



INCLUINDO
6 PROGRAMAS
EMOCIONANTES PARA
O SEU MICROCOMPUTADOR!

CONSPIRAÇÃO DIABÓLICA

CHASSIE L. WEST



**MICRO
AVENTURA**

N.º 7

Cr\$ 13.000



Uma história
fantástica onde
o herói é VOCÊ!

CONSPIRAÇÃO DIABÓLICA

CHASSIE L. WEST

Título original: *Dead Ringer*

Tradução: Ina Stein de Amarante

**Consultoria e adaptação dos programas para computador:
dr. Renato M. E. Sabbatini (diretor do Núcleo de Informática
Biomédica da Universidade Estadual de Campinas).**

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

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

Como membro efetivo da AJA — Associação de Jovens Aventureiros — sua missão, como sempre, é defender a causa do bem contra o mal. Não será fácil, pois a SATAN — Sociedade para a Ação Terrorista e Anarquista, uma organização internacional que tem por finalidade gerar destruição no mundo inteiro — estará lutando contra você ao longo de toda a jornada. Sua habilidade no manejo do microcomputador será vital para esta missão. Portanto, ligue seu sistema de computação. Durante esta aventura você terá 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 116. Rápido! E boa sorte. Esta mensagem será apagada da memória em 30 segundos.

CAPÍTULO I

Ao entrar na loja de Doc Wilbur, você está quase louco de ansiedade. Não há nenhum freguês e Doc, que está atrás do balcão, cumprimenta-o com um aceno de cabeça, olhando por cima dos óculos, que escorregaram pelo nariz. Em vez do costumeiro bate-papo de cinco minutos com ele, você apenas faz um aceno de mão e corre para o fundo da loja, onde fica a banca de revistas.

Seus olhos correm de uma prateleira a outra. Onde está o número deste mês do *Batman*? Está quatro dias atrasado. E não é só aqui no Doc, pois você já procurou em muitos outros lugares. E ninguém sabe a razão.

— Provavelmente deve haver alguma greve no meio do caminho — comentou Doc, ontem. — Mais um ou dois dias, e estarão aqui.

Você não pode explicar ao Doc que não dava pra esperar tanto tempo. Você precisa da revista! Suponha que a AJA lhe mande uma daquelas mensagens em código. Sem o *Batman* você estará no mato sem cachorro, sem condições de decifrá-la. Está certo que, como especialista em computadores da AJA, você acabaria conseguindo decifrar, mas até fazê-lo a missão estaria terminada.

Será que você deveria entrar em contato com o quar-

tel-general da AJA para tentar descobrir alguma coisa sobre o atraso da entrega? Em circunstâncias normais, seria contra as regras. Você só deve chamar o quartel-general numa emergência, e não há nenhuma emergência... ainda. Rangendo os dentes de indecisão, você resolve esperar mais um dia.

Você começa a olhar outras revistas. Doc tem uma grande seleção de revistas sobre computadores e, enquanto você as olha, sente os pêlos da nuca se arrepiarem. Você pensava que estava sozinho aqui no fundo, mas sente a presença de alguém. Virando-se rapidamente, depara com o olhar vivo e curioso de um garoto, a dois passos de distância. Mas, no mesmo instante, você percebe que ele não é um garoto, e sim um anão. Ou uma pessoa pequena, como eles preferem ser chamados.

Vestindo um terno escuro com colete, camisa branca e gravata listrada, ele parece um burocrata pronto para ir ao escritório. Você está surpreso, pois mora neste bairro desde que nasceu e jamais viu um anão por aqui.

— Olá — diz ele, com um sorriso iluminado. — Você poderia me fazer o favor de pegar um exemplar do *Jornal do Micro*? — A pequena mão aponta para a prateleira do alto. — Está um pouco alto para mim.

— Claro. — Procurando evitar ficar olhando para ele, você apanha a revista e a entrega. Ele tem a metade do seu tamanho.

O anão agradece com um aceno de cabeça e comenta:

— Eu notei que você também estava olhando as revistas sobre computadores. Entende bastante de computador? — ele pergunta, inclinando a cabeça de lado. Diante da intensidade com a qual ele o olha, você se põe de guarda.

— Entendo um pouco — você admite, secamente. — Mas ainda tenho muito que aprender.

— Eu também. Estou tendo um problema com o meu teclado, algumas letras não estão sendo registradas no meu monitor. Eu gostaria de poder consertá-lo sozinho, se possível.

— Verifique se o cabo está ligado bem firme no aparelho — você sugere. — E veja se não há pinos quebrados.

— Farei isso. Mas o problema é que isso não ocorre o tempo todo, só de vez em quando. No A, no J, depois no A novamente.

Você começa a recuar, afastando-se daquele ser pequeno e sentindo o coração afundar no peito. Por que ele soletrou AJA? Seria um agente da AJA? Ou, quem sabe, um agente da SATAN? Será que eles conseguiram finalmente apanhá-lo?

Ele o segura com uma força surpreendente pelo braço, dizendo:

— Olhe, eu não tenho muito tempo e, a menos que comecemos a falar de constelações, eu não conseguirei outra maneira de introduzir a palavra Órion na conversa. A AJA me mandou aqui. Se precisa de mais alguma prova, a senha do mês passado era *alcaçuz*.

Você sente um certo alívio, pois a palavra está certa.

— Quem é você?

— Apenas um mensageiro. O coordenador está muito aborrecido com você. Se você tivesse lembrado de ativar o sinal de localização do seu micro, eu não teria ficado procurando em todas as bancas de revistas da redondeza para encontrá-lo. — Ele lhe devolve a revista sobre computadores. — Não preciso mais disso. Talvez lhe interesse verificar a página vinte e sete antes de recolocá-la no lugar. — E, virando-se, desaparece entre as prateleiras da loja.

Com grande curiosidade, você abre o exemplar do *Jornal do Micro* notando como ele está mais grosso do

que quando você o pegou pela primeira vez. Mas é claro! Lá está, escondido entre as páginas da revista, um exemplar do *Batman*! É o que você estava esperando! O anão deve tê-la colocado ali, embora você pudesse jurar que ele não tinha nada nas mãos ao falar com você.

Ao abrir a revista na penúltima página, onde o código geralmente está impresso em tinta invisível, uma pequena folha de papel dobrada cai ao chão. Você a apanha e, com os dedos entorpecidos, desdobra-a. Há seis linhas de algo incompreensível escrito na página. É uma mensagem da AJA!!

**VTJISZL WASZZ
NXP ILKI4DPX BD CPPVTNXHKJY
NAAHGQ F HKYNFACMTF FRW JAH
MBDPVN BP UJINCIW A4 SESEHMGWG HDNXTN
QDC GJBHXEMYK AT 0400 JRVFY
HODKCPR HGQEKIIMPB
NZLBXUE XKUPJ CZDEWP**

Um germe de suspeita surge num canto de sua mente e você hesita, forçando-se a pensar. Por que razão a mensagem foi entregue desta maneira? Não teria sido mais fácil se o homem a transmitisse verbalmente?



Mas como você conhece bem os esquemas da AJA, conhece a resposta: evidentemente, o anão não precisava saber do que se tratava. Talvez seja um conjunto de instruções confidenciais.

Depois de pagar pela revista, com o *Batman* escondido dentro dela, você segue pela rua e esconde-se atrás de um monte de latas de lixo. Abrindo a revista, você coloca a transparência especial sobre a penúltima página. Subitamente, lá está o pequeno programa em BASIC em tinta invisível, que o ajudará a decifrar a mensagem.

Digite o programa a seguir no seu computador (a linha 140 deve ser digitada como uma única linha). Execute-o e digite a mensagem secreta.

