerá se desobedecerem a ordem do espectro.

Pensando em fugir, todos se voltam para a abertura na rocha. Mas, neste exato momento, diante dos seus olhos, a rocha começa a cintilar e, no instante seguinte, a abertura fecha-se como por mágica.

Um dos rapazes da SATAN corre até o local onde ficava a abertura e passa as mãos freneticamente pela pedra acinzentada.

— Está perdendo seu tempo — grita o chefe da SATAN. — É evidente que ninguém sairá por esse caminho. — De alguma maneira, você sempre soube que o espectro podia concretizar suas ameaças.

Como se tivessem combinado, os dois grupos se separam, ficando cada um numa ponta do gramado.

— Acho que a SATAN está mentindo a respeito da tal pedra Magor — diz Arch. — Ela deve estar com eles.

— É óbvio que sim — concorda Frieda. — Mas nossa maior preocupação é a de sair deste lugar. Temos

que prosseguir em nossa missão e eu, com toda certeza, não pretendo passar a eternidade com a SATAN.

— Quais são as nossas alternativas? — pergunta Bronze. — Aquele espectro sabe que estamos presos.

— Sim, mas, se pudermos contar com a cooperação da SATAN, talvez possamos sair daqui.

— Mas como poderemos confiar naqueles bandidos? — pergunta Arch, com incredulidade.

— Realmente não podemos — admite Frieda. — Mas, se for vantajoso para eles formar uma aliança temporária conosco, pode ter certeza de que eles o farão.

Você dá uma olhada na direção deles. Como que confirmando as palavras de Frieda, você vê uma meia branca encardida pendurada na ponta de uma baioneta.

— Acho que Frieda tem razão — você comenta.

Ela apruma o corpo e dá um passo na direção deles.

— Está bem, vamos conversar — ela diz.

Flint também dá um passo na direção de vocês.

— Acho que temos uma oferta irrecusável — diz ele. — Vamos fazer uma trégua e arrumar um jeito de sair daqui.

Frieda finge pensar na oferta.

— Por que razão iríamos cooperar com você? — pergunta ela.

— Porque esta é a única esperança. Se unirmos nossas forças e nossa capacidade mental, poderemos explorar cada centímetro deste lugar e encontrar uma saída... se existir uma.

No seu íntimo, você sabe que pode confiar na SATAN tanto quanto a Chapeuzinho Vermelho podia confiar no lobo. Mas eles têm razão. Que outra chance vocês têm?

Enquanto você olha com desconfiança para o outro grupo, Flint e Frieda elaboram um plano de ação.

— Nossa primeira tarefa é fazer um levantamento

deste lugar — diz Frieda para sua equipe. — Nós investigaremos no nível do chão e a SATAN examinará o alto dos rochedos.

Passada uma hora, vocês se reúnem para uma avaliação do que foi levantado. Arch ainda não voltou, mas Frieda decide começar sem ele.

A maior parte das notícias é desencorajadora. Os membros da AJA apenas encontraram mais árvores frutíferas e uma fonte subterrânea que jorra atrás do templo.

— Não há vida animal aqui — observa Frieda. — Mas não passaremos fome ou sede.

— Isso não nos ajudará a sair daqui — diz Bronze.

— Nós também não nos saímos bem — admite Flint. Então, ele explica que o céu no alto dos rochedos é apenas uma ilusão. Na verdade, vocês estão dentro de uma cúpula fechada e qualquer tentativa de sair pelo lado de cima fica fora de questão.

Enquanto você está assimilando as más notícias, ouve a voz de Arch, gritando:

— Venham aqui, descobri uma coisa!

Todo mundo — inclusive os cinco membros da SATAN — corre até onde ele está. Ele leva vocês até um afloramento de rocha, onde há uma abertura em arco na pedra. Infelizmente, parece não levar a lugar algum, pois, dentro dela, há mais rocha sólida. Mas há algo gravado nessa rocha e parece um conjunto de palavras. O único problema é que são tão indecifráveis quanto hieroglifos. Frieda aproxima-se para examinar melhor. Você gostaria de fazer o mesmo, mas, sendo o menor do grupo, é empurrado para trás pelos demais.

— Esta escrita tem características do sânscrito antigo e também de caracteres incas — diz Frieda. — Infelizmente, eu só tive tempo de fazer o curso de iniciação

em tradução de hieroglifos da AJA e não tenho como decifrá-la.

Você está tão concentrado, pensando numa maneira de decifrar aquele código, que não está prestando a menor atenção no pessoal da SATAN, até que Dirk praticamente o derruba, tentando chegar mais perto das inscrições.

— Ei! — você começa a protestar, e então cala-se quando ele aponta para um determinado símbolo. É um octógono do tamanho de um pires. Quando ele toca na figura, a rocha sólida dentro da abertura começa a pulsar e uma sensação de formigamento passa pelo seu corpo.

Todos pulam para trás, como se tivessem tomado um choque elétrico. Dirk tira a mão do octógono e a pulsação e o formigamento param abruptamente, como se um interruptor tivesse sido desligado.

— O que foi isso? — pergunta Bronze, tentando se recuperar.

— Eu acho que, ao encostar naquela coisa, foi provocado um curto circuito em algum dispositivo elétrico — responde Arch. — E aposto que está faltando uma peça octogonal que deveria contatar esta coisa apropriadamente. Mas eu não tenho a menor idéia do que seja ou de que material é feita.

Enquanto ele fala, os membros da SATAN trocam olhares comprometedores e, em seguida, Flint dirige-se a Frieda:

— Sabe de uma coisa? Nós temos algo que poderia funcionar aí — diz ele, com ar casual.

— Ah, é?

Dirk mexe no bolso por um momento e então tira um objeto que brilha e cintila nas sombras da rocha. É uma água-marinha de oito faces, uma das coisas mais maravilhosas que você já viu. E tem mais: parece que

foi cortada para encaixar exatamente no recorte da pedra.

— O que é isso e onde a conseguiu? — pergunta Bronze, numa atitude de desafio.

— Se você tivesse uma certidão da SATAN para altos segredos, nós poderíamos contar-lhe — diz Flint. — Mas, já que não tem, não o faremos.

— Aposto que é a pedra Magor, a mesma que a aparição está procurando — você cochicha para Frieda.

— E quem sabe que poderes ela terá! — ela responde, acenando com a cabeça.

Flint estende a pedra para Frieda, dizendo:

— Bem, por que alguém do seu grupo não a coloca na parede para ver o que acontece?

— Esperem um pouco — protesta Arch. — Já houve um choque elétrico fraco só de encostar no lugar. A pessoa que inserir a pedra poderá ser eletrocutada!

— Exatamente. É por isso que um de vocês irá fazê-lo. E vai ser o garoto aí. — E, dizendo isso, ele coloca a pedra lisa e fria na sua mão, empurrando-o em direção à porta.

CAPÍTULO 10

Você tenta protestar, mas logo desiste. Você não sabe o que acontecerá quando colocar aquela pedra na depressão da rocha. Mas, afinal, qualquer coisa é melhor do que passar a eternidade com Flint, Dirk e companhia.

Procurando não tremer, você levanta o octógono reluzente e o encaixa na abertura. Então, começa a sentir um formigamento por todo o corpo. Você tenta se soltar, mas a corrente elétrica o mantém seguro. Todos os pêlos do seu corpo ficam arrepiados e, o que é pior, você vê a expressão de horror no rosto dos seus amigos.

— Temos que salvar Órion — grita Frieda, adiantando-se.

Flint agarra-a pelo braço, puxando-a de volta.

— Olhe para a abertura — diz ele.

Todos os olhos se voltam naquela direção. O espaço que era anteriormente ocupado por rocha sólida transformou-se numa cortina pesada e translúcida. Dirk corre até ela e tenta atravessá-la, mas acaba chocando-se contra a cortina e caindo no chão.

— Pelo menos, alguma coisa aconteceu — comenta Flint. — Nós temos que ir até o fim, não importa quantos agentes da AJA tenham que morrer.

Paralisado pela corrente elétrica, você não está em condições de discutir. E então, para sua surpresa, você

ouve o bip do seu computador. É muito difícil mexer-se e, com grande dificuldade, você enfia a mão no bolso para pegar o seu micro. No momento em que você encosta no aparelho, a corrente elétrica que o mantém preso desliga-se.

Sem poder acreditar no que está acontecendo, você olha para a unidade portátil. A luz de carga está acendendo. Assim como aconteceu quando o espectro mandou-lhe aquele programa, algo está sendo carregado no seu computador novamente.

— O que é? — pergunta Frieda, baixinho.

— Só saberei quando executar o programa.

Digite o seguinte programa em seu computador e tente executá-lo. As linhas 30, 50 e 70 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro. Se puder, grave o programa.

PROGRAMA 5

```
10 PRINT "PARA DEIXAR ESTE APOSENTO..."
20 GOTO 50
30 PRINT NEXT "VOCE PODE ATRAVESSAR
   O ARCO"
40 MOVE 70
50 PRINT "VOCE PRECISA CARREGAR
   A PEDRA MAGOR"
60 GOTO 30
70 DISPLAY "E CONTINUAR A VIVER PARA
   CONTAR DEPOIS"
```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
✓	✓	✓	✓	✓

Este programa rodará em todos os computadores assinalados na tabela e seus compatíveis.

