



DAS BOOT

Operation Black Typhoon

MANUEL DU JOUEUR

Aventure textuelle pour ZX Spectrum 128K et Next, Amstrad CPC 6128 et PCW, MSX2 et Windows

Sergio Morales (Menyiques) · Menyiques Soft
Réalisé avec Scriba 3.0 · Version 2.12 · Octobre 2026

1. Dossier de mission

SOE · SECTION F · TRÈS SECRET



France occupée, 14 septembre 1943.

Vous êtes le capitaine James Fletcher, agent du SOE britannique (Special Operations Executive). Vous préparez cette mission depuis des mois. Un canot pneumatique vous a déposé avant l'aube près de Saint-Corentin, un village de la côte atlantique française sous occupation allemande. Tout près se trouve une base de la Kriegsmarine.

Votre contact de la Résistance détient votre équipement. À partir d'ici, vous êtes seul.

Mission principale

Récupérer les livres de codes de l'Enigma navale (Triton) à la base de la Kriegsmarine. Sans eux, Londres ne peut pas lire les communications des sous-marins allemands.

Mission secondaire

Détruire le sous-marin U-571 avant qu'il n'appareille à l'aube avec ordre d'attaquer le convoi ONS 18.

Le temps

La mission commence à 03:30. Le jour se lève à 07:30. Ce que vous n'aurez pas fait d'ici là, vous ne le ferez plus.

▮ *Rappelez-vous : la discrétion d'abord, la violence en tout dernier recours.*

2. Comment charger le jeu

Le jeu est distribué sous la forme d'un fichier par machine et par langue. La fin du nom indique la langue : `_es` (espagnol), `_ca` (catalan), `_en` (anglais), `_fr` (français) et `_pt` (portugais). Choisissez le vôtre :

Machine	Fichier	Comment le charger
ZX Spectrum 128K et +2	DAS-BOOT_128kb_fr.tap	Choisissez « Tape Loader » dans le menu de démarrage et lancez la lecture de la cassette. Dans un émulateur, ouvrez le .tap en mode 128K.
ZX Spectrum Next	DAS-BOOT_next_fr.nex	Copiez le fichier sur la carte SD et sélectionnez-le dans le Browser de NextZXOS.
Amstrad CPC 6128	DAS-BOOT_cpc_fr.dsk (mode 1) ou DAS-BOOT_cpc_m2_fr.dsk (mode 2)	Insérez la disquette, tapez RUN"DISC" (les guillemets s'obtiennent avec SHIFT + 2) et appuyez sur ENTER. Dans un émulateur, montez le .dsk dans le lecteur A.
MSX2	DAS-BOOT_msx2_fr.rom	C'est une cartouche : elle démarre seule à la mise sous tension. Dans un émulateur (openMSX, WebMSX, blueMSX), ouvrez-la comme cartouche avec le mapper ASCII16. Sur une vraie machine, gravez-la sur une cartouche flash (MegaFlashROM, Carnivore...).
Amstrad PCW 8256 et 8512	DAS-BOOT_pcw_fr.dsk	Insérez la disquette dans le lecteur A et allumez l'ordinateur : elle démarre seule, sans CP/M ni LocoScript. Dans un émulateur (JOYCE), démarrez sur cette disquette.
Windows	DAS BOOT_fr.exe	Double-cliquez sur le fichier : il n'y a rien à installer.

Sur le 128K et le CPC, c'est l'écran de présentation qui se charge en premier : il reste affiché pendant que le reste du jeu arrive. Une fois le chargement terminé, appuyez sur une touche pour commencer.

Ce qui change d'une machine à l'autre

L'aventure est la même sur toutes : mêmes lieux, mêmes personnages et mêmes fins. Ce qui change, c'est l'image et le son.

- **128K** : écran de présentation avec musique, une illustration pour chaque lieu et des effets sonores produits par la puce AY.
- **Next** : illustrations en couleurs et son.
- **Amstrad CPC** : écran de présentation avec musique, une illustration pour chaque lieu et des effets sonores. En mode 1, en quatre couleurs avec le texte sur 40 colonnes ; en mode 2, en noir et blanc sur 80 colonnes. Il faut un 6128 : une partie du texte loge dans sa mémoire supplémentaire, et sur un 464 la disquette prévient et ne démarre pas.
- **MSX2** : écran de présentation avec musique, illustrations en couleurs et effets sonores.
- **Amstrad PCW** : texte sur 90 colonnes et illustrations en noir et blanc, sans écran de présentation, ni musique, ni effets sonores : le PCW n'a pas de puce sonore.
- **Windows** : illustrations en couleurs dans sa propre fenêtre, en un seul .exe, sans rien à installer.

3. Comment jouer



DAS BOOT est une aventure textuelle. Le jeu vous décrit où vous êtes et ce que vous voyez, et vous lui dites ce que vous voulez faire en tapant des commandes courtes. Appuyez sur ENTER après chacune.

Taper des commandes

Une commande, c'est un verbe et, presque toujours, ce sur quoi vous agissez :

- **NORD · PRENDRE objet · EXAMINER objet**
- **DONNER objet À personnage · UTILISER objet AVEC objet**
- **PARLER À personnage · DIRE mot**

Peu importe que vous écriviez en majuscules ou en minuscules, et les accents ne sont pas nécessaires. Les articles (le, la, l', les...) sont facultatifs.

Se déplacer

Les sorties de chaque lieu apparaissent à la fin de sa description. Pour aller vers l'une d'elles, tapez sa direction : **NORD**, **SUD**, **EST**, **OUEST**, **MONTER** ou **DESCENDRE**. Une seule lettre suffit : **N**, **S**, **E**, **O** (ou **W**), **U** et **D**. Vous pouvez aussi taper **HAUT** et **BAS**.

Regarder et examiner

REGARDER tout court décrit à nouveau le lieu où vous vous trouvez. **EXAMINER** observe de près une chose précise : un objet, un meuble, une personne. Bien des choses ne révèlent l'essentiel que lorsque vous les examinez.

Vos affaires

INVENTAIRE (ou **I**) montre ce que vous avez sur vous. **PRENDRE TOUT** et **POSER TOUT** prennent ou posent d'un coup tout ce qui peut l'être. Vous ne pouvez pas porter un poids illimité.

Autres commandes utiles

- **ATTENDRE** : laisse passer un moment sans rien faire.
- **ENTER** sans rien taper : le temps passe aussi.
- **SCORE** : combien de points vous avez, sur un maximum de 130.
- **AIDE** : la liste des commandes, dans le jeu.
- **SORTIES** : par où vous pouvez aller depuis l'endroit où vous êtes, sans relire la description.
- **SAUVER** : sauvegarde la partie telle qu'elle est, dans la mémoire de l'ordinateur. Il n'y a qu'un

emplacement : sauver de nouveau remplace la sauvegarde précédente. Cela ne fait pas avancer l'horloge.

- **RESTAURER** : vous ramène à la partie sauvegardée, même après une mauvaise fin. La sauvegarde se perd quand on éteint l'ordinateur.
- **QUITTER** : abandonne et termine la partie.

4. Commandes

Voici les commandes que le jeu comprend. La deuxième colonne donne d'autres façons de dire la même chose.

