

Solution Urban Runner

[Imprimer la solu](#)

Le souterrain

Allez dans le placard (armoire) et récupérez le fil de pêche muni d'un hameçon qui se trouve dans le ciré de pêche jaune. Utilisez le fil de pêche sur l'escalier. Montez-y et provoquez le garde du corps afin qu'il descende. Alors qu'il commence à descendre l'escalier, et que vous êtes caché dessous, plantez-lui l'hameçon dans le talon. Il se trébuchera dans le fil de pêche et s'assommara en se fracassant la tête contre le mur. Profitez de son état comateux pour le fouiller et récupérer sa lime à ongles. Dirigez-vous ensuite vers le fond du souterrain. Vous y trouverez une porte murée. Utilisez la lime à ongle sur la brique centrale, la plus disjointe, afin d'actionner la grille. A partir de maintenant s'engage une course poursuite entre le garde du corps et vous. Ne restez jamais trop longtemps à la même place ! Votre vie en dépend.

Le dédale

Le seul moyen de quitter ce dédale est de passer par le puits qui est pour l'instant plein d'eau. Plusieurs choses à faire pour le vider. Dirigez-vous vers la salle aux casiers. Il y a un tableau électrique en haut à gauche, mettez le fusible de gauche dans le porte fusible éclairage, le casier de la pièce où vous êtes arrivé est maintenant éclairé, vous pouvez y récupérer le mode d'emploi du monte-charge (monte documents). Le code est RRVV pour monter, VRRV pour descendre (R pour Rouge et V pour Vert). Allez au tableau électrique. Prenez le fusible de l'éclairage et placez le dans le porte fusible du monte documents. Actionner le monte documents sur montée et récupérez-y ainsi une partie du mode d'emploi du système hydraulique. Retirez le porte fusible et placez le maintenant dans le porte fusible concernant les pompes (celui de droite). Dans la salle des casiers se trouve un banc. Comme il est bancal, quelqu'un l'a calé avec un morceau de papier. C'est la partie manquante du manuel d'utilisation des pompes. Pour utiliser les pompes : Manomètre de pression sur 2 (Tourner le volant de pression dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter, dans l'autre sens pour diminuer la pression), Réglage du débit sur 576 (Tourner le volant de débit dans le sens des aiguilles d'une montre pour augmenter, dans l'autre sens pour diminuer de débit), Action sur la manette de mise en route. Si tout cela est fait, alors le bassin d'eau se videra et vous pourrez enfin vous retrouver à l'air libre.

Votre appartement

L'effaceur, tueur à gage, vous attend chez vous. Pour vous en débarrasser, aveuglez-le avec le flash halogène, shootez dans le ballon. Récupérez la pellicule !

Le squat

En arrivant au squat, vous n'êtes pas le bienvenu. Il va falloir vous débarrasser de ces jeunes loubards bien décidés. Pour Betty : Actionnez l'interrupteur. Ouvrez la porte des toilettes. Arrachez la planche du mur. Cachez-vous. Attendez que Betty entre dans les toilettes. Sortez de votre cachette. Utilisez la planche sur la porte. Pour vous débarrasser du second loubard, dans la pièce en cul de sac : Actionnez l'interrupteur, à gauche. Tirer sur le câble électrique. Répandez l'huile du bidon sur le sol. Réactionnez l'interrupteur du mur. Attendez que votre poursuivant entre, glisse, et s'électrocute!