Por mais que você se esforce, só consegue obter uma mensagem com erros de sintaxe.

— Deve ser sofisticada demais para a minha máquina — você comenta.

Pensativamente, você fica olhando para o programa.

— Quem sabe se eu substituir uma ou mais declarações ele possa funcionar no meu micro?

Liste novamente o programa e estude-o. No lugar em que achar apropriado, substitua uma declaração incorreta por uma válida para BASIC de seu micro e execute novamente o programa. Consulte a página 97 do Manual de Referência caso precise de ajuda.

— Voltamos ao marco zero — você diz, suspirando. — Precisamos da pedra Magor para atravessar por aquela abertura.

Sacudindo a cabeça, Flint observa:

— A AJA é mais devagar do que eu pensava. O que você acha que esse octógono reluzente é, garoto?

— Então, esse tempo todo, aquilo que o espectro quase nos matou para reaver está com vocês — diz Bronze. — Onde a conseguiram?

— Foi um presente. — E então, ele ficou com uma expressão pensativa. — É claro que isso poderia ser uma armadilha. — Ele olha na sua direção. — Muito bem, garoto, já que você ainda está vivo, vejamos se a sua sorte atravessa a parede.

Você engole em seco e, então, sem pestanejar, retira a pedra do seu lugar na parede.

— Não tente bancar o engraçadinho se conseguir atravessar. Seus amigos serão nossos reféns deste lado.

Você nem se dá o trabalho de lembrar-lhe que todos vocês são reféns da aparição. Segurando a pedra com força, você se encaminha para a abertura e penetra na cortina que antes era de pedra. Você se sente como se tivesse entrado num túnel em movimento. E então, de repente, você está livre do outro lado.

Olhando para trás, através da abertura, você vê o grupo do outro lado claramente, mas é evidente que eles não o vêem.

— Conseguiu, Órion? — grita Frieda, ansiosa.

— Sim, mas não precisa gritar. Posso ouvi-la perfeitamente. Isso deve ser como um espelho de um lado só. Eu posso vê-los perfeitamente.

— Vamos parar com esse papo — ordena Flint. — Jogue a pedra de volta para que todos nós possamos dar o fora daqui.

Apertando o octógono na mão, você responde:

— Acho que, primeiro, precisamos combinar algumas coisas.

— Seu traidor — reclama Dirk, por entre os dentes.

— Eu não vou voltar atrás no nosso trato — você lhe assegura, com uma sensação de poder como você nunca sentiu antes. Afinal, você tem um grupo da SATAN à sua mercê. — Você concorda em devolver a pedra Magor à aparição?

Você ouve Flint xingar baixinho e depois responder rapidamente:

— Se é a única maneira de sair daqui, está bem.

— Bem pensado — grita Frieda. Então, ela se volta para Flint: — Eu acho que você também deve dar sua palavra de que não haverá mais truques sujos da SATAN.

— Está bem, dou minha palavra.

— Então vamos alternar — sugere Frieda. — O próximo homem a atravessar será um membro do grupo

da SATAN. Depois, um dos nossos e assim por diante, até que todos estejam do outro lado.

— Então, jogue a pedra de volta, garoto — grita Dirk.

Você atira a pedra e, quando ela passa pela abertura em arco, é cercada por fagulhas. O octógono reluzente cai aos pés do pastor, que o apanha e atravessa a cortina. Em poucos minutos, todos exceto Flint estão do outro lado da rocha.

Assim que o grupo da AJA está novamente reunido, vocês fazem uma rápida conferência.

— Eu sabia que era arriscado — diz Frieda. — Mas nós não tínhamos escolha. Às vezes, os regulamentos da AJA contra tirar a vida de quem quer que seja tornam as coisas bastante difíceis.

Ninguém vê que Flint está atravessando e ele se aproveita da situação.

— Muito bem, a festa acabou, equipe AJA — diz ele. — Vocês pensaram que podiam nos fazer de bobos, mas nós é que vamos rir por último.

Quando você se volta, vê a equipe da SATAN apontando as armas para vocês. Para mostrar que elas estão funcionando, Flint atira por cima das suas cabeças.

— Você deu sua palavra — diz Frieda.

— Eu tinha cruzado meus dedos. Foi tolice sua acreditar em mim.

Desanimado, você vê o falso pastor tirar uma corda da mochila.

— Nós poderíamos matá-los — diz Flint. — Mas acho que seria mais divertido deixá-los morrer ao abandono, enquanto levamos a pedra Magor e assumimos o poder do oráculo.

CAPÍTULO 11

Enquanto Flint aponta uma arma para você, Dirk começa a amarrar uma corda em torno de seus pulsos, machucando-o. Frieda, Bronze e Arch estão recebendo o mesmo tratamento.

Os elementos da SATAN estão tão compenetrados no que estão fazendo que não vêem a abertura que está por trás deles começar a brilhar e pulsar com energia. A cortina translúcida começa a tomar uma nova forma.

Diante de seus olhos, forma-se uma imagem familiar. É o espectro. E, apesar de ainda ter um contorno cintilante, desta vez ele está mais sólido e real do que nunca. Quando ele bate uma mão contra a outra, toda a montanha estremece com a vibração.

Flint e seus companheiros viram-se para olhar.

— Aqueles que profanaram a pedra Magor devem reparar seu erro — diz ele, com uma voz de trovão.

Com um friozinho no estômago, você fica imaginando o que exatamente ele quer dizer com profanar a pedra. Será que era proibido passar pela abertura com ela?

Os membros da SATAN soltaram as cordas e juntaram-se numa posição defensiva em torno de Flint, que ainda está segurando a pedra.

— Foram eles que a pegaram — grita ele, apontando para vocês. — Nós estamos apenas levando-a de volta para o vale de Tanzia, onde é seu lugar.

Ondas de energia ameaçadora pulsam sobre a aparição.

— MENTIRA! — grita o espectro. — Devolvam a pedra.

Desta vez, parece que Flint não tem muita escolha. Seus músculos se retesam no esforço de se agarrar ao tesouro pelo qual ele estava pronto para matar. Mas uma força invisível abre seus dedos, arrancando a pedra da sua mão. Com os olhos arregalados de espanto, você a vê flutuar no ar, na direção do grupo da AJA. Automaticamente, Bronze levanta a mão e pega a pedra.

Mas a exibição do espectro não termina aí. O vento começa a uivar e, subitamente, o grupo da SATAN é puxado em direção à abertura, onde o espectro se encontra. Para sua surpresa, eles passam através da imagem do espectro e voltam à prisão de onde vocês acabaram de escapar. Eles caem no chão, do outro lado, e ficam estirados, arfando.

— Aqueles que profanaram a pedra Magor merecem apodrecer aqui por toda a eternidade — repete o espectro.

Quando a temível aparição vira-se na sua direção, é difícil deixar de tremer. Agora que ele cuidou dos membros da SATAN, o que terá em mente para vocês? Mas suas próximas palavras não são a sentença do juízo final, que você tanto temia.

— Eu sou Lodar, um dos guardiães de Tanzia. Eu vi tudo o que aconteceu neste lugar. Vocês, que são honrados, levarão a pedra ao vale sagrado.

Olhando para as montanhas à sua frente, você não faz idéia de como fazer para realizar esta tarefa. Tanzia ainda está muito longe e você está em condições bem

piores do que quando começou esta jornada. Mas o espectro tem uma solução alternativa.

De repente, você sente a força de um tornado agarrá-lo e, olhando para seus companheiros, você percebe que toda a equipe foi apanhada pelo mesmo tipo de redemoinho que pegou o pessoal da SATAN. Mas, em vez de levá-los de volta através da abertura em forma de arco, ele os carrega para cima, cada vez mais alto. Antes que você possa pensar, está sobrevoando a montanha.

Em seguida, vocês são projetados para frente, numa velocidade que deixa seu cabelo colado na cabeça e faz sua jaqueta se agitar como uma bandeira na ventania.

É a melhor viagem da sua vida. Montanhas cobertas de neve e vales coloridos a perder de vista. É como voar nas costas de uma águia. . . ou ser a própria águia. Olhando para Frieda, você vê o entusiasmo estampado em seu rosto.

À sua frente, você vê um pequeno vale envolto em neblina. O redemoinho leva-os delicadamente para baixo, através das camadas brancas de névoa. É como se véus de gaze estivessem sendo retirados para revelar uma beleza inimaginável. Você vê templos dourados, lagos límpidos como safiras e flores por toda parte.

Se o vale onde vocês e a SATAN estiveram presos era exuberante, este lugar parece o Olimpo, onde os antigos deuses viviam.

Você olha deslumbrado à sua volta para os prédios e os jardins bem cuidados. Você jamais poderia imaginar que um lugar como este pudesse existir na Terra. Para completar a cena, um homem gigantesco caminha na sua direção por um caminho de mármore. Ele está vestido com uma túnica branca debruada de roxo, sandálias douradas e traz na cabeça uma coroa de louros.

Mas o que chama sua atenção é o rosto dele: você já viu aquele nariz de águia e aqueles olhos penetrantes tantas vezes, que não tem a menor dúvida: é o espectro que tem assombrado vocês durante toda a viagem.

