



LA SOLUZIONE

MISSIONE ODESSA

Cenni storici

di Christian Murtas

*Missione Odessa è un videogioco uscito nel 1986 per Commodore 64 e Spectrum.
Scritto da Paolo Giorgi e distribuito dal Gruppo Editoriale Jackson.*

Indice dei contenuti

Prefazione	4
Parte I Introduzione	5
Parte II La Soluzione	6
Piano Terra.....	7
Mappa	8
Piano Terra	9
Seminterrato.....	15
Mappa	16
Seminterrato	17
Piano Terra - Retro.....	18
Mappa	19
Piano Terra - Retro	20
La Fuga.....	21
La Fuga	22
Primo Piano.....	25
Mappa	26
Primo Piano	27

MISSIONE

ODESSA



Paolo Giorgi 1986

•Introduzione•

State per giocare ad una delle più belle avventure testuali per Commodore 64.

Ho deciso di rigiocarlo esattamente trent'anni dopo la sua uscita; sì è così, quest'anno Missione Odessa compie trent'anni!

Per facilitare la soluzione di Missione Odessa stiliamo una lista di tutti i verbi utilizzati:


accendi, apri, attacca, carica, chiudi, colpisci, dai, dormi, esamina, gira, guarda, infila, introduci, lascia, leggi, muovi, osserva, picchia, pigia, porgi, posa, premi, prendi, rispondi, ruota, sali, scappa, scarica, scava, scendi, schiaccia, siediti, sorridi, spegni, sposta, uccidi.

Ci sono anche: **carica** o **load** e **salva** o **save** per salvare o caricare lo stato del gioco.

Infatti, una delle difficoltà maggiori in questo tipo di avventure è capire quali sono le parole e i verbi 'compresi' dal nostro amico computer.

E ora che li conoscete potete provare a giocare senza leggere le prossime pagine.

•La Soluzione•

bbene, prima di iniziare è doveroso tenere a mente che il fattore tempo è vitale.

Con questo, intendo dire che non è possibile andare a zonzo senza meta nella casa del Gauleiter senza imbattersi in una morte certa, chiaro?

Inoltre c'è un limite massimo di oggetti che possiamo portare con noi, e questo limite è cinque per volta.

- Shalom, David! -

•Piano Terra•

Bene bene, se stai leggendo questo capitolo vuol dire che hai deciso di giocare con me questa bellissima avventura!

15 settembre 1948, LINZ, AUSTRIA
ore 17.24

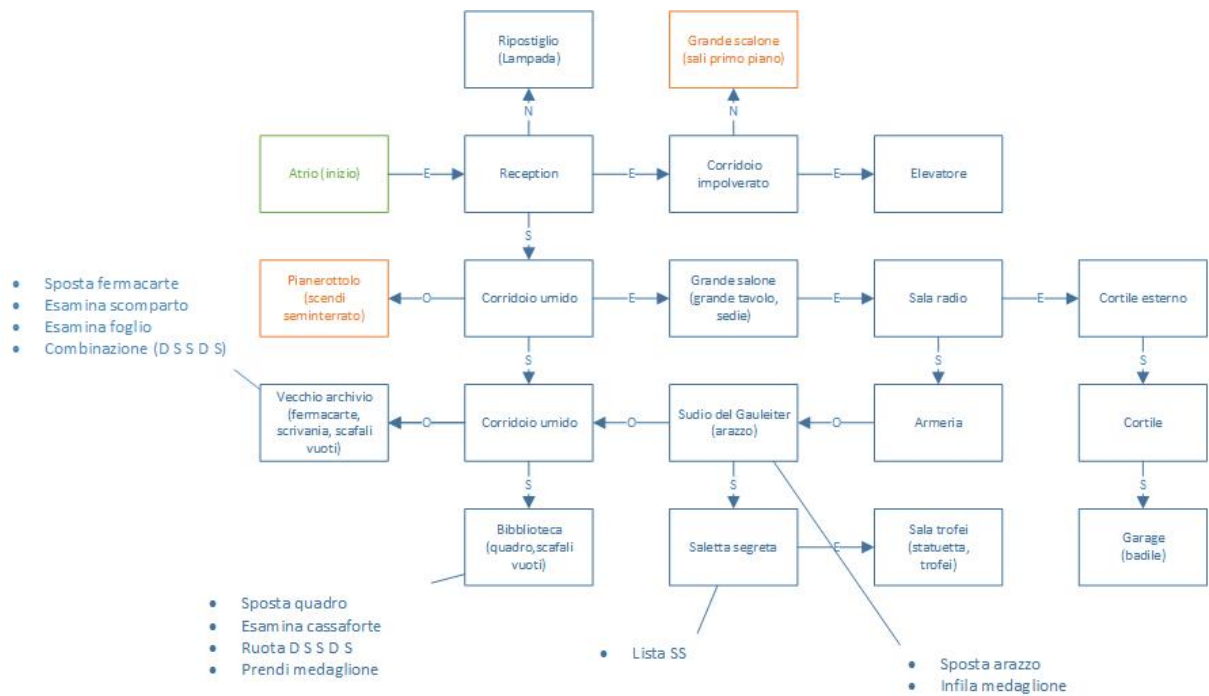
L' ufficio e' arredato in maniera molto semplice; uno schedario polveroso, delle foto alle pareti, una massiccia e austera scrivania nel centro, alcune sedie imbottite. Su una di queste, dietro la scrivania, Simon Wiesenthal ti guarda attentamente; quando si decide a parlare, il tono della sua voce ti colpisce tanto e' freddo, privo di emozioni.
-Questa volta non sara' facile, David. Hai una missione difficile e nessun appoggio ufficiale. Gli informatori di Berlino mi hanno avvisato da qualche tempo dell' esistenza di una organizzazione chiamata ODESSA che organizza la fuoriuscita dei nazisti dalla Germania.

Premi la barra per continuare

Prima di iniziare diamo un'occhiata alla mappa del piano terra...

Mappa

Mappa del piano terra.



Piano Terra

Simon ci sta rifilando proprio un bel cetriolone...

Lo ascoltiamo raccontarci dell'esistenza di una organizzazione chiamata Odessa che favorisce la fuga dei nazisti dalla Germania.

Di recente è venuto a sapere che queste fughe vengono pianificate in una casa diroccata nella parte russa di Berlino.

Ci dice ancora che dobbiamo recuperare qualche dossier e qualche fascicolo, che sicuramente si trova ancora nella casa, tutti di vitale importanza!

Apprendiamo inoltre che avremo contro sia i tedeschi che russi. Tutto qui?

Ah, dimenticavo David, naturalmente è un'operazione non ufficiale... quindi se ci rimani secco niente funerali di Stato!

Ora sì che mi sento John Rambo.

Sono le 22 e 10 e Ferenc, l'unico amico che abbiamo, ci scarica davanti alla casa del Gauleiter e in tutta fretta se la squaglia dicendoci che passerà a recuperarci al volo prima dell'alba.

Se avremo con noi tutti i documenti ci darà uno strappo alla barriera altrimenti... kaput!



Sei nell' atrio della casa.

Cosa devo fare ? ■

Partiti!

Da questo momento ogni secondo è prezioso. Per prima cosa diamo un'occhiata all'inventario, giusto per sapere cosa ci stiamo portando dietro.

Possiamo vedere gli oggetti che abbiamo nell'inventario digitando la parola *inventario*.

Abbiamo con noi dei documenti, dei fiammiferi e una torcia. Ottimo, se dovessimo restare al buio potremmo accendere i fiammiferi. Troppo facile.

I fiammiferi finiranno e la torcia si romperà. E quando la torcia si spegnerà non tarderemo a rompendoci l'osso del collo!

Brutta fine, meglio non restare al buio!

Esaminiamo i documenti e scopriamo che il nostro nome è David Liebermann, un contadino che vive a Stoccarda. Possiamo supporre che questa sia la nostra falsa identità.

Sei in quella che un tempo era la reception della casa.

Cosa devo fare ? o

Sei nell' atrio della casa.

Cosa devo fare ? e

Sei in quella che un tempo era la reception della casa.

La tua torcia si spegne di colpo: deve essere difettosa.

E' pericoloso muoversi senza luce.

Cosa devo fare ? ■

Dirigiamoci subito a *est* attraverso la Reception e poi a *nord*. Siamo nel ripostiglio. Vediamo davanti a noi una lampada ad olio.

Se necessario, accendiamo il fiammifero, prendiamo la lampada, accendiamola, e liberiamoci dei fiammiferi e della torcia perchè non ci serviranno più.

Inoltre, lasciando gli oggetti inutili, liberiamo spazio nell'inventario.

Andiamo a *sud* per tornare alla Reception. Andiamo ancora a *sud*: siamo in un corridoio umido. Muovendoci ancora a *sud* ci troveremo nella seconda parte del corridoio umido. Andiamo ad *ovest* ed entriamo in un vecchio archivio. Vediamo un fermacarte, un tavolo e degli scaffali vuoti. Esaminando il fermacarte notiamo che è fissato ad una specie di guida; spostandolo si aprirà uno scomparto segreto. Esaminiamo lo scomparto e prendiamo il foglio di carta. Leggendo il foglio di carta scopriamo che contiene una specie di codice: D S S D S. Mmm... non sarà...

Qui abbiamo finito.

Andiamo ad *est* per tornare nel corridoio umido, e poi a *sud* per entrare nella biblioteca. Vediamo degli scaffali vuoti e in quadro.

Dando un'occhiata al quadro scopriamo che è soltanto un dipinto di nessun valore... però solitamente dietro ai quadri si nasconde sempre qualcosa. Bingo! Spostiamo il quadro e scopriamo una cassaforte. Urca, e se il codice di prima fosse... ma no!

Esaminiamo la cassaforte per scoprire che c'è una manopola (ma va?) che può ruotare nei due sensi.

Ruotiamo la manopola seguendo il codice trovato precedentemente. Una volta aperta la cassaforte esaminiamone l'interno e prendiamo il medaglione. Il medaglione, se esaminato, rivela una svastica in rilievo... interessante.

Andiamo a *nord* per tornare nel corridoio umido e poi ad *est* per entrare nello studio del Gauleiter. Vediamo un vecchio arazzo. Spostiamolo per scoprire una strana forma sul muro. Esaminiamo la forma e scopriamo che ha un calco di una svastica regolare. Infiliamoci dentro il medaglione appena trovato. Subito dopo sentiamo dei cigolii strani e improvvisamente si apre un passaggio segreto... le cose si fanno interessanti!

Andiamo a *sud*, nella nuova stanza segreta, e vediamo una scrivania con sopra un foglio. Esaminiamolo e scopriamo che nel foglio c'è una lista di 1500 nominativi appartenenti alle SS e, chicca delle chicche, firmata nientepopodimeno che da Himmler in persona. Porc... sti maledetti!

Abbiamo recuperato un documento importantissimo, ma non basta... diamoci da fare, l'alba si avvicina!

Andiamo a *est* per entrare nella sala trofei: vediamo una statuetta e dei trofei appesi alla parete. La statuetta raffigura il Führer. Prendiamola, magari incontriamo il Berluska e... ehehe! Sto divagando...

Torniamo ad *ovest* nella stanzetta segreta; a *nord* nello studio del Gauleiter; a *ovest* nel corridoio umido; a *nord* sempre nel corridoio umido; poi andiamo a *ovest* nel pianerottolo che porta al seminterrato. Scendiamo le scale e andiamo a *est*. Siamo nel corridoio che porta al seminterrato e davanti a noi vediamo una bella nicchia! Mmm, esaminando la nicchia scopriamo che questo tipo di nicchie solitamente contengono vasi preziosi o statuette. Ora, possiamo scegliere se conservare la statuetta per il Berluska o inserirla nella nicchia. Suggesto di inserirla nella nicchia. Appena poggiamo la statuetta nella nicchia si apre un passaggio segreto a *nord*. Per ora è meglio tornare al piano di sopra...

Andiamo ad *ovest* e saliamo nella scala. Andiamo ad *est* per tornare nel corridoio umido; ancora ad *est* nel grande salone; ancora ad *est* nella sala radio, e ancora ad *est* per uscire dalla casa: siamo nel cortile esterno.

Andiamo a *sud* nel cortile e ancora a *sud* per entrare nel garage. Davanti a noi vediamo un bel badile arrugginito, prendiamolo.

Sei nel cortile esterno alla casa.

Cosa devo fare ? s

Sei nel cortile.

Cosa devo fare ? s

Sei nel garage della casa.
Vedo un badile arrugginito.

Cosa devo fare ? esamina garage

Sei nel garage della casa.
Vedo un badile arrugginito.

Cosa devo fare ? ■

Qui c'è da dire una cosa. Il badile può essere usato al piano superiore, nella stanza adibita a ufficio, per recuperare il bastone di comando. Questo bastone è apparentemente del tutto inutile... o per meglio dire, esiste solo per trarvi in inganno e farvi perdere tempo e spazio nell'inventario. Non potrete esaminarlo se prima non lo prenderete.

```
Cosa devo fare ? esamina bastone
Senza prenderlo e' difficile.
Sei in una stanzetta adibita ad ufficio.
Vedo un bastone di comando.

Cosa devo fare ? inventario
Possiedi:
- un badile arrugginito.
- dei documenti.
- una lampada.
- una lista di servizio.
- un medaglione.

Sei in una stanzetta adibita ad ufficio.
Vedo un bastone di comando.

Cosa devo fare ?
```

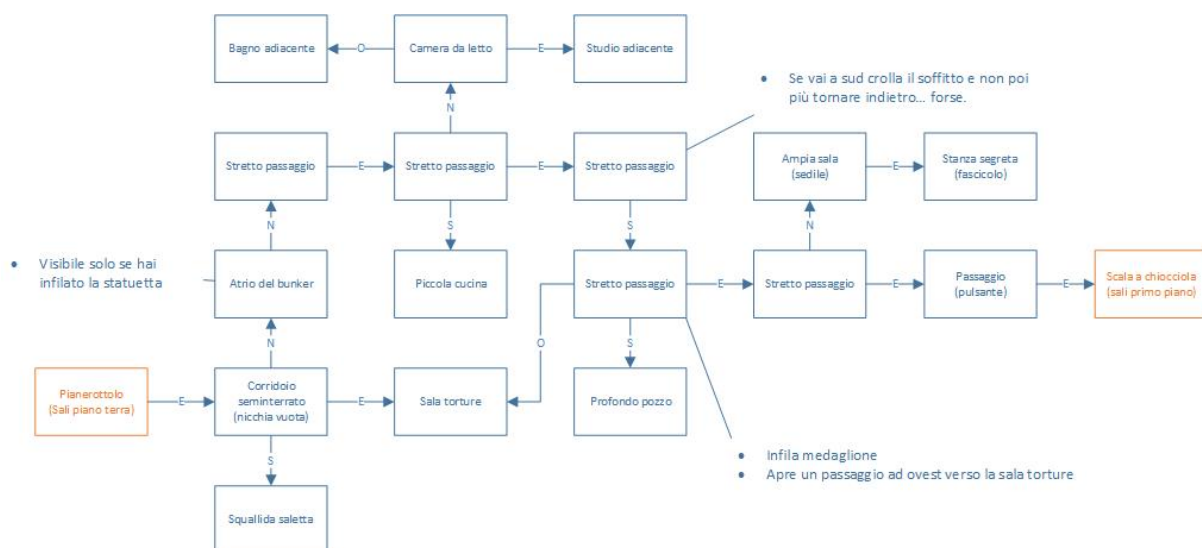
Se volete finire il gioco non andate al piano di sopra. Dal garage ritornate al seminterrato, dove abbiamo messo la statuetta del Führer. Andiamo a *nord* per il cortile, ancora a *nord* per il cortile e poi sempre ad *ovest* finchè non raggiungeremo il pianerottolo della scala. Scendiamo giù e andiamo ad *est*, nel corridoio del seminterrato.