L'hôtel Buena Vista

L'hôtel est complet et la réceptionniste est loin d'être coopérative. La cliente du fond s'appelle Gena, celle au premier plan Clarisse. Cette dernière vous a subtilisé la clef de la chambre 227, trouvée dans les poches des vêtements de Marcos. Montrez votre fausse carte de police à Gena. Elle vous apprendra ainsi que Clarisse vous a pris votre clef. Montrez ensuite votre carte de police à Clarisse qui, penaude, vous la restituera. Cliquez de nouveau sur Clarisse afin qu'elle accepte de vous aider. Montez à l'étage. Ramassez la perle sur le sol. Essayez d'ouvrir la porte 227 avec votre clef. Une femme de ménage surveille la porte et vous empêche d'entrer. Rendez lui sa perle. Elle sera si heureuse qu'elle vous laissera faire. Elle vous apprendra même que la chambre 225 est libre, seulement réservée. Il va falloir vous l'attribuer. Redescendez. Cliquez sur Clarisse afin qu'elle détourne l'attention de la réceptionniste. Ceci fait, profitez en pour utiliser vos allumettes sur la poubelle et y mettre le feu. Pendant que la réceptionniste sera partie chercher l'extincteur, profitez-en pour consulter le registre. Vous apprendrez ainsi que la chambre 227 est occupée par une femme et la 225 réservée au nom du club Zanzibar. Il vous reste à en trouver le numéro pour annuler la réservation. Utilisez la photo de l'effaceur sur la pochette d'allumette. Vous obtiendrez ainsi le numéro de téléphone du club Zanzibar. Appelez le zanzibar. Sergio vous apprendra que Lagrange avait réservé. Appelez ensuite la réception de l'hôtel en vous faisant passer pour Lagrange et décommandez. La chambre 225 étant libre, cliquez sur la réceptionniste pour en avoir la clef. Remontez à l'étage et utilisez votre clef 225 pour accéder à votre chambre. Repérez, à côté du téléphone, les tarifs de champagne. Appelez la chambre 227. Commandez ensuite du champagne au bar. Attendez le passage du barman. Cliquez sur Adda et séduisez là.

Au club Zanzibar

Montrez votre carte de police à Sergio après avoir frappé à la porte du club. Donnez-lui la montre en or de Marcos. Cuisinez-le un peu. Il vous apprendra que le club possède une autre entrée, donnant sur la ruelle, dont l'accès est protégé par une serrure codée. Vous subtiliserez une craie. Au bureau de Marcos. Utilisez la craie sur le digicode. Vous

révélez ainsi les traces du dernier accès. Commencez donc par taper la lettre (A249 par exemple). La porte ouverte, entrez dans l'immeuble discrètement : le gardien dort dans l'entrée

Le bureau de Marcos

Prenez le gobelet d'eau sur le bureau et utilisez-le sur la main droite du gardien. Ce vieux truc de gamin lui donnera envie de pisser. Pendant ce temps, utilisez son clavier pour déverrouiller l'ascenseur, et grimpez aux étages. Le bureau de Marcos est au fond du couloir. La clef est cachée dans la perforatrice qui est dans l'armoire du couloir. Pensez à ramasser les confettis afin d'éliminer toute trace de votre passage. Utilisez la clef sur la serrure pour entrer dans le bureau. Cela fait, refermez à clef derrière vous et actionnez l'interrupteur afin d'allumer la lumière du bureau. Dirigez-vous vers le panneau magnétique. Lisez la publicité, la reconnaissance de dette, et prenez le document louche. Gardez aussi l'aimant. Sur le bureau, prenez le flacon d'encre sympathique et le cordon électrique. Approchez-vous du coffre-fort. Connectez-y le cordon électrique. Raccordez ensuite ledit cordon à votre agenda électronique. Appuyez sur le commutateur On/Off de l'agenda. Le code d'accès aux données est le numéro de la chambre d'Adda (227). Le mot de passe est ADDA.

Echapper au gardien

Eteignez la lumière. Cachez-vous dans le cagibi. Utilisez l'aimant sur le loquet pour le fermer de l'intérieur. Soyez patient. Le gardien parti, utilisez à nouveau votre clef pour quitter le bureau. Le gardien va revenir, Cachez-vous dans l'armoire du couloir.

L'entrepôt

Entrez dans la camionnette. Récupérez la carte postale qui est accrochée sur la paroi de gauche. Elle vous donnera le numéro de téléphone de la petite amie du livreur. Sous la couverture, prenez la pince. Dans la veste, que vous fouillerez trois fois, vous trouverez un échantillon des gélules fabriquées par l'Elite, un ticket de pressing au nom de monsieur Félix, et une surprise. Utilisez la pince sur le bon de livraison. Vous obtiendrez ainsi le numéro de téléphone de l'entrepôt. Ce numéro sonne chez le magasinier. Depuis le téléphone du fond, téléphonez à la petite amie du livreur. Vous obtiendrez ainsi le numéro de téléphone de la camionnette. Dirigez-vous vers le fond de l'entrepôt et introduisez-vous dans la voiture. Téléphonez à l'entrepôt. Utilisez le second téléphone et appelez la camionnette. Placer les deux combinés tête-bêche afin que le magasinier et le livreur se retrouvent ensemble au téléphone ! Pendant qu'ils sont occupés, quittez vite l'entrepôt.

