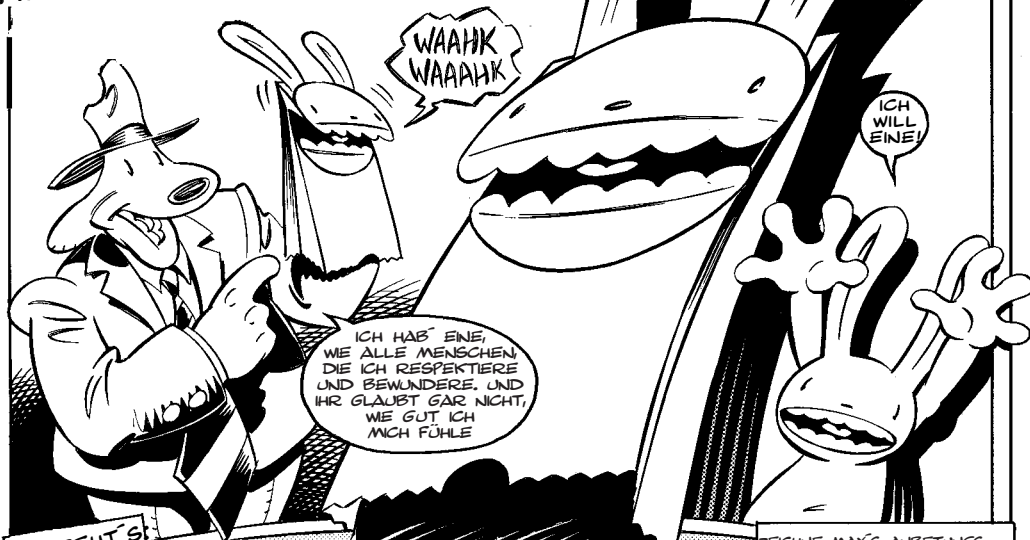


EIN SAM & MAX BASTELKURS FÜR ZEITVERSCHWENDERISCHEN  
UNSINN!

WIE WÄR'S MIT EINER NIEDLICHEN  
PAPIERTÜTEN MAX-KOPF HANDPUPPE?

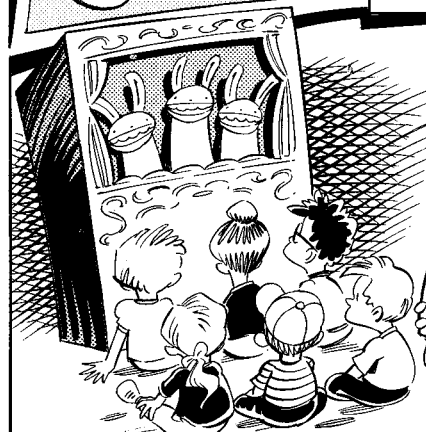


SO GEHT'S

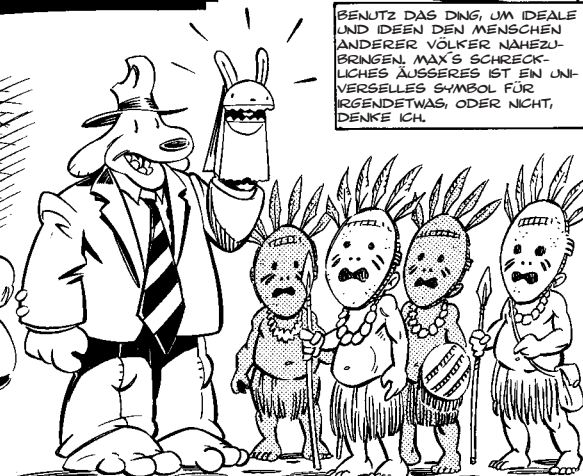
SNIPPSEL  
DIESE FORMEN  
AUS WEISSEN  
BASTELBOGEN