•Seminterrato•

Prima di iniziare diamo un'occhiata alla mappa del seminterrato...

Mappa

Mappa del seminterrato.



Seminterrato

Pronti per entrare nel bunker?

Andiamo a *nord* attraverso il passaggio aperto grazie alla statuetta. Siamo nell'atrio di un bunker. Andiamo ancora a *nord* per attraversare uno stretto passaggio.

Poi andiamo ad *est*, seguendo il passaggio. E ancora ad *est*. Appena andremo a *sud* crollerà il soffitto impedendoci di ritornare indietro. Chisseneffrega, andiamo a *sud*!

```
Cosa devo fare ? s
```

```
Appena ti lasci alle spalle il tratto di  
passaggio, questo crolla: sei stato for-  
tunato a non restare sepolto dal crollo  
ma da quella parte ora non si puo' piu'  
passare.
```

```
Sei ancora nello stretto passaggio.  
Il soffitto e' crollato a nord.  
Vedo una forma circolare sul muro.
```

```
Cosa devo fare ? ■
```

Ma no... ancora la forma circolare. Infiliamoci dentro il medaglione per scoprire l'ennesimo passaggio segreto che, se percorso, ci riporta nella sala delle torture e da lì alla scala per il piano terra. Il medaglione adesso non ci serve più, liberiamocene.

Andiamo ad *est* per lo stretto passaggio e poi a *nord*. Siamo in un'ampia sala e davanti a noi c'è un sedile. Esaminiamolo e scopriamo che può ruotare su se stesso. Girandolo scatterà un meccanismo che aprirà un passaggio segreto ad *est*. Andiamo ad *est*, nella stanza segreta che funge da archivio, e prendiamo il fascicolo che sta sul tavolo. Bingo! E' un fascicolo che contiene il piano di fuga del Gauleiter. Purtroppo non abbiamo ancora finito...

Andiamo ad *ovest* e poi a *sud* per tornare nello stretto passaggio. Andiamo ad *est*.

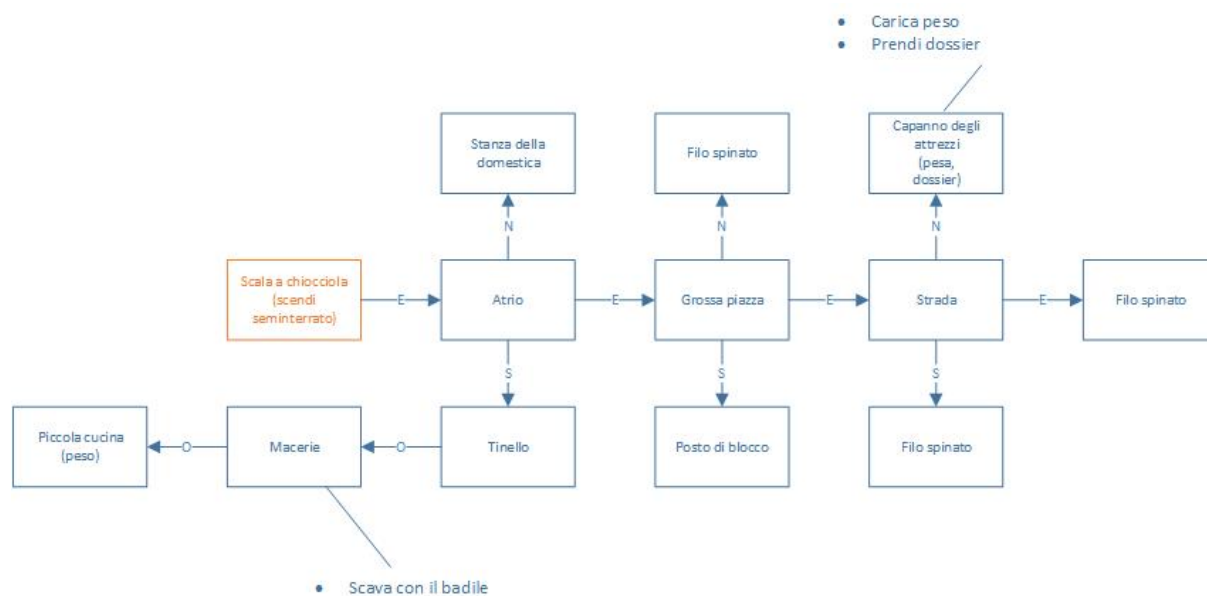
Qui vediamo una porta ed un pulsante. Ovviamente la porta non si apre se prima non premiamo il pulsante. Premiamo il pulsante, andiamo a *est* e saliamo le scale per ritrovarci nel retro della casa.

•Piano Terra - Retro•

Prima di iniziare diamo un'occhiata alla mappa del piano terra, il retro della casa...

Mappa

Mappa del piano terra - retro.



Piano Terra - Retro

Andiamo ad *est*, nell'atrio della casa, e poi a *sud*, nel tinello.

Andiamo ad *ovest* e scopriamo che non possiamo procedere perchè delle macerie ci bloccano il passaggio.

Usiamo il badile, liberiamo il passaggio e riproviamo ad andare ad *ovest*. Siamo in una piccola cucina e davanti a noi vediamo un peso. Lasciamo il badile e prendiamo il peso.

Andiamo ad *est*, nel tinello, e poi a *nord* per raggiungere l'atrio.

Andiamo ad *est* per atteraversare un grande piazza, ancora ad *est* per la strada e poi a *nord* per infilarci in un capanno degli attrezzi.

Cerchiamo di andare veloci perchè siamo all'aperto ed è pieno di ronde. Dentro il capanno possiamo vedere un banco da lavoro e una pesa (bilancia). Esaminiamo la pesa e carichiamola col peso appena trovato. Bingo! Sentiamo uno strano rumore e una misteriosa botola si apre sul pavimento. Diamo un'occhiata alla botola e scopriamo un enorme dossier... e ora di tagliare la corda, e di corsa anche.

Cosa devo fare ? esamina dossier

E' un voluminoso dossier. Aprendolo trovi una serie di documenti ancora da compilare, una lista di nomi presumibilmente di gerarchi nazisti, delle carte geografiche del Sudamerica con sottolineate localita' dell' Argentina. Un breve rapporto indica la costituzione di centri di controllo ogni 60-70 km. del tragitto da compiere e fornisce nomi e indirizzi sul percorso Brema-Genova. Su tutti i fogli c' e' un timbro: ODESSA.

Sei all'interno di un capanno degli attrezzi.

Vedo una botola aperta sul pavimento.


Vedo una pesa.

Vedo un banco di lavoro.

Vedo un peso.

Cosa devo fare ? ■

•La Fuga•

ccoci alla parte finale del gioco, quella in cui dobbiamo raggiungere il punto di partenza per incontrare Ferenc e dargli i documenti.

La Fuga

Andiamo a *sud*, nella strada, poi ad *ovest* per la grande piazza, ancora ad *ovest* per l'atrio, e ancora ad *ovest* per la scalinata. Scendiamo per tornare al seminterrato. Andiamo sempre ad *ovest* finchè non raggiungiamo il pianerottolo inferiore della casa e poi saliamo. Andiamo ad *est* per il corridoio umido, poi a *nord* per la Reception. Ora non ci resta che andare ad *ovest* per l'atrio della casa e...

Sei in quella che un tempo era la reception della casa.

Cosa devo fare ? o

Sei nell' atrio della casa.

Da un angolo sbucca Ferenc.
-Sono felice di rivederti, Liebermann.
Vedo che hai i documenti; molto bene.
Herr Wiesenthal saprà farne buon uso.-
. Ferenc prende i documenti che tu gli
porgi e velocemente gli da' una occhiata
. Si infila le carte in una logora borsa
-Seguimi senza far rumore: sta per al-
beggiare e bisogna far presto.-. Apre la
porta con cautela e uscite insieme dalla
casa.

Premi la barra per continuare

Sembrava tutto finito ed invece... porc... c'è una guardia che ci guarda in modo sospetto!

Ricordate i documenti falsi che abbiamo visto all'inizio? Perfetto, porgendoli alla guardia tutto filerà liscio.

Cosa devo fare ? porgi documenti

Porgi i documenti e la guardia li guarda con cura. Sono attimi importanti.

Premi la barra per continuare

La guardia ti guarda, sorride e ti ritorna i documenti. Poi solleva la sbarra e ti fa segno di passare.
Ce l'hai fatta. Sei nel settore americano e fra poco sarai su un aereo diretto a Linz. I documenti arriveranno a destinazione attraverso i canali dei servizi di informazioni gestiti da Ferenc. Hai terminato la missione!!
Sei una agente di prima categoria; arri-vederci alla tua prossima missione, Liebermann.

ready.

Se invece decidessimo di andarci a zonzo moriremo: la guardia ci arresterebbe; nel caso in cui decidessimo di affrontarla invece, ci ucciderebbe senza pensarci due volte.

Di li' non puoi andare.

Sei davanti alla barriera col settore americano.
Vedo una guardia.

La guardia ti osserva con sospetto: a quest'ora del mattino e' strano vedere una persona sul confine dei settori.

Cosa devo fare ? s


Di li' non puoi andare.

Sei davanti alla barriera col settore americano.
Vedo una guardia.

La guardia ti rivolge una domanda in russo: probabilmente
?illegal quantity error in 16376
ready.

Complimenti!
Hai finito MISSIONE ODESSA.

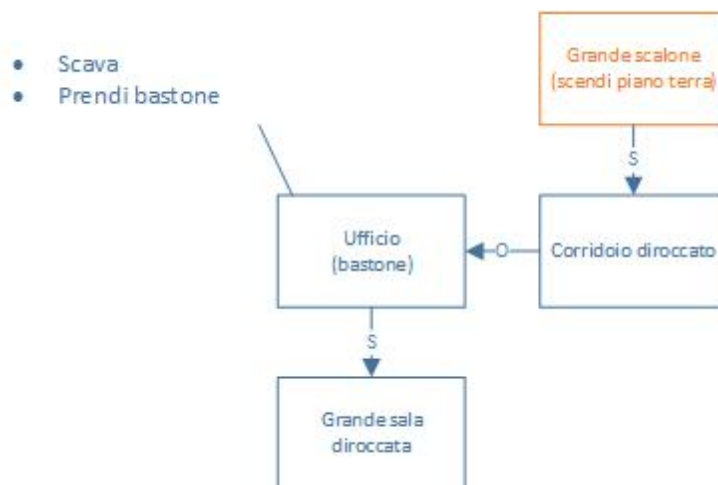
•Primo Piano•

uesto capitolo non serve a niente... eheheh.

Comunque prima di iniziare diamo un'occhiata alla mappa del primo piano...

Mappa

Mappa del primo piano.



Primo Piano

Se volete a tutti i costi vedere il fantomatico bastone di comando non dovete far altro che prendere il badile, salire al primo piano, scavare nell'ufficio per togliere le macerie e prendere il bastone. Una volta in vostro possesso potrete leggere la misteriosa frase incisa su di esso... che vi darà la vita eterna!



JACKSON SOFT
Adventure

**MISSIONE
ODESSA**

C 64 / 128
SPECTRUM

La presente cassetta è parte integrante di JACKSON SOFT ADVENTURE - N° 1

Gruppo Editoriale Jackson

via Rosellini, 12 - 20124 Milano - Tel. 6880951/2/3/4/5

Duplicazione ECOFINA - Milano