Automaticamente, você recua. Mas, quando ele chega à luz do sol, a versão em carne e osso não é tão assustadora quanto a imagem que você viu projetada por todos os lugares, desde o terminal do seu computador até o céu.

— Bem-vindos ao vale de Tanzia — diz ele à equipe da AJA. A voz é a mesma de antes, mas agora, que não está mais amplificada, tem um tom paternal. — Não precisam temer Lodar, o Guardião. E agora, entreguem-me a pedra Magor.

Na ponta dos pés, Bronze se aproxima dele para entregar-lhe a pedra. Até o musculoso atleta precisa olhar para cima ao falar com o guardião. Com a mão trêmula, Bronze oferece a pedra octogonal.

Você fica fascinado com a reverência do guardião ao aceitá-la. Por um momento, ele segura a pedra com as duas mãos, entoando um canto estranho e sibilante.

Em seguida, Lodar olha para o grupo da AJA.

— Devolvendo a pedra Magor, vocês tornaram possível salvar o mundo da destruição certa. No entanto, uma tarefa bem mais perigosa do que qualquer outra que vocês já realizaram até hoje os espera. Devemos recolocar a pedra na grande sala da roda do tempo para que tudo volte ao normal. Devo pedir-lhes que arrisquem novamente suas vidas, pois, se fracassarmos na nossa tentativa, será o fim da Terra.

CAPÍTULO 12

O guardião guia vocês por uma avenida pavimentada com mármore e com chorões plantados em toda a extensão. No fim da avenida, surge uma majestosa estrutura coberta por uma cúpula e maior do que todos os outros prédios do vale.

Suas portas se abrem quando o grupo da AJA e Lodar se aproximam.

— Vocês são os primeiros mortais a entrar aqui — diz Lodar, ao fazê-los entrar solenemente pela porta. Não há janelas, mas dentro tudo está banhado por uma brilhante luz azul.

— Devemos passar pelas salas da tecnologia antes de chegarmos à roda do tempo — diz ele, levando o grupo através do que parece ser um museu.

Os olhos de Frieda brilham de emoção quando ela examina os objetos valiosíssimos, tais como antigos ábacos, relógios solares e outros incríveis aparelhos de medição.

O que vocês encontram a seguir é ainda mais intrigante: uma exposição de computadores de primeira geração, com válvulas e transistores, que você só conhece através dos livros. Em seguida, vêm as máquinas mais atuais, com circuitos *solid-state* e chips de silício. Chegando ao fim, você vê o modelo portátil, igual ao que

está preso ao seu cinto. E então, seus olhos chegam a saltar quando você vê os que devem ser os computadores do futuro. Você passaria semanas aqui dentro examinando tudo.

Mas Lodar continua seguindo em frente.

— Aqui estão representados milhares de anos de tecnologia. Todavia, tudo que eles fizeram pela humanidade terá sido em vão — ele explica — se não introduzirmos a pedra no seu lugar apropriado.

Você sabe que ele não está falando apenas das máquinas preservadas nesta sala, mas sim sobre todo o progresso que a raça humana fez desde a descoberta da roda.

No coração do prédio há um compartimento esférico, aproximadamente do tamanho de um planetário. O guardião pára diante de um corte na parede curva e fala algumas sílabas em voz baixa. A parede então se abre, vocês cinco entram e ela volta a fechar.

O grupo da AJA está todo em silêncio. Subitamente, você sente como se tivesse entrado numa imensa bola de cristal. As paredes curvas, assim como o teto, estão cobertas de pequenas peças octogonais. À primeira vista, todas elas parecem iguais à pedra Magor, que está nas mãos de Lodar, mas falta-lhes aquele brilho especial.

Mas há mais coisas aqui, além das facetas octogonais, para deixá-lo maravilhado. Olhando ao redor, você constata que as paredes se movem no sentido horário. O chão está dividido em diversas trilhas, que giram no sentido anti-horário em diferentes velocidades. Exatamente no centro da sala há um buraco cintilante com um líquido azul em ebulição.

— Vejam a roda do tempo — diz o guardião, com reverência, apontando para o poço em ebulição.

Você espia nas profundezas revoltas. Pela atividade

lá existente, você pensaria que era quente, mas o que você sente é um calafrio gelado subindo lá do fundo.

Lodar pode estar acostumado a olhar no poço azul efervescente, mas para você e o resto do grupo ele tem um efeito quase hipnótico. Enquanto vocês continuam a olhar, imagens tremeluzentes misturam-se e desaparecem, reaparecendo alguns segundos depois. Parece um caleidoscópio, só que as imagens não são quebradas. Todas elas são claras, nítidas e completas. Muitas passam tão rápido que você nem as reconhece. Algumas ficam focalizadas durante alguns segundos. Você vê o incêndio de Roma, mísseis explodindo no espaço, uma cidade subterrânea que parece saída de um filme de ficção científica, homens das cavernas trabalhando numa roda, e o presidente Kennedy fazendo seu discurso de posse.

— O que é isso tudo? — pergunta Bronze, aproximando-se mais um pouco.

Lodar põe a mão no ombro dele para mantê-lo afastado da borda.

— Esta é a roda do tempo. Ela é muito poderosa e também muito perigosa. Ela controla o tempo na Terra. Sem a pedra Magor, ela fica instável. Como podem ver, as imagens perderam a seqüência no tempo. Não podemos mais ver claramente o presente e o futuro.

— A roda do tempo é o oráculo que a SATAN estava tentando dominar? — você pergunta.

— De uma certa forma, sim; embora esta seja uma maneira muito simplista de ver as coisas. A roda pode mostrar o futuro da mesma forma como pode mostrar o passado. Os guardiães só têm permissão para usar seu poder para controlar o curso da história da humanidade se ele for desviado. Eu estremeço só em pensar no que aconteceria se uma organização tão má como

a SATAN tentasse interferir em favor de seus próprios propósitos egoístas.

Todos têm inúmeras perguntas a fazer sobre os segredos da roda. Por exemplo, como a pedra veio parar nas mãos da SATAN? Mas, naquele momento, o guardião chama sua atenção para uma imagem nas profundezas do líquido azul. É uma erupção vulcânica e, enquanto você observa horrorizado, vê a lava cobrindo uma grande cidade.

— Esta cena se tornará real em pouco tempo se não recolocarmos logo a pedra e estabilizarmos a roda. Inicialmente, foram necessários sete guardiães para colocar a sala em movimento, e foi arrogância pensar que este trabalho jamais seria desfeito. Vocês todos precisam entender que foram trazidos para cá com esta finalidade. Os guardiães os escolheram, pois cada um de vocês possui uma energia especial para reestabilizar a roda do tempo. Precisamos combinar todos os nossos esforços para fazer parar o movimento da roda... se é que ele ainda pode ser parado.

— O que você quer que façamos? — pergunta Frieda.

Lodar aponta para cinco círculos vermelhos igualmente espaçados no anel externo do chão.

— Quando eu der o sinal, Frieda, Arch e Bronze devem se colocar em três desses círculos, deixando sempre um vazio entre vocês. Isso me dará força suficiente para manter o painel de acesso aberto, agora que a pedra desequilibrou o sistema. Enquanto eu realizo esta tarefa, Órion, nosso especialista em computadores, deverá digitar a seqüência que parará o movimento rotatório. Só então a pedra poderá ser recolocada em seu lugar.

Você não sabe exatamente como isso será feito, mas não tem tempo para se preocupar com sua própria mis-

são. Os seus três companheiros tomam seus lugares nos círculos e então Lodar vai até um certo ponto do chão em movimento.

Você prende a respiração, esperando pelo que possa acontecer.

Por alguns instantes, nada acontece e você receia que o plano de Lodar não dê certo. Então, ouve-se um zumbido baixo. Ele parece vibrar nas paredes curvas e envolver o trio que está parado junto a elas. Junto aos pés deles, começa a pulsar uma névoa vermelha de pura energia. Ela cresce em intensidade, subindo pelos seus corpos, até deixá-los completamente envolvidos pelo vermelho radiante. Cintilações vermelhas vão em movimento de arco até o centro da sala, voltando em seguida para o trio. Então, Lodar levanta os braços e toda a energia que acabou de ser gerada acumula-se em suas mãos. Por um momento, ele se concentra profundamente num ponto junto a seus pés. A energia que entrou pelos seus dedos agora sai em forma de dois raios finos pelos seus olhos.

Durante alguns segundos, nada acontece. De repente, o ladrilho à sua frente parece dissolver-se, revelando um painel com cinco retângulos. Embaixo de cada retângulo há uma minúscula luzinha que pisca.

Você se ajoelha para ver melhor e constata que em dois dos retângulos há um ponto de exclamação e nos outros três, apenas números.

— A roda do tempo deve ser arrumada agora, Órion — avisa Lodar, com a voz estalando de estática. — Se você não parar as luzes sob os retângulos certos, o mundo será destruído!

CAPÍTULO 13

— Ouça o que vou dizer —`continua ele, numa voz baixa e clara, já sem estática. — O controle da roda do tempo foi projetado como um jogo; um jogo que só um mortal com a rapidez da juventude tem chance de ganhar. Você precisará de toda sua habilidade e concentração. Está nas suas mãos!

