



DAS BOOT

Operation Black Typhoon

MANUAL DEL JUGADOR

Aventura conversacional per a ZX Spectrum 128K i Next, Amstrad CPC 6128 i PCW, MSX2 i Windows

Sergio Morales (Menyiques) · Menyiques Soft
Fet amb Scriba 3.0 · Versió 2.12 · Octubre de 2026

1. Informe de missió

SOE · SECCIÓ F · ALT SECRET



França ocupada, 14 de setembre de 1943.

Ets el capità James Fletcher, agent del SOE britànic (Special Operations Executive). Fa mesos que prepares aquesta missió. Una llanxa pneumàtica t'ha deixat de matinada a prop de Saint-Corentin, un poble de la costa atlàntica francesa sota ocupació alemanya. Molt a prop hi ha una base de la Kriegsmarine.

El teu contacte de la Résistance té el teu equip. D'aquí endavant, estàs sol.

Missió primària

Obtenir els llibres de codis Enigma Naval (Tritó) de la base de la Kriegsmarine. Sense ells, Londres no pot llegir les comunicacions dels submarins alemanys.

Missió secundària

Destruir el submarí U-571 abans que salpi a l'alba amb ordres d'atacar el comboi ONS 18.

El temps

La missió comença a les 03:30. Surt el sol a les 07:30. El que no hagi fet aleshores, ja no ho faràs.

| *Recorda: primer el sigil; la violència, només com a últim recurs.*

2. Com carregar el joc

El joc es distribueix en un fitxer per a cada màquina i cada idioma. El final del nom indica l'idioma: `_es` (castellà), `_ca` (català), `_en` (anglès), `_fr` (francès) i `_pt` (portuguès). Tria el teu:

Màquina	Fitxer	Com carregar-lo
ZX Spectrum 128K i +2	DAS-BOOT_128kb_ca.tap	Tria «Tape Loader» al menú d'arrencada i posa en marxa la cinta. En un emulador, obre el .tap en mode 128K.
ZX Spectrum Next	DAS-BOOT_next_ca.nex	Copia el fitxer a la targeta SD i selecciona'l al Browser de NextZXOS.
Amstrad CPC 6128	DAS-BOOT_cpc_ca.dsk (Mode 1) o DAS-BOOT_cpc_m2_ca.dsk (Mode 2)	Posa el disc, escriu RUN"DISC" (les cometes són SHIFT + 2) i prem ENTER. En un emulador, munta el .dsk a la unitat A.
MSX2	DAS-BOOT_msx2_ca.rom	És un cartutx: arrenca sol en engegar. En un emulador (openMSX, WebMSX, blueMSX), obre'l com a cartutx amb el mapper ASCII16. En una màquina real, grava'l en un cartutx flash (MegaFlashROM, Carnivore...).
Amstrad PCW 8256 i 8512	DAS-BOOT_pcw_ca.dsk	Posa el disc a la unitat A i engega l'ordinador: arrenca sol, sense CP/M ni LocoScript. En un emulador (JOYCE), arrenca des d'aquest disc.
Windows	DAS BOOT_ca.exe	Fes doble clic al fitxer: no cal instal·lar res.

Al 128K i al CPC, el primer que es carrega és la pantalla de presentació: es queda a la vista mentre arriba la resta del joc. Quan acaba de carregar, prem una tecla per començar.

Què canvia d'una màquina a l'altra

L'aventura és la mateixa a totes: els mateixos llocs, els mateixos personatges i els mateixos finals. Canvia com es veu i com sona.

- **128K:** pantalla de presentació amb música, una il·lustració de cada lloc i efectes de so del xip AY.
- **Next:** il·lustracions a tot color i so.
- **Amstrad CPC:** pantalla de presentació amb música, una il·lustració de cada lloc i efectes de so. En Mode 1, a quatre colors i amb el text a 40 columnes; en Mode 2, en blanc i negre i a 80 columnes. Necessita un 6128: part del text va a la seva memòria extra, i en un 464 el disc avisa i no arrenca.
- **MSX2:** pantalla de presentació amb música, il·lustracions en color i efectes de so.
- **Amstrad PCW:** text a 90 columnes i il·lustracions en blanc i negre, sense pantalla de presentació, música ni efectes de so: el PCW no té xip de so.
- **Windows:** il·lustracions a tot color en una finestra pròpia, en un únic .exe sense res a instal·lar.

3. Com es juga



DAS BOOT és una aventura conversacional. El joc et descriu on ets i què hi veus, i tu li dius què vols fer escrivint ordres curtes. Prem ENTER després de cadascuna.

Escriure ordres

Una ordre és un verb i, gairebé sempre, allò sobre què actues:

- **NORD** · **AGAFAR** objecte · **EXAMINAR** objecte
- **DONAR** objecte **A** personatge · **USAR** objecte **AMB** objecte
- **PARLAR AMB** personatge · **DIR** paraula

Tant és escriure en majúscules com en minúscules, i els accents no calen. Els articles (el, la, l', els...) es poden posar o no.

Moure's

Les sortides de cada lloc apareixen al final de la seva descripció. Per anar cap a una, escriu-ne la direcció: **NORD**, **SUD**, **EST**, **OEST**, **AMUNT** o **AVALL**. N'hi ha prou amb la inicial: **N**, **S**, **E**, **O**, **U** i **D**. També pots **PUJAR** i **BAIXAR**.

Mirar i examinar

MIRAR a seques torna a descriure el lloc on ets. **EXAMINAR** mira de prop una cosa concreta: un objecte, un moble, una persona. Moltes coses només revelen el que és important quan les examines.

Les teves coses

INVENTARI (o **I**) mostra què portes. **AGAFAR TOT** i **DEIXAR TOT** agafen o deixen d'un cop tot el que es pugui. No pots carregar un pes il·limitat.

