

Marchi Registrati: ® e ™ sono marchi della, o sono usati sotto licenza dalla Sierra On-Line, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Windows è un marchio registrato della Microsoft Corporation.

Prodotto e distribuito da: C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
Prodotto sotto autorizzazione
Tutti i diritti riservati

Copyright: © 1996 Sierra On-Line, Inc.
Prima edizione: Ottobre 1996

ASSISTENZA TECNICA

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell' assistenza tecnica al n. tel. 051-755600 dalle 10 alle 12 e dalle 15 alle 17,30.

GARANZIA

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell' acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell' importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all' acquirente avverrà sempre in porto franco.

E' vietata la riproduzione

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Sierra On-Line Inc. ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell' acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della Sierra On-Line Inc. e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

Indice

Installazione	4
Installazione per Windows 3.1	4
Lanciare Urban Runner da Windows 3.1	4
Installazione in Windows 95.....	5
Lanciare Urban Runner da Windows 95	5
BENVENUTO AD URBAN RUNNER	6
LE FORZE NEMICHE	8
I LUOGHI DELLA CITTÀ	10
DIVENTA IL PERSONAGGIO PRINCIPALE	12
Il telefono, autentico quadro di comando	12
I cursori	14
L'utilizzo degli oggetti	15
A PROPOSITO DELLA SEQUENZA D'INTRODUZIONE	17
RICONOSCIMENTI	18

Installazione

Installazione per Windows 3.1

1. Inserisci il CD N° 1 di *Urban Runner* nel lettore CD-ROM.
2. Avvia Windows.
3. Clicca sul menù File.
4. Seleziona l'opzione Esegui.
5. Sulla riga di comando, digita la lettera corrispondente al lettore CD-ROM, seguita da SETUP.EXE. Clicca sul pulsante OK oppure premi il tasto Invio. Per esempio, se il lettore CD-ROM è D, digita D:\SETUP.EXE, clicca sul pulsante OK oppure premi il tasto Invio.
6. Segui le istruzioni che appaiono a video.
7. Una volta installato il gioco, viene creato un gruppo chiamato Sierra, contenente il gioco, il programma di setup e di disinstallazione ed un file chiamato "LEGGIMI". Questo file contiene informazioni dell'ultima ora scoperte al momento degli ultimi controlli del gioco. Leggilo attentamente prima di cominciare a giocare.

Lanciare **Urban Runner** da Windows 3.1

1. Inserisci nel lettore CD-ROM, il CD N° 1, 2, 3 o 4 a seconda del punto dal quale vuoi riprendere il gioco.
2. Avvia Windows.
3. Clicca due volte sull'icona del gioco all'interno del gruppo Sierra.

Installazione in Windows 95

1. Avvia Windows 95.
2. Inserisci nel lettore CD-ROM, il CD N° 1 di *Urban Runner* .
3. Se il gioco non è ancora stato installato, ti verrà chiesto se desideri installarlo. Appare una finestra di Windows 95 con due opzioni: "Installa" e "Esci"; clicca su "Installa" se desideri procedere con l'installazione di *Urban Runner*.
4. Segui le istruzioni che appaiono a video.

Lanciare **Urban Runner** da Windows 95

1. Avvia Windows 95.
2. Inserisci (o reinserisci) nel lettore CD-ROM, il CD N° 1 di Urban Runner, oppure il CD N°2, 3 o 4 a seconda del punto dal quale vuoi riprendere il gioco. Appare una finestra di Windows 95 con due opzioni: "Avvia" ed "Esci". Clicca su "Avvia" per caricare o ricaricare il gioco.



“Omicidio inspiegabile alla sauna...”
“Il cadavere del trafficante Marcos è stato rinvenuto questa mattina verso le 10:30 da un inserviente. Immediatamente allertata, la polizia si è recata sul luogo. Secondo Max Gardner, giornalista investigativo ingiustamente sospettato, que-

sto omicidio sarebbe legato ad un enorme scandalo industriale, prontamente soffocato da misteriose ed influenti personalità. È l'inizio di un caso imbarazzante?”

“Sierra Sera” edizione
di questo venerdì

Benvenuto ad Urban Runner



Tu sei Max, un americano a Parigi, un giornalista investigativo che indaga su un trafficante le cui manovre vengono coperte da un influente uomo politico. Quando inizia la storia, Max ha proposto al trafficante di negoziare informazioni in cambio di una pellicola fotografica che lo compromette. Ma sul luogo dell'appuntamento, Max trova il trafficante assassinato. E' l'inizio di un inseguimento angosciante, poiché Max, sospettato di un crimine che non ha commesso, non è solo braccato dalla Polizia, ma deve fuggire anche da una banda di assassini lanciati alle sue calcagna. Non ha che una via di scampo per potersi disculpare : trovare il vero omicida che, seguendo il suo piano occulto, non esiterà ad essere recidivo.

Sarai perennemente inseguito da nemici non identificati che cercheranno di neutralizzarti in tutti i modi (trappole, telefonate anonime, attentati, rapimenti ...). Non sarai al sicuro in nessun luogo, e il pericolo spunterà da ogni parte. La minaccia si intensificherà man mano che cercherai di fuggire. Poco

dopo l'inizio di questo inseguimento, sarai assistito dalla sconcertante e misteriosa ADDA, alla quale potrai affidare le missioni più delicate ma che avrà ben presto la sua parte di trappole da cercare di eludere. Immersi nel cuore del pericolo, dovrai mantenere il sangue freddo per risolvere, con l'aiuto di Adda con ingegno ed astuzia, un enigma tortuoso e ricco di sempre nuovi colpi di scena.



Max GARDNER

Giornalista investigativo americano, 35 anni. Avendo l'abitudine di fiutare "affari", non cessa di inseguire gli uomini politici invischiati in storie losche. È in possesso di una pellicola molto compromettente...

*The Old Lady.
Everything's just fine with me, but I'd
rather not show up at your own
place. You got a new house, well and
so, it's great!
The hole that gives you this message
works for me. You don't need to worry
about giving her the developed film. Just
keep your hands off-- you old leech!
See you soon.
Max*



Adda WERTMULLER

Studentessa tedesca di ecologia, 27 anni. Diventerà l'amante occasionale di individui dai metodi non proprio "puliti" per verificare le sue tesi.

Le forze nemiche

Lev KEVORK

Fondatore dell'ELITE, organizzazione avente per scopo ufficiale la stimolazione delle capacità potenziali degli individui. E ufficiosamente degli scopi contrari all'etica...



*March 15th, 1996
I, the undersigned Paul
Lagrange, hereby acknowledge owing
Antonio MENCU the son of
Lev KEVORK the sum of
200 000 dollars, to be paid back
before April 15th, 1996 at midnight
without further notice.
Lagrange*

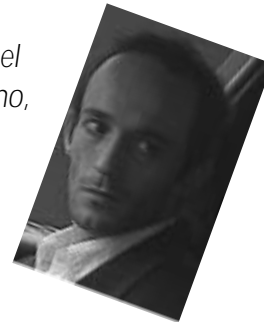
Paul LAGRANGE

Secondo pilastro dell'organizzazione. Giovane ambizioso politico, il cui ruolo è quello di soffocare le azioni giudiziarie rivolte contro ELITE.



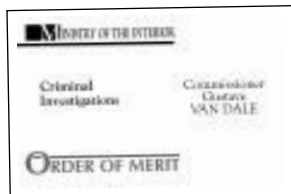
Tony MARCOS

Terzo anello della catena. Incaricato di fabbricare, nel suo laboratorio clandestino, le sostanze medicinali necessarie alle attività dell'ELITE.



Dr Arielle DRAMISH

Medico stimato per le sue ricerche in biotecnologia. Le manovre sotterranee dell'Elite si basano sui risultati del suo lavoro....



Ispettore Gaston VAN DALE

Poliziotto astioso e tenace. Si è messo in testa di arrestare Max, il sospetto n°1, il presunto autore degli omicidi di MARCOS e LAGRANGE.

Il KILLER

Uomo di fiducia di LAGRANGE. Viene incaricato di tutte le missioni delicate: saccheggi, rapimenti, pedinamenti...



La Guardia del Corpo

Guardia fidata di MARCOS. Ti sta alle calcagna e desidera solo una cosa: la tua pelle!



I luoghi della città



L'APPARTAMENTO:

Il nostro giornalista ci trascorre giorni felici fino al momento in cui non mette il naso in questo maledetto affare. La sua "casa dolce casa" diventa allora un terreno pericoloso...

LO STABILE:

Mezzo studio, mezza caverna, ammasso di cianfrusaglie nel quale vive Denis DEQUERRE, detto D.D., l'amico di sempre. In pratica ... un rifugio per Max che fugge alle avversità.

L'HOTEL BUENA VISTA:

Un'oasi di pace e di distensione, una tregua insperata lontano dal rumore e dalla frenesia. È qui che il cuore di Max si sconvolge alla vista di colei che diventerà la sua devota compagna.

IL CLUB ZANZIBAR:

Club molto selettivo dove vengono ammessi solo i giocatori di biliardo molto bravi. Avrà Max l'opportunità di scoprire il passaggio segreto che porta nel vicolo?



L'UFFICIO DI MARCOS:

Nascondiglio discreto di una cassaforte contenente tutte le prove di una strana macchinazione.

IL CIMITERO:

Luogo dove Max, con il favore di una cerimonia solenne, ne viene a sapere un po' di più su un certo dottore...

IL LABORATORIO:

Dissimulato nel cuore di una casa borghese, ma sufficientemente accessibile perché ADDA vi faccia una fruttuosa perquisizione.

L'ISTITUTO:

Ultima trincea dell'avversario, contiene una Sala Segreta che nasconde le informazioni più scottanti sull'organizzazione.

LA SAUNA:

Luogo di rilassamento e di incontro di tutti i pezzi grossi della città. Per Max inatteso punto di partenza di una movimentata caccia all'uomo.



Diventa il personaggio principale

La schermata del gioco è composta da tre parti:



- **il telefono**, che appare se il cursore viene portato nella parte alta dello schermo
- **la parte centrale** dove si svolge l'avventura
- **la linea di comando** che appare sotto all'immagine

Il telefono: autentico quadro di comando del gioco

Ci sono sei funzioni, accessibili cliccando il tasto sinistro del mouse sull'icona desiderata.



GESTIONE : ti permette di "SALVARE", "CARICARE", "USCIRE".

SALVARE: quando clicchi su questa funzione, appare una finestra contenente delle caselle per salvare la situazione del gioco in quel determinato punto.

CARICARE: ognuna delle posizioni salvate può essere ripresa. Ritroverai il gioco nello stesso punto dove lo hai salvato.

USCIRE: Clicca su questa opzione se desideri uscire dal gioco.



JOKERS: disponi di tre jolly (tre trifogli), che ti daranno un aiuto prezioso quando sarai bloccato. Se l'icona indica "RIASCOLTA JOLLY", potrai riascoltare l'aiuto, se l'icona indica "ALTRO JOLLY" si tratta di un aiuto nuovo. Se l'icona indica "NESSUN JOLLY" significa che in quel determinato punto non ci sono aiuti.

Quando hai esaurito tutti i jolly (nessun trifoglio), l'icona viene disattivata.



MEMORIA DEGLI INDIZI: un indizio è un'informazione capitale per il proseguimento dell'inchiesta. La consultazione degli indizi è quindi indispensabile per la risoluzione della storia. Gli indizi vengono messi automaticamente in memoria man mano che vengono scoperti. Se non hai ancora raccolto indizi, un messaggio indica "MEMORIA VUOTA".

Per accedere alla memoria, clicca con il tasto sinistro del mouse sull'icona MEMORIA. Poi scegli un indizio nella lista. L'indizio viene visualizzato nella sua completezza in modo che tu possa esaminarlo attentamente.



INVENTARIO DEGLI OGGETTI: l'inventario contiene tutti gli oggetti raccolti nel corso della tua inchiesta. Puoi utilizzarli separatamente sull'immagine oppure combinando gli uni con gli altri.

Prendere un oggetto dall'inventario,

- modo rapido: cliccare con il tasto destro del mouse, in un qualsiasi punto.
- modo convenzionale: cliccare con il tasto sinistro del mouse sull'icona INVENTARIO. Puoi scegliere un oggetto dalla lista. Il cursore-dito diventerà un cursore-oggetto.

Mettere un oggetto (cursore-oggetto) nell'inventario:

- modo rapido: cliccare con il tasto destro del mouse, in un qualsiasi punto.
- modo convenzionale: cliccare con il cursore-oggetto sull'icona INVENTARIO del telefono.

Associare degli oggetti dell'inventario:

Certi oggetti possono essere associati gli uni agli altri per creare un nuovo oggetto. Per farlo, apri l'inventario con il modo rapido (clicca con il tasto destro del mouse in un qualsiasi punto) e clicca sull'oggetto da te scelto. Diventerà un cursore-oggetto. Poi clicca con il cursore-oggetto sull'oggetto al quale lo desideri associare. Se l'associazione è possibile, verrà creato un nuovo oggetto che andrà a far parte dell'inventario.



LA LENTE D'INGRANDIMENTO:

Questa opzione ti permette di visualizzare più da vicino gli oggetti dell'inventario.

Una volta che hai selezionato l'oggetto nell'inventario, cliccate con il cursore-oggetto sull'icona "LENTE D'INGRANDIMENTO". Puoi così far ruotare gli oggetti per esaminarli davanti e dietro.

Puoi decifrare le scritte (leggere un messaggio, ecc..) oppure manipolarle.



OPZIONI: La finestra delle opzioni mostra la percentuale di avanzamento del gioco. Cliccare sulle piccole frecce "su" e "giù" permette di fare scorrere le opzioni MUSICA e ESC.



- Musica: permette di attivare o disattivare la musica in qualsiasi momento del gioco.
- Esc: da la possibilità, quando viene premuto, di saltare le sequenze video.

I cursori

Quando fai scorrere il cursore-mano sulla parte centrale del video, questa corrisponde all'azione da esaminare.



Quando il dito si punta, indica oggetti o luoghi importanti il cui nome appare sulla riga comando.

Quando la mano si trasforma in **una freccia**, questa indica le possibili **direzioni di spostamento**.



Sinistra/Destra

vai sotto/vai sopra



Avanti/Indietro


Gira la manopola a destra/


a sinistra



Quando esami gli oggetti o gli indizi da vicino, appaiono dei cursori che ti indicano le azioni appropriate:

zoom avanti, 

zoom indietro, 

rotazione a sinistra, 

rotazione a destra, 

dito (zona di un oggetto dove può essere attivato),
tutto questo accompagnato da commenti sulla riga di comando.

L'utilizzo degli oggetti

Per prendere un oggetto dall'immagine, cliccaci sopra con il tasto sinistro del mouse: il cursore-dito si trasformerà in cursore-oggetto.





In questo caso: Cliccando con il tasto destro del mouse, si posiziona l'oggetto all'interno dell'INVENTARIO.



Cliccare con il tasto sinistro del mouse, permette di utilizzare questo oggetto nell'immagine. Sulla riga di comando appare "UTILIZZARE" e, subito dopo, il nome dell'oggetto. Poi appare il nome del luogo o del personaggio sul quale si desidera utilizzare l'oggetto selezionato.

Esempio: utilizzare CHIAVE su PORTA. Cliccare con il tasto sinistro permette d'agire, cliccare con il tasto destro permette di annullare l'azione.

Per un ulteriore utilizzo, dovrai mettere l'oggetto nell'inventario: per fare questo devi cliccare con il tasto destro del mouse in un qualsiasi punto dello schermo oppure cliccare con il cursore-oggetto sull'icona INVENTARIO del telefono.

A seconda del contesto "utilizzare" può anche significare: dare, mostrare oppure azionare.

A proposito della sequenza di introduzione

La storia inizia quando Max, avendo un appuntamento con Tony MARCOS, si trova il suo cadavere sulle ginocchia. In preda al panico, Max sbaglia la chiave dello spogliatoio e si vede obbligato ad indossare gli abiti del malvivente. Nella sua fuga, Max attira l'attenzione della guardia del corpo. Inseguito dalle pallottole dell'uomo, Max attraversa corridoi, si arrampica su una scaletta di ferro per arrivare sui tetti.

La guardia del corpo non gli da tregua quindi dopo un percorso tortuoso e pieno di pericoli mortali, Max si vede costretto a scendere in una fabbrica abbandonata.

Hai la possibilità di scoprire altri percorsi di Max cliccando con il tasto sinistro o con quello destro del mouse. Ecco tre momenti chiave :

- in fondo alla prima scala : clicca con il tasto sinistro e Max andrà a sinistra invece di continuare dritto.
- in fondo al corridoio, dopo la caduta dell'assassino : clicca con il tasto destro e Max andrà a destra anziché andare a sinistra.
- in fondo alla scaletta di ferro che porta alla fabbrica : clicca con il tasto sinistro e Max andrà a sinistra invece di andare a destra.



Riconoscimenti

SUPERVISIONE

Roland OSKIAN
Arnaud DELRUE

REGIA E INTERATTIVITÀ

Muriel TRAMIS
Silvan Boris SCHMID
Jean-Marc VINCENT
Philippe LAMARQUE

PROGRAMMAZIONE

Herve DENIS
Valery CARPENTIER
Mathieu MARCIACQ

EFFETTI VISIVI

Yannick CHOSSE
Bruno QUINTIN
Fred CHAUVELOT
Jerome LAMOUREUX
Bruno DELANGLE

COLONNA SONORA

Herve LAVANDIER
Michel GOLGEVIT
Olivier RABAT
Francois MUSY
Bernard LEROUX
Suoni SMB
RAMSES

VERSIONE ITALIANA:

C.T.O. S.p.A.



HANNO INOLTRE PARTECIPATO

ALL'OPERA:

Magali Jallais
Jérôme Yermia
Fanette & Hélène
Philippe Laroque
Isabelle Gely
Jérôme Peyrebrune
Alexis Bonnet
Karim La Vaullee
Christine Ferrer
Olivier Behra
Olivier Abele
Marc Elusse
Laurent Guibert
Marc Beauvais
Nathalie Tomasini
Sylvie Deldon
Henri Demonio
Philippe Naert
Sylvain Tetrel
Emmanuelle Quenot
Agnès Renault
Benoît Gourley
Brigitta Scholtz
Claude Segard
Pascal Riccieri
Manuelle Mauger
Lionel Carre
René-Guy Tramis
Christian Sparrevohn
Charles Callet
Bertrand Hasnier
Marie-Thérèse Marciaq
Kendo
Martine Merliaud
Denis Besson
Jeff Rey
Kaki
Marta Thongsavarn
Françoise Glaser
Michel Guérin
Chantale Lamarque
Gina Lollia
Jean Paul Bruyelle
Félix Citer
Fred Dauptain
Céline Lerouge

Sabine David
Mike Carlisle
Josef Kluytsman
Michel Riochet & fils
Patrick Dumas
Fred Paris
Pierre Gilhodes
Emmanuel Chagnas
Laurent Jorda
Sabine Granier
Olivier Beaudelain
Matthias Schütze
Eva Kruse
Valérie Perruzza
Frédéric Tibout
Adrien Hermans
Michel Vinogradof
Marion Charrier
Studio Big Wheels
Patrick Poivey
Pierre-Alain de Garrigue
Luc Bernard
Marie Vincent
Mark Blezinger
Martin Ploderer
Florian Schneider
Doug Kruse
John Marzili
Russ Fegn
David Pires
Georges Sinns
Rebecca Dowus

Un ringraziamento speciale alla
città di Clichy e alla "Cité des
Sciences et de l'Industrie de la
Villette"