Commande	Autres formes	À quoi ça sert
NORD, SUD, EST, OUEST	N, S, E, O, W	Aller dans cette direction.
MONTER, DESCENDRE	U, D, HAUT, BAS	Monter ou descendre.
REGARDER		Décrire à nouveau le lieu.
EXAMINER obj	EX obj, REGARDER obj, OBSERVER, INSPECTER, FOUILLER	Regarder quelque chose de près.
PRENDRE obj	RAMASSER, SAISIR, ATTRAPER	Prendre un objet (ou TOUT).
POSER obj	LÂCHER, DÉPOSER, LAISSER	Poser un objet (ou TOUT).
INVENTAIRE	I, INV	Voir ce que vous avez sur vous.
UTILISER obj	APPLIQUER, PLACER, FIXER	Utiliser quelque chose ; UTILISER obj AVEC obj pour combiner.
METTRE obj DANS obj	INSÉRER, GLISSER, INTRODUIRE	Mettre une chose dans une autre.
RETIRER obj	EXTRAIRE, ENLEVER	Retirer une chose d'une autre.
METTRE obj	ENFILER, PORTER, REVÊTIR	Mettre un vêtement.
ENLEVER obj	ÔTER	Enlever un vêtement.
OUVRIR obj	FORCER	Ouvrir quelque chose.
LIRE obj		Lire ce qui est écrit.
DONNER obj À pers	OFFRIR, TENDRE, REMETTRE	Donner quelque chose à quelqu'un.
PARLER À pers	DEMANDER, INTERROGER, DISCUTER	Parler à quelqu'un.
DIRE mot	CHUCHOTER, MURMURER, PRONONCER	Dire un mot à voix haute.
REMPLIR obj	EMPLIR	Remplir un récipient.
LIBÉRER pers	DÉLIVRER, DÉTACHER	Libérer quelqu'un.
ALLUMER obj	ÉCLAIRER	Allumer une lumière.
ÉTEINDRE obj		L'éteindre.
ACTIVER obj	APPUYER, PRESSER, DÉCLENCHER, TIRER	Actionner un appareil ou une arme.
ATTENDRE		Laisser passer le temps.
SE CACHER	SE DISSIMULER, SE PLANQUER, SE TAPIR	Se cacher, si un endroit s'y prête.
SCORE	POINTS	Voir votre score.
AIDE		Voir les commandes dans le jeu.
SORTIES	SORTIE, SORTIR, ISSUES, EXITS	Voir par où vous pouvez aller.
SAUVER	SAUVEGARDER, ENREGISTRER, SAVE	Sauvegarder la partie en mémoire.
RESTAURER	RÉCUPÉRER, LOAD	Revenir à la partie sauvegardée.
QUITTER	ABANDONNER, FIN, QUIT	Terminer la partie.

5. Ce que vous devez savoir

L'horloge

Chaque commande prend quelques minutes, et certaines tâches bien davantage. La nuit est courte : à 07:30, le jour se lève et la base se réveille. Organisez-vous et ne perdez pas de temps en allées et venues inutiles.

On vous surveille

Vous êtes en territoire occupé. Quand quelqu'un commencera à se méfier de vous, le jeu vous préviendra par un message qui commence par ---. Ne négligez pas ces avertissements : après le dernier, il n'y en a plus.

L'obscurité

Certains lieux n'ont pas de lumière. Dans le noir, vous ne verrez pas ce qui vous entoure et vous ne pourrez pas prendre ce que vous ne voyez pas. Une lampe allumée use ses piles : éteignez-la quand vous n'en avez pas besoin.

Les personnages

À Saint-Corentin vivent et travaillent des gens qui peuvent vous aider, et d'autres qui ne doivent pas savoir qui vous êtes. Parlez-leur, écoutez-les et soyez attentif à ce qu'ils disent.

Points et fins

Chaque étape importante de la mission rapporte des points, jusqu'à un maximum de 130. L'histoire a plusieurs fins, et toutes ne sont pas heureuses : le score mesure jusqu'où vous êtes allé.

6. Conseils aux agents débutants

Aucun de ces conseils ne résout quoi que ce soit à votre place ; ils vous aident seulement à penser comme un agent du SOE.

- Examinez tout ce qui est mentionné dans les descriptions. L'essentiel n'est pas toujours en évidence.
- Lisez tout ce que vous trouvez d'écrit.
- Parlez à tout le monde. Et recommencez quand les choses changent.
- Notez les noms, les mots et les numéros que vous entendez ou lisez. Quelqu'un pourrait vous les demander.
- Dessinez une carte au fur et à mesure que vous avancez.
- Si une commande ne marche pas, essayez un autre verbe ou soyez plus précis.
- N'essayez pas les choses à l'aveuglette : l'horloge tourne pour vous comme pour les autres.
- Avant de prendre un risque, SAUVEZ la partie : si ça tourne mal, RESTAURER vous ramène à ce moment-là.
- La force fait du bruit. Un bon agent en a rarement besoin.

Crédits

Scénario et programmation : Sergio Morales (Menyiques) · Menyiques Soft

Moteur : Scriba

Musique de la présentation : « The Rebel Army », de Final Fantasy II, dans la version de Kyo Martic

DAS BOOT · Operation Black Typhoon est une œuvre de fiction qui se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale.