



INCLUINDO
7 PROGRAMAS
EMOCIONANTES PARA
O SEU MICROCOMPUTADOR!

FEITIÇO MORTAL

MEGAN STINE e H. WILLIAM STINE



NOVA
CULTURAL

**MICRO
AVENTURA**

N.º 8

Cr\$ 15.000



Uma história
fantástica onde
o herói é VOCÊ!

FEITIÇO MORTAL

MEGAN STINE e H. WILLIAM STINE

NOVA
CULTURAL

Título original: *Spellbound*

Tradução: Maria Clara Cescato

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

**Copyright © 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 119. Rápido! E boa sorte. Esta mensagem será apagada da memória em 30 segundos.

CAPÍTULO 1

O telefone no chão começa a tocar e você o atende virando as costas por um minuto, talvez menos, para seu amigo Larry Qualen. Por que não? Afinal de contas, que pode acontecer de errado no seu próprio quarto? Certo, ele está abarrotado com todos os tipos de computadores e equipamentos experimentais — uma parafernália necessária ao especialista número 1 em computação da Associação de Jovens Aventureiros. Mas a maior parte do equipamento está tão bem oculta por revistas, posters, roupas sujas, amplificadores de som, cassetes e latas de refrigerante que mesmo seus melhores amigos não suspeitam que você é algo mais que um adolescente comum.

Mas você esqueceu uma coisa: você nunca deveria virar as costas para seu amigo Larry Qualen, nem mesmo para atender o telefone. Um touro em uma loja de porcelanas é a própria imagem da delicadeza e da graça, se comparado com Larry quando ele chega a um metro de um computador.

— Não toque nisso! — você praticamente grita ao ver o que ele acaba de pegar.

— Por quê? É só um novo toca-fitas, não é? — pergunta Larry inocentemente. Ele está balançando em sua direção o microcomputador experimental da AJA,

novinho em folha e altamente secreto, como se fosse um ioiô.

— Larry, ouça-me com atenção — você diz. Você não quer que Larry derrube um equipamento de alta tecnologia que vale um milhão de dólares. Assim, você procura fazer com que sua voz permaneça calma. — Certo, é somente um toca-fitas, mas este é especial. Eu ganhei cada tostão que paguei por ele. E eu paguei o preço normal, sem descontos!

Larry pode não entender de tecnologia, mas ele conhece a relação entre trabalho duro e ganhar dinheiro.

— Por que não disse logo? — diz ele, colocando o computador de volta sobre sua escrivaninha. — Quem estava no telefone, afinal de contas?

— Número errado — você mente para ele.

Dois segundos mais tarde, o micro que Larry estava segurando começa a emitir sonoros *bips*. É o sinal de que vai entrar uma mensagem urgente da AJA. Você tem que ligar o computador a seu modem e este a seu telefone, imediatamente. Mas, antes, você precisa se livrar de Larry.

— Por que está fazendo esse barulho? — diz Larry, olhando fixamente para a pequena caixa eletrônica que obviamente não é um gravador cassete.

É uma boa pergunta e você espera poder dar uma resposta razoável.

— Larry, você não vai acreditar nisso — você diz, com segurança. — Mas esse sinal significa que há gente demais no quarto. O *gravador* vem com um circuito que simplesmente fica maluco quando alguém que não o dono chega perto demais.

— Claro que acredito — diz Larry. — Se podem construir carros qque falam com a gente, por que não isso? Tchauzinho, cara. Até amanhã. — Jogando alguns caramelos na boca, Larry parte.

Não, você provavelmente não me verá amanhã, você pensa consigo. Considerando o modo como seu computador está tentando chamar sua atenção, algo muito grande está acontecendo... algo grande e potencialmente perigoso. Em alguns minutos você provavelmente estará na estrada, indo para sabe-se lá onde.

Assim que você liga o modem, a mensagem começa automaticamente a sair na impressora matricial. Mas está em código, naturalmente. Assim, você pega o último número da revista do *Batman* e coloca uma transparência especial na última página. A transparência revela um programa secreto em BASIC e a palavra-senha deste mês: ESTRELAS.

Entre o seguinte programa em seu computador e execute-o. A linha 110 deve ser digitada em uma única linha no seu micro. Use a palavra-senha e, então, digite a mensagem codificada, uma linha por vez.

PROGRAMA 1

```
100 REM DECODIFICADOR
110 LET MX$="QAZPLOW SXIKECDUJ MVR
    FYNHBTG"
120 LET AA=ASC("A")
130 PRINT "ENTRE A SENHA";
140 INPUT SE$
142 LET L=0
145 PRINT
150 PRINT "DIGITE A MENSAGEM"
160 PRINT "DIGITE FIM PARA TERMINAR"
165 PRINT
170 PRINT "MENSAGEM";
175 INPUT MS$
180 IF MS$="FIM" THEN GOTO 320
185 PRINT "DECODIFICACAO: ";
```

```

190 FOR I=1 TO LEN(MS$)
195 LET XC$=MID$(MS$,I,1)
200 LET LT=ASC(XC$)-AA
210 IF LT<0 OR LT>25 THEN GOTO 290
220 LET L=L+1
230 IF L>LEN(SE$) THEN LET L=1
240 LET CP=ASC(MID$(SE$,L,1))-AA+1
250 LET X=CP+LT
255 IF X>26 THEN LET X=X-26
280 LET XC$=MID$(MX$,X,1)
290 PRINT XC$;
300 NEXT I
305 PRINT
310 GOTO 165
320 PRINT
325 PRINT "*** FIM DA MENSAGEM ***"
330 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 famílias Sinclair, TRS-80 e Radio Shack Color Computer, consulte o Manual de Referência, página 108.

**BAQOR FLDDJGUM DSMHDFU
XNJZFVIWH CL PXGIE JAYTIGIWX**

**SBAHUS URGFMNTZ BFNOJFP YXJD
BLOTOURNL PH RXUJYBGXYSEUA HTIJM
HOQVPZNZHHW TWOHIO TMBDIN IYX**

Desde que entrou como especialista em computação para a Associação de Jovens Aventureiros, você já recebeu missões bem estranhas. Mas vudu? Por que a SATAN, uma organização de cientistas, militares e estrategistas maníacos, traficantes de terror em tempo integral, iria desperdiçar suas armas nucleares com vudu? Isso mais parece uma piada de mau gosto!

Porém, ordens são ordens, você diz para si mesmo, já preparando seu equipamento. O carro de escolta secreto provavelmente já está esperando por você que, de agora em diante, não pode usar outro nome a não ser seu codinome na AJA: Órion. E seu primeiro dever é o de evitar que seu computador caia nas mãos da SATAN. Em outros termos, protegê-lo com sua própria vida.

Você sai correndo do quarto e dá diretamente com Larry Qualen, que está voltando, subindo as escadas de sua casa.

— Esqueci de dizer que não o verei amanhã — diz Larry. — Meu pai vai me levar a algum lugar para comemorar meu aniversário. Mas ele não me disse onde. Será uma surpresa. Onde você está indo?

— Comprar um presente de aniversário para você, Larry — você grita por sobre o ombro, sem interromper a caminhada. — Lá está a perua de meu tio. Tchau!

Você atravessa a rua até uma perua branca da lavanderia onde está escrito Lavanderia AJAX.

Você salta para o assento de passageiro, dando ao motorista seu codinome. Mas ele nem parece ter reconhecido você. Simplesmente olha direto para a frente

e começa a dirigir . . . a uma velocidade de dez quilômetros por hora.

Você começa a imaginar algumas boas razões para esse rapaz estar dirigindo tão devagar: 1) ele acaba de tirar a licença de motorista; 2) ele está tentando disfarçar, caso algum agente da SATAN esteja vigiando vocês; 3) ele não sabe como passar para a segunda marcha.

Você pensa em todas essas alternativas, enquanto ele se arrasta por cerca de um quarteirão. Finalmente você tem que dizer algo.

— Espero não chegar muito tarde — você diz.

De repente, o motorista cai para a frente, a cabeça batendo na buzina da perua.

— Que foi? — você berra. — Quer nos matar!?

Ele cai de lado sobre você, que só então compreende. Ele não pode mais tentar se matar. Ele já tem uma grande faca enterrada nas costas!

Você o empurra com o ombro e abre sua camisa na frente, procurando por um cartão de identificação da AJA, pendurado em seu pescôço. Mas, em vez disso, encontra um boneco estranho e sem rosto . . . um boneco vudu. Há um alfinete espetado nas costas do boneco, exatamente onde o motorista foi ésfagueado!

CAPÍTULO 2

Você alcança o rádio transmissor receptor da perua, esperando poder entrar em contato com a sede da AJA. Mas, de repente, uma mão vinda da janela, do lado do motorista, agarra seu punho. O rosto pertencente à mão de punho de ferro é o de uma jovem de aparência decidida. Ela tem um revólver na outra mão e você gostaria de ter outra coisa nas suas, além daquele estúpido boneco. Ela o encara fixamente. Depois, olha para o corpo e, então, novamente para você.

— Não fique aí sentado como uma estátua — diz ela. — Você deve ter um codinome. Digã-o já!

— Órion — você diz, soltando a respiração ao perceber que ela é um membro da AJA.

— Sou Speedo — diz ela. — Vamos. Suba atrás em minha moto.

Ela dá partida na moto e entra barulhentemente no tráfego, com você na garupa. A conversa é quase impossível, mas ela tenta assim mesmo fornecer a você dados sobre a missão.

— Aquele pobre rapaz sabia que algo estava errado. Pediu auxílio, mas não pude chegar a tempo. — Ela grita para você.

— Viu algo? — você grita para ela.

— Sim, mas não acredito no que vi — diz ela. —

Quando me aproximei, vi um homenzinho realmente feio entrando no maior carro que já vi. Então, o carro partiu como se tivesse motor a jato.

— SATAN? — você pergunta.

— Um agente da SATAN? Doçura, o tipo era menor que um entregador de jornais. Eis o meu conselho: se acabar tendo que enfrentar aquele pequeno monstro, largue as armas pesadas e pode montar armadilhas para ratos — Speedo ri, quase deixando morrer o motor do veículo.

— O que é essa missão? Para onde vou? — você pergunta.

— Para a cidade de Reno, no Estado de Nevada. Eis o motivo: todos os grandes astros dos esportes estão agindo de modo estranho. Há dois dias, o maior jóquei do mundo recusou-se a montar um cavalo porque, de repente, ficou alérgico a animais. A polícia encontrou em seu armário um boneco vudu... exatamente igual a esse que você está segurando.

Ela tem razão. Por alguma razão, você ainda está segurando o boneco vudu com o alfinete nas costas.

— Ontem, a perna de um excelente jogador de futebol ficou adormecida e ele chutou seis bolas seguidas para a arquibancada, em vez de atirar no gol.

— E então? — você pergunta.

— Então, encontraram uma galinha preta em seu armário. Não me pergunte de onde ela surgiu.

— Ok, mas sou um especialista em computação e não um feiticeiro. O que terei que fazer?

— Doçura, todos os membros disponíveis da AJA foram enviados para grandes acontecimentos desportivos. Os linguistas estão cobrindo as lutas romanas. Especialistas em munição estão vigiando os campeonatos de tiro. Você tem sorte. Vai cobrir o campeonato mundial de boxe na categoria de peso pesado — diz Speedo, cos-

turando entre os carros, no meio dos quais você não conseguiria fazer passar uma folha de papel.

— E o que devo fazer quando estiver lá?

— Órion, não será muito complicado. Tudo que terá de fazer será descobrir se a SATAN está envolvida. Se não estiver, será coisa simples e deixaremos tudo para algum repórter curioso esclarecer. Mas, se as mãos sujas da SATAN realmente estiverem nesse jogo, então você terá que descobrir por quê... e detê-las.

Exatamente nesse momento, você olha ao redor e vê que Speedo está dirigindo a moto diretamente contra uma cerca de arame farpado com dois metros de altura.

— Agüente firme — ela grita.

Ela bate em uma rampa oculta, acelera o motor e a moto empina no ar. Ela desce ao solo trepidando e aterrissa firme.

— Bem-vindo ao novo aeroporto da AJA — diz Speedo desligando o motor. — O avião irá pegá-lo bem atrás daquele prédio. Você estará de volta depois da luta de boxe. Eu virei buscá-lo.

— Ótimo. Estarei com o estômago preparado, então — você diz.

Vocês dois observam um pequeno jato descendo rápido das nuvens e aterrissando. Ele taxia para uma das laterais do prédio e abre a porta para você.

— Fique com isso — diz você, passando a Speedo o boneco vudu. — Como amuleto de boa sorte...

— Não sou eu quem vai precisar dele, doçura — diz ela, afastando-se.

Você entra no avião rapidamente e prende o cinto em seu confortável assento. Que alívio, após aquela corrida de moto. O jato decola tão rápido quanto aterrissou.

Na viagem para o Reno, você assiste a uma gravação.

em vídeo do campeão de boxe peso pesado, Moses Caulfield. Ele nunca fez uma luta profissional que durasse mais que seis assaltos. Talvez não seja o lutador de estilo mais impecável que há, mas com certeza é um dos mais fortes. Talvez o único oponente que possa agüentar mais que ele em um ringue seja um urso gigante.

Mas, então, seus pensamentos são interrompidos pelo cheiro de algo queimado. O avião voa estável e você decide soltar o cinto de segurança e ir até a cabine.

— O almoço está queimando?! — você sorri, ao fazer a pergunta ao piloto.

Seu sorriso rapidamente desaparece ao ver o piloto caído em sua cadeira, inconsciente. A cabine está cheia de um gás amarelo que sai por baixo do painel de controles. Você prende a respiração e pega uma máscara de oxigênio em um compartimento acima.

O piloto está vivo, mas inconsciente. Nem mesmo com oxigênio você consegue fazê-lo voltar à consciência. Ao que parece, você terá que se virar sozinho... A dez mil metros acima do solo, o painel de controles do jato pisca para você como uma máquina de fliperama.

CAPÍTULO 3

Você se senta no lugar do piloto e olha pela janela, para o céu quase negro. O gás parece estar se dissipando. Pelo menos por enquanto, o vôo se faz em segurança. Mas você não sabe a que velocidade, a que altura ou onde está o avião. Nem mesmo sabe como descer. A primeira coisa que você faz é procurar algo na cabine que você realmente conhece: o rádio. Você emite um sinal de perigo.

Mas não há resposta. Nem mesmo um ruído sai do rádio. Ele está completamente mudo! Quem quer que tenha tentado matar o piloto, também mexeu no rádio. . . E traçou a sua sorte também!

Você olha atento para os mostradores, alavancas e botões na cabine e teme não viver o suficiente para descobrir o que a maioria deles faz. Mas você tem que tentar alguma coisa.

Mas, de repente, você se lembra: você já aterrissou centenas de aviões em aeroportos por todo o país! Claro que brincando com um videogame de simulação de vôo em seu computador. Mas quem disse que os mesmos princípios do jogo não podem funcionar neste momento de perigo? Pelo menos, não custa nada tentar.

Aos poucos, você vai calculando como diminuir a ve-

locidade do avião, como pilotá-lo de alguma forma e como fazê-lo aterrissar.

O computador de navegação, uma coisa que você tem certeza de poder operar, indica que o avião se aproxima do Reno e que está em rota direta para o aeroporto de lá. Você está a dez mil metros agora. Assim, tem que começar logo a descida. A tela do radar emite centenas de sinais. Você está dentro de nuvens pesadas e nada pode ver, além do nariz do jato. Esses sinais na tela podem tanto ser uma outra aeronave como montanhas, pelo que você já sabe.

O computador a bordo indica que a descida deve ser feita por estágios. A cada ponto você tem que determinar a velocidade e o ângulo da descida. Se descer depressa demais ou com um ângulo muito acentuado, irá colidir. Se ultrapassar a borda da tela, estará na rota de colisão com um outro avião!

Digite o seguinte programa em seu computador e execute-o. As linhas 480 e 490 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro. Entre a velocidade e o fator de descida (de 1 a 10), quando receber a mensagem. Tente aterrissar seu avião no ponto X.

PROGRAMA 2

```
100 REM PLANO DE VOO
110 LET SW=40
120 LET SH=24
130 LET RM=SW
140 LET BM=SH-4
150 LET LP=SW-1
160 LET HW=30
170 LET PV=1
180 LET PH=1
```

```

190 LET NV = 1
200 LET NH = 1
205 GOSUB 900
210 LET VT = BM
220 LET HT = SW - 1
230 GOSUB 910
240 PRINT "X";
250 LET VT = PV
260 LET HT = PH
270 GOSUB 910
280 PRINT " ";
290 LET VT = NV
300 LET HT = NH
310 GOSUB 910
320 PRINT " )";
330 LET PV = NV
340 LET PH = NH
350 LET VT = BM + 1
360 LET HT = 1
370 GOSUB 910
380 LET RX = 30
390 GOSUB 930
400 LET HW = HW + RD - 15
410 PRINT "VENTO DE PROA"; HW
420 PRINT "      DESCIDA ";
430 INPUT DC
440 PRINT "      VELOCIDADE ";
450 INPUT SP
460 LET NV = INT(PV + DC)
470 LET NH = INT(PH + (SP - 240)/10)
480 IF NV = BM AND NH = LP AND DC < 3 AND
    SP < 300 THEN GOTO 520
490 IF NV < 1 OR NH < 1 OR NH > SW
    THEN GOTO 550
500 IF NV = > BM THEN GOTO 570

```

```

510 GOTO 250
520 PRINT
530 PRINT "ATERRISSAGEM PERFEITA"
540 STOP
550 PRINT "ENTROU EM ORBITA. . ."
560 STOP
570 PRINT "CRASH"
580 STOP
900 CLS
905 RETURN
910 HTAB(HT):VTAB(VT)
915 RETURN
930 LET RD=INT(RND(1)*RX)+1
940 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 110.

As rodas do avião trepidam pela pista. É uma descida um pouco turbulenta mas, de alguma forma, você conseguiu descer em segurança.