L'impasse

Il faut faire très vite. Dirigez-vous vers le fond de la ruelle. Attendez et baissez-vous dès que vous en aurez la possibilité pour passer sous le 4x4.

Adda au journal

Aller au coin courrier. Prenez-y le courrier du matin et le tube de colle. Allez vers la cafetière. Mettez de l'eau dedans, afin de faire de la vapeur. Ouvrez une des enveloppes grâce à ce procédé et glissez y le mot de Max pour son ami. Refermez avec le tube de colle. Entrez dans le bureau et donnez son courrier à Freddy. Renversez les trombones sur le sol. Cliquez sur Freddy afin qu'il vous demande de faire du café. Revenez avec le plateau et renversez le sur l'imperméable de l'inspecteur. Vous avez ainsi récupéré les photographies.

Max à l'hôtel

Il vous faut cacher les objets compromettants. Vous allez donc mettre la gélule avec les caramels sur la table de chevet, dans la coupelle. Renversez l'encre sympathique sur le document trouvé chez Marcos. Cacher la fausse carte de police dans l'étiquette de la bouteille de Whisky du bar.

Face au coffre de la voiture

Renversez l'encre sur la couverture. Assommez l'inspecteur avec son capot de coffre.

Max au cimetière

Offrez du Whisky au chauffeur de madame Marcos. Grâce à cela, vous pourrez mettre un nom sur les femmes présentes à l'enterrement. Cliquez sur le Dr Dramish. Cliquez sur son gant. Dirigez-vous vers la sortie du cimetière. Trois voitures sont garées. Vous allez apercevoir quelque chose dans celle du milieu : un gant. C'est donc celle du docteur. Crevez le pneu (avec un porte-clefs). La portière est fermée à clef mais pas le coffre ! Prenez la partition et le tonicardiaque dans la boîte à gant. Utilisez le tonicardiaque avec la bouteille de whisky. Mettez le chauffeur hors service en lui offrant un autre coup à boire. Le docteur Dramish va mettre un certain temps pour rentrer. Adda a tout son temps pour s'introduire chez elle.

Adda au laboratoire

Prenez la petite branchette et collez-y un bonbon au caramel pour inspecter la boîte aux lettres contenant justement une lettre de la compagnie d'assurance vous révélant toutes les failles de la maison du docteur, comme le hasard fait bien les choses^^ La grille n'est pas très haute. Passer au-dessus. Prenez les jumelles en haut à gauche, dans l'arbre et observez bien les alentours. Vous devez trouver toutes les caméras cachées pour pouvoir avancer (Il y en a trois).

Les clefs de la porte sont dans le nid de pie. A l'intérieur, commencez par fouiller la poubelle. Vous y trouverez le schéma mélangé d'une carte électronique ainsi qu'un bout de fil électrique (shunt). La porte est munie d'un digicode. Utilisez les lunettes polarisées pour y faire apparaître les lettres. Inspectez donc la partition trouvée dans la boîte à gant de la voiture du docteur. Le recto montre les huit premières notes de "L'hymne à la joie" et le verso la transcription britannique de nos notes de musiques. Tapez donc la séquence EEFGGFED pour ouvrir la porte. Fouillez les poches de la blouse. Récupérez-y la pince à dénuder. Utilisez la pince sur les câbles électriques menant au coffre. Utilisez le shunt sur les câbles dénudés. Prenez les microfilms dans le coffre et examinés les au microscope. Le microfilm 1, de Paul Lagrange, porte MIV (1004 en chiffres romains). Le microfilm 2, de Tony Marcos, porte CLI (151 en chiffres romains)

Cafétéria

Plongez pour éviter le sniper, puis dans la rue, jetez les lunettes dans la poubelle.

Le bonneteau

Il va vous falloir retrouver trois fois la dame rouge pour récupérer la montre de Marcos. Si vous êtes patient, vous pouvez jouer. Sinon, mettez l'option ECHAP = ON dans le menu des options. Cliquez systématiquement sur la carte centrale par exemple en interrompant les séquences vidéos pour aller plus vite. Cela gâche le plaisir du jeu mais si vous n'êtes pas observateur... Comme vous n'avez pas d'argent, montrez la carte de visite de VanDale au jeune pour qu'il vous laisse jouer quand même.

La triple serrure codée

Utilisé le document tâché par l'encre sympathique sur la loupe. Cela va révéler le code qui est 4-2-1 . En clair, actionnez 4 fois la première serrure (gauche), 2 fois la serrure centrale et une fois celle de droite avec un porte-clefs.

Utilisation du minuteur

Prenez le minuteur. Allez à droite et placez-le sur le rebord de la vitre. Revenez devant la porte. Dès que la sonnerie se déclenche, entrez dans la pièce et utiliser le couteau sur Lev Kevork

Sortir de la pièce

Avant de mourir, le Dr Dramish trace un signe sur le sol. Un "X", soit 10 en chiffres romains... Placer l'aimant sur le dispositif magnétique en bas de la porte pour échapper aux vapeurs nocives.

Accès au laboratoire secret

Il faut activer la montre. Prenez la dans l'inventaire et placez la sur la loupe. Tirez le remontoir pour l'ouvrir. Sortez le remontoir et utilisez le au centre de la montre pour placer les aiguilles sur le 12. Remettez le remontoir à sa place et retournez la montre. Faites pivoter le disque central pour faire sortir les picots. Faites tourner la couronne de la montre et appuyez sur le remontoir, la montre étant toujours retournée. Si elle se referme et se remet de face, elle est alors activée. Utilisez la montre activée sur le dispositif du mur de gauche pour ouvrir la porte de sécurité

Dans la salle secrète

Adda va devoir fouiller partout pour trouver de quoi vous défendre. Dans le tiroir du petit meuble devant le bureau se trouve un laser à un coup. Dessous se trouve une télécommande. Derrière le bureau, prenez le pulvérisateur à insecticide. Utilisez la télécommande sur la loupe. Grâce au dossier sur l'élite, vous avez eu un plan du laboratoire secret. Trois pièces sont ainsi nommées : A2, B1 et D3. Sur la télécommande, tapez A2 et tourner la molette de chauffage à fond. Utilisez la télécommande activée sur le récepteur pour faire exploser la pièce A2. L'inspecteur VanDale est maintenant neutralisé. A la fin du temps imparti, neutralisez l'effaceur avec le laser à un coup. Neutralisez Lev Kevork avec le pulvérisateur. Max va devoir se débrouiller avec la console de commande. Il va falloir réaliser plusieurs manipulations : Mettez la console en service en activant l'interrupteur en haut à droite. Examinez bien le schéma de carte électronique dont vous avez précédemment réalisé le puzzle. Repérez bien dessus les composants jaunes et leur emplacement. La carte à prendre est celle qui correspond. Attention, la carte de la console n'est pas orientée dans le même sens. En fait, la bonne carte est la quatrième en partant de la gauche. Toujours grâce au schéma, repérez quels sont les switches à activer. Les composants jaunes correspondent aux switches S2, S3 et S6. Insérez la carte 4 dans le lecteur, positionnez les switches, validez les avec le bouton rouge de droite, et entrez la séquence de code en vous servant des touches chiffrées qui viennent de s'activer. La séquence de code se réalise grâce aux microfilms : Taper 151 et valider en insérant le porte-clefs de Paul Lagrange. Taper 1004 et validez en insérant le porte-clefs de Tony Marcos. Taper 10 (merci docteur Dramish) mais il vous manque le porte-clefs de Lev Kevork... Attendez qu'Adda ait neutralisé tout le monde. Récupérez le porte-clefs dans la poche de Kevork.

La fin va maintenant dépendre de votre choix

Blood le 20 Août 2005