PROGRAMA 1

```
100 REM DECODIFICADOR
110 LET TA=ASC("A")
120 LET TZ=ASC("Z")
125 LET KT=0
130 PRINT "ENTRE A MENSAGEM SECRETA"
140 PRINT "DIGITE FIM PARA TERMINAR
    O PROGRAMA"
150 PRINT
160 PRINT "MENSAGEM SECRETA ";
170 INPUT M$
180 IF M$="FIM" THEN GOTO 300
190 FOR I=1 TO LEN(M$)
200 LET T=ASC(MID$(M$,I,1))
210 IF T<TA OR T>TZ THEN GOTO 260
220 LET KT=KT+1
230 IF KT>26 THEN LET KT=1
240 LET T=T-KT
250 IF T<TA THEN T=T+26
260 PRINT CHR$(T);
270 NEXT I
280 PRINT
290 GOTO 160
300 PRINT "*** FIM DA MENSAGEM ***"
310 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 e Radio Shack, consulte o Manual de Referência, página 105.

As palavras no seu monitor o atingem como um soco no estômago, pois o presidente é mais do que um nome nos jornais ou um rosto familiar na televisão. Para você, é como se este presidente fosse um amigo, pois você já o conheceu, conversou com ele.

Está certo que foi apenas por uns poucos minutos, no ano passado, quando um grupo de melhores alunos de sua escola foi a Washington e visitou a Casa Branca.

Mas, de repente, lá estava ele, aquele homem com pés grandes e chatos, atravessando o hall, e quando os viu veio na sua direção para cumprimentá-los. Apertou a mão de um por um e você poderia jurar que viu um brilho de reconhecimento em seus olhos quando você lhe disse seu nome. É claro que era apenas sua imaginação, como também deve ter sido uma simples coincidência o fato de ele fazer um trocadilho com a palavra agir e, mais que isso, olhar para você ao fazê-lo. Ele não poderia saber... poderia?

Você enfia novamente no bolso o computador em miniatura que a AJA lhe deu para missões em campo, desta vez lembrando-se de ativar o sinal de localização. Esta versão moderna de computador faz qualquer coisa, exceto pendurar suas roupas, e é um pouco maior que uma carta de baralho.

Dirigindo-se para o ponto de ônibus, você fica imaginando quem comporia o resto da equipe AJA. Felizmente, você não precisa esperar muito. Seu ônibus se aproxima antes que você tenha tempo de montar uma equipe imaginária. Em pouco tempo, ele chega à Terceira Avenida, onde pega um trânsito que o faz parecer

uma lesma com dor nos pés. De acordo com seu relógio, faltam sete minutos para as quatro e você ainda está a sete quarteirões do ponto em que irão apanhá-lo.

— O que está acontecendo? — você pergunta ao motorista. — Ainda não está na hora do *rush*.

— A avenida Principal está bloqueada. Terei que fazer uma volta para chegar à Central.

— Mas eu tenho que estar na esquina da Terceira Avenida com a Principal em poucos minutos — você explica, desesperado.

— Então é melhor ir a pé — responde ele, abrindo a porta para você descer.

Você sai correndo a toda velocidade pela Terceira Avenida, com uma das mãos no bolso do casaco para que o computador em miniatura não caia. Uma olhada no relógio lhe diz que faltam quatro minutos e três quarteirões. Será que o seu contato esperará por você? Logo hoje tinha que acontecer isso!

Você passa os dois últimos quarteirões em agonia. Seu peito e garganta estão queimando e você sente uma dor forte do lado direito. Sua testa está coberta de suor que escorre nos seus olhos.

Ao se aproximar da avenida Principal, você diminui o passo, estreitando os olhos de susto. A calçada está apinhada de gente! Seu contato da AJA jamais poderá encontrá-lo nesta multidão!

— Aí vêm os elefantes! — grita alguém. Só então você se lembra. O circo estava partindo, depois de uma temporada de um mês na cidade.

Abrindo caminho por entre a multidão, você acaba chegando à beira da rua, sentando-se na guia, entre vários garotos pequenos, que se apertam para deixar espaço para você. Eles ficam olhando para você com curiosidade, como se não soubessem que garotos maiores também gostam de circo.

Os elefantes acabaram de aparecer à sua direita, cada um com a tromba enrolada no rabo do da frente. Atrás deles, vêm os tigres e os leões, andando nervosamente dentro das suas jaulas.

Em seguida, vêm os palhaços. Um deles, vestido de médico, está dirigindo uma ambulância minúscula, e duas enfermeiras, tão cheias de almofadas por baixo do uniforme que mais parecem caricaturas, vêm andando, uma de cada lado da ambulância. Uma delas tem um enorme termômetro enfiado no bolso. A outra traz na mão uma marreta, parecida com o martelo usado para testar reflexos, só que bem maior.

Ao se aproximarem, a enfermeira com a marreta inclina-se na sua direção e... pá!... dá-lhe uma marretada na cabeça. Mas ela deve ser feita de esponja, porque você mal sente a pancada.

— Emergência! — grita ela. — Doutor, este paciente está ferido na cabeça! — Os garotos ao seu lado rolam de rir.

Imediatamente, a outra enfermeira se aproxima, tira um rolo enorme de gaze de dentro do vestido e começa a enfaixar sua cabeça.

— Ei! Espere um pouco! — você grita.

O palhaço médico pára a ambulância, abre as portas traseiras e, com a ajuda da enfermeira que lhe enfaixou a cabeça, retira uma maca. Antes que você possa abrir a boca para protestar, a enfermeira agarra-o pela cintura, dobrando-o pelo meio e tirando-o do chão. Pela primeira vez, você desconfia que esta enfermeira é um enfermeiro, considerando o jeito másculo de seus movimentos. E lá está você, com o nariz quase raspando o asfalto e o traseiro apontando para o céu. Ele coloca você na maca como se fosse uma boneca de pano. A multidão vibra.

— Por favor — você pede, tentando recuperar o fô-

lego, enquanto o médico prende um cinto na altura do seu peito. — Eu não posso ir com vocês! Eu tenho que me encontrar com uma pessoa!

— Oh, pare de gritar e dê-me a senha — resmunga o médico, tirando um estetoscópio maior que ele próprio debaixo do avental.

— Hein?

Ele se inclina sobre você, fingindo auscultar seu coração, enquanto as enfermeiras agitam-se em volta.

— A senha, Órion! — diz o médico, ríspidamente.

— Oh! Ah... sorria! — Será esse seu transporte?

— Então, sorria! Daqui pra frente, você faz parte da comédia. Vamos lá, rapaz! Ou eles cassarão sua licença de palhaço.

E assim dizendo, ele tira o estetoscópio, jogando-o no fundo da ambulância, e antes que você possa fazer alguma coisa já está dentro da ambulância, com a sirene ligada e cantando pneus.

Sorria! Você está a caminho da sua missão, pronto para ajudar o presidente.

CAPÍTULO 2

A ambulância atravessa todo o desfile, serpenteando por entre os cavalos e os palhaços, passando pelos elefantes e caminhões carregando as jaulas dos animais. Em pouco tempo, ficaram todos para trás. Pontos familiares da cidade passam pela janela. Não é que esta coisa está mesmo andando?

— Ei! Para onde estamos indo? — você grita.

Ninguém se preocupa em responder. Não há nada a fazer senão esperar e torcer para que o maluco que está dirigindo essa coisa não cause um acidente. Depois de uma eternidade rodando em alta velocidade e fazendo curvas sobre duas rodas, caindo em buracos e passando sobre obstáculos, a ambulância finalmente reduz a velocidade e pára. Nisso, as portas traseiras se abrem.

— Muito bem, já chegamos — diz a enfermeira. — Desculpe o mau jeito aí atrás, mas tinha que parecer de verdade. Você está bem?

— Acho que sim — você responde, sentando-se e olhando à sua volta, tentando descobrir onde está.

Você está no fundo do pátio de manobras da Estação Ferroviária. Há trilhos indo em todas as direções e, à sua esquerda, há um trem de carga estacionado, sendo que na maioria dos vagões está pintado *Circo Danne-*
man.

Quando você desce da ambulância, aparece o médico.

— Ande, Órion. Eles estão esperando por você. O coordenador está com o horário apertado.

Pegando-o pelo braço, ele o leva até um dos vagões. Ao contrário da maioria dos outros, é um vagão de passageiros com cortinas nas janelas. Seu interior não era o que você esperava. O corredor fica de um lado e há diversas portas dando para ele.

— Vagões como este foram transformados em dormitórios para artistas de circo — explica o médico. — São um pouco apertados, mas são confortáveis.

Ele pára diante de uma porta marcada com um G e bate em código: um-dois-três, um-dois, um-dois-três-quatro. Após uma ligeira demora, a porta se abre e você se vê com o nariz colado ao cano de um grande revólver. Ele é tão grande que, no momento, você nem está interessado em saber quem o está segurando.

A porta se fecha e você é empurrado para ficar com o rosto contra ela.

— Mãos ao alto, pernas abertas — diz uma voz, rispidamente.

Você já viu televisão o suficiente para saber exatamente a posição para ser revistado.

— Calma, Scotty — diz outra voz, calmamente. — Não há necessidade disso.

— Do jeito que as coisas vão indo — diz o indivíduo que o está revistando — todo cuidado é pouco. Além do mais, é o meu trabalho. Tudo bem, você está limpo — diz ele, finalmente.

Você se volta muito lentamente. O homem que está à sua frente, com mais de um metro e noventa de altura, parece pronto a atacar. Mas então ele relaxa, sorrindo para você. Sardas cobrem-lhe o rosto da raiz dos cabelos até o queixo; e os olhos, que aparecem debaixo

de um topete de cabelos vermelhos, são azuis e penetrantes.

— Desculpe — diz ele —, mas este é o meu trabalho. — Então ele se afasta para que você possa ver o resto do ambiente.

Há mais dois homens na salinha: um deles é baixinho, magro, mas resistente, com o cabelo da cor de espigas de milho, rugas nos cantos dos olhos e um sorriso torto; o outro é um cavalheiro com ar muito digno, com sapatos tão brilhantes que parecem ter sido engraxados com cera de assoalho. Quando você finalmente olha para o rosto dele, reconhece-o de uma missão anterior.

— Senador Macklin!

Aparentemente, ele sobreviveu bem à terrível missão de Corona, e ele sorri para você com aquele sorriso que o vem ajudando no gabinete por muitas gestões.

— Estou contente em revê-lo, Órion. Esta é uma missão urgente e eu sou o coordenador. O cavalheiro que o recebeu à porta é Alex Scott, um membro do Serviço Secreto.

— Scotty — corrige o homem que o revistou, estendendo-lhe a mão. — Prazer em conhecê-lo.

— E o cavalheiro aqui no canto é Wilhelm...

— Holandês. — O homem magrinho levanta-se e aperta sua mão. — Pouco me importa o nome que minha mãe me deu, eu só atendo por Holandês.

Você sorri para ele, sentindo que vocês se darão bem.

— Sente-se, Órion — diz o senador. — Precisamos pô-lo a par dos acontecimentos e passar-lhe os planos. Depois disso, terei que ir embora, pois preciso pegar um trem. — Você fica imaginando se o senador esqueceu que já está num trem.

— A mensagem da AJA dizia que havia um complô

contra o presidente — você diz, para colocar a bola em movimento.

A testa larga do senador Macklin enche-se de rugas.

— Até hoje à tarde, eu diria que complô era uma palavra forte demais. Mas, agora. . . — Inclina-se para a frente, colocando os cotovelos nos joelhos. — Acabou de ser instalado um novo sistema de computadores para o presidente. Chama-se Rede de Informações Executivas Computadorizadas, mais conhecida simplesmente por Rede.

Seu coração dispara. Você vai trabalhar no computador do presidente!

— A Rede é usada de inúmeras maneiras — continua o senador. — Todos os compromissos do presidente estão listados nela, seus planos de viagens, diversas anotações, os textos de seus discursos. Mas isso é apenas o começo. Ela também é usada para armazenar informações sobre planos de defesa, serviço secreto e outros assuntos extremamente delicados que ele pode solicitar sempre que tiver que se preparar, por exemplo, para uma reunião com um chefe de Estado de outro país.

— Que tipo de sistema de segurança ele possui contra os invasores de computadores?

— Uma quantidade tão grande de senhas que você nem acreditaria — interfere Scotty. — Em circunstâncias normais, leva-se uns cinco minutos para digitar todas as senhas para chegar às informações sigilosas.

— Em circunstâncias normais?

— Se houver uma emergência, por exemplo: se o país estiver sofrendo um ataque e cinco minutos fizerem muita diferença, há um atalho — responde o senador. — Mas há alguém que já passou à nossa frente e está brincando com a Rede, mudando os compromissos do presidente e mexendo nos textos dos seus discursos.

sos. Até há pouco tempo era como se alguém estivesse se divertindo às custas dele.

— O Serviço Secreto não achou nada engraçado — resmunga Scotty. — Nosso pessoal levou o presidente para uma conferência com um embaixador que estava de visita, só que as instruções da Rede levaram o presidente para um depósito de lixo, enquanto o embaixador ficou esperando em vão na Casa Branca.

— E quando chegamos ao depósito de lixo — continua Scotty — demos de cara com um guindaste enorme que pega as cargas e deposita-as no compactador. Na ponta do guindaste havia um grande disco eletromagnético pendurado. Alguém o havia deixado ativado e pronto para pegar qualquer coisa metálica. Felizmente, Tanner, o motorista daquele dia, percebeu o que estava acontecendo e parou a tempo. Caso contrário, a limusine seria levantada a cinco metros de altura e nós terminaríamos dentro do compactador de lixo! Agora nós não sabemos se foi um atentado deliberado contra a vida do presidente ou apenas uma brincadeira que passou dos limites.

— E não dá para saber quem colocou essas instruções no sistema de computador do presidente? — pergunta Holandês.

— Se isso fosse possível, não teríamos este problema — diz o senador, com um certo mau humor.

— Quantos terminais há no sistema? — você pergunta, intrigado com a provável complexidade da instalação.

— Apenas três — diz Scotty. — Um na Casa Branca, um na limusine presidencial e um portátil que acompanha o presidente a todos os lugares. O caso, como disse o senador, é que as coisas ficaram sérias. Dois discursos do presidente foram modificados para fazer com que ele parecesse ter perdido o juízo. Só puseram boba-

gens: um versinho infantil e um daqueles poemas sem sentido de *Alice no País das Maravilhas*.

— Felizmente, o presidente percebeu a tempo e passou a falar de improviso — explica o senador Macklin. — Isso serviu para colocá-lo em guarda. Então, ontem ele estava revendo o texto do anúncio da reunião de cúpula para daqui a duas semanas e descobriu que alguém havia modificado dois parágrafos. Se ele os tivesse lido em voz alta durante a entrevista coletiva com a imprensa, teria revelado alguns planos de defesa altamente secretos.

— Opa! Você disse planos de defesa? Há alguma chance de a SATAN estar metida nisso?

— Existe sempre a possibilidade; só que não temos provas... ainda. — O senador se levanta e espia através da cortina. — O resto do pessoal do circo já chegou. Vocês partirão em breve. — E virando-se para vocês ele continua: — É possível que essas pessoas que não sabemos quem são tenham desistido de ridicularizar o presidente. O incidente com o compactador de lixo pode significar que elas agora estão tentando eliminá-lo!

— Eliminá-lo? — você se assusta.

— Assassiná-lo — explica Scotty, tomando o lugar que o senador deixou vago.

— A única razão de eu saber da existência da Rede — diz o senador — é que eu sou o líder da presidência no Congresso. As únicas pessoas que sabem a respeito deste novo sistema de computador são o vice-presidente, os membros do gabinete e um ou dois homens da equipe pessoal do presidente. Está entendendo onde quero chegar?

Você solta um assobio de surpresa, dizendo:

— Sim, senhor! Ele pode estar com um traidor dentro de casa!

— Isso mesmo! E pode até haver mais de um.

— A reunião de cúpula é daqui a duas semanas — diz o senador. Ele abre um painel na parede e pega um casaco. — Se não esclarecermos esta questão até lá, só Deus sabe o que pode vir a acontecer. O presidente vai passar este fim de semana na propriedade de Roger Castleman...

— Castleman, o milionário? — pergunta Holandês.

— Castleman e o presidente se conhecem há muitos anos — explica o senador. — Ele passa mais tempo fora do que em casa e deixa o presidente usar a propriedade sempre que está na região.

— Então é para lá que vamos — você comenta, imaginando como será a casa do milionário.

— O presidente vai passar três dias lá; mas será um fim de semana de trabalho. Os membros do gabinete e o vice-presidente irão se encontrar com ele para prepará-lo para a reunião de cúpula. É bem provável que o *rato*, seja lá quem for, estará lá.

— Mas por que estamos num trem de circo?

— Porque o presidente é louco por circo — explica Scotty. — Quando ele soube que este circo iria se apresentar numa cidade vizinha, pediu-me para arranjar que alguns números fossem apresentados na propriedade para os seus hóspedes. Nós, do Serviço Secreto, não gostamos da idéia. Era só o que nos faltava, uma propriedade cheia de palhaços. Nunca saberemos quem estará por trás daqueles narizes vermelhos e daquelas perucas medonhas.

— Mas esta é a única ocasião em que o vice-presidente e o gabinete inteiro estarão reunidos no mesmo lugar e, portanto, é a única oportunidade que temos de descobrir o traidor — diz o senador.

— Em três dias? — você geme.

— De preferência, em menos que isso. Você, Órion, terá que controlar a Rede para procurar qualquer interferência e, se possível, encontrar sua fonte. Holandês é um especialista em eletrônica e explosivos. Se alguém planejar explodir o sistema, é ele quem tratará do problema.

— E eu sou a ligação entre o circo e a equipe do presidente — diz Scotty. — Serei o chefe do grupo, pois conheço o lugar e todas as pessoas envolvidas.

— Então, quando partiremos? — você pergunta.

Antes que lhe possam responder, alguém bate freneticamente na porta. Scotty saca seu revólver com tanta rapidez que você mal vê o gesto e chega a ficar com pena da pessoa que está do outro lado da porta.

— Pssssiu — ordena Scotty, colocando o dedo sobre os lábios. Colocando a mão na maçaneta, ele abre a porta bruscamente. No mesmo instante, é empurrado para trás pela pessoa que está à porta e que é a mulher mais alta e forte que você já viu. Ela não só é mais alta que Scotty, como também mais larga, sem ser gorda, no entanto.

Ela entra na saleta, com seu robe roxo farfalhando em meio ao silêncio. Seu cabelo negro está enfeitado com diversas plumas longas e ela olha para cada um de vocês com olhos que parecem disparar raios laser.

— Você! — diz ela dramaticamente, apontando com um dedo comprido para seu nariz —, você — apontando para Holandês — e você, com essa porcaria de arma. — O dedo, com uma unha comprida e roxa, pára em Scotty. — Vocês três estão correndo perigo! — Ela tem um sotaque forte, que lembra ligeiramente o idioma russo.

— Quem é você? — pergunta o senador.

Com uma expressão encabulada, Scotty guarda seu revólver e explica:

— Esta é a condessa Esmeralda. Ela está com o circo.

— É uma daquelas videntes que lêem a sorte? — pergunta Holandês, com ironia. — Ela sabe de tudo, vê tudo e prevê tudo? — Pelo seu tom de voz, ele mostra claramente o que pensa.

— Veja lá como fala comigo, seu calhorda! — De repente, o sotaque sumiu e a condessa passou do melodrama russo para a linguagem de rua num piscar de olhos. Suas plumas agitam-se com indignação e alguns fios voam pelo ar.

— Que tipo de perigo estamos correndo? — pergunta Scotty.

O senador parece chocado:

— Você acredita nela?

O agente do Serviço Secreto pigarreja nervosamente.

— Olhe, senador, faz parte do meu trabalho investigar o passado de todos que trabalham no circo e...

— O quê?! — grita a condessa. — Você andou investigando a vida particular da condessa Esmeralda? Como se atreve? — o sotaque voltou e seus olhos estão faiscando.

Scotty fica da cor de um pimentão e olha para o senador.

— Eu sei o que o senhor está pensando, senador. Mas no que diz respeito a poderes psíquicos, ela não é uma farsa. Ninguém soube dar um nome a esse dom que ela possui mas, sem dúvida, ela o possui.

— Pode apostar que possuo — diz a condessa. — Eu podia ver a aura alaranjada deste vagão a um quarteirão de distância. Agora que estou aqui, é como se estivesse olhando para vocês através de uma tigela de gelatina de laranja. E eu detesto gelatina de laranja.

Mesmo contra sua vontade, Holandês mostra-se interessado:

— Laranja significa perigo?

Ao que parece, ela perdoou o deslize anterior.

— Um enorme perigo! Mas suas auras básicas são de um azul maravilhoso, uma cor nobre que combina com a nobreza de seus corações e de suas intenções. Diante das circunstâncias, eu tinha de avisá-los.

— Em outras palavras, você sabe se uma pessoa tem boas intenções pela sua aura?

— Claro. A propósito, o perigo vem de uma pessoa totalmente fantasmagórica chamada Natas. Isso diz alguma coisa para vocês?

O senador franze a testa.

— Nunca ouvi falar dela. E você, Scotty?

Scotty sacode a cabeça negativamente.

— Não, mas farei uma investigação e verei o que posso descobrir.

Você revira sua memória, mas o nome nada significa. A condessa recomeçou a falar e é difícil concentrar-se quando ela começa. Ela é toda dramática, fazendo gestos com as mãos.

— Tenho que ir andando — diz o senador, interrompendo-a e vestindo o casaco. — Condessa, se Scotty reconhece os seus... hmm, dons, para mim é o bastante, portanto...

— Que rapaz bonzinho... — comenta ela, com voz macia.

— ... portanto, eu vou correr o risco com você. Estes três estão a caminho de uma missão perigosa. Se você pode sentir as más intenções nas pessoas, seria bom tê-la por perto.

Isso a deixa interessada.

— Uma missão? Que tipo de missão?

— Receio não poder dizer-lhe. Questão de segurança, você sabe. Mas você poderá ajudar ficando de olho no grupo.

Você tem a impressão de que o senador quer que o grupo também fique de olho na condessa. Esses políticos são bem espertos.

— A condessa irá junto para ajudá-los — diz ela. — Eu tenho outras habilidades que nada têm a ver com meus dons. Não se preocupe, meu bem — ela dá uma palmadinha no rosto dele. — Seus problemas terminaram. Nós quatro formaremos uma equipe dinamite!

Você gostaria que ela tivesse usado outra palavra. Afinal, dinamite explode!

CAPÍTULO 3

A viagem para a propriedade de Castleman leva a noite toda. Às seis da manhã, o pessoal do circo começa a descarregar os animais. A caravana que vai se apresentar para o presidente consiste de vários furgões, carros e dois caminhões, um levando os tigres e leões nas jaulas, e o outro puxando o trailer dos cavalos. Pela porta traseira, sai uma pequena tromba de elefante.

— Mas esse elefante deve ser muito pequeno — você comenta com Holandês, ao entrar na perua onde já estão Scotty e a condessa.

— É Babette — informa a condessa. — Ela ainda é um bebê. Ainda não sabe fazer muita coisa e esta é a primeira vez que ela se separa da mãe, mas a experiência será boa para ela.

Ouve-se um apito agudo.

— É o sinal para partirmos — diz Holandês, fechando a porta. — Vamos embora, Scotty.

Sua perua sai na frente para indicar o caminho, com Scotty na direção. Sorrindo timidamente para ele, a condessa diz:

— É um prazer ter um homem tão bonito como meu motorista. Deixe-me sentar mais perto. — E ela chega bem perto de Scotty.

Felizmente, a propriedade fica a apenas meia hora de

viagem. Apesar de cedo, já está quente demais e nuvens espessas estão se acumulando no céu. Na metade do caminho, relâmpagos começam a estourar por todos os lados e a caravana segue cuidadosamente em meio às fortes rajadas de vento.

Há um desvio devido a uma ponte que está em reparos. Através das árvores, você consegue ver que um pedaço da ponte está faltando. Scotty reclama, dizendo que isso vai atrasar a viagem em mais uns dez minutos.

— Nós vamos pegar uma chuva horrível no caminho.

A condessa passa o braço pelos ombros dele, dizendo:

— Não se preocupe, querido. Você esqueceu que eu conheço estas coisas. Não vai chover. Relâmpagos e trovões, sim. Chuva, não.

Scotty fica visivelmente aliviado. Ele certamente acredita um bocado nas coisas que a condessa diz. Os relâmpagos aumentam, ziguezagueando pelo céu, acompanhados de fortes trovões. Mas nada de chuva.

— Condessa Esmeralda — você pergunta, timidamente —, posso perguntar-lhe de onde você vem?

A condessa olha para Scotty e, então, vira-se no banco para responder.

— Se nós estivéssemos a sós, eu lhe diria Transilvânia, ou algo assim. Mas como o Serviço Secreto já revirou meu passado e estamos todos no mesmo barco, eu lhe direi a verdade. Sou de Nova Jersey.

Holandês cai na gargalhada.

— Condessa, você não existe.

— Mas se é de Nova Jersey, por que às vezes fala com sotaque estrangeiro? — você insiste.

Ela olha para você solenemente.

— Meus talentos são verdadeiros, Órion. Eu não os pedi, nasci com eles. Por alguma razão, as pessoas

custam a acreditar que uma pessoa comum, uma tal de Myrtle Schwartz, de Nova Jersey, possa ter o tipo de dom que eu possuo. Mas se for alguém que não fale como elas, não se vista como elas, elas aceitam. Assim, eu lhes dou o que elas querem pelo lado de fora, que é falso, e o que eu tenho pelo lado de dentro, que não é, e todo mundo fica feliz. Você me entende? — Ela olha ansiosamente para você, como se sua resposta fosse realmente importante.

— Eu entendo. — Sua opinião sobre a condessa subiu um ponto.

Ela olha para os relâmpagos, que parecem estar cada vez mais próximos.

— Os felinos não vão gostar disso. Nem eu. Sinto uma ameaça no ar, um perigo muito perto de todos nós!

— Se a ponte não estivesse em obras, estaríamos chegando. Mas não está muito longe, acho que faltam uns oito quilômetros — diz Scotty.

Parecem oito quilômetros bem compridos, mas finalmente ele sai da estrada principal, entrando por uma estrada estreita, cercada de árvores, que serpenteia e vai acabar num grande portão de metal, onde vocês param. Do lado de dentro do portão, há uma guarita.

— É aqui? — você pergunta.

A propriedade do sr. Castleman é muito bem protegida, com duas cercas altas de arame, uma por dentro da outra. O espaço entre as duas é uma espécie de terra de ninguém. A única coisa lá existente é a guarita do guarda.

Os animais estão inquietos. O tempo parece estar deixando-os nervosos. Em algum ponto da longa fila, um cavalo relincha ansiosamente.

Scotty tira do bolso um cartão parecido com um cartão de crédito e o insere numa pequena caixa de metal

montada sobre uma coluna do lado de fora da primeira cerca. O mecanismo emite um estalo e o portão se abre.

— É preciso um cartão de crédito para entrar? — pergunta a condessa.

— Não, isto é um crachá de identificação. Todos vocês terão um para poderem se movimentar à vontade, sem serem abordados pelo Serviço Secreto. Oi, Crenshaw — diz ele ao guarda que sai da guarita.

— É você, Scotty? Como é que saiu daqui sem que eu percebesse?

— Como assim? Estou acabando de chegar.

Crenshaw sacode a cabeça, confuso.

— Eu seria capaz de jurar que o vi andando pelo jardim uma hora atrás.

— Não era eu. O que é isso? — pergunta, apontando para um cercado alto e retangular, mais parecendo um engradado, ao lado da guarita.

O guarda encolhe os ombros:

— Uma novidade da segurança. Todos têm que passar por dentro desta caixa. Não demora nada; você entra, as luzes se acendem, ouve-se um zumbido e é só. Pode entrar. Seja o primeiro.

Scotty está a ponto de passar pelo primeiro portão, quando um dos motoristas do circo vem correndo do fim da fila.

— Ei, sr. Scotty. Babette está ficando apavorada com a tempestade. Posso passar na frente e procurar um abrigo para ela?

— Claro, traga-a para cá. Pode entrar logo atrás de nós.

O motorista do trailer do elefante volta correndo e os trovões continuam, cada vez mais altos.

Scotty engata a marcha da perua e atravessa o primeiro portão. Então, ele sai do carro e passa pela ins-

talação da segurança. Quinze segundos depois, ele sai, encolhendo os ombros.

— Se este negócio é para detectar metal, está com defeito — ele diz a Crenshaw. — Nenhum alarme foi disparado e eu estou armado.

— Talvez funcione de outra maneira. Não importa. Todos têm que passar por ele. Essas foram as ordens que recebi.

— Tudo bem, pessoal — chama Scotty. — Vamos lá!

Parece uma perda de tempo sem sentido. Você entra no engradado e fecha a porta. Imediatamente começa um zumbido e um anel de luzes fluorescentes desce do teto até o chão, com você no centro. Então, o anel sobe rapidamente e pronto. Mais nada.

Ao voltar para o carro, você vê Scotty olhando para o primeiro portão.

— Crenshaw, não há algo errado com aquele portão? Ele deveria ter fechado depois que nós passamos.

Crenshaw franze a testa, coçando a cabeça, confuso.

— Eu não sei. Ele estava em ordem até agora.

Enquanto isso, o trailer onde está Babette passou à frente dos outros na fila e está se aproximando do portão, que ainda está aberto. Saindo da perua, Scotty faz sinal para o motorista passar. Assim que ele passa, o portão começa a se fechar.

— Talvez algum relâmpago que caiu por perto tenha afetado a parte elétrica por um instante — diz Crenshaw, voltando para a guarita.

Como em resposta às suas palavras, um relâmpago, que mais parece uma seta dentada de luz branca, cai no morro do outro lado da estrada. O barulho do trovão é ensurdecedor e você tem a impressão de que a terra vai se abrir debaixo de seus pés. Babette grita de medo e começa a chutar o trailer.

— Sr. Scotty, por favor — grita o motorista. — Precisamos continuar.

— Está bem. Passe pelo detector da segurança e, quando sair, o segundo portão deverá estar aberto. — E, dizendo isso, Scotty estende o braço para inserir o cartão no dispositivo de leitura do segundo portão.

De repente, a condessa solta um grito:

— Scotty, não! Não toque nisso!

— Por quê? — Ele se volta, olhando-a com curiosidade.

— Eu... eu sinto que há um perigo terrível.

— Ei, que barulho é esse? — você pergunta, ouvindo pela primeira vez um som estranho. Não é um som alto, mas um zumbido baixo e sinistro.

Saindo do carro, você se aproxima do primeiro portão.

— Está vindo daqui.

— Daqui também — diz Scotty.

Holandês também desce do carro e fica ao lado de Scotty.

— Você tem razão.

Pegando um pedaço de pau, ele o joga contra a cerca. Imediatamente, a cerca solta faíscas e o pedaço de pau cai no chão, queimado e fumegando.

— Scotty, a eletricidade que passa por estas duas cercas é suficiente para iluminar uma cidade inteira e, plantados como estamos entre as duas, somos verdadeiros candidatos a churrasco. Se estas duas cercas forem atingidas por um relâmpago, ou mesmo se um relâmpago cair perto delas, vamos todos pegar fogo como personagens de um filme de terror.

O céu se ilumina e um trovão ressoa em seguida, fazendo Babette gritar de pavor.

— Sr. Scotty — grita o motorista do caminhão. — Eu já vi elefantes ficarem furiosos por causa de tempes-

tades como esta. Se não a levarmos logo para um abrigo, ela vai destruir o trailer e poderá pisotear quem estiver por perto.

Scotty está com uma expressão angustiada.

— Crenshaw, não existe um sistema de desligamento manual ou algo desse tipo?

Crenshaw está branco como um papel.

— Os dois portões são controlados por um computador que fica aqui na guarita. Eu não entendo nada de computadores.

Babette dá um coice tão forte no trailer que o faz balançar e três pares de olhos voltam-se para você.

— Mexa-se, Órion — diz Scotty. — Ou teremos um elefante de trezentos quilos no nosso colo.

— Se não virarmos churrasco antes disso — balbucia Holandês.

— Por aqui — diz Crenshaw, abrindo a porta para você.

Com o rosto molhado de suor, ele aponta para uma caixa de metal de um metro de altura que está num canto. Soltando os parafusos da base, ele remove a tampa, revelando o computador propriamente dito. Mexendo os dedos como se estivesse se preparando para um concerto de piano, você ataca o teclado.

Com relâmpagos iluminando o interior da guarita, você examina a listagem solicitada. Ao ver como o programa foi escrito, você mal consegue esconder o choque. Mordendo a boca por dentro para tentar disfarçar o nervosismo, você tenta executar uma simulação.

Digite o seguinte programa em seu computador e execute-o. Quando for solicitado um nome, tente Scotty, pois ele é que ia colocar o cartão de identificação. Em seguida, veja se consegue modificar o programa pa-

ra abrir o portão . . . sem fritar a equipe. Precisa de ajuda? Consulte o Manual de Referência, página 106.

PROGRAMA 2


```
100 REM CERCA ELETRICA
110 DIM NMS$(4)
120 HOME
130 LET SW=40
140 LET SH=24
150 LET WU=5
160 LET E$=""
170 LET N$=""
180 FOR I=1 TO SW
190 LET E$=E$+"-"
200 LET N$=N$+"/"
210 NEXT I
220 LET NMS$(1)="SCOTT"
230 LET NMS$(2)="MACKLIN"
240 LET NMS$(3)="JONES"
250 LET NMS$(4)="WALTON"
260 PRINT "NOME ";
270 INPUT M$
280 LET T=0
290 FOR I=1 TO 4
300 IF M$=NMS$(I) THEN LET T=T+1
310 NEXT I
320 LET HH=INT(SW/2-1)
330 LET HV=INT(SH/2-1)
340 FOR I=1 TO INT(HV/2)
350 LET VT=HV+I
360 LET HT=1
370 GOSUB 910
380 PRINT E$
390 GOSUB 920
400 GOSUB 910
```



```

410 PRINT N$
420 GOSUB 920
430 NEXT I
440 IF T<>1 THEN GOTO 340
450 LET BL$=""
460 FOR I=1 TO 6
470 LET BL$=BL$+" "
480 FOR J=1 TO INT(HV/2)
490 LET VT=HV+J
500 LET HT=HH
510 GOSUB 910
520 PRINT BL$;"I";
530 NEXT J
540 GOSUB 920
550 NEXT I
560 LET VT=SH-2
570 LET HT=1
580 GOSUB 910
590 STOP
910 HTAB(HT):VTAB(VT)
915 RETURN
920 FOR WS=1 TO WU
925 NEXT WS
930 RETURN

```

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

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

micros das linhas Sinclair, TRS-80, Radio Shack Color Computer e IBM-PC, consulte o Manual de Referência, página 106.

Depois de alguns minutos, você já fez tudo que poderia ter feito. Ao executar o programa você ouve, aliviado, o ruído metálico do mecanismo que abre o portão. Ao sair da guarita, a cerca interna se abre.

Holandês pula dentro da perua e coloca-a em movimento, saindo da frente do caminhão que vem trazendo o elefante.

— Holandês, vá indo na frente e mostre o caminho para ele — diz Scotty. — Eu vou ficar por aqui mais um pouco, pois quero verificar estes dispositivos de leitura de cartões.

— Eu irei com ele também — diz a condessa, saindo da perua com uma graça surpreendente, considerando-se seu tamanho.

— Por que não vai com um dos outros, Órion?

— Não — você responde, sacudindo a cabeça. — Vou esperar por você.

Ele o olha com curiosidade, mas não diz nada. Depois de examinar o dispositivo e certificar-se de que ele está funcionando corretamente, ele espera até o resto da caravana atravessar os dois portões.

— Acho que já podemos ir. Até que enfim o sol está nascendo. — Vocês dois entram na perua. — Espero que seu turno seja mais suave daqui para frente — diz ele a Crenshaw, dando partida no carro e certificando-se de que os portões estão fechados. — Muito bem, qual é o problema, Órion?

Até agora, você estava a ponto de explodir, de tanta vontade de contar-lhe, mas agora que chegou a hora você preferiria não ter que fazê-lo.

— As instruções do programa eram que as duas cer-

cas ficassem eletrificadas no instante em que você e algumas outras pessoas colocassem seu cartão de identificação no dispositivo de leitura.

Scotty pára o carro e volta-se para você.

— Você está brincando! Mas isso significa que...

— Você estaria morto antes de chegar ao chão. Eu acho que o plano só não funcionou devido aos relâmpagos.

Ele olha para o céu, com os lábios apertados formando uma linha fina. As nuvens da tempestade estão indo para oeste.

— Quem mais estava na lista?

— Eu não me lembro de todos; um tal de Jones... hmm, Walton e o senador Macklin.

— Mas o senador nem está sendo esperado!

Pode ser que não, mas alguém não está querendo correr riscos. Mas isso não é tudo. O programa foi feito de tal maneira que, toda vez que um desses cartões fosse usado, este determinado conjunto de instruções ficaria apagado até o cartão seguinte ser inserido. Então ele seria reativado automaticamente.

Scotty sacode a cabeça, com incredulidade.

— Eu não consigo entender.

— Bem, depois que uma pessoa fosse morta, alguém certamente examinaria o computador para verificar se o problema estaria ali, não acha? Mas não haveria nada para ver, pois uma parte do programa teria desaparecido. Estamos lidando com um profissional.

— E este profissional parece que quer ver muitos de nós mortos — diz Scotty, com expressão séria.

Você concorda com um aceno de cabeça, sentindo um calafrio descer pela espinha. Scotty confirmou o que você estava começando a suspeitar: sua vida também corre perigo.

CAPÍTULO 4

Depois de Scotty ter se certificado de que os artistas do circo tinham encontrado seus alojamentos, ele lhe entrega um crachá de identificação e vocês, mais os outros dois membros da AJA, vão dar uma volta pelas redondezas. A propriedade de Castleman tem tudo que você pode desejar: piscina, quadras de tênis, uma cocheira com cavalos, um local de treinamento de tiro, um lago com barco e equipamento de pesca e um campo de golfe. Os chalés para hóspedes (num deles estão você e Holandês) são luxuosamente decorados e equipados com televisão, vídeo-cassete, som... o máximo!

— Se é assim que os milionários vivem — comenta Holandês —, vou mudar de ramo!

Alguns dos convidados do presidente já chegaram e estão à beira da piscina ou montando a cavalo. Scotty cumprimenta alguns membros do gabinete e apresenta você a alguns agentes do Serviço Secreto e a membros da equipe do presidente. Você fica observando a condessa para ver como o detector de aura dela está funcionando. No entanto, ela está muito calada, o que o deixa preocupado, pois ela costuma falar sem parar.

Quando Scotty os leva em direção à casa de Castleman, a condessa fica muito pálida e pede licença:

— Eu não estou me sentindo bem. Acho que vou voltar ao meu quarto e tirar um cochilo.

— Quer que eu a acompanhe? — pergunta Holandês, preocupado.

— Não, não é necessário. Eu não estou tão mal. Irei caminhando e isso me fará bem.

— Bem, se precisar de nós, basta chamar-nos pelo comunicador — diz Scotty — e lá estaremos num instante.

Scotty fica olhando para ela, enquanto ela se afasta.

— Espero que ela melhore. Quando tivermos terminado, irei vê-la. — Ele aponta para a frente, dizendo: — Lá está a casa de Castleman.

A casa deixa você de queixo caído. O sr. Castleman construiu para si nada menos que um castelo com torres, ponte levadiça e fosso. Olhando para ele, você tem a impressão de ter viajado no tempo e que cavaleiros em armaduras sairão galopando de lá a qualquer minuto.

— Será que esse castelo também tem um calabouço e um dragão? — você pergunta, impressionado.

Scotty responde com um sorriso:

— É bem provável. Castleman gosta das coisas autênticas. Venham.

Vocês atravessam a ponte e vão para o fundo do castelo. Lá, ao pé do outeiro, está um prédio totalmente moderno, bem ao contrário do castelo. É todo feito de vidro e tijolos à vista, de linhas arrojadas, e está instalado no meio de um gramado.

— Aqui fica o complexo de computadores — explica Scotty, inserindo seu cartão de identificação num dispositivo ao lado da porta. Um grande painel de vidro se abre. — É melhor vocês inserirem seus cartões também. Assim, sua presença será registrada e vocês poderão voltar a qualquer hora. Defendam estes cartões com sua própria vida. E entendam isto literalmente...

O saguão é impressionante, com piso de mármore e plantas penduradas do teto alto. Scotty encaminha-se para os elevadores, que são dois.

— Os computadores estão abaixo do solo e o elevador da direita é o único que os levará até lá. O outro vai para os andares superiores.

Ao lado do elevador há um outro dispositivo de leitura de cartões e Scotty faz um sinal para indicar que você deve usar o seu crachá. A porta se abre, revelando um tapete grosso, paredes revestidas e assentos dobráveis presos às paredes. Uma música clássica vem de alto-falantes escondidos.

O agente aponta para um teclado localizado onde deveriam estar os botões dos andares.

— Vocês têm que digitar um código especial para ir ao subsolo, pois sem isso o elevador não sairá do lugar. O código é. . . — Em vez de falar em voz alta, ele faz os sinais com os dedos para indicar 3, 2, 7 e 5. — Isto é para o caso de haver um microfone escondido aqui. Toda vez que o presidente vem para cá, o código é mudado. Nem o pessoal de Castleman o conhece. Vocês devem decorá-lo.

Você assente e digita 3-2-7-5. As portas do elevador se fecham e você sente que ele se põe em movimento.

— Como ele anda devagar! — você comenta quando, depois de 15 segundos, ele ainda está descendo.

Scotty ri.

— É o que você pensa. Se eu lhe dissesse a que profundidade você está, não me acreditaria.

Finalmente as portas se abrem, revelando paredes azuis-esverdeadas, que brilham como se estivessem sendo iluminadas pelo sol. Assim como os alto-falantes no elevador, a fonte de luz está escondida. Scotty leva-os para a direita e vocês passam por diversas portas fechadas.

— É melhor contar as portas para não se perderem quando vierem sozinhos para cá. — Parando diante da sexta porta, ele aponta para outro dispositivo de leitura de cartões. — Coloque seu cartão, Órion, para ele deixá-lo entrar na próxima vez. Você também, Holandês.

Cada um dos três usa seu crachá e toda vez a porta se abre silenciosamente e fecha rapidamente, mal dando tempo para entrar.

Você arregala os olhos ao ver as instalações da sala. São computadores enormes, que não poderiam ser mais modernos se tivessem acabado de sair da linha de montagem esta manhã. Holandês dá um assobio de surpresa e você comenta:

— Puxa! É incrível!

— Não fique tão animado — avisa Scotty. — Estes garotos são o coração do império de Castleman. Eles controlam absolutamente todos os negócios dele. E olhe que são centenas! O terminal do presidente fica lá no fundo.

Ele dirige-se para o fundo da sala, onde há uma parede pintada em quadrados bege e marrom, igual a um tabuleiro de xadrez.

— Prestem atenção. Fiquem bem no meio da parede. Então, contem o quarto quadrado marrom de cima para baixo e encostem seu crachá nele.

Você segue as instruções e, no mesmo instante, uma parte da parede desliza, revelando uma sala oculta. Há um único terminal no centro de uma longa mesa de madeira, juntamente com um monitor de vídeo, uma impressora e um telefone.

— Não se deixe enganar só porque ele não é tão grande e cheio de luzes como aqueles da outra sala — diz Scotty. — A Rede não fica nada a dever a eles.

Holandês apenas disfarça um bocejo.

— Como os computadores não são o meu forte, vou

embora ver como está passando a condessa. Estou preocupado com ela.

— Eu também — diz Scotty. — Vou só apresentar Órion à Rede e irei para lá em seguida.

— Ah, qual é o código do elevador para voltar ao saguão? — pergunta Holandês, encaminhando-se para a saída.

— O mesmo que usamos para descer.

— Excelente. Até mais tarde. — Holandês encosta seu cartão no quadrado marrom certo e a parede se abre.

— Bem, Órion, agora basta digitar seu codinome. Podemos aproveitar para ver quais foram as entradas das últimas 24 horas.

— Está certo. — E, puxando a única cadeira da sala, você digita Ó-R-I-O-N.

O terminal responde imediatamente.

— Bem-vindo, Órion. O que posso fazer por você?

Você solicita um diretório das entradas feitas desde o meio-dia de ontem. Cada uma delas tem um título curto e a hora da entrada registrada ao lado. Você lê: *Reunião, L. Briggs. Audiência, sec. Walton. Trajeto para a propriedade*. Esta última entrada chama sua atenção.

— Scotty, o presidente já esteve aqui antes, não é verdade?

— Claro, muitas vezes. Por quê?

— Hmm... acho que não é nada. — Você solicita a descrição do trajeto e a lê. É exatamente o que diz o título, exceto que... — De onde vem o presidente, quero dizer... para chegar aqui?

— Tylerton. Fica logo depois do lugar em que descemos do trem. Ele tinha uma palestra lá. Encontrou alguma coisa?

Mordendo o lábio, você responde:

— Não tenho certeza. Ele vem de carro?

Scotty larga o que está fazendo e concentra-se nas suas perguntas.

— Sim, de limusine.

— Então, o motorista dele fará o mesmo caminho que nós fizemos para chegar aqui, certo?

O agente já está perdendo a paciência.

— Sim. Deixe de rodeios, Órion. Qual é o problema?

— Acho que tem alguém querendo pegar o presidente novamente. Fizeram uma brincadeira de mau gosto com as instruções para o trajeto de Tylerton para cá. Vou mostrar-lhe.

Digite o seguinte programa em seu computador e execute-o. A linha 110 deve ser digitada em uma única linha no seu micro.

PROGRAMA 3


```
100 REM VERIFICACAO DE TRAJETO
110 LET R1$="COSSCOEEEECOSSSSCOWWWW
    COSSCOEEEE"
120 LET R2$="EEEEECOSCPSC SCPSCOEEE"
130 LET R3$="COSCPSSSCOE"
140 LET ZZ=0
150 HOME
160 LET WU=100
170 PRINT "MOSTRANDO A ROTA:"
180 PRINT "AEROPORTO ";
190 LET HT=8
200 LET VT=2
210 GOSUB 910
220 LET A$=R1$
230 GOSUB 390
240 LET A$=R2$
250 GOSUB 390
```

```

260 IF ZZ<>1 THEN GOTO 320
270 LET HT=1
280 LET VT=1
290 GOSUB 910
300 PRINT "ROTA CHECADA      "
310 END
320 PRINT " — PROPRIEDADE"
330 LET VT=1
340 LET HT=1
350 GOSUB 910
360 PRINT "TESTANDO A ROTA  "
370 LET ZZ=1
380 GOTO 190
390 FOR F=1 TO LEN(A$)
400 LET XC$=MID$(A$,F,1)
410 IF XC$<>"C" THEN GOTO 530
420 LET F=F+1
430 LET NS$=MID$(A$,F,1)
440 IF NS$<>" " OR ZZ<>1 THEN GOTO 51
450 PRINT "SPLASH.."
460 LET VT=1
470 LET HT=1
480 GOSUB 910
490 PRINT "DESASTRE NA ROTA"
500 END
510 IF ZZ=1 THEN LET NS$="*"
520 GOTO 590
530 IF XC$="N" THEN LET VT=VT-1
540 IF XC$="S" THEN LET VT=VT+1
550 IF XC$="E" THEN LET HT=HT+1
560 IF XC$="W" THEN LET HT=HT-1
570 GOSUB 910
580 PRINT NS$;
590 FOR WS=1 TO WU
600 NEXT WS
610 NEXT F

```

620 RETURN
910 HTAB(HT):VTAB(VT)
920 RETURN

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

Este programa rodará em computadores da família Apple II e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros das linhas Sinclair, TRS-80, Radio Shack Color Computer e IBM-PC, consulte o Manual de Referência, página 108.

— Estas instruções levarão o presidente diretamente para a ponte.

— Mas a ponte está quebrada — responde Scotty.
— Não se preocupe com isso. Larson não deixará de ver as placas indicando o desvio.

— Aí é que está. As instruções dizem especificamente que Larson deve ignorar as placas de desvio porque o trabalho na ponte já terminou, mas os trabalhadores ainda não retiraram as placas.

Scotty aperta os olhos para olhar para a tela.

— Isso é ridículo! Será que eles pensam que Larson é cego?

— Veja isso de outra maneira: Larson recebe as instruções impressas, onde está escrito que ele deve ignorar as placas. Quando ele chegar às placas, passará direto por elas. Não havia uma curva fechada à direita, logo depois das placas, e logo depois vinha a ponte?

— Isso mesmo — confirma Scotty.

— Como você estava dirigindo, não teve tempo de olhar, mas é exatamente este lado da ponte que está faltando; é um vão de uns oito metros. Se Larson acreditar nessas instruções, ignorar as placas e dobrar à direita, será tarde demais. Eles cairão no rio e a queda é grande. Eles não escaparão com vida!

— O carro deve ter saído de Tylerton há poucos minutos — diz Scotty, consultando o relógio. — Tentarei comunicar-me com Larson através do rádio.

Ele pega o aparelho que está pendurado no seu cinto, dá um grito e tira rapidamente a mão. Ele acabou de fazer um corte feio no dedo indicador da mão direita e o sangue está escorrendo.

— Ai, esta presilha tem uma farpa na ponta. Faz tempo que quero trocá-la, mas sempre deixo para depois.

Tirando um lenço do bolso, ele enrola o dedo. Com mais cuidado desta vez, ele tira o rádio da presilha e puxa a antena.

— ER-4 chamando AL-1, ER-4 chamando AL-1. — A única resposta que obtém é o ruído da estática. — Este prédio é blindado. Tenho que ir lá para fora. Fique aqui e verifique se mais alguma coisa foi sabotada na Rede.

— Certo.

Com toda a atenção, você verifica todas as outras entradas feitas nas últimas 24 horas. Todas elas parecem inocentes. Finalmente você desliga e sai à procura de Scotty, torcendo para que ele tenha conseguido falar com Larson pelo rádio.

Você não consegue atinar quem possa estar querendo matar o presidente, nem por quê. Ainda não há indícios de que a SATAN esteja envolvida, mas você tem certeza de que ela está metida nisso de alguma maneira.

No elevador, você digita 3-2-7-5. No entanto, seu dedo não aperta direito o último dígito e você pode ter apertado sem querer o dígito 6. Para não haver risco de errar, você aperta o botão de cancelamento e digita novamente 3-2-7-5. Lentamente, o elevador começa a andar. Você começa a assobiar. Há alguma coisa nesse elevador que o deixa nervoso. Talvez seja o fato de ser difícil de saber se você está subindo ou descendo.

Finalmente ele pára. As portas se abrem e as paredes azuis-esverdeadas estão novamente à sua frente. Este não é o saguão; onde estará ele? Scotty disse que este elevador ia do térreo para o subsolo. E você poderia jurar que ele tinha andado.

Você torna a digitar 3-2-7-5. Nada acontece. As portas nem se fecham. Você tenta mais uma vez. Nada ainda. Será que você vai ficar preso no subsolo o resto da sua vida?

Talvez o melhor a fazer seja esperar por Scotty na sala do terminal. Você sai do elevador, conta as portas e insere seu cartão no dispositivo de leitura. Quando você está passando pelo banco de computadores, de repente você pára. Há algo errado. Agora há menos computadores do que havia antes e, olhando melhor, você constata que não são do mesmo tipo. Estes são mais antigos. Você está na sala errada.

Você volta até o elevador e conta novamente as portas, mas volta à mesma sala.

— Mas o que está acontecendo aqui? — você resmunga.

Talvez você não esteja só na sala errada, mas também no andar errado. Só que não deveria haver nada abaixo do subsolo.

Você vai até a parede xadrez do fundo e vê que há uma placa pendurada. Nela, há uma lista de iniciais: AS-1, BW-4, MR-6 e muitas outras. Algumas delas têm

marcas de conferência ao lado. Você não consegue fazer idéia do que seja.

Colocando seu cartão no quadrado certo, a parede se abre. A sala que aparece tem o mesmo tamanho da outra, só que em vez do terminal do presidente esta tem quatro mesas acolchoadas, iguais às mesas usadas para exame nos consultórios médicos, armários de aço ao longo de toda a parede da direita e uma porta no fundo.

Duas das mesas estão ocupadas. Numa delas, há um homem deitado de costas, coberto com um lençol dos tornozelos até o queixo. A única coisa que você consegue ver com clareza é a sola dos sapatos dele. O desenho de riscos da sola parece com o da sola de um tênis. Junto à cabeça dele há diversos aparelhos, talvez monitores, pois um deles tem uma pequena tela quadrada e uma luzinha percorre a tela de um lado ao outro.

O homem da outra mesa está descoberto, mas está deitado de lado, de costas para você. Ele também está ligado a um monitor e há um terceiro homem debruçado sobre ele, com um estetoscópio no pescoço. Isso deve ser uma espécie de enfermaria. Você não consegue entender por que Scotty não lhe contou que havia um segundo subsolo e por que você, de repente, tem a sensação de que não deveria estar aqui.

Lentamente, você volta para a sala dos computadores e, para surpresa sua, a porta se fecha sozinha. Antes de ela se fechar por completo, você ouve uma voz gritar:

— Ei!

Não há nada de ameaçador naquela palavra mas, por alguma razão, você decide que é melhor fugir dali.

Saindo o mais rápido possível daquela sala, você entra correndo no elevador e digita 3-2-7-5. Nada acontece. Você digita novamente. As portas começam a fechar justamente quando você ouve o som de passos cor-

rendo. No último momento, antes que as portas se fechem inteiramente, um homem chega ao elevador. Ele estende uma mão larga para evitar que as portas se fechem, mas é tarde demais. Você até tentaria abri-la para ele, só que, na outra mão, ele traz uma arma enorme. Então, o elevador começa a andar e você sente as pernas tremendo. Talvez você devesse deixá-lo entrar para lhe explicar como foi que você foi parar naquele estranho lugar, exceto que nem você mesmo tem certeza de como isso aconteceu.

Chegando ao saguão, você sai do elevador cautelosamente. O grande espaço de mármore está vazio. Você usa seu cartão para sair e fica parado alguns segundos procurando orientar-se. Onde estará Scotty? Talvez esteja junto com o pessoal do circo.

— Tenho que passar pelo castelo — você murmura, tentando lembrar-se do caminho de volta — e pelas quadras de tênis e então dobrar à direita.

Você sai correndo em direção ao castelo e, chegando ao alto do outeiro sobre o qual ele se encontra, você olha para trás e vê um homem de terno escuro sair correndo do prédio dos computadores, parar e olhar para todos os lados. Você se esconde atrás de uma árvore, pois o homem parece ser o mesmo que tentou entrar no elevador. Ele vira a cabeça de um lado para outro, como se estivesse procurando alguém... você! E na mão direita ele ainda está segurando aquele revólver!

CAPÍTULO 5

Você dá uma corrida pelo meio das árvores, em direção ao lugar em que o circo está sendo montado. O complexo de diversões é um pequeno anfiteatro ao ar livre, coberto por um telhado alto de madeira. Há fileiras de cadeiras arrumadas dos três lados do palco, sobre o qual foi montada a arena. O grau de atividade em torno dele lembra um formigueiro. No fundo do palco, estão sendo levantados os suportes para a corda bamba e, lá no alto, os técnicos estão arrumando os focos de luz.

Holandês está ao lado do palco, ferramentas em punho, ajustando um pequeno motor que está no chão. Encaminhando-se para o palco, você lhe dá um tapinha no ombro.

— Holandês, você viu Scotty?

— Ele está em algum lugar por aqui, procurando por você — responde ele, endireitando-se. — Onde você estava?

— No prédio dos computadores. Por quê?

— Scotty disse que não conseguia encontrá-lo e pensou que você pudesse ter vindo para cá. É melhor procurá-lo. A última vez que o vi, ele estava indo naquela direção. — Ele aponta para o outro lado do palco.

— Está bem. Obrigado, Holandês.

Você procura daquele lado e nos bastidores, mas nada de Scotty. Finalmente, você o encontra do lado de fora, atrás do teatro, conversando com um homem de terno e colete. Como o homem está usando um rádio, você calcula que seja outro agente. O coordenador da sua equipe está com um curativo bem grande no dedo indicador.

Ele olha para trás e, ao vê-lo, seu rosto preocupado se desanuvia.

— Até que enfim! Por onde tem andado? Eu voltei para lhe contar que consegui falar com Larson, mas você já havia saído. Eu já ia mandar reunir alguns rapazes para procurá-lo.

— Eu saí uns quinze minutos depois de você, mas o elevador deixou-me todo confuso. Você não me disse que havia um outro subsolo e foi lá que eu fui parar.

— O quê? — Ele o olha como se você tivesse duas cabeças.

Você abaixa a voz e escolhe cuidadosamente as palavras, uma vez que o outro agente está escutando, embora finja que não está. Você não faz idéia de quantos outros homens do Serviço Secreto sabem a respeito da operação.

— Bem, esta é uma longa história. De qualquer maneira, achei que deveria contar-lhe que acabei indo parar na enfermaria e acho que não deveria ter ido lá, pois um sujeito veio atrás de mim com uma arma.

Scotty sacode a cabeça, tentando arrumar as idéias.

— Espere um pouco. Isto não faz sentido.

O outro agente dá um tapinha no ombro de Scotty, dizendo:

— Bem, já que você não vai mais reunir um grupo de busca, eu vou indo.

— Ah, está certo. Obrigado, Jarvis. Até mais tarde.

— Enquanto Jarvis se afasta, ele se volta para você. —

Órion, eu não sabia de nada sobre um outro subsolo ou uma enfermaria. As plantas fornecidas pelo Serviço Secreto não mostram mais nada além do subsolo onde está o computador. Você tem certeza de que não se perdeu lá mesmo, onde você estava?

— Absoluta. — Você descreve o que aconteceu no elevador, os computadores que você viu e as pessoas na enfermaria. — Ah! Só agora me lembrei quem era o homem que estava na mesa. Era o vice-presidente!

— Não pode ter sido. Ele só vai chegar à noite.

— Talvez não fosse, mas eu poderia jurar que era ele. Era careca e estava usando tênis. Os jornais estão sempre comentando como o vice-presidente Loggins usa tênis quase o tempo todo.

— Há algo errado por aqui. Como era o homem que estava armado?

— Tinha a sua altura, cabelo preto crespo e estava usando um terno azul-marinho. Foi só o que eu vi. Ah! as mãos dele eram muito peludas.

Scotty parece estar perplexo.

— Parece o Grantly. Ele também é do Serviço Secreto, mas não está escalado para trabalhar neste fim de semana. É melhor eu ir dar uma olhada. — Ele começa a se afastar. — Fique aqui por enquanto — ele diz por cima do ombro. — Se tiver que sair, diga a Holandês para onde vai.

— Está bem. Ei, como está a condessa?

Scotty mostra o dedo enfaixado, fazendo uma careta:

— Está bem. Fez o curativo para mim. Ela está lá com os palhaços. — Ele contorna o teatro e desaparece.

Por trás do palco, há tanta atividade quanto na frente: artistas ensaiando, o domador treinando as feras, os palhaços repetindo suas brincadeiras. Olhando na dire-

ção em que o agente havia apontado, você vê a condessa, num vestido vermelho cheio de estrelas douradas. Ela parece estar realmente bem e você se encaminha na direção dela. Subitamente, ela se volta, vê você e, mesmo estando a quase cinquenta metros de distância, você a vê ficar branca como um papel. Ela levanta os braços e sacode a cabeça com veemência, fazendo-lhe sinal para não vir.

De repente, você percebe o ruído do motor de um carro à sua esquerda... e o ruído está ficando cada vez mais alto. Olhando nessa direção, você vê a ambulância que o havia transportado para a estação de trem vindo em sua direção. E não há ninguém na direção! Um dos palhaços está tentando alcançá-la e, pela expressão do seu rosto, ele não está brincando. Ele está em pânico!

— Cuidado! — Ele grita. — Cuidado!

Você, que não é bobo, sabe que não há jeito de pular dentro da ambulância e tentar segurá-la. Assim, pula de lado, saindo do caminho. Mas não adianta. A maldita coisa faz a curva e continua vindo para cima de você. Você pula novamente para trás e corre para o lado. Ela vira também e agora você tem certeza: aquela ambulância quer pegá-lo!

Você sai correndo como um louco, a ambulância atrás de você e metade do pessoal do circo atrás, tentando segurá-la, fazendo o maior alarido. Poderia ser um grande número, só que você desconfia que se ela o pegar, o final não será nada engraçado. Dando uma rápida olhada em volta, você constata que não há nada que você possa usar como barreira, exceto...

Lá embaixo, à esquerda, há uma grande pilha de fardos de feno. Você corre naquela direção, com o coração disparado. Não há tempo para olhar para trás, para ver se a ambulância está muito perto, e nem há ne-

cessidade disso, pois o barulho do motor está ficando cada vez mais alto.

— Pule! — você ouve a condessa gritar.

Era justamente o que você tinha em mente, mas você não tem fôlego para lhe dizer isso. Você também está desconfiado que o tempo acabou. Os fardos de feno estão a dois metros de distância, mas a ambulância está a um metro de você, e continua se aproximando. A pilha de fardos tem um metro e meio de altura. Você nunca tentou praticar salto em altura ou salto em distância antes mas, para sobreviver neste momento, você deverá fazer uma combinação dos dois.

Firmando um calcanhar, você se abaixa e dá um salto para cima, como se estivesse sendo lançado por uma catapulta para o céu. Funciona. Você ultrapassa os fardos e aterrissa com um baque, fechando os olhos. Você fica deitado por um momento, tentando identificar os ossos quebrados, mas parece que não há nenhum. Pelo menos, você não está sentindo dores lancinantes em nenhuma parte do corpo. Ao abrir os olhos, você se vê embaixo do peito cinzento e da tromba de um elefante bebê. Babette abaixa a cabeça, olha para você com curiosidade e cutuca-o gentilmente com a tromba. Você sai debaixo dela em tempo recorde.

— Órion, você está bem? — É Holandês que está espiando por cima de um dos fardos.

— Eu estou bem... eu acho. — A ambulância havia batido do outro lado dos fardos e lá está parada, com o motor funcionando, e todos os palhaços em volta. — O que houve com ela? Poderia ter me matado!

— Vou verificar. — Holandês vai até a ambulância e levanta o capô.

Neste meio tempo, a condessa se aproxima de você.

— Oh, meu pobre geniozinho, você está salvo! Eu lamento não ter pressentido o perigo antes! — Ela afaga

a sua testa, bate nas suas costas e beija suas faces com tanto fervor que o som dos beijos deixa seus ouvidos zunindo. — Holandês, como essa ambulância pôde ter saído sozinha desse jeito? Ela nunca fez isso antes!

Holandês tira a cabeça debaixo do capô e aponta para dentro do motor:

— Um dispositivo de controle remoto. Só podia ser algo desse tipo. — Ele olha para você, com preocupação. — Você sabe o que isso significa, não sabe?

Você não precisa nem responder. Alguém queria vê-lo esmagado! Mas quem? E por quê? Você olha à sua volta, tentando avaliar as reações dos presentes. Há apenas preocupação nos rostos do pessoal do circo e dos seus colegas de equipe. Mas, parado ao lado do anfiteatro, com uma expressão inescrutável, está o agente com quem Scotty estivera conversando. Virando-se rapidamente, ele se afasta. Você anota mentalmente que precisa fazer algumas perguntas a Scotty a respeito dele.

A condessa ainda está com um braço enrolado em volta do seu pescoço e Babette está investigando o conteúdo dos seus bolsos. Desvencilhando-se dos dois, você se desculpa:

— Eu vou para o meu chalé tomar um banho.

Holandês lhe entrega um comunicador, dizendo:

— Mantenha-o sempre com você e grite se acontecer mais alguma coisa. — Ele olha para todos os lados. — Vou chamar Scotty e contar-lhe o que aconteceu. Cuide-se.

— Fique tranquilo.

Olhando constantemente para trás, você vai para seu chalé. Ele tem uma sala espaçosa, cozinha e uma área para refeições na frente. No fundo, há dois quartos e um grande banheiro. No armário de um dos quartos,

você encontra duas mudas completas de roupa, exatamente do seu tamanho.

Trancando a porta do banheiro, você tira a camiseta suja e o jeans e toma um bom banho quente. Terminado o banho, além de sentir-se extremamente limpo, as dores resultantes do salto e da queda parecem ter melhorado. E assim que você tiver vestido as roupas novas que lhe deram, sentir-se-á uma nova pessoa.

Quando você já ia guardando a toalha molhada e as roupas sujas no cesto do banheiro, ouve um barulho vindo do quarto. É um barulho baixo, mas que lhe provoca um calafrio na espinha. Você fica petrificado. Se fosse um dos seus companheiros, já o teria chamado para avisar que estava lá. Além disso, você trancou a porta da frente.

A primeira coisa que você faz é ligar novamente o chuveiro e, em seguida, sem fazer nenhum barulho, sai do banheiro. Seu quarto está vazio, assim como a sala. Graças ao carpete da sala, você vai sem fazer o menor ruído até a porta do outro quarto, que está escancarada. Espiando para dentro, você vê Scotty encostado na parede, ao lado da porta que dá para o banheiro.

Você acha aquilo estranho e não entende o que ele está fazendo. Quem ele pensa que está lá dentro? Por que não avisou que tinha entrado?

Enfiando a mão por dentro do paletó, ele tira um revólver. Segurando a arma na altura do ombro, ele segura na maçaneta. Então, você estremece. Você pode ver as duas mãos dele claramente e ele não tem nenhum curativo no dedo! E não há qualquer marca do corte profundo que você viu uma hora atrás. Esse homem certamente se parece muito com Scotty... mas não é Scotty! E seja lá quem for, você já percebeu que ele não pretende fazer nada de bom.

Você se inclina para a frente, na intenção de fechar a porta e trancá-lo lá dentro, mas ele o vê. Como ele está armado, você conclui que não é hora para heroísmos. Você volta correndo para o seu quarto, bate a porta, tranca-a e coloca uma cadeira por baixo da maçaneta, para garantia. Sua única chance é tentar sair pela janela.

Você pega sua jaqueta, que está na cama, e a porta do quarto estremece com o impacto de um chute. Você já viu portas serem arrombadas a pontapés, mas a sua foi esfaqueada, parecendo mais um monte de palitos de dente! Com essa força toda, mais cedo ou mais tarde ele acabará por pegá-lo e o melhor que você tem a fazer é retardar isso o mais possível.

Com uma descarga de adrenalina, você corre para o banheiro e tranca a porta, mesmo sabendo que é um gesto inútil. O ar está quente e cheio de vapor, pois o chuveiro está aberto ao máximo.

A janela abre com facilidade, mas por ser mais alta que as outras, você vai demorar mais tempo para pulá-la. Você sobe no cesto de roupa suja, senta-se no parapeito e coloca uma perna para fora, quando... *creck!*... a porta do banheiro voa aos pedaços e o sócia de Scotty está parado na abertura. Ele é um homem enorme e, por mais assustadora que seja sua força, o que deixa você mais nervoso é que, desde o primeiro momento em que o viu no quarto até agora, seu rosto não tem a menor expressão. Ele parece um zumbi!

Ele guarda o revólver na cartucheira, o que faz com que você se sinta um pouco melhor, e em três grandes passos atravessa o banheiro, tentando agarrá-lo. Enfiando a perna de volta pela janela, você dá um chute e o acerta na barriga. De repente, com os braços ainda esticados na sua direção, ele começa a cambalear para trás. Atravessando a porta do box do chuveiro,

ele acaba sentado no chão, com as costas apoiadas na parede. Estranhamente, ele não se mexe.

Você sabe que deveria escapar enquanto pode, mas a curiosidade vence o bom senso. Descendo da janela, você vai até o box. O sócia de Scotty continua imóvel, a água quente do chuveiro caindo sobre ele.

Depois de fechar a torneira, você se abaixa e olha para o homem. Ele não parece estar inconsciente, mas não move um dedo. Na verdade, você nem consegue ver se ele está respirando.

— O comunicador ... preciso chamar os outros! Mas, primeiro, o mais importante. — Rapidamente, você remove a arma dele e joga-a através da porta para dentro do quarto. Em seguida, pega seu comunicador e chama: — Holandês, Scotty, socorro! No meu chalé.

— Estou indo para aí — responde imediatamente Holandês.

— Eu também estou indo — diz a condessa. Por alguma razão, você não está surpreso por não obter resposta de Scotty.

Voltando sua atenção para o sócia de Scotty, você percebe que há um cheiro de alguma coisa elétrica queimando e um ruído baixinho de algo estalando. E parece estar vindo debaixo da camisa dele. Abrindo-lhe o paletó, você começa a desabotoar-lhe a camisa. Ele não tem pêlos no peito. Você desabotoa até onde é possível e tenta puxar a camisa de dentro das calças, mas ela parece estar presa em alguma coisa. Então, depois de abrir o cinto e desabotoar-lhe as calças, você senta nos calcanhares, de queixo caído. No umbigo dele há um botão vermelho.

Levantando-se, você dá alguns passos para trás, sentindo a mente confusa com a lembrança de uma missão anterior. Você já viu outros iguais a ele!

Inclinando-se novamente sobre o homem, você aper-

ta o botão vermelho. No mesmo instante, o homem começa a se mexer e você rapidamente torna a apertar o botão para desligá-lo. Ele torna a cair para trás, imóvel.

Você ouve o barulho de pneus cantando, portas batendo e Holandês e a condessa chamando da sala:

— Órion, onde está você?

— No banheiro.

— O que aconteceu? Olhe esta porta! — diz Holandês, assustado. Então, a cabeça dele aparece na porta do banheiro. — Mas o que é isso? Você está bem? Quem é este cara?

A condessa entra logo atrás dele.

— Scotty! — grita ela. — O que você fez com ele?

— Eu o desliguei — você responde, amargamente. — Este não é o verdadeiro Scotty. Receio que alguma coisa tenha acontecido com ele, quero dizer, com o verdadeiro Scotty, porque este aqui não é humano. — Você olha novamente para seus colegas. — Este é um andróide. Um *ediordna*, como eles o chamam.

— Eles? Quem são eles? — pergunta Holandês.

— Quem mais poderia ser? — você responde por entre os dentes. — A SATAN!

CAPÍTULO 6

— Não me admira que Scotty não tenha respondido quando eu o chamei pelo comunicador. Eles devem tê-lo capturado — diz Holandês, secamente.

— Agora, espere um pouquinho — diz a condessa, num sotaque de Nova Jersey. — Eu não sou nenhuma garota ingênua. Eu fui enfermeira na guerra da Coréia, fui casada quatro vezes, enviuvei três, fiz isso e mais aquilo, mas jamais, jamais ouvi falar num *ediordna*. Além do mais, eu achava que andróides eram pura ficção científica.

— Bem que eu gostaria que fossem — você responde. — Foi por isso que o guarda do portão achou que tinha visto Scotty antes de chegarmos. E agora eu sei o que realmente era aquela enfermaria do subsolo.

— Que enfermaria? — pergunta Holandês. — Do que você está falando, Órion?

Você relata para eles as suas aventuras no prédio de computadores, terminando na placa cheia de iniciais.

— O que me deixa assustado é o número de marcas que havia naquela placa. Eu não contei, mas deve haver mais de uma dúzia de andróides andando por aqui.

— Bem, eu dou graças a Deus por isso! — diz a

condessa com veemência. Ela apóia-se na parede, como se suas pernas estivessem fracas.

— Condessa, sente-se bem? — pergunta Holandês.

— Eu não estava, mas agora, com toda certeza, estou. Você tem razão, Órion, há muitas dessas coisas andando por aí. Esta manhã, quando saímos com Scotty, eu não percebia vibrações e nem auras na metade dos homens que via. — Ela vira os olhos para cima. — Eu fiquei apavorada! Pensei que tivesse perdido meu dom.

— Ahhh — responde Holandês, começando a entender. — É por isso que você parecia estar passando mal. Bem, agora sabemos que seu dom está funcionando. O que faremos agora, Órion? Você é o único que sabe alguma coisa a respeito desses farsantes.

— Bem, se este for igual ao que encontramos na missão espacial, ele é computadorizado. Precisamos descobrir quais são as suas ordens e quem o controla.

A condessa franze o nariz:

— Vocês não estão sentindo um cheiro de queimado?

— É ele — você aponta para o andróide. — Toda essa água deve ter provocado um curto circuito nele.

— Vamos ver — sugere Holandês, esfregando as mãos de satisfação.

É preciso a força de vocês três para tirá-lo do box e encostá-lo na banheira. Holandês tira o paletó e a camisa do andróide. É preciso examinar bem de perto para encontrar a fina linha que forma um quadrado no meio do peito dele.

— Aqui está — você grita, triunfante. — Preciso de alguma coisa para abrir esta tampa. Condessa, por acaso, você teria aí uma lima de unhas?

— Num minuto. — Ela revira a bolsa, que é enorme, e acaba encontrando a lima de unhas. Mesmo com

o auxílio da lima, você ainda leva uns cinco minutos até, finalmente, ouvir um estalo e ver a tampa do peito do andróide saltar. O cheiro de queimado fica mais forte.

Holandês dá um longo assobio:

— Rapaz, esta coisa é uma maravilha! Olhe para esses circuitos! Mas eu não vejo nenhum computador.

Você examina cuidadosamente o interior do andróide e acaba achando uma tomada.

— Aqui está a ligação de que eu preciso.

Pegando seu computador portátil da AJA e desenrolando o fio que ele tem atrás, você liga o plug na tomada do peito do andróide e aperta o botão onde está escrito ON. Nada acontece.

— É, ele está em curto circuito mesmo — diz Holandês. — Precisamos enxugá-lo. Condessa, procure embaixo da pia. Se este banheiro for igual ao meu, que é aqui ao lado, deve haver um secador de cabelos aí.

E a condessa realmente o encontra, comentando:

— Deus do céu, você poderia abrir uma loja de eletrodomésticos com tudo que há aqui.

Holandês pega o secador e entra em ação. Em pouco tempo, o cheiro de queimado já desapareceu e os fios e chips parecem estar secos.

— Pronto. Tente mais uma vez.

Você aperta o botão de ligar e as luzes do seu visor se acendem.

— Agora, vejamos como ele é programado...

Você fica surpreso ao ver como é fácil conseguir uma listagem do programa principal.

Digite o seguinte programa em seu computador e execute-o.

PROGRAMA 4