Digite o seguinte programa em seu computador e execute-o. As linhas 325 e 342 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro. Feito isto, entre no jogo. Para parar a roda do tempo, um jogador deve acumular no mínimo 100 pontos. Você pode parar a luz apertando qualquer tecla do seu computador. Se você apertar uma tecla quando a luz estiver acesa embaixo do 40, você fará 40 pontos; se estiver embaixo do 10, fará 10 pontos. Mas, se você parar uma luz debaixo de um ponto de exclamação, você perderá o jogo e a Terra sairá de órbita!

PROGRAMA 6

```
10 DIM C(5)
20 CLS
25 LET S=0
```

```
30 LET C(1)=20
32 LET C(3)=40
35 LET C(5)=10
40 LET B$="****************************"
50 LET S$=" 20 : I : 40 : I : 10 :"
60 GOSUB 500
65 PRINT B$
70 LET LY=3
75 GOSUB 510
77 PRINT S$
80 LET LY=5
85 GOSUB 510
87 PRINT B$
90 LET X=1
95 LET Y=3
100 PRINT "PRESSIONE QUALQUER TECLA"
105 PRINT "PARA DETER STRUM."
110 LET LY=4
112 FOR K=1 TO 100
114 NEXT K
115 GOSUB 510
130 IF Y>X THEN GOTO 160
140 PRINT TAB(Y);"O";TAB(X);"  ";
150 GOTO 170
160 PRINT TAB(X);"  ";TAB(Y);"O";
170 LET C$=INKEY$
180 IF C$<>"" THEN GOTO 230
190 LET X=Y
200 LET Y=Y+5
210 IF Y>25 THEN LET Y=3
220 GOTO 110
230 LET Z=INT(Y/5+1)
240 IF Z=2 OR Z=4 THEN GOTO 340
250 LET S=S+C(Z)
260 LET LY=8
```

```
265 GOSUB 510
270 PRINT "VOCE FEZ ";C(Z);" PONTOS"
280 PRINT "SUA SOMA = ";S
290 FOR I=1 TO 400
295 NEXT I
300 IF S>=100 THEN GOTO 320
310 GOTO 100
320 PRINT
325 PRINT "VOCE DOMINOU OS SEGREDOS
    DO STRUM"
330 GOTO 360
340 PRINT
342 PRINT "A TERRA ESCAPOU PARA FORA
    DE SUA ORBITA"
345 PRINT "PARA SEMPRE...      "
360 FOR I=1 TO 5
370 PRINT "                    "
380 NEXT I
390 STOP
500 LET LY=1
510 LET LX=1
520 PRINT@64*LY+LX,"";
530 RETURN
```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
		✔		

Este programa rodará em todos os computadores da família TRS-80 e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos

micros das linhas Sinclair, Apple, Radio Shack Color Computer e IBM-PC, consulte o Manual de Referência, página 98.

Até conseguir acumular o número certo de pontos, você está encharcado de suor. O guardião esqueceu-se de mencionar que a luz começava a mover-se com maior rapidez à medida que você se aproximava da contagem necessária. Mas, para seu alívio, a roda e o resto da sala pararam. O líquido no poço azul não está mais em ebulição. Agora, ele parece um lago das montanhas num dia sem vento. As paredes e o chão também estão parados. Você ficou tão acostumado ao movimento da sala que ficar parado deixa você tonto. Ao olhar para Bronze, você nota que ele está sentindo a mesma coisa. Mas ele não se mexe. Parece que ele e o resto da equipe estão temporariamente paralisados, seus rostos brancos, como se estivessem mortos. É evidente que o que aconteceu consumiu quase toda a energia deles e você sabe que isso pode ser fatal se continuarem assim por muito tempo. E você também sabe que a pedra Magor tem que ser recolocada no lugar.

Agora que as trilhas circulares pararam de girar, pode-se ver uma faixa de octógonos particularmente vibrantes ao longo da junção da parede com o chão. Está faltando um deles.

— Órion, coloque a pedra Magor de volta ao seu lugar — sussurra Lodar. — Temos apenas alguns segundos, pois a seqüência de luzes recomeçará em breve.

Você não quer arriscar a segurança dos seus amigos ou a do mundo com uma outra rodada daquele jogo mortal. Rapidamente, você olha para Lodar, cujo rosto também está pálido e abatido. Você compreende que, mesmo com a energia que ele está retirando da equipe AJA, não conseguirá manter o painel aberto por muito

mais tempo. Com dedos trêmulos, você insere a pedra no lugar que lhe é devido.

Imediatamente, você é atingido por uma sensação completamente fora do comum. A sala da roda, Lodar e seus colegas parecem desaparecer. É como se, por um momento, você estivesse suspenso numa lacuna do tempo. Então, subitamente, as imagens dos últimos dias começam a girar em torno de você, como folhas de outono num redemoinho.

No mesmo instante, é como se você estivesse de volta ao ponto em que esta aventura começou: no seu quarto, diante da tela do computador, vendo a imagem fraca do espectro pela primeira vez.

Você estende a mão para tocar no teclado do computador, mas ele desaparece diante dos seus olhos. Num milésimo de segundo, você está no caminho para Tanzia, junto com o resto da equipe. Você está a ponto de ser esmagado pelo deslizamento de pedra, mas, antes que consiga proteger seu computador com os braços, você já está no vale, lutando com Flint e o resto da equipe da SATAN.

— O que está acontecendo? — você pergunta, sem fôlego.

— O tempo está sendo acertado. — A voz segura de Lodar flutua à sua volta, ainda que você não possa ver-lhe o corpo.

Há mais flagrantes do seu passado recente. O ritmo se acelera e sua cabeça começa a girar. De repente, tudo acaba.

Você se vê novamente na sala da roda com seus companheiros. As paredes e o chão começam a se mover vagarosamente. A superfície do poço azul, no centro, começa a ondular como uma cama de água, com muito mais calma do que quando você entrou na sala.

As imagens efervescentes do passado, presente e futuro submergiram abaixo da superfície.

— O... o que aconteceu exatamente? — você ouve Arch perguntar, gaguejando.

Para seu alívio, parece que seus companheiros recuperaram, ao menos parcialmente, suas forças. O guardião sorri com bondade.

— A falta da pedra causou mais que terremotos e outros desequilíbrios naturais. Ocorreram também sérios distúrbios do tempo.

De repente, você se lembra do que ouviu dizer sobre lapsos de tempo.

— Você quer dizer pedaços de tempo que foram perdidos?

— Exatamente. Esta perda estava acelerando o movimento rotatório da Terra, mas agora isso tudo já foi corrigido. Essas foram as imagens que passaram diante de seus olhos.

— Você quer dizer que todo mundo na Terra reviveu uma parte das suas vidas? — pergunta Bronze.

— Até um certo ponto, sim — responde o guardião. — Mas a experiência foi muito mais vívida na sala da roda do tempo. No resto do mundo, provavelmente as pessoas pensaram que tudo não passou de simples fantasia. Só nós sabemos o que realmente aconteceu.

Lodar dá uma volta, olhando para cada um de vocês.

— Vocês ajudaram muito, meus amigos. O mundo deve isto a vocês. Venham, vamos celebrar nosso sucesso.

Enquanto ele fala, o painel do outro lado da sala se abre. Subitamente, vocês estão novamente à luz do sol e Lodar leva-os para um pavilhão em forma de barraca, montado sob ameixeiras e cerejeiras em flor. Dentro

dele há uma mesa de banquete com tudo que você mais adora comer.

— Sentem-se — diz Lodar. Ele serve a todos uma bebida gelada de um jarro dourado e propõe um brinde: — À equipe AJA, que salvou o mundo.

Você toma um gole: é o ponche de frutas mais delicioso que você já provou.

Depois do drinque, você se serve da comida. Foi uma experiência desgastante para vocês todos e você ataca o prato com entusiasmo. Você está com tanta fome que passa os primeiros quinze minutos experimentando de tudo, desde peru assado até morangos à Romanoff. Quando você finalmente tira os olhos da comida, vê que Lodar não está comendo nada.

— Não está com fome? — você pergunta.

Ele sacode a cabeça e responde:

— Nós, do vale de Tanzia, não somos como os mortais. Nossa comida é um nutriente concentrado especial.

— E exatamente quem são os guardiães de Tanzia? — Frieda atreve-se a perguntar.

Ele sorri pacientemente.

— Os segredos de Tanzia são guardados com nossas vidas. No entanto, eu acho que a equipe AJA fez por merecer o direito de saber.

Você se inclina para frente, com ansiedade. Finalmente saberá o que o trouxe a este lugar.

— Os guardiães são sobreviventes de uma civilização extraterrestre que foi tola e arrogante o suficiente para se destruir num conflito sem sentido — começa Lodar, com tristeza. — Antes da confrontação final, alguns de nós conseguimos escapar para outras partes do universo. Nós nos empenhamos em garantir que o destino do nosso planeta não recaia sobre outros planetas onde exista vida. Apesar de termos controlado o destino da Terra desde o princípio, posso garantir-lhes uma

coisa: suas realizações são devidas a vocês mesmos. Nós fizemos um juramento de não interferir nas questões do dia-a-dia dos seres humanos. Só quando vocês estão prestes a tomar um caminho que levará à destruição total ou a perder uma oportunidade de melhorar a vida na Terra é que nós interferimos.