KLEBE SIE IN EINER GE-  
SICHTSÄHNLICHEN ANORDNUNG  
AUF EINE BUTTERBROT-TÜTE

ZEICHNE MAX'S ANBETUNGS-  
WÜRDIGES ÄUSSERES UND  
DAS INNERE SEINES KLAPFEN-  
DEN MAULS AUF DIE TÜTE  
(WENN DU AMBITIONIERT BIST,  
AUCH NOCH SEINE LETZTE  
MAHLZEIT)



BASTEL NOCH MEHR, UND BENUTZ  
SIE, UM DEN NACHBARKINDERN  
KRANKE PUPPENSHOWS ZU ZEIGEN,  
DIE DEREN SPÄTERES LEBEN  
BEEINFLUSSEN WERDEN.



HAB' STETS EINEN ERSTE-HILFE-KASTEN, UND  
NICHT VERGESSEN, EINE ERSATZPUPPE IN  
PAP'S AUTO PLAZIERT.

# BREAKFAST at the DINER

NIEMAL WÄRST DU SO  
VERRÜCKT, SO BEGLÜCKT, WIE  
DAMALS, ALS DU KATZEN UND  
VOGEL ZERPFLUCKT!

LIEBT IHR  
NICHT AUCH EUER  
FRÜHSTÜCK, WENN  
IHR AUF REISEN  
SEID?

ICH  
SCHON, WIE  
AUCH MEIN  
KLEINER HAA-  
RIGER FREUND

UND MAX  
AUCH.

LAß UNS  
MAL REIN-  
CHECKEN.

GREASY  
BUT SINCERE  
DINER



DIE RIESIGE EINGEBORENE  
KELLNERIN, BENANNT NACH  
GROSSEM MILCHERZEUGER,  
NENNT JEDEN "SCHATZI" MIT  
EINEM KOMISCHEN AKZENT.  
WAS GLAUBST DU, WORAUS  
IHR HAAR IST?

DA IST DIESE KETTENRAUCHENDE TYP,  
MIT FÜNF ZÄHNEN UND EINEM FESTGE-  
PAPPTEN TOUPET, DER UNENT-  
WEGT SEINER IMAGINÄREN  
GESPIELIN NACHLECHT.  
SCHAU IHM IN DIE AU-  
GEN, UND DU HAST  
EINEN FREUND  
FÜR'S LEBEN.

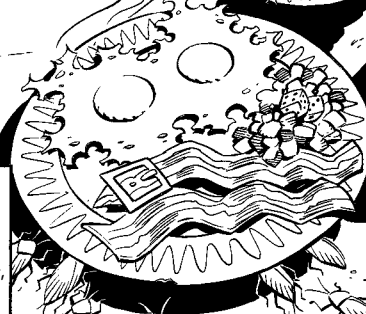
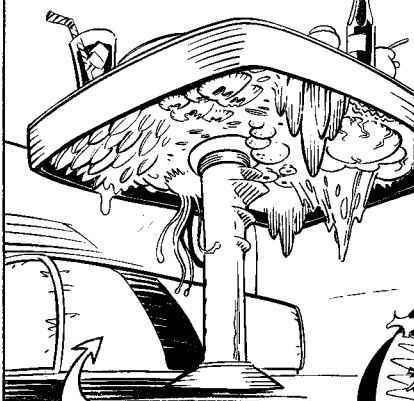


SCHLUCK S RUNTER,  
ABER SCHNELL. DAS  
ÖL IN DEN EIERN  
SCHMIERT DIE  
SPEISERÖHRE, ALS  
AUSGLEICH FÜR DIE  
RASIERMESSER-  
SCHARFEN STÜCKE  
STINKTIER-SPECKS!

DANN, EIN EINLA-  
DENDER HAWAI-  
BURGER. SPÜL IHN  
RUNTER MIT EI-  
NEM GROSSEM  
GLAS JUICE:  
ENGL. FÜR  
I. DER FLÜS-  
SIGE TEIL VON  
FRÜCHTEN  
ODER GEMÜSEN.  
Z. DER FLÜSSIGE  
TEIL VON TIER-  
KÖRPERN ODER  
DEREN AUSSCHEI-  
DUNGEN

AUF DEN ZWEITEN  
BLICK: FRAG NACH  
WASSER.

WIE VIELE LEBENSFORMEN FINDEN WIR IN  
DEM GEOLOGISCHEN WUNDERLAND UNTER  
DEM TISCH? EINE KRABBELT AUF EINEM  
PSEUDOPOD ODER "EINBEIN", EIN ANDERER  
KLEINER FREUND VERSPRÜHT EINE GIFTIGE  
DROGE BEI GEFÄHR. VERGISS NIE:  
STALAKTITEN SITZEN FEST AN DER DECKE,  
STALAKMITEN KÖNNEN VON UNTEN NACH  
OBEN WACHSEN - ALSO HALT DIESES ZEUG  
VON DEINER HOSE RUNTER.



MAHL-  
ZEIT!

## ÜBER SAM & MAX HIT THE ROAD™

**W**illkommen, Krimifreunde!  
Bevor wir uns mit Sam & Max auf die Socken machen, um uns an die Fersen der schilddrüsengeplagten Schlingel und böartigen Bigfoot-Kidnapper zu heften, müssen wir zunächst den Fall anhand der Akten der Freelance Police studieren.

Alles fing ziemlich harmlos mit einem Anruf des Commissioners an, und bereits kurze Zeit später jagten Sam & Max heulend den Highway entlang (sie mußten heulen, denn die Sirene war defekt), direkt zum Rummelplatz der Gebrüder Kushmann. Dort erfuhren sie, daß Bruno, der Bigfoot und Trixie, das Mädchen mit dem Giraffenhals, spurlos verschwunden waren.

Eine atemlose Jagd auf verschlungensten Wegen war die Folge, und sämtliche Hinweise führten auf Umwegen in herunter-gekommene amerikanische Touristenfallen ...

Jetzt ist es an Ihnen, diesen Fall zu lösen! Von nun an lenken Sie die Geschehnisse von Sam & Max und es liegt in Ihrer Hand, ob diese Welt wieder ein sicherer Ort für Yetis und andere Säugetiere werden kann!

Wenn dies Ihr erstes Computer-Abenteuer ist, sollten Sie sich auf eine unterhaltsame Herausforderung gefaßt machen. Haben Sie Geduld, auch wenn die Lösung einiger Rätsel etwas mehr Zeit in Anspruch nimmt. Wenn Sie an einer Stelle nicht weiterkommen, sollten Sie es an einer anderen Stelle oder mit einem anderen Gegenstand versuchen. Vielleicht sollten Sie in solch einer Situation einfach ein wenig den Highway entlangfahren; so etwas verhilft manchmal zu völlig neuen Ein- und Ansichten ...

## KOPIERSCHUTZ

Bei Spielbeginn sehen wir Sam & Max ihren Kleiderschrank völlig hektisch nach einer passenden Garderobe durchsuchen.



Nachdem Sie eine Taste gedrückt haben, werden Sie aufgefordert, einen der beiden anzuziehen. Schlagen Sie hierzu die vorgegebene Seite dieses Handbuchs auf und klicken dann auf die Pfeile, um das richtige Outfit zu finden. Ein weiteres Klicken auf das Kleidungsstück bzw. den Gegenstand - und die Sachen erscheinen bei Sam oder Max. Wenn alles stimmt, können Sie den roten Knopf in der Mitte des Bildschirms anklicken. Falls Sie einen Fehler gemacht haben, bekommen Sie an dieser Stelle noch eine Gelegenheit, diesen zu korrigieren.

Bewahren Sie dieses Handbuch sorgfältig auf! Ohne das Handbuch können Sie das Spiel nicht spielen!

## DAS SPIEL

Wie Sie das Spiel starten können, steht auf der Referenzkarte, die der Verpackung beiliegt. Auf dieser Karte stehen alle Informationen, die nötig sind, um das Spiel auf Ihrem Computer zu installieren und zu starten.

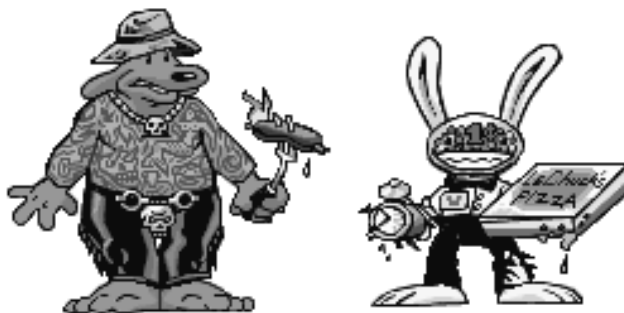
Die Geschichte beginnt damit, daß Sam & Max in ihrem Büro herumhängen und das Telefon plötzlich klingelt.

Szenen wie diese werden als Schnittszenen bezeichnet. Sie sind wie ein kurzer Film und enthalten oftmals Hinweise und Informationen über die Personen im Spiel.

Schnittszenen werden außerdem benutzt, um besondere, animierte Sequenzen zu zeigen, z.B. wenn Sam & Max in Boscos Markt Waren anliefern. Solange eine Schnittszene läuft, haben Sie keinen Einfluß auf das Spielgeschehen.

Sobald das Telefonat beendet ist, können Sie Sam steuern. Max ist mit seinen eigenen Angelegenheiten beschäftigt, folgt Sam jedoch.

Falls Sie bereits ein Adventure gespielt haben, drängen sich Ihnen sicherlich Fragen auf, wie "Wo ist denn mein Inventar?" oder "Wo ist denn meine Benutzerführung?". Keine Sorge. Wir würden es doch nicht übers Herz bringen, Ihnen diese Optionen vorzuenthalten.



Durch Drücken der rechten Maustaste können Sie sämtliche Verben durchlaufen:

# **Verb Symbol Funktion**



Inventar



Schau an



Anschauen nicht möglich



Nimm



Mitnehmen nicht möglich



Rede mit



Ansprechen nicht möglich



Benutze



Benutzen nicht möglich



Gehe zu



Anhalten

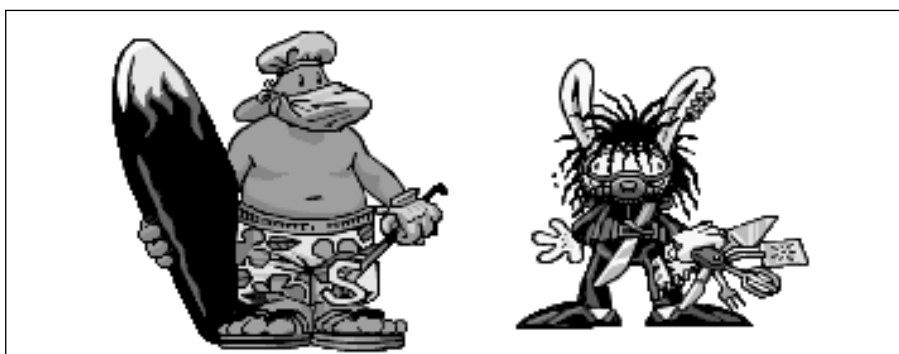


Max benutzen

## **MIT PERSONEN REDEN**

In diesem Spiel gibt es eine Fülle von Charakteren, mit denen man reden kann. Fast jeder, den Sam & Max treffen, hat etwas zu sagen; freundlich oder unfreundlich, hilfreich oder weniger hilfreich ...

Oftmals können Sie mit einer Person im Spiel reden und dann später noch einmal zu ihm oder ihr zurückkehren, um neue Informatio-nen zu bekommen.



Die Informationen, die Sie an einer Stelle im Spiel bekommen, sind häufig interessante Gesprächs-themen für andere Personen, mit denen Sie vorher schon einmal gesprochen haben.

Um mit einer anderen Person zu reden, müssen Sie solange die rechte Maustaste drücken, bis das entsprechende Symbol (Mund) bzw. die Option REDE MIT erscheint, welches Sie dann auf die Person, mit der Sie reden möchten, bewegen. Wenn sich der Mund öffnet, klicken Sie die Person mit der linken Maustaste an.

#### Dialog-Symbol

#### Funktion



Frage



Smalltalk



Einschmeicheln



Gespräch beenden

Es tauchen auch noch andere Symbole in der Dialogreihe auf, welche für das jeweilige Gesprächs-thema stehen. Wenn Sam also beispielsweise mit jemandem redet, und Sie das Bruno-der-Bigfoot-Symbol anklicken, wird Sam eine Frage über Bruno stellen.

Keine Sorge - selbst wenn Sie einmal das falsche Symbol anklicken, wird Ihnen niemand einen Strick daraus drehen. Sie können sich die Lösung nicht durch falsche und komische Dialoge verbauen, denn schließlich spielen Sie dieses Spiel zu Ihrem Vergnügen, nicht wahr? Oder nicht?

## DIE FUNKTIONS-TASTEN

Das Spiel gibt Ihnen die Möglichkeit, den aktuellen Spielstand zu speichern, damit Sie den Rechner ausschalten und zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen können.

Drücken Sie während des Spiels einfach die Laden/Speichern-Taste (auf den meisten Systemen [F5]).



Weitere Informationen finden Sie auf der Referenzkarte.

Es erscheint ein Menü, das Ihnen die Optionen Laden, Speichern, Weiterspielen sowie den Abbruch des Spiels zur Verfügung stellt.

Um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen, können Sie jederzeit nach dem Laden die Laden/ Speichern-Taste drücken und einen alten Spielstand laden.

Mit der [ESC]-Taste können Sie die Schnittszenen abbrechen. Nähere Angaben dazu sind auf der Referenzkarte zu finden.

Wenn Sie SAM & MAX HIT THE ROAD schon öfter gespielt haben (und wer würde das nicht tun?), können Sie diese Funktion benutzen, um die Szenen zu überspringen, die Sie bereits kennen.

Wenn Sie das Spiel ganz von vorne beginnen möchten, drücken Sie die entsprechende Taste, die auf der Referenzkarte aufgeführt ist (bei den meisten Systemen [F8]).

Wenn Sie die Leertaste drücken, wird

das Spiel solange angehalten, bis Sie sie noch einmal betätigen.

Sie können auch die Geschwindigkeit einstellen, mit der die Texte auf dem Bildschirm erscheinen. Werfen Sie auch hierfür einen Blick auf die Referenzkarte. Auf den meisten Systemen geschieht dies mit den Tasten [ + ] und [ - ]. Außerdem steht Ihnen auch der [ . ] zur Verfügung, mit dessen Hilfe Sie eine bereits gelesene Textzeile wegdrücken können.

Entnehmen Sie der Referenzkarte ebenfalls die Tasten, mit denen Sie die Lautstärke der Musik einstellen können.

Die Soundeffekte sowie die Sprachausgabe werden durch diese Funktion nicht beeinflusst.

Auf den meisten Systemen wird die Tastenkombination [ALT X] benutzt, um das Spiel abzubrechen.

Wenn Sie dies tun, sollten Sie jedoch sicher sein, daß Sie den Spielstand vorher gespeichert haben.



## BILDSCHIRMSCHONER

Keine Panik! Sollten Sie während des Spiel aus irgendwelchen Gründen Ihren Rechner für eine Weile alleine lassen müssen, brauchen Sie sich nicht zu wundern, wenn der Bildschirm bei Ihrer Rück-kehr völlig geschmolzen aussieht, oder von unzähligen Miniaturaus-gaben von Sam & Max heimgesucht wird. Als ein kleines Extra haben wir zum Schutz Ihres Monitors einige höchst unterhaltsame Bildschirm-schoner eingebaut. Drücken Sie in einer solchen Situation einfach eine Maustaste, und alles ist wieder normal und falls nicht, haben Sie wirklich Grund zur Panik (wahrscheinlich ist in diesem Fall Ihre Tastatur kaputt)!

## DIE PHILOSOPHIE HINTER DIESEM SPIEL

Wir glauben, daß Sie ein Spiel spielen, um unterhalten zu werden, und nicht, um jedesmal, wenn Sie etwas falsch gemacht haben, eins hinter die Ohren zu bekommen. Aus

diesem Grund hält unser Spiel auch nicht mit quietschenden Reifen an, wenn Sie Ihre Nase einmal in Dinge gesteckt haben, die noch gar nicht an der Reihe sind, oder wenn Sie neue Schauplätze betreten. Im Gegensatz zu den herkömmlichen Computer-Abenteuerspielen können Sie hier nicht zufällig vom richtigen Weg abkommen oder das Zeitliche segnen, wenn Sie einen scharfkan-tigen Gegenstand aufgenommen haben. Hier gibt es IMMER einen Ausweg. Wir sind der Meinung, daß es mehr Spaß macht, ein Spiel durch das Lösen von Rätseln zu schaffen, anstatt tausend Tode zu sterben. Aus diesem Grund sollten Sie auch mehr Zeit haben, sich in das Spiel als solches zu vertiefen und keinesfalls endlose Reihen von Begriffen einzutippen, bis das Wort, das der Computer dann versteht, dabei ist.

## EIN PAAR NÜTZ-LICHE HINWEISE

Nehmen Sie alles mit, was Sie finden. Eine Gesetzmäßigkeit dieses Spiels ist, daß an einem anderen Ort





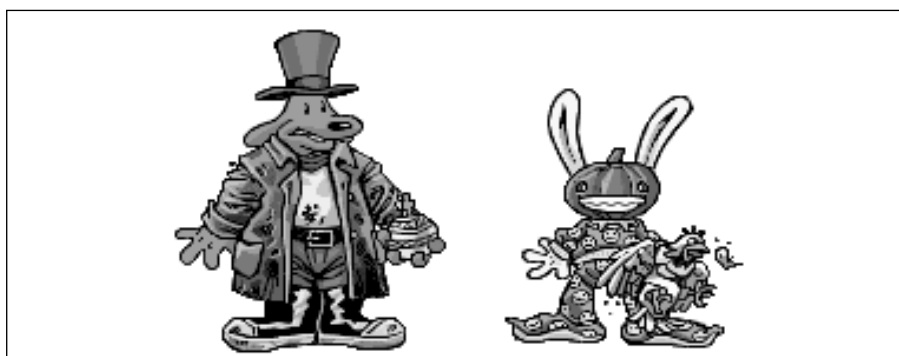
all diese seltsamen Dinge eine Verwendung finden werden. Sollten Sie einmal festhängen und keine Idee haben, wie Sie weitermachen sollen, dann schauen Sie sich alle Gegenstände, die Sie bei sich tragen, noch einmal in Ruhe an, und überlegen Sie, wo und wie Sie diese wohl benutzen könnten. Möglicherweise können zwei Gegenstände miteinander benutzt werden. Denken Sie über die Orte nach, an denen Sie schon gewesen sind und an die Leute, mit denen Sie bereits geredet haben. Unter Umständen ergibt sich eine Verbindung zwischen bisher scheinbar zusammenhanglosen Einzelelementen.

Wir gehen in diesem Handbuch davon aus, daß Sie das Spiel mit Maus oder Joystick steuern. Die entsprechenden Tastaturkommandos finden Sie auf der Referenzkarte.

## WIE EIN FELD- STECHER BENUTZT WIRD

Jeder gute Detektiv sollte wissen, wie man mit einem Feldstecher umgehen muß, und zwar besonders mit der elektrischen Ausführung, der man bei touristischen Sehenswürdigkeiten oft begegnet. Schließlich weiß man ja nie, wann man einmal einen gemeinen Verbrecher in einem Winnebago entdecken muß. Sobald man sicher ist, daß der Feldstecher in gutem Zustand ist, sollte man ihn benutzen. Sie werden darin einen Zeiger erkennen. Sobald der Zeiger im Zentrum ist, wird der Feldstecher anhalten.

Die Geschwindigkeit des Feldstechers können Sie mit der



rechten oder linken Maustaste erhöhen oder verringern. Klicken Sie auf die rechte oder linke Seite des Zeigers, um die Richtung zu wechseln. Fröhliches Spähen!

## ABER HALT! DAS WAR NOCH NICHT ALLES...

**A**UFGEWECKTE VERBRECHENS-JÄGER ENTDECKEN VERBORGENE SPIELE!!! Weil Sam und Max der Ansicht sind, daß die Verbrecherjagd Spaß bereiten sollte, wurde als zusätzlicher und kostenloser Bonus eine Sammlung Mini-Spiele integriert.

Hier sind einige Hinweise zu diesen unterhaltsamen Ablenkungen. Drücken Sie jeweils die Taste [Q], um ein Mini-Spiel zu beenden.

**BRATZ, DAS VIEH™** - *Auf der Kirmes*

Erfahrenen Rattenfängern bereitet es keine Probleme, auf das Loch zu klicken, wenn die Ratte auf dem Weg nach oben ist. Für 20 gefangene Ratten gewinnen Sie einen prächtigen Preis!

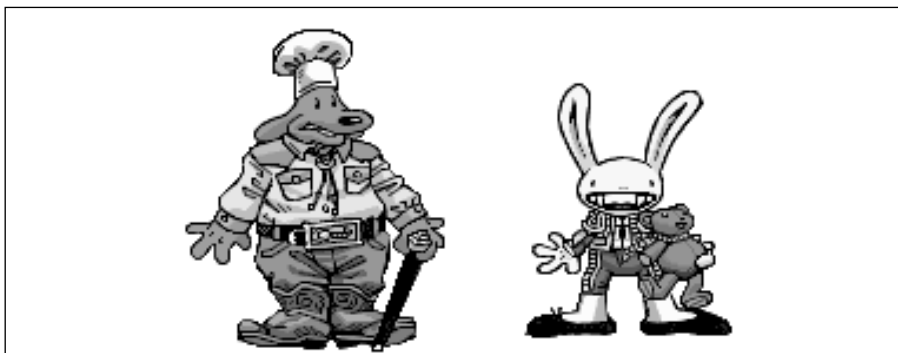
**HIGHWAY SURFEN™** - *Im Südwesten der Karte*

Benutzen Sie die rechte Maustaste, um die Fahrbahn zu wechseln und die linke Maustaste zum Springen. Überspringen Sie so viele Verkehrsschilder wie möglich. Wenn Max ein Schild überspringt, gewinnt er 20 Punkte, und für jedes Schild in Folge werden weitere 20 Punkte hinzuaddiert (also 40 für das zweite Schild, 60 für das dritte Schild, usw.). Für jede Kollision mit einem Schild wird Max Zeit abgezogen.

**GATOR GOLF™** - *Im Südosten der Karte*

Es gibt zwei Arten, dieses Spiel zu spielen. Die eine ist, mit dem Golfball die unterschiedlichen Ziele dieser Minigolfanlage zu treffen, um zu sehen, was dann passiert.

Klicken Sie mit dem BENUTZE-Symbol auf den Golfballbehälter, und Ihr Cursor sollte sich in ein Fadenkreuz verwandeln. Ihr Cursor nimmt immer dann die Form einer Golf-Fahnenstange an, wenn er sich in einem Bereich befindet, den Sam mit einem Golfball erreichen kann.



Bewegen Sie die Fahnenstange dorthin, wo der Ball landen soll, und drücken Sie dann die linke Maustaste. Klicken Sie danach auf das AUSHOLEN-Symbol.



In der anderen Version müssen Sie GATORS für einen bestimmten Zweck einsetzen. Hierbei müssen Sie einen Köder verwenden und mit der Fahnenstange eine Stelle vor den GATORS auswählen, zu der der GATOR schwimmen soll. Im übrigen ist der Spielablauf der gleiche wie bei der ersten Spielart.

#### CAR BOMB™ - Snuckeys Drehregal

Dieses Spiel wird genauso gespielt wie dieses dämliche Brettspiel, das Sie immer mit Ihrem kleinen Bruder spielten. Klicken Sie zuerst einen Wagen an und bewegen Sie diesen zum Raster unten links. Wagen können durch Klicken mit der rechten Maustaste um 90 Grad gedreht werden. Bringen Sie Ihren anderen Wagen auf dieselbe Art und Weise unter. Sie können auch Trampolins einsetzen. Es handelt sich hierbei um Quadrate, die in der Umgebung Ihrer Wagen "geparkt" werden und die die Bomben des Gegners auf sein eigenes Gebiet zurückwerfen.

Wählen Sie nun Ihre Bomben. Entweder normale Bomben von der linken Seite, die nur ein Quadrat wegsprengen oder eine der beiden Atombomben der rechten Seite, die neun Quadrate wegfetzen. Platzieren Sie Ihre Bomben im oberen Raster, dort, wo Sie Max' Wagen vermuten.



**SAM & MAX ANZIEHPUPPEN™** -  
*Snuckeys Drehregal*

Hierbei warten die liebenswerten, aber nackten Sam & Max darauf, daß sie von Ihnen mit neuer Kleidung ausgestattet werden. Klicken Sie auf die rechten oder linken Pfeilsymbole, und wählen Sie dann ein Kleidungsstück aus, das Sam oder Max tragen soll. Klicken Sie erneut auf die Pfeilsymbole um zu sehen, wie die beiden aussehen. Wenn Sie die Kleidung wechseln wollen, selektieren Sie das Kleidungsstück, das Sie ändern wollen, um danach ein neues Kleidungsstück auszuwählen.

**MAX' MALKASTEN™** -  
*Snuckeys Drehregal*

Klicken Sie einmal, um den Malstiftkasten von Max zu sehen. Bewegen Sie die Spitze des Malstifts über die Farbe, die Sie benutzen wollen und klicken Sie dann, um diese Farbe auszuwählen. Bewegen Sie nun den Malstift über die Fläche, die Sie einfärben wollen und klicken Sie dort. Wenn Sie den Kasten an eine andere Stelle bewegen möchten, um verborgene Teile des Bildes zu sehen, klicken Sie ins Zentrum des Kastens, wodurch sich dieser in ein Symbol verwandelt, das an eine andere Stelle des Bildes bewegt werden kann.



**CREDITS:**

Spielentwurf:	Sean Clark, Mike Stemmle, Steve Purcell und Collette Michaud
Basierend auf Charakteren von:	Steve Purcell
Programmierung:	Sean Clark, Mike Stemmle, Livia Mackin und Jonathan Ackley
Leitender Hintergrundzeichner:	Peter Chan
Hintergrundzeichnungen:	Peter Chan, Paul Mica, Steve Purcell und Lela Dowling
Animatoren:	Lela Dowling, Jesse Clark, Collette Michaud, Steve Purcell und Larry Ahern
Technik:	Mike Levine und Jesse Clark
3D Technik:	Ron Lussier und Ralph Gerth
Musik:	Clint Bajakian, Peter McConnell und Michael Z. Land
Editierung der Digitaleffekte:	Jonathan Ackley
Leitender Tester:	Jo "Captain Tripps" Ashburn
Testüberwachung:	Mark Cartwright
Spieletest:	Chip Hinnenburg, