



AMBIENTAZIONE

La Germania del primo dopoguerra e' un paese sconvolto dal conflitto, con una economia a pezzi, fabbriche distrutte quando non requisite, popolazione col morale a pezzi, e incredula alle rivelazioni sulle tragedie del nazismo.

Una situazione di caos, quindi, che facilitava la fuoriuscita dei criminali nazisti dalla nazione. Si viene a creare addirittura una organizzazione che ha nella fuga dei nazisti lo scopo principale.

Tale organizzazione venne chiamata ODESSA, sigla destinata a diventare famosa ben presto tra i ricercatori di nazisti. L'organizzazione inizio' ad operare verso il 1947, prima allestendo una rete di informatori e di ritrovi e poi passando ad organizzare piani di fuga complessi. Ulteriori ricerche hanno dimostrato che l'organizzazione aveva contatti influenti in Germania, dove molti ex-nazisti si erano installati in posti di responsabilita' delle nuove amministrazioni, ed all'estero in Italia, Svizzera e Austria.

I piani di fuga contavano sulla poca accuratezza dei controlli alleati, e sulla scelta di itinerari di fiducia, che rimarranno famosi (asse B-B).

Le prime informazioni sulla attivita' di ODESSA arrivarono inevitabilmente con la sua nascita e inizio di attivita'.

Era gia' attivo un centro di documentazione dei criminali nazisti creato dagli alleati in questo centro lavorava un ebreo reduce dai campi, Simon Wiesenthal. Ben presto, arrivando notizie su ODESSA e su altri criminali da persone coinvolte o da vittime che riconoscevano i loro aguzzini, egli inizio' a creare un archivio a parte con notizie sui maggiori criminali ancora latitanti.

Ben presto l'archivio divento' importante oltre che ampio; questo convinse Wiesenthal a tornare alla sua citta', Linz, in Austria, per fondare un proprio centro di ricerca dei criminali nazisti.

MISSIONE ODESSA

Nella sua attivita' Wiesenthal ha come collaboratori persone come lui scampate ai campi nazisti, persone entusiaste del suo lavoro, ex-nazisti che intendono ripararsi alle loro colpe.

David Liebermann e' un operaio di Stoccarda, ebreo, scampato ai campi. Ha conosciuto Wiesenthal al comando alleato dove era stato condotto dopo la liberazione dal campo in cui era rinchiuso al comando alleato. Non avevano avuto difficolta' ad intendersi quando Wiesenthal poi installo' la sede del Centro di Documentazione a Linz, chiamo' Liebermann per avere il suo aiuto nelle indagini. David accetto' e divenne in breve il miglior agente di Wiesenthal, quello a cui venivano affidate le missioni piu' rischiose.

Quando Wiesenthal senti' le notizie riguardanti ODESSA che gli giungevano da Berlino, il suo primo pensiero fu 'Un lavoro per Liebermann'.

Gli informatori a Berlino avevano scoperto che nella vecchia casa ormai in rovina del Bauleiter (sindaco) di Berlino si erano tenute riunioni di una nuova organizzazione di nazisti, che loro chiamavano ODESSA. In queste riunioni erano stati decisi nuovi piani di fuga; soprattutto importanti documenti erano ancora nella casa e potevano essere recuperati prima di altre riunioni.

I documenti stando alle informazioni, dovevano essere un elenco di

MISSIONE ODESSA



MAURO & PAOLO GIORGI 1985

1500 SS ad alto livello, un nuovissimo piano di fuga ed uno piu' vecchio della fine della guerra, importante comunque per ricostruire gli spostamenti dei gerarchi gia' scappati.

La missione e' di recuperare questi documenti: le difficolta' sono notevoli comunque; il fattore tempo e' importantissimo. Bisogna scoprire i piani in una notte prima che si abbia una nuova riunione dell' organizzazione. La casa poi si trova nel settore russo di Berlino e questo crea problemi per il passaggio della barriera e per la presenza stessa nel settore. Infine, bisogna completare la missione ritornando a Linz.

E' una missione molto difficile: ma David Liebermann e' il miglior agente di Wiesenthal ed e' in grado di farcela egregiamente.

E tu?



GIOCARE L' AVVENTURA

Quando caricate il programma dell' avventura e lo mandate in esecuzione, il programma deve prima inizializzare le proprie variabili, cioè crearcele e dare loro dei valori iniziali.

Questo prende un po' di tempo, specialmente nella versione per Spectrum purtroppo e' necessario e del resto cio' avviene solo per ogni nuova partita. Terminata questa fase, si entra nel mondo di MISSIONE ODESSA; dopo le descrizioni dell' introduzione, vi trovate direttamente nella casa dove dovrete svolgere la vostra ricerca.

Il programma vi chiede sempre cosa deve fare: voi dovete dare una risposta, o meglio un comando alla sua richiesta.

Il programma accetta comandi di una, due, tre parole: la sintassi del comando nel caso piu' ampio e' la seguente:

verbo+(articolo)+oggetto

L' articolo puo' essere omissa e quindi la frase di comando puo' essere ridotta a due parole: ci sono poi comandi speciali che il programma riconosce dando solo il verbo.

Per quanto riguarda gli oggetti che vengono specificati nei comandi, questo e' affar vostro: non vorrete certo avere delle informazioni subito dal manuale!!

Vediamo invece i comandi speciali: il programma accetta comandi speciali di **DIREZIONE**, **INVENTARIO**, **SALVATAGGIO**, **CARICAMENTO**.

COMANDI DI DIREZIONE

Per muoversi da una locazione all' altra, e' sufficiente che voi diate la direzione in cui muoversi: c' e' anche la possibilita' di dare al programma una direzione in forma abbreviata.

Per esempio per muoversi a **NORD**, rispondo alla domanda del computer cosi':

COSA DEVO FARE ? nord

oppure con l' abbreviazione:

COSA DEVO FARE ? n

Il programma accetta solo le quattro direzioni cardinali **NORD**, **SUD**, **EST**, **OVEST**, piu' le due direzioni verticali **ALTO** e **BASSO**. Un elenco completo dei comandi di direzione e dei sinonimi si trova nell' appendice A.

COMANDI DI INVENTARIO

Per sapere quello che state portando addosso, c' e' un comando apposito, **COSA**: il programma accetta anche altri comandi che hanno il medesimo effetto, come **INVENTARIO** e ?.

COSA DEVO FARE ? cosa

MISSIONE ODESSA



MAURO & PAOLO GIORGI 1985

L'effetto di questo comando e' quello di dare un elenco di tutti gli oggetti che state portando addosso (non gli oggetti presenti nella locazione).

L'elenco al massimo e' di cinque oggetti dato che il programma non vi permette di portarne di piu'.

COMANDI DI SALVATAGGIO

Potete decidere di interrompere una partita e di riprenderla piu' tardi attraverso il salvataggio della situazione di gioco.

Per questo e' sufficiente dare il comando SAVE al programma; dovete poi solo posizionare la cassetta o il disco nel caso del C64, e confermare l'operazione di salvataggio.

ATTENZIONE: il programma salva la situazione di gioco in un file chiamato SITUAZIONE. Questo file viene sempre salvato cancellando quello vecchio nel caso su disco, mentre su cassetta questo porta ad avere piu' file col medesimo nome.

COMANDI DI CARICAMENTO

Per caricare si usa il comando LOAD. Non ci sono grosse difficolta' ad usare questo comando; state attenti con la cassetta a posizionare il nastro in modo da prendere l'ultima versione salvata della situazione.

ULTERIORI SUGGERIMENTI

Come gia' accennato, potete portare al massimo cinque oggetti; state quindi attenti a quello che prendete e portate perche' puo' darsi che vi sia solo di impiccio, mentre cio' che vi serve potreste non averlo.

Un'altra cosa da tenere sempre presente e' che voi state indagando di notte, quindi quando c' e' buio, e il buio puo' essere pericoloso...

Dovete anche cercare di non perdere tempo, dato che una notte e' lunga ma non abbastanza; non e' molto simpatico venire sorpresi come intrusi in una casa.

La vostra missione si conclude solo quando ritrovate tutti i documenti che state cercando. Ricordatevi dell'appuntamento che vi da' Ferenc (la vostra guida a Berlino).

Se gettate la spugna, non avete il coraggio di affrontare i tremendi pericoli che vi attendono, non vi ci raccapizzate piu', il comando che fa per voi e' FINE; con questo terminate la vostra avventura.



APPENDICE A

ELENCO DEI COMANDI PRINCIPALI

COMANDI DI DIREZIONE

n
s
e
o
nord
sud
est
ovest
a
b
alto
basso
giu'
su
sali
scendi

COMANDI DI INVENTARIO

?
cosa
inventario

COMANDI DI SALVATAGGIO E RIPRISTINO DELLA SITUAZIONE

save
load

COMANDO DI FINE PARTITA

fine



APPENDICE B

ESECUZIONE DEL PROGRAMMA SU COMMODORE 64

Posizionate la cassetta all' inizio e premete contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP** sulla sinistra della tastiera. Apparirà la scritta **'PRESS PLAY ON TAPE'**; premete il tasto **PLAY** sul registratore. Lo schermo diventa del colore del bordo: il computer sta effettuando il caricamento. Al termine del caricamento il programma parte automaticamente.

Nel caso di errori nei comandi o di errato caricamento rifare la procedura di esecuzione.

ESECUZIONE DEL PROGRAMMA SU SPECTRUM SINCLAIR

Posizionate la cassetta all' inizio e premete in sequenza il tasto **J**, i tasti **SYMBOL SHIFT** e **P** contemporaneamente due volte. Compare la scritta **'LOAD ***'**; premete il tasto **PLAY** sul registratore e il tasto **ENTER** sulla tastiera. Il computer inizia a caricare; al termine il programma parte automaticamente.

Nel caso di errori nei comandi o di errori nel caricamento ricominciare la procedura di esecuzione.