MICRO Aventura

INCLUINDO 7 PROGRAMAS EMOCIONANTES PARA O SEU MICROCOMPUTADOR!

OS CONTROLADORES DE MENTES

RUTH GLICK e EILEEN BUCKHOLTZ



MICRO AVENTURA

Nº 5

Cz$ 15,00

MICRO Aventura

Uma história
fantástica onde
o herói é VOCÊ!

OS CONTROLADORES DE MENTES

RUTH GLICK e EILEEN BUCKHOLTZ

NOVA CULTURAL

Título original: *Mindbenders*

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

Copyright © 1984, 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 que 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 105. Rápido! E boa sorte. Esta mensagem será apagada da memória em 30 segundos.

CAPÍTULO 1

A AJA é realmente uma excelente organização, você pensa, sentando-se na poltrona luxuosamente coberta de almofadas. Ela não só o envia para aventuras inacreditáveis, como também, na volta — se você volta! —, realmente demonstra sua gratidão.

Portanto, aqui está você, na primeira classe de um Boeing 747, a caminho de uma semana alegre ao sol. Depois da difícil fuga na última viagem que você fez em missão, quando podia ter morrido na guerra ou ser reduzido a pedacinhos por uma bomba atômica da SATAN, a AJA acredita que precisa recompensar seu perito em computadores.

Ao observar em volta, você percebe que está em boa companhia. Do outro lado do corredor está o senador Macklin. Ele viaja a negócios, não por prazer. Tem alguma coisa a ver com uma conferência de alto nível sobre energia, da qual participam alguns xeiques do petróleo, você lembra.

Você está decidindo se pede o *pato flambado* ou o *filé à Wellington* para o jantar, no momento em que dois homens robustos irrompem na frente da cabina. Um deles tem um revólver na mão; o outro uma granada. Tá na cara que não são armas de brinquedo.

— Estamos assumindo o comando deste avião —

grita o mais alto, puxando o pino da granada e pressionando o polegar sobre ela. — Se eu afrouxar essa coisa, ela acabará com todos vocês.

O outro gesticula para o engenheiro de bordo: — Diga ao comandante que vamos aterrissar em Grand Paloma.

Que loucura! Um seqüestro! Os cabelos de sua nuca ficam em pé quando você olha para a granada. Em menos de cinco minutos os seqüestradores assumem o controle do avião. Parece que você é a única pessoa a bordo que pode fazer alguma coisa. Além do mais, você é um membro da AJA e, portanto, lida com crimes quase diariamente.

Você respira fundo e tenta controlar as batidas de seu coração, para poder ouvir os próprios pensamentos. Você tem que fazer alguma coisa. Mas o quê? Você imagina uma dúzia de planos e rejeita todos.

De repente, um sinal eletrônico, tocando baixinho, e uma luzinha piscando chamam sua atenção. É o computador de bolso da AJA que você colocou no bolso da poltrona à sua frente. Discretamente, você desliga o alarme, esconde o aparelho em seu bolso e dá uma olhada no painel, com a esperança de que o cara da granada não olhe para você.

UQDBKTB.
MQFMK KSM TBKTB KSAS NSQS
FJNBAFQ BRTB RBPUBRTQM

Com as mãos tremendo de medo, você digita um programa para decodificar a mensagem que acabou de receber.

Digite o seguinte programa em seu computador e execute-o. As linhas 10, 18 e 90 devem ser digitadas em

uma única linha no seu micro. Em seguida, introduza a mensagem secreta, uma linha por vez.

PROGRAMA 1

```
10 LET B$="ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTU
   VWXYZ ."
18 LET A$="SOLABCDEFGHIJKMNPQRTU
   VWXYZ ."
30 LET N$=""
40 PRINT "ENTRE A LINHA DE MENSAGEM " ;
50 INPUT M$
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$,K,1) THEN
   GOTO 110
100 NEXT K
110 LET N$=N$+MID$(B$,K,1)
120 NEXT I
130 PRINT N$
140 PRINT "MAIS MENSAGENS (S/N) ";
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 microcomputadores assinalados na tabela e seus compatíveis. Para as modificações necessárias para adaptá-lo aos micros da linha Sinclair, veja o Manual de Referência, página 89.

Será que o processei direito?, você se pergunta. Ou isso será uma espécie de truque da SATAN? Você não consegue imaginar por que a AJA lhe passaria uma ordem para não interferir neste seqüestro. Como eles iam saber disso?

Mas antes que você consiga decifrar o mistério, o cara que está com o revólver o vê tentando esconder o computador outra vez no bolso da poltrona.

Ele atravessa o corredor e o arranca da cadeira. — Nem mais um truque, garoto — grita. — Você vem conosco. — Em seguida, os olhos dele lançam-se sobre o senador Macklin: — E você também, companheiro. Precisamos de mais uma *apólice de seguro.*

As unhas encardidas do seqüestrador estão arranhando seu ombro. Quando ele se inclina pra poder ver seu rosto, você se encolhe para trás. A expressão ameaçadora, acentuada por uma barba há dois dias por fazer, é de causar arrepios. Mas há qualquer coisa nos olhos dele que lhe parece familiar. Será que ele poderia ser um dos agentes da SATAN que você encontrou em alguma de suas missões?

Você ainda está tentando lembrar, quando o avião faz uma aterrissagem forçada no aeroporto de Grand Paloma.

Segurando você e o senador Macklin como se fossem escudos, os seqüestradores atravessam a pista. De repente, ecoa o som de um alto-falante: — Reféns, fujam! Eles estão cercados!

CAPÍTULO 2

Por um momento seus captores ficam atônitos com essa interferência nos planos deles. Enquanto tentam sacar os revólveres, você e o senador Macklin fogem. E, felizmente, os seqüestradores começam a atirar nos soldados que os haviam cercado... e não em vocês.

Correndo a toda velocidade em direção a um abrigo, vocês ouvem o tiroteio. Quando se sente seguro, dentro de um hangar, você se volta a tempo de ver os dois seqüestradores caindo sem vida no solo. Gentilmente, um oficial do governo retira você e o senador do hangar.

Você nem bem teve tempo de respirar e já um homem baixo e elegante, vestindo terno e um chapéu-panamá, surge no local onde você e o senador estão se recuperando do susto.

Ao lado dele está um dos seqüestradores que você tinha acabado de ver morto na pista.

— Muito bem, Órion — diz o oficial, mencionando seu codinome da AJA. Ele coloca a mão sobre o ombro do seqüestrador e continua: — Tenho certeza de que se lembra de Camaleão.

Você sorri acenando a cabeça. — Lembrar dele não é problema. Mas daí a reconhecê-lo...

A última vez em que você trabalhou com Camaleão, foi ele quem o ajudou a libertar um de seus compa-

nheiros, também perito em computador, das garras da SATAN. Embora tenham trabalhado juntos, você não consegue identificá-lo agora. Quem conhece Camaleão sabe que ele, na verdade, está sempre representando um papel e literalmente se transformando no personagem que está vivendo. A própria mãe dele teria jurado que o rapaz com as roupas sujas e o revólver era mesmo um seqüestrador, e nunca o seu filho.

A voz enfurecida do senador interrompe os seus pensamentos: — O que está acontecendo aqui?

— Um pequeno artifício para salvar sua vida, senador — responde o homem de terno branco. — Deixe eu me apresentar. Sou Conrad Clawson, o coordenador da AJA no Caribe.

— Eu não sei por que a AJA estaria interferindo em meus negócios — retruca Macklin —, mas se você realmente faz parte dessa organização, mostre-me alguma prova.

O senador pode necessitar de provas, mas você não. Já esteve envolvido em tantos serviços fantásticos desde que se ligou à Associação de Jovens Aventureiros que nada mais o surpreende... a não ser os disfarces de Camaleão.

Você levanta os olhos e ele dá um sorriso malicioso: — Clawson deve levar a manhã inteira para convencer o senador. Vou lhe pagar um refrigerante e falar sobre esta missão.

Sentado em uma mesa, no corredor, Camaleão conta: — Clawson não sabia que você estava no avião. Ele só descobriu isso depois que viu a lista de passageiros. Você é um agente tão bom que tivemos medo de que estragasse nossos planos. Foi por isso que enviamos a mensagem. No entanto, foi uma sorte você estar naquele avião. Nós realmente vamos precisar de um perito em computador para esta missão.

— Bem, adeus às férias! — você pensa. Quando o dever chama, é preciso responder. Além disso, você é louco por uma aventura.

— Suponho que saiba da conferência sobre energia que o senador está coordenando em Corona — continua Camaleão. — Bem, algumas coisas assustadoras têm ocorrido lá nas últimas semanas. Muitas personalidades importantes voltaram de suas férias agindo de uma maneira muito estranha.

— O que quer dizer com isso? — você pergunta. Do outro lado do corredor você ouve Clawson e Macklin discutindo acaloradamente.

— Todas essas personalidades têm tomado decisões excêntricas e fora do comum. O presidente de uma cadeia de lanchonetes, por exemplo, deu de presente a receita de seu *hamburger* secreto. Um ecologista convicto concedeu os direitos de mineração em metade da superfície das Montanhas Rochosas. E um técnico de um grande time de futebol tentou contratar o Pato Donald para goleiro de seu time!!

Seus olhos arregalam-se: — E todas essas pessoas estiveram em Corona nas últimas semanas?

— Sim. E agora Macklin está promovendo essa conferência sobre energia lá, com uma lista de convidados que inclui representantes de todas as principais produtoras de petróleo do mundo: os barões do petróleo do Texas, os russos, magnatas do óleo do Mar do Norte e todos os xeiques do petróleo árabe... Até mesmo Nissil El Blat veio... e ele não tem saído de seu palácio nos últimos quinze anos! Se este grupo de pessoas sair de Corona tomando decisões estranhas, é possível que estejamos à beira da terceira guerra mundial.

Você vai perguntar alguma coisa quando a *discussão* do outro lado do corredor torna-se tão alta que não é mais possível ignorá-la. Você vê Clawson puxar um

relatório da AJA e jogá-lo na cara de Macklin. Ao ler o documento, o senador se cala pela primeira vez em quinze minutos. Quando ele levanta a cabeça, você percebe que seu rosto está lívido.

— Você quer dizer que eu poderia voltar de Corona defendendo a venda do Alaska ao bloco comunista? E El Blat, quantas loucuras poderia cometer?

Clawson encolhe os ombros em sinal de dúvida: — Quem sabe? Mas estou feliz porque, finalmente, você entendeu o risco que corre. Eu acho que todas as personalidades importantes que passam por Corona são submetidas a algum tipo de controle mental. É como um processo de lavagem cerebral. Só que a lavagem cerebral leva muito tempo. E lá tudo acontece em apenas uma noite.

— Mas, por que você precisou encenar este seqüestro maluco? — pergunta Macklin. — Não poderia simplesmente vir ao meu escritório?

— Acredite-me, nós tentamos. Mas sua secretária tinha acabado de voltar de Corona, depois de uma viagem preparatória da conferência. Preciso dizer mais alguma coisa?

Antes o senador parecia aflito, mas agora parece capaz de tomar uma decisão sensata. — Obrigado por ter falado diretamente comigo — resmunga ele. — Pelo menos agora estou a par do perigo.

— Infelizmente, isto não é tudo — continua Clawson, apagando as luzes e colocando um *slide* num projetor. A foto mostra o reconhecimento aéreo de uma superfície. — Está vendo esta área negra na água, logo depois da costa de Corona? Nós achamos que se trata de um laboratório submarino. Talvez esteja produzindo algo relacionado a armas ou drogas.

— Por que vocês não sabem com certeza? — pergunta o senador.

— Porque todos os agentes especiais enviados para lá, com o objetivo de investigar o local, desapareceram misteriosamente.

Clawson passa mais alguns *slides*. No entanto, você já não está mais prestando atenção. Sente um aperto no coração ao lembrar de todos aqueles agentes da AJA que desapareceram.

— Já estamos ficando desesperados — diz Clawson. — Agora, acabamos de enviar outro agente secreto para lá. E vamos auxiliá-lo com uma excelente equipe. Queremos que você se junte a ela.

— Bem, deixa ver se eu entendi — começa o senador. — Vocês me raptaram a caminho de Corona com o objetivo de me oferecer uma chance de ir para lá com uma equipe da AJA e arriscar minha vida? Eu devo estar louco, mas vou aceitar!

— Gente fina! — exclama Camelão. Você o observa, admirado. A barba por fazer há dois dias e as roupas sujas desapareceram. Em vez disso, ele está vestindo calças brancas, um blazer típico da marinha de guerra e usa uma echarpe de seda no pescoço. Sobre sua cabeça há um vistoso quepe característico de um oficial da marinha. Ele transformou-se em...

— *Comandante Gaivota* — completa ele. — O vencedor das maiores regatas e um excelente iatista. Mas se pretendo manobrar minha escuna de 18 metros no porto de Corona, amanhã à tarde, é melhor ir logo. Tchau!

Clawson sorri de um jeito malicioso: — Só um segundo, Gaivota. Você não esqueceu nada?

O marinheiro olha com aquela expressão arrogante que usa apenas para marinheiros de água doce: — O quê???

Você ouve o barulho de uma porta e, quando se vira, dá de cara com uma garota loira que só pode ser

modelo ou vencedora de algum concurso de beleza. — Gaivota, querido, você foi muito gentil em me convidar para este passeio de barco — diz ela.

Gaivota nem sequer deixa escapar uma expressão de surpresa. — O prazer é todo meu — diz ele, voltando-se para o grupo. — Eu gostaria que vocês conhecessem Cristal, uma química famosa, instrutora de mergulho e também uma das eficientes agentes da AJA.

O senador olha como se estivesse pensando em se inscrever num curso de mergulho. Entretanto, Gaivota tem outros planos. — Cristal! — exclama ele, pegando o braço da moça —, nós vamos nos atrasar se não aproveitarmos a maré. — Ele se volta para você e o senador: — Vejo vocês em breve. — E, com isto, eles se retiram.

— Vocês dois também precisam ir — diz Clawson. Queremos que consigam o máximo de informação possível antes que o Comandante Gaivota e Cristal retornem. Vocês se encontrarão amanhã à tarde no horário da reunião social dos hóspedes.

— Só um segundo — diz você. — Como vamos fazer contato com o outro agente?

— Ah, ele vai achar vocês — assegura Clawson. — Mas procure por um cara de *smoking* e capa preta.

— Eu não sabia que o Drácula tinha entrado para a AJA — você brinca.

— Oh, mas ele é melhor do que o Drácula — assegura Clawson. — Chama-se Marlow, o Magnífico, e está comandando o show na boate do hotel. Para nossa sorte, ele é mágico e doutor em psicologia.

Um mágico, pensa você. *O que a AJA vai arranjar da próxima vez?* No entanto, pelo que ouviu falar sobre essa missão, talvez você precise de um pouco de mágica para desvendar o mistério que está acontecendo em Corona... e pra poder contar a história.

CAPÍTULO 3

— É duro estar na estância internacional de Corona a serviço e não em férias — resmunga você, na manhã seguinte. Você está queimando um terço de sua diária no café da manhã: abacaxi fresco, *waffles* de morango à moda da casa e fatias de bolo de chocolate.

No final da festa, em vez de pagar com dinheiro, você simplesmente coloca um cartão de crédito para hóspedes em um dos computadores que há na saída. Ele fornece não apenas o preço de sua refeição, como também o débito total de sua conta ao hotel. Você nunca esteve em um hotel tão automatizado. Na chegada você se registrou através de um terminal de computador. Ele lhe forneceu o cartão que abre a porta de seu quarto e lhe dá acesso a todas as atividades e serviços da estância, desde as quatro piscinas enormes e uma praia para lanchas de corrida, até um minicampo de golfe. Mas o dever chama. Você deveria estar investigando este local, você lembra a si mesmo.

Depois de vestir um short e uma camiseta que diz *I love Corona*, você dá umas voltas, tentando parecer tão despreocupado quanto todo mundo.

Os jardins do hotel são inacreditáveis. Ao passear por um caminho cercado de bananeiras e coqueiros, você respira a brisa salgada que vem do mar. Se isto

não é o paraíso, então você não sabe o que é. Não é de admirar que Corona seja um dos lugares mais apreciados no mundo para se passar as férias.

Então você se lembra do que Clawson lhe disse sobre o grande número de personalidades importantes que voltaram diferentes desse lugar. O pensamento lhe causa arrepios. Corona é um lugar lindo, sem dúvida, mas esta beleza é muito perigosa.

Despreocupadamente, você continua a explorar, sem saber exatamente o que está procurando. Então, num canto do campo, lá longe, você descobre um pavilhão semelhante a um templo. Suas paredes são cobertas com madeira de laca vermelha e dourada, e há uma bandeira em forma de dragão pendurada no telhado. Isto lhe faz lembrar uma casa de chá chinesa bem decorada. Curioso, você caminha em direção ao *templo*. A placa na porta diz: *Galeria do Video Game*. Mas há uma observação colocada logo acima: *Fechado para Reformas*.

Você está a ponto de voltar, quando ouve ruídos eletrônicos inconfundíveis no interior do pavilhão. Deve haver um grupo de pessoas lá, jogando videogame. Talvez o lugar esteja mesmo aberto, e alguém simplesmente esqueceu de remover a placa da entrada. No entanto, ao tentar abrir a porta, você percebe que ela está trancada.

De repente, seu sexto sentido, que nunca falha, começa a dar sinais. Algo estranho está acontecendo por aqui, e você vai descobrir o que é.

Rapidamente, você pula a cerca baixa que há ao lado do pavilhão e dá uma volta no prédio. Não há outras portas nem outras janelas. Você está quase perdendo a esperança de conseguir entrar, quando descobre uma fenda na parede que une dois painéis dourados. Na ponta há uma minúscula maçaneta de metal.

Você empurra e um dos painéis se abre. Lá dentro, você se vê atrás de uma cortina preta.

— O que foi isso, Grande Al? Notou o raio de luz? — pergunta uma voz áspera, perto de você.

— São apenas os jogos, seu estúpido! — responde alguém que parece mais sórdido ainda.

Você levanta a cortina para dar uma olhada. A princípio, tudo o que consegue ver são as cores brilhando nos vídeos. Entretanto, quando seus olhos conseguem acostumar-se com a escuridão, você percebe que o lugar está repleto de jogadores, alinhados em filas, na frente dos vídeos. E não é só isso. Em pé, entre as máquinas, há guardas musculosos, vestidos com um uniforme cáqui e armados com pequenas pistolas. Você está tentando entender o que vê quando o guarda que você imagina ser Grande Al aponta o revólver para um jogador do outro lado da sala.

— Esse aí foi reprovado no teste — grita ele. — Vai pra junto dos rejeitados.

Imediatamente, dois pugilistas arrancam o jogador da máquina. Ele é levado para um lado da sala onde já estão três mulheres, em pé. O homem não tenta lutar, nem mesmo argumentar. Mais estranho ainda, exceto pelos guardas, é que todas as pessoas na galeria permanecem em silêncio.

Você precisa descobrir o que está acontecendo. E, já que não tem um metro e oitenta de altura e não está vestido com uniforme cáqui, o único jeito é fingir que é um dos jogadores.

Nem bem você sai de trás das cortinas quando um guarda o vê. — Ei, o que é que este garoto está fazendo aqui? Será que há algum problema com o mecanismo de controle? — pergunta ele.

— Só há um jeito de descobrir — diz Grande Al. Ele agarra seu ombro e o empurra em direção a uma

das filas. — Lembre-se — avisa ele —, se eles não derem as respostas certas, o tratamento não funcionou.

— Sim. — Ele quase morre de rir. — E então eles não servem mais para nada, a não ser para alimentar os tubarões.

Mecanismo de controle? Comida de tubarão?, pensa você, tentando vencer o medo. Você ainda não entende o que está se passando ali. Tudo o que sabe é que há um minuto e meio atrás levaram uma pessoa mais para a frente da fila. E o jogo que estão disputando não se assemelha a nenhum videogame ou fliperama que você conhece.

Com muito cuidado, você se inclina para a frente a fim de observar melhor. Obviamente, trata-se de algum jogo de palavras, onde o jogador precisa dar respostas rápidas para marcar pontos.

Quando a palavra BOM aparece na tela, o rapaz que está na sua frente responde com MAL. Esta resposta lhe dá direito a um ponto. Você nota que ele sempre digita antônimos das palavras que aparecem na tela.

No entanto, as respostas nem sempre são as que você imagina. O próximo par, realmente, deixa você em órbita. ANJO, mostra a tela. *Essa é fácil* — você pensa. Mas quando o jogador ganha pontos com a palavra DAMIAN, você se apavora. Eles estão dando pontos para o rapaz mesmo sem que ele saiba escrever direito? Ou trata-se de alguma manha que somente os jogadores que passaram pelo mecanismo de controle podem decifrar?

De repente, um guarda tira o rapaz do terminal e empurra você.

— Divirta-se — zomba ele.

Você aguarda ansiosamente pela primeira palavra a aparecer na tela. Mas antes que ela apareça, alguém grita do outro lado da sala: — Ei, Burt, venha até aqui.

Estamos com problemas para abrir o tanque dos tubarões.

Felizmente, Burt é o guarda que estava em pé ao lado de sua máquina. Talvez você tenha uma chance de ganhar este jogo se conseguir dar uma olhada no programa que o está controlando... E com o teclado bem aqui na sua frente, você é capaz de conseguir.

Secretamente, você interrompe o programa do jogo e chama o BASIC. Pressionando algumas teclas, rapidamente você obtém uma listagem do programa.

Digite o seguinte programa em seu computador e observe quais os antônimos que está à procura. A linha 290 deve ser digitada em uma única linha no seu micro.

PROGRAMA 2

```
10 LET R=0
30 DIM Q$(10)
40 LET Q$(1)="BOM       MAL"
50 LET Q$(2)="VIDA      MORTE"
60 LET Q$(3)="ANJO      DAMIAN"
70 LET Q$(4)="MOLE      DURO"
80 LET Q$(5)="AJA       SATAN"
90 LET Q$(6)="DIREITA   ESQUERDA"
100 LET Q$(7)="CEU      PROFUNDO"
110 LET Q$(8)="ORDEM    CAOS"
120 LET Q$(9)="POLICIA BANDIDO"
130 LET Q$(10)="VERDADE MENTIRA"
140 FOR I=1 TO 10
150 LET P$=LEFT$(Q$(I),7)
160 LET R$=MID$(Q$(I),8)
170 CLS
180 PRINT "QUAL E O CONTRARIO DE ";P$
190 INPUT W$
```

```
200 IF W$=R$ THEN GOTO 250
210 PRINT
220 PRINT "ERRADO"
230 GOSUB 400
240 GOTO 270
250 PRINT "MUITO BEM, ACERTOU"
255 LET R=R+1
260 GOSUB 400
270 NEXT I
280 CLS
290 PRINT "SEU ESCORE FOI DE ";R;"
    PONTOS"
300  PRINT "EM 10 TENTATIVAS"
310 IF R<10 THEN GOTO 350
320 PRINT "ESTE ESTA SOB CONTROLE"
330 STOP
350 PRINT "MAIS UM PARA O MATADOURO"
360 STOP
400 FOR L=1 TO 300
410 NEXT L
420 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 as modificações necessárias para adaptá-lo aos micros das linhas

Sinclair e Apple, consulte o Manual de Referência, página 90.

A listagem lhe provoca um tipo de arrepio que você já conhece bem. Então, a SATAN está por trás de tudo isso... E se você pretende sair vivo daqui, é preciso que descubra as regras do jogo e o ganhe!

Nesse momento, você vê Burt andando lentamente pela sala, vindo em sua direção e coçando o ouvido com o cano do revólver. Se ele o pegar com o display errado na tela, você entrará por aquele cano...

Execute o programa 2, de forma a retornar ao jogo. Você terá que executá-lo corretamente para provar a Burt e aos outros guardas que também está sob controle. Digite suas respostas em letras maiúsculas.

CAPÍTULO 4

Felizmente, você obtém 10 pontos em 10 tentativas. Então você é conduzido para junto dos outros que passaram pelo teste.

— Grande Al disse para não mover um músculo — grita o guarda.

Você não mexe nem a cabeça. Simplesmente fica imóvel como os outros. Você se sente como um sanduíche, imprensado entre manequins. Eles estão tão quietos que, se não estivessem respirando, ninguém saberia que estão vivos.

O que será que vai acontecer com os que falharam?, você se pergunta. *Os guardas deviam estar brincando. Eles não iriam realmente jogá-los aos tubarões... ou iriam?*

A pergunta é respondida quase que imediatamente, quando um barulho horrível chama sua atenção para o chão, no meio da sala. Devagar, o chão vai se abrindo e revela um enorme aquário. Enquanto você observa, a barbatana de um tubarão rompe a superfície... e depois outra e mais outra. Da maneira como eles se agitam, você percebe que os tubarões já sabem que está na hora da refeição.

— Jogue um aperitivo pra eles, Burt — diz um dos guardas.

Sorrindo, Burt joga no tanque algo que se assemelha a um lombo de boi.

Você nunca havia visto peixes tão rápidos. Em um segundo, a carne fica reduzida a uma mancha sangrenta na água e você tem a idéia exata — e terrível — do que vai acontecer com os que falharam no teste.

— Muito bem, retire os fantoches daqui — ordena Grande Al. — E programe a alimentação automática.

Por um instante, os guardas descuidam do grupo onde você está. Todas as células de seu corpo o estimulam a seguir com os vencedores e escapar enquanto pode. Mas e os outros? Como você pode abandoná-los aos tubarões? Não pode.

Certamente você não vai viver para lamentar seu heroísmo. Mas, assim mesmo, você se infiltra no centro do grupo dos perdedores.

— Grande Al está mandando que andem — diz um guarda aos vencedores. No mesmo momento eles começam a sair da galeria com passos pesados.

Algum tempo depois, você e os rejeitados estão sozinhos, em pé ao lado do tanque dos tubarões. Exceto por algumas contrações musculares aqui e ali, as pessoas estão todas imóveis. Mas, se elas não passaram no teste, é porque escaparam dos mecanismos de controle... O que fará, então, com que elas se joguem na água?

Antes que você possa chegar a qualquer conclusão, a fechadura da porta se tranca. Depois, para sua surpresa, as máquinas de jogo em volta da sala dobram e se recolhem, como aquelas camas malucas que se encaixam nas paredes. Agora, as paredes estão lisas como um vidro. Você percebe algo sinistro nesta redecoração automática.

O terror aumenta no momento em que você ouve aquele barulho horrível outra vez e o piso começa a

vibrar sob seus pés. De repente, você nota que o tanque dos tubarões está crescendo. Ou talvez o chão esteja diminuindo... De qualquer maneira, em menos de cinco minutos não haverá qualquer lugar para ficar... exceto na água.

Essa é a pura verdade. Você é um cara morto. Quando está tentando rezar, as ordens do Grande Al voltam à sua cabeça. Ele falou em *programar a alimentação automática*. Bem, agora você já sabe o que é a alimentação automática... E se alguém a programou daqui, você deve ser capaz de desprogramá-la, se conseguir encontrar o painel de controle.

Você arrisca uma rápida olhada no tanque dos tubarões. Agora ele está tão grande que parece uma piscina olímpica. E alguns dos jogadores que falharam no teste já estão a ponto de mergulhar.

— Voltem! — você grita, furiosamente. Mas eles continuam andando. *Oh, meu Deus!*, você pensa. Então você tem uma idéia e muda de tática: — O Grande Al disse para voltar — você diz. E a frase provoca uma resposta levemente melhor. Pelo menos, eles não ficam mais vacilando na beira do tanque.

É difícil se equilibrar no piso vibratório, mas você não tem nenhuma escolha. Firmemente, começa a apalpar a parede de plástico lisa.

O tanque de tubarões já duplicou de tamanho, quando seus dedos detectam um minúsculo vinco horizontal. Você pressiona. Surgem um teclado e uma tela!

Felizmente o programa de controle ainda está na tela. O tempo está correndo. Será que você é capaz de executá-lo?

Digite o seguinte programa em seu computador e modifique-o a fim de parar o piso deslizante, antes que

você e os perdedores virem comida de tubarões. Sugestão: descubra qual a parte do programa que controla o tamanho do piso. Se precisar de ajuda, consulte o Manual de Referência, página 91. Se puder, guarde este programa. Você irá precisar dele novamente.

PROGRAMA 3

```
10 REM CONTROLE DO TANQUE DE TUBAROES
20 CLS
30 FOR I=1 TO 10
40 PRINT "********************"
50 NEXT I
60 PRINT "     XX     <- VOCE ESTA AQUI"
80 FOR I=1 TO 11
85 PRINT @(I-1)*64,"";
90 PRINT "----> ------>----->"
100 FOR J=1 TO 500
110 NEXT J
120 NEXT I
140 IF I>=11 THEN GOTO 160
150 GOTO 180
160 PRINT "VOCE ESTAVA DELICIOSO . . ."
170 STOP
175 PRINT @I*64,"";
180 PRINT "********************"
190 FOR K=1 TO 11
195 PRINT @(I-K)*64,"";
200 PRINT "********************"
210 NEXT K
220 PRINT @5,"";
230 PRINT "VOCE CONSEGUIU SE SALVAR"
240 PRINT "A PORTA DESTRANCOU-SE"
250 STOP
```

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

Este programa rodará em computadores da família TRS-80 e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros das linhas Sinclair, Apple II, Radio Shack Color Computer e IBM, consulte o Manual de Referência, página 91.

CAPÍTULO 5

Um dos perdedores já está quase caindo no tanque quando o piso finalmente pára.

Rapidamente, você puxa o cara para trás. Até aqui, tudo bem. Mas, e agora? Só dá para escapar nadando entre os tubarões. E por quanto tempo onze pessoas conseguem se equilibrar em quarenta centímetros de chão? Você precisa recompor esse programa para fechar o tanque antes que alguém caia na água.

Voltando-se para a tela, você olha para o programa outra vez.

Modifique o programa para fechar o piso e abrir a saída automaticamente. Se precisar de ajuda, consulte o Manual de Referência, página 91.

Você nunca se sentiu tão feliz em sair de um fliperama! Mas o que vai fazer com as pessoas que salvou? Se levá-las de volta ao hotel, elas vão se dispersar novamente. E não estão em condições de ficar sozinhas.

Leva um certo tempo, mas você consegue conduzir o grupo para um bosque, perto da estância.

— O Grande Al ordenou que fiquem aí — você diz, enquanto faz uma chamada rápida para Clawson no canal de emergência. — Ouça, isto tudo é uma ope-

ração da SATAN — você explica. E depois continua a expor seu problema.

— Talvez, se colocarmos os cérebros deles em ordem, possamos descobrir o que a SATAN está planejando — diz Clawson. — Vamos apanhá-los com uma lancha de alta velocidade. Mantenha-os na praia, esperando por nós.

— Certo — você concorda, tentando imaginar como vai esconder dez semicadáveres na areia.

Você está tentando encontrar um esconderijo quando descobre uma quadra de voleibol. É isto! Eles podem ficar jogando vôlei. Rapidamente, você dispõe cinco em cada lado da rede.

— Grande Al disse para jogarem voleibol — você ordena, jogando a bola para o lado direito da quadra. Para seu alívio, todos entram em ação.

A lancha de Clawson parece que não vai chegar nunca e você começa a achar que o encontro com a equipe da AJA não vai acontecer. Mas, finalmente, avista o barco vindo em direção à praia. Pelo menos você vai se livrar desse bando de pobres coitados...

Meia hora depois, você está relaxando na piscina do hotel. E se sentiria muito mais relaxado se um dos músicos do conjunto que toca à beira da piscina não fosse justamente o Grande Al... Então você fica imaginando se cada um dos simpáticos funcionários desse hotel maluco trabalha para a SATAN. Com o ar mais natural possível, você pega um copo de suco de mamão e começa a mexer. Do outro lado da piscina está o senador Macklin, que lhe faz um sinal com a cabeça. *Ele deve ter alguma novidade*, você pensa, enquanto se dirige lentamente em direção à mesa dele. Quando você chega, Gaivota e Cristal também já estão puxando suas cadeiras para sentar.

Você está quase explodindo de ansiedade por contar sobre o terrível fliperama que descobriu, quando uma mão segura seu ombro. Virando-se, você depara com os olhos de um homem cujo sorriso radiante faz lembrar um apresentador de televisão. Mas há algo nele que se assemelha a um réptil e lhe causa pavor. Talvez sejam os olhos. E ao observá-lo mais de perto, você percebe que, embora ele aparente ter trinta anos de idade, tem as mãos enrugadas. Trata-se das mãos de um velho.

— Espero que esteja se divertindo — diz ele, apertando sua mão. — Sou diretor social, Damian Profundo.

Demora algum tempo para que as sílabas que você ouviu registrem um nome em sua cabeça: *Damian Profundo? Não são duas das palavras que apareceram na listagem do jogo?* Você sente um impulso de soltar essa mão. Mas, em vez disso, você faz um esforço para sorrir e diz algo delicado sobre o lugar. Finalmente, Damian se afasta. — O que significa tudo isso? — pergunta Gaivota.

Você lança um olhar significativo na direção do Grande Al, que acaba de sair do palco para cumprimentar os hóspedes. — Mais tarde — você sussurra.

Nesse momento, um garçom se aproxima e coloca um suco de fruta em sua mesa. Cautelosamente, você cheira a substância. Tem cheiro de abacaxi, mas quem garante o que pode haver no copo?

Como que confirmando suas suspeitas, uma pedra de gelo sai do fundo e sobe para a superfície do suco. Você levanta o copo e descobre uma mensagem gravada em letras verdes embaixo da pedra de gelo: *Nos bastidores da boate PDQ.*

CAPÍTULO 6

Ao levantar os olhos, você percebe que todos estão com o olhar fixo na bebida.

— Deve ser de Marlow. Ele quer que o encontremos nos bastidores de uma boate aqui por perto — sussurra Cristal. — Seria melhor se fôssemos por caminhos diferentes. — Em voz alta, ela se desculpa por ter que ir para seu quarto.

Um por um, vocês abandonam a mesa e se reencontram na porta do palco da boate.

— Bem, estamos aqui, mas onde andará Marlow? — pergunta Gaivota.

A resposta vem com o estrondo de um trovão e com o clarão ofuscante de luzes coloridas. Antes que você consiga piscar, surge um vulto alto, vestido com traje a rigor.

— Sinto muito, estou atrasado — desculpa-se Marlow, como se tivesse feito uma entrada normal e rotineira.

— Como você fez isso? — pergunta o senador, respirando com dificuldade.

— E como conseguiu fazer aquele truque com a pedra de gelo? — acrescenta Cristal.

Marlow faz uma pausa para ajustar as abotoaduras

de ouro que brilham em seu *smoking* sob a escuridão da meia-noite. — Segredos profissionais — responde ele.

— Sim, bem, foi realmente impressionante — assegura Gaivota. — Não há dúvida de que você é Marlow, o Magnífico.

— É verdade. E vocês devem ser o restante da equipe da AJA. — Ao apertar a mão de cada um de vocês, ele devolve o lenço de Gaivota, a chave do quarto do senador, o batom de Cristal e seu computador de bolso.

Gaivota dirige um olhar penetrante para Marlow. — Foi impressionante, mas não temos tempo para truques. Eu acho que seria melhor ir direto aos negócios.

— Ao contrário, os truques fazem parte do negócio — responde Marlow. — Suas vidas dependem da minha habilidade manual. Em alguns casos, vocês vão ter que seguir corretamente minhas ordens. E eu precisava convencê-los de que sei o que estou fazendo.

— Bem, estou convencido — você começa a falar, colocando o computador de volta no bolso. — Deixe-me então contar o que descobri de manhã. — Rapidamente você os coloca a par da diabólica galeria de videogame.

Marlow acena com a cabeça: — De fato, isto faz sentido. De alguma maneira, eles teriam de provar se as marionetes que estão produzindo são perfeitas ou não. Se aquela galeria é o local de testes, eles precisavam disfarçá-lo. Você descobriu mais alguma coisa lá, Órion?

— Apenas mais duas coisas interessantes — você diz, tentando voltar ao tom normal. — Foi o pessoal da SATAN que organizou esse circo, e nosso genial anfitrião, Damian Profundo, deve ser o dirigente do espetáculo.

O silêncio de seus companheiros só é quebrado quando Cristal se manifesta: — Eu também fiquei de olho

em Damian. Vejam: quando ele não está no terraço do hotel, recepcionando os hóspedes, está pescando em alto mar. Eu fiquei matutando se ele realmente não andou visitando aquele laboratório submarino que a AJA descobriu.

— Como faltam só dois dias para começar a conferência sobre energia, nós precisamos descobrir logo o que está acontecendo no laboratório — completa Gaivota. — Deve haver alguma coisa que se possa fazer quanto aos mecanismos de controle.

— Sim, e isto significa organizar uma expedição de mergulho — conclui Cristal, enquanto seus olhos brilham de ansiedade. — Eu preciso de um voluntário para ir comigo.

Ninguém, nem mesmo você, procura o olhar dela. Todos estão lembrando dos outros mergulhadores da AJA que desapareceram ao tentar entrar no laboratório.

As palavras seguintes de Cristal fazem com que você queira estar de volta ao terraço do hotel. — De fato, Órion é a escolha lógica. Já que tudo neste lugar é controlado por computador, temos que admitir que o equipamento lá embaixo também deve ser. E já que eu não sei distinguir um *byte* de um *bit*. . .

Byte, você pensa. Você não sabe por que, mas o som dessa palavra o faz lembrar dos tubarões. Mas você sabe também que ela está certa. Quando o futuro do mundo está correndo risco, você precisa deixar seus temores pessoais de lado.

— Então, quando partimos? — você pergunta, tentando aparentar entusiasmo.

— Por que não já? — ela pergunta.

CAPÍTULO 7

— Temos apenas algumas horas antes do pôr-do-sol — observa Cristal enquanto o ajuda com seu equipamento de mergulho e lhe dá as noções regulamentares para reconhecimento do fundo do mar.

Você já ia perguntar onde estavam os reservatórios de oxigênio quando Gaivota lhe dá algo que se assemelha a um cilindro de plástico de sete centímetros, com um coador de café em uma das extremidades.

— Este é um equipamento experimental de respiração que a AJA inventou — explica ele. — Funciona exatamente como o aparelho respiratório de um peixe. É o que dizem.

— Você quer dizer que esta coisa nunca foi testada antes? — pergunta você.

— Apenas por cães, em nossos tanques. Mas a AJA achou que ele seria perfeito para esta missão. É mais fácil de usar do que o equipamento convencional. E se você fizer contato direto com o ouvido, poderá falar embaixo d'água.

— Mas e se não funcionar? — você insiste. Afinal, você não está a fim de bater papo embaixo d'água, mas preocupado em respirar.

— Você precisa saber se está filtrando oxigênio fora da água nos primeiros dez segundos. — Gaivota pare-

ce tranqüilo, mas talvez seja porque ele vai ficar no barco.

Você ainda quer continuar a discussão, mas Cristal coloca uma mão sobre seu ombro: — Nosso sonar está captando uma patrulha da SATAN se dirigindo para cá. Precisamos mergulhar antes que eles cheguem.

Tudo ocorre tão rápido que você não tem tempo nem de se preocupar com o equipamento de respiração. Cinco minutos depois, você percebe que está respirando. Exatamente como um peixe.

Se não fosse uma missão séria você iria parar para curti-la. A água está incrivelmente morna, limpa e azul. Os peixes nadam como se estivessem saindo de um arco-íris. E as plantas flutuantes acenam suavemente para você, convidando-o a explorar esse mundo de maravilhas.

De repente, Cristal puxa seu braço e aponta para uma formação de rocha submarina. Você sabe, pelas instruções, que o laboratório está em algum lugar por perto, e aquela pilha de rochas parece suspeita.

Vocês começam a nadar sobre as rochas, procurando uma entrada. Vinte minutos depois, ainda estão procurando. E o tempo vai correndo.

Cristal flutua em sua direção e coloca o aparelho de respiração junto ao seu ouvido: — Eu acho que teremos que usar a unidade sonar portátil.

Você acena com a cabeça em sinal positivo, maravilhando-se de poder ouvi-la tão claramente.

— É péssimo ter que fazer isso — acrescenta ela —, pois a SATAN pode captá-la com seus detectores eletrônicos. Mas parece que não há outro jeito. Este sonar é de curto alcance. Portanto, teremos que avaliar cada leitura e, em seguida, mudar para uma nova posição e tentar novamente, até achar a entrada. E antes que os agentes da SATAN cheguem.

Tentando aparentar a maior calma possível, você acena com a cabeça e começa a acionar os comandos.

Digite o seguinte programa em seu computador (as linhas 90, 230, 280, 330, 380, 385, 430 e 480 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro). Em seguida, processe o programa com o objetivo de encontrar a entrada do laboratório. O programa funciona como se fosse um jogo. Todas as vezes em que você se mover na grade de referência, o computador o informará se a massa está se tornando mais densa ou menos densa. A entrada se encontra onde a massa for menos densa.

PROGRAMA 4

```
10 REM SONAR
20 DIM G(5,5)
30 LET X=INT(RND(1)*5)+1
40 LET Y=INT(RND(1)*5)+1
50 IF X=3 AND Y=3 THEN 30
60 LET G(X,Y)=1
70 LET A=3
80 LET B=3
90 PRINT "VOCE COMECA NO MEIO (POSICAO
   3,3)"
100 LET H=ABS(X-A)+ABS(Y-B)
110 LET Z=INT(RND(1)*8)+3
120 IF Z<1 THEN GOTO 280
130 PRINT "ENTRE SEU MOVIMENTO:"
135 PRINT
140 PRINT "1 --> PARA CIMA"
150 PRINT "2 --> PARA BAIXO"
160 PRINT "3 --> PARA DIREITA"
170 PRINT "4 --> PARA ESQUERDA
180 INPUT D
```

```
190 IF D=1 THEN GOSUB 350
200 IF D=2 THEN GOSUB 400
205 IF D=3 THEN GOSUB 450
210 IF D=4 THEN GOSUB 500
212 PRINT
214 PRINT "VOCE ESTA AGORA EM ";A;",";B
215 IF G(A,B)=1 THEN GOTO 310
220 LET H1=ABS(X-A)+ABS(Y-B)
230 IF H>H1 THEN PRINT "MASSA MENOS
    DENSA"
240 IF H<H1 THEN PRINT "MASSA MAIS DENSA"
250 LET H=H1
260 LET Z=Z-1
270 GOTO 120
280 PRINT "O DETETOR PIFOU POR FALTA DE
    BATERIA"
290 PRINT "ESTA MAL PARA VOCE, ORION"
300 STOP
310 PRINT
315 PRINT "VOCE ACHOU A ENTRADA"
320 PRINT "OUTRA VITORIA PARA VOCE, ORION"
330 PRINT "ENTRADA LOCALIZADA NAS
    COORDENADAS:";A;",";B
340 STOP
350 IF A=<1 THEN GOTO 380
360 LET A=A-1
370 RETURN
380 PRINT "NAO PODE SUBIR MAIS, POIS
    ESTARA"
385 PRINT "ACIMA DA ROCHA . TENTE
    DE NOVO"
390 RETURN
400 IF A=>5 THEN GOTO 430
410 LET A=A+1
420 RETURN
```

```
430 PRINT "VOCE BATEU CONTRA O FUNDO
    DO MAR"
435 PRINT "TENTE DE NOVO"
440 RETURN
450 IF B=<1 THEN GOTO 480
460 LET B=B-1
470 RETURN
480 PRINT "ACABARAM-SE AS ROCHAS
    POR AI."
485 PRINT "TENTE MAIS UMA VEZ"
490 RETURN
500 IF B=>5 THEN GOTO 480
510 LET B=B+1
520 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 Sinclair e Radio Shack, consulte o Manual de Referência, página 93.

Cristal lhe faz um sinal de positivo com o polegar. Seu computador descobriu a entrada do laboratório! Mas, no momento em que vai explorá-la, você avista uma sombra deslizando sobre a água. Rapidamente, Cristal agarra seu braço e o empurra para trás de algumas rochas cobertas por algas.

Do lugar onde estão escondidos, vocês vêem quando um pequeno submarino atraca perto da entrada. Será que eles estão procurando por vocês?

Cristal parece pensar o mesmo. — Deve ser uma viagem de rotina, para abastecimento — ela diz.

Você vê vários mergulhadores saindo do submarino e desaparecendo na entrada secreta. Em pouco tempo eles reaparecem, carregando grandes caixotes à prova d'água. Você quase engole o respirador mecânico quando distingue o logotipo da estância nas caixas. *Isto prova a ligação*, pensa você, enquanto o submarino desliza em direção à praia. O que quer que estejam fazendo aqui embaixo, termina na estância. E você é capaz de apostar seu microcomputador como há alguma relação com os hóspedes que a SATAN está transformando em marionetes.

Instintivamente, você olha para a tela do computador. E ainda bem que olhou. Ela está transmitindo uma mensagem urgente de Gaivota. Você esteve tão ocupado observando o show da SATAN embaixo da água que não percebeu há quanto tempo ele está tentando entrar em contato com você. Seu coração começa a bater ao ler a mensagem: A SATAN ESTÁ DE VOLTA COM UMA ESQUADRA DE TUBARÕES. OS TUBARÕES SÃO ESTRANHOS. ELES NÃO COMEM NADA. TALVEZ ESTEJAM SOB ALGUM CONTROLE. COMO AS MARIONETES HUMANAS QUE VOCÊ VIU.

Então foi assim que a SATAN eliminou os outros agentes da AJA? Não há tempo a perder. Você e Cristal precisam voltar para o barco. E rápido!

Você já está na superfície quando percebe que Cristal não está ao seu lado. *O que é que ela está esperando?*, você pensa. E então você a avista, colocando um minúsculo transmissor de freqüência ultra-alta perto da

entrada do laboratório. Assim vocês poderão localizá-lo rapidamente da próxima vez... se houver uma próxima vez.

Em poucos minutos, Cristal vem em sua direção. Logo atrás dela vem um enorme tubarão prateado. E mais três tubarões o seguem.

É o fim. Você e Cristal estão praticamente mortos... exatamente como os outros agentes. Então você tem uma idéia. Os tubarões devem estar programados para ignorar os peixes e perseguir apenas pessoas. Na verdade, você aposta que eles perseguem pessoas *específicas*. Isto significa que podem estar sendo atraídos por algum equipamento especial e não apenas pelos corpos. Se você ligar a unidade sonar e jogá-la na água, talvez os tubarões saiam atrás dela... e não atrás de você e Cristal.

Com os dedos trêmulos, você liga o aparelho, joga-o no mar, e reza.

CAPÍTULO 8

Como focas bem treinadas, os tubarões mergulham em direção à unidade de sonar. É o tempo necessário para que você e Cristal alcancem a superfície. Gaivota rapidamente os coloca a bordo e conduz o barco em direção a Corona.

De volta ao hotel, os membros da AJA trocam informações entre si.

— Há muitos hóspedes por aqui que agem como se estivessem ouvindo um *walkman* invisível — diz Marlow. — Só que nenhum deles está usando fones de ouvido.

O senador Macklin concorda. — Sim. Se vocês não estivessem procurando por algo estranho, talvez também estivessem nessa situação. Até eu estou começando a reconhecer os sintomas.

Cristal acena a cabeça e depois começa a relatar o que vocês tinham acabado de descobrir.

— Isso quer dizer que acabou de chegar outro carregamento do *Elixir para Lavagem Cerebral Instantânea SATAN* — reflete o senador. — Eu gostaria de saber do que se trata. — Ele volta-se para Marlow: — Você é o psicólogo. Qual é sua opinião? Acha que é um tipo de alimento, droga, ou algo que Damian joga na mão das pessoas quando as cumprimenta?

A última hipótese causa um arrepio em sua espinha e em todos os outros, certamente.

Marlow encolhe os ombros em sinal de dúvida. — Eu gostaria de saber como eles fazem. É tão misterioso que parece mágica.

— Nós precisamos descobrir. E rápido! — insiste Cristal. — Caso contrário, um de nós pode ser o próximo. E isto iria comprometer toda a missão.

Gaivota murmura: — E não esqueçam da conferência. Se os agentes da SATAN assumirem o controle daqueles homens, o mundo inteiro ficará à mercê deles. O que precisamos — continua ele — é de uma amostra do que quer que seja essa substância, para analisá-la. No entanto, com aqueles tubarões patrulhando a entrada do laboratório, não temos chance. Eles são tão eficientes, que certamente também estão sob o controle do computador.

— Controlados por computador. Ei, pode ser isso! — você diz.

— O que você está imaginando, Órion? — pergunta Gaivota.

— Bem, eu estava simplesmente pensando na possibilidade de toda a estância estar sob o controle de um computador. Lembrem-se: toda vez que nos alimentamos, assistimos a um filme ou alugamos uma moto, pagamos com os cartões de crédito da estância. Isto significa que há uma espécie de conta-corrente das atividades de cada hóspede. — Você se volta para Marlow: — Se você e o senador Macklin puderem fornecer o nome dos hóspedes que acreditam estarem afetados, podemos descobrir o que eles têm em comum.

Os olhos azuis de Cristal brilham. — Isto pode nos dizer onde ocorrem os tratamentos.

Marlow e o senador logo lhe fornecem uma lista das principais vítimas.

Temos aqui George Martin, o congressista; Solverly White, o presidente de uma fábrica de automóveis; Barbara Jones, a apresentadora de televisão, e Lute Deverin, o financista. Se você conseguir descobrir onde todas essas pessoas estiveram, talvez possa imaginar onde está ocorrendo o controle da mente.

Digite o seguinte programa em seu computador. As linhas 40, 50 e 80 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro. Execute o programa e introduza cada código (um número entre 1 e 10) dos serviços da estância que deseja auditorar. Tente descobrir os serviços que todos os quatro suspeitos utilizaram.

PROGRAMA 5

```
10 DIM C$(10)
15 DIM R$(4)
20 LET C$(1)="SERVICO DE QUARTO"
21 LET C$(2)="CINEMA"
22 LET C$(3)="GOLFE"
23 LET C$(4)="BAR"
24 LET C$(5)="GINASIO"
25 LET C$(6)="RESTAURANTE"
27 LET C$(7)="CAVALOS"
28 LET C$(8)="LAVANDERIA"
29 LET C$(9)="LOJA DE PRESENTES"
30 LET C$(10)="BARCOS"
40 LET R$(1)="MARTIN 0-9 1-6 2-4 3-1
   5-3 *"
50 LET R$(2)="JONES  2-5 5-4 6-6 3-4
   8-2 *"
60 LET R$(3)="WHITE      5-5 4-2 *"
70 LET R$(4)="DEVERIN 6-3 1-2 5-4 *"
```

```
80 PRINT "ENTRE O CODIGO DE SERVIÇO
   (1 A 10) ";
90 INPUT N1
95 IF N1<1 OR N1>10 THEN GOTO 80
100 PRINT
110 PRINT "CHECANDO: ";C$(N1)
130 FOR I=1 TO 4
140 LET N$=LEFT$(R$(I),7)
145 LET X=0
150 FOR J=1 TO 5
155 LET L=8+(J-1)*4
160 LET X$=MID$(R$(I),L,1)
170 IF X$="*" THEN GOTO 220
180 IF VAL(X$)=N1 THEN LET X=1
190 NEXT J
220 IF X>0 THEN PRINT " ";N$
230 NEXT I
240 PRINT "QUER OUTRA AUDITORIA (S/N) ";
250 INPUT A$
260 IF A$="S" THEN GOTO 80
270 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.

— Olhe para isso — admira-se Gaivota. — Eu pensei que Marlow fosse o mágico... mas seu computador também é de lascar!

— Todas essas pessoas estiveram nas termas do hotel — diz Cristal, mal disfarçando um arrepio. — E eu ia fazer uma sauna lá hoje à noite... Ainda bem que mudei meus planos.

Marlow fala calmamente, fora do tom habitual: — Infelizmente, alguém precisa ir lá checar.

— Vamos tirar a sorte nos palitinhos — sugere o senador. — Assim a chance é igual para todos nós.

Decididamente, a sorte não está com o senador... e nem com você. Vocês dois tiram os palitos pequenos. E vinte minutos depois já estão vestidos com aqueles roupões brancos e macios, examinando a lista de serviços oferecidos na recepção da estação de águas.

Enquanto o senador fala de banheiras quentes e massagens com ervas, você se lembra que não comeu nada desde o café da manhã. É claro que nem pensa em interromper a investigação para jantar, mas está morrendo de fome. Então descobre a caixa de bombons, que são distribuídos como brinde, na mesa da recepção. Já dá pra enganar o estômago...

Você tira o papel e sorri ao ler: *WUNGO, o bombom de Corona.* Pega um pedaço e morde. O gosto parece de serragem adocicada... O que poderia ser? Um doce terapêutico ou qualquer coisa assim? E, antes que você possa alertar Macklin, ele também pega um pedaço.

— Se isto for bombom, eu sou um cupim — ele balbucia.

Você joga seu bombom Wungo no lixo e dirige-se para a fonte. O senador, sempre consciente de sua imagem pública, coloca discretamente seu bombom no bolso do roupão.

Antes que vocês possam pensar mais sobre isso, uma funcionária de cabelos ruivos aproxima-se. Vestida com um traje de malha dourado, justo, ela parece uma ginasta olímpica.

— Estamos exibindo um especial sobre xampus e cortes de cabelo modernos — diz ela. — Tenho certeza de que você e seu amigo vão adorar, senador Macklin.

— Não, obrigado — responde ele, delicadamente. — A gente só quer dar mais uma olhadinha por aqui.

— Ah, mas eu não aceito um *não* como resposta — continua a moça. Pela maneira como ela insiste, você desconfia que ou ela está ganhando uma boa comissão ou há algo estranho com o xampu daqui. Vai ver ele entra direto dos cabelos para o cérebro...

— Não, obrigado — você recusa pela quinta vez. — Mas gostaríamos de comprar um vidro de xampu. — *Para analisá-lo*, você acrescenta para si mesmo.

De repente, a expressão da jovem se transforma: — Lamento, mas vocês não vão poder levar o vidro. É uma fórmula especial que a estância não quer revelar.

Você segura o braço do senador. — Tá, tudo bem. Então acho que a gente vai jantar e volta aqui mais tarde.

— Mas isso eu também não posso permitir — diz a moça. No momento em que vocês se dirigem em direção à porta, ela toca um alarme. Logo depois, você vê uma mão enorme agarrar o outro braço do senador. Da mesma maneira, sente um aperto férreo no seu braço.

CAPÍTULO 9

Ninguém mais dá a menor atenção quando as duas mulheres corpulentas levam você e Macklin em direção à área de lazer.

— Helga, leve o senador a um dos quartos privados e ofereça-lhe o tratamento próprio para personalidades importantes — ordena a funcionária. — E, Olga, você ofereça ao pigmeu o tratamento especial.

Oh, não!, você pensa, *vamos ficar separados.*

Antes que você possa protestar, Olga o empurra para uma daquelas cadeiras de balanço com encosto. Só que esta tem um equipamento especial. Olga aperta um botão embutido e, em poucos segundos, aparecem algemas de metal, prendendo seus pulsos e tornozelos. Antes que qualquer pessoa perceba as algemas, Olga puxa rapidamente um lençol e cobre o seu corpo.

Você está a ponto de gritar quando Olga solta o lençol. Apontando diretamente para uma navalha pendurada em seu cinto, ela diz: — Se abrir a boca, você morre!

Você se senta e fica quieto.

— Não se preocupe, você se sentirá mais disposto a colaborar em poucos minutos, doçura — assegura Olga, enquanto abre um vidro de xampu.

Você está tentando imaginar qual é o risco menor, a navalha ou o xampu, quando, com o canto do olho, avista um vulto de preto entrar no ginásio. É Marlow, vestido com toda a pompa. Ele retira uma pomba de sua manga. O pássaro voa sobre o quarto e uma música penetra no ar.

Todas as pessoas, inclusive Olga, olham fixamente, enquanto Marlow derrama um vidro de xampu em um buquê de orquídeas.

— E agora, para meu grande final — anuncia ele —, eu precisarei de um voluntário da platéia.

Ignorando as outras pessoas, Marlow anda com passos largos em sua direção.

— Este aqui serve — diz ele. Como num passe de mágica, as algemas que estão prendendo seus braços e pernas se abrem. Tremendo, você fica em pé.

— Observem atentamente — diz Marlow à platéia.

— Fique exatamente onde eu o coloquei. Não se mova um centímetro — diz ele em seu ouvido.

Ao pronunciar algumas palavras mágicas, ele agita a capa sobre seu corpo. Por um momento, você se sente como se não pudesse respirar. E então, ouve um estrondo de trovão. Com um arrepio na boca do estômago, você se sente caindo, caindo, caindo, caindo...

A próxima coisa que vê é que você e Marlow estão em pé na lavanderia do hotel, cercados por carrinhos de roupa suja.

— Como conseguiu fazer isso? — você pergunta, ainda assustado.

— Desculpe-me, mas trata-se de outro segredo profissional. — Ao falar, Marlow joga um vidro de xampu em sua mão. — Rápido, diga-me o que elas fizeram com o senador. Preciso voltar para salvá-lo.

— Elas o levaram para o quarto das personalidades importantes...

Antes mesmo que você complete a frase, Marlow já desapareceu no meio de uma fumaça azul. Mas sua voz volta, como um eco soprado pelo vento: — Encontre-me depois em seu quarto.

No momento em que você encontra o caminho do subsolo até a ala de hóspedes do hotel, todos, com exceção de Marlow, estão esperando ansiosamente em seu quarto.

Ao ver o senador Macklin, você respira aliviado. — Foi Marlow quem o tirou de lá? — você pergunta.

O senador aperta sua mão: — Não, eu fugi durante a confusão.

Nesse instante, as portas se abrem e o mágico entra, afobado: — Eu não consigo encontrar o senador. — Então, avista Macklin. — Estão todos bem? — pergunta ele.

— Certamente, diz o senador. — Por que não deveríamos estar?

— Por nada — diz Marlow. — Nós estávamos apenas preocupados com a sua segurança. — Ele se volta para você: — Órion, passe aquele vidro de xampu para Cristal, para que ela possa examiná-lo.

— Como pode saber que isso é o xampu? — pergunta Gaivota.

— Eu estava investigando nos fundos do ginásio e encontrei aqueles caixotes que você viu sendo carregados do submarino. Eles estavam cheios dessa substância. Foi quando eu peguei um vidro para salvar Órion e o senador.

Você lhe dirige um sorriso agradecido: — E estamos felizes por ter feito isso.

Voltando-se para Macklin, você percebe que ele andou mastigando os bombons Wungo.

— Ei, eu pensei que o ouvi dizendo que eles têm gosto de serragem.

— Eu disse? Acho que você não entendeu muito bem — responde o senador em sua melhor voz de conferencista. — Na verdade, eles são ótimos.

Marlow lhe dirige um olhar preocupado, depois volta-se para Macklin e começa a falar em um tom muito persuasivo.

— Senador, eu sei que o senhor deve estar com sono, depois dessa provação. . . com muito sono.

— Muito sono — repete o senador, com um longo bocejo.

— Portanto, deve ser uma boa idéia voltar para o seu quarto e descansar.

O senador concorda docilmente e coloca seu bombom Wungo sobre a mesa.

— Vá e deite-se em sua cama — acrescenta Marlow, colocando o braço em volta do senador. — Assim que sua cabeça alcançar o travesseiro, seus olhos se fecharão e você adormecerá.

— Eu adormecerei — diz Macklin quando Marlow o conduz para fora da porta.

— O que significa tudo isso? — pergunta Gaivota.

— Um leigo pode não compreender os sintomas, mas Macklin está se comportando como se tivesse passado por um perfeito processo de lavagem cerebral. Eu temo que eles tenham mesmo feito isso com ele — responde Marlow. — E, se o fizeram, ele é tão perigoso para nós quanto qualquer outro agente da SATAN.

CAPÍTULO 10

— Eu logo vi que essa missão estava correndo bem demais — diz Gaivota.

— Bem demais? — pergunta você. — Eu quase fui devorado por tubarões duas vezes e escapei por pouco de uma lavagem cerebral.

— Talvez possamos virar isto a nosso favor — diz Marlow suavemente. — Eu instalei um microfone secreto no senador. Se alguém da SATAN se aproximar dele, ouviremos seus planos.

— O que eu gostaria de saber é sobre aqueles bombons Wungo — você diz. — Eles realmente têm um gosto horrível.

Gaivota franze as sobrancelhas. — Engraçado, mas eu vi muita gente aqui mastigando esses bombons. O que você acha que isso significa?

— Eu não sei. Mas vamos encarar de maneira diferente — sugere Cristal, olhando em sua direção. — Já que você arriscou sua própria pele para nos trazer uma amostra do xampu, por que não tratamos de descobrir o que há nele?

Enquanto fala, Cristal abre uma maleta grande. Dentro há um minilaboratório dobrável que faria com que seu professor de química ficasse verde de raiva. Tem tudo, desde um microscópio até um minicentrifugador.

Cristal inicia com uma operação bem simples. Com muito jeito, ela coloca uma gota do xampu numa plaqueta de vidro, para poder examinar com o microscópio.

Com certeza os apetrechos químicos extravagantes impressionaram Camaleão, pois quando você olha para cima, esperando ver Gaivota, o que encontra é...

— Dr. Von Lauer — completa ele, tirando um par de óculos com armação de metal do bolso de seu avental branco do laboratório. Você toma um susto e ele lhe dirige um sorriso rápido e preciso. — Isso mesmo, meu jovem amigo. Com minha ajuda, descobriremos o que está acontecendo!

Cristal parece que já está acostumada com esse tipo de ajuda de Camaleão. — Eu, sinceramente, espero que sim — ela lhe diz ao começar a focalizar o microscópio. — É engraçado. Não vejo nada anormal. Essa substância parece simplesmente uma solução salina suave... Não, espere um minuto, há alguma coisa nadando nela. É fantástico dr... âhn... Von Lauer, venha dar uma olhada.

Camaleão anda com passos intencionalmente largos e toma o lugar dela ao microscópio. — Muito, muito interessante — murmura ele.

Cristal balança a cabeça e depois pergunta ansiosa: — O que você acha que é isso?

— Tem a aparência de uma célula orgânica — responde o admirável médico. — Mas é inativa.

— Por que não tentamos colocá-la sobre um agente químico e ver o que acontece? — sugere Cristal. Ela abre uma gaveta de seu laboratório portátil. Mas antes que possa encontrar o que está procurando, o *médico* já começou sua própria experiência. Ele quebra alguns pedacinhos do bombom Wungo que pegou do senador e os espalha sobre a lâmina do microscópio.

Mesmo a olho nu, você pode notar que está ocorrendo uma reação! Toda a lâmina fica banhada por uma luz alaranjada e brilhante. E o organismo estranho incha como uma uva seca em um copo de água.

— O que está acontecendo? — você pergunta apreensivo.

Cristal se apressa em examinar a lâmina outra vez. — Eu não posso acreditar — ela exclama. — A coisa quadruplicou de tamanho. E está devorando os pedacinhos de bombom como se fosse um superaspirador de pó! Você foi brilhante em colocar aquela substância lá — diz ela ao *médico*. — O que o levou a fazer isso?

— Ora, todo mundo por aqui anda comendo os bombons Wungo. Isso não podia ser à toa... imaginei que teria alguma coisa a ver com o xampu.

— Então a gente já sabe que há alguma coisa viva dentro do xampu e que ela aumenta em contato com os bombons Wungo. Mas como isso se infiltra na mente das pessoas? — Marlow raciocina em voz alta.

As palavras dele lhe dão uma pista. — Você falou em infiltrar-se na mente das pessoas?

Ele balança a cabeça, concordando.

— Bem, de acordo com o que tenho lido nas publicações especializadas, o próximo passo na tecnologia do computador são os microcircuitos biológicos: pequenos organismos que funcionarão como circuitos de memória de computador...

— E o último plano diabólico da SATAN envolve a implantação desses *microchips* na cabeça das pessoas, a fim de controlar seu comportamento — Marlow finaliza seu pensamento.

— Mas eu pensei que isso tudo fosse coisa de um futuro distante — diz Cristal.

— Eu também — você concorda. — Mas aposto

que a SATAN dirigiu todas as suas pesquisas para acelerar o processo.

— Deve ser isso — concorda Camaleão. Você percebe que enquanto vocês estiveram conversando, ele tinha se transformado no Comandante Gaivota novamente. — E os *microchips* são obviamente alimentados por alguma substância dentro dos bombons Wungo — acrescenta ele, arrumando o colarinho.

— Certamente uma proteína — diz Cristal. — Mas terei que fazer uma análise para ter certeza.

Mas, antes que ela possa começar, vocês ouvem um zumbido estranho.

— O que é isso? — você sussurra. Estranhíssimo, o som parece sair do cravo vermelho na lapela de Marlow.

— É uma transmissão do microfone que eu instalei no senador — informa ele, arrancando várias pétalas do cravo. — Aqui, deixe-me sintonizar.

— Que bom que o senhor está se sentindo melhor — vocês ouvem alguém dizer ao senador.

— Parece a voz de Damian — diz Cristal.

— Certo — você confirma. Não é surpresa que ele esteja por trás disso.

— Silêncio — diz Gaivota. — Precisamos ouvir o que eles estão dizendo.

— Senador Macklin, vim para discutir uma atração extra para a conferência de amanhã — vocês ouvem Damian murmurar em tom amigável. — Eu tive uma grande idéia para um show. Vamos jogar todo mundo num tanque de tubarões famintos.

— Ah, parece muito bom — Macklin concorda com entusiasmo.

A pessoa que está falando explode em uma risada diabólica. E então, quando Damian se dirige outra vez para Macklin, há um tom completamente diferente em sua voz. — Bem, senador — ele fala rispidamente —,

não há necessidade de testá-lo nas máquinas da galeria. Está claro que o senhor está totalmente sob controle da SATAN.

Você sente um arrepio no estômago. E suspeita que as coisas ainda vão ficar piores.

Através do microfone, ouvem-se batidas na porta, seguidas pelo som de passos pesados.

— Chefe, não está na hora do interrogatório? — Você reconheceria essa voz em qualquer lugar: é o Grande Al.

— Você pode ajudar no interrogatório — responde Damian. — E, em seguida, quero que volte com o submarino ao laboratório. Essa safra de *microchips* está perfeita, e vou precisar de um bom estoque: um para cada pessoa que chegar para a conferência de amanhã. É só conquistar o controle do estoque de petróleo do mundo... e todos os países da Terra ficarão nas mãos da SATAN.

— Meu Deus! — você estremece. Mas isso ainda não é o pior. Damian está fazendo várias perguntas de rotina a Macklin. A última: — Você pertence a alguma outra entidade além do Senado dos Estados Unidos?

O senador começa a dar uma longa lista, desde o Rotary Club da cidade onde mora até o seu clube de golfe.

Você cruza os dedos das mãos e dos pés, torcendo desesperadamente para que ele não cite a AJA. Mas tudo o que consegue, para piorar a situação, é uma cãibra.

— Eu nunca me perdoaria se esquecesse de mencionar minha associação mais recente — diz o senador, com orgulho. — Eu sou um agente especial da Associação dos Jovens Aventureiros. Eles me mandaram pra cá para que eu descobrisse o que vocês estão planejando com relação à conferência.

CAPÍTULO 11

As palavras do senador lhe cortam a respiração. E você sabe que ainda vêm notícias piores quando Damian pergunta: — Você está trabalhando com outros agentes da AJA? Caso positivo, quem são eles?

Macklin começa a relatar imediatamente os códigos e as descrições físicas de cada uma das pessoas que estão ouvindo do outro lado do microfone. — Eu os deixei no quarto de Órion — ele completa.

— Fantástico! Ele revelou até nosso esconderijo — diz Gaivota declarando o óbvio.

— Isto significa que precisamos sair daqui imediatamente — diz Cristal.

No mesmo instante, todos começam a correr a toda velocidade pelo quarto.

Mas já é tarde. Porque antes que vocês possam fazer qualquer coisa, a porta é trancada com um *clique* agourento.

— Ela é controlada por computador como tudo o que existe aqui — você suspira. — Eles nos pegaram. — Você se vira esperançosamente para Marlow: — A menos que consiga fazer aquele truque que usou para me tirar das termas do hotel, do contrário vamos mofar nesta armadilha!

Marlow balança a cabeça tristemente: — Eu detesto ter que revelar um segredo profissional, mas aquele truque só funciona se houver uma calha de lavanderia por perto.

A conversa é interrompida pelo som de passos pesados no hall, lá fora. Você ouve o *clique* na porta outra vez.

— Ouçam — murmura Marlow. — Eu devo ter um coringa na manga. Mas vocês precisam ficar absolutamente imóveis. Não movam um músculo.

Você respira fundo no momento em que a porta se abre e Grande Al irrompe no quarto, cercado por cinco guardas. Você adoraria fugir e se esconder, mas as últimas palavras de Marlow de alguma maneira o mantêm no lugar.

— Olhem aqui — comanda Marlow, agitando as mãos para chamar a atenção deles.

— Quieto! — grita Grande Al, indo em direção ao mágico. Mas, antes que suas mãos consigam alcançar os ombros de Marlow, ele pára no meio do caminho e volta-se para seus homens.

— Ei, que coisa engraçada — diz ele. — Eu pensei que aquela turma de agentes da AJA estivesse aqui. Mas não vejo ninguém.

Seus olhos se arregalam. Você e o resto da equipe estão em pé a um metro e meio dele.

Com o mesmo tom enérgico, Marlow acrescenta: — Não há nada, eu repito, nada neste quarto, além das mesas e cadeiras.

— Ei, mas o que toda essa mobília está fazendo em um quarto de hóspedes? — pergunta um dos guardas a Grande Al.

— Eu não sei — ele encolhe os ombros em sinal de dúvida.

— Virem-se para a parede e contem devagar até dois mil — comanda Marlow.

Obedientemente, Grande Al e seu bando começam a contar: 1... 2... 3...

— Rápido — sussurra Marlow —, vamos sair daqui. Minhas sugestões hipnóticas só duram alguns minutos.

— Mas agora eles já sabem quem somos — diz Cristal, enquanto vocês quatro descem as escadas correndo. — Não há nenhum lugar seguro aqui.

— Vamos tentar o bosque — você sugere. — Fica na margem da ilha.

Em poucos minutos você está descansando, encostado no tronco de uma mangueira.

— Agora, precisamos destruir o estoque de *microchips* controladores de mente do laboratório — diz Cristal.

— Você nunca encontrará isso à noite — diz Marlow. — Receio que essa operação tenha que esperar até amanhã. — Ele volta-se para Gaivota: — O melhor a fazer agora é esconder o barco. De madrugada, leve Órion e Cristal até a entrada do laboratório. E eu vou voltar agora para junto do senador.

— Mas você disse que a sugestão hipnótica passa logo — lembra você. — Aqueles valentões vão prendê-lo assim que colocar os pés no hotel.

Marlow sorri: — Ficar invisível é muito mais fácil do que tentar fazer com que desapareça um quarto cheio de gente.

Você pisca. Marlow desaparece antes mesmo de completar a frase. Mas você ouve a voz dele vindo do outro lado do bosque: — Se eu não estiver na praia às nove horas da manhã, sigam sem mim.

— Não podemos fazer isso — discorda Cristal.

— Vocês terão que fazê-lo. Essa missão é mais importante do que minha vida. . . ou mesmo a do senador.

Vocês gostariam de argumentar, mas não há ninguém com quem conversar. Marlow desapareceu no escuro como se fosse um fantasma.

CAPÍTULO 12

Um pouco antes de o sol nascer, você vai com Gaivota e Cristal para o esconderijo onde a escuna está esperando. Você não imaginava que precisasse velejar novamente, mas Gaivota o trouxe de volta ao local do mergulho de ontem.

— Bem, pelo menos é muito cedo para a chegada da patrulha da SATAN — observa ele.

— Espero que também seja cedo para os tubarões — diz você, nervosamente, enquanto se veste para o mergulho.

Quando você já vai mergulhar, Gaivota lhe dá uma caneta esquisita, de três cores.

— Isto é para que eu possa escrever em vermelho, azul ou verde na água? — você brinca.

— Não, é uma bóia luminosa para uma emergência. Se você estiver em perigo, aperte o botão vermelho.

— Obrigado — você responde, enquanto Gaivota o ajuda com a aparelhagem. — Espero que não precisemos disso.

Usando o dispositivo autodirecional que Cristal implantou, você localiza a entrada do laboratório quase imediatamente. Examina a porta e sorri. A SATAN deve estar tão confiante em seu esconderijo que colocou

apenas uma simples fechadura controlada por computador na porta. Com seu microcomputador portátil, você a abre em um segundo. Rapidamente, nada através do compartimento da entrada do laboratório, um imenso tanque de água. A porta externa se fecha e, de repente, você se sente como uma lagosta presa numa armadilha. Muito nervoso, você espera que toda a água escoe para que a porta interna se abra. Mas não acontece nada.

Você aproxima seu aparelho de respiração do ouvido de Cristal e pergunta: — Como saímos daqui?

— Que tal aqueles três botões na parede? — sugere ela, apontando para uma carreira de botões que começaram a brilhar ao lado da porta interna. Cada um deles tem um número no centro: 1, 2 e 3.

Nadando, você chega até eles.

Para entrar, pressione os dois códigos do dia, avisa uma pequena placa de plástico. No botão, em letras bem menores, está escrito: *Não nos responsabilizamos por fatalidades decorrentes de introdução de código errado.*

Cristal, que também leu a mensagem, nada de volta à porta por onde vocês entraram. Mas não há nenhuma alavanca nem maçaneta. O único caminho para sair é mesmo pela porta com os botões.

— Nós poderíamos arriscar um código qualquer — sugere ela, sem muita convicção.

Você suspeita que deve ser a mesma coisa que parar em frente a um pelotão de fuzilamento. Você já viu sistemas como esse antes. Não basta adivinhar os números, mas pressioná-los na ordem correta!

Cuidadosamente, você inspeciona a parede ao lado da porta e descobre uma pequena abertura, coberta por uma bolha de plástico.

— Isto se parece com uma porta do tipo serial — você observa. — Se eu conseguir me conectar ao microprocessador que controla esta porta, temos uma chance.

Rapidamente você tenta esta saída.

Digite o seguinte programa em seu computador (a linha 170 deve ser digitada em uma única linha no seu micro) e estude-o com o fim de descobrir qual a seqüência de caracteres de que o computador está à procura. Sugestão: você precisa procurar os valores ASCII. Há uma tabela deles na página 100. Os usuários de micros da linha Sinclair devem usar a tabela da página 102. Pode-se, também, executar uma simulação do programa para descobrir o que acontecerá se você pressionar as teclas na ordem errada.

PROGRAMA 6

```
10 RANDOM
20 DIM K$(12)
25 DIM D$(4)
30 LET D$(1)="POLVO"
35 LET D$(2)="PEIXE ELETRICO"
40 LET D$(3)="PIRANHA"
45 LET D$(4)="BARRACUDA"
50 LET K(1)=51
60 LET K(2)=49
70 FOR I=1 TO 2
80 PRINT "PRESSIONE 1 2 OU 3 ";
90 INPUT B$
95 IF B$<"1" OR B$>"3" THEN GOTO 80
100 IF B$=CHR$(K(I)) THEN GOTO 140
105 LET L=RND(3)
106 PRINT
110 PRINT "SOLTOU ";D$(L)
```

```
120 PRINT "TCHAU MESMO, ORION"
130 STOP
140 PRINT "ATE AGORA, TUDO BEM"
150 NEXT I
160 PRINT
165 PRINT "A COMPORTA ESTA ABERTA"
170 PRINT "BEM-VINDO AO MUNDO SUBMARINO
    DE DAMIAN"
180 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 das linhas Sinclair, Apple e IBM, consulte o Manual de Referência, página 96.

Se você não estivesse dentro de um tanque de água gelada, estaria transpirando quando começou finalmente a pressionar aquelas teclas. Mas, para seu alívio, a água começa a escoar pela entrada do tanque. No momento em que ele fica totalmente vazio, a porta se abre silenciosamente.

Ao passar pela porta interna, você depara com um hall que parece um corredor de hospital.

— Que sorte! Todos devem estar dormindo ainda — sussurra Cristal. — Talvez a gente possa sair daqui antes que acordem.

— Não conte com isso — grita uma voz atrás de vocês.

Vocês se assustam ao serem recebidos por um comitê de recepção composto por Grande Al e seu amigo Burt. E, para completar a cena, eles estão com revólveres apontados diretamente para suas cabeças.

CAPÍTULO 13

— Parabéns, vocês são os primeiros agentes da AJA a chegar tão longe — Burt começa a rir silenciosamente. — Na hora certa, vocês vão ter o que merecem. Agora, ponham as mãos na cabeça. Vamos!

Vocês dois são levados para um corredor onde o silêncio é assustador. Se ao menos você pudesse ativar aquela caneta de chamada de emergência que guardou no cinto... Mas não há nenhuma chance de alcançá-la agora.

— Você foi muito hábil ao passar pela entrada de segurança — diz Grande Al, cutucando-o com seu revólver. — Mas, é claro, todo o sistema está fechado, portanto ninguém pode entrar antes das sete horas da manhã. Quando você pressionou a seqüência correta, desligou o alarme silencioso.

Oh, ótimo, você pensa. *É mesmo demais para um perito em computador.*

— Para onde vocês vão nos levar? — pergunta Cristal.

— Para o diretor. Ele gostaria de cumprimentá-los pessoalmente.

Ao falar, Al empurra vocês em direção a um conjunto de portas duplas. Você se defronta com uma parede com janelas que dão para uma paisagem marítima espe-

tacular, com rochedos avermelhados, plantas flutuantes e peixes que parecem refletir o arco-íris. Você desconfia que não foram trazidos pra cá para admirar a paisagem...

Um movimento brusco chama sua atenção para uma mesa e uma cadeira com encosto alto, logo à sua frente.

— Ah, Órion e Cristal — diz uma voz áspera. — Estava esperando por vocês. — A cadeira de couro dá uma volta e você dá de cara com o olhar furioso de Damian Profundo.

Cristal engole em seco. E você sabe por quê. Antes, o rosto de Damian era jovem, somente suas mãos pareciam velhas. Agora, sua face transformou-se em uma massa enrugada e seu cabelo se reduziu a uns poucos fios grisalhos. Parece que envelheceu quarenta anos desde a última vez que vocês o viram.

O sorriso enrugado de Damian assemelha-se a um pedaço de couro cru rachado. — Eu não preciso dar nenhum show para turistas imbecis aqui embaixo — ele explica. — Portanto, posso dispensar os cosméticos...

— Mas, você parece tão velho! — Cristal não consegue evitar o comentário.

— Você acreditaria se eu dissesse que tenho 150 anos de idade? — pergunta Damian.

— Mas isso é impossível — insiste Cristal.

— Não, não é. Eu sou o membro mais antigo da SATAN. No início do século XIX fui escalado para uma pesquisa de longevidade e ela se desenrolou ao longo dos anos. Mas chega de falar sobre os triunfos do passado. Tenho certeza de que estão muito mais interessados em meu projeto atual: o controle da mente, usando *microchips* biológicos. Só alguém tão vivido como eu poderia ter dedicado o tempo necessário para aperfeiçoar a técnica — Damian diz de modo enfático, como quem revela um grande segredo.

— Nós já descobrimos como você está fazendo isso — você informa.

— E sabemos também sobre os bombons Wungo — acrescenta Cristal.

— Ah, vocês pensam que são muito espertos, não pensam? — Damian dá uma gargalhada. — Mas não experimentaram ainda a emoção de estar sob o controle da SATAN.

Se ao menos você pudesse ativar aquele sinal de emergência que Gaivota lhe deu... Suas mãos se movem lentamente em direção à caneta que está no cinto, quando Damian tira sua última chance de escapar:

— Revistem os dois. Tirem todos os objetos e equipamentos pessoais — ordena ele.

Grande Al e Burt obedecem, levando desde seu computador portátil até seu relógio à prova d'água e aquela caneta tão importante.

Eles jogam tudo na mesa de Damian.

— Muito interessante — murmura ele, fazendo um exame geral de seu computador. — E o que é isso? — ele pergunta, pegando a caneta. — É para que você possa escrever sua biografia a três cores? — Ele dá boas risadas, enquanto vai apertando os botões.

Você nem dá bola para a gozação dele. Afinal, Damian está pressionando os botões de alarme. Você esperava sirenes e luzes piscando, mas parece que nada acontece... É possível que a caneta esteja cheia d'água. Mas, mesmo que funcionasse, de que iria adiantar? Gaivota não é nenhum perito em computadores. Logo, jamais conseguiria atravessar as comportas da entrada.

— Levem os dois para o laboratório — comanda Damian. — Eles apreciarão melhor a genialidade da SATAN se puderem ver nossa fabulosa operação. Agora sejam bonzinhos — diz ele, dirigindo-se a você e

Cristal. — E, como recompensa, deixaremos que escolham os *microchips* que irão controlar suas mentes.

A essa altura, vocês estão apavorados. A pior coisa que podem imaginar é se tornarem marionetes da SATAN. Mas vocês não podem deixar que Damian perceba o pavor que sentem. Portanto, tratam de seguir direitinho Burt e Al, que os escoltam até o laboratório.

O laboratório é árido e branco, porém está longe de parecer vazio. Num corredor, há um tanque com uma solução alaranjada; alinhadas às paredes estão filas de garrafas; e, no centro do piso de ladrilhos, estão duas mesas que parecem ter vindo de uma sala de exame médico... só que possuem correntes...

Damian o observa, enquanto você contempla os objetos. — Nós poderíamos colocá-lo para dormir antes da operação — murmura ele. — No entanto, isso tiraria a graça. Você não sabe o quanto eu me divirto no momento em que os olhos do paciente escurecem.

Você morde os lábios, decidido a não gritar. É o que você pode fazer para evitar os berros quando os dois guardas empurram você e Cristal para as mesas e pegam as correntes.

— Vou pegar dois *microchips* para vocês — diz Damian, virando-se para o tanque no corredor.

Damian diverte-se, enquanto relata os mínimos detalhes da operação. Nos cinco minutos seguintes você descobre que a SATAN instalou o primeiro supercomputador submarino do mundo para proteger o laboratório de Damian. E que eles possuem 14 bilhões de bytes de armazenamento *on-line* para assegurar suas anotações. É mais do que os computadores da NASA e do Imposto de Renda combinados.

Damian está observando um *microchip* no microscópio no momento em que a porta se abre e entra outro guarda. Com uma cicatriz de sete centímetros na parte

inferior do rosto, ele tem uma aparência muito mais rude do que os outros. Ele entrega uma mensagem a Damian.

Você vê os olhos dele brilharem. — Problema lá em cima? — pergunta ele. — Que tipo de problema?

O guarda novo lhe dirige um olhar como se não desejasse dizer nada na frente de dois agentes da AJA, mesmo que estejam acorrentados sobre mesas de operação. — Eu acho melhor discutir esse assunto no hall, senhor — diz ele.

Damian franze as sobrancelhas: — Está certo. Mas é bom que seja importante...

Uma prorrogação, você pensa. Mas qual é a vantagem? Vocês ainda estão acorrentados.

Minutos depois, o guarda está de volta. — Damian quer vê-los — diz a Al e Burt.

— E os prisioneiros?

— Eu tomarei conta deles — diz o guarda.

Burt e Al se dirigem para a porta. Vocês arregalam os olhos quando o guarda puxa um arpão e, silenciosamente, atira nos homens, acertando-os na nuca. Ouve-se um baque quando eles caem ao chão.

Com o revólver na mão, o guarda de olhos selvagens vira-se e avança para vocês.

Ele teria ficado louco? — você se pergunta, tentando livrar-se das correntes. No entanto, elas o mantêm firme no lugar. O guarda inclina-se sobre você e a cicatriz fica a poucos centímetros de seu nariz. E então, para sua surpresa, ele arranca a cicatriz. Ao mesmo tempo, todo o rosto passa por uma transformação surpreendente. Bem na frente de seus olhos, as linhas rudes vão se tornando mais suaves. E, de repente, você se vê diante do rosto familiar de Camaleão.

— Atendi seu chamado aflito — diz ele, sorrindo

enquanto trata de soltar as correntes. — Estão esperando há muito tempo?

— O suficiente — responde Cristal. — Mais três minutos e nos transformaríamos em marionetes de Damian — diz ela, contendo a respiração. — Ei, e o que você fez com ele?

— A mesma coisa que fiz com os guardas — responde Camaleão. — Acertei-o com meu revólver tranqüilizante. Ele está lá fora no hall, dormindo como uma criança.

— É pena que seja uma arma tão inofensiva — resmunga Cristal. — Há ocasiões em que eu gostaria que o código de ética da AJA não proibisse violência desnecessária. Algumas vezes, isso nos coloca em desvantagem.

— Mas, em compensação, podemos dormir tranqüilos à noite — caçoa Camaleão, enquanto começa a retirar as correntes dela.

Você esfrega seus pulsos enquanto Camaleão revista o laboratório. — Uma organização completa — reflete ele. A esta altura, ele já voltou à sua personalidade de Comandante Gaivota.

— Como conseguiu entrar aqui? — pergunta Cristal. — Mesmo sendo perito em computador, Órion penou para descobrir o código da porta...

Gaivota sorri. — Eu fiz um passeio num míni-submarino e entrei com um grupo de mergulhadores. Mas não se preocupem: eles também estão na terra dos sonhos. — Rapidamente ele olha o relógio. — Bem, temos apenas trinta minutos antes que esses dorminhocos assassinos acordem.

Cristal pula da mesa: — Eu posso destruir todo o suprimento de *microchips* — oferece ela. — No entanto, o mais importante é eliminar os arquivos, para que Damian não possa repetir sua pesquisa. — Ao falar, ela

já está andando a passos largos em direção às prateleiras, onde estão os vidros de reagentes.

— Muito interessante — diz ela. — Damian possui aqui drogas em quantidade suficiente para envenenar todas as pessoas que estão na estância.

— Eu acho que seria melhor encontrar o terminal principal de Damian — você diz. — Caso contrário, não terei tempo de eliminar todos esses dados.

— Eu o ajudarei a encontrar a sala do computador — oferece Camaleão.

Onde Damian esconderia sua sala de computação?, imagina você, ao andar pelo corredor. Mas, de fato, ele não a escondeu. Devia estar tão orgulhoso de seu trabalho que a colocou em exposição, como as decorações de Natal na vitrine de uma loja. Através de uma parede de vidro é possível ver um operador sentado no terminal.

— Você trouxe um daqueles dardos tranqüilizantes? — você pergunta a Camaleão.

— Apenas um. E é o suficiente. — Abrindo a porta, ele entra na sala. Em poucos segundos, o operador junta-se ao restante do grupo em uma soneca bem merecida.

— Ok, cumpra o seu dever, Órion — diz seu colega.

Você balança a cabeça em sinal positivo e senta-se na cadeira do operador. Felizmente, há pouco tempo a AJA deu um curso sobre esse novo tipo de supercomputador. Você sabe exatamente como interferir no sistema, identificando-se como usuário privilegiado. E, com alguns poucos comandos, você já chamou todos os dados de Damian e os mandou para o espaço... Só para se certificar, você faz uma checagem da alocação de memória no arquivo.

Quatorze bilhões de bytes livres de armazenamento, informa o computador.

Camaleão arregala os olhos. — A mensagem falou em 14 bilhões de bytes? Como você poderia apagar tanta memória em tão pouco tempo?

— Deve ter demorado anos para que o computador armazenasse todos aqueles dados. Mas, como é do conhecimento de quem trabalha com computador, bastam algumas instruções simples para apagar tudo.

— Bom trabalho, Órion. Mas agora seria melhor chamarmos Cristal e cair fora.

Quando vocês chegam ao laboratório, Cristal mostra orgulhosamente que a solução que antes era alaranjada agora está verde-musgo. E o cheiro que sai do tanque parece o de um pântano podre...

— Devo concluir que os *microchips* estão mortos? — você pergunta, tapando o nariz e fechando a porta.

— Decomposição — confirma ela, com um sorriso. — Mas, vamos sair daqui! Esse cheiro está me fazendo mal também. E, evidentemente, eu não pretendo estar aqui quando nossos amigos acordarem.

Você concorda com a cabeça. Não vê a hora de sair desse laboratório assustador e voltar para a luz do sol.

Mas, quando vocês põem os pés no hall, param apavorados. No lugar onde Damian estava deitado, inconsciente, há alguns minutos atrás, há apenas um azulejo branco e limpo.

— Onde ele teria ido? — sussurra Cristal.

Camaleão balança a cabeça em sinal de dúvida. — Aquela substância age pelo menos por meia hora. Não entendo como ele possa ter acordado.

Antes que vocês tenham tempo de investigar, um sino começa a tocar bem alto... e depois outro, e outro...

— Oh, não! — grita você. — Ele deve ter ligado o alarme. Temos que sair daqui antes que seja tarde demais... se já não é!

CAPÍTULO 14

Todos os seus instintos o aconselham a correr. No entanto, você não sabe para onde. Sem o equipamento de respiração, você não pode sair do laboratório pelo lugar por onde entrou.

— O que faremos agora? — você pergunta a Camaleão.

Antes que ele possa responder, um guarda de uniforme cáqui surge no corredor, seguido por outro e depois outro. *Ótimo*, você pensa, *chegamos tão longe e agora vamos perder tudo outra vez*. E então, você ouve uma voz grossa a poucos metros de distância.

— Bom trabalho. Podem desligar o alarme, agora — diz Camaleão.

Você se vira e o vê apontando o arpão contra você e Cristal. Você sabe que o arpão está descarregado, mas os guardas caíram no blefe. Eles acham que Camaleão é do time deles...

— Você tem certeza de que pode segurá-los sozinho? — pergunta um dos guardas.

— Claro — diz Camaleão. — Tenho ordens de levá-los ao hotel para serem interrogados. Mas é a primeira vez que opero nesta área e estou meio perdido. Você pode me informar qual é o jeito mais rápido de voltar ao continente?

O guarda coça o queixo. — Os submarinos são rápidos, mas as bolhas são mais. A plataforma de lançamento fica no final do corredor.

— Obrigado, camarada, fico lhe devendo uma — diz Camaleão, empurrando-os para o corredor.

Em menos de um minuto vocês estão na sala das bolhas, que mais parece uma passagem subterrânea. Só que está tudo cheio de água. E flutuando sobre a água há vários globos de plástico transparentes, cada um do tamanho de uma cabine de helicóptero. Estão todos amarrados à plataforma por uma corda de nylon.

— Olhem, eles talvez sejam lançados daqui — Cristal aponta na direção de uma série de portas parcialmente submersas, do outro lado da vala de água.

As esferas não parecem mais resistentes que bolhas de sabão. — Esses objetos são realmente seguros? — você pergunta, cutucando uma bolha. A superfície dá a sensação de leveza, mas parece mais dura do que você esperava.

— Nós temos alguma outra escolha? — pergunta Cristal. Você sabe exatamente o que ela quer dizer. A qualquer minuto Al e Burt vão acordar. E, quando isso acontecer, todos os guardas do local ficarão sabendo que Camaleão é um impostor. — Além disso — acrescenta Cristal — a AJA andou testando algo semelhante a isso, quando eu participei de um curso de mergulho no fundo do mar. Cheguei a dirigir um negócio parecido algumas vezes. O único problema é que geralmente há um operador para fazer funcionar o mecanismo da porta. Eu terei simplesmente que ligar um mecanismo de retardo e, depois, pular para dentro com vocês.

Camaleão empurra uma das bolhas contra a plataforma e abre a porta. Depois de hesitar por um momento, ele entra.

Respirando profundamente, você o segue. É uma sensação fantasmagórica, pois parece não haver nada entre vocês e a água.

Cristal digita uma seqüência de números nos comandos e depois se lança para fora da sala. Você fica imaginando por que será que ela está com tanta pressa, quando nota uma parede transparente começando a se levantar na extremidade do dique. Ela mal tem tempo de entrar na bolha arrastando-se através da barreira que está se fechando rapidamente. A sala fica lacrada e o nível da água começa a subir.

No momento em que Cristal se senta, você fecha a porta. A água sobe vagarosamente à sua volta. Se as portas no fundo da sala não abrirem logo, esta pequena bolha vai se arrebentar contra o teto. E você três vão morrer afogados.

De repente, você percebe um olhar de horror no rosto de Cristal. O que é agora? Um rombo na bolha? Uma mudança no sistema de lançamento automático? Ou alguma coisa pior?

Voltando-se para acompanhar o olhar fixo de Cristal, você descobre que, infelizmente, não podia ser pior. Em cima da plataforma está Damian, enlouquecido.

— O que vocês fizeram com o trabalho de toda a minha vida? — a voz dele explode na cápsula. Você percebe que ele deve estar falando em um microfone secreto, que ecoa diretamente sobre suas cabeças. — Vocês vão morrer porque destruíram meus arquivos!

— Não se preocupem — diz Cristal — ele não vai poder nos pegar. A seqüência automática que eu programei está travada. Não há como desativá-la.

Como se fosse para confirmar as palavras dela, as portas do outro lado da sala finalmente se abrem. E a bolha escapa do laboratório, saindo para o mar aberto.

O vulto ameaçador de Damian desaparece quando a porta se fecha, mas sua voz ainda é alta e clara sobre suas cabeças.

— Vocês nunca ficarão livres de mim — jura Damian — o fim de vocês está por um triz.

CAPÍTULO 15

— Você acha que Damian está blefando? — pergunta Cristal.

Camaleão encolhe os ombros em sinal de dúvida: — Eu realmente espero que sim.

Você segura a respiração enquanto a bolha começa a subir vagarosamente. Um pouco acima, é possível ver a luz do sol.

— Não pode acelerar essa coisa? — você pergunta a Cristal.

— Não. Devemos nos acostumar à mudança de pressão.

Todo o mar em volta está quieto. Mesmo Damian encerrou sua transmissão. Tudo o que vocês podem ouvir é a respiração tênue dos outros passageiros.

Parece que finalmente vocês escaparam de Damian. Isso seria verdade se não surgissem as sombras de cinco tubarões nadando sobre a água.

— Tubarões! — você diz. — E provavelmente eles não estão aqui para um balé aquático.

— Há algum sistema de defesa na bolha? — pergunta Camaleão.

— Sim, existe um arpão — responde Cristal. — Mas não sei como ativá-lo. É controlado por computador.

Você respira profundamente e tenta ficar calmo! — Deixe-me tentar.

Você e Cristal trocam de lugar e a bolha balança com violência. Rapidamente, você inspeciona os controles. *Obrigado, meu Deus. Felizmente eles instalaram um teclado padrão*, você pensa.

Digite o seguinte programa em seu computador. As linhas 190, 400, 460, 470, 630 e 690 devem ser diritadas em uma única linha no seu micro. Este programa controla o arpão e é um jogo no qual os tubarões o atacam por todos os lados. Você precisa descobrir como mover a bolha, assim como atirar o arpão na direção certa para atingi-los. E você deve destruir todos os cinco tubarões antes que eles o alcancem. Boa sorte. Se desejar algumas sugestões, consulte o Manual de Referência, página 97.

PROGRAMA 7

```
10 RANDOM
20 DIM SX(5)
22 DIM SY(5)
24 DIM X2(5)
26 DIM Y2(5)
28 LET M$=""
30 LET B$="O"
32 LET UL=64
34 LET NL=15
40 LET S$="T"
45 LET CO=0
47 LET FX=0
49 LET FY=0
50 CLS
60 LET BX=INT(UL/2)
65 LET BY=INT(NL/2)
67 LET N=5
```

```
69 LET FI=0
70 FOR I=1 TO 5
80 LET SX(I)=RND(UL)
90 LET SY(I)=RND(NL)
92 LET X=SX(I)
94 LET Y=SY(I)
96 GOSUB 950
98 PRINT S$;
100 NEXT I
110 LET X=BX
115 LET Y=BY
120 GOSUB 950
125 PRINT B$;
160 LET MI$=M$
165 GOSUB 990
170 LET CO=CO+1
180 IF CO>5 THEN LET CO=1
190 IF SX(CO)=FX AND SY(CO)=FY THEN
    GOTO 450
200 LET X1=BX
205 LET Y1=BY
210 IF M$<>"A" THEN GOTO 220
212 LET BY=BY-1
214 GOTO 320
220 IF M$<>"Z" THEN GOTO 230
222 LET BY=BY+1
224 GOTO 320
230 IF M$<>"," THEN GOTO 240
232 LET BX=BX-1
234 GOTO 320
240 IF M$<>"." THEN GOTO 250
242 LET BX=BX+1
244 GOTO 320
250 IF FI=1 THEN GOTO 320
260 IF M$<>"E" THEN GOTO 270
```

```
262 LET MO=1
264 GOTO 310
270 IF M$<>"X" THEN GOTO 280
272 LET MO=2
274 GOTO 310
280 IF M$<>"S" THEN GOTO 290
282 LET MO=3
284 GOTO 310
290 IF M$<>"D" THEN GOTO 320
300 LET MO=4
310 LET FI=1
315 LET FX=BX
317 LET FY=BY
320 IF BX>UL THEN LET BX=UL
330 IF BX<1 THEN LET BX=1
340 IF BY>NL THEN LET BY=NL
350 IF BY<1 THEN LET BY=1
360 LET X=X1
362 LET Y=Y1
364 GOSUB 950
366 PRINT " ";
370 LET X=BX
372 LET Y=BY
374 GOSUB 950
376 PRINT B$;
380 IF SX(CO)=999 THEN GOTO 560
390 LET X2(CO)=SX(CO)
393 LET Y2(CO)=SY(CO)
400 IF SX(CO)=FX AND SY(CO)=FY THEN
    GOTO 450
410 IF BX>SX(CO) THEN SX(CO)=SX(CO)+1
420 IF BX<SX(CO) THEN SX(CO)=SX(CO)-1
430 IF BY>SY(CO) THEN SY(CO)=SY(CO)+1
440 IF BY<SY(CO) THEN SY(CO)=SY(CO)-1
450 FOR I=1 TO 5
```

```
460 IF SX(I)=FX AND SY(I)=FY THEN
    GOTO 780
470 IF SX(I)=BX AND SY(I)=BY THEN
    GOTO 680
480 NEXT I
490 IF SX(CO)=999 THEN GOTO 560
500 IF SX(CO)>UL THEN LET SX(CO)=UL
510 IF SX(CO)<1 THEN LET SX(CO)=1
520 IF SY(CO)>NL THEN LET SY(CO)=NL
530 IF SY(CO)<1 THEN LET SY(CO)=1
540 LET X=X2(CO)
542 LET Y=Y2(CO)
544 GOSUB 950
546 PRINT " ";
550 LET X=SX(CO)
552 LET Y=SY(CO)
554 GOSUB 950
555 PRINT S$;
560 IF FI<>1 THEN GOTO 160
570 LET X3=FX
575 LET Y3=FY
580 IF MO=1 THEN LET FY=FY-1
590 IF MO=2 THEN LET FY=FY+1
600 IF MO=3 THEN LET FX=FX-1
610 IF MO=4 THEN LET FX=FX+1
630 IF FY>NL OR FY<1 OR FX>UL OR FX<1
    THEN GOTO 670
640 LET X=X3
642 LET Y=Y3
644 GOSUB 950
646 PRINT " ";
650 LET X=FX
652 LET Y=FY
654 GOSUB 950
656 PRINT "+";
```

```
660 GOTO 160
670 LET FI=0
672 LET X=X3
674 LET Y=Y3
676 GOSUB 950
678 PRINT " ";
679 GOTO 160
680 GOSUB 900
690 PRINT "VOCE FOI COMIDO POR UM
    TUBARAO"
700 STOP
730 CLS
735 PRINT "UAU, VOCE CONSEGUIU."
740 PRINT "VOCE DERROTOU OS TUBAROES"
750 STOP
780 LET SX(I)=999
790 LET SY(I)=999
800 LET N=N-1
810 IF N=0 THEN GOTO 730
820 GOTO 470
899 STOP
900 LET Y=1
910 LET X=1
950 PRINT@64*(Y-1)+X,"";
960 RETURN
990 LET M$=INKEY$
995 RETURN
```

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

Este programa rodará em todos os micros da família TRS-80 e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos computadores das linhas Sinclair, Apple, Radio Shack Color Computer e IBM, consulte o Manual de Referência, página 97.

Da maneira como Camaleão está segurando seu ombro, você percebe que não é o único que está nervoso. Mas finalmente você consegue acionar o arpão e atinge todos os cinco tubarões. Alguns minutos depois, a bolha chega à superfície. E você respira aliviado.

Não muito longe você avista o barco de Camaleão. Marlow está no leme, vindo em sua direção. Ainda bem, porque com todos aqueles tiros você gastou quase toda a energia da bolha.

Marlow está a apenas 900 metros quando, de repente, outra bolha emerge na superfície, bloqueando seu caminho. No controle está o homem que você esperava não ver outra vez: Damian. E, enquanto você o encara, morrendo de medo, ele começa a operar furiosamente o teclado.

— O que ele pretende? — sussurra Cristal.

Não é preciso responder, pois a escotilha de sua bolha começa a abrir. Através dela, a água jorra para o interior da bolha. Você sabe que bastam mais algumas ondas para a bolha afundar.

— Vamos nadar — diz Cristal.

— Mas... e se ele trouxe mais tubarões? — pergunta Camaleão. — Além do mais, ele pode nos pegar com seu arpão.

— Arpão — você diz. — É isso! Eu acho que ainda tenho uma lança. E talvez possamos usá-la para explodir a bolha de Damian.

Você aponta com cuidado. Não pode haver precipitação. No momento certo, você pressiona o botão de

disparo e um arpão desliza rapidamente pela água em direção à bolha de Damian. Você ouve um estrondo monstruoso. A bolha de Damian explode. Depois da explosão, tudo o que vocês conseguem ver são fragmentos de plástico, flutuando sobre o mar azul.

— O que aconteceu a Damian? — pergunta Cristal.

— Seria melhor não ficarmos aqui para descobrir — responde Camaleão com um sorriso. — Quando Grande Al e Burt acordarem, ficarão mais loucos do que Damian.

Enquanto ele fala, você percebe que Marlow está manobrando um barco próximo à bolha. Antes mesmo de raciocinar, você está a bordo, salvo.

— Onde está o senador? — pergunta Cristal, examinando o convés.

— Infelizmente, eu fui obrigado a amarrá-lo e alojá-lo aqui embaixo — responde Marlow. — Eu o mantive longe dos bombons Wungo desde ontem, e ele está sofrendo reações psíquicas estranhas. A noite passada, ele estava tentando negociar todo o Estado do Arizona em troca de um pedaço de Wungo.

— Então ele está mal — diz Cristal.

— Sim. Mas hoje parece que ele já está voltando ao normal. Agora ele diz que entrega o Arizona somente se o Comitê das Forças Armadas colocar uma nova força aérea em seu Estado.

Cristal acena com a cabeça: — Ok. Isto já parece mais o verdadeiro senador. E você ficará feliz em saber que, quando eu estava no laboratório de Damian, descobri a ligação entre os bombons e os *microchips*. De acordo com as anotações de Damian, os *microchips* biológicos morrem se não receberem a nutrição adequada de oito em oito horas.

— Então, o senador deve voltar ao normal logo — você diz.

— E a conferência? — pergunta Camaleão.

Marlow sorri: — É engraçado. O computador que comanda todo o complexo do hotel não estava se sentindo muito bem hoje de manhã e decidiu não trabalhar. Não há nada funcionando por lá. Então, é claro, eles foram obrigados a transferir a conferência para uma ilha vizinha.

— Isso significa que nós realmente conseguimos — você grita de alegria. Camaleão concorda, batendo em suas costas. — Mais um ponto para a AJA!!!

Você se volta para Marlow. — Só falta uma coisa para completar a missão.

Ele franze uma das sobrancelhas: — O que é?

— O café da manhã. Foi uma longa noite e Damian não nos alimentou lá embaixo.

Marlow retira um bombom Wungo do bolso. Antes que você possa dizer não, ele agita a capa na frente do bombom. E, quando puxa de volta a capa preta, você dá de cara com uma mesa coberta por uma toalha de linho branco, arrumada para quatro pessoas e com tudo a que vocês têm direito, desde bolos até morango com creme.

— O café da manhã para a equipe fantástica da AJA está servido — anuncia o mágico.

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 modicações estarão 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: DECODIFICAÇÃO

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

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

O Que o Programa Faz

A fim de receber suas instruções para a missão da AJA, você deve decodificar a mensagem misturada. Ao processar o programa e digitar a mensagem misturada usando letras maiúsculas, o programa irá decodificá-la imediatamente.

Como o Programa Funciona

A mensagem está misturada porque utilizou-se um código de substituição de caracteres. Eis como ele funciona: observe como as letras do alfabeto aparecem em ordem na linha número 10 do programa. Na linha número 20 há uma palavra-chave, nesse caso SOL, seguida pelas letras do alfabeto em ordem (omitindo as letras

S, O e L). Para decodificar a mensagem à mão, você escreveria os dois alfabetos da mesma maneira. Observando as duas linhas, você pode perceber que a letra código para A é S. A letra código para B é O. A letra código para C é L. E a letra código para D é A. O restante do alfabeto segue, omitindo as letras da palavra-chave.

Usando essas substituições, o programa pode decodificar automaticamente a mensagem codificada.

A mensagem deve ser armazenada pelo programa de modo que possa ser decodificada. Nesse caso, está sendo armazenada em uma variável M$.

A fim de obter uma mensagem legível, o programa deve extrair cada caracter da mensagem em questão e substituir a letra decodificada correspondente.

Você é capaz de dizer quais as linhas do programa que fazem isso? Estão entre as linhas números 70 e 120.

Decodificada, a mensagem será a seguinte:

URGENTE
ÓRION NÃO TENTE NADA PARA
IMPEDIR ESTE SEQUESTRO

PROGRAMA 2: ASSOCIAÇÃO DE PALAVRAS

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
30 DIM Q$ (10, 15)
150 LET P$=Q$ (I, 1 TO 7)
160 LET R$=Q$ (I, 8 TO)
```

Apple II — Faça as seguintes modificações:

```
170 HOME
280 HOME
```

O Que o Programa Faz

Quando o programa é processado, 10 palavras surgem no vídeo, uma por vez. Para ganhar 10 pontos e salvar sua vida, você deve fornecer o antônimo correto para cada termo. Visto que os elementos da SATAN nem sempre estão procurando pelo antônimo mais óbvio, você provavelmente não vai conseguir achar todos os certos a não ser que verifique a listagem dos dados no programa.

Como o Programa Funciona

O programa usa uma *variável* denominada Q$ para conter tanto a palavra-chave (pergunta), quanto as respostas correspondentes. A fim de descobrir qual a resposta correta que acompanha cada palavra, você precisa entender de que modo estes dados são armazenados nesta variável. Observe as linhas 40 a 130. Cada elemento do conjunto Q$ tem nas suas primeiras sete posições a palavra proposta. Ao jogar, você ganha um ponto para cada antônimo correto. As respostas devem ser digitadas em letras maiúsculas, senão o programa considerará erradas suas respostas.

PROGRAMA 3: CONTROLE DO TANQUE DE TUBARÕES

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
85 PRINT AT I, 11;"";
175 PRINT AT I, 1; "" ;
195 PRINT AT I—K, 1, "";
220 PRINT AT 5, 1; "" ;
```

Apple — Faça as seguintes modificações:

```
20 HOME
85 HTAB I −1:VTAB 1
175 HTAB I:VTAB 1
195 HTAB I−K:VTAB 1
220 HTAB 5:VTAB 1
```

Radio Shack Color Computer — Faça as seguintes modificações:

```
85 PRINT @(I−1)*32,"";
175 PRINT @I*22,"";
195 PRINT @(I−K)*32,"";
```

IBM-PC — Faça as seguintes modificações:

```
85 LOCATE I−1, 1
175 LOCATE I, 1
195 LOCATE I−K
220 LOCATE 5,1
```

O Que o Programa Faz

Este programa controla o mecanismo que pára o piso da galeria. Você deve imobilizá-lo antes que caia no tanque de tubarões.

Como o Programa Funciona

As linhas números 80 e 120 constituem um laço que abre o piso. No programa, a linha número 80 informa quanto falta para abrir o piso. Com o fim de imobilizá-lo, você deve mudar o limite para um número mais baixo.

A fim de parar o piso no último minuto, a linha número 80 deve apresentar a seguinte leitura: **80 FOR I = 1 TO 8** (é verdade que 8 pode ser qualquer nú-

mero maior que um e menor que 11. Números diferentes irão parar o piso em linhas diferentes na tela).

Em seguida, seu trabalho será achar como fechar o piso e abrir a saída de maneira que possa escapar. Para tal, modifique o mesmo programa.

As linhas números 190 a 210 são usadas para executar este serviço. Para fechar o assoalho e abrir a porta, você deve modificar a linha número 190 determinando o limite do laço para o mesmo número que usou na linha número 80 (em nosso exemplo é 8).

PROGRAMA 4

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
15 RAND
30 LET X= INT (RND * 5 ) + 1
40 LET Y= INT (RND * 5) + 1
110 LET Z= INT (RND * 8) + 3
```

Radio Shack TRS-80 e Color — Faça as seguintes modificações:

```
15 RANDOM
30 LET X = RND(5)
40 LET Y = RND(5)
110 LET Z = RND(8) + 3
```

O Que o Programa Faz

Você está defronte a uma montanha submarina rochosa. Você sabe que a entrada do laboratório está escondida em algum lugar naquela montanha. Mas não há nenhuma maneira de saber onde, a não ser usando um sonar especial. Esse programa é um jogo através do qual você pode localizar a entrada fazendo medidas da densidade da montanha com o sonar, sondando as posi-

ções em uma grade de cinco por cinco, que representa a montanha. A entrada está localizada na parte menos densa da montanha. Ao ler a mensagem MASSA MENOS DENSA você saberá que está chegando mais perto da entrada, seguindo a mesma direção aproximadamente.

Como o Programa Funciona

O programa usa um gerador de números aleatórios para selecionar uma posição na grade de referência onde se localizará a entrada que você deve procurar. Da mesma forma é sorteado o número de vezes que você pode sondar (linha 110). Você começa no centro da montanha (localização X=3 e Y=3). Para deslocar-se para cima, pressione o número 1 no teclado. Para deslocar-se para baixo, pressione o número 2. Para a direita, o número 3. E, para a esquerda, o número 4. Usando a função do valor absoluto, ABS, o programa calcula se você está mais perto da entrada do que estava na última posição. Se estiver mais perto, irá imprimir MASSA MENOS DENSA. Se estiver longe, irá imprimir MASSA MAIS DENSA. Além disso, o programa testa se você bateu contra os limites da montanha submarina (topo, fundo e laterais) fazendo comentários pertinentes de aviso.

PROGRAMA 5

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
10 DIM C$ (10, 20)
15 DIM R$ (4, 30)
```

```
92 PRINT N1
140 LET N$= R$(I, 1 TO 7)
160 LET X$= R$(I, L TO L)
255 PRINT A$
```

O Que o Programa Faz

Visto que os hóspedes pagam por todos os serviços da estância de Corona através do computador, torna-se fácil descobrir quais os serviços que eles usaram. Este programa faz uma auditoria de 10 serviços diferentes para descobrir quem os utilizou.

Marlow forneceu os nomes de quatro hóspedes que tem certeza estarem sob controle. Você pode utilizar este programa com a finalidade de descobrir qual o serviço que todos eles usaram em comum.

Como o Programa Funciona

Os serviços que você examinará estão listados nas linhas números 20 a 30. Cada serviço é representado por um código numérico específico. O serviço de quarto é representado por 1. O cinema é representado por 2, etc. Ao processar o programa, você seleciona os serviços de modo a auditorar um de cada vez. O programa percorre a lista das papeletas de comando para os hóspedes em questão, as quais estão representadas nas linhas números 40 a 70. Em seguida, imprime o nome dos hóspedes que fizeram uso do serviço. Você pode auditorar os serviços em qualquer ordem, até que encontre aquele que todos os quatro hóspedes utilizaram. É o melhor lugar para começar a procurar onde se dá a atividade de controle da mente.

PROGRAMA 6

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
10 RAND
25 DIM D$ (4,15)
50 LET K(1) = 31
60 LET K(2)=29
105 LET L=INT(RND*3)+1
```

Apple — Faça as seguintes modificações:
Retire a linha 10 e mude a linha 105

```
105 LET L= INT(RND(1)*3+1)
```

IBM-PC — Faça as seguintes modificações:

```
10 RANDOMIZE
105 LET L=INT(RND(1)*3+1)
```

O Que o Programa Faz

Este programa protege a entrada do laboratório submarino de Damian, que só pode ser aberta através de um teclado com três números. A penalidade por não saber o código correto é a morte... através de uma variedade de alternativas terríveis.

Como o Programa Funciona

O programa lhe pede que pressione dois dos três números: 1, 2 ou 3, na ordem correta. Por meio das linhas números 50, 60 e 100, você pode determinar que o programa está procurando pelos caracteres cujos valores ASCII são 51 e 49 (veja a tabela na página 100. Os usuários de micros na linha Sinclair devem consultar a tabela CODE, página 102). Ou, já que você é capaz de listar o programa, pode modificar as linhas números

40 e 50 para obrigar o programa a aceitar quaisquer dos símbolos que desejar. De qualquer maneira, evite a armadilha mortal de Damian. . .

PROGRAMA 7

Modificações Para Outros Micros

Apple — Faça as seguintes modificações:

```
10 REM
32 LET UL= 39
34 LET NL= 20
50 HOME
80 LET SX(I) = INT(RND(1)*UL) + 1
90 LET SY(I) = INT(RND(1)*NL) + 1
730 HOME
950 HTAB X : VTAB Y
990 M= PEEK(-16384)
992 IF M>128 THEN POKE-16368,0:M$=
    CHR$(M-128):RETURN
994 LET MS= ""
```

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
10 RAND
32 LET UL = 31
34 LET NL= 20
80 LET SX(I)=INT(RND*UL)+1
90 LET SY(I) =INT(RND*NL) +1
950 PRINT AT Y,X;" ";
```

Color Computer — Faça as seguintes modificações:

```
32 LET UL= 31
34 LET NL= 15
950 PRINT @ 32*(4-1)+X," ";
```

IBM-PC — Faça as seguintes modificações:

```
10 RANDOMIZE
32 LET UL= 79
34 LET NL= 21
80 LET SX(I) =INT(RND(1)*UL) + 1
90 LET SY(I) =INT(RND(1)*NL) + 1
950 LOCATE Y, X
```

Nota — para o computador pessoal jr. da IBM com 40 colunas, faça o seguinte:

```
32 UL=38
34 NL=21
```

na versão para micros IBM-PC ou compatíveis.

O Que o Programa Faz

Por meio deste programa, você participará de um videogame realmente fantástico. Existem cinco tubarões vindo em sua direção por todos os lados. Se um deles te pegar, será o fim para você e o resto da equipe da AJA. Você conseguirá dirigir sua bolha para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda somente se for capaz de descobrir quais as teclas que o programa aceita para comandar esses movimentos. No entanto, para sair vivo, você precisa descobrir como usar o arpão para eliminar os tubarões assassinos. O arpão tem a capacidade de atirar para todas as quatro direções se você pressionar as teclas corretas (procure na listagem).

Como o Programa Funciona

Sua bolha está representada por um 0 na tela e sua localização é controlada pelos valores das variáveis BX que fornece a coluna BY, que fornece a linha. As posi-

ções dos cinco tubarões estão contidas nos conjuntos SX e SY. M$ é a tecla que deve ser pressionada para fazer a bolha se mover ou atirar uma lança de seu arpão. Para descobrir quais as teclas que movem a bolha, verifique as linhas números 210, 220, 230 e 240. A letra **A** moverá a bolha para cima de uma linha; o **Z** para baixo; uma , (vírgula) para a esquerda; e um . (ponto) moverá para a direita. Os controles de fogo (definidos nas linhas números 260-290) são: E — atire para cima; X — atire para baixo; S — atire para a esquerda; e D — atire para a direita.

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-Z8000
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
TK-2000

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

Impresso nas oficinas da
EDITORA PARMA LTDA.
Fone: 209-5077
Av. Antônio Bardella, 280
Guarulhos - São Paulo - Brasil
Com filmes fornecidos pelo Editor

MICRO Aventura

ALERTA VERMELHO

Seu codinome é Órion e você acaba de descobrir um terrível plano de controle de mentes que poderá provocar a III Guerra Mundial!

Os líderes mundiais estão perdendo o controle de suas mentes e se transformando em escravos. Como perito em computação da AJA (Associação de Jovens Aventureiros), só VOCÊ poderá salvá-los!

Você deve usar seu microcomputador para:

- ☆ identificar as próximas vítimas dos controladores de mentes
- ☆ jogar um video-game de vida ou morte
- ☆ cruzar águas cheias de tubarões famintos

OS CONTROLADORES DE MENTES

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

Os programas deste livro, todos na linguagem BASIC, rodam em qualquer computador nacional das famílias SINCLAIR, TRS-80

E MAIS:
Um manual completo com dicas e explicações