



OFFICE OF STRATEGIC SERVICES (OSS)  
WASHINGTON, D.C.

**CONFIDENTIAL**  
DO NOT REMOVE FROM FILE

**TOP SECRET**

# Operation Greenup

COPY NO. 14

DATE: 26 FEBRUARY 1945

PROJECT: INFILTRATION & SABOTAGE - TYROL REGION

CLASSIFICATION: EYES ONLY / NOFORN



OPER. GREENUP / WWII / OSS FILE 482

ESTA AVENTURA ESTÁ INSPIRADA EN UNA OPERACIÓN MILITAR REAL  
OCURRIDA DURANTE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Dos personajes. Dos perspectivas. Un único mapa compartido por  
descifrar.

Une sus diferentes habilidades y conocimientos para resolver  
puzles individuales y coordinados en más de 60 localizaciones.

Alterna entre ambos, conecta sus pasos y desvela cada fragmento de  
la historia en una singular aventura conversacional.

# Operation Greenup



## FEBRERO DE 1945

El Tercer Reich se desmorona ante el avance imparable de los Aliados por el oeste y las tropas soviéticas por el este.

Sin embargo, la situación en los Alpes es distinta: el mando nazi pretende resistir hasta el final en el llamado "Alpenfestung" (Reducto Alpino), una supuesta fortaleza inexpugnable en las montañas tirolesas, donde Hitler planea una última defensa desesperada.

La Oficina de Servicios Estratégicos (OSS) del ejército americano recluta a tres hombres:

- » **Fred Mayer**: Líder del comando, destacado por sus habilidades de espionaje e infiltración.
- » **Franz Weber**: Guía local, profundo conocedor de la Wehrmacht y original de Oberperfuss.
- » **Hans Wijmberg**: Responsable de las comunicaciones, especialista en radio y cifrado.

## MISION PRINCIPAL

- » Saltar en paracaídas sobre la zona, infiltrarse en la localidad de Oberperfuss y averiguar la verdad sobre el supuesto "Reducto Alpino".

ANNEX G: RECONNAISSANCE & DEPLOYMENT - TYROL REGION

DATE: 26 FEB 1945

COPY NO. 14

~~TOP SECRET~~ 26 FEB 1945

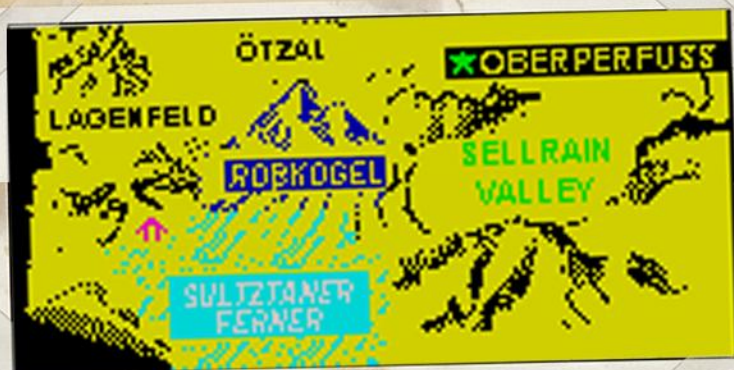
COPY NO. 14



TEAM C1 - FIELD OPS



B24-LIBERATOR



- PUNTO DE ATERRIZAJE: GLACIAR SULZTALER FERNER
- REAGRUPAMIENTO Y BÚSQUEDA DE EQUIPO
- RUTA HACIA REFUGIO AMBERGER HÜTTE, LUEGO A LAGENFELD, ÖTZAL Y FINALMENTE, OBERPERFUSS.

OPER. GREENUP / WHII / OSS FILE 482

## BIOGRAFIAS

### FRANZ WEBER

- » Alemán natural de Oberperfuss (en la región de Innsbruck) y gran conocedor del Tirol. Teniente de la Gebirgsjäger (tropas de montaña). En 1943 deserta de la Wehrmacht.
- » Personalidad: Prudente, observador y discreto.



### HANS WIJNBERG

- » Judío de origen neerlandés, en 1939 es enviado a EEUU tras la invasión de Holanda. Poco después su familia es deportada a campos de concentración. En 1943 ingresa en la OSS como operador de radio. Soldado de primera.
- » Personalidad: Reservado, metódico y de aspecto afable.



### FRED MAYER

- » Judío alemán, en 1938 emigra a EEUU tras el ascenso del nazismo. Se alista en el ejército y posteriormente ingresa en la OSS (precursora de la CIA). Alcanza el grado de Sargento.
- » Personalidad: Astuto y convincente, con una frialdad imperturbable.



# MANUAL DE OPERACIONES

## INVENTARIO

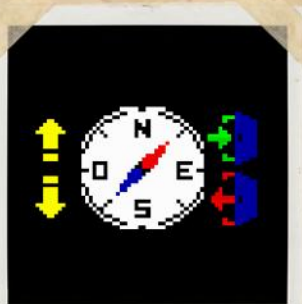
Podrás controlar a los dos protagonistas: **MAYER** y **WEBER**. El juego incluye un INVENTARIO GRÁFICO que muestra los objetos que lleva cada personaje, pudiendo transportar un máximo de 6 objetos.



Cambio de personaje: Teclea CAMBIO, CAMBIA, CAMBIAR o C para jugar con **WEBER** (panel de objetos en VERDE) o **MAYER** (panel de objetos en azul CYAN). (Nota: Este comando estará desactivado en escenas con alta carga narrativa).

## INDICADOR DE SALIDAS

Las salidas disponibles se iluminarán de forma automática en el panel gráfico. También se pueden seguir usando los típicos comandos de I/INVENTARIO y SALIDAS.



# MANUAL DE OPERACIONES

## CODIGOS DE COLOR

La interfaz y textos cambiarán según si jugamos con **MAYER** (cyan) o **WEBER** (verde). Hans es un NPC siendo su color el **magenta**. Los eventos temporales, consejos o avisos importantes aparecerán en color **amarillo**.

## COOPERACION Y HABILIDADES

Debido a sus diferencias de personalidad, conocimientos y destrezas, cada protagonista podrá:

- » Ofrecer distintas impresiones al examinar un mismo elemento.
- » Realizar acciones exclusivas fuera del alcance del otro.
- » Resolver puzzles específicos o colaborar en equipo para superar un obstáculo.

## ESTRUCTURA DEL JUEGO

Explora el entorno, conversa con otros personajes y resuelve los desafíos para hacer avanzar el relato. La aventura consta de 5 capítulos y un epílogo, repartidos en 3 cargas independientes.

Para acceder a las cargas 2 y 3 necesitarás las contraseñas que obtendrás al completar la fase previa. Además, el menú principal dispone de un sistema de claves secretas que se irán revelando durante la partida y te permitirán retomar la historia en capítulos o puntos clave determinados.

## PARTE I

- » Capítulo I: Comienza en un avión, instantes antes del salto en paracaídas. Tras el aterrizaje, el objetivo es reagruparse con el comando y alcanzar el destino antes del amanecer.
- » Capítulo II: Se desarrolla en el interior de una base militar.

# MANUAL DE OPERACIONES

## PARTE II

- » Capítulo III: Ambientado en la localidad tirolesa de Oberperfuss. Mayer y Weber comienzan separados y deberán ingeniárselas con los medios disponibles para comunicarse hasta volver a reunirse. La misión principal se centra en el espionaje, sabotaje y obtención de información.

## PARTE III

- » Capítulo IV: Tiene lugar en el Castillo. La prioridad es recabar pruebas incriminatorias y escapar con vida.
- » Capítulo V: El desenlace definitivo de la trama, seguido de un breve epílogo.

La interacción se da mediante comandos: VERBO+NOMBRE, por ejemplo:

- >EXAMINAR SUELO
- >ABRIR LA COMIDA
- >ENCENDER EL MECHERO

A veces habrá que utilizar estructuras un poco más elaboradas, como por ejemplo:

- >PONER TRONCO EN EL HOGAR

Se han utilizado bastantes sinónimos en todas las acciones clave para no tener que poner la orden exacta, como por ejemplo:

- >INTRODUCIR TRONCO EN EL HOGAR

El comando más útil e importante es EXAMINAR(EX) ya que te permite describir en detalle cualquier objeto o personaje. MIRAR recarga el gráfico y descripción de cada localidad. Podemos utilizar comandos relacionados con el movimiento del personaje: SALIDAS o X (complementando al menú gráfico), N, S, E, O, ENTRAR, SALIR, SUBIR, BAJAR, etc. Otros comandos generales son AYUDA, USAR, EMPUJAR, TIRAR, HABLAR, ENCENDER, APAGAR, etc. Por ejemplo, para hablar con Hans podemos escribir:

- >HABLAR CON HANS

# MANUAL DE OPERACIONES

También hay un conjunto de comandos asociados al manejo de objetos: I (INVENTARIO) para saber lo que llevamos (complementando al menú gráfico), COGER, DEJAR, PONER, QUITAR, DAR, etc.. Por ejemplo, si estás jugando con WEBER y quieres darle un objeto a MAYER podemos escribir:

>DAR HACHA A MAYER

Además, se podrán utilizar otros verbos que se deducen de las pistas que da el juego, por ejemplo: si ves que hay una cuerda y tienes una navaja, podrías poner CORTAR cuerda. Si hay algo que se pueda beber como por ejemplo agua, podrías poner BEBER AGUA o si ves que tiene sentido meter un objeto dentro de otro, podrías poner ATRANCAR A CON B o también USAR A EN B (dependiendo del caso concreto en el que nos encontremos).

Otros comandos muy útiles son SAVE, LOAD, RAMSAVE y RAMLOAD para grabar y guardar en cinta (física o virtual) y en memoria. Si queremos terminar la partida podemos escribir FIN.

Se pretende que los verbos y nombres a utilizar se puedan deducir fácilmente de la historia y las pistas que ofrecen las descripciones y personajes.

## CONSEJOS

-Examina todo lo que hay en la estancia, las pistas siempre están en los textos.

-Hazte un mapa, anota las pistas y objetos por cada localización, si eres sistemático no se te escapará nada.

-Habla con todos los personajes, a veces reaccionan cuando haces algo o les das algo. A su vez ellos te podrán dar pistas y/o objetos nuevos.

-Ten paciencia y asocia las pistas, todas las acciones a realizar tienen su lógica.

-NO SE PUEDE MORIR en el juego, no tengas miedo de experimentar todo aquello que te pase por la cabeza.

# MANUAL DE OPERACIONES

## INSTRUCCIONES DE CARGA

Este juego es una aventura conversacional para ZX Spectrum 128K/+2/+2A/+3 (cinta). El juego ha sido testado en Spectrums reales y en distintos emuladores: Zesarux, RetroVirtualMachine y ZXSpin.

## CREDITOS

CÓDIGO: José María Molina (molisoft)

@\_molina79

<https://molisoft.itch.io/>

TESTEO: Francisco Molina, Diego Pardal (@pulsaunatecla) y EJVIG(@eduvillagal).

AGRADECIMIENTOS: A mis testers por su paciencia y por prestarme lo más importante, su tiempo. Sin olvidarme de UTO (@uto\_dev) por la ayuda técnica prestada siempre que lo he necesitado. Y por supuesto al pilar más importante, mi familia.

## SOFTWARE UTILIZADO

Se ha programado mediante el Sistema DAAD Ready B creado por Uto, y basado a su vez en DAAD de Tim Gilberts, Graeme Yeandle & Huw-Hamer Powell. Para los gráficos se ha utilizado Gemini para crear los bocetos, Dithertron, Photoshop y ZX Paintbrush de Claus Jahn para cargarlos y editarlos. Gracias a todos ellos!

