

DAS BOOT

Operation Black Typhoon

MANUAL DO JOGADOR

Aventura de texto para ZX Spectrum 128K e Next, Amstrad CPC 6128 e PCW, MSX2 e Windows

Sergio Morales (Menyiques) · Menyiques Soft
Feito com Scriba 3.0 · Versão 2.12 · Outubro de 2026

1. Instruções da missão

SOE · SECÇÃO F · MUITO SECRETO



França ocupada, 14 de setembro de 1943.

És o capitão James Fletcher, agente do SOE britânico (Special Operations Executive). Há meses que preparas esta missão. Um bote de borracha deixou-te de madrugada perto de Saint-Corentin, uma aldeia da costa atlântica francesa sob ocupação alemã. Muito perto fica uma base da Kriegsmarine.

O teu contacto da Résistance tem o teu equipamento. A partir daqui estás sozinho.

Missão primária

Obter os livros de códigos da Enigma Naval (Tritão) da base da Kriegsmarine. Sem eles, Londres não consegue ler as comunicações dos submarinos alemães.

Missão secundária

Destruir o submarino U-571 antes que zarpe ao amanhecer com ordens para atacar o comboio ONS 18.

O tempo

A missão começa às 03:30. O sol nasce às 07:30. O que não tiveres feito até lá, já não o farás.

> *Lembra-te: primeiro a discrição, a violência só como último recurso.*

2. Como carregar o jogo

O jogo é distribuído num ficheiro para cada máquina e cada idioma. O fim do nome indica o idioma: _es (espanhol), _ca (catalão), _en (inglês), _fr (francês) e _pt (português). Escolhe o teu:

Máquina	Ficheiro	Como carregar
ZX Spectrum 128K e +2	DAS-BOOT_128kb_pt.tap	Escolhe «Tape Loader» no menu de arranque e põe a cassete a tocar. Num emulador, abre o .tap em modo 128K.
ZX Spectrum Next	DAS-BOOT_next_pt.nex	Copia o ficheiro para o cartão SD e seleciona-o no Browser do NextZXOS.
Amstrad CPC 6128	DAS-BOOT_cpc_pt.dsk (Modo 1) ou DAS-BOOT_cpc_m2_pt.dsk (Modo 2)	Mete o disco, escreve RUN"DISC" (as aspas são SHIFT + 2) e prime ENTER. Num emulador, monta o .dsk na unidade A.
MSX2	DAS-BOOT_msx2_pt.rom	É um cartucho: arranca sozinho ao ligar. Num emulador (openMSX, WebMSX, blueMSX), abre-o como cartucho com o mapper ASCII16. Numa máquina real, grava-o num cartucho flash (MegaFlashROM, Carnivore…).
Amstrad PCW 8256 e 8512	DAS-BOOT_pcw_pt.dsk	Mete o disco na unidade A e liga o computador: arranca sozinho, sem CP/M nem LocoScript. Num emulador (JOYCE), arranca a partir desse disco.
Windows	DAS BOOT_pt.exe	Faz duplo clique no ficheiro: não é preciso instalar nada.

No 128K e no CPC, a primeira coisa a carregar é o ecrã de apresentação, que fica à vista enquanto chega o resto do jogo. Quando acabar de carregar, prime uma tecla para começar.

O que muda de uma máquina para outra

A aventura é a mesma em todas: os mesmos lugares, as mesmas personagens e os mesmos finais. Muda o que se vê e o que se ouve.

- **128K:** ecrã de apresentação com música, uma ilustração de cada lugar e efeitos sonoros do chip AY.
- **Next:** ilustrações a cores e som.
- **Amstrad CPC:** ecrã de apresentação com música, uma ilustração de cada lugar e efeitos sonoros. No Modo 1, a quatro cores e com o texto a 40 colunas; no Modo 2, a preto e branco e a 80 colunas. Precisa de um 6128: parte do texto vai na sua memória extra, e num 464 o disco avisa e não arranca.
- **MSX2:** ecrã de apresentação com música, ilustrações a cores e efeitos sonoros.
- **Amstrad PCW:** texto a 90 colunas e ilustrações a preto e branco, sem ecrã de apresentação, música nem efeitos sonoros: o PCW não tem chip de som.
- **Windows:** ilustrações a cores na sua própria janela, num único .exe sem nada para instalar.

3. Como se joga



DAS BOOT é uma aventura de texto. O jogo descreve-te onde estás e o que vês, e tu dizes-lhe o que queres fazer escrevendo comandos curtos. Prime ENTER depois de cada um.

Escrever comandos

Um comando é um verbo e, quase sempre, aquilo sobre o qual atuas:

- **NORTE** · **APANHAR objeto** · **EXAMINAR objeto**
- **DAR objeto A personagem** · **USAR objeto COM objeto**
- **FALAR COM personagem** · **DIZER palavra**

Tanto faz escrever em maiúsculas ou em minúsculas, e os acentos não são necessários. Os artigos (o, a, os…) podes pô-los ou não.

Deslocar-se

As saídas de cada lugar aparecem no fim da sua descrição. Para ires por uma delas, escreve a sua direção: **NORTE**, **SUL**, **ESTE** (ou **LESTE**), **OESTE**, **SUBIR** ou **DESCER**. Basta a inicial: **N**, **S**, **E**, **O** (ou **W**), **U** e **D**. Também podes escrever **PARA CIMA** e **PARA BAIXO**.

Olhar e examinar

OLHAR, sem mais nada, volta a descrever o lugar onde estás. **EXAMINAR** observa de perto algo concreto: um objeto, um móvel, uma pessoa. Muitas coisas só revelam o que importa quando as examinas.

As tuas coisas

INVENTÁRIO (ou **I**) mostra o que levas. **APANHAR TUDO** e **DEIXAR TUDO** apanham ou deixam de uma só vez tudo o que for possível. Não podes levar um peso ilimitado.

Outros comandos úteis

- **ESPERAR**: deixa passar um momento sem fazer nada.
- **ENTER** sem escrever nada: também deixa passar o tempo.
- **PONTUAÇÃO**: quantos pontos tens, de um máximo de 130.
- **AJUDA**: a lista de comandos, dentro do jogo.
- **SAÍDAS**: por onde podes ir a partir de onde estás, sem voltar a ler a descrição.
- **GRAVAR**: guarda o jogo tal como está, na memória do computador. Só há lugar para um: gravar outra vez substitui o anterior. Não gasta tempo do relógio.

- **RECUPERAR**: leva-te de volta ao jogo gravado, mesmo depois de um mau final. O que gravaste perde-se ao desligar o computador.
- **ACABAR**: abandona e termina o jogo.

4. Comandos

Estes são os comandos que o jogo entende. A segunda coluna reúne outras formas de dizer o mesmo.

Comando	Também serve	Para quê
NORTE, SUL, ESTE, OESTE	N, S, E, O, W, LESTE	Ir nessa direção.
SUBIR, DESCER	U, D, PARA CIMA, PARA BAIXO	Subir ou descer.
OLHAR		Voltar a descrever o lugar.
EXAMINAR obj	EX obj, OLHAR obj, OBSERVAR, INSPECIONAR, VER	Olhar para algo de perto.
APANHAR obj	PEGAR, AGARRAR, RECOLHER, LEVAR	Apanhar um objeto (ou TUDO).
DEIXAR obj	LARGAR, POUSAR, SOLTAR	Deixar um objeto (ou TUDO).
INVENTÁRIO	I, INV	Ver o que levas.
USAR obj	UTILIZAR, EMPREGAR, APLICAR, COLOCAR	Usar algo; USAR obj COM obj para combinar.
METER obj EM obj	INTRODUZIR, INSERIR, PÔR obj EM obj	Meter uma coisa dentro de outra.
RETIRAR obj	TIRAR, EXTRAIR	Tirar uma coisa de dentro de outra.
VESTIR obj	PÔR, EQUIPAR	Vestir uma peça de roupa.
TIRAR obj	DESPIR, REMOVER	Tirar uma peça de roupa.
ABRIR obj	FORÇAR, ARROMBAR	Abrir algo.
LER obj		Ler o que estiver escrito.
DAR obj A pers	OFERECER, PASSAR	Dar algo a alguém.
FALAR COM pers	PERGUNTAR, INTERROGAR, CONVERSAR	Falar com alguém.
DIZER palavra	SUSSURRAR, MURMURAR, PRONUNCIAR	Dizer uma palavra em voz alta.
ENCHER obj	ATESTAR	Encher um recipiente.
LIBERTAR pers	DESATAR, LIVRAR	Libertar alguém.
ACENDER obj	LIGAR, ILUMINAR	Acender uma luz.
APAGAR obj		Apagá-la.
ATIVAR obj	PREMIR, APERTAR, ACIONAR, DISPARAR	Acionar um aparelho ou uma arma.
ESPERAR		Deixar passar o tempo.
ESCONDER-SE	OCULTAR-SE, AGACHAR-SE	Esconder-te, se houver onde.
PONTUAÇÃO	PONTOS	Ver a tua pontuação.
AJUDA		Ver os comandos dentro do jogo.
SAÍDAS	SAÍDA, SAIR, EXITS	Ver por onde podes ir.
GRAVAR	SALVAR, SAVE	Guardar o jogo em memória.
RECUPERAR	RESTAURAR, CARREGAR, LOAD	Voltar ao jogo gravado.
ACABAR	ABANDONAR, FIM, QUIT	Terminar o jogo.

5. O que deves saber

O relógio

Cada comando consome uns minutos, e algumas tarefas levam bastante mais. A noite é curta: às 07:30 amanhece e a base acorda. Organiza-te e não percas tempo com voltas inúteis.

Estão a vigiar-te

Estás em território ocupado. Quando alguém começar a desconfiar de ti, o jogo avisa-te com uma mensagem que começa por `---`. Não ignores esses avisos: depois do último já não há mais.

A escuridão

Há lugares sem luz. Às escuras não verás o que há à tua volta nem poderás apanhar o que não vês. Uma luz acesa gasta pilhas: apaga-a quando não precisares dela.

As personagens

Em Saint-Corentin vivem e trabalham pessoas que te podem ajudar, e outras que não devem saber quem és. Fala com elas, ouve-as e repara no que dizem.

Pontos e finais

Cada passo importante da missão soma pontos, até um máximo de 130. A história tem vários finais, e nem todos são bons: a pontuação mede até onde chegaste.

6. Conselhos para agentes novatos

Nenhum destes conselhos resolve nada por ti; só te ajudam a pensar como um agente do SOE.

- Examina tudo o que for mencionado nas descrições. O importante nem sempre está à vista.
- Lê tudo o que encontrares escrito.
- Fala com toda a gente. E volta a fazê-lo quando as coisas mudarem.
- Aponta os nomes, as palavras e os números que ouvires ou leres. Pode ser que alguém tos peça.
- Desenha um mapa à medida que avanças.
- Se um comando não funcionar, experimenta outro verbo ou sê mais concreto.
- Não experimentes coisas às cegas: o relógio corre para ti tal como para os outros.
- Antes de arriscares, GRAVA o jogo: se correr mal, RECUPERAR leva-te de volta a esse momento.
- A força faz barulho. Um bom agente raramente precisa dela.

Créditos

Guião e programação: Sergio Morales (Menyiques) · Menyiques Soft

Motor: Scriba

Música da apresentação: «The Rebel Army», de Final Fantasy II, na versão de Kyo Martic

DAS BOOT · Operation Black Typhoon é uma obra de ficção passada na Segunda Guerra Mundial.