```
100 REM ENTRADA PELO TERMINAL
110 GOSUB 900
120 LET WU = 100
130 LET NU$ = ""
140 LET M$ = "LARANJA"
150 LET M = LEN(M$)
160 LET K2 = 1
170 PRINT "ENTRADA PELO TERMINAL"
180 PRINT
190 PRINT "ENTRE A SENHA: ";
200 LET B$ = MID$(M$, K2, 1)
210 LET T = 0
220 GOSUB 420
230 LET T = T + 1
240 IF T > WU THEN GOTO 320
250 IF KY$ = B$ THEN GOTO 280
260 IF KY$ <> NU$ THEN GOTO 320
270 GOTO 220
280 LET K2 = K2 + 1
290 PRINT B$;
300 IF K2 > M THEN GOTO 350
310 GOTO 200
320 GOSUB 900
330 PRINT "ATE LOGO, CAMARADA..."
340 STOP
350 GOSUB 900
360 FOR I = 1 TO 10
370 PRINT TAB(I) "SATAN VIVE..."
380 NEXT I
390 PRINT
400 PRINT "ENTRADA COMPLETADA."
410 STOP
420 LET KY$ = INKEY$
430 RETURN
```

900 CLS
910 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 Apple II, consulte o Manual de Referência, página 110.

— Ah, bem que eu vi que estava fácil demais. Pela listagem, estou vendo que é preciso uma senha para entrar no sistema, mas este programa está preparado de modo que é impossível colocar a senha. A única coisa que eu consigo em resposta é: *Adeus, camarada*.

— Chiii — diz Holandês. — Estamos em apuros. Esta coisa está preparada com uma armadilha. Há uma bomba aí dentro. Bem, esta é a minha especialidade. Eu posso desarmar qualquer coisa... contanto que tenha tempo. Quanto tempo eu tenho, Órion?

— Eu não sei; enquanto não entrar no sistema, não posso lhe dizer nada. Mas esse negócio de *Adeus, camarada* me leva a crer que é melhor você se apressar.

— Você engole em seco. Deve haver uma maneira de desacelerar o programa para dar tempo de digitar a senha. Mas como?

— Condessa, é melhor você sair agora — diz Holandês.

— O quê??? E deixar meus companheiros? — ela responde no seu melhor sotaque da Transilvânia.

Subitamente, ocorre-lhe uma idéia:

— Acho que já sei o que fazer — você diz colocando as mãos no teclado.

Faça uma listagem do programa e estude-o. Encontre a senha. Depois, veja se consegue mudar o programa para ter mais tempo para digitar a senha. Execute o programa. Boa sorte. Você deverá entrar bem rápido com a senha ou ela não funcionará. Se estiver confuso, consulte o Manual de Referência, página 110.

— Você conseguiu! — diz a condessa com entusiasmo, dando-lhe um tapa nas costas.

— Essa foi muito boa mesmo — diz Holandês, calmamente. — Aqui há explosivo plástico suficiente para abrir um buraco do tamanho de um bonde.

Você preferiria nem saber disso.

— Condessa, poderia passar-me uma toalha, por favor? — Sua camiseta, que estava limpinha há vinte minutos atrás, está encharcada de suor. Depois de se enxugar, você volta ao trabalho, pronto para examinar o sistema. Mas as listagens são complicadas demais para serem entendidas sem um estudo profundo.

— Isso vai levar muito tempo! Holandês, você pode fazer algumas modificações nele, de maneira que, quando ativado, ele possa falar mas não levantar?

— Claro. — Ele desliga dois fios. — Ele é todo seu.

— Está bem. AS-1, quais são suas ordens?

Numa voz inexpressiva, AS-1 responde:

— Primeiro, encontre o jovem que entrou na propriedade junto com o agente Scotty e traga-o para o quartel-general.

- Onde é o quartel-general? — pergunta Holandês.
- No prédio dos computadores.
- O que eles querem comigo? — você continua.
- Eu não sei.
- Está bem. E daí?

Há uma pausa.

- Isso não pode ser computado — ele responde.
- Quais as outras ordens que você recebeu?
- Devo ficar perto do presidente.

A condessa expira com força, por entre os dentes. Com toda essa excitação, você havia esquecido de que ela não sabia nada sobre a missão. Ela não sabe que o presidente está correndo perigo.

O andróide continua:

- Acompanhá-lo ao circo esta noite. Quando as luzes se apagarem, imobilizá-lo.
- Como? — pergunta a condessa, com as mãos nos quadris largos.
- Há uma cápsula que eu devo quebrar sob o nariz dele.

Holandês mostra-se preocupado:

- E o que há dentro da cápsula?
- Benylataladigitin.
- Meu Deus do céu! — diz a condessa.

Holandês olha para ela:

- Sabe alguma coisa a respeito dessa droga?
- É um gás letal. Basta uma leve inspiração e você fica em coma para o resto da vida. Uma respirada mais forte e ela provoca um ataque cardíaco.

Holandês arregala os olhos:

- Como é que você sabe? Isso não é o tipo de coisa para se aprender no circo!

A condessa fica ruborizada e dá um pigarro.

- Está bem, ouçam. Eu sou do FBI. Eu costumo

fazer contra-espionagem vez por outra e é assim que fiquei conhecendo Macklin. Agora, eu gostaria que vocês dois esquecessem o que eu acabo de lhes contar. O que faremos? Por que eles querem matar o presidente?

AS-1 presume que ela está falando com ele:

— Para que VL-2 possa tomar o lugar dele.

— Quem é VL-2?

— Eu não sei — responde o andróide, obedientemente.

Naquele instante, você passa a entender tudo:

— VL, Vincent Loggins, o vice-presidente. Mas não o verdadeiro, um vice-presidente *ediordna*. Eu o vi! Ele estava ligado e pronto para entrar em operação. AS-1, quantos de vocês há aqui? Quantos *ediordnas*?

— Dezesete foram ativados, quatro estão recebendo carga, doze estão armazenados e não serão formatados enquanto não forem necessários.

— Precisamos de um senhor plano para parar estes rapazes — resmunga Holandês.

— Eu quero saber de uma vez por todas quem são *estes rapazes* — você diz. — Quem lhe dá ordens, AS-1?

Subitamente, ele parece ter tido outro curto circuito:

— Bla, bla-bla-bla, bla-bla — é só o que ele diz.

— Ele não pode nos dizer. Está programado para não responder a esta pergunta.

— Tente fazer perguntas do tipo *sim* ou *não* — diz a condessa. — E jogue o nome Natas para ele, pois eu continuo sentindo que ele tem ligação com isso tudo.

Você se vira e fica olhando para ela, sentindo a resposta àquele enigma vir à tona:

— Condessa, como se soletra esse nome?

Ela fecha os olhos, como se estivesse lendo a parte interna das pálpebras.

— N-A-T-A-S. É um nome bastante diferente.

— Você captou-o ao contrário — você informa. — É SATAN!

AS-1 senta-se numa posição ereta e leva a mão à têmpora, em continência:

— SATAN para sempre! Somos todos instrumentos da SATAN! AS-1 pronto para receber suas ordens!

Holandês está com um sorriso estampado no rosto, que vai de uma orelha à outra:

— Muito bem! Parece que você acertou na mosca, Órion. Então, ele é mesmo um dos rapazes da SATAN. E o que mandaremos esse palhaço fazer?

Você expõe algumas idéias que lhe vêm à mente, mas nenhuma delas parece resolver a questão.

— Precisamos encontrar Scotty, AS-1, onde está o agente Scotty?

— No quartel-general. Estou pronto para receber suas ordens.

— Vamos deixá-lo aqui por enquanto — você decide. Você aperta o botão que ele tem na barriga e ele cai para frente. — Condessa, você agora está oficialmente na equipe. E você, Holandês, acho que é o coordenador do grupo por enquanto.

— De jeito nenhum — diz ele, sacudindo a cabeça. — Estamos todos no mesmo barco e em termos iguais até encontrarmos o chefe. Nós sabemos onde ele está, então vamos buscá-lo.

— Mas e o presidente? — pergunta a condessa. — Temos que avisá-lo para não ir ao circo esta noite. Falarei com ele, se vocês quiserem.

Holandês pigarreia antes de falar:

— Não me leve a mal, condessa, mas se você entrar lá com este vestido vermelho e estas plumas, eles

vão trancafiá-la achando que você é maluca e deixam para fazer as perguntas mais tarde.

A condessa parece insultada por meio segundo e acaba dando de ombros:

— Você tem razão.

— Eu acho que quem deve fazer isso sou eu — você diz. — Eu já me encontrei com ele uma vez e talvez ele até se lembre disso.

— Ótimo! — diz Holandês. — Esperaremos por você do lado de fora. Se você não voltar em dez minutos, entraremos para procurá-lo.

— Claro! E terão os miolos estourados por um agente fazendo seu trabalho ou um andróide seguindo as ordens da SATAN. Não, se eu não sair, encontrem Scotty. Depois do presidente, ele é a pessoa mais importante para encontrar.

E, com essas palavras ressoando na sua cabeça, você se dirige para o castelo, ao encontro do presidente.

CAPÍTULO 7

A travessia da ponte levadiça parece a maior caminhada que você já fez. Levantando uma argola do tamanho de um prato, você bate na porta. Depois de uma eternidade, ela é aberta por um homem alto e muito magro, usando um terno preto, parecendo mais o habitante de uma casa mal-assombrada. Seus olhos fundos estão fixos em você.

— O que você quer? — ele pergunta. Seu rosto não parece real. Está muito pálido e a pele parece solta. Há algo de familiar na sua voz.

— Preciso ver o presidente — você anuncia com a maior firmeza que consegue demonstrar.

— Você sabe que isso é impossível.

— Mas eu tenho que vê-lo. É uma questão de vida ou morte!

Ele inclina-se para frente, olha bem para seu rosto e suas pupilas cintilam de uma maneira estranha. Então, ele se endireita.

— Entre. Eu falarei com ele, mas ele não está se sentindo bem.

— Prometo que não vou demorar.

Ele lhe dá as costas, olha para você pela última vez e sai por uma porta à direita. Você fica parado num enorme e cavernoso *hall*.

Em poucos minutos, a porta se abre e o presidente entra, o mesmo presidente que você guarda na memória, com pés enormes e simpáticos olhos azuis. Só que os olhos não estão simpáticos como você esperava. Há algo neles que o deixa perturbado, mas você não sabe dizer o que é. E é evidente que ele não se lembra de você.

Ele dá uma tossida, e diz:

— Queria me ver? Desculpe-me, mas devo pedir-lhe para não me reter por muito tempo, pois meu estômago não está bem. Eu estava indo para a cama.

— O senhor não vai ao circo? — você pergunta, mais animado.

— Receio que não. Detesto ter que desapontá-los, mas não estou me sentindo bem.

— Prometa-me que o senhor não irá, senhor presidente, mesmo que melhore mais tarde. Sua vida correrá perigo, caso vá ao circo.

Ele levanta as grossas sobrancelhas:

— É?

Você está a ponto de explicar do que se trata, quando vê uma sombra comprida na porta pela qual o presidente entrou. Você não pode contar-lhe o que sabe, com aquele sujeito escutando tudo.

— É complicado demais para contar-lhe agora. Mas tudo estará bem se o senhor ficar longe do circo — você explica, num sussurro.

Ele lhe responde com um sorriso triste:

— Neste caso, você não tem com que se preocupar. Ficarei na cama o resto do dia e, provavelmente, só me levantarei amanhã. Mas você precisa voltar aqui para me contar o que está acontecendo.

— Eu voltarei, prometo. Espero que o senhor melhore.

Ele coloca a mão na altura do estômago.

— Vou melhorar, sim. Agradeço sua atenção. — Ele o acompanha até a porta para você sair.

Holandês e a condessa saem debaixo da ponte levadiça, onde estavam escondidos.

— Ele não vai sair hoje — você anuncia. — Ele não está se sentindo bem. Se pudermos encontrar Scotty, talvez possamos ficar de olho nele pelo resto do dia.

— E o que ele disse sobre todos esses andróides andando por aí? — pergunta Holandês.

— Eu não lhe contei nada. Um camarada muito mal encarado estava rondando a gente e eu não queria que ele ouvisse. O presidente pediu que eu voltasse para lhe contar tudo. Eu disse que voltaria, pois ele realmente não estava com boa aparência.

— Bem, você não podia fazer mais nada. Então, vamos ver se conseguimos encontrar o chefe.

A condessa parece nervosa quando vocês três dão a volta no castelo e se encaminham para o prédio dos computadores, escondendo-se por entre as árvores.

— Algo errado? — pergunta Holandês.

Ela estremece, como se estivesse sentindo um calafrio:

— Há muita maldade dentro deste prédio. Devemos ter cuidado — diz ela, deixando-o apavorado.

Dentro do complexo de computadores, vocês se dirigem para o elevador.

— Eles devem ter escondido Scotty no subsolo. O único problema é que eu não sei ao certo como chegar lá. O elevador é computadorizado — você pára, com um sorriso iluminando-lhe o rosto.

Holandês ataca o painel de controle com uma chave de fenda, abrindo-o com facilidade. Dentro dele há um terminal bem simples. Ligando sua unidade portátil a ele, de maneira que você possa usar seu próprio

monitor de vídeo, você solicita o programa que movimenta o elevador.

Digite o seguinte programa em seu computador e liste-o.

PROGRAMA 5

```
100 REM ELEVADOR
110 LET SW=40
112 LET SH=24
114 LET WU=10
120 HOME
130 PRINT "ENTRE O CODIGO ";
140 INPUT KD$
150 IF KD$="7235" THEN GOTO 170
155 IF KD$<>"5327" THEN GOTO 120
160 LET A=1
162 LET B=SH-8
164 LET C=1
168 GOTO 180
170 LET A=SH-8
172 LET B=1
174 LET C=-1
180 HOME
190 LET TL$="      I      "
192 LET T$="+--I--+ "
194 LET SD$="I      I"
196 LET B$="+-----+"
210 LET BL$="      "
220 LET HT=INT(SW/4)
230 FOR VT=1 TO A
240 GOSUB 910
245 PRINT TL$
250 NEXT VT
260 LET VT=A
```


```
270 GOSUB 910
275 PRINT TL$
277 LET VT=VT+1
280 GOSUB 910
285 PRINT T$
287 LET VT=VT+1
290 FOR I=1 TO 3
300 GOSUB 910
305 PRINT SD$
310 LET VT=VT+1
320 NEXT I
330 GOSUB 910
335 PRINT B$
337 LET VT=VT+1
340 GOSUB 910
345 PRINT BL$
350 REM MOVE ELEVADOR
360 FOR I=A TO B STEP C
370 LET VT=I
380 GOSUB 910
390 PRINT TL$
400 LET VT=VT+1
410 GOSUB 910
420 PRINT T$
430 LET VT=VT+1
440 GOSUB 910
445 PRINT SD$
450 LET VT=I+5
460 GOSUB 910
470 PRINT SD$
480 LET VT=VT+1
490 GOSUB 910
500 PRINT B$
510 LET VT=VT+1
520 GOSUB 910
530 PRINT BL$
```