Altres ordres útils

- **ESPERAR**: deixa passar una estona sense fer res.
- **ENTER** sense escriure res: també deixa passar el temps.
- **PUNTUACIÓ**: quants punts portes, d'un màxim de 130.
- **AJUDA**: la llista d'ordres, dins del joc.
- **SORTIDES**: per on pots anar des d'on ets, sense tornar a llegir la descripció.
- **DESAR**: desa la partida tal com està, a la memòria de l'ordinador. Només n'hi cap una: si tornes a desar, substitueixes l'anterior. No gasta temps del rellotge.

- **RECUPERAR:** et torna a la partida desada, també després d'un mal final. El que has desat es perd en apagar l'ordinador.
- **ACABAR:** abandona i acaba la partida.

4. Ordres

Aquestes són les ordres que entén el joc. La segona columna recull altres maneres de dir el mateix.

Ordre	També val	Per a què
NORD, SUD, EST, OEST	N, S, E, O	Moure't en aquella direcció.
AMUNT, AVAL	U, D, PUJAR, BAIXAR	Pujar o baixar.
MIRAR		Tornar a descriure el lloc.
EXAMINAR obj	EX obj, MIRAR obj, OBSERVAR, INSPECCIONAR, ESCORCOLLAR, VEURE	Mirar alguna cosa de prop.
AGAFAR obj	PRENDRE, RECOLLIR, ARREPLEGAR	Agafar un objecte (o TOT).
DEIXAR obj	AMOLLAR, DIPOSITAR	Deixar un objecte (o TOT).
INVENTARI	I, INV	Veure què portes.
USAR obj	UTILITZAR, EMPRAR, APLICAR	Usar alguna cosa; USAR obj AMB obj per combinar.
FICAR obj DINS obj	INTRODUIR, POSAR obj DINS obj	Ficar una cosa dins d'una altra.
TREURE obj	EXTREURE, RETIRAR	Treure una cosa d'una altra.
POSAR-SE obj	POSAR, VESTIR-SE	Posar-te una peça de roba.
TREURE'S obj	TREURE, LLEVAR-SE	Treure't una peça de roba.
OBRRIR obj	FORÇAR	Obrir alguna cosa.
LLEGIR obj		Llegir el que hi hagi escrit.
DONAR obj A pers	OFERIR, PASSAR, LLIURAR	Donar alguna cosa a algú.
PARLAR AMB pers	PREGUNTAR, INTERROGAR, CONVERSAR, XERRAR	Parlar amb algú.
DIR paraula	XIUXIUEJAR, PRONUNCIAR	Dir una paraula en veu alta.
OMPLIR obj	REOMPLIR	Omplir un recipient.
ALLIBERAR pers	DESLIGAR	Alliberar algú.
ENCENDRE obj	ENGEGAR	Encendre un llum.
APAGAR obj		Apagar-lo.
ACTIVAR obj	PRÉMER, PITJAR, DISPARAR	Accionar un aparell o una arma.
ESPERAR		Deixar passar el temps.
AMAGAR-SE	OCULTAR-SE, AJUPIR-SE	Amagar-te, si hi ha on.
PUNTUACIÓ	PUNTS	Veure la teva puntuació.
AJUDA		Veure les ordres dins del joc.
SORTIDES	SORTIDA, SORTIR, EXITS	Veure per on pots anar.
DESAR	GRAVAR, SAVE	Desar la partida a la memòria.
RECUPERAR	RESTAURAR, LOAD	Tornar a la partida desada.
ACABAR	ABANDONAR, FI, QUIT	Acabar la partida.

5. El que has de saber

El rellotge

Cada ordre consumeix un parell de minuts, i algunes tasques en requereixen força més. La nit és curta: a les 07:30 es fa de dia i la base es desperta. Organitza't i no perdis el temps fent voltes inútils.

Et vigilen

Ets en territori ocupat. Quan algú comenci a sospitar de tu, el joc t'avisarà amb un missatge que comença per ---. No ignoris aquests avisos: després de l'últim ja no n'hi ha més.

La foscor

Hi ha llocs sense llum. A les fosques no veuràs què hi ha al teu voltant ni podràs agafar el que no veus. Un llum encès gasta piles: apaga'l quan no el necessitis.

Els personatges

A Saint-Corentin hi viuen i hi treballen persones que et poden ajudar, i d'altres que no han de saber qui ets. Parla-hi, escolta-les i fixa't en el que diuen.

Punts i finals

Cada pas important de la missió suma punts, fins a un màxim de 130. La història té diversos finals, i no tots són bons: la puntuació mesura fins on has arribat.

6. Consells per a agents novells

Cap d'aquests consells no resol res per tu; només t'ajuden a pensar com un agent del SOE.

- Examina tot el que s'esmenti a les descripcions. El que és important no sempre és a la vista.
- Llegeix tot el que trobis escrit.
- Parla amb tothom. I torna-hi quan les coses canviïn.
- Apunta't els noms, les paraules i els números que sentis o llegeixis. Potser algú te'ls demanarà.
- Dibuixa un mapa a mesura que avancis.
- Si una ordre no funciona, prova amb un altre verb o sigues més concret.
- No provis coses a cegues: el rellotge corre per a tu igual que per als altres.
- Abans d'arriscar-te, DESA la partida: si surt malament, RECUPERAR et torna a aquell moment.
- La força fa soroll. Un bon agent rarament la necessita.

Crédits

Guió i programació: Sergio Morales (Menyiques) · Menyiques Soft

Motor: Scriba

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

DAS BOOT · Operation Black Typhoon és una obra de ficció ambientada a la Segona Guerra Mundial.