



DAS BOOT

Operation Black Typhoon

MANUAL DEL JUGADOR

Aventura conversacional para ZX Spectrum 128K y Next, Amstrad CPC 6128 y PCW, MSX2 y Windows

Sergio Morales (Menyiques) · Menyiques Soft
Hecho con Scriba 3.0 · Versión 2.12 · Octubre de 2026

1. Informe de misión

SOE · SECCIÓN F · ALTO SECRETO



Francia ocupada, 14 de septiembre de 1943.

Eres el capitán James Fletcher, agente del SOE británico (Special Operations Executive). Llevas meses preparando esta misión. Un bote de goma te ha dejado de madrugada cerca de Saint-Corentin, un pueblo de la costa atlántica francesa bajo ocupación alemana. Muy cerca está una base de la Kriegsmarine.

Tu contacto de la Résistance tiene tu equipo. A partir de aquí estás solo.

Misión primaria

Obtener los libros de códigos Enigma Naval (Tritón) de la base de la Kriegsmarine. Sin ellos, Londres no puede leer las comunicaciones de los submarinos alemanes.

Misión secundaria

Destruir el submarino U-571 antes de que zarpe al amanecer con órdenes de atacar el convoy ONS 18.

El tiempo

La misión empieza a las 03:30. El primer sol sale a las 07:30. Lo que no hayas hecho entonces, ya no lo harás.

■ *Recuerda: sigilo primero, violencia solo como último recurso.*

2. Cómo cargar el juego

El juego se distribuye en un fichero para cada máquina y cada idioma. El final del nombre dice el idioma: `_es` (español), `_ca` (catalán), `_en` (inglés), `_fr` (francés) y `_pt` (portugués). Elige el tuyo:

Máquina	Fichero	Cómo cargarlo
ZX Spectrum 128K y +2	DAS-BOOT_128kb_es.tap	Elige «Cargador» (Tape Loader) en el menú de arranque y pon la cinta en marcha. En un emulador, abre el .tap en modo 128K.
ZX Spectrum Next	DAS-BOOT_next_es.nex	Copia el fichero a la tarjeta SD y selecciónalo en el Navegador (Browser) de NextZXOS.
Amstrad CPC 6128	DAS-BOOT_cpc_es.dsk (Modo 1) o DAS-BOOT_cpc_m2_es.dsk (Modo 2)	Mete el disco, escribe RUN"DISC" (las comillas son SHIFT + 2) y pulsa ENTER. En un emulador, monta el .dsk en la unidad A.
MSX2	DAS-BOOT_msx2_es.rom	Es un cartucho: arranca solo al encender. En un emulador (openMSX, WebMSX, blueMSX), ábrelo como cartucho con el mapper ASCII16. En una máquina real, grábalo en un cartucho flash (MegaFlashROM, Carnivore...).
Amstrad PCW 8256 y 8512	DAS-BOOT_pcw_es.dsk	Mete el disco en la unidad A y enciende el ordenador: arranca solo, sin CP/M ni LocoScript. En un emulador (JOYCE), arranca desde ese disco.
Windows	DAS BOOT_es.exe	Haz doble clic en el fichero: no hace falta instalar nada.

En el 128K y en el CPC, lo primero que se carga es la pantalla de presentación: se queda a la vista mientras llega el resto del juego. Cuando termina de cargar, pulsa una tecla para empezar.

Qué cambia de una máquina a otra

La aventura es la misma en todas: los mismos lugares, los mismos personajes y los mismos finales. Cambia cómo se ve y cómo suena.

- **128K:** pantalla de presentación con música, una ilustración de cada lugar y efectos de sonido del chip AY.
- **Next:** ilustraciones a todo color y sonido.
- **Amstrad CPC:** presentación con música, una ilustración de cada lugar y efectos de sonido. En Modo 1, a cuatro colores y con el texto a 40 columnas; en Modo 2, en blanco y negro y a 80 columnas. Necesita un 6128: parte del texto va en su memoria extra, y en un 464 el disco avisa y no arranca.
- **MSX2:** presentación con música, ilustraciones en color y efectos de sonido.
- **Amstrad PCW:** texto a 90 columnas e ilustraciones en blanco y negro, sin pantalla de presentación, música ni efectos de sonido: el PCW no tiene chip de sonido.
- **Windows:** ilustraciones a todo color en su propia ventana, en un único .exe sin nada que instalar.

3. Cómo se juega



DAS BOOT es una aventura conversacional. El juego te describe dónde estás y lo que ves, y tú le dices qué quieres hacer escribiendo órdenes cortas. Pulsa ENTER después de cada una.

Escribir órdenes

Una orden es un verbo y, casi siempre, aquello sobre lo que actúas:

- NORTE · COGER objeto · EXAMINAR objeto
- DAR objeto A personaje · USAR objeto CON objeto
- HABLAR CON personaje · DECIR palabra

Da igual escribir en mayúsculas o en minúsculas, y los acentos no hacen falta. Los artículos (el, la, los...) se pueden poner o no.

Moverse

Las salidas de cada lugar aparecen al final de su descripción. Para ir hacia una, escribe su dirección: **NORTE**, **SUR**, **ESTE**, **OESTE**, **ARRIBA** o **ABAJO**. Vale con la inicial: **N**, **S**, **E**, **O** (o **W**), **U** y **D**. También puedes **SUBIR** y **BAJAR**.

Mirar y examinar

MIRAR a secas vuelve a describir el lugar donde estás. **EXAMINAR** mira de cerca algo concreto: un objeto, un mueble, una persona. Muchas cosas solo revelan lo importante cuando las examinas.

Tus cosas

INVENTARIO (o **I**) muestra lo que llevas. **COGER TODO** y **DEJAR TODO** cogen o dejan de una vez todo lo que se pueda. No puedes cargar con un peso ilimitado.

Otras órdenes útiles

- **ESPERAR**: deja pasar un momento sin hacer nada.
- **ENTER** sin escribir nada: también deja pasar el tiempo.
- **PUNTUACIÓN**: cuántos puntos llevas, de un máximo de 130.
- **AYUDA**: la lista de órdenes, dentro del juego.
- **SALIDAS**: por dónde puedes ir desde donde estás, sin volver a leer la descripción.
- **GRABAR**: guarda la partida tal como está, en la memoria del ordenador. Solo cabe una: grabar otra vez sustituye a la anterior. No gasta tiempo del reloj.
- **RECUPERAR**: te devuelve a la partida grabada, también después de un mal final. Lo grabado se

pierde al apagar el ordenador.

- **ACABAR:** abandona y termina la partida.

4. Órdenes

Estas son las órdenes que entiende el juego. La segunda columna recoge otras formas de decir lo mismo.

Orden	También vale	Para qué
NORTE, SUR, ESTE, OESTE	N, S, E, O, W	Moverte en esa dirección.
ARRIBA, ABAJO	U, D, SUBIR, BAJAR	Subir o bajar.
MIRAR		Volver a describir el lugar.
EXAMINAR obj	EX obj, MIRAR obj, OBSERVAR, INSPECCIONAR, VER	Mirar algo de cerca.
COGER obj	TOMAR, AGARRAR, RECOGER	Coger un objeto (o TODO).
DEJAR obj	SOLTAR, DEPOSITAR	Dejar un objeto (o TODO).
INVENTARIO	I, INV	Ver lo que llevas.
USAR obj	UTILIZAR, EMPLEAR, APLICAR, COLOCAR	Usar algo; USAR obj CON obj para combinar.
METER obj EN obj	INTRODUCIR, PONER obj EN obj	Meter una cosa dentro de otra.
SACAR obj	EXTRAER, QUITAR	Sacar una cosa de otra.
PONERSE obj	PONER, VESTIR	Ponerte una prenda.
QUITARSE obj	QUITAR	Quitarte una prenda.
ABRIR obj	FORZAR	Abrir algo.
LEER obj		Leer lo que esté escrito.
DAR obj A pers	OFRECER, PASAR	Dar algo a alguien.
HABLAR CON pers	PREGUNTAR, INTERROGAR, CONVERSAR	Hablar con alguien.
DECIR palabra	SUSURRAR, PRONUNCIAR	Decir una palabra en voz alta.
LLENAR obj	RELLENAR	Llenar un recipiente.
LIBERAR pers	DESATAR	Liberar a alguien.
ENCENDER obj	ILUMINAR	Encender una luz.
APAGAR obj		Apagarla.
ACTIVAR obj	PULSAR, APRETAR, DISPARAR	Accionar un aparato o un arma.
ESPERAR		Dejar pasar el tiempo.
ESCONDERSE	OCULTARSE, AGAZAPARSE	Esconderte, si hay dónde.
PUNTUACIÓN	PUNTOS	Ver tu puntuación.
AYUDA		Ver las órdenes dentro del juego.
SALIDAS	SALIDA, SALIR, EXITS	Ver por dónde puedes ir.
GRABAR	SALVAR, SAVE	Guardar la partida en memoria.
RECUPERAR	RESTAURAR, LOAD	Volver a la partida grabada.
ACABAR	ABANDONAR, FIN	Terminar la partida.

5. Lo que debes saber

El reloj

Cada orden consume un par de minutos, y algunas tareas llevan bastante más. La noche es corta: a las 07:30 amanece y la base despierta. Organízate y no pierdas el tiempo en vueltas inútiles.

Te vigilan

Estás en territorio ocupado. Cuando alguien empiece a sospechar de ti, el juego te avisará con un mensaje que empieza por ---. No ignores esos avisos: después del último ya no hay más.

La oscuridad

Hay lugares sin luz. A oscuras no verás qué hay a tu alrededor ni podrás coger lo que no ves. Una luz encendida gasta pilas: apágala cuando no la necesites.

Los personajes

En Saint-Corentin viven y trabajan personas que pueden ayudarte, y otras que no deben saber quién eres. Háblales, escúchalas y fíjate en lo que dicen.

Puntos y finales

Cada paso importante de la misión suma puntos, hasta un máximo de 130. La historia tiene varios finales, y no todos son buenos: la puntuación mide hasta dónde llegaste.

6. Consejos para agentes novatos

Ninguno de estos consejos resuelve nada por ti; solo te ayudan a pensar como un agente del SOE.

- Examina todo lo que se mencione en las descripciones. Lo importante no siempre está a la vista.
- Lee todo lo que encuentres escrito.
- Habla con todo el mundo. Y vuelve a hacerlo cuando las cosas cambien.
- Apunta los nombres, las palabras y los números que oigas o leas. Puede que alguien te los pida.
- Dibuja un mapa a medida que avanzas.
- Si una orden no funciona, prueba con otro verbo o sé más concreto.
- No pruebes cosas a ciegas: el reloj corre para ti igual que para los demás.
- Antes de arriesgarte, GRABA la partida: si sale mal, RECUPERAR te devuelve a ese momento.
- La fuerza hace ruido. Un buen agente rara vez la necesita.

Créditos

Guion y programación: Sergio Morales (Menyiques) · Menyiques Soft

Motor: Scriba

Música de la presentación: «The Rebel Army», de Final Fantasy II, en versión de Kyo Martic

DAS BOOT · Operation Black Typhoon es una obra de ficción ambientada en la Segunda Guerra Mundial.