```

540 FOR WS=1 TO WU
550 NEXT WS
560 NEXT I
570 STOP
910 HTAB(HT):VTAB(VT)
920 RETURN

```

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

Este programa rodará em computadores da família Apple II e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros das linhas Sinclair, TRS-80 e Radio Shack Color Computer, consulte o Manual de Referência, página 111.

Você esperava encontrar o código 3-2-7-5 na listagem, mas ele não está lá. Será que alguém já mudou o código?

Um exame mais detalhado traz um sorriso de alívio ao seu rosto. Você pode achar os códigos novos que movimentam o elevador.

Você sabe o que deve fazer para que o elevador vá até o subsolo? Estude o programa para encontrar os códigos novos e, em seguida, execute o programa para fazer o elevador subir e descer. Se estiver encontrando dificuldade, consulte o Manual de Referência, página 111.

O elevador desce suavemente para o subsolo. O *hall* está vazio e silencioso.

— Por aqui — você diz em voz baixa, encaminhando-se para a sexta porta.

Quando você está a ponto de inserir seu cartão de identificação no dispositivo de leitura, Holandês o detém.

— Condessa, você sente se há alguém aí dentro?

Os olhos dela se estreitam. Você quase consegue ver sua antena invisível em ação.

— Scotty está aqui — sussurra ela. — A aura dele está muito fraca. Mas lembrem-se de que os andróides não possuem auras. Eu não posso saber se há algum deles aí dentro.

— É um risco que deveremos correr — responde Holandês, com firmeza. — Está bem, Órion, pode usar seu cartão.

A porta se abre, Holandês enfia a cabeça e, então, faz um sinal:

— Tudo livre. E lá está o nosso homem.

Scotty está estendido sobre uma das mesas, com uma pequena máscara sobre o nariz. A máscara está ligada através de um tubo plástico transparente a um grande cilindro vermelho, próximo à cabeça dele. Uma segunda mesa também está ocupada por um corpo totalmente coberto por um lençol. Levantando a ponta dele, você constata que é o mesmo andróide que você viu antes, o sócia do vice-presidente.

A condessa se aproxima do cilindro e lê o rótulo.

— Essas pessoas não são nada boas — resmunga ela, fechando a válvula e retirando a máscara de Scotty. — Esta combinação de gases diminui o ritmo cardíaco e respiratório, e faz a temperatura do corpo baixar. — E, colocando a mão no rosto dele, comenta. — Ele está completamente gelado.

— Pelo menos está vivo — diz Holandês, desabotoando os tirantes que prendem Scotty à mesa.

Subitamente, a condessa levanta a cabeça:

— Alguém está vindo para cá. É uma pessoa má. O que faremos?

— Escondam-se — diz Holandês, dirigindo-se para os armários de aço que estão na parede. O primeiro que ele abre está ocupado por um andróide; os dois seguintes estão vazios.

— Condessa, Órion, mulheres e crianças primeiro.

— Sinto muito, Holandês — diz a condessa. — Eu sofro de claustrofobia. Eu não agüentaria ficar aí dentro nem dez segundos. Vamos fazer o seguinte — ela tira o lençol do andróide do vice-presidente —, coloquem-no dentro do armário e eu ficarei no lugar dele.

Holandês ajuda a colocar o andróide de pé e os dois levam-no para o armário, trancando-o lá dentro. Enquanto isso, você verifica os armários do outro lado, procurando um vazio para Holandês. O primeiro está ocupado e, ao abrir o segundo, você se vê frente a frente consigo mesmo! Você sente o sangue fugir da sua cabeça e se encosta na porta. O andróide é igualzinho a você!

Holandês tranca o andróide do vice-presidente e vem para ver o que há de errado. Ele olha para o andróide e depois para você.

— Puxa! É um sócio morto, Órion! — E abrindo o terceiro armário: — Está vazio. Entre, antes que você desmaie.

A última coisa que você vê antes de ele fechar a porta é a condessa deitada na mesa, cobrindo-se com o lençol. Se você ficar na ponta dos pés, poderá ver através das frestas. A condessa passa perfeitamente por um andróide, exceto pelas três plumas que estão espetadas para fora do lençol.

— Psiu, condessa, suas plumas!

Uma mão surge debaixo do lençol e dá sumiço nas plumas. De repente, você fica aterrorizado. Holandês não deve ter fechado direito a porta do seu armário, pois ela está começando a se abrir lentamente. Depois de estar aberta pela metade, ela pára. Fechá-la agora faria muito barulho.

Você volta sua atenção para o intruso e quase desmaia de novo. É fácil reconhecer o terno preto e o colarinho branco usados pelo sujeito que o recebeu no castelo. Porém, quando ele se volta para falar com o homem que o acompanha, puxa a pele embaixo do queixo, *tira* seu rosto e guarda-o no bolso. Não era à toa que ele lhe parecia familiar! É seu velho inimigo, dr. Arsene, que quase o jogou aos lobos em Solônia! Então ele é que é a ligação com a SATAN!

Ele tira a plaqueta do prego e verifica as anotações.

— Muito bem. — O som da sua voz, agora sem disfarce, deixa você todo arrepiado. — Agora faltam poucos para capturarmos. Assim que tivermos eliminado o presidente e colocado nosso amigo aqui em seu lugar — ele dá um tapinha no lençol que cobre a condessa —, daremos o sinal para que nosso homem em Moscou cuide do *premier* de lá. Então, na reunião de cúpula, com os *ediordnas* da SATAN substituindo todos os líderes mundiais, nosso plano para dominar este planeta estará finalmente realizado.

— E o senador Macklin, senhor? — pergunta o homem que o acompanha. Você olha para ele pela primeira vez: é o agente Grantly, que havia tentado entrar com você no elevador. — Ele mandou a equipe AJA para cá e poderá causar problemas.

Arsene franze o cenho.

— É verdade. Teremos que eliminar o senador imediatamente, e também a gorda. O acesso à Rede torna

muito fácil o trabalho de vigiar todo o pessoal do governo.

— O que faremos com o *ediordna* que íamos formatar como o senador?

Arsene dá uma olhada em Scotty.

— Nós o usaremos no lugar do guarda do portão da frente. Enquanto o circo estiver se apresentando, você o imobilizará e o colocará no duplicador.

Seu rosto esquelético distende-se num sorriso malvado.

— Devo admitir que foi mesmo uma grande idéia colocar o duplicador no portão da frente. Ninguém suspeita que não seja apenas um dispositivo de segurança.

A porta se abre e alguém que você não consegue ver, diz:

— AS-1 está desaparecido, senhor. E as suas ordens para capturar o rapazinho não chegaram a tempo. Mas estamos vasculhando todos os lugares.

— Encontre AS-1 e o garoto ou será desativado permanentemente! — grita o dr. Arsene. A porta se fecha. — Neste meio tempo, DG-4, prepararemos o *ediordna* do agente. Coloque o andróide aqui. — Ele aponta com um aceno de cabeça para a mesa vazia, enquanto pega o pulso de Scotty.

Antes que você tenha tempo de se apavorar, a porta do seu armário abre-se por completo. DG-4 pega-o pelos braços, como se estivesse segurando um boneco. Não há nada que você possa fazer, a não ser manter-se o mais rígido que puder. E isso é fácil: você está duro de medo!

DG-4 coloca-o sobre a mesa e afasta-se. Arsene estica o braço para pegar um dos cabos que saem dos monitores junto à sua cabeça. Você está aterrorizado. O

que ele fará quando descobrir que você não tem nenhuma tomada para ele ligar o cabo?

— Perfeito, perfeito — murmura o médico, enrolando as mangas. E então, é a vez dele de ficar assustado. — Este não é um andróide!

Subitamente, a sala fica alvoraçada! A condessa senta-se, arrancando o lençol.

— Chamou-me de gorda, não foi? — E ela parte para cima do dr. Arsene.

Você tem que reconhecer que o velho urubu é rápido. Num instante, ele tirou um revólver de algum lugar e você sabe que a condessa vai morrer. No entanto, ela acaba se salvando por ter enroscado as pernas no lençol, o que a fez cair ao lado da mesa. Ao cair, um de seus braços bate na mão do dr. Arsene, derrubando a arma. Ele corre para a porta.

Enquanto isto, Holandês sai voando do armário. Ele hesita por um momento, focaliza em DG-4, mas depois decide que o médico é mais importante.

— Vou pegá-lo! — ele grita, lançando-se em direção à porta onde o dr. Arsene está tentando inserir o cartão no dispositivo.

A condessa põe-se de pé. Quando DG-4 está pegando seu próprio revólver, ela lhe dá uma joelhada na barriga que chega a tirá-lo do chão. Ele se dobra ao meio, cambaleia e cai, acabando com a testa no chão frio de ladrilhos e o traseiro para cima. Ele parece um V de ponta cabeça e é óbvio que não vai mais a parte alguma.

Dr. Arsene, vendo que Holandês vinha para cima dele, desvia-se e parte na sua direção. Abrindo a válvula do cilindro de gás com uma das mãos e segurando a mangueira com a outra, você aponta para o rosto do médico. Ele não consegue parar o movimento para

frente, para desviar-se de você. Ouve-se um chiado forte e o médico cai lentamente ao chão.

— Conseguimos! — A condessa está dançando de alegria e Holandês está sorridente.

— Escapamos por pouco, não foi? Vamos colocar o velho numa mesa, amarrá-lo e dar-lhe mais um pouco do seu próprio remédio. Precisamos mantê-lo afastado de nós por algum tempo. — Tudo isso é feito em menos de um minuto, pois ele pesa muito pouco. — Agora, como vamos carregar o Scotty? — diz Holandês.

— Não se preocupem com isso — diz a condessa. — Gorda eu não sou, mas forte sou. — Colocando Scotty sentado, ela se abaixa, coloca-o por cima do ombro e levanta. — Vamos sair daqui.

Mas vocês ainda não estão totalmente livres. No elevador, ouvem gritos que vêm de cima.

— Que droga — diz Holandês. — Há alguém no *hall*. Não podemos subir. Teremos que nos esconder até o horizonte ficar limpo. Venham.

Ele sai pela esquerda, a condessa vai atrás carregando Scotty e você vai por último.

— Epa! — resmunga Holandês. — Estou ouvindo passos aí na frente. Por aqui. — Ele entra numa passagem curta à direita. Ela termina em duas portas, uma de frente para a outra, mas ambas trancadas. — Fiquem no canto. Talvez eles passem tão rápido que nem nos vejam.

— É melhor ficarmos preparados para o caso de nos verem. — sussurra a condessa. Ela põe Scotty no chão, de pé, encostado na parede, e coloca sua mão no peito dele para segurá-lo... mas quase cai quando a parede em que Scotty está apoiado gira para trás. A parede gira sobre um eixo no centro e Scotty cai

para trás através da abertura. Em seguida, a parede volta para o lugar.

Vocês três ficam olhando, em estado de choque. Você é o primeiro a se recuperar.

— Vamos ver o que há aí atrás.

Uma leve pressão e a parede abre novamente. Você quase cai por cima de Scotty. A condessa, que vem atrás de você, tira-o do lugar para que Holandês possa passar. Scotty já está começando a resmungar.

— Isto deve levar a algum lugar — diz Holandês.
— Vamos descobrir!

Por causa da escuridão, vocês seguem em fila indiana, um com a mão no ombro do da frente, para não se perderem. Mas, aos poucos, seus olhos se acostumam ao escuro e vocês percebem que há uma ligeira iluminação. Esse corredor, túnel ou seja lá o que for, é muito comprido e inclinado para cima. A condessa começa a cambalear.

— Quer parar para descansar? — você pergunta.

— Eu tentarei carregá-lo — diz Holandês.

— Não — diz ela. — Eu agüento.

Mas vocês ainda passam dez minutos subindo até chegarem ao fim do caminho, ou seja, outra parede. Holandês empurra uma das pontas da parede, e, da mesma maneira que aconteceu com a outra, ela gira sobre um eixo. Depois de ele dar uma olhada e fazer um sinal de que está tudo bem, vocês três atravessam pela abertura da parede, acabando dentro de um armário que é quase do tamanho de um quarto. Uma das paredes está cheia de ternos; outra, de camisas e malhas; a terceira, de sapatos.

— Devemos estar dentro do castelo — você diz. Na ponta dos pés, você vai até a porta e escuta. Nada.

Abrindo-a cautelosamente, você espia. É um quarto enorme, com uma imensa cama antiga no centro. Não há ninguém à vista. — Tudo bem — você sussurra, abrindo mais a porta para que a condessa possa sair.

Ela agora está exausta, com o suor escorrendo pelo rosto, e vai diretamente até a cama, depositar sua carga. Assim que a cabeça de Scotty encosta na colcha de veludo, ele abre a boca e começa a roncar tão alto que vocês três olham para ele horrorizados.

— Bem, o que está acontecendo por aqui? — pergunta uma voz que lhe é familiar.

Virando-se, você vê o presidente parado numa porta que você nem havia percebido que existia. Ele está esperando que alguém fale e suas sobancelhas grossas estão levantadas mostrando curiosidade.

Ele aproxima-se de Holandês:

— Vocês devem ser da equipe AJA. Macklin avisou-me que vocês estariam aqui. Acho que ainda não tive o prazer de conhecê-lo. — E ele aperta a mão de Holandês.

— Muito prazer, senhor presidente. Wilhelm Haas. Mas chame-me de Holandês.

— E você... — Os famosos olhos azuis voltam-se na sua direção. — Nós já nos conhecemos. Eu jamais esqueço um rosto. Ah, sim, foi na Casa Branca. Uma viagem com a classe, não foi? Eu espero que você tenha entendido as observações que fiz a seu respeito. Foi o melhor que pude fazer para indicar-lhe que eu sabia da sua associação com a AJA.

Ele sorri para você, olhos brilhando, e só então você percebe o que o havia perturbado no encontro anterior, lá embaixo: ele não tinha os minúsculos traços castanhos nos olhos. Você já tinha tido um gato com olhos parecidos com aqueles, e, quando você conheceu

o presidente, no ano anterior, ele o fez lembrar-se daquele gato. Mas o homem com quem você tinha conversado anteriormente, como sendo o presidente, tinha olhos azuis comuns . . . Você deve ter conversado com um andróide!

CAPÍTULO 8

Depois de se apresentar à condessa, o presidente senta-se numa cadeira e pergunta:

— Mas o que foi que vocês fizeram com o agente Scott?

— Oh, meu Deus! Scotty! — A condessa corre até a cama e verifica a temperatura dele. — Ele ainda não voltou ao normal, mas seu ronco é um bom sinal. Precisamos esquentá-lo. — E, puxando as pontas da colcha, ela o cobre. — Isso vai ajudar.

— Vou pedir um bule de café — diz o presidente.

— Hmm... Está bem, senhor — diz Holandês —, mas não conte com o sujeito de terno preto. Tivemos que colocá-lo fora de ação por algum tempo. Ele estava com a SATAN!

— Andrews? Com a SATAN? É impossível. Ele está comigo há muitos anos!

— Sinto muito, senhor presidente, mas aquele homem não era realmente o Andrews. Na verdade ele era Arsene, um agente da SATAN. Evidentemente, ele conseguiu enganar até o senhor com aquele disfarce!

O café é trazido e você, juntamente com Holandês, relata tudo para o presidente.

A condessa, que está dando café a Scotty, acrescenta um comentário ao relato vez por outra.

— E eles fizeram um sócia para mim também! — suspira o presidente.

— Sim, mas cometeram um erro — você diz. — Seus olhos. Eles fizeram um bom trabalho, mas não colocaram as manchinhas castanhas neles.

— Mas mesmo assim eles conseguiram enganá-lo quando você veio aqui anteriormente.

— É verdade, mas havia alguma coisa no senhor que estava me perturbando. Mas estava acontecendo tanta coisa que eu não tive tempo de pensar a respeito. Eu só senti que era algo relacionado com seus olhos. — Você pára por aí mesmo, não se atrevendo a contar-lhe que ele havia lhe lembrado seu gato siamês, quando você o havia conhecido no ano passado.

— E eles estão com o vice-presidente — diz ele tristemente. — E meu gabinete. E toda aquela gente boa...

— *Nonmorto* — balbucia Scotty. — *Cogeador*.

— O que ele está dizendo? — pergunta Holandês.

O agente estremece e abre os olhos, piscando. Ele fala com um grande esforço:

— Não morto — diz ele, esforçando-se para falar com clareza. — Congelado. Sala no subsolo, atrás de onde vocês me encontraram.

— O senhor sabia a respeito desse outro subsolo, senhor presidente? — pergunta Holandês.

— É claro. É o abrigo antibomba de Castleman. A SATAN deve tê-lo descoberto e decidiu usá-lo para seus propósitos. E agora, o que nós faremos a este respeito?

— Nada de *nós* — diz Holandês. — Só nós quatro da AJA. Nossa missão consiste justamente em não permitir que nada de mal lhe aconteça.

— Certo — diz Scotty, com a maior firmeza que

consegue. — Não quero mais, obrigado — diz ele quando a condessa torna a encher sua xícara.

— Beba, Scotty — ordena o presidente. — Precisamos de você alerta e raciocinando. A meu ver, se vocês já tomaram conta desse tal de Arsene, o próximo passo é fazer alguma coisa com os andróides. Eu confesso que fico um tanto nervoso ao pensar neles andando aqui pela propriedade, usando os rostos dos meus amigos e colegas. O problema é o que fazer. Você não pode sair por aí apertando o umbigo de todo mundo!

— E nem conseguiria — diz Scotty. Ele está meio esverdeado, mas senta-se ereto, tentando ficar alerta. — Arsenê contou muita vantagem antes de me botar para dormir e uma das coisas que ele mencionou foi que os andróides estão programados para protegerem a barriga.

— Bem, eu agora vou cancelar o circo — diz o presidente — E mandarei vir a Guarda Nacional e...

— Senhor presidente, não creio que possamos proceder desta maneira — diz Scotty, repentinamente mais forte. — Primeiro, porque não há mais tempo. Segundo, será impossível manter isso tudo em sigilo se o senhor trazer o exército para cá.

O presidente concorda com um aceno de cabeça. Um pesado silêncio cai sobre o grupo. Finalmente, Holandês diz:

— Todos esses andróides num só lugar... isso me dá até um calafrio.

— Espere um momento. — Você dá um salto e começa a andar de um lado para outro. — Parece que é exatamente o que queremos, ou seja, todos eles num só lugar.

— E de que serve isso? — pergunta a condessa.

Você enfia a mão no bolso e tira seu computador-miniatura:

— Talvez eu possa usar isso para alterar a programação dos andróides. Talvez possamos virar a invenção contra seus criadores.

— Não, levaria tempo demais para reprogramar todos os andróides — diz Scotty. — Mas você me deu uma outra idéia. — Scotty ainda está com calafrios, mas já está novamente chefiando a missão. — Holandês, existe alguma maneira de transmitir ordens pelo rádio para aquelas coisas, aqueles andróides?

— Só coisas simples. Você não pode ordenar-lhes para que se autodestruam ou coisa assim.

— Mas você poderia ordenar-lhes para que viessem ao circo esta noite? — Scotty está um tanto impaciente.

— Com um pouco de sorte, se eu encontrar a frequência certa... sim, acho que conseguiria.

— Então, faça-o! — ordena Scotty. E então, numa voz mais suave, ele diz: — Senhor presidente, prometanos que não irá ao circo esta noite.

— Dou-lhes a minha palavra. E estarei aguardando notícias de vocês.

Scotty levanta-se da cama, fica parado por um momento para certificar-se do seu equilíbrio, e dirige-se a passos inseguros para a porta.

— Para onde vamos? — você pergunta, pois ele não está com aspecto de quem vai longe.

— Procurar o andróide do presidente. Arsene pode não ter planos para ele, mas eu tenho. E temos que parar no seu chalé para pegar meu sócia, uma vez que ele deve ser o acompanhante oficial. — E, após um segundo de hesitação, ele pergunta: — Alguém de vocês tem uma arma? Parece que tiraram a minha.

Holandês põe a mão para trás e tira uma automática do cinto, dizendo:

— Esta era do dr. Arsene.

— Deixe-a aqui — diz Scotty. — Para o caso de o

senhor precisar, senhor presidente. — Ele abre a porta do quarto e volta-se para fazer a última recomendação: — Quando voltarmos, senhor, a primeira coisa que faremos será deixar que nos dê um golpe abaixo da cintura, para que o senhor saiba que somos nós.

— Espere um pouco! — protesta a condessa. Mas depois, muda de opinião. — Bem, por uma vez só, acho que está bem.

O presidente sorri:

— Estarei esperando ansiosamente, condessa — diz ele, fazendo uma reverência.

CAPÍTULO 9

Depois de meia hora de busca, vocês finalmente encontram o andróide do presidente. O sr. Castleman tem mesmo um calabouço, vários deles na verdade, e o andróide estava escondido no canto mais escuro de um deles. Felizmente, como você sabe a senha e não precisa se preocupar que o andróide possa mandar tudo pelos ares, em pouco tempo você faz as alterações no programa de modo que ele obedeça aos seus comandos. Assim, vocês quatro e mais *ele* voltam ao seu chalé para recolocar o AS-1 em operação.

Scotty dá uma olhada em seu sócia e começa a suar frio.

— Essa não! Isso me dá até arrepios! Ele é muito parecido comigo, não é?

— Bobagem! — diz a condessa. — Ele está longe de ser bonitão como você. Então, qual é o nosso plano?

Virando as costas para seu irmão gêmeo, Scotty passa a mão pelo rosto:

— Não é um grande plano, mas nós temos que nos livrar dos andróides. Assim sendo, por que não seguir o roteiro que Arsene escreveu? É tão bom como qualquer outro. As luzes se apagam, mas, em vez de AS-1 quebrar uma cápsula embaixo do nariz do presidente, o que de nada adiantaria, de qualquer maneira, pois

o nariz do sujeito não funciona, que tal se o AS-1 colocar todos os andróides fora de ação com sua fabulosa arma?

— Ele é capaz de fazer isso, Scotty — você opina.
— Esses andróides movem-se com tanta rapidez que a gente nem consegue ver. Se nós pudéssemos manter o resto das pessoas fora do caminho quando as luzes se apagassem, eu poderia programá-lo para levantar-se com a arma em punho e virar de um lado ao outro atirando.

— Mas como é que nós vamos tirar as pessoas do caminho, para que ninguém se machuque? — pergunta a condessa. — Como é que o AS-1 irá nos distinguir deles, Órion?

— É mesmo! Eu não sei. Certamente ele não conseguiria nos distinguir só de olhar para nós. Eu só percebi que AS-1 não era Scotty porque ele não estava com o dedo machucado.

— É uma vergonha que ele não tenha olhos de raios-X — comenta Holandês.

— Espere um pouco — você grita, com a nova idéia que lhe vem à mente. — Ele não tem olhos de raios-X, mas tem um mecanismo de audição tão sensível que pode ouvir um zumbido de mosquito do outro lado de um campo de futebol.

— E daí? — pergunta Holandês.

— Daí que ele pode ouvir batimentos cardíacos! A única coisa que preciso fazer é reescrever as ordens para que ele atire só se não ouvir batimentos cardíacos.

— Órion, você é brilhante! — grita a condessa. — Esta é uma idéia sensacional!

Você dá um sorriso:

— É, não é? — E voltando-se para AS-1 você coloca a idéia sensacional em ação. — Ele está pronto

— você diz logo depois, apertando o botão para ligar o andróide. Lentamente, ele volta à vida, piscando rapidamente.

Scotty pára diante dele:

— Como vai, meu filho? — pergunta ele, afetuosamente.

— Bem, obrigado, senhor — responde AS-1, com a voz rouca.

— O que é isso? — pergunta Holandês. — Ele apanhou um resfriado?... Meu Deus, que besteira eu estou dizendo!

— A água deve ter danificado a caixa de garganta dele — você responde. — Ele passou alguns minutos debaixo do chuveiro, com a água totalmente aberta.

— Mas que diferença faz? — pergunta Scotty. — Nós não queremos que ele cante, só atire em frente. Vamos sair daqui. Ele me deixa nervoso.

Ele vai até a porta e faz sinal, chamando seu sócia, que continua parado, olhando, com a cabeça inclinada de lado, como se não tivesse certeza de quem Scotty é.

— O que está esperando? Vamos para o circo, homem. Faça o seu trabalho — diz Scotty.

— Ah, sim, agente Scott — responde o andróide do presidente, pondo-se de pé. — Estamos prontos para ir?

— Senhor presidente — murmura AS-1, respeitosamente.

— Ah, sim, agente Scott — responde o andróide do presidente, pondo-se de pé. — Estamos prontos para ir?

— Eu não acredito... — resmunga Scotty, abrindo a porta para eles. — Isso é mesmo de arrepiar.

— Eles precisam ir na frente — diz Holandês. — Você deve ficar fora de vista, Scotty. Se você e AS-1 forem vistos juntos, estará tudo perdido.

— Tem razão — resmunga Scotty, olhando os dois andróides indo na direção do complexo de diversões.

No anfiteatro, o público é menor do que você esperava, talvez umas vinte pessoas apenas.

— Não há muita gente aqui — você comenta com Scotty.

— A maioria vem para o espetáculo de amanhã, se é que vai haver algum. Mas é melhor assim: quanto menos gente houver por aqui, menos gente correrá o risco de sair ferida.

Você e seus companheiros ficam parados no escuro, atrás da última fila de cadeiras. Abaixo de vocês, no picadeiro, dois armadores estão verificando o equipamento da corda bamba, e alguns palhaços estão ajustando a tensão do trampolim. No alto da escadaria, à direita, o andróide do presidente e AS-1 pararam um pouco e estão tendo um agradável bate-papo. É uma cena tão estranha! Eles parecem tão normais, AS-1 inclinando a cabeça para a direita, como se não quisesse perder nenhuma palavra que está sendo dita. Ele o vê e vem para o seu lado.

— O que será agora? — pergunta Scotty, recuando mais para a sombra.

— Há um problema, senhor — o andróide diz a você. — Se eu tenho que atirar em todo mundo aqui, preciso de mais munição. E de quem receberei ordens depois de atirar no senhor?

— Atirar em mim? — você grita. — De que está falando? Eu não sou andróide!

— Mas você não tem batimentos cardíacos.

Sua mão voa para seu peito antes que você possa raciocinar.

— Isto é ridículo! É claro que eu tenho... — Seu protesto cessa quando você finalmente compreende o

que AS-1 acabou de dizer. — Atirar em todo mundo aqui?

— Essas foram as suas ordens. Ninguém aqui tem batimentos cardíacos. Eu preciso atirar em todos, se puder.

Tarde demais, você percebe como AS-1 está olhando para você, a maneira como a cabeça dele está inclinada para o lado, o rosto ligeiramente contraído.

— É a audição dele — você murmura. — Deve ter entrado água nos receptores. É por isso que ele está inclinando a cabeça desse jeito.

Holandês fica assustado:

— A audição supersensível dele está pifada? Rapaz, agora estamos encrocados!

Neste momento, há um estranho chiado no seu comunicador e, então, ouve-se uma voz seca e áspera, falando num sussurro:

— Que pena! — Você fica gelado. É o dr. Arsene!

— Sim, eu escapei, pois vocês esqueceram-se de verificar se havia outros andróides no prédio. Um deles veio me ajudar.

— Temos que encontrá-lo — diz Scotty, e sai correndo com Holandês em seus calcanhares.

— Não se dê ao trabalho, sr. Scott. Eu estou longe demais para você me pegar. Se as coisas tivessem transcorrido como eu havia planejado, apenas uma pessoa teria morrido aqui esta noite: seu querido presidente. Mas, devido à sua interferência, eu alterei os planos. E agora, todos morrerão!

— Você está blefando — responde Holandês no comunicador.

— Será que estou? Cada um dos andróides contém um explosivo plástico, que foi originalmente colocado para evitar interferências com a sua programação. Mas eu fiz uma ligeira alteração para eles explodirem quan-

do eu, daqui de longe, usar seus próprios circuitos para enviar uma pequena carga de eletricidade através do plástico.

Você fica completamente horrorizado. Como poderá detê-lo?

— Uma substância maravilhosa . . . — ele continua. — Pode bater, jogar, nada acontece com ela. Mas basta uma faísca de corrente elétrica e . . . ah, um massacre! — A voz dele está carregada de prazer. — Posso fazê-lo quando bem entender, talvez daqui a um minuto ou dois . . .

Apesar do caos em que se encontra sua mente, você compreende que alguma coisa precisa ser feita. E é você quem deverá fazê-la . . . e agora! Você tem que colocar esses andróides fora de ação imediatamente, para que o sinal do dr. Arsene para gerar aquela carga de eletricidade seja enviado para carcaças cheias de fios queimados e circuitos estragados, por cortesia de uma bala proveniente da arma de AS-1. Se Scotty e Holandês conseguirem mantê-lo conversando, vangloriando-se . . .

Rapidamente, você mexe no programa que você mesmo havia escrito e anula os comandos para que o andróide espere pelo *black-out* e atire em todos os que não tiverem batimento cardíaco.

— O que você está fazendo? — pergunta a condessa.

Mas você está ocupado demais para responder. Com a maior rapidez que seus dedos trêmulos lhe permitem, você digita as modificações.

Quando você termina, o dr. Arsene ainda está se vangloriando de seus planos para dominar o mundo. Arrancando o microfone do seu comunicador, você o atira no chão e pisa nele, gesticulando para que a condessa faça o mesmo.

Ela também remove seu microfone e o despedaça com o pé.

— Por que estamos fazendo isso? — ela sussurra.

— Porque assim o dr. Arsene não nos ouvirá e não saberá de nada do que estará acontecendo por aqui. — E então, a plenos pulmões, você grita:

— SATAN ORDENA: ATENÇÃO!!! — Imediatamente, todos os agentes do Serviço Secreto e o vice-presidente ficam em posição de sentido, peito para fora, queixo para dentro, mãos na têmpora, em posição de continência. Há, no mínimo, vinte deles e estão totalmente destacados do resto. Mas isso não é hora de você se cumprimentar. Você ainda não terminou.

— TODO MUNDO PARA O CHÃO!! — você grita, digitando RUN. Os andróides não se mexem. Afinal, você não disse SATAN ORDENA...

A condessa, bendita seja, logo pega a idéia e grita:

— EI, PESSOAL! TODOS PARA O CHÃO!!

Você vê algumas pessoas hesitarem por uma fração de segundo e, então, se atirarem no chão. Os homens da platéia olham confusos em torno de si e alguns começam a se levantar. A condessa lhes faz sinal para se abaixarem.

Mas sua atenção está concentrada em AS-1. Você o programou para ficar na parte mais alta das fileiras de cadeiras, sacar a arma e atirar em semicírculo, tudo em tripla velocidade.

Mas algo saiu errado! AS-1 não está respondendo. Com a cabeça ainda inclinada para o lado, ele foi para o alto do corredor central, mas longe da velocidade que você esperava. Ele saca a arma e faz com ela um semicírculo, mas sem atirar!

— O que ele está esperando? — pergunta a condessa.

— Nós secamos o microprocessador dele — você

explica —, mas não pensamos no que a água poderia ter feito ao resto dos circuitos.

Assim, mais uma vez, está tudo em suas mãos. Você terá que fazer AS-1 apontar a arma e dispará-la. Você só espera destruir todos os andróides antes que o dr. Arsene descubra o que está acontecendo.

Digite o programa a seguir e execute-o. As linhas 320, 350 e 947 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro. Aperte a tecla F para disparar a arma de AS-1. Planeje cuidadosamente seus tiros ou acabará sem balas.

PROGRAMA 6

```
100 REM TIROTEIO
105 DIM R$(4)
110 DIM R(50)
112 DIM RV(50)
114 DIM RH(50)
120 LET NR=20
121 LET NF=0
125 LET NB=20
130 LET NU$=CHR$(0)
132 LET SW=40
134 LET SH=24
140 LET R$(1)="010002010208"
141 LET R$(2)="000102020902"
142 LET R$(3)="—10001020802"
143 LET R$(4)="00—101010209"
149 GOSUB 900
150 GOSUB 450
160 FOR I=1 TO 4
170 LET DH(I)=VAL(MID$(R$(I),1,2))
172 LET DV(I)=VAL(MID$(R$(I),3,2))
174 LET QH(I)=VAL(MID$(R$(I),5,2))
```

```

176 LET QV(I)=VAL(MID$(R$(I),7,2))
178 LET SF(I)=VAL(MID$(R$(I),9,2))
179 LET EF(I)=VAL(MID$(R$(I),11,2))
190 IF QH(I)=2 THEN LET QH(I)=SW
200 IF QV(I)=2 THEN LET QV(I)=SH-1
210 IF SF(I)=8 THEN LET SF(I)=SH-2
220 IF SF(I)=9 THEN LET SF(I)=SW
230 IF EF(I)=8 THEN LET EF(I)=SH-2
240 IF EF(I)=9 THEN LET EF(I)=SW
250 NEXT I
260 LET VP=1
270 LET HP=1
280 LET I=1
290 LET VT=VP
292 LET HT=HP
294 GOSUB 910
296 PRINT " ";
300 LET VP=VP+DV(I)
302 LET HP=HP+DH(I)
310 LET VT=VP
312 LET HT=HP
314 GOSUB 910
316 PRINT "0";
320 IF (VP=QV(I)) AND (HP=QH(I))
    THEN GOTO 325
322 GOTO 330
325 LET I=I+1
327 IF I=5 THEN LET I=1
330 GOSUB 940
332 IF KY$<>"F" THEN GOTO 440
340 LET FV=VP+DH(I)
342 LET FH=HP-DV(I)
350 LET SS=INT((EF(I)-SF(I)))/ABS(INT
    ((EF(I)-SF(I))))
360 FOR J=SF(I)+SS TO EF(I) STEP SS
370 LET VT=FV

```




```
372 LET HT= FH
374 GOSUB 910
376 PRINT " ";
380 LET FV= FV + DH(I)
382 LET FH= FH - DV(I)
390 LET VT= FV
392 LET HT= FH
400 GOSUB 910
405 PRINT "* ";
410 NEXT J
420 GOSUB 910
422 PRINT " ";
430 GOSUB 510
440 GOTO 290
450 FOR I= 1 TO NR
460 LET RX= SW - 3
464 GOSUB 930
466 LET RH(I)= RD + 1
470 LET RX= SH - 3
472 GOSUB 930
474 LET RV(I)= RD + 1
480 LET VT= RV(I)
485 LET HT= RH(I)
487 GOSUB 910
489 PRINT "R";
490 NEXT I
500 RETURN
510 FOR R= 1 TO NR
520 IF DV(I)= 0 THEN GOTO 530
522 IF RV(R)<>VP THEN GOTO 530
524 LET RK= RK + 1
526 LET RH(R)= 0
528 LET RV(R)= 0
530 IF DH(I)= 0 THEN GOTO 540
532 IF RH(R)<>HP THEN GOTO 540
534 LET RK= RK + 1
```

```

536 LET RH(R)=0
538 LET RV(R)=0
540 IF RK=NR THEN GOTO 580
550 NEXT R
560 LET NF=NF+1
570 IF NF<=NB THEN RETURN
574 GOSUB 900
575 PRINT "NAO HA MAIS BALAS"
577 STOP
580 GOSUB 900
590 PRINT "VOCE VENCEU"
600 STOP
900 HOME
905 RETURN
910 HTAB(HT):VTAB(VT)
915 RETURN
930 LET RD=INT(RND(1)*RX)+1
935 RETURN
940 LET KY$=NUS:KY+PEEK(-16384)
945 IF KY<128 THEN RETURN
947 LET KY$=CHR$(KY-128):POKE
    -16368,0
950 RETURN

```

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

Este programa rodará em todos os computadores da linha Apple II e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos

micros das famílias Sinclair, TRS-80, Radio Shack Color Computer e IBM-PC, consulte o Manual de Referência, página 113.

Você mira um andróide de cada vez e ordena a AS-1 que atire. O anfiteatro transforma-se num caos, com os artistas do circo arrastando-se para escapar dos tiros. Há um forte cheiro de pólvora no ar e os animais estão berrando de pavor, atrás do palco. Pelo canto do olho, você vê membros do gabinete e assessores do presidente escondendo-se embaixo das cadeiras. As vidas deles estão nas suas mãos e você está compenetrado em acabar com os andróides o mais rápido possível.

E, com a mesma rapidez que começou, tudo terminou. O silêncio é uma surpresa para os ouvidos. O pessoal do circo começa novamente a movimentar-se, uns examinando os outros, e cabeças começam a sair debaixo das cadeiras.

Scotty sobe correndo a escadaria, gritando:

— Órion, você está bem?

Você acena, indicando que está tudo bem, vendo pela primeira vez a destruição que foi feita. Há corpos jogados por todos os lados, soltando fumaça através dos buracos feitos em suas testas. AS-1 continua parado na mesma posição, sendo o único andróide que sobrou.

Holandês vem correndo do outro lado, gritando:

— Órion, você conseguiu!

— Alguém ferido? — você pergunta, com medo da resposta.

— Ninguém — responde Holandês, suavemente. — Ninguém.

— E o dr. Arsene?

Scotty faz uma careta:

— Não consegui encontrá-lo. Espero que ele não esteja no castelo. Preciso ir ver o presidente.

— Não é preciso. — Você vira-se e vê o presidente que se aproxima. — Eu estou bem. Vejo que seu plano funcionou. Calculei que deveria vir aqui para explicar aos outros. Quero que vocês saibam que estou orgulhoso de todos vocês.

— E eu estou tão orgulhosa por ter feito parte desta equipe — diz a condessa. — E de ter contribuído para uma coisa tão importante. Estou quase triste por tudo ter acabado.

Você olha para todas aquelas pessoas boas e dedicadas que os andróides fumegantes representam e deixa que Scotty explique que, enquanto a SATAN e pessoas como o dr. Arsene existirem, a luta jamais acabará.

— Você quer dizer que poderão usar-me novamente? — pergunta a condessa.

— Há uma grande possibilidade — diz Scotty, gentilmente.

— Que maravilha! — ela exclama. — É só você chamar, a condessa estará pronta. Por enquanto, vamos voltar ao castelo... Há um pequeno problema de botões na barriga para resolver.

MANUAL DE REFERÊNCIA

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

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

O Que o Programa Faz

A AJA usou um programa codificador especial para mandar-lhe esta mensagem. Você pode usar seu programa **DECODIFICADOR** para decifrá-la. Tenha o cuidado de usar somente letras maiúsculas ao digitar sua mensagem. Depois de ter digitado todas as linhas da mensagem secreta, digite **FIM** para retirar o programa.

Como o Programa Funciona

O **DECODIFICADOR** funciona subtraindo um certo número do valor **ASCII** de cada letra da sua mensagem secreta (M\$). Após a subtração, o programa transforma o resultado numa letra. O número que foi subtraído depende da posição da letra na linha do texto; isto significa que 1 é subtraído da primeira letra, 2 é subtraído da segunda letra, e assim por diante. Este número que é subtraído é conservado na variável **KT**. Se **KT** ficar maior que 26, ele volta para 1. O resultado da subtração é mantido na variável **T**. Como nós queremos manter todas as letras entre **A** e **Z**, verificamos se **T** é menor que o valor **ASCII** da letra **A**. Se for, simplesmente acrescentamos 26 para fazê-lo voltar à

linha. Se houver números ou caracteres especiais em nosso código, o programa não mexe com eles. Nada é subtraído deles e o KT não se modifica. Veja qual é a mensagem depois de decodificada:

**URGENTE ÓRION
AJA SUSPEITA DE CONSPIRAÇÃO
CONTRA O PRESIDENTE DOS EUA
ESTEJA NA ESQUINA DA TERCEIRA AVENIDA
COM PRINCIPAL ÀS 0400 HORAS
AGUARDE TRANSPORTE
PALAVRA SENHA SORRIA**

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
105 DIM M$(50)  
110 LET TA=CODE("A")  
120 LET TZ=CODE("Z")  
200 LET T=CODE (M$(I TO I))
```

TRS-80 e Color Computer — Faça a seguinte modificação:

```
105 CLEAR 2000
```

PROGRAMA 2: CERCA ELÉTRICA

O Que o Programa Faz

Este programa produz um efeito visual, mas tem um erro que você precisa achar e corrigir. Para abrir o portão, você deve digitar um nome conhecido. Infelizmente, alguém mexeu no programa. O portão continua eletrificado mesmo quando um nome correto é digitado.

Como o Programa Funciona

As linhas que vão de 160 a 210 apenas constroem os elementos da cerca, para que ela tenha o comprimento certo para a tela de seu microcomputador.

Na linha 260 há uma solicitação para que você digite um nome. Há quatro nomes na lista e o programa confere o nome que você fornece (M\$) com cada um dos nomes nas linhas 220 a 250 (conjunto NM\$). Se um nome combina, a variável T é tornada igual a 11, na linha 300. Você pode achar que este é um número um pouco estranho para se colocar em uma variável indicadora. Convém memorizá-lo.

As linhas que vão de 340 a 430 apenas mostram a cerca eletrificada. Isto é feito alternando-se as linhas de “- - -” com linhas de “///”. Na linha 440 nós verificamos se o portão deve ser aberto. Se $T=1$, nós o abrimos. Ei, espere! Na linha 300 nós determinamos que $T=11$ se o nome fosse válido. Por que estamos procurando $T=1$, agora? Alguém deve ter mexido com a declaração na linha 300. Modifique a linha para que T seja igual a 1 se um nome combinar. Experimente mais uma vez o programa.

Da linha 460 à linha 530 é mostrada a abertura do portão. Você pode desacelerar a cerca elétrica mudando o valor de WU na linha 150 para um número maior. Um número menor acelerará o efeito visual.

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
110 DIM NM$(4,7)
120 CLS
130 LET SW=32
275 PRINT M$
910 PRINT AT VT, HT;“ ”;
```

TRS-80 — Faça as seguintes modificações:

```
105 CLEAR 2000
120 CLS
130 LET SW=64
140 LET SH=16
910 PRINT:CSW*(VT-1)+HT,"";
```

Color Computer — Faça as seguintes modificações:

```
105 CLEAR 2000
120 CLS
130 LET SW=32
140 LET SH=16
910 PRINT @ SW*(VT-1)+HT,"";
```

IBM-PC — Faça as seguintes modificações:

```
120 CLS
130 LET SW=80
910 LOCATE VT, HT
```

PROGRAMA 3: VERIFICAÇÃO DE TRAJETO

O Que o Programa Faz

Este programa verifica um possível trajeto presidencial para ver se há desastres em potencial. Ele mostra o mapa do trajeto e o confere.

Como o Programa Funciona

Este programa usa as declarações que vão da linha 110 a 130 para definir um mapa. Cada uma das variáveis R1\$, R2\$ e R3\$ define uma parte do trajeto. A primeira metade do trajeto é sempre R1\$. A segunda meta pode ser R2\$ ou R3\$. Esta decisão é tomada na linha 240. O programa agora usa R2\$ como a segun-

da metade do trajeto. Para usar um trajeto diferente, modifique a linha 240 para fazer $A\$ = R3\$$ para a segunda metade do trajeto.

Como há duas partes neste programa — o traçado do mapa e a verificação do trajeto —, nós usamos a variável *ZZ* para indicar em qual parte do programa nós estamos. Enquanto *ZZ* estiver em zero, estamos trabalhando no traçado do mapa. Quando *ZZ* for igual a um, estamos conferindo o mapa. A diferença está no símbolo usado para o traçado e se estamos verificando se há problemas ao longo do caminho.

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
105 DIM A$(34)  
150 CLS  
160 LET WU = 50  
310 STOP  
400 LET XC$ = A$(F TO F)  
430 LET NS$ = A$(F TO F)  
500 STOP  
910 PRINT AT VT, HT; " ";
```

IBM-PC — Faça as seguintes modificações:

```
150 CLS  
910 LOCATE VT, HT
```

TRS-80 — Faça as seguintes modificações:

```
105 CLEAR 2000  
150 CLS  
160 LET WU = 60  
910 PRINT @ 64*(VT - 1) + HT, " ";
```

Color Computer — Faça as seguintes modificações:
105 CLEAR 2000
150 CLS
160 LET WU=100
910 PRINT @ 32*(VT-1)+HT, " ";

PROGRAMA 4: ENTRADA PELO TERMINAL

O Que o Programa Faz

Para penetrar no programa de controle de terminal da SATAN, você deve fazer duas coisas. Primeiro, você precisa descobrir a senha que lhe permite ter acesso ao programa; segundo, você deve demorar o mínimo possível de tempo para digitar a senha. O programa tem uma seqüência de destruição, de maneira que, uma vez atingida, você só tem um tempo limitado para digitar a senha. Você deve digitá-la **PERFEITAMENTE**. O primeiro erro de ortografia lhe custará a vida! Continue a ler para descobrir como ganhar um pouco mais de tempo para digitar a palavra senha.

Como o Programa Funciona

Na linha 140 está a palavra senha, na variável M\$. M diz quantas letras há na senha. O programa solicita a sua senha na linha 190. Na linha 220 o teclado é examinado para ver se alguma tecla foi pressionada e o acumulador de tempo, T, é incrementado. Na linha 160 ele é comparado com WU, que é o retardo de tempo máximo por letra. Se T ficou maior que WU, o programa parte para a seqüência de destruição. Assim, você vê que há uma maneira fácil de ganhar 10 vezes mais tempo? E se você mudar a linha 240 para o seguinte?

IF T>10*WU THEN GOTO 320

Muito bem. Com isso, o dispositivo de tempo já está fora do seu caminho. Qual é a senha? Nós extraímos uma letra da senha na linha 200. Na linha 250 nós a comparamos com a letra que recebemos do teclado. Se for igual, vamos para a linha 280 e incrementamos um contador, K2, e voltamos à linha 200 para pegar outra senha.

Outras coisas interessantes acontecem neste programa. Sempre que não houver entrada pelo teclado, o dispositivo de tempo fica funcionando. No primeiro caracter ERRADO, você é enviado para a afirmação ATÉ LOGO, CAMARADA e o programa termina.

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
105 DIM M$(7)  
120 LET WU=50  
200 LET B$=M$ (K2 TO K2)
```

Apple II — Faça as seguintes modificações:

```
130 LET NUS=CHR$(Ø)  
420 LET KY$=NUS  
425 KY=PEEK(-16384)  
427 IF KYL128 THEN RETURN  
429 KY$=CHR$(KY-128):POKE-16368, 0  
900 HOME
```

PROGRAMA 5: ELEVADOR

O Que o Programa Faz

ELEVADOR é uma simples animação gráfica de um elevador controlado por números secretos. Se você di-

gitar uma seqüência de números, o elevador sobe. Se digitar uma outra seqüência, ele desce. Nada acontecerá se você digitar a seqüência errada de números.

Como o Programa Funciona

As linhas que vão de 100 a 114 são para a inicialização. A linha 140 pega a seqüência para o controle do elevador. As linhas 150 e 155 comparam a seqüência com os números programados: 7235 e 5327. Se nenhum dos números combinar com a entrada fornecida, o programa volta para a linha 120 para receber nova entrada.

Se a seqüência digitada for 7235, o programa vai para a linha 170, onde as variáveis farão o elevador SUBIR. Se a seqüência for 5327, as variáveis (A, B e C) farão o elevador DESCER. De qualquer maneira, o programa limpará a tela (linha 180) e irá para a parte do programa que *move* o elevador.

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
110 LET SW=32
120 CLS
180 CLS
910 PRINT AT VT, HT; " ";
```

IBM-PC — Faça as seguintes modificações:

```
110 LET SW=80
114 LET WU=30
120 CLS
180 CLS
910 LOCATE VT, HT
```

TRS-80 — Faça as seguintes modificações:

```
105 CLEAR 2000
110 LET SW=64
112 LET SH=16
114 LET WU=20
120 CLS
180 CLS
910 PRINT @ SW*(VT-1)+HT, " ";
```

Color Computer — Faça as seguintes modificações:

```
105 CLEAR 2000
110 LET SW=32
112 LET SH=16
114 LET WU=30
120 CLS
180 CLS
910 PRINT @ SW*(VT-1)+HT, " ";
```

PROGRAMA 6: TIROTEIO

O Que o Programa Faz

TIROTEIO é um vídeo-game bastante divertido. No meio do salão há robôs que você precisa destruir. Você tem um robô semi-inteligente para ajudá-lo. Este robô pode andar só no perímetro do salão e atirar para dentro da sala. Você lhe diz quando atirar, apertando a tecla *F*. Planeje cuidadosamente seus movimentos. Suas balas acabarão se você atirar a esmo.

Como o Programa Funciona

As linhas que vão de 290 a 320 movimentam o robô ao longo do perímetro da sala. Se você apertar a tecla

F, isso será detectado pela linha 330, e a sequência de tiros vai da linha 350 à 410. Um asterisco (*) passa pela tela do começo da posição de fogo até o fim da posição de fogo. Depois que a bala atravessa a sala, uma chamada para a sub-rotina da linha 510 verifica quantos robôs foram mortos com aquela bala. Ela também verifica se você matou todos os robôs e determina se você ainda tem balas.

Se você quiser tornar o jogo mais fácil ou mais difícil, mude o número de robôs (NR) ou balas (NB) nas linhas 120 e 125.

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
105 DIM R$(4,12)
130 LET MU$=" "
132 LET SW=32
170 LET OH(I)=VAL(R$(I, 1 TO 2))
172 LET OV(I)=VAL(R$(I, 3 TO 4))
174 LET QH(I)=VAL(R$(I, 5 TO 6))
176 LET QV(I)=VAL(R$(I, 7 TO 8))
178 LET SF(I)=VAL(R$(I, 9 TO 10))
179 LET EF(I)=VAL(R$(I, 11 TO 12))
900 CLS
910 PRINT AT VT, HT; " ";
940 LET KY$=INKEY$
```

Atenção: retirar as linhas 945 e 947

TRS-80 — Faça as seguintes modificações:

```
130 LET NU$=" "
132 LET SW=64
134 LET SH=16
900 CLS
```

910 PRINT SW*(VT-1)+HT, " ";
940 LET KY\$=INKEY\$
retirar linhas 945 e 947

Color Computer — Faça as seguintes modificações:

130 LET NU\$= " "
132 LET SW=32
134 LET SH=16
900 CLS
910 PRINT SW*(VT-1)+HT,"";
940 LET KY\$=INKEY\$
retirar as linhas 945 e 947

IBM-PC — Faça as seguintes modificações:

130 LET MU\$= " "
132 LET SW=80
134 LET SH=24
900 CLS
910 LOCATE VT, HT
940 LET KY\$=INKEY\$
retirar linhas 945 e 947

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



ESTADO DE ALERTA

Seu codinome é Órion e só você pode impedir o jogo mortal que ameaça todos os líderes do mundo!

O presidente dos Estados Unidos é a primeira meta da SATAN no seu plano sinistro para dominar o mundo. Como perito em computador da AJA (Associação de Jovens Aventureiros) você deve usar seu micro para:

- ★ reprogramar um avançado robô inimigo
- ★ quebrar um sistema eletrônico de segurança programado para matá-lo
- ★ jogar um video-game que pode significar vida ou morte para centenas de pessoas

CONSPIRAÇÃO DIABÓLICA

Mais que uma empolgante aventura!
É perigo, ação, suspense!
E 6 programas prontos
para o seu microcomputador!

Os programas deste livro,
todos na linguagem BASIC, rodam

E MAIS:

Um manual completo