Você se reclina no assento, sorrindo, o coração querendo sair pela boca.

Pela janela, você vê uma perua cheia de pessoas, com uma luz vermelha piscando no teto e a insígnia Força Aérea na porta. Ela se aproxima rapidamente do jato.

Homens e mulheres usando uniformes saltam da perua, esperando você sair do jato.

— Que tipo de brincadeira foi essa? Não pode aterrisar sem obter permissão pelo rádio! — um homem grita para você.

— Rapaz, vou providenciar para que cassem sua licença — diz um outro homem.

— Não tenho licença — você responde.

O homem fica pálido. Sua boca forma uma série de palavras mudas, que são interrompidas pela chegada de um outro veículo, uma limusine azul de aparência mais familiar a você.

Vários agentes da AJA saem da limusine, apresentam seus cartões de identificação às pessoas competentes e praticamente arrastam você para o assento de trás. Ninguém diz uma palavra.

Enquanto o carro da AJA sai a toda velocidade, você explica aos agentes amigos o que aconteceu no jato.

Dez minutos mais tarde, o carro da AJA pára em frente à arena onde a decisão do campeonato de boxe está para se realizar. Os agentes dão a você um crachá de visitante e se despedem.

Lá dentro, a arena está lotada. Há tantos espectadores espremidos nos corredores e por todas as passagens até o ringue, que é difícil acreditar que haverá lugar para os lutadores.

Os espectadores já estão gritando e torcendo por seus favoritos, a maioria deles para Moses Caulfield, o campeão. Mas há algumas centenas de vozes torcendo por Bernardo Ruiz, o desafiante.

Ruiz já está no ringue, esperando, parecendo rígido e tenso. Você decide abrir caminho até o ringue, mas

a multidão o impede. Ninguém quer ceder um centímetro.

Enquanto tenta avançar, você observa os rostos, tentando identificar algum rosto familiar ou que pareça fora de lugar. Se algo der errado esta noite, sua tarefa será descobrir se, de alguma forma, foi a SATAN a culpada:

De repente, o pavilhão irrompe em gritos e aplausos. O campeão finalmente saiu do vestiário e está iniciando sua longa caminhada até o ringue.

Há pessoas atirando flores para o campeão, dando-lhe tapinhas nas costas, incentivando-o. As mulheres tentam abraçá-lo e beijá-lo.

— Moses! Moses! Moses!

O gongo soa e os dois homens no ringue se aproximam como trens a alta velocidade em um mesmo trilho.

Ruiz dá o primeiro soco. A multidão grita. Ele dá o segundo e Moses parece aturdido. Mais que isso, os espectadores parecem aturdidos. Ninguém pode acreditar no que está acontecendo no ringue: que Moses Caulfield nem sequer levantou os braços para se defender. De fato, Bernardo Ruiz dá um golpe certeiro após outro no rosto do campeão. Moses simplesmente fica lá parado, com os enormes braços imóveis, caídos ao lado do corpo.

Isso é impossível! É tão inacreditável que você esquece do que pode estar sendo a causa. Agora mesmo, neste exato e horrível momento de confusão é que um agente da SATAN pode se mostrar. Mas você não pode tirar os olhos do ringue, porque sabe que está vendo algo tão estranho que comentaristas e fãs dos esportes irão lembrar vezes sem fim nos próximos anos.

É então que os espectadores se aglomeram ao seu redor e você não pode mais ver os lutadores. Você tenta se esquivar, empurrá-los, tirando-os de seu cami-

nho. Mas é inútil. Você tem que esperar até que a muralha de pessoas novamente se abra.

As pessoas começam a vaiar e uma grande parte dos espectadores também grita: *Parem a luta! Parem a luta!* Mas o juiz não está ouvindo os espectadores. . . nem Bernardo Ruiz está.

Então, brigas irrompem entre os espectadores. E você volta sua atenção para uma briga especialmente ruidosa entre o empresário de Ruiz, um vendedor de cerveja e um comentarista de esporte da televisão. É então que você vê um rosto que o faz gelar.

CAPÍTULO 4

Nos dois anos em que você vem trabalhando com a AJA, nada parecido aconteceu a você. E você não está preparado para isso! Sentados ao lado do ringue estão Larry Qualen e seu pai.

Seus olhos se encontram por uma fração de segundo. *O que você está fazendo aqui, Larry?*, você pensa consigo. Mas, instintivamente, vira-se e corre na direção oposta. Você não sabe para onde está correndo, mas tem que ficar longe dos olhos de Larry.

Finalmente os gritos dos espectadores começam a soar como um animal furioso que vai ficando cada vez mais longe de você. Então, silêncio... exceto por seus próprios passos. Agora, pelo menos, você pode começar a pensar.

E você percebe que agiu como um completo idiota. Quando esteve com Larry, ele lhe disse que o pai o levaria a algum lugar especial para comemorar seu aniversário. É isso... esta é a surpresa do aniversário de Larry! Você deveria ter explicado sua presença a ele da mesma forma. Mas, em vez disso, entrou em pânico... e talvez tenha perdido os inimigos por nada.

O som de passos interrompe sua concentração. Passos leves e rápidos. Então você vê um homem do outro lado do corredor. O homem é baixo, feio e a pele de seu

rosto é pregueada e enrugada, como se houvesse pele em excesso para o tamanho de seu crânio pequeno. Seu cabelo é uma massa de cachos pretos e ensebados. Será o homem que Speedo viu saindo da perua da lavanderia, hoje de manhã?

De repente, ele grita com raiva em uma língua desconhecida e se joga sobre você, quase derrubando-o. Quando se estica para atingir você, ele somente consegue alcançar seu estômago. Você o empurra com o pé e ele bate com força contra uma parede.

Mas logo ele se levanta sibilando como uma cobra e gritando palavras que você não pode compreender. Então, ele salta e com os braços agarra suas pernas e se prende a você mordendo sua perna.

Você grita e se contorce, bate nele, mas não consegue se livrar. Finalmente, ele o solta e você fica no chão, gemendo. Ele espera para se assegurar de que você está suficientemente ferido e então escapa.

Você está próximo ao vestiário de Moses Caulfield e pode ouvir o barulho da multidão a caminho. Seria melhor você não estar no chão quando ela passar.

Você entra mancando no vestiário do campeão e se joga sobre a mesa de treinamento. Encontrando iodo e álcool, começa a massagear sua perna.

O álcool o faz sentir como se houvesse uma centena de agulhas espetadas em sua perna. Mas isso não é pior que a dor da mordida daquele estranho homenzinho. Será que ele tem algo a ver com o que aconteceu no ringue?

A porta se abre novamente e uma multidão de repórteres, fotógrafos, treinadores e empresários enche a sala. No meio da multidão, envolto em seu roupão e em sua desgraça, está o ex-campeão mundial de peso-pesado, Moses Caulfield.

— Eu poderia tê-lo transformado em geléia — gri-

ta Moses para as câmeras de TV. — Vocês sabem quem sou! Mas eu não podia mover os braços!

— Moses, você estava com medo dele? Foi uma paralisia psicológica? — pergunta um dos repórteres.

— Já lutei com homens cinco vezes maiores que ele. Não tenho medo de homem nenhum! Só digo a vocês que eu não podia mover os braços. Eu queria, mas não podia mover os braços! — grita Moses.

— Ei, Moses, dê uma olhada nisso — diz o empresário, tirando do armário de Moses um saco de pano do tamanho de uma mão.

Dentro do saquinho está uma pequena figura sem rosto, exatamente como a que você viu pendurada no pescoço do motorista do caminhão da AJA. Mas este boneco tem um estranho símbolo vermelho pintado na roupa. Em vez de um alfinete ele tem dois. . . cada um deles espetado em um dos braços do boneco, prendendo-os dos lados.

Moses dá uma olhada no boneco e, instintivamente, dá um passo para trás.

— Onde encontrou isso? — ele pergunta.

— Estava em seu armário, campeão — diz o empresário.

Como abelhas sobre mel, os repórteres cercam Moses com câmeras e microfones.

— Saiam da sala — você grita, tentando interromper as perguntas. Mas todos o ignoram.

— Quem é você, menino? — pergunta o empresário de Moses, conduzindo-o pelo braço para longe da multidão. — Eu não vejo nenhum crachá de imprensa com você.

Você mostra seu cartão de identificação da AJA apenas o tempo suficiente para que o empresário o leia. Então, você lhe pede em voz baixa que esvazie a sala.

Em menos de um minuto a sala está vazia.

— Você existe, menino? — pergunta Moses depois que os repórteres se vão. — Eu li sobre os rapazes da AJA, mas nunca tive certeza se vocês realmente existiam.

— Nós existimos, sim — você diz, segurando a perna e mancando até uma cadeira. — E somos feitos de carne e osso, também.

— Que aconteceu a você? — pergunta Moses.

Você fica em silêncio, enquanto o empresário examina sua perna e rapidamente coloca uma bolsa de gelo sobre ela. Então, ele deixa vocês dois sozinhos.

— Você viu um homenzinho baixo e feio, esta noite? — você pergunta.

— Sim — diz o campeão — Eu! Quando você perde, isso o faz ficar pequeno e feio. E quando você perde como eu perdi — diz ele jogando o boneco vudu para longe da mesa — isso o transforma em nada!

— Você não acredita realmente em vudu, acredita? — você pergunta.

— Quando alguém cresce num lugar como aquele em que eu cresci, garoto, você acredita que tudo o que é cruel e mau é possível — diz Moses. — Este boneco vem do pântano. Do Beau Loire, onde eu nasci. Você sabe onde é isso?

Você nega com a cabeça.

— É na Luisiana. Mas uma parte da Luisiana tão isolada, tão desabitada, tão desolada, que poderia também ser em outro planeta.

Moses se interrompe por um minuto e você percebe que está relembrando como é crescer naquele lugar, naquele pântano morto!

— Aquelas marcas vermelhas... eu as vi no Beau Loire durante toda minha vida — diz Moses fazendo com a cabeça um sinal em direção ao boneco vudu.

— Moses, há algo que eu gostaria de perguntar —

você diz, fitando-o nos olhos. — Você pode mover os braços agora?

— Não — responde o campeão com a voz rouca e amarga. Ele estava sentado na borda da mesa. De repente, desce da mesa e dá um chute na parede, com toda força.

— Sinto muito por você ter perdido o título — você diz.

— Isso não é problema. Se eu recuperar meus braços haverá uma revanche. Está em meu contrato. E eu espero que vocês tenham resolvido essa questão antes disso — diz Moses.

— Nós não temos nada a ver com isso — você diz.
— Só vim aqui para uma verificação.

— Escute o meu conselho: trate de se meter nisto. Você acha que quem está fazendo isso vai parar em um ou dois astros do esporte? Há algo muito ruim acontecendo aqui. Posso senti-lo — diz Moses.

Mais tarde, de um apartamento de hotel em Reno, você telefona, passando seu relatório para a sede da AJA. O que você viu pode ser inexplicável e inacreditável, você lhes diz, mas você não pode confirmar qualquer envolvimento da SATAN. O homenzinho feio não é um agente conhecido da SATAN. Além disso, ele é burro demais para trabalhar para a organização inimiga. Sua mordida é pior que seu latido. Ainda assim, no fundo, seu instinto lhe diz que a SATAN está por trás de tudo isto.

— Certo, esse é o seu relatório, Órion — diz a coordenadora da missão da AJA. — Agora, o que seu instinto lhe diz?

— Essa é apenas a ponta do *iceberg*, moça — você responde.

Ela fica em silêncio por um minuto. Você a conhece, você sabe que ela está coçando o cotovelo, enquan-

to tenta decidir a que dar mais atenção: se a seu relatório ou a seus instintos.

— Certo. Vou reunir uma equipe e enviá-la à Luisiana — diz a coordenadora. — Mas não você, Órion. Você vai para casa.

— Para casa? — você pergunta.

— Para casa, Órion. Não há indicação de que haja computadores envolvidos nesta operação. Quero que você fique fora desta missão — diz a coordenadora.

— Mas, espere um minuto — você diz. — Tenho que estar nessa equipe! Alguém matou meu motorista. E, quando asfixiaram meu piloto, eles estavam tentando matar a mim! O que a faz pensar que será seguro eu voltar para casa a esta altura?

— Não consigo entender seu raciocínio, Órion. Por que a SATAN, ou quem quer que esteja por trás disso, iria querer especialmente você fora do caminho? — pergunta a coordenadora.

— Não sei, talvez eles achem que sei mais do que realmente sei — você diz. — Ou talvez, apenas talvez, eles tenham uma razão para querer eliminar o especialista em computação da equipe. Tudo que sei é que alguém tentou me impedir de chegar a Reno e eu quero saber por quê.

Há um longo silêncio do outro lado da linha.

— Coloque-me na equipe — você pede.

— Certo, vamos experimentar — diz ela por fim. — Vou lhe dizer algo: esta é a equipe mais louca que já reuni. Mas talvez seja louca o suficiente para funcionar.

CAPÍTULO 5

Bem cedo, no dia seguinte, você está vagando por um primitivo terreno pantanoso da Luisiana. Já a essa hora está tão quente e úmido que suas roupas estão ensopadas de suor. Suas pernas se arrastam pesadamente, devido à combinação do peso de sua mochila com a viscosidade do barro pantanoso.

O ponto de encontro dessa missão da AJA é um pequeno ponto de pesca fora do caminho, bem no interior do pântano. Como sempre, a coordenadora da AJA foi pouco específica quanto a quem você iria encontrar. Mas ela disse que vocês se reconheceriam por meio das varas de pescar e de uma senha.

Às dez horas da manhã, você finalmente chega a uma clareira silenciosa que mais se parece com uma poça suja. As libélulas estão fazendo manobras sobre a superfície enevoada da água. E os mosquitos ficam alvoroçados ao ver você, porque agora podem dividir a atenção entre você e os dois homens pescando.

Você examina os dois pescadores. Serão os seus colegas de equipe? Um deles parece estar comendo um charuto em vez de fumar. Seus movimentos são nervosos, rápidos e precisos. Ele está atento a tudo ao seu redor. O outro homem parece mais velho: é alto, lento e tão magro que o sol parece atravessá-lo.

— O que estão usando como isca? — você pergunta, preparando sua vara de pescar.

O homem magro e velho protege os olhos do sol para poder olhar para você. O outro olha rapidamente para sua vara de pescar e, ao mesmo tempo, examina o resto da área com o olhar.

— Codinome? — pergunta o homem de aparência nervosa.

— Órion — você diz.

— Órion é um menino especialista em computação — diz o homem nervoso para o homem magro. Então ele novamente olha para você. — Sou Parrot e este é Doc, médico especialista em doenças raras. A sede da AJA acha que essa atividade vudu pode ser, na verdade, algum tipo de guerra bacteriológica. Assim, Doc está aqui para analisar as vítimas que encontrarmos. Ele também está aqui para nos dar retaguarda caso a SATAN comece um jogo sujo, se entende o que quero dizer.

Você não entende exatamente, mas o rapaz não lhe dá qualquer chance de dizê-lo. Parrot se levanta e coloca a mão molhada sobre sua boca.

Essa atitude de Parrot foi desencadeada pela chegada de um outro homem. Vocês três observam, enquanto ele deixa cair a mochila, com um suspiro. É um homem jovem, com cerca de trinta anos, cabelos vermelhos e uma estranha barba preta que forma uma ponta no queixo. Usa óculos de aviador, está sem camisa e veste calças curtas tipo pescador.

— Que acham de meu disfarce, rapazes? — ele diz com uma risada.

A princípio você não reconhece seu rosto, mas o sorriso é inconfundível.

— Você é Ralph Rosenblum, o Rei da Pizza! —

você diz. — Seus comerciais estão na TV o tempo todo!

— Tem razão, garoto — ele responde retirando o cavanhaque falso. — Vamos nos dar muito bem. — Então, ele dá uma olhada para Parrot e sorri. — Bem, olha aqui — diz ele em voz alta. — Ando cinco mil quilômetros até aqui e caminho sem parar por esse pântano enevoado e esquecido pelo mundo só para encontrar um colega de classe e é assim que você me recebe?

— Quer fazer o favor de falar em voz baixa? E use seu codinome — diz Parrot. Ele evidentemente está surpreso em encontrar Ralph.

— Codinome Skull — diz Ralph. — Eu tinha que estar nesta missão. É perfeita para um especialista em vudu e ocultismo, não acham?

— Especialista em vudu e ocultismo? — você diz.

— Sim, com título de doutor e tudo mais — diz Skull. — Mas fiquei cansado de ensinar. Além disso, quase acabei comendo meu diploma por falta de dinheiro e fome. Foi então que descobri como fazer uma pizza fantástica e me tornei o Rei da Pizza! Tenho alguns convites para comer pizza de graça, em minha mochila, rapaz. Lembre-me de dar alguns para você... se vivermos até o fim da missão.

— Vamos falar sério — diz Parrot, voltando ao comando do grupo. — E não quero que cause nenhum problema, Skull. Não queremos atrair muita atenção. Todos vocês estão autorizados a ouvir estas informações. Não sou da AJA. Sou da CIA. Fui enviado aqui para acompanhar este projeto — diz Parrot. — Se alguns grupos descobrirem que estamos investigando uma conspiração vudu, isso poderia ser muito embaraçoso para nós. Não tenho permissão para dizer mais nada.

Parrot é interrompido pelo ruído de um grande caminhão militar com um jipe preso a seu pára-choque traseiro, passando pela vegetação rasteira do pântano a uma velocidade de auto-estrada.

— Para pessoas de fora, somos apenas quatro pescadores, certo? — diz Parrot, sentando-se e lançando sua linha na água.

Mas, antes que o resto de vocês tenha tempo de fingir que sabe como pescar, a porta do caminhão se abre e Speedo aparece.

— Só para o caso de vocês não conseguirem pescar nada para o jantar, eu trouxe alguns bifes no refrigerador — diz ela em voz alta.

— Posso ver que vai ser difícil fazer com que essa equipe fique em silêncio — diz Parrot, olhando na direção de Speedo.

— Ei, Órion, faz um tempão que não o vejo — diz Speedo, jogando em seus joelhos o boneco vudu que você deu a ela. Ela sorri diante da expressão surpresa em seu rosto.

— Docc e Skull, apresento-lhes Speedo, nossa especialista em transporte — diz Parrot. — Ela pode dirigir, pilotar ou manobrar tudo que possa, até mesmo remotamente, ser qualificado como um veículo.

— Bem-vinda ao pantanal — diz Skull.

— Ei, você não é Ralph Rosenblun, o Rei da Pizza? — exclama Speedo.

— Somente codinomes! — diz Parrot. — E já falamos demais. Temos que agir rápido. Alguma pergunta?

— Sim — diz você —, quero saber se Skull realmente acredita que esse tal de vudu funciona.

— Eu acredito — diz Doc. — Há dois anos atrás o hospital em que trabalhava me enviou para uma investi-

gação em um povoado africano onde as pessoas estavam morrendo como moscas. Havia outros médicos comigo, especialistas em todos os tipos de doenças conhecidas pelo homem. Mas ninguém na equipe pôde detectar um traço de doença nessas pessoas, assim não pudemos fazer nada por elas. Tivemos apenas que deixá-las morrer, uma a uma, até que o povoado se acabou.

— É como isso pode ter acontecido? — você pergunta.

— Mais tarde, nós descobrimos que as pessoas do povoado tinham sido amaldiçoadas em uma luta entre dois feiticeiros. Naturalmente, a maldição também se aplicava a qualquer pessoa que entrasse no povoado.

— Então isso significa que vocês ficaram sob a influência da maldição. E sobreviveram a ela — diz Speedo. — Como explica isso?

Doc abre a camisa. Sua carne, ou o que restou dela, está estirada contra os ossos. — Por um fio, nós quase nos tornamos esqueletos. Quando entrei no povoado, pesava 75 quilos. Foi isso que me aconteceu após aquela missão. Ninguém pôde deter a perda de peso. É como se meu corpo estivesse comendo a si mesmo vivo — diz Doc. — Aposto como vocês ficarão surpresos ao saber que tenho apenas quarenta anos.

Todos ficam em silêncio por um minuto. Você imaginava que ele tivesse cerca de 70 anos. — Bem, de volta à pergunta inicial: Skull, Órion quer saber sua opinião sobre o vudu — Parrot fala.

— Esta é uma questão difícil, rapaz — diz Skull. — Porque, em alguns aspectos, sou exatamente como todas as outras pessoas. Gostaria de acreditar em magia, maldições, feitiçarias, vingança. Mas sou um cientista e tenho que seguir as evidências. Já vi um bocado de comportamento estranho entre as pessoas que praticam

vudu e magia negra. E vi um bocado de coisas que não posso explicar. Mas nunca encontrei uma única prova irrefutável e definitiva que demonstrasse que uma maldição, um vudu, um feitiço ou uma possessão realmente funcionam. Em resumo, a resposta é: não sei.

CAPÍTULO 6

— Esta missão é uma corrida contra o tempo. Temos razões para acreditar que a SATAN já sabe onde estamos — diz Parrot, trazendo vocês de volta ao problema. — Vamos nos preparar e pé na estrada!

— Não tão rápido — diz Skull. — Tenho mais uma pergunta e ainda há tempo para respondê-la: o que realmente está por trás desta missão?

Parrot hesita por um minuto e então cede.

— Certo. Os Jogos Amadores Mundiais vão ser realizados na Rússia dentro de alguns dias — diz ele. — Minha agência suspeita fortemente de que os atletas americanos sejam o próximo alvo da SATAN.

— Isso não está um pouco fora da área de interesse da SATAN? — diz Speedo. — Quero dizer, o que pode interessar a eles alguns eventos desportivos que foram organizados pelas redes de TV para se manterem ocupadas até as próximas olimpíadas?

— É muito simples — responde Parrot. — Nossos embaixadores tiveram um bocado de dificuldade em convencer os soviéticos a patrocinar esses primeiros jogos. Tivemos que prometer que não haveria manobras políticas, nenhuma saída dos jogos no último minuto, como nas Olimpíadas de 1980 e de 1984. Assim, podem imaginar o que aconteceria se, de repente, disséssemos

que nossos atletas foram enfeitiçados e não podem competir?

— Os soviéticos nunca acreditariam nisso — diz Doc. — Seria como provocá-los para um desafio.

— Naturalmente — diz Parrot. — Um caos diplomático, talvez até um caos militar, quem sabe. É por isso que estamos levando a sério esta missão. E há uma outra razão para nos envolvermos. É que nunca confiamos em qualquer coisa que a SATAN faça. Jamais se esqueçam disso.

— Vamos indo. Já ficamos aqui tempo suficiente para sermos detectados — diz Skull.

Vocês cinco são agora uma equipe. Como qualquer equipe, vocês têm, a princípio, um pouco de dificuldade para se entrosarem, mas estão em busca dos mesmos objetivos.

— A primeira coisa a fazer é um exame dos arredores. Vamos conversar com os habitantes locais sobre vudu e ver o que conseguimos — sugere Skull.

— Certo, pense rápido, Órion — diz Parrot. — O que faz você vagando pelo pântano?

— Sou apenas um caronista, apreciando a paisagem por todo o país — você diz.

Parrot sorri e isso faz você saber que sua resposta foi suficientemente rápida e inteligente para agradar até mesmo o agente da CIA. Então ele dá a você uma faixa para usar em torno da testa.

Parece uma faixa usada e lavada muitas vezes, mas você a reconhece. É um dispositivo sinalizador e também um rádio receptor-transmissor.

Você se afasta do grupo sabendo que, pelo menos, eles podem ouvir tudo o que você faz.

Você anda por cerca de meia hora sem encontrar qualquer criatura viva, exceto um lagarto que atravessa correndo seu caminho. Ele provavelmente está imagi-

nando o que você faz invadindo sua relva. Ocasionalmente, o pântano exala um cheiro de pinho, mas seu olfato indica, principalmente, que o pântano é um lugar para onde as coisas vão para morrer.

— Este lugar é deserto — você diz em voz baixa.

— Provavelmente cancelado por falta de interesse — diz Speedo, através do fone interno em sua faixa de testa.

— Limite o consumo de ar, Speedo — diz Parrot. — Não queremos que alguém nos detecte.

— Oh, não! — você diz involuntariamente, olhando aterrorizado para uma árvore logo à frente.

— Órion, o que há? — pergunta Speedo.

— É uma garota! Ela está presa a uma árvore, pendurada pelos punhos — você diz.

— Isso não é vudu, gente — diz Skull calmamente. — Parece tortura.

— Ótimo. Isso me deixa um bocado contente — diz você sarcástico, correndo até a árvore.

— Espere um pouco — diz Parrot. — Você não deve se intrometer em assuntos alheios.

Mas você ignora a observação. Você corta rapidamente as cordas que prendem a garota, retira a mordaca de sua boca e oferece a ela seu cantil.

— Ela é escrava do mal. E você não deveria tê-la desamarrado — grita uma voz. Você se vira, mas a voz parece vir de todas as direções.

— Você tem um rosto, além de uma voz? — você grita.

A garota está de pé, de frente para você. Seus olhos escuros se fixam profundamente nos seus. E ela parece completamente inconsciente de que um grupo de homens e mulheres, alguns deles armados com rifles e outros com pedaços de madeira, estão vindo pelo pântano.

Seus rostos estão quentes e suados, mas suas expressões são frias e desconfiadas.

— Ela amaldiçoou meu filho e agora ele está morto. Ela tem que pagar por isso — diz um homem.

— Como ele morreu? — você pergunta.

— Diabolicamente. Ele estava nadando e foi atacado por um jacaré. Exatamente como ela disse.

— Ela está marcada pelo mal — diz uma mulher, correndo até a garota e rasgando sua blusa.

O cabelo tingido de loiro da garota é bem curto e tem uma faixa azul dos lados.

— Sim, é verdade, eu realmente o matei — ela finalmente diz a você, balançando a cabeça em desalento.

— Assim como também comecei a Segunda Guerra Mundial. Essas pessoas são ridículas, vê?

— Bem, o que realmente aconteceu? — você pergunta.

— Oh, aquele cara era um total idiota. Sempre me atormentando. Assim eu lhe disse: *Esqueça, rapaz. Eu preferia sair com um jacaré a ter um encontro com você.*

— Isso não é vudu. É choque cultural! — diz Speedo, rindo em seu rádio na faixa da testa. Isso faz você rir também.

— De que está rindo? — o homem com rosto vermelho pergunta, preparando o rifle.

— Órion, tente controlar as coisas aí. Estou tentando localizá-lo, mas ainda não estamos próximos o suficiente — diz Speedo.

— Acha que fazer um jacaré devorar meu filho é uma coisa engraçada? Só pode ter sido ela quem conjurou um jacaré, já que não existem jacarés num raio de oito quilômetros daqui.

— Acho que, quando não se pode explicar algo, a gente não deve sair por aí matando a primeira pessoa que parece estranha — você diz.

— Ninguém pediu que você se intrometesse neste assunto — diz alguém do grupo.

— Nós estamos sob uma maldição desde que ela apareceu — diz uma outra pessoa. — Gente desaparecendo, animais saindo do pântano. Não é natural.

O grupo concorda ruidosamente e aves grasnam e batem as asas nas árvores à volta.

— Ei, sinto muito estar fazendo você ter um verão turbulento — diz a garota. — Mas saia desta enquanto é tempo!

De repente, o homem levanta o rifle e o pântano se enche de fumaça.

CAPÍTULO 7

Felizmente para você a fumaça vem de uma explosão de granada a cerca de três quilômetros atrás de vocês e não do rifle à sua frente.

— Isso foi o melhor que deu para fazer, Órion — diz Speedo pelo rádio de sua fita de testa. — Espero que você esteja agora correndo como o vento.

Correndo?! Você sabia que havia esquecido algo. Você ficou lá parado, com o olhar estarecido, assim como o grupo à sua volta. Você agarra a garota pelo braço e sai voando.

Quando finalmente vocês estão em segurança, a garota começa a falar.

— Será que estou morta? — ela pergunta. Você balança a cabeça dizendo que não. — Mas... como não?

— Não me interessa como você vai explicar, Órion — berra Parrot através de seu rádio de testa —, mas se deixar escapar alguma coisa, eu mesmo providenciarei para que sua próxima missão seja vender sorvete aos esquimós.

— Ele não nos atingiu. Deve ser um horrível atirador — você diz à garota, com um sorriso sem graça.

Ela volta a andar, a princípio não percebendo que você não está a seu lado. De repente, ela se vira e o encara.

— Qual o seu nome? — ela pergunta.

Rapaz, e você achava que explicar a ela por que vocês não estavam mortos ia ser difícil! Por um segundo, você ouve os ruídos dos animais do pântano, próximo a vocês.

— Cuidado, Órion! — Parrot adverte pelo rádio em seu ouvido.

— Órion — você diz.

— Poxa, que nome ótimo! — ela diz. — O meu é Valerie.

— As pessoas daqui devem achar que você vem da Lua — você diz com uma risada.

— Eles não são totalmente maus — diz Valerie. — Há realmente um bocado de coisas estranhas acontecendo por aqui e é mais fácil para eles jogarem a culpa em mim.

— Que tipo de coisas estranhas? — você pergunta.

Ela se interrompe e anda em silêncio por algum tempo. Você a segue. Alguns lagartos se arrastam e fogem correndo.

— É aqui que moro — diz ela, apontando direto em frente. À sua frente, cercada por árvores velhas e cerradas, está uma casinha nova, com painéis solares no teto.

— De onde surgiu isso, bem no meio do pântano? — você pergunta.

— É uma casa modular. Você pode montá-la em qualquer lugar — diz Valerie. — Meu pai veio para cá trabalhar em uma grande instalação industrial ou algo parecido. Mas meu pai e minha mãe estavam sempre brigando. Assim, eu decidi me mudar da casa deles e ele construiu essa casa para mim.

— Uma casa moderna no meio de lugar algum... Uma instalação industrial no meio do pântano... O que está acontecendo, Órion? — Parrot pergunta pelo rádio.

— O que seu pai faz? — você pergunta.

— Quando está em casa, ele briga com minha mãe. Quando não está, eu não sei. A sua fábrica fica a cerca de oitenta quilômetros daqui — diz Valerie. — Veja, lá está Grendle.

Você está procurando um outro lagarto, mas desta vez Valerie está apontando para uma velha mulher, vestida com várias camadas de roupas. Ela sai da casa, olha na direção de vocês e então se afasta em outra direção.

— Quem é? — você pergunta.

— Ela é um tipo de feiticeira — diz Valerie. — Costuma roubar coisas de minha casa.

— Você quer dizer que as pessoas praticam vudu e tudo mais, aqui? — você pergunta.

— Acho que sim. Já que não há televisão, eles têm que procurar uma ocupação — diz Valerie. — Está com fome? Vou preparar alguma coisa para você no meu forno de microondas.

Valerie corre até a casa, deixando você parado no quintal em frente, vigiado por olhos curiosos... Alguns deles humanos...

Você continua andando, dando uma volta em torno da casa e relatando tudo que vê ao resto da equipe através do rádio de testa. Mas não há muita coisa a relatar. Tudo em volta da casa parece normal. Até que você dirige o olhar para o teto. Próximo à antena de televisão, há uma segunda antena.

— Poderia ser um rádio — diz Parrot. — Aposto como é um rádio. Dê uma busca na casa.

Você segue com o olhar o fio de chumbo que desce do teto e atravessa a parede da casa, entrando pela janela em uma pequena sala abarrotada de livros, mapas e globos.

Você pode ouvir os sons que Valerie está fazendo na cozinha, abrindo o refrigerador, lavando alguma coisa na pia, abrindo gavetas e portas.

Mas lá, em uma mesa na sala, exatamente como Parrot previu, está um rádio transmissor-receptor.

— Valerie deve ser uma operadora de rádio-amador — você diz, rapidamente entrando na sala e examinando o rádio. Com um dos olhos no rádio e outro na porta aberta da sala, você coloca os fones de ouvido, liga o rádio para a região próxima.

A princípio, tudo que você ouve é a confusão habitual de vozes, códigos e saudações, nada que lembre a SATAN ou vudu.

Mas então você liga um interruptor na lateral do rádio, um interruptor que você não consegue reconhecer. Com o interruptor ligado, o rádio salta pelas frequências, em autovarredura, e as vozes e códigos são repentinamente misturados. Espere um minuto . . . nem todos estão misturados. Você acha que pode distinguir algo soando distinto.

— Há um misturador de voz no rádio — você diz pelo rádio da faixa de testa. — Está filtrando e eliminando todos os sinais padrão.

— O que está saindo sem misturar, Órion? — pergunta Speedo.

— Não tenho certeza, mas poderia ser a SATAN — você diz lentamente.

— Naturalmente que é a SATAN. Nós os pegamos. Bom trabalho, Órion — diz Parrot. — Agora tudo que você tem a fazer é seguir o sinal e nós teremos a localização de seu transmissor.

Mas você ainda não pode acreditar que Valerie tenha algo a ver com a SATAN. Mas isso pode ser esclarecido depois. Por enquanto, você tem que procurar localizar logo a origem do sinal da SATAN, antes que Valerie comece a procurar por você. Felizmente, seu computador pode ser facilmente conectado ao rádio.

Entre o seguinte programa em seu computador e execute-o. As linhas 135, 236, 242 e 244 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro. Os nove quadros na tela representam transmissões provenientes de várias áreas. As letras que aparecem seguidamente em cada quadro valem como uma mensagem real. Você pode tentar ler todas as mensagens em todos os quadros. Ou pode usar esse programa para identificar a área que representa a transmissão clandestina da SATAN. Numere os quadros de 1 a 9, da esquerda para a direita. Assim, por exemplo, o quadro do canto esquerdo superior é 1 e o quadro no centro é 5. Então, digite o número correspondente a um dos quadros e o programa testará essa área para detectar atividade clandestina. Depois, tente novamente. Quando tiver descoberto a área correta, tente ler a mensagem.

PROGRAMA 3

```
100 REM TRANSMISSAO
105 CLEAR 1000
110 DIM MS(50)
112 DIM H(9)
114 DIM V(9)
120 LET L1$="I---I---I---I"
130 LET L2$="I I I I"
132 LET MN=14
135 LET MS$="00111418001900130200120
10814"
136 LET V$="030303070707111111"
137 LET H$="030711030711030711"
139 LET AA=ASC("A")
140 LET SW=64
147 LET WU=10
148 LET KY$=""
```

```

150 CLS
165 PRINT L1$
170 FOR I=1 TO 3
180 FOR J=1 TO 3
190 PRINT L2$
200 NEXT J
210 PRINT L1$
220 NEXT I
235 FOR I=1 TO MN
236 LET MS(I)=VAL(MID$(MS$,
    (I-1)*2+1,2))
238 NEXT I
240 FOR I=1 TO 9
242 LET V(I)=VAL(MID$(V$,
    (I-1)*2+1,2))
244 LET H(I)=VAL(MID$(H$,
    (I-1)*2+1,2))
250 NEXT I
260 LET RX=9
262 GOSUB 930
264 LET XT=RD
270 LET RX=9
272 GOSUB 930
285 LET BX=RD
290 IF BX<>XT THEN GOTO 320
295 LET N=N+1
297 LET C$=CHR$(MS(N)+AA)
300 IF N=MN THEN LET N=0
310 GOTO 330
320 LET RX=25
322 GOSUB 930
324 LET C$=CHR$(RD+AA)
330 LET VT=V(BX)
332 LET HT=H(BX)
334 GOSUB 910

```

```

340 PRINT C$;
350 FOR I=1 TO WU
355 GOSUB 940
360 IF KY$=NU$ THEN GOTO 410
370 LET KK=ASC(KY$)-ASC("0")
375 IF KK=XT THEN GOTO 390
380 LET VT=15
382 LET HT=1
384 GOSUB 910
386 PRINT KK;"TRANSMISSOES NORMAIS "
388 GOTO 410
390 LET VT=15
392 LET HT=1
394 GOSUB 910
396 PRINT KK;"ATIVIDADES CLANDESTINAS"
410 NEXT I
420 GOTO 270
910 PRINT @ SW*(VT-1)+HT,"";
920 RETURN
930 LET RD=RND(RX)
935 RETURN
940 LET KY$=INKEY$
950 RETURN

```

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

Este programa rodará em computadores da linha TRS-80 e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros

das famílias Sinclair, Apple, Radio Shack Color Computer e IBM-PC consulte o Manual de Referência, página 112.

Agora você tem uma pista: as transmissões da SATAN! E você conseguiu determinar a direção geral de onde elas vêm. Mas onde isso vai levar você? Até dois agentes da SATAN com o transmissor de rádio? Ou a uma centena de agentes da SATAN? E o que tem isso a ver com essa história de vudu?

Você sai pela janela da sala. Não será uma boa idéia deixar que Valerie o encontre próximo à casa. Assim, você procura um lugar junto à vegetação espessa. De repente, o mato se abre com o movimento rápido de um braço e você está frente a frente com a velha mulher, Grendle.

— O que deseja? — diz ela com uma voz rouca. Um dos olhos dela está continuamente semicerrado. Ela também, como o homenzinho que lutou com você na arena, tem pele em excesso no crânio, dobrando-se em pregas escuras. — O que você quer? Talvez uma poção do amor?

— Tem alguma coisa para caspas? — você pergunta.

Ela chuta sua perna por trás de seus joelhos, de modo que, de repente, você está sentado na terra macia diante dela.

— Você não me engana. E você está marcado. Posso ver que Bakulu marcou você — diz ela. Ela cospe sobre o polegar dobrado e desenha uma figura em seu rosto com ele. Então ela cobre seu rosto com a palma da mão e o empurra, fazendo-o cair de costas.

— Órion! — Valerie chama você da casa.

Você se volta na direção da voz de Valerie e responde:

— Estou indo. — Quando você se volta novamente, Grendle já partiu.

— Órion, aqui é Skull. O que aconteceu?

— Ela somente desenhou algo em meu rosto — você diz.

Valerie encontra você próximo à vegetação e leva-o de volta para casa. Em um espelho no banheiro, você descobre que a marca que Grendle desenhou em seu rosto é da cor do sangue e é uma cópia exata da marca do boneco vudu de Moses Caulfield.

— Você foi amaldiçoado! De alguma forma ela sabe que você é uma ameaça para ela — diz Doc, assustado, pelo rádio.

Você lava o rosto na pia e olha novamente no espelho. A marca saiu, mas a sensação inquietante de ver aquele símbolo sangrento em sua própria pele permanece.

— Órion, aqui está uma dica quente para você: nosso computador acaba de verificar: não há qualquer instalação industrial a oitenta e nem mesmo a trezentos quilômetros daqui. Vamos querer saber o que sua amiga Valerie tem a dizer sobre isso.

CAPÍTULO 8

— Aposto que é fantástico viver aqui sozinho — você diz a Valerie, começando a se servir do prato de salada que ela colocou na mesa à sua frente.

Ela olha para sua mochila junto à porta e diz:

— Aposto que é fantástico sair como caronista por aí. — Vocês dois riem.

— Ei, você já leu no jornal sobre os astros dos esportes que estão recebendo presentes vudu e maldições e estão entregando seus jogos? — você pergunta.

— Claro — diz Valerie mastigando um pedaço de cenoura.

— Será que Grendle pode fazer algo desse tipo?

— Bom, parece que ela tem uma gata com um filhote de duas cabeças. Grendle diz que foi ela quem fez isso acontecer — diz Valerie.

— Você acha que ela poderia conjurar um jacaré para devorar aquele rapaz? — você pergunta.

Valerie evidentemente sabe mais sobre o jacaré do que quer contar. Ela liga uma música no gravador e vai para fora. Você a segue.

— Você não quer falar sobre seu pai, você não quer falar sobre Grendle, você não quer falar sobre vudu ou jacarés. Sobre o que você quer falar? — você pergunta.

— Por exemplo: quem é você? — ela contra-ataca.

— Alguém que estava passando e apreciando a paisagem — você diz.

Valerie faz uma careta.

— Quando você botou o pé na estrada? Esta manhã? — ela pergunta. — Você não tem bronzado, portanto não esteve na estrada por mais de uma hora. Então, quem é você?

— Órion, parece que aí vem encrenca. Tome cuidado. Estamos na sua pista — diz Parrot. Faz um bocado de tempo que alguém da equipe falou com você por meio do transmissor na faixa de testa. Por isso, por um minuto, você fica assustado.

— Nada — você diz.

— Nada? Que tipo de resposta idiota é essa? — ela pergunta. — Olha, se quer descobrir o que está acontecendo aqui, converse com os malucos que vivem neste lugar. Só quero que me deixem em paz! — grita Valerie, correndo em direção à vegetação e para dentro do pântano.

Ela já está fora de sua visão, quando você ouve seu grito. Você agarra uma pedra e corre atrás dela.

Valerie está congelada de medo em seu caminho, fitando uma aranha com pernas medindo uns trinta centímetros de comprimento. Você a vê e atira a pedra, assustando o inseto, que foge.

— Você acha que isso foi magia? Acha que foi vudu? — ela diz. — É isso o que acontece quando as pessoas destroem um *habitat*. Os animais têm que buscar algum lugar para viver, não têm? E, às vezes, são animais bastante estranhos, porque nunca os vimos antes.

— Que *habitat* foi destruído?

— O deles, o daquela aranha e o do jacaré, no outro dia — diz Valerie. Agora, ela olha diretamente para você e fala com você com uma voz completamente diferente. — O meu próprio pai está destruindo o pântano

e afastando os animais de suas casas. — Ela balança o galho baixo de uma árvore próxima com toda sua força. — Ele trabalha para a SATAN. . . oh, esqueça isso. Você não compreenderia. E, se compreendesse, isso custaria sua vida.

— Faça com que ela continue a falar — diz Parrot através do rádio de testa.

— Eu cuido disso — você diz.

— Isso está um pouco fora de sua área — diz Valerie, acreditando que você está falando com ela. — O que se deve fazer quando se trata de seus pais?

— Você tem que fazer o que é certo — diz você. — Diga-me, o que está acontecendo?

— Uau! Não acredito! — diz Valerie, com um riso cruel. — Acabo de ter uma idéia. . . Você é um agente da AJA, não é?

Você olha fixamente para ela, sem dizer nem sim nem não.

— Você deveria ter me deixado naquela árvore. Nada de mal teria acontecido a mim, então. Agora eles irão nos matar aos dois — diz Valerie, suspirando com expressão sombria.

— Não, se você me ajudar — você diz.

Há uma longa pausa, enquanto Valerie olha através das árvores. Finalmente ela fala.

— A SATAN construiu sua sede subterrânea no pântano. Por isso todos os animais fugiram — diz ela. — Meu pai supervisionou a construção e agora ele é o administrador da instalação. Ele dirige todo o lugar.

Você ouve um longo e baixo assobio em sua faixa de testa e Parrot diz:

— Uma sede nos Estados Unidos! Washington nunca acreditará que eles avançaram tanto!

— Mas por que aqui? O que a SATAN quer neste pântano? — você pergunta.

— Eles encontraram um feiticeiro realmente eficiente. Seu nome é Bakulu. Isso é tudo que sei. Ele já mostrou do que é capaz com aqueles astros do esporte.

— E o que vem a seguir? — você pergunta.

— Sei lá. Realmente não sei — diz Valerie. — Além disso, Grendle provavelmente está ouvindo tudo que estamos falando.

— Minha equipe também está — você diz.

De repente, Valerie dá um tapa forte em seu rosto e você cambaleia para trás. Quando ela abre a mão, você vê um grande mosquito esmagado em seus dedos.

— Esse é um dos truques de Grendle. Esses mosquitos podem injetar veneno em você e são atraídos pelo sinal que ela desenhou em seu rosto — diz Valerie.

O ar começa a ficar pesado, mas não devido à umidade intensa. O pântano está começando a se encher de insetos que estão tentando cercá-lo, movendo-se com você para onde quer que vá.

— Tenho que sair daqui! — você grita.

— Você também poderia ficar deitado e deixar que eu jogasse terra sobre você, Órion. Você nunca sairá vivo deste pântano! — diz Valerie.

CAPÍTULO 9

Oh, sim, eu vou sair daqui vivo, você pensa consigo, enquanto se debate com os mosquitos. Afinal de contas, você saiu de outras situações difíceis antes. Mesmo assim, você fica agradecido quando a buzina de um carro soa atrás de você e Speedo vem a toda velocidade no jipe, com Parrot, Skull e Doc.

— Entre, garoto. Fomos descobertos — grita Speedo. Ela acelera o motor, enquanto Parrot bate fotos de Valerie e da casa.

— Venha conosco — você diz a Valerie, subindo no jipe. — Nós vamos protegê-la.

Valerie sorri.

— Sim, certamente. Talvez não saiba, Órion, mas você está do lado perdedor. Ninguém vai ferir-me em minha própria casa.

Parrot está nervoso demais para esperar vocês conversarem.

— Para onde? — pergunta Speedo.

— Tenho uma idéia da localização da SATAN — você diz. — Pelo menos acho que posso levá-los até seu transmissor. Siga para o norte.

Speedo pisa com força, acelerando o jipe rumo ao norte, por uma área de vegetação densa.

— Se cobrirmos cada polegada da área, provavel-

mente encontraremos o que estamos procurando — diz Skull.

O pântano dá realmente trabalho para a tração de quatro rodas do carro, andando através do barro, sobre árvores caídas. Ocasionalmente há um local plano, quase como uma estrada, mas isso não é muito freqüente.

— Agora ouça, Órion, eis a situação — diz Parrot, dando a você as informações sobre o que aconteceu. — Talvez devamos isso àquela garota, sei lá. Mas, de alguma forma, a SATAN descobriu que estamos aqui. Eles bombardearam nosso caminhão depois que você partiu. A maior parte de nossos suprimentos e equipamentos técnicos se transformou em cinzas. Isso vai tornar nosso trabalho cem vezes mais difícil. Mas, se não os vencermos em número, só nos resta vencê-los pela inteligência!

Speedo conduz o carro horas seguidas sem detectar um único sinal da sede da SATAN que acaba de ser construída. Seus olhos ardem e vocês têm o corpo todo dolorido, devido aos ferimentos causados pela corrida e pelas roupas ensopadas e, mesmo após o pôr-do-sol, o calor ainda os envolve como um cobertor.

— Estamos chegando perto de algo — diz Doc, cruzando os braços firmemente diante do peito.

— Como sabe? — pergunta Speedo.

— Posso sentir os espíritos — responde Doc.

Você e Skull se entreolham, desconfiados.

— Está ficando muito escuro para continuar com o carro — diz Speedo, alguns minutos depois. — Se usarmos os faróis será o mesmo que enviar sinais sobre nossa posição.

— Então vamos acampar por esta noite — você diz. Em comparação com o assento do jipe, o solo duro vai parecer excelente durante algumas horas.

Vocês cinco sentam-se no escuro, fazendo uma refeição de enlatados sob o clarão do charuto de Parrot. Esse

é um daqueles estranhos momentos durante a missão em que não há nada a fazer exceto esperar que algo aconteça. Vocês podem relaxar, mas não podem diminuir a vigilância. Porque vocês têm certeza de que, agora que a SATAN sabe que vocês estão na região, alguma coisa irá acontecer.

O silêncio é interrompido pelo rádio, sinalizando a transmissão de uma mensagem codificada urgente. Você rapidamente carrega o programa decodificador em BASIC e entra a senha: a palavra ESTRELAS. Então, você digita a mensagem misturada.

**PDDFNRSC WRRTTKD
IPTUTP BNKI RP EWEDI FS PJRKNW
RKUXDAINF PKMURPT JKNX
QHVKVTZDCKT MT TYBBKX TDBUHHTYXM
PTDWXNDN PKRAJZX KRA STZDE**

Mas o que aparece é outra bobagem misturada, puro disparate! Por algum motivo, o programa decodificador não está funcionando.

— Talvez o computador tenha sido amaldiçoado — brinca Skull.

Todos olham em silêncio por sobre seu ombro, enquanto você tenta, sem sucesso, resolver o problema.

Mas, quando você está para desistir, Parrot limpa a garganta e diz hesitante:

— Tente outra palavra... Tente a minha: BISCOITOS.

Uma mensagem urgente para a equipe, mas somente uma pessoa na equipe pode decodificá-la; isto é pouco habitual e não passa muito fácil pela sua garganta. Mas você tenta a mensagem novamente.

— Equipe eliminável? Que significa isso? — diz Speedo.

— Não tenho autorização para dizê-lo — diz Parrot, de forma definitiva.

— Por que essa mensagem foi enviada somente para você? — você pergunta.

— Tenho minhas ordens — diz Parrot. Ele ainda parece decidido a não revelar nada, mas está um pouco mais nervoso que antes.

— Oh, vamos lá, Percy. Você está sendo um chato — Skull diz a Parrot.

— Apenas codinomes, Skull! Você nunca sabe quem pode estar ouvindo nossa conversa — diz Parrot.

— Você era um chato quando estávamos na universidade e ainda continua a ser. Se somos uma equipe, é melhor começar a tratar-nos como uma. Fim da mensagem — diz Skull, que se afasta em direção a uma das barracas.

— Que diferença faz isso? — diz Doc. — Vamos todos morrer. Está preocupado com os agentes da SATAN? Os agentes dos *loa*, os deuses vudu, estão em todo lugar neste pântano. Estamos todos marcados.

Doc se afasta também, emitindo para si mesmo sons estranhos.

— Dóç não sabe — diz Parrot —, mas acaba de comprar uma passagem de volta para casa. Ele sairá da equipe amanhã. Vamos dormir um pouco.

Qual o objetivo dessa missão?, você fica a imaginar, ainda acordado em sua barraca. Toda uma equipe de atletas americanos não poderá participar dos Jogos Amadores Mundiais. E daí? Tem que haver algo mais nisso tudo. *Parrot sabe mais do que está dizendo*, você pensa, de repente começando a ficar estranhamente entorpecido.

Há fumaça penetrando por suas narinas e em seus olhos. Um churrasco lá em casa, sua mãe e seu pai dis-

cutindo sobre a quantidade de lenha que deverá ser colocada. . .

Alguns minutos mais tarde, alguma coisa tira você de seu sonho e o coloca em pé. Calor. Muito calor. A barraca está pegando fogo!

Você corre, buscando a abertura da barraca, mas é impossível abri-la. Você tem que sair de alguma outra forma! Engasgando com a fumaça espessa, você tenta cavar uma passagem sob a barraca. Mas alguém, lá fora, está pisando sobre suas mãos, enquanto você tenta cavar a terra. Três lados da barraca estão em chamas e o calor está escaldante.

De repente, uma faca corta o quarto lado da barraca. Você dá um salto para trás, fugindo da longa e fina lâmina. Deve ser a SATAN! Descobriram o acampamento e estão matando vocês, um a um. A faca faz outro corte na barraca. Desta vez, a lona se abre e um braço agarra você, puxando-o para fora, para o ar enfumaçado mais fresco.

Quando abre os olhos, o rosto que você vê é um rosto amigo. Skull, e não a SATAN, tirou você da barraca em chamas! Rapidamente ele coloca uma máscara de oxigênio sobre seu rosto. Quando a fumaça se dissipa, você vê o corpo frágil de Doc correndo pelo acampamento, carregando uma lanterna. Pelo que você sabia, Doc estava dormindo em sua barraca.

— Órion é o amaldiçoado — Doc está gritando. — Órion tem a marca. Por que todos nós temos que morrer?

Parrot se assegura de que todos estão fora do caminho e então se vira e atira em Doc, como se estivesse treinando tiro ao alvo.

Assim que o choque passa, você percebe que Parrot tem uma arma tranqüilizadora na mão. Ele joga o churuto no chão, mas imediatamente acende um outro.

— Essas coisas acontecem — diz Speedo a você, colocando o braço em torno de seus ombros. — Às vezes, eles colocam alguém que não funciona na equipe. Ele não agüentou. Mas isso não significa que seja má pessoa.

— Isso apenas significa que ele é uma ameaça a todos nós — diz Parrot. — Speedo, tire-o daqui. Leve-o até a cidade mais próxima e registre-o num hotel. Você pode nos alcançar mais tarde. Órion, entre em contato com a sede e diga-lhes que temos uma baixa na missão. Diga-lhes que venham pegar Doc para levá-lo para casa.

Speedo e sua carga danificada estão fora do acampamento em poucos minutos.

— Temos que nos mexer também — diz Skull. — Como eu, creio que também vocês desconfiam quem provocou aquele incêndio.

De repente, a área do acampamento brilha com uma luz verde e o círculo de luz aumenta cada vez mais, fechando-se sobre vocês.

— Não tentem escapar — diz uma voz através de um microfone — ou serão eletrocutados pelo campo de força. Vocês são prisioneiros da SATAN.

CAPÍTULO 10

A luta foi tanta no acampamento que, agora, você quase não se importa com o campo de força em torno de seu corpo e o bando de rufiões esquentados da SATAN acompanhando vocês a cada passo. Por uma questão de orgulho, você não os acompanha de boa vontade, mas você também não quer provocar sua reação violenta.

Os rufiões jogam Skull, Parrot e você, cada um em um dos pequenos barcos a motor que estão atracados em um estreito braço de rio.

Os motores do barco são silenciosos mas lentos. Enquanto vocês seguem rio acima, você tem tempo suficiente para pensar em que perigos podem estar à sua frente. Entretanto, uma coisa é certa. Já que a escolta da SATAN não colocou vendas em vocês para evitar que vejam o caminho até o local da sede, eles evidentemente não pretendem deixá-los sair de lá com vida.

Próximo ao entardecer, os pássaros começam a deixar seus ninhos. Sombras escuras cruzam o céu cinzento. Mas seu barco e os demais estão se aproximando do esconderijo. Os rios estreitos através dos quais vocês vieram estão se tornando cada vez mais estreitos, finalmente terminando ao pé de uma elevação pantanosa. Projetando-se na base da elevação está uma grande for-

mação rochosa. À aproximação dos barcos, uma parte da rocha, próxima à linha d'água, se abre. Os motores são desligados e vocês flutuam, quase em silêncio, para onde nenhum agente da AJA já esteve antes, entrando na sede da SATAN em território americano.

Lá dentro, vocês saem dos barcos indo para uma plataforma de desembarque de concreto. Seus olhos examinam todos os recantos e você procura gravar cada detalhe em sua mente.

A construção tem paredes de concreto com portas de aço maciço que levam a passagens em ângulo e a caminhos cheios de curvas e voltas. Pela aparência do lugar, é evidente que ninguém se preocupou em criar um ambiente agradável de trabalho. O único objetivo foi ter um lugar invulnerável. E, quanto a isso, fizeram um excelente trabalho.

Câmeras de TV giratórias, montadas sobre torres de metralhadora, vigiam cada passo que seu grupo dá. Os guardas verificam cartões de identificação e fazem uma busca completa nas pessoas, antes de abrir as enormes portas operadas eletronicamente.

— Vou dar instruções definitivas para que não sejam enviadas quaisquer remessas de pizza para este endereço — diz Skull, enquanto vocês descem por um elevador até um outro nível.

Parrot dá uma olhada para as salas de simulação de guerra e diz com voz preocupada:

— Se criaram tudo isso somente para acomodar Bakulu, o feiticeiro, ele deve ser a própria morte ambulante.

Vocês são conduzidos através de uma outra passagem escura, com paredes grossas de concreto e, finalmente, chegam ao único espaço razoável que você até agora encontrou nessa fortaleza subterrânea e sombria. Ao contrário do resto da instalação, esta sala está inundada

de luz solar proveniente de uma clarabóia no teto rochoso. Um dos cantos da sala está cheio de plantas exóticas e cadeiras enormes feitas de vime e bambu. Além das cadeiras há uma espécie de trono de pedra entalhada, grande o suficiente para você se sentir um mosquito.

— Isso aqui se parece com um restaurante havaiano em que estive — diz Skull. Ele anda pelo salão, examinando os vários símbolos vudu e os sinais entalhados no trono.

— Eu diria que, definitivamente, esta é a sala de espera do feiticeiro — diz Parrot.

Vocês ouvem um ruído e olham para cima, a tempo de ver um rato almiscarado correndo sobre o vidro da clarabóia. Sua corrida acelerada lança uma sombra pequena e fugaz contra a laje de concreto em que vocês estão.

Mas seus pensamentos retornam ao nível do subterrâneo, quando a porta se abre e um oficial da SATAN entra na sala. Ele é alto e está começando a ficar calvo; deve ter cerca de cinquenta anos, mas parece mais jovem. Seu olhar tem um brilho fixo e desdenhoso. Aos olhos dele, você é alguém que ele pode matar ou que quer matá-lo.

À vista dele, você quase perde o controle de suas pernas. Ele é o infame comandante Fovera. Você já viu sua foto em um dossiê de agentes da SATAN. O mesmo comandante Fovera que, certa vez, enviou uma mensagem à sede da AJA pedindo-lhes que recrutassem mais jovens como você porque ele gostava muito de matá-los.

Atrás dele está um pequeno cão com três patas, que anda coxeando pela sala e salta sobre os joelhos de Fovera. Fovera senta-se e olha para vocês três por alguns minutos, antes de falar.

— Vocês são os agentes da AJA, Skull e Órion, e o agente da CIA, Parrot, também conhecido como Percy

— diz ele, dando tapinhas no cão aleijado. — Sem dúvida vocês devem saber quem eu sou. Estou duplamente satisfeito com a homenagem que a AJA me está prestando. Estou envaidecido vendo que deixo a AJA suficientemente preocupada, a ponto de enviar o que há de melhor. E, naturalmente, estou muito satisfeito em ter a oportunidade de exterminar três dos seus melhores agentes.

Tudo que uma pessoa normal pode dizer em três palavras, Fovera diz em doze. Ele parece apaixonado pelo som frio e sem emoção de sua própria voz.

— Posso sentar? — você pergunta, bocejando. É hora de sua equipe marcar alguns pontos no jogo.

— Órion, sabe como o meu pobre Chou-Chou perdeu a perna? — diz Fovera, ainda com calma absoluta na voz.

De repente, ele salta da cadeira e com o rosto a três polegadas de você ele grita:

— ***EU A ARRANQUEI POR TER-ME DESOBEDECIDO!!!***

Parrot e Skull seguram você para evitar que tenha um colapso.

— Sorte e sangue-frio! É nisso que a vida se resume. É isso que primeiramente vou testar. Sua sorte e seu sangue-frio. Estou pensando em um jogo simples — diz Fovera. — Se vocês vencerem, todos sairão andando deste prédio amanhã. Estarão livres. Mas, se perderem, vou fazer com que os trucidem um de cada vez!

Fovera pressiona um botão em sua cadeira e, quando outro agente da SATAN entra na sala, ele manda-o chamar Bakulu. Fovera não acha necessário preencher o tempo de espera com conversas. Vocês ficam olhando uns para os outros até a porta se abrir.

Bakulu entra na sala acompanhado pelo pequeno e feio homenzinho que você encontrou na arena de boxe.

Bakulu é muito alto e está usando um cocar de penas que o faz parecer ainda mais alto. Sobre sua longa túnica de seda branca está um medalhão de ouro com o mesmo desenho que Grendle desenhou em seu rosto.

Bakulu, primeiramente, se inclina diante de uma estátua esculpida. Depois parece entrar em transe profundo. Finalmente, ele faz um sinal para Fovera, com um pequeno movimento da cabeça, indicando que, agora, está preparado para ouvir.

Fovera provoca medo nas pessoas ameaçando-as. Bakulu, não. Sua simples presença é aterrorizante. Ele não eleva a voz nem encara a pessoa com quem está falando. Não importa agora se você acredita ou não em vudu. Você nunca esteve com tanto medo de alguém em toda sua vida!

De repente, ele começa a falar:

— As pedras de Bakulu vão revelar o destino — diz ele com voz vacilante, esforçando-se por emitir palavras em uma linguagem que aprendeu a falar há não muito tempo.

— O jogo, como a vida e a morte, é a própria simplicidade — diz Fovera para vocês três. — Vocês escolherão o número de pedras que representará a vida. Vocês dirão a Bakulu quantas pedras ele deve retirar. Seja qual for o número que vocês escolherem, ele sempre o duplicará. Então será a vez dele. A cada vez, ele retirará uma pedra. O objetivo é evitar ficar com a última pedra para tirar, pois essa última pedra é a morte! Se ficar com a última pedra, você morre! Quem vai jogar pela sorte de vocês?

— Você é nosso líder, Percy. Tem a senha de segurança especial e tudo mais — diz Skull. — Você joga.

— E que tal você? — diz Parrot. — Você é o tal que conhece todo esse vudu. Você joga — diz ele a Skull.

— Não, esperem! — você diz rapidamente, digitando um programa no computador, que os agentes da SATAN deixaram com você. — Acho que seria melhor dar uma olhada nisso. Talvez ninguém deva jogar.

Digite o seguinte programa em seu computador e execute-o. As linhas 120, 150, 260, 280 e 350 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro. Jogue este jogo várias vezes. Será possível vencer?

PROGRAMA 4

```
100 REM PEDRINHAS
120 PRINT "A ULTIMA PEDRINHA RETIRADA
    REPRESENTA"
130 PRINT "A MORTE."
140 PRINT
150 PRINT "COM QUANTAS PEDRAS QUER
    JOGAR ";
160 INPUT N
170 PRINT
180 PRINT "EU DOBRO O SEU NUMERO"
190 LET N=INT(N)*2
200 PRINT
210 PRINT "E TIRO UM"
220 LET N=N-1
230 PRINT "ISTO DEIXA ";N
240 IF N=1 THEN GOTO 350
250 PRINT
260 PRINT "QUANTAS PEDRINHAS QUER
    TIRAR ";
270 INPUT K
280 PRINT "EU VOU DOBRAR ESTE
    NUMERO..."
290 PRINT "E TIRAR"
```

```

300 LET N=N-INT(K)*2
310 IF N=<1 THEN GOTO 350
320 PRINT "ISTO DEIXA ";N
330 PRINT
340 GOTO 200
350 PRINT "VOCE PEGOU A ULTIMA
      PEDRA. . ."
360 PRINT "VOCE ESTA MORTO."
370 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. Precisando de qualquer orientação, consulte o Manual de Referência, página 114.

CAPÍTULO 11

— O programa em meu computador prova que não podemos vencer neste jogo — você diz a Fovera. — Tudo isso não passa de um truque para fazer-nos acreditar que tivemos uma chance de sobrevivência.

Fovera explode em novo acesso incontrolado de raiva. Investe contra você, arrancando o computador de sua mão. Ele lhe dá um tapa com as costas da mão e prepara outra vez o braço, torcendo o corpo para atingi-lo. Mas ele é barrado na metade do movimento por Bakulu, que levanta o agente da SATAN do solo, quase esmagando o punho de Fovera com uma de suas enormes mãos.

Fovera se contorce, mas, como um peixe no azul, sua luta é inútil. Quando ele se acalma, Bakulu o coloca novamente no chão e Fovera decide, relutante, conter a raiva diante de Bakulu.

— Bem, jogue logo a maldição neles e termine com isso. O que está esperando? — grita Fovera.

Bakulu examina seu computador, virando-o seguidas vezes em sua grande mão. Então ele o devolve a você.

— Deixa pra lá. Você nunca entenderia isso — você lhe diz.

Ele passa devagar diante de cada um de vocês, colocando as mãos sobre a testa de Parrot, sobre seu rosto,

sobre seus olhos e dizendo algo em uma língua estranha e diferente. Então, beijando o medalhão de ouro, ele repete o ritual com Skull.

Você é o último a receber a maldição. E não são suas estranhas palavras que mais assustam você. É o poder que sua voz de repente assume, quando ele fala em sua própria língua. Você *se sente* amaldiçoado. Você *sente* que há uma força tomando conta de seu corpo, uma força que você não pode controlar.

Bakulu deixa a sala, seguido por seu pequeno e feio companheiro. Fovera chama os guardas para conduzi-los até uma cela.

— Vejo-o depois — diz Skull, fazendo troça com Fovera.

Fovera cospe no chão.

— Abrirei a porta de sua cela em meia hora — diz ele, enrolando a corrente do cão em torno da mão: — Se por acaso ainda estiverem vivos, desejarão mil vezes que a maldição mortal de Bakulu tivesse funcionado mais rápido.

Então os guardas levam vocês. Quando chegam à cela, você está se dobrando sobre si mesmo devido a uma dor cortante em seu estômago. Os guardas o carregam e o jogam ao chão.

Assim que a porta da cela se fecha, Skull se dirige a você:

— Você tem que se controlar, Órion.

— Estou morrendo — você diz e as palavras tornam a dor em suas entranhas dez vezes maior.

— Não está, não — diz Skull.

— Como sabe? — pergunta Parrot.

— Ouça, Órion. Está me ouvindo?! — pergunta Skull, dando-lhe um tapa no rosto. — Sou especialista em vudu. Galinhas pretas, jogos de cartas, maldições no rosto . . . isso não é vudu!

— Bonecos vudu — você geme. — Eu os vi!

— Mas um sacerdote vudu não os envia pelo correio. A vítima nem mesmo tem que ver o boneco para ser enfeitiçada. Por algum motivo, Bakulu queria que todos pensassem que era o vudu agindo.

— Mas e o meu estômago? Estou morrendo! — você grita. Você está banhado em suor e dor.

— Está na sua cabeça, como estava na cabeça de Doc — diz Skull. Ele alternadamente sacode você pelos ombros e segura seu rosto com ambas as mãos. — Um médico, treinado para salvar vidas, mas que se sentia impotente. E, vendo todas aquelas pessoas morrerem sem poder salvá-las, Doc não podia enfrentar o sentimento de culpa. Ele se autopunia pelo que achava ser sua culpa. Não faça a mesma coisa você também.

Suas costas estão contra a parede da cela e você lentamente escorrega até o chão. Você quer acreditar em Skull.

— Não vamos morrer, Órion — diz Skull. — Vou provar a você.

Ele tira algo do bolso, dobra-o e o passa a você. É um convite para uma pizza gigante grátis no Rei da Pizza.

— Eu disse a você. Eu não desperdiço esses convites em causas perdidas — diz Skull.

Durante um minuto, só se ouve o som de suas respirações na cela mofada. Você não sabe em que realmente acreditar. Mas você sabe que está desperdiçando um tempo precioso. Se a maldição de Bakulu não matar você em vinte minutos, Fovera entrará na cela para finalizar a maldição.

— Para dizer a verdade, eu bem que estava achando que há algo falso nesse Bakulu — diz Skull. — Ele deliberadamente queria que as pessoas vissem o vudu e

pensassem em vudu. Mas não é vudu verdadeiro. Até mesmo seu nome me fez suspeitar.

— Pra mim, parece autêntico — diz Parrot.

— O nome é autêntico — diz Skull com uma risada.

— É o nome de uma *loa*, um deus vudu. Mas um feiticeiro nunca ousaria tomar o nome de um deus vudu.

— Então o que é tudo isso? O que é que a SATAN pretende? — você pergunta.

— Se a SATAN está envolvida nisso, então deve estar atrás de algo mais do que atletas — diz Parrot.

— Não tenho todas as respostas, mas sei de uma coisa: as respostas estão lá fora — diz Skull, batendo na porta da cela. — Como está seu estômago, Órion?

— Não sei. Como deveria estar? — você pergunta, ainda confuso.

— Deve estar exatamente da forma como você *pensa* que deve estar — diz Skull consultando o relógio.

— Então vai estar ótimo em um minuto — você diz, ficando em pé.

— Ótimo — diz Parrot — porque esse é todo o tempo que temos antes que Fovera apareça por aquela porta.

— Vamos agarrá-lo quando entrar — você diz.

— Não é provável que ele mesmo entre na cela. Toda cobra tem pelo menos duas presas. . . — diz Parrot.

Um relógio marca as horas inexoravelmente. E, de modo igualmente inexorável, a porta da cela começa a se abrir lentamente e vocês três se afastam até a parede do fundo. Então, de repente, a porta se abre de supetão.

CAPÍTULO 12

Vocês três olham boquiabertos para a pessoa em pé, à porta.

— SPEEDO! — vocês dizem em uníssono.

— Não me digam que também pegaram você — diz Parrot, aborrecido.

— Rapazes, não reconhecem uma operação salvamento quando vêem uma? — diz Speedo. — O que há com você, Órion?

— Foi um dia duro — você responde.

— Como diabos conseguiu chegar aqui? — pergunta Parrot.

— Ela me mostrou uma entrada secreta — diz Speedo, apontando para alguém que também entra na cela.

— Valerie!

— Oi, Órion, como vão as coisas? — diz Valerie, com um sorriso. — Speedo e eu tivemos uma conversa franca. E eu percebi que estava apenas enganando a mim mesma. Um dia a SATAN iria se livrar de mim por virar os olhos para o lado errado.

— Fizemos um acordo — diz Speedo.

— Eu trouxe Speedo para cá e mostrei uma saída secreta que meu pai construiu, para o caso de algum dia ele ter que sair rápido daqui — diz Valerie.

— E em troca vamos levá-la conosco e tentar enviá-la em segurança até sua mãe.

— Os reencontros são uma grande coisa, mas temos que sair daqui antes que Fovera retorne — diz Parrot, empurrando-os pela porta.

— Este lugar está tão vazio que até poderíamos andar de patins por aí sem ser notados — diz Skull, olhando à volta.

Speedo e Valerie seguem à frente, através dos largos corredores de pedra, silenciosos como um túmulo.

— Bem, a saída não é muito longe daqui — diz Speedo.

— Não podemos sair ainda, Speedo — você diz. — Há algo acontecendo aqui. Pode não ser vudu, mas temos que descobrir o que é.

— E acho que deveríamos começar por dar uma busca no quarto de Bakulu — diz Skull.

— Certo, vamos — diz Speedo. — Mas, e quanto a Valerie?

— Eu também não vou sair agora — diz ela. — Pelo menos, não antes de encontrar meu pai. Tenho que tentar mais uma vez. Talvez ele decida voltar para casa comigo. Mas ele é tão fiel à SATAN que acho difícil tirá-lo daqui.

Então, Valerie parte em busca do pai, enquanto você e o resto da equipe AJA tentam encontrar o quarto de Bakulu. Mas, antes que tenham ido muito longe pelos corredores da fortaleza subterrânea, um alarme começa a soar. Evidentemente, alguém está atrás de vocês!

Vocês recomeçam a caminhar e, finalmente, chegam a uma sala muito pequena, com bonecos vudu e amuletos nas paredes. Há cabeças empalhadas presas a estacas ao lado da porta. A única mobília da sala é uma cama feita com esteiras de palha e uma mesa de madeira, rudemente entalhada, com colheres e tigelas de madeira

sobre ela. No centro da sala está uma enorme figura de madeira com o emblema de Bakulu esculpido no peito.

— Esse é mesmo o quarto de Bakulu, mas onde estará ele? — pergunta Skull.

Você vai até uma das paredes e afasta para o lado a esteira de palha que a cobre. Atrás da esteira está uma espessa parede de metal. Não tem trinco, nem janela, nem dobradiças. Não pode ser aberta.

— É uma porta! — você diz, apalpando o metal em toda sua extensão. — Eu vi o mesmo tipo de quarto na sede da SATAN em Corona.

— Se tivéssemos um especialista em munições na equipe, poderíamos fazê-la explodir e ver o que há do outro lado — diz Parrot.

Então, vocês quatro ficam gelados ao ouvirem sons de passos. Os agentes da SATAN estão bem próximos. Vocês se entreolham, até que o som dos passos começa a se afastar.

— Talvez seja melhor tentarmos algum outro lugar. Não podemos arrebentar esta parede — diz Parrot.

— Para o lado, doçura — diz Speedo. — Guardei este pequeno truque para uma ocasião especial. Vocês vão ver o mais lindo ESTOURO de suas vidas!

— Você entende de explosivos? — você pergunta.

— Dê-me um pouco de saliva e posso fazer explodir qualquer coisa — diz Speedo.

Para sua grande surpresa, ela rapidamente começa a remover as unhas postiças dos dedos. São feitas de uma substância parecida com betume, que ela amolda e gruda à parede de metal. Então, novamente para sua surpresa, ela realmente cospe no material grudado à parede e ele começa a chiar.

— Afastem-se um pouco — ela diz de modo casual.

Uma mancha vermelha aparece onde foi colocado o betume. Ela se alastra, até toda a parede ficar verme-

lha. Então, de repente, a parede não está mais lá. Você olha admirado, primeiro para o buraco e então para Speedo.

— Isso não está no catálogo — você diz.

— Eu mesma a criei — diz ela. — A gente tem que ter nossos próprios hobbies.

Parrot faz um sinal para Skull e você, chamando-os para o seguirem por uma passagem que se estende por trás da parede.

— Por que razão terá Bakulu essa passagem oculta no quarto? — você pergunta. — Que é que ele tem a esconder da SATAN?

A passagem é escura e parece se estender interminavelmente para além do curto facho de luz da lanterna de Speedo. Mas então o facho luminoso focaliza um grande objeto em frente a vocês.

É um carro elétrico. Vocês quatro entram nele e o carro os conduz zunindo em direção ao fim da passagem. Mas em direção a quê? Aos braços de Bakulu? Aos agentes da SATAN? Ao pântano lá fora?

A corrida termina a grande distância do quarto de Bakulu, do lado de fora de uma outra câmara subterrânea: um laboratório moderno, cheio de equipamentos científicos e os computadores mais modernos que você já viu em toda sua vida.

— Quem quer que tenha construído isso, sabia o que estava fazendo — você diz, emitindo um assobio.

— Poupe-nos de suas opiniões — diz Parrot. — Apenas verifique o que essa coisa pode fazer. E rápido! Podemos ter visitas inesperadas a qualquer momento.

Você não pode evitar, mas um sorriso vem a seu rosto quando você começa a trabalhar com o computador gigante. Computadores são sempre computadores. Eles são notavelmente acessíveis e gentis, se você souber como falar com eles.

— Para onde foi o sorriso? Será que ele acaba de vencê-lo em algum videogame? — brinca Speedo. Mas ela olha fixamente para seu rosto.

— Não. Apenas acabo de descobrir o que faz esta coisa — você diz, afastando-se do computador. — Skull, prepare-se para uma surpresa. Bakulu pode realmente colocar uma maldição em quem ele quiser! Mas este computador é a fonte e a força de toda sua magia vudu.

CAPÍTULO 13.

Por algum tempo, você não responde a nenhuma das perguntas com que Parrot, Speedo e Skull o bombardeiam. Você anda pelo laboratório de Bakulu, examinando os objetos e fazendo perguntas ao computador gigante.

O computador ainda está acessível e gentil em suas respostas. Ele responde a todas as suas perguntas, mas há algo de sinistro nele. Ele parece estar revelando seus segredos somente porque sabe que é mais forte que vocês.

— Eis o que está acontecendo — você diz. — Esqueçam-se dessa história de vudu. É tudo falso! A verdadeira arma está em produtos químicos e na fórmula individualizada gerada pelo computador, baseada em gráficos da voz humana.

Parrot, Speedo e Skull olham para você deixando claro que nada entenderam dessa sua última afirmação.

Mas você dá a eles uma boa explicação:

— Bakulu fornece uma gravação da voz da pessoa para o computador. Então, o computador faz um gráfico da voz e analisa a estrutura física e mental da pessoa por meio do gráfico. Finalmente, o computador cria uma fórmula especial que pode desestabilizar o equilí-

brio químico da pessoa da forma que Bakulu quiser. Vejam, vou mostrar.

Você entra diferentes nomes no computador, inclusive o do jóquei que se tornou alérgico ao próprio cavalo. O nome de Moses Caulfield também está entre eles. E o computador apresenta a você seus gráficos de voz e a fórmula que os fez se comportarem de modo estranho.

— Não há magia aqui. Não é vudu! — diz Speedo.

— Não, é um produto químico. E, pelo que posso dizer, Bakulu, ou alguém que trabalha para ele, pode simplesmente tocar a pele da vítima com o produto para começar o efeito — você diz.

— Certo, essas são as notícias de ontem. O que Bakulu vai fazer a seguir? Ele ameaçou chegar até a equipe americana dos Jogos Amadores Mundiais. Como ele pretende fazer isso? — pergunta Parrot.

Novamente você volta ao teclado do computador. Mas ele dá uma resposta para a qual vocês não estão preparados.

— Não posso encontrar os gráficos de voz da equipe americana em nenhum lugar da memória do computador — você diz. — O próximo alvo da lista... Oh, não! O próximo alvo sou eu! — você diz, sentindo-se gelar.

O sorriso de triunfo desaparece do rosto de Parrot.

— Não entendo. Quando ele gravou minha voz? — você diz, pedindo ao computador que chame a gravação em fita que Bakulu usou para criar seu gráfico de voz.

A máquina começa a reproduzir uma conversa que é por demais familiar a você.

— *Não toque nisso!* — você está dizendo.

— *Por quê? É somente um novo toca-fitas, não é?*

— você ouve Larry Qualen perguntando de modo inocente.

— *Larry, ouça-me com atenção* — você diz. — *Certo, é somente um toca-fitas, mas este é especial. Eu ganhei cada tostão que paguei por ele. E eu paguei o preço normal, sem descontos!*

— De quem é aquela outra voz? — pergunta Skull.

— A voz dele estava bem mais alta que a sua. Ele devia estar com o microfone escondido em suas roupas — acrescenta Parrot, em seu habitual modo nervoso de dizer o óbvio.

— Larry Qualen, um agente! — você murmura consigo. Então é isso: um agente da SATAN se fazendo passar por um bom amigo. E cumprindo a missão de ficar de olho em você!

— Bem, vamos dizer que ele seja um pequeno problema não resolvido que eu tenho com a SATAN — você diz em voz alta.

Não há tempo para planejar o que fazer com Larry Qualen agora. Vocês têm, primeiro, que colocar Bakulu fora de circulação.

No interior da memória do computador, estão os gráficos de voz para Skull e Parrot, também. Bakulu, evidentemente, pretende aplicar uma dose de seus produtos químicos em vocês.

— Bem, vamos vencê-lo em seu próprio jogo — diz Parrot com novo sorriso. — Vamos modificar nossos gráficos de voz. Então riremos na cara dele quando tentar sua fórmula química em nós.

— Vale a pena tentar — diz Speedo.

— Certo. Acho que posso desenvolver um programa para modificar nossos gráficos de voz — você diz. — Pelo menos, posso tentar.

Digite o seguinte programa em seu computador e execute-o. As linhas 140, 150, 160 e 240 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro. Tecle RETURN ou ENTER ao receber a indicação do programa para examinar todos os gráficos. Você pode criar um modo de modificar os gráficos de voz? Liste o programa e faça as modificações. Se precisar de ajuda, consulte o Manual de Referência, página 104.

PROGRAMA 5

```
100 REM VOZES
105 CLEAR 1000
110 LET N$(1)="ORION"
120 LET N$(2)="SKULL"
130 LET N$(3)="PARROT"
140 LET VP$(1)="1014131935692322171
    9293924"
150 LET VP$(2)="15191129023949596877
    502325"
160 LET VP$(3)="354759789155342210
    19100408"
170 LET SW=40
180 LET V=3
190 LET SF=100/(SW-1)
200 FOR K=1 TO V
210 CLS
220 PRINT N$(K)
230 FOR Y=2 TO 14
240 LET VP=VAL(MID$(VP$(K),
    (Y-2)*2+1,2))
250 LET VP=INT(VP/SF)
260 IF VP>SW THEN LET VP=SW
270 FOR J=1 TO VP
280 PRINT "=";
```

```

290 NEXT J
295 PRINT
300 NEXT Y
310 PRINT
320 PRINT "PRESSIONE A TECLA ENTER";
330 INPUT A$
340 NEXT K
350 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 Apple II, consulte o Manual de Referência, página 115.

Após ter alterado a programação do computador para que a fórmula de Bakulu não funcione como o planejado, você começa a copiar os arquivos de dados do computador de Bakulu para o seu. As informações nele contidas são inacreditáveis: uma lista dos contatos da SATAN nos Estados Unidos, as chaves para centenas de códigos da SATAN e da AJA, plantas das sedes secretas da SATAN e um mapa das áreas adjacentes.

— Gostaria que Doc estivesse aqui — diz Skull, enquanto você trabalha. — Acho que teria sido ótimo ele saber que esse cara é uma fraude.

Por um momento Skull, Parrot e Speedo ficam per-

didos em seus próprios pensamentos, enquanto você está ocupado com o computador de Bakulu. . . ocupado demais para notar que alguém entrou no laboratório. Quando olham em direção à passagem, vocês quatro são surpreendidos ao verem um homem alto usando jeans, uma camisa rosa, tênis e um gorro na cabeça.

Ele ri e aponta um revólver em direção a vocês. O revólver brilha sob a luz, e o sorriso do homem brilha como ouro. Você mal pode acreditar estar olhando para Bakulu!

Bakulu aperta um botão e a saída do laboratório é fechada. Depois de acionada a trava elétrica, ele enfia o revólver no cinto da calça.

— Vocês certamente sabem como acabar com a alegria dos outros, hein? — diz Bakulu. — Já descobriram meu segredo?

Mas o que há? Ele está falando a língua de vocês fluentemente!

— Vou me apresentar — diz ele novamente. Sua voz é calma, profunda e amistosa. — Vocês parecem inteligentes e, acreditem-me, isso é uma raridade por aqui. Meu nome é dr. Robert LaPortere, vulgo Bakulu.

— Doutor em quê? Feitiçaria? — comenta Skull, irônico.

— Em Ciência da Computação, em Química e em Criminologia, formado pelas melhores universidades do país — diz ele. — Tudo somado, isso significa que sou o único homem no mundo capaz de construir um computador que pode realmente descobrir as fraquezas em potencial das pessoas, tendo como base seus padrões exclusivos de voz e de fala. E, graças a meu talento para a pesquisa química, posso controlar suas fraquezas do modo que achar conveniente. Então, não sou fantástico?

— Isso tudo o menino já adivinhou, doçura — diz

Speedo, tentando dar uma alfinetada no ego superdesenvolvido de LaPortere.

— O que não descobrimos é o motivo do disfarce vudu — você diz.

— Vamos então imaginar uma cena diferente — diz LaPortere. — Vamos supor que eu fosse até a SATAN e lhes dissesse que tinha descoberto um produto químico capaz de fazer as pessoas agirem do modo que eu bem entendesse. O que acham que aconteceria?

— Eles tirariam o produto de você — você diz.

— E me jogariam no mais próximo depósito de lixo, certo? — diz ele, balançando a cabeça em sincronia com você. — Gosto de você, garoto, você é esperto. Mas então vejam, eu precisava me tornar indispensável a eles. Assim, recorri a minhas origens em busca de inspiração. Aliás, nasci não muito longe daqui. Admito que conheço tanto sobre vudu quanto sobre treinamento de pulgas. Mas conheço o poder do vudu sobre as mentes fracas. E então resolvi criar Bakulu.

— E a SATAN engoliu essa história de vudu? — diz Parrot.

— Os imbecis engoliram toda a história — diz LaPortere, explodindo em nova risada.

Ele continua falando sem parar. Evidentemente, faz tempo que não tem oportunidade de exprimir seus pensamentos livremente a alguém.

— Eu apareci com meus assistentes: Grendle, uma velha feiticeira do pântano, que realmente acredita que sou o mais poderoso feiticeiro do mundo, e Shorty, um rufião que eu contratei em Youngstown, Ohio. E, francamente, só olhar para nós foi suficiente para deixar o pessoal da SATAN apavorado. Mas, quando viram minhas demonstrações com os astros do esporte, até mesmo Fovera estava pronto a se ajoelhar e pedir a minha ajuda.

— Mas somente porque são uns idiotas — diz Parrot.

— Nisso concordo. Mas lembre-se — diz LaPortere —, apenas deixando alguns feitiços e bonecos vudus aqui e ali na cena do crime, também fiz a AJA acreditar nessa superstição idiota. Seria triste se não fosse tão engraçado!

— Mas por que não nos matou quando teve a oportunidade? — você pergunta.

— Meus motivos são bastante pragmáticos — diz ele. — Decidi que seria melhor deixar vocês e a SATAN combaterem entre si antes de escolher de que lado iria ficar. E olhem para vocês: salvos por um de seus próprios agentes bem debaixo do nariz de Fovera. Muito impressionante. . . Mas não o suficiente para mim.

— Pare de falar por enigmas! — diz Parrot entre dentes.

— A SATAN já deu início a seu plano mestre. A corrida está iniciada. Eles conseguiram o anel de ouro — diz LaPortere. Ele pega novamente a arma. — Gostei do bate-papo. Fico tão aborrecido com essa rotina de Bakulu, o grande. Às vezes, é um pouco como estar participando de um filme de segunda categoria. Mas tenho trabalho a fazer e vocês somente irão me atrapalhar.

— Sim, sabemos. Você está planejando assassinar o primeiro ministro soviético nos Jogos Amadores Mundiais, não é? — diz Parrot.

Pela aparência de Skull e de Speedo você pode notar que eles estão tão surpresos quanto você pela informação confidencial de Parrot.

Mas LaPortere simplesmente ri.

— Como sempre, vocês estão pensando de modo muito limitado — diz ele.

Ele cuidadosamente se aproxima do computador e

entra as informações necessárias. Então, rapidamente, ele mistura os componentes químicos de acordo com as especificações do computador.

— Não acho que doerá — diz ele. — E sei que logo estará terminado.

Então, colocando o cano do revólver contra sua testa, ele coloca duas gotas da fórmula obtida pelo computador em seu ouvido.

Ele faz o mesmo com Skull, Speedo e Parrot e então se dirige para uma porta na extremidade oposta da sala. Ao toque de um botão, a porta se abre para o pântano escuro e sombrio.

Ele os leva até um pequeno barco a motor que ele conduz pelos estreitos braços de rio em meio à vegetação emaranhada e espessa. Quando vocês não sabem mais onde estão, nem a que distância do prédio da sede secreta da SATAN, LaPortere os deixa numa pequena ilha barrenta, no meio de toda a lama do pântano.

— Vocês foram oponentes de peso, mas agora não há nada que possam fazer para nos vencer. Vão e morram em paz — diz ele, acelerando o barco para longe de vocês.

CAPÍTULO 14

Nos últimos quinze minutos, seu mundo ficou muito menor. Ele agora consiste em apenas uma pequena ilha barrenta, apenas um pouco acima da espessa água marrom-esverdeada do pântano, que se estende para muito além do que você pode ver. Além disso, uma estranha fórmula química está misturada com a estrutura química de seu corpo e mente. E você não tem idéia de quais serão seus efeitos. Não parece uma recompensa justa por um trabalho duro e bem-feito. Não parece justo!

— Ninguém disse que o mundo era justo, doçura — diz Speedo a você.

— Está lendo meus pensamentos? → você pergunta.

— Não, seu rosto — diz ela. — Veja o lado bom da coisa, Órion. Como você alterou nossos gráficos de voz no computador de LaPortere, provavelmente sua fórmula não nos matará. Isso aumenta nossas chances de sairmos vivos deste pântano em, pelo menos, cinqüenta por cento, não acha?

Ela está certa. Os sintomas estão desaparecendo e já faz um bom tempo desde que LaPortere aplicou em vocês sua fórmula mortífera.

Exatamente nesse momento, Parrot começa a cacarejar como uma galinha e a ciscar o solo com os pés.

Por uns dois minutos, você, Speedo e Skull simplesmente o olham. Ele não seria o primeiro agente a entrar em colapso nesta missão. Mas, finalmente, vocês compreendem: Parrot não ficou louco. Esse é o modo como sua mente reage ao produto químico criado por LaPortere com o gráfico modificado da voz de Parrot.

— Que vamos fazer com ele? — você pergunta, tomando fôlego em meio a um acesso de riso. — Enviá-lo ao hospício?

— Não podemos fazer isso — diz Skull, rindo tanto como você. — Precisamos de ovos!!

Vocês três quase rolam de rir no solo pantanoso, enquanto Parrot continua a ciscar e a cacarejar.

— Psiu! — você diz. — Vi algo se movendo naquela direção.

— Devem ser cobras e jacarés. Isto aqui é um pântano, doçura — diz Speedo.

— Tente fazê-lo ficar quieto. Há algo lá! — você diz novamente.

Speedo tenta tapar a boca da *galinha-líder* da missão, mas Parrot resiste.

Algo está se movendo no pântano. Você ouve um som que não é o coaxar de rãs nem o trinado dos grilos. É o som de remos na água.

— Quem está aí? — você grita. — Quem está aí?

— Acho que vocês, rapazes, entraram por uma rua errada — diz a voz bem-vinda de Valerie.

Speedo solta Parrot e seu ruído de galinha serve de orientação para Valerie chegar até vocês em seu barco a remo meio apodrecido e coberto de musgos. Ela está tão surpresa e contente em vê-los quantos vocês em vê-la.

Enquanto você tenta levar Parrot para o barco, Va-

lerie diz a vocês que, enquanto falava com seu pai, foi dado um *alerta para atacar* da SATAN. Todo o lugar ficou cheio de gente em cinco minutos. . . E seu pai escolheu ficar com eles. Ela saiu pela entrada secreta e voltou no barco que ela e Speedo haviam escondido. Speedo pega os remos no lugar de Valerie.

Nesse momento, nuvens negras começam a cobrir o céu acima de vocês, como se estivessem sendo pintadas com um rolo.

— Então a SATAN não vai usar seu vudu na equipe americana de esportes. Isso é ótimo. Mas para onde vão eles agora? — pergunta Speedo.

— Para o Estado de Iowa — diz Valerie. — Meu pai disse que estão indo para Iowa, para uma cidade chamada Daphne.

Parrot parece ficar louco ao ouvir a palavra.

— O que há de errado com ele? — pergunta Skull.

— A palavra Iowa deve irritá-lo. Talvez por causa de todo aquele milho que eles produzem — diz Speedo, rindo-se.

Mas Parrot continua cutucando e dando bicadas em você. Ele está tentando dizer-lhe algo, mas você não sabe o que é.

— A tempestade deve cair dentro de alguns minutos — diz Speedo. — Espero que este velho barco possa agüentar.

— O que estará acontecendo em Iowa? — pergunta Skull quando a tempestade começa a cair.

— Não posso imaginar. Mas se LaPortere e Fovera estão seguindo para lá, tem que ser algo grande — você diz.

— Temos que chegar lá, rápido! — acrescenta Skull.

— Temos primeiro que sair daqui, doçura — grita

Speedo. E, em meio à forte tempestade, ela começa a remar o barco novamente, mas Valerie arranca o remo de suas mãos,

— É melhor parar com isso! — ela grita. — Você vai acabar com todos nós!

CAPÍTULO 15

— Eu quase esqueci de dizer! Que idiota eu fui — grita Valerie para que Speedo possa ouvir acima do barulho da tempestade. — Não é seguro passar por aqui. Estas águas estão minadas!

Mal Valerie acaba de falar, um raio atinge uma árvore do pântano. Há fagulhas, uma explosão rápida e então a árvore tomba quase esmagando o barco. O que fazer, agora?

— Esperem! Talvez eu possa fazer algo — você diz, os dedos correndo rápidos pelo teclado de seu computador. — Copiei um bocado de coisas do computador de Bakulu. Talvez eu consiga o mapa desta região. — Alguns comandos e pronto! Você está radiante. — Consegui o mapa! Vou poder traçar uma rota segura usando o computador!

Mas essa é uma missão onde nada é simples ou fácil. A chuva e os raios da tempestade estão interferindo de todas as formas em seu computador. As leituras em sua tela ficam piscando. Mesmo com o mapa, traçar uma rota segura será um jogo de adivinhação.

Entre o seguinte programa em seu computador e execute-o. As linhas 500 e 510 devem ser digitadas em uma única linha no seu micro.

PROGRAMA 6

```
100 REM MINAS
110 DIM MH(80)
120 DIM MV(80)
130 LET DZ=0
140 LET Z=0
150 LET SW=64
160 LET SH=16
170 LET NM=SW
180 LET ZH=3
190 LET HT=SW-1
200 LET NU$=""
210 CLS
220 FOR VT=SH-1 TO SH-4 STEP -1
230 GOSUB 900
240 PRINT "/"
250 NEXT VT
260 FOR I=1 TO NM
270 LET RX=SW-2
280 GOSUB 920
290 LET MH(I)=RD+1
300 LET RX=SH-3
310 GOSUB 920
320 LET MV(I)=RD+1
330 NEXT I
340 FOR I=1 TO NM
350 LET VT=MV(I)
360 LET HT=MH(I)
370 GOSUB 900
380 PRINT "*";
390 NEXT I
400 LET PJ=1
410 LET PH=1
420 LET NV=PV
```

```

430 LET NH=PH
440 LET VT=PV
450 LET HT=PH
460 GOSUB 900
470 PRINT "A";
480 GOSUB 750
490 LET NH=PH+1
500 IF PH>SW-1 AND PV>SH-5
    THEN GOTO 880
510 IF PH>SW-1 OR PV<1 OR PV>SH
    THEN GOTO 530
520 GOTO 560
530 GOSUB 900
540 PRINT " ";
550 GOTO 400
560 GOSUB 940
570 IF KY$=NU$ THEN GOTO 640
580 IF KY$<>"Z" THEN GOTO 610
590 LET NV=PV+1
600 IF NV>SH THEN LET NV=SH
610 IF KY$<>"A" THEN GOTO 640
620 LET NV=NV-1
630 IF NF<1 THEN LET NV=1
640 IF DZ=0 THEN GOTO 670
650 LET DZ=0
660 GOTO 710
670 LET VT=PV
680 LET HT=PH
690 GOSUB 900
700 PRINT " ";
710 LET PV=NV
720 LET PH=NH
730 GOSUB 900
740 GOTO 440
750 FOR I=1 TO NM

```

```

760 IF MV(I) > PV THEN GOTO 860
770 IF MH(I) > PH THEN GOTO 860
780 LET Z=Z+1
790 IF Z>ZH THEN GOTO 840
800 GOSUB 900
810 PRINT "+";
820 LET DZ=1
830 GOTO 870
840 PRINT "BUMMMM"
850 STOP
860 NEXT I
870 RETURN
880 PRINT "VOCE CONSEGUIU"
890 STOP
900 PRINT "@SW*(VT-1)+HT,";
910 RETURN
920 LET RD=RND(RX)
930 RETURN
940 LET KY$=INKEY$
950 RETURN

```

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

Este programa rodará em todos os computadores da família TRS-80 e seus compatíveis. Para adaptá-lo aos micros das linhas Sinclair, Apple II, Radio Shack Color Computer e IBM-PC consulte o Manual de Referência, página 116.

Você deve manobrar seu barco por entre as minas com o uso da tecla A (para cima) e Z (para baixo). A corrente vai empurrar o barco para frente (para a direita da tela). Você deve manobrar a partir da posição do canto esquerdo superior até a saída, no canto direito inferior. Boa sorte! Nosso barco pode agüentar somente cinco explosões das minas (os asteriscos).

Vocês estão ensopados; a chuva está caindo com força total. É como ficar sob uma lavadora de carros automática dentro de um conversível aberto. Mas, lentamente, vocês seguem pelo pântano, evitando as minas. Finalmente, vocês chegam a terra firme, embora úmida e lamacenta. Vocês primeiramente param sob a seca proteção do tronco de uma enorme árvore oca e morta. Quando a chuva diminui, vocês deixam a árvore e seguem em direção à primeira estrada que encontram.

Após tanto se esconder e retroceder tantas vezes sobre seus próprios passos, parece estranho e perigoso ficar tão à vista. Mas agora vocês querem ser encontrados e rápido... pela AJA. ♦

Não demora muito até que eles captem o sinal de seu computador. Uma hora depois de você ter ligado, um esquadrão de helicópteros desce na auto-estrada de pista dupla em que vocês vêm andando.

Um helicóptero rapidamente transporta Parrot para as instalações médicas. Um outro leva Valerie para a sede da AJA. Após apresentar seu relatório, ela poderá ir morar com a mãe. A missão está terminada para Skull também. Ele pode voltar a ser o Rei da Pizza, já que Bakulü se revelou uma fraude.

Mas você e Speedo seguem para Iowa! Vocês descobriram que há uma base militar altamente secreta em Daphne, no Iowa. Suas informações, e as do serviço de informações da AJA sobre o assunto, levaram a uma

única conclusão possível: a SATAN e o falso Bakulu ficaram sabendo da base e dos mísseis novinhos em folha lá guardados. Eles vão usar a *magia* de Bakulu para seqüestrar os mísseis. E vocês têm que impedi-los!

Não há tempo sequer para entrar em contato com a sede da AJA, vocês são informados. Porque eles teriam que entrar em contato com o exército e o exército teria que entrar em contato com o presidente e... quando vocês conseguissem as autorizações apropriadas, todo o Iowa já estaria destruído. Esse era o trabalho da AJA desde o início. E a AJA terá que terminá-lo. Sozinha!

Em poucos minutos, você e Speedo são conduzidos até uma pista secreta, onde vocês passam do helicóptero para um jato. E seguem rápido para um pequeno mas perigoso ponto no mapa chamado Daphne, no Estado de Iowa.

Enquanto o jato voa para noroeste, você se lembra que esta missão está terminando da mesma forma que começou: você e Speedo juntos.

Vocês seguem viagem calados. Vocês já passaram juntos por coisas suficientes para saber que agora é hora de economizar o fôlego e armazenar energias.

Um relatório de rádio do serviço de informações da AJA confirma que as comunicações com a base secreta de mísseis em Daphne foram interrompidas. Isto só pode significar uma coisa: a SATAN e LaPortere já estão lá. Ponto a favor do time deles.

Você pode imaginar em sua mente cansada a seqüência de acontecimentos. Os agentes da SATAN secretamente se infiltrando na base, talvez mesmo semanas atrás, recolhendo impressões das vozes... talvez aplicando a *poção vudu* no pessoal da segurança. O pessoal indefeso, após um ou dois minutos. LaPortere e Fovera, com apenas alguns agentes da SATAN como proteção, são os últimos a chegar, após todo o exército e todo o

peçoal de apoio da AJA estarem transformados em zumbis. Eles entram na base como reis. LaPortere usa o cocar e as roupas esvoaçantes que ele odeia, mas que lhe parecem tão apropriadas. Como pode um homem tão inteligente como LaPortere inclinar-se para o mal?

Perguntas como essa realmente não importam agora. O fato é que LaPortere e a SATAN estão na base, com um dedo no botão dos mísseis teleguiados mais destrutivos até agora criados.

CAPÍTULO 16

Speedo faz o pequeno jato pousar suavemente no aeroporto de Daphne. Imediatamente, você começa a tentar contato com a sede da AJA para obter um carro que os levará até a base secreta de mísseis.

— Deixa pra lá! — diz Speedo, tirando o rádio de suas mãos e arrancando o fio do microfone. — Chega dos carros da AJA!

Ela sai correndo do jato, puxando você até o serviço de aluguel de carros no aeroporto. Ela aluga um carro com dois lugares, com um enorme motor acionado por turbina.

— Finalmente! — ela grita, ligando o motor. — Um carro-turbo!

Ela praticamente tem que desenterrar você do assento, quando chegam à base de mísseis.

Mesmo imaginando o que iria encontrar em Daphne, você não está preparado para o que o espera. O guarda no portão da frente, um jovem soldado não muito mais velho que você, está amontoado no solo, paralisado do pescoço para baixo.

— Eu não posso acreditar nisso! — diz ele, enquanto vocês o carregam para a sombra. — Tudo o que fizeram foi tocar em minha mão e, de repente, eu não podia me mover. Eram três: um tipo usando um unifor-

me preto, um outro vestido como um feiticeiro ou algo parecido e um cara miudinho. Eles ainda estão aqui.

Vocês deixam o soldado e seguem para o prédio de concreto em frente. Mas, quando estão quase na porta da frente, um alarme soa. É uma buzina soando por dez segundos e parando por mais dez segundos, continuamente.

— Que significa isso? — você diz, correndo até o guarda.

— Significa que há um míssil preparado para lançamento — diz ele. — O alarme começará a pulsar cada vez mais rápido, à medida que se aproxima a hora do lançamento.

Você volta correndo até o prédio, buscando a sala de controle de lançamento, que está quinze metros abaixo do solo.

Quando a porta do elevador se abre, você vê um homenzinho caído no chão. Há tantas medalhas e fitas em seu peito, que ele provavelmente não pode chegar a vinte metros de um detector de metais.

— Quem diabos são vocês? — ele beirra.

Ele é o coronel Michael Koarn, o comandante da base de mísseis. Seu tom de voz não se modifica muito quando você lhe mostra sua identificação da AJA. Mas você já está acostumado com esse tipo de cooperação fria do exército. Eles não gostam de gente de fora ajudando-os a resolver seus problemas.

Mas o coronel Koarn não é desse tipo. Ele simplesmente sabe que, neste caso, não há um único segundo a perder com coisas não essenciais. E, graças à *magia* de Bakulu, ele está incapacitado de mover as pernas.

Vocês levam o coronel Koarn até uma cadeira e ele imediatamente começa a explicar que há somente um jeito de evitar o lançamento.

— É pelo sistema de computação — diz o coronel Koarn. — Vocês têm uma chance de abortar o programa. O sistema emite uma série de letras. Para suspender o lançamento do míssil, vocês têm que fornecer essas letras novamente, mas em ordem inversa. Mas há uma armadilha: o sistema só lhes dará três segundos para fazê-lo e vocês não podem cometer nenhum erro!

— Três segundos? — você diz. — O que acontecerá se eu não for rápido o suficiente?

— É somente um recurso para evitar falhas — diz Koarn como que se desculpando. — Vejam, queríamos nos assegurar de que o inimigo não penetrasse aqui e abortasse um lançamento. Acho que nunca nos ocorreu que o inimigo iria lançar o míssil e nós é que iríamos querer abortar a coisa!

— Somente me diga o que acontecerá se eu não for suficientemente rápido — você repete.

— Se você for lento demais com o código para suspender o lançamento, o míssil detonará enquanto ainda aqui em seu silo — responde o coronel.

— Acho que ele quer dizer que você poderá, então, dizer adeus a seu baile de formatura, Órion — acrescenta Speedo.

— Peguei a mensagem — você diz.

— Não se preocupe. Esse garoto pode fazer de tudo, capitão — diz Speedo, dando uma palmadinha amistosa nas costelas do coronel.

O coronel parece não gostar muito da palmadinha nem de ser chamado de capitão.

O sinal de alarme aumentou um pouco de velocidade. Dentro do peito, seu sinal de alarme, o seu coração, salta no mesmo ritmo.

Com que rapidez você poderá entrar o código?, você pensa, enquanto você e Speedo atravessam correndo as

portas e o portão de segurança, até chegar à sala de controle de lançamento.

— Ótimas notícias. A porta da sala de controle está fechada. Vou ter que explodi-la — diz Speedo, removendo várias unhas dos dedos e colocando-as na porta.
— Adoro fazer isso!

— Espere! — você diz.

— Doçura, não temos tempo!

Você pode dizer sem levantar os olhos que Speedo pensa que seu cérebro se transformou em lama do pântano porque você está jogando com seu computador.

— Isso só vai levar um minuto — você diz.

— À vontade — diz ela. — Não vamos a parte alguma, a não ser para o reino eterno se aquele míssil for lançado.

— Speedo, você ouviu o que disse o coronel Koarn. Tenho uma única chance de entrar o código corretamente. Assim, desenvolvi um programa de simulação para poder praticar.

Entre o seguinte programa em seu computador e execute-o. Experimente o programa várias vezes. Tente melhorar a sua velocidade e precisão. Lembre-se de digitar as letras em ordem inversa.

PROGRAMA 7

100 REM TIPOGRAFICO

105 CLEAR 1000

110 DIM S(10)

120 LET NU\$ = ""

130 LET AA = ASC("A")

140 LET RX = 26

150 LET LN = 10

```

160 LET TW=0
170 LET WU=500
180 LET NT=0
190 FOR I=1 TO WU
200 NEXT I
210 LET TM=0
220 CLS
230 FOR I=1 TO LN
240 LET S(I)=INT(RND(1)*RX)+AA
250 NEXT I
260 FOR I=1 TO LN
270 PRINT CHR$(S(I));
280 NEXT I
290 PRINT
300 FOR I=LN TO 1 STEP -1
310 LET TM=TM+1
320 GOSUB 490
330 IF KY$=NU$ THEN GOTO 310
340 IF KY$="." THEN GOTO 460
350 IF ASC(KY$)>S(I) THEN GOTO 430
360 PRINT KY$;
370 NEXT I
380 PRINT
385 PRINT
390 PRINT "CONSEGUIU EM ";TM;"UNIDADES"
400 LET NT=NT+1
410 LET TW=TW+TM
420 GOTO 190
430 PRINT
435 PRINT
440 PRINT "VOCE ERROU"
450 GOTO 190
460 PRINT
470 PRINT "MEDIA = ";TW/NT
480 STOP

```

490 LET KY\$=INKEY\$
500 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 117.

Você tenta várias vezes, sua velocidade e precisão aumentando gradualmente, mas o alarme de lançamento está tocando a cada cinco segundos agora. Vocês não podem esperar mais! É hora do exame final!

— Arrebente a porta, Speedo — você diz.

Em questão de segundos a porta da sala de controle de lançamento começa a se dissolver em uma mancha vermelha. Vocês entram imediatamente na sala e quase caem nos braços de Fovera, LaPortere e do sr. pequeno-e-feio. LaPortere está chocado em vê-los, mas Fovera ri, com satisfação quase infantil.

— Bem, sei o que vocês devem estar pensando — diz Speedo. — Como é que estamos vivos? E por que não telefonamos avisando de nossa chegada?

— Vocês estão atrasados. O míssil está apontando para Washington e já está praticamente lançado. Vocês não podem detê-lo! — diz Fovera.

— Ouçam, é sobre isso que queríamos falar com

vocês — continua Speedo. — Sei como vocês são sensíveis a críticas e, acreditem em mim, se eu tivesse tantas falhas de caráter quanto vocês, também seria sensível. Mas a verdade é que vocês não fizeram o lançamento direito.

Speedo continua a falar cada vez mais rápido mantendo o ritmo com o sinal de alarme que agora está tocando uma vez a cada três segundos. Ela mantém a atenção deles focalizada sobre si e não sobre você, enquanto você lentamente se aproxima do console do computador de lançamento.

— Sabemos do que estamos falando porque o Órion aqui ajudou a construir este pequeno brinquedo — diz Speedo. — Vejam aquele pequeno botão ali, por exemplo. Que acham que ele faz?

O alarme está soando a cada dois segundos, agora. Mas todos os olhares e ouvidos estão voltados para Speedo, quando ela se aproxima e pressiona o botão para o qual estava apontando. De repente, as luzes se apagam.

Agora é sua chance de correr até o console do computador... se antes você não tropeçar em algo no escuro.

Você digita ABORT e espera pelo código. Algo se passa atrás de você, mas você apenas olha para a tela do computador.

Rode o programa 7 novamente e dê a ele seu melhor desempenho.

Seus dedos voam pelo teclado. Suficientemente rápido? Ou você acaba de entrar o seu atestado de óbito? Você prende a respiração. Uma respiração bem profunda... talvez a última.

O silêncio, quando o alarme de míssil se interrompe,

quase o derruba. É como se uma força estivesse fazendo pressão contra você e de repente parasse.

— Órion, você conseguiu! — diz Speedo.

A voz dela parece distante por um segundo, enquanto você vai perdendo a sensação de ser a única pessoa no mundo. Ela está sorrindo e você também.

— É uma pena que essas criaturas do pântano tenham perdido toda essa aventura, mas estavam ficando tão irritados que achei que precisavam de uma soneca — diz Speedo, girando a arma tranqüilizante no dedo, antes de jogá-la para longe.

CAPÍTULO 17

Chegando à sede da AJA, você se cansa de receber cumprimentos de colegas da organização. Todo mundo na AJA está muito contente pelo modo como terminou a missão. Fovera vai ficar ocupado durante dias contando tudo o que sabe sobre a SATAN em troca de proteção na prisão. E ele terá uma companhia excelente quando lá estiver: o dr. LaPortere e o baixinho malvado.

Os cientistas da AJA também descobrem que a fórmula de LaPortere gradualmente perde o efeito. Assim, não apenas Moses Caulfield vai conseguir uma outra luta pelo título, mas também Parrot não é mais uma galinha. E os soldados na base de mísseis também se recuperam.

A sede estabelece uma conversa especial por telefone entre você e Valerie. Ela está feliz em casa com sua mãe, lembrando-se das boas coisas sobre seu pai e tentando imaginar seu último feito heróico. Um pouco depois que a equipe da AJA partiu da Luisiana, o pai de Valerie explodiu a sede da SATAN e o computador de LaPortere, mesmo sabendo não haver modo de escapar da explosão.

Ainda assim, você está distraído ao falar com ela,

porque tudo em que você pode pensar é em uma questão não acabada que você tem para resolver quando voltar para casa.

Ao chegar, você mal desfaz as malas e já está seguindo para a casa de Larry Qualen.

Larry está no pátio de trás da casa, ao lado da piscina. Mesmo tentando, ele não consegue esconder sua surpresa ao vê-lo vivo.

Você planejou meia dúzia de discursos e todos os tipos de ameaça para lhe lançar em rosto. Mas, vê-lo sentado em uma cadeira de praia, com uma lata de refrigerante na mão e parecendo uma criança normal, faz você chegar a seu limite. Então você se decide. Você empurra Larry pela borda da piscina com um chute bem dado que o atira para dentro d'água.

— Você não pode provar nada e sabe disso — diz Larry com desdém.

— Sei disso. Mas, de agora em diante, Larry, lembre-se disso: você não está me vigiando, eu é que estou vigiando você! — E com isso você se afasta, lançando um dos bonecos de LaPortere dentro da piscina.

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 caracter. 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: DECODIFICADOR

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

103 DIM MX\$(26)

104 DIM SE\$(10)

105 DIM MS\$(40)

120 LET AA = CODE ("A")

195 LET XC\$ = MS\$(I TO I)

200 LET LT = CODE (XC\$) - AA

240 LET CP = CODE (SE\$(L TO L)) - AA + 1

280 LET XC\$ = MX\$(X TO X)

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

105 CLEAR 500

O Que o Programa Faz

Este programa decodificará as mensagens secretas da AJA, mas você deverá conhecer a palavra-senha!

Como o Programa Funciona

Na linha 110, o programa define uma série de caracteres alfabéticos misturados e os armazena em MX\$. Você verá mais adiante para que servem. A seguir, o programa pede uma palavra-senha SE\$. Finalmente, o programa solicita a você a mensagem secreta, na linha 170. Se a mensagem for simplesmente FIM, então o programa se encerra.

Na linha 190, começamos a processar cada uma das letras da mensagem, que está em MS\$. Cada letra é reduzida a um valor de 0 a 25. A é 0, B é 1 e assim por diante até Z, que é 25. Na linha 220, a variável L é aumentada. L é usada para contar à medida que passamos pelas letras da palavra-senha. Quando L atinge o tamanho da palavra-senha, seu valor volta a ser 1. A linha 240 extrai a *eLésima* letra da palavra-senha e a transforma em um número de 1 a 26, de modo que A se torna 1, B se torna 2 e assim por diante até Z, que é 26. A linha 250 acrescenta os valores das letras da mensagem ao valor da letra da palavra-senha, e forma um novo número entre 1 e 26. Esse número é armazenado na variável X. X é o número usado para *indexar* o alfabeto misturado em MX\$. Se X for 1, então usamos a primeira letra do alfabeto misturado; se for 3, usamos a terceira letra do alfabeto misturado; e assim por diante. Essa é a letra que é impressa como a decodificação da mensagem da AJA.

Depois de decodificada, a mensagem ficará assim:

**ÓRION MENSAGEM URGENTE
ATIVIDADE DA SATAN DETECTADA
PARECE ENVOLVER RITUAIS VUDU
APRESENTE-SE IMEDIATAMENTE SEÇÃO
TRANSPORTES FURGÃO BRANCO AJA**

PROGRAMA 2: PLANO DE VOO

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

110 LET SW = 32

910 PRINT AT VT, HT; “”;

930 LET RD = INT (RND*RX) + 1

TRS-80 — Faça as seguintes modificações:

110 LET SW = 64

120 LET SH = 16

910 PRINT @ INT (SW*(VT - 1)) + HT, “”;

930 LET RD = RND(RX)

Color Computer — Faça as seguintes modificações:

110 LET SW = 32

120 LET SH = 16

910 PRINT @ INT (SW*(VT - 1)) + HT, “”;

930 LET RD = RND(RX)

IBM-PC — Faça as seguintes modificações:

110 LET SW = 80

910 LOCATE VT, HT

O Que o Programa Faz

Neste programa você tenta fazer voar e aterrissar um avião em segurança. Seu avião aparece como um sinal > no canto esquerdo superior da tela. Você deve tentar aterrissar no X, no canto direito inferior da tela. Você

pode voar e descer tão rápido quanto quiser até o momento da aterrissagem. Se tentar aterrissar a uma velocidade excessivamente rápida, ou se fizer uma descida em um ângulo excessivamente acentuado, você colidirá com o solo. Assegure-se de não voar saindo para além da borda da tela. Você sairá para fora do céu! Eis aqui algumas dicas: tente velocidades entre 150 e 400 e descidas de 1 a 10. Boa sorte, piloto!

Como o Programa Funciona

Após limpar a tela e definir a altura e a largura da tela, o programa estabelece algumas variáveis. São elas: RM para a margem direita da tela, BM para a margem inferior da tela. LP é a posição de aterrissagem. PV é a posição vertical do avião e PH é a posição horizontal do avião. NV e NH são as novas posições vertical e horizontal do avião após ser calculado um movimento. HW é a velocidade do vento de proa.

Nas linhas 250 a 280 estabelecemos a posição do avião com relação a sua posição mais nova. Um espaço é impresso na posição anterior para *apagar* o avião em sua posição anterior. Na linha 320, o sinal de > é desenhado novamente na nova posição. Da linha 410 à linha 450, nós nos reposicionamos na parte inferior da tela para obter informações suas, do piloto. Você recebe informações sobre a velocidade do vento de proa. Você deve entrar a velocidade do avião e o fator de descida. As linhas 460 e 470 utilizam essa informação para calcular a nova posição do avião.

Se examinar atentamente a linha 470, você poderá calcular a velocidade máxima (SP) e a de descida (DC) com as quais você pode aterrissar em segurança.

PROGRAMA 3: TRANSMISSÃO DE RÁDIO

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

retire a linha 105

106 DIM MS\$(28)

107 DIM V\$(18)

108 DIM H\$(18)

139 LET AA = CODE ("A")

140 LET SW = 32

147 LET WU = 5

**236 LET MS(I) = VAL (MS\$((I - 1) * 2 + 1 TO
(I - 1) * 2 + 3))**

**242 LET V(I) = VAL(V\$((I - 1) * 2 + 1
TO(I - 1) * 2 + 3))**

**244 LET H(I) = VAL(H\$((I - 1) * 2 + 1
TO(I - 1) * 2 + 3))**

370 LET KK = CODE(KY\$) - CODE("0")

910 PRINT AT VT, HT; " ";

930 LET RO = INT(RND * RX) + 1

Apple II — Faça as seguintes modificações:

retire a linha 105

140 LET SW = 32

150 HOME

910 VTAB(VT):HTAB(HT)

930 LET RD = INT(RND(1) * RX) + 1

940 LET KY\$ = NU\$:KY = PEEK(-16384)

945 IF KY < 128 THEN RETURN

947 LET KY\$ = CHR\$(KY - 128):POKE -16368,0

Color Computer — Faça a seguinte modificação:

140 LET SW = 32

IBM-PC — Faça as seguintes modificações:

140 LET SW=80

910 LOCATE VT, HT

930 LET RD=INT(RND(1)*RX)+1

O Que o Programa Faz

Tentar captar as transmissões de seus oponentes é uma tarefa difícil. Felizmente você tem seu computador para ajudá-lo. Este programa apresentará a você os caracteres provenientes de nove transmissores individuais. Você pode testar cada um deles individualmente. Se não houver nada de especial interesse acontecendo, então você será informado disso. Naturalmente, você pode achar que algo ruim está acontecendo. Neste caso, tente imaginar o que dizem as transmissões. Para operar o programa, tecele um número de 1 a 9. Continue tentando diferentes números até determinar o transmissor clandestino. Os quadrados são numerados da seguinte forma:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Como o Programa Funciona

As linhas de 270 a 410 são o laço principal de execução do programa. Na linha 270, escolhemos um quadro. O teste para verificar se esse é um transmissor clandestino está na linha 290. Se for, nós aumentamos nosso contador de letras e colocamos nosso caractere de mensagem na linha seguinte da mensagem da SATAN. Se for um quadro de atividade normal, nós simplesmente obtemos uma letra qualquer aleatoriamente nas linhas

320 e 322. O caractere é impresso no centro do quadro apropriado nas linhas de 330 a 340. A seguir, esperamos um pouco para ver se foi digitado um número por meio do teclado. Se houve uma tecla pressionada, verificamos se é o número no quadro de transmissão da SATAN ou não.

PROGRAMA 4: PEDRINHAS

O Que o Programa Faz

Este é um jogo bastante diferente. É um pouco parecido com NIM, em que você perde se ficar com a última pedra, mas as regras são diferentes. Aqui, o jogador adversário *ouve em dobro*. Não importa que número você forneça a ele, ele o transformará no dobro do que você tiver fornecido. Não são admitidas frações. Após você jogar, o computador sempre tirará uma e somente uma pedra.

Como o Programa Funciona

O mecanismo deste jogo é simples. Você escolhe um número de pedras para iniciar o jogo. O computador o duplica e retira uma unidade. Você escolhe o número de pedras que deverão ser tiradas na linha 270 e ele é duplicado e subtraído na linha 300. A linha 310 verifica se você tirou ou não a última pedra. Se não o fez, o programa volta à linha 200 e o computador novamente retira uma única pedra.

Há algumas perguntas que você deve tentar responder (elas também são dicas!): há um truque neste jogo? Pense a respeito de números pares e números ímpares. O que acontece quando você duplica um número par?

E no caso de um número ímpar? O que acontecerá se você extrair uma unidade de um número par? E se extrair de um número ímpar? Há algum meio de vencer neste jogo?

PROGRAMA 5: VOZES

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

retire a linha 105

106 DIM N\$(3,6)

107 DIM VP\$(3,26)

170 LET SW=32

**240 LET VP=VAL(VP\$(K,(4-2)*2+1
TO (Y-2)*2+3))**

Apple II — Faça as seguintes modificações:

retire a linha 105

210 HOME

O Que o Programa Faz

O programa VOZES permite a você ver os aspectos vocais de Órion, Parrot e Skull. O programa faz um gráfico de barras horizontais. Cada barra representa uma frequência presente na voz do emissor. Os dados para os gráficos em barra são fornecidos anteriormente.

Como o Programa Funciona

Os dados de frequência de cada voz são fornecidos para esse programa por meio das instruções LET nas linhas 140 a 160. Você pode alterar o gráfico modifi-

cando os números nestas instruções. Mantenha os números entre 01 e 99 (com 2 dígitos sempre). Eles automaticamente se adaptarão ao tamanho de sua tela.

PROGRAMA 6: MINAS

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:

```
150 LET SW=32
160 LET SH=22
900 PRINT AT VT, HT; " " ;
920 LET RD=INT(RND*RX)+1
```

Apple II — Faça as seguintes modificações:

```
150 LET SW=40
160 LET SH=24
210 HOME
900 HTAB(HT):VTAB(VT)
920 LET RD=INT(RND(1)*RX)+1
940 LET KY$=NU$:KY=PELK(-16384)
945 IF KYL 128 THEN RETURN
947 LET KY$=CHR$(KY-128):POKE-16368,0
```

Color Computer — Faça a seguinte modificação:

```
150 LET SW=32
```

IBM-PC — Faça as seguintes modificações:

```
150 LET SW=80
160 LET SH=24
900 LOCATE VT, HT
920 LET RD=INT(RND(1)*RX)+1
```

O Que o Programa Faz

Você tem que usar seu computador para pilotar por entre as minas subaquáticas até a entrada. Seu barco

pode agüentar várias explosões, mas explosões em excesso significam *Adeus AJA!* Há uma forte corrente subaquática que levará seu barco para a frente, mas você deve manobrar por entre as minas usando as teclas A (para cima) e Z (para baixo). Você deve manobrar seu barco de sua posição no canto esquerdo superior até a entrada no canto direito inferior. Se perder a entrada, você terá que começar novamente pelo canto superior. Boa sorte! As minas aparecem como asteriscos em sua tela. Cuidado para não bater nelas!

Como o Programa Funciona

A linha 400 inicia o laço principal do programa. Para começar, nós colocamos o cursor na posição atual do barco e escrevemos um caractere A nesse lugar. A seguir, há uma rotina GOSUB até a linha 750. É aí que verificamos se batemos em uma das minas. Para cada mina em que você bate, o contador Z recebe um aumento. Quando ele excede a tolerância máxima do barco, você fica sabendo pela mensagem impressa na linha 340. Caso contrário, as colisões são marcadas por um sinal de + e o programa retorna ao começo do laço principal.

PROGRAMA 7: TIPOGRAFICO

Modificações Para Outros Micros

Sinclair — Faça as seguintes modificações:
retire a linha 105

130 LET AA=CODE("A")

170 LET WU=200

240 LET S(I)=INT(RND*RX)+AA

350 IF CODE(KY\$)◇S(I)THEN GOTO 430

Apple II — Faça as seguintes modificações:
retire a linha 105

220 HOME

490 LET KY\$=NU\$:KY=PEEK(— 16384)

495 IF LY<128 THEN RETURN

497 LET KY\$ CHR\$(KY— 128):POKE— 16368,0

O Que o Programa Faz

Este é um jogo para treinar velocidade de digitação. Você verá um conjunto de letras aparecendo em sua tela. Você deverá entrar a série de letras *em sentido inverso* o mais rápido que puder. Você *não* pode cometer nenhum erro! Você está treinando para uma missão importante. Suas vidas dependem de não cometer erros posteriormente!

Como o Programa Funciona

Nas linhas de 260 a 280 nós imprimimos os dez caracteres. A partir da linha 300 nós examinamos as entradas provenientes do teclado. Nós procuramos cada uma das letras no *string* de caracteres. Se for pressionada uma tecla de retorno de carro ou uma tecla de entrada, o programa se encerra. Se você pular um caractere, isso será detectado na linha 330 e você é informado disso. Caso contrário, a letra é apresentada na tela e você pode continuar. A cada vez que o teclado é examinado, o *cronômetro* (TM) bate uma vez. Após você terminar, corretamente ou não, uma série de caracteres, o programa volta em alça para a linha 230 onde se sorteia uma outra série de caracteres e uma nova chance de praticar.

Lembre-se: a *precisão* é mais importante que a velocidade, mas a velocidade é fundamental. Boa sorte!

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
Microengenhos I
Microengenhos II
Microcraft
TK-2000

IBM PC

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



NÍVEL DE PERIGO: EXTREMO **INIMIGO: DESCONHECIDO**

Seu codinome é Órion e você vai enfrentar um mestre da magia negra!

Algo muito estranho está acontecendo com os maiores atletas do país. Eles estão sendo vítimas de vudu e magia negra. Como perito em computador da AJA (Associação de Jovens

Aventureiros) é sua missão salvá-los!

Você deve usar seu microcomputador para:

- ★ aterrisar um avião em segurança
- ★ interceptar as transmissões do inimigo
- ★ interromper a contagem regressiva de lançamento de um míssil nuclear

FEITIÇO MORTAL

Mais que uma empolgante aventura!

E'perigo, ação, suspense!

E 7 programas prontos
para o seu microcomputador!

Os programas deste livro, todos na linguagem BASIC, rodam em qualquer computador nacional das famílias SINCLAIR, TRS-80, TRS-80 COLOR, APPLE e IBM PC.

E MAIS:

Um manual completo
com dicas e explicações
sobre os programas