Frieda está particularmente chocada com o que foi dito.

— Eu preciso entender isso melhor — diz ela, cuidadosamente.

O guardião acena com a cabeça, concordando.

— Houve momentos cruciais na sua história, em que um resultado errado levaria à catástrofe. O que teria acontecido se o homem não tivesse conseguido controlar o fogo, se Jenner não tivesse descoberto a vacina antivariólica, se Abraham Lincoln não tivesse sido eleito presidente?

— Mas Lincoln foi assassinado... o que me diz disso? — você pergunta.

— Como eu já disse, restringimos nossa interferência ao mínimo. Embora o assassinato de Lincoln fosse uma grande perda, o curso da história já havia sido estabelecido.

As revelações de Lodar deixam-no com uma sensação esquisita e, ao mesmo tempo, fazem surgir mais perguntas.

— Mas há algumas coisas que eu ainda não entendo — diz Arch, falando em nome do grupo. — Como é que os guardiães conseguiram sobreviver por milhares de anos?

Lodar volta-se para ele, antes de responder:

— É uma boa pergunta. Existem poucos de nós aqui na Terra. Embora o nosso tempo de vida seja bem maior do que o de vocês, não poderíamos ter realizado

nossa tafera até agora sem a ajuda de câmaras especiais. Depois do nosso primeiro século aqui, que foi o mais crucial, nós as usamos para ficar num estado de suspensão, muito parecido com hibernação. A maioria de nós está atualmente nessas câmaras. É a minha vez de ficar de plantão neste século.

— Quer dizer que só um de vocês fica acordado de cada vez? — pergunta Bronze.

— Sim. O sistema funcionou por milhares de anos. . . até há pouco tempo. Bymak, o guardião que deveria estar de plantão agora, foi afetado por um defeito na câmara dele.

Bymak. Você está lembrado do nome. É o mesmo que levou a pedra Magor para a SATAN.

— Pelo que eu pude deduzir — continua Lodar —, seus lapsos eram intermitentes a princípio. Mas foram suficientes para permitir que o mundo ficasse à beira da destruição. Vocês devem saber que, durante as últimas décadas, a situação mundial tornou-se mais perigosa do que nunca. Pensem na maldade de Hitler, na Cortina de Ferro, no conflito do Vietnã e na ameaça de guerra nuclear.

— Você está querendo dizer que isso tudo foi culpa dele? — sussurra Bronze.

Lodar sacode a cabeça.

— Não, a humanidade cometeu seus próprios erros. Mas Bymak nada fez para impedi-los. E, quando seu estado piorou, ele fez algo que colocou a Terra no caminho da destruição total.

— Ele tirou a pedra Magor da sala da roda do tempo — você diz, lentamente.

Lodar concorda com um aceno de cabeça e continua:

— E felizmente isso disparou um alarme que me acordou. Até eu ficar totalmente de posse das minhas faculdades mentais, Bymak havia sumido com a pedra,

caindo nas mãos da SATAN. Sem a pedra, eu não mais podia ver claramente. É por isso que eu não sabia qual das equipes que vinham na minha direção estava de posse da pedra.

— A SATAN matou Bymak? — pergunta Arch.

— Eles não precisaram fazê-lo. Este vale está cercado por um escudo especial de proteção. Uma vez fora da sua influência, Bymak envelheceu rapidamente e morreu.

— Sentimo-nos honrados por nos ter confiado uma informação tão impressionante — murmura Frieda.

Lodar volta-se para ela, sorrindo. Mas há algo em seu sorriso que faz você sentir um calafrio na espinha.

— Mas eu tenho que ter certeza de que poderei continuar confiando. Agora que vocês conhecem os segredos de Tanzia, devem permanecer aqui. Mas eu prometo que farei com que o resto de suas vidas seja muito agradável e confortável. Por exemplo, posso dar-lhes acesso ilimitado à sala de tecnologia.

Você bem que gostaria de explorar aquele lugar fabuloso... mas não para sempre! Há muitas outras coisas que você também quer fazer na vida.

Bronze coloca suas objeções em palavras:

— Você não pode fazer isso conosco. Eu ainda tenho que participar das próximas olimpíadas.

O guardião sacode a cabeça tristemente.

— Receio que a vida que vocês estavam acostumados a levar acabou. Vocês deverão passar o resto de seus dias em Tanzia.

CAPÍTULO 14

Você nem bem conseguiu assimilar a informação que acabou de receber, quando um solavanco meio parecido com os distúrbios causados pela roda do tempo sacode o pavilhão de banquete. Cadeiras são derrubadas e comida e bebida são espalhadas por todos os lados.

— O que está acontecendo? — pergunta Arch, debaixo da mesa, onde ele havia ido parar.

— A recolocação da pedra não arrumou tudo? — você pergunta.

— Eu não consigo entender — diz Lodar. — Ela deveria estar funcionando direito. Preciso voltar à sala da roda do tempo imediatamente.

Sem saber quais os problemas técnicos que poderiam ter surgido, ele leva-o consigo. Vocês dois se encaminham para o prédio com cúpula onde está alojada a roda do tempo. Mas, quando você e Lodar entram dentro da sala redonda, você não pode evitar o susto: parados na beira do perigoso poço azul, estão os homens da SATAN, que você pensava nunca mais encontrar.

— Como vocês conseguiram escapar? — você pergunta, prestes a partir para cima deles. Mas Lodar coloca uma mão firme no seu ombro, dizendo em voz baixa:

— Enquanto eles dominarem a sala da roda do tempo, não podemos invocar violência.

Flint responde a sua pergunta com um sorriso largo:

— O mundo começou a girar e, de repente, nós estávamos livres, olhando para este vale. Não acha que foi muito conveniente? Vocês foram tão bonzinhos mostrando-nos onde puseram a pedra! Vimos vocês saírem deste prédio e então esperamos que fossem fazer seu piquenique para entrarmos aqui.

Você olha para Lodar, sabendo o que provavelmente deve ter acontecido. O grupo da SATAN deve ter escapado durante o episódio da restauração do tempo, logo depois que você recolocou a pedra no lugar.

— Foi uma viagem difícil, mas no final valeu a pena — diz Flint, vangloriando-se. — Agora, o poder da pedra é nosso.

— Entrem — diz ele, fazendo um gesto com a arma. — E fiquem fora do caminho enquanto tentamos entender esta coisa.

Silenciosamente, você e Lodar obedecem.

— Não podemos fazer alguma coisa? — você pergunta, num sussurro.

Ele sacode a cabeça, negativamente.

— A violência é proibida aqui. Não podemos usar a força. Só podemos esperar.

Você se sente impotente. Se a SATAN fizer um movimento errado, toda a raça humana poderá desaparecer da face da Terra num único e terrível terremoto. Mas o que você pode fazer? Você procura achar uma solução enquanto vê Flint e seus homens explorarem o círculo interno que gira em torno da roda do tempo. Eles estão tão compenetrados nas figuras que vêem nas profundezas da roda, que parecem até ter esquecido que vocês estão na sala.

Você pensa que isso talvez possa ser uma vantagem

para vocês. Então, você nota onde estão parados. O painel de acesso aos controles da sala está a alguns centímetros dos seus pés. Você sabe que, se há uma maneira de parar o movimento de rotação da sala, deve haver também uma maneira de acelerá-lo, deixando os membros da SATAN tão tontos que acabarão caindo no chão.

Rapidamente, você explica o seu plano a Lodar, em voz baixa. Ele concorda, com um aceno de cabeça:

— Isso faz sentido, Órion, mas eu não posso ajudá-lo a fazer nada. Mesmo esse ato tão simples seria contra nossa religião. A única coisa que posso fazer é deixá-lo tentar.

Então, está em suas mãos salvar o mundo. Procurando não tremer as mãos, você toca no painel de acesso. Desta vez, ele se abre mais do que antes, e agora você pode ver, além das luzes piscantes de controle que você usou para parar a roda, um teclado e também uma minúscula tela. É muito parecido com um computador moderno. E talvez seja mesmo, pois aparentemente os guardiães estiveram o tempo todo semeando a tecnologia atual.

Depois de olhar rapidamente por cima do ombro para certificar-se de que Flint e seus homens ainda estão ocupados, você solicita uma listagem do programa de controle e estuda-o em seguida.

Digite o seguinte programa e execute-o. Veja se consegue encontrar a variável que controla a velocidade do círculo interno do chão da sala. Você deve mudá-la para um valor que seja suficientemente rápido para derrubar os membros da SATAN sem colocar a roda numa seqüência de destruição.

PROGRAMA 7

```
10 CLS
20 LET B$="›››››››››››››››"
30 LET D$="‹‹‹‹‹‹‹‹‹‹‹‹‹‹‹"
40 GOSUB 600
45 PRINT B$
50 LET Y=3
55 GOSUB 610
57 PRINT D$
60 PRINT "ENTRE VALOR DA VELOCIDADE"
70 INPUT SP
80 IF SP›920 THEN GOTO 190
90 IF SP›400 AND J›500 THEN GOTO 160
100 IF BX›=14 THEN GOSUB 640
110 GOSUB 500
120 IF DX‹1 THEN GOSUB 670
130 GOSUB 540
140 LET J=J+5
150 GOTO 90
160 FOR M=1 TO 10
165 PRINT "S"
166 NEXT M
170 PRINT "SATAN CAIU DENTRO DO STRUM"
180 STOP
190 PRINT "A VELOCIDADE LANCOU A TERRA"
195 PRINT "FORA DE ORBITA"
200 STOP
500 LET BX=BX+1
510 LET Y=1
515 LET X=BX
517 GOSUB 620
520 PRINT "›*"
530 RETURN
540 LET Y=3
```

```
545 LET X=DX
547 GOSUB 620
550 LET DX=DX-1
560 PRINT "*<"
570 RETURN
580 FOR K=1 TO 2000-SP
585 NEXT K
590 RETURN
600 LET Y=1
610 LET X=1
620 PRINT@64*Y+X,"";
630 RETURN
640 GOSUB 600
650 LET BX=1
660 RETURN
670 LET Y=3
675 GOSUB 610
680 LET DX=14
690 RETURN
```

SINCLAIR	APPLE	RADIO SHACK		IBM
ZX-81	Apple II	TRS-80	Color	PC
		✓		

Este programa rodará em todos os computadores da família TRS-80 e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros das famílias Sinclair, Apple, Radio Shack Color Computer e IBM-PC, consulte o Manual de Referência, página 99.

Você conseguiu. A faixa de chão adjacente à roda começa a acelerar seu movimento. Você fica tonto só de olhar. Os membros da SATAN, que foram pegos de surpresa naquele anel em movimento, não têm a menor chance. Eles tentam levantar-se e sair, mas são puxados pela força centrífuga em direção ao centro da roda, caindo um por um nas profundezas azuis do poço. Ocorre uma forte onda de choque toda vez que um homem é sugado para baixo e desaparece.

— Para onde eles foram? — você pergunta, apavorado.

— Cada um deles foi absorvido numa época diferente da história — explica o guardião.

— Mas eu não sabia que isso iria acontecer. Não podemos trazê-los de volta? — Você está em pânico. — Já é bastante difícil lutar contra a SATAN no presente. É bom nem pensar no que eles poderiam fazer numa outra época.

— É impossível trazê-los de volta. Devemos nos dar por felizes por termos salvo o mundo hoje. Eu sei que é difícil entender esse conceito, mas, se eles foram para o passado, nós já os enfrentamos, e, se estão no futuro, teremos que ficar preparados para impedi-los com a ajuda da roda do tempo.

Lodar aguarda enquanto você restaura a velocidade do chão ao normal e então vocês saem juntos.

Já do lado de fora, você encontra seus companheiros esperando-os com ansiedade.

— O que aconteceu? — pergunta Frieda.

— Foi a SATAN — você explica. — Eles escaparam do refúgio enquanto o lapso de tempo estava sendo restaurado.

Arch parece estar confuso:

— Onde eles estão agora?

— Eles decidiram aprofundar-se um pouco mais na história — explica Lodar.

Você olha para ele, percebendo que esta é a primeira vez que você viu o solene guardião fazer uma piada. Em rápidas palavras, ele explica exatamente o que aconteceu.

Embora você esteja contente por ter evitado o fim do mundo, ainda está preocupado com o que Lodar lhe disse um pouco antes de a SATAN invadir a sala da roda do tempo. Tanzia é um lindo lugar para se visitar, mas você não está certo de querer viver aqui em caráter permanente.

Assim sendo, as palavras que o guardião pronuncia a seguir deixam você tão feliz como se fosse Natal e o seu aniversário, tudo no mesmo dia.

— Esta quase-catástrofe com os malfeitores da SATAN na sala da roda do tempo me fez pensar melhor. Eu havia lhes dito que não poderiam mais sair de Tanzia, mas agora compreendo que estava sendo injusto ao forçá-los a ficar.

— O que você quer dizer? — você pergunta, não podendo acreditar que ele tivesse mudado de idéia.

— Agora eu vejo que a força da AJA é necessária para evitar que a maldade da SATAN domine o mundo. E, se eu removesse membros tão corajosos de suas fileiras, estaria prejudicando os esforços heróicos da organização. E, o que é mais importante, não seria justo fazê-los passar o resto da vida aqui, na solidão de Tanzia.

— Mas você disse que o segredo sobre Tanzia tinha que ser guardado — diz Frieda.

Ela tinha que lembrá-lo disso!, você pensa.

— É verdade, mas eu posso remover esta lembrança de seus cérebros, antes de deixá-los partir. Venham, vamos fazer isso agora mesmo.

Antes que alguém tenha tempo de discutir, ele já os levou de volta à sala da roda. Você está feliz por ele deixá-los ir embora, mas não queria que este episódio fosse removido da sua memória.

Enquanto Lodar ajusta os controles da roda, você ativa o gravador para registro de viagem no seu computador portátil. Ele grava o diário de viagem num disco do tamanho de uma unha. É uma nova invenção do laboratório de pesquisas da AJA. Não se sabe se ele funciona ou não, mas é sua única chance de preservar a lembrança desta missão.

Você acabou de enfiar o disco no bolso, quando Lodar vira-se na sua direção.

— Entregue-me seu computador, Órion — ele pede. Na verdade, não é um pedido e sim uma ordem. — Presumo que você tenha um diário de viagem embutido.

E, dizendo isso, ele passa o computador através de um círculo magnetizado. Você vê o campo magnético vibrar e sabe que todos os bits de memória do seu banco acabaram de ser reduzidos a zero.

— E agora, meus amigos, quero me despedir. A ajuda da AJA foi muito valiosa e eu gostaria muito que vocês pudessem lembrar do inestimável serviço que prestaram ao mundo. Infelizmente, não é possível.

— Eu gostaria que nós pudéssemos nos lembrar de você, pelo menos — lamenta-se Frieda.

— Talvez ainda voltemos a nos encontrar. Venham, dêem uma última olhada na roda do tempo antes de partir.

Todos vocês olham mais uma vez para o poço azul viscoso, no centro da sala. Mais uma vez, cenas da história passam diante de seus olhos, só que agora na seqüência certa.

Mais uma vez, você se sente quase hipnotizado pela fascinante seqüência de eventos, e mal nota que o azul

do poço ficou mais opaco e que as imagens transformaram-se em cintilações de luz. Parece a luz do sol dançando na superfície da água.

Quando você cai em si, o grupo da AJA está parado à beira de um riacho nas montanhas, olhando para a água.

Bronze sacode a cabeça, como se estivesse desorientado, pergutando:

— O que estamos fazendo aqui?

— Não faço a menor idéia — você murmura.

Naquele exato instante, o barulho de um helicóptero chama a atenção de vocês. Olhando para cima, você vê a insígnia vermelha da AJA.

Assim que o piloto pousa, todos vocês se aproximam do aparelho.

— Mandaram-me buscar vocês — ele explica. — A crise terminou. Foi uma pena que vocês ficassem vagando pelas montanhas por nada. Parece que a situação acabou se estabilizando por si só.

Vocês quatro trocam olhares. Você tem uma vaga lembrança de ficar vagando pelas montanhas. Algo sobre um terremoto e um raio que destruiu parte de suas rações. Mas, depois disso, tudo está nublado.

— Vocês não viram nada de extraordinário, não foi? — pergunta o piloto.

Frieda sacode a cabeça ao responder:

— Acho que esta missão foi um fracasso.

Vocês já estão no helicóptero sobrevoando as montanhas, quando você resolve enfiar a mão no bolso. Seus dedos fecham-se em torno de alguma coisa do tamanho de um botão. Ao tirá-la do bolso, você vê que não combina com os botões da sua camisa nem da jaqueta. Quando já está a ponto de jogá-la fora, tem uma sensação estranha. De alguma forma, você sabe que aquilo

é importante... e secreto. É melhor esperar até chegar em casa para verificar direito.

Pela primeira vez na vida, o despacho com a AJA é rápido. Afinal, não há nada a contar. Todos, incluindo você, saem do quartel-general da AJA bastante decepcionados. De volta ao seu quarto, onde esta missão havia começado, você tira do bolso o minúsculo círculo de plástico e examina-o sob uma lente de aumento. É um disco de dados em miniatura! Rapidamente, você o insere num *drive* auxiliar do seu micro.

O disco revela-se seu diário de viagem. Mas ele não está registrado apenas em palavras, parece um filme. A primeira parte combina com o que você se lembra da missão. Mas, à medida que ele vai passando, vai ficando cada vez mais estranho. Será que alguém está tentando pregar uma peça em você?

E então, aquilo desce sobre você como um raio. Isso é o que realmente aconteceu. Isso é o que Lodar apagou da sua memória!

Fascinado, você se recosta para ver o desenrolar de toda a aventura. E, assim que ela termina, você aproxima-se do teclado para enviar uma mensagem à AJA. Mas, antes que você possa fazer a ligação, o espectro que você veio a conhecer como sendo Lodar surge na sua tela.

— Órion, este segredo deve permanecer entre nós dois — ele sussurra.

— Eu compreendo — você concorda. E então, você vê o sistema apagar o disco. Só que, desta vez, ele não apagou da sua lembrança o que realmente aconteceu no vale de Tanzia.

MANUAL DE REFERÊNCIA

Atenção: As atividades de programação apresentadas neste livro foram planejadas para serem usadas com a linguagem BASIC em microcomputadores compatíveis com as seguintes famílias: Sinclair, Apple, Radio Shack/TRS-80 e IBM. Na tabela da última página deste livro, você poderá conferir a que família pertence o seu micro. Cada uma dessas máquinas tem seus próprios procedimentos operacionais para iniciabilizar o interpretador BASIC. Assim sendo, certifique-se de que está com o interpretador BASIC antes de tentar executar qualquer um desses programas. (Lembre-se também de digitar NEW antes de entrar com o programa, para eliminar qualquer coisa que possa ter sobrado de atividades anteriores.)

A versão do programa incluído no texto poderá ser executada na maioria dos computadores acima mencionados. Contudo, alguns dos comandos usados não existem em alguns tipos de microcomputadores. Se o programa apresentado não puder ser executado em um dos micros acima mencionados, as instruções para modificações estão incluídas neste manual.

Mesmo que você esteja usando um computador diferente dos mencionados, os programas podem funcionar, desde que sejam escritos no BASIC mais genérico.

Se você precisar de ajuda em alguma atividade de computação da Micro Aventura, ou quiser entender como um programa funciona, encontrará o que procura neste manual.

Naturalmente, os programas devem ser digitados no seu computador exatamente como são apresentados. Se o programa que deveria ser executado pelo seu computador está apresentando problemas, faça uma listagem do mesmo e verifique sua digitação antes de fazer qualquer outra coisa. Até uma vírgula ou um espaço fora de lugar podem provocar um erro de sintaxe que impedirá que o programa inteiro funcione.

TERMOS QUE VOCÊ PRECISA CONHECER

Os especialistas em computadores têm uma "linguagem" especial que eles usam ao falar sobre programas. Eis alguns termos comuns que o ajudarão a entender as explicações deste manual.

Conjuntos são grupos de dois ou mais elementos de dados logicamente relacionados num programa, que têm o mesmo nome. Entretanto, para que os elementos de um conjunto possam ser usados isoladamente, cada um deve ser identificado pelo seu próprio endereço (chamado de *índice* ou *subscrito* pelos programadores). Imagine um conjunto como sendo um edifício de apartamentos. Cem pessoas podem morar no edifício (ou 100 elementos distintos de informação podem ser armazenados no conjunto ED). Cada unidade de um prédio possui um número (como apto. 14), para que possa ser localizada e receber correspondência. No conjunto ED, 14 pode ser o índice para localizar um determinado elemento de informação, e seria escrito ED (14). Se

você colocar em ordem alfabética as 26 letras do alfabeto num conjunto chamado ALFA$, então ALFA$ (2) seria igual a **B**, pois **B** é a segunda letra do alfabeto.

ASCII (pronuncia-se *ásqui*) é o código padrão usado pela maioria dos microcomputadores para representar caracteres tais como letras, números e pontuação. Uma tabela dos códigos ASCII aparece no apêndice deste manual. Os microcomputadores compatíveis com o Sinclair ZX-81, entretanto, usam uma codificação própria, diferente do ASCII.

ASC é uma função em BASIC que fornece o código ASCII de um caráter. Por exemplo, ASC("A") lhe dá o número 65. Nos computadores da linha Sinclair ZX-81 (por exemplo, TK-85 e CP-200), esta função recebe o nome de CODE e o número retornado é 38, para a letra A.

Funções são rotinas prontas que realizam cálculos padronizados em um programa. É o mesmo que ter uma tecla na calculadora que compute a raiz quadrada de um número. A linguagem BASIC já vem com um certo número de funções padronizadas para realizar diversas tarefas. Por exemplo, a função SQR (x) achará a raiz quadrada de qualquer número quando *x* for substituído por aquele número. É interessante verificar o manual de BASIC que acompanha o seu computador para ver quais as funções disponíveis no seu sistema.

INT é uma função que transforma qualquer número que você digite em um número inteiro. Por exemplo, INT 4.5 dará o valor 4. Para números maiores que zero, o INT simplesmente despreza qualquer fração,

fornecendo-lhe o número inteiro. Note que os números fracionários são expressos em BASIC, usando-se o ponto, e não a vírgula de separação.

Laços (Loops) são partes do programa que podem ser repetidas mais de uma vez — geralmente um número específico de vezes, ou até que determinadas condições sejam preenchidas. Também são conhecidas por *alças* ou *malhas*. Por exemplo, se você quer escrever um programa de 1 a 100, pode usar um laço para ficar acrescentando 1 a uma variável contável até chegar ao número 100. Geralmente, os laços são formados com declarações FOR/NEXT ou comandos GOTO. Você encontrará muitos destes exemplos neste livro.

Gerador de Números Aleatórios, função também chamada de RND em BASIC, permite-lhe gerar números *ao acaso* como se estivesse lançando dados e não soubesse qual o número que sairia em seguida. Na maioria dos computadores de uso pessoal, a função RND gera um número fracionário entre 0 e 1. Para obter números em escala maior, o programa deve multiplicar a fração por um número maior. Por exemplo, RNS * 10 produzirá números entre 0 e 10.

REM é um comando usado para dizer ao computador que aquilo que está numa determinada linha é apenas um comentário ou uma observação e não deve ser executado. Este seria um exemplo:

```
10 REM ESTE PROGRAMA FAZ CONTAGEM
   REGRESSIVA
```

Variáveis são nomes usados para representar valores que mudarão no decorrer do programa. Por exemplo, uma variável chamada D pode representar um dia da

semana. Imagine uma variável como sendo uma caixa de armazenamento, esperando para receber qualquer informação que você queira guardar. As variáveis que trabalham com cadeias de caracteres são sempre seguidas do símbolo do cifrão ($). O número de dígitos ou caracteres permitidos em um nome de variável varia de um computador para outro.

PROGRAMA 1: DECIFRE MENSAGEM

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
35 PRINT M$
60 LET L1$=M$(N+1 TO N+1)
70 LET L2$=M$(N TO N)
145 PRINT R$
```

O Que o Programa Faz

Para receber suas instruções para a missão da AJA, você deve decifrar a mensagem confusa que recebeu deles. Este programa decodifica a mensagem. Todavia, o terremoto interrompeu as comunicações antes que a transmissão terminasse, e, por isso, você só tem uma parte da mensagem.

Como o Programa Funciona

A mensagem está confusa porque foi transmitida com as letras trocadas de posição. Por exemplo, a mensagem:

URGENTE

Ela é transmitida trocando-se as posições ímpares com as pares e assim por diante, a cada duas letras:

RUEGTNE

Para decodificar, basta digitar a mensagem pelo mesmo programa.

PROGRAMA 2: RELÂMPAGO

Modificações Para Outros Micros

Apple — Faça as seguintes modificações:

```
10 HOME
35 HOME
170 V$=CHR$(0):M=PEEK(-16384)
175 IF M<128 THEN RETURN
178 V$=CHR$(M-128)=POKE-16368,0
```

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
130 IF CODE(A$)<>54 THEN GOTO 10
```

O Que o Programa Faz

O espectro carregou um programa no seu computador. O programa fica mostrando continuamente um relâmpago na tela e exigindo "Devolvam a pedra Magor". Você deve examinar o código e descobrir qual a tecla que forçará a saída da alça. Você também deve descobrir o que é a Tranca do Guardião.

Como o Programa Funciona

Da linha 10 à linha 100 é formado um laço de repetição que controlará o computador para sempre, a menos que você pressione a letra que está marcada na linha 50.

Quando você tiver saído da alça do relâmpago, deverá providenciar a entrada da Tranca do Guardião. Aqui você precisará digitar o caracter cujo valor ASCII é 88 (ver linha 150). Pode consultar a tabela ASCII no fim deste livro para achar a tecla certa. Se apertar a tecla errada, o programa recomeçará a alça infinito. Para usuários do Sinclair, o código é diferente. Consulte na página 101 a tabela de códigos Sinclair.

PROGRAMA 3: A MENSAGEM DA SATAN

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
55 PRINT M$
90 IF M$(I TO I)=A$(K TO K)
   THEN GOTO 110
105 LET N$=N$+M$(I TO I)
110 LET N$=N$+B$(K TO K)
155 PRINT R$
```

O Que o Programa Faz

A SATAN usou um código de substituição de chave para codificar sua mensagem. Órion tem uma versão do programa de decodificação da SATAN, que usa a chave "GRATO". Quando a mensagem é decodificada por este programa, ocorre algo estranho. Algumas das letras

parecem ter sido decodificadas corretamente, enquanto que outras ainda estão confusas. Parece que Órion tem o programa certo mas a chave errada. Você consegue transpor as letras da chave para fazer outra palavra chave e tentar decifrar a mensagem com ela?

Como o Programa Funciona

A mensagem está confusa porque foi usado um código de substituição de chave. Eis como ele funciona. Note que as letras do alfabeto aparecem na ordem na linha 10 do programa. Na linha 20 há uma "palavra chave" — neste caso, "GRATO", — seguida das letras restantes do alfabeto, na ordem (com omissão das letras G, R, A, T e O. Examinando as duas linhas, você pode ver que a letra código para A é G. A letra código para B é R. O resto do alfabeto segue a chave, omitindo as letras na palavra chave.

Infelizmente, as letras da palavra chave foram reagrupadas pela SATAN para formar uma outra palavra chave — TRAGO. Se você substituir GRATO, na linha 20, por TRAGO, a mensagem será decifrada corretamente.

Para se obter uma mensagem legível, o programa deve pegar um caracter da mensagem por vez e substituí-lo pela letra decodificada correspondente. Você sabe quais as linhas do programa que fazem isso? São as linhas que vão da 70 até a 120.

A mensagem decodificada diz o seguinte:

SATAN CHEGARÁ EM TANZIA
DENTRO DE DEZ HORAS
VAMOS ASSEGURAR O ORÁCULO
PARA A SATAN

PROGRAMA 4: ROLDANA

Modificações Para Outros Micros

Apple — Faça as seguintes modificações:

```
80 HOME
720 HTAB X: VTAB Y
740 GET A $
750 RETURN
```

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
10 DIM A$(4,6)
390 LET L$=A$(1TO1)
720 PRINT AT Y,X;"";
```

IBM-PC — Faça a seguinte modificação:

```
720 LOCATE X,X
```

Radio Shack Color Computer — Faça a seguinte modificação:

```
720 PRINT@Y*32+X,"";
```

O Que o Programa Faz

O programa controla a roldana que transportará a equipe AJA em segurança. O mecanismo de tempo não está funcionando corretamente — provavelmente devido ao que o pastor de cabras fez com ele. Infelizmente para Bronze, quando o mecanismo de tempo (CL$) não funciona, a roldana fica descontrolada. Você deve ajustar o relógio para contornar o defeito e então digitar os comandos corretos para levar cada um dos membros da AJA através da garganta.

Como o Programa Funciona

CL$ é a variável do relógio. Você notará nas linhas que vão de 120 até 200 que, se o relógio estiver "OFF", o pobre Bronze ficará balançando perigosamente sobre as corredeiras. Para superar este problema, você deve trocar o valor de CL$ para qualquer outro que não seja "OFF". Experimente "ON".

Depois que o obstáculo tiver sido superado, você deverá pressionar as teclas correspondentes aos comandos para transportar um membro da equipe de cada vez através da garganta, em segurança. Você só poderá usar "E" para esquerda e "D" para direita. Um movimento errado poderá mandar um membro da AJA para um mergulho gelado.

Este programa usa sub-rotinas para movimentar a roldana para a esquerda e a direita e também para posicionar o cursor para imprimir. Por exemplo, da linha 560 à 610 encontram-se as instruções para movimentar a roldana para uma posição.

PROGRAMA 5: MENSAGEM DO ESPECTRO

Modificações Para Outros Micros

Este programa não pode ser executado em nenhum computador. O espectro carregou um programa com várias declarações que não são permitidas em BASIC. Se você tentar executá-lo, terá erros de sintaxe, o que significa que o seu sistema não entende o que você quer fazer. Você deve substituir as declarações inválidas do programa por comandos BASIC corretos a fim de obter informações do espectro. Estas correções são:

tirar NEXT da linha 30
40 GOTO 70
colocar PRINT no lugar de DPRINT na linha 50
colocar PRINT no lugar de DISPLAY na linha 70

PROGRAMA 6: PRESSIONE SUA SORTE

Modificações Para Outros Micros

Apple — Faça as seguintes modificações:

```
20 HOME
170 Ç=PEEK(-16384)
172 IF C)128 THEN POKE-16368,0:
    C$=CHR$(M-128): GOTO 190
174 C$= " " : GOTO 230
520 MTAB LX: VTAB L4
```

Sinclair — Faça a seguinte modificação:

```
520 PRINT AT LY,LX; " ";
```

Radio Shack Color Computer — Faça a seguinte modificação:

```
520 PRINT@LY *32+LX, " ";
```

IBM-PC — Faça a seguinte modificação:

```
520 LOCATE LY,LX
```

O Que o Programa Faz

Este programa controla a roda do tempo. Para parar a roda, a fim de que Lodar possa inserir a pedra Magor, você deve acumular 100 pontos jogando este jogo. Você deve tentar parar a luz que se move

diretamente embaixo de uma escala. Se você errar, a Terra sairá completamente fora de controle.

Como o Programa Funciona

O painel do jogo é composto de cinco casas determinadas pelo conjunto C. As casas 1, 3 e 5 contêm pontos, e, se você parar o @ sob uma delas, receberá o número de pontos daquela casa. A linha 30 dá o valor de cada casa.

Y representa a posição de linha atual do caracter "O" na sua tela. X registra a posição anterior de Y, de maneira que, uma vez que o programa tenha determinado o valor novo de Y, poderá imprimir um espaço em branco sobre o velho Y para dar a impressão de que o "O" está se movendo na tela.

O seu total é mantido na variável SUM. Ao atingir 100 pontos, você dominou os segredos da roda do tempo.

PROGRAMA 7: ACELERE A RODA

Modificações Para Outros Micros

Apple — Faça as seguintes modificações:

```
10 HOME
620 HTAB X: VTAB Y
```

Sinclair — Faça a seguinte modificação:

```
620 PRINT AT Y,X;" ";
```

Radio Shack Color Computer — Faça a seguinte modificação:

```
620 PRINT@Y*32+X, " ";
```

IBM-PC — Faça a seguinte modificação:
620 LOCATE Y,X

O Que o Programa Faz

Ele controla os círculos que giram no chão da sala da roda do tempo.

Como o Programa Funciona

As variáveis B$ e D$ mostram como os círculos do centro estão se movendo. SP é a variável da velocidade. Quanto mais alto você colocar SP na linha 60, mais curta será a alça de espera da linha 580 e mais rapidamente os círculos do chão se moverão. Se você colocar SP alto o suficiente, ele jogará a SATAN dentro da roda.

TABELAS DE CÓDIGOS DE CARACTERES

ASCII

Código ASCII	Caractere
0 a 32	caracteres especiais para controle do sistema
32	espaço
33	!
34	"
35	#
36	$
37	%
38	&
39	'
40	(
41	)
42	*
43	+
44	,
45	—
46	.
47	/
48	0
49	1
50	2
51	3
52	4
53	5
54	6

55	7
56	8
57	9
58	:
59	;
60	<
61	=
62	>
63	?
64	@
65	A
66	B
67	C
68	D
69	E
70	F
71	G
72	H
73	I
74	J
75	K
76	L
77	M
78	N
79	O
80	P
81	Q
82	R
83	S
84	T
85	U
86	V
87	W
88	X
89	Y

90	Z
91	[
92	\
93	]
94	↑
95	—
96	
97-122	letras minúsculas
126-255	conjunto alternativo de caracteres — em alguns computadores, estes códigos são usados para representar símbolos gráficos. Verifique na tabela ASCII do manual do seu computador o significado desses códigos no seu sistema.

CÓDIGO DE CARACTERES PARA MICROS DA FAMÍLIA ZX-81

Código	Caractere
0	espaço
1 a 10	caracteres gráficos
11	"
12	£
13	$
14	:
15	?
16	(
17	)
18	>
19	<
20	=
21	+
22	-

23	*
24	/
25	:;
26	'
27	.
28	0
29	1
30	2
31	3
32	4
33	5
34	6
35	7
36	8
37	9
38	A
39	B
40	C
41	D
42	E
43	F
44	G
45	H
46	I
47	J
48	K
49	L
50	M
51	N
52	O
53	P
54	Q
55	R
56	S
57	T

58	U
59	V
60	W
61	X
62	Y
63	Z
64 a 255	outros caracteres e comandos

AS FAMÍLIAS DE MICROCOMPUTADORES E SEUS COMPATÍVEIS NACIONAIS

SINCLAIR

Apply 300
AS-1000
CP-200
NE-Z800
Ringo R-470
Timex 1000
Timex 1500
TK-82C
TK-83
TK-85

RADIO SHACK/TRS-80

Video Genie
CP-300
CP-500
DGT-100
DGT-1000
Dismac 8000
Dismac 8001
Dismac 8002
Sysdata III
Sysdata IV
Sysdata Jr
Naja

RADIO SHACK/COLOR
Codimex
Color 64
VC-50
CP-400
TKS 800

APPLE
Exato CCE
Magnex DM II
Apple II Plus
Apple-Tronic
Unitron
AP II
Dactron
Dismac 8100
Elppa II
Maxxi
Microengenho I
Microengenho II
Microcraft

IBM-PC
Sysdata PC
Ego
Nexus
Microtec PC 2001
Medidata
Prológica SP-16
Dismac 16

MICRO Aventura

MISSÃO: SALVAR A TERRA

Seu codinome é Órion e só você pode impedir que a Terra saia de sua órbita e caminhe para a destruição total!

Um terrível desastre ameaça o planeta. Terremotos, maremotos, lapsos de tempo são apenas o começo. Como perito em computador da AJA (Associação de Jovens Aventureiros), a salvação da Terra está em suas mãos! Você deve usar seu microcomputador para:

- ★ decifrar o código secreto do inimigo
- ★ jogar um video-game que testa seus reflexos... e seus nervos
- ★ salvar seus companheiros da morte certa

O TEMPLO DA MALDIÇÃO

Mais que uma empolgante aventura! E perigo, ação, suspense! E 7 programas prontos para o seu microcomputador!

Os programas deste livro, todos na linguagem BASIC, rodam

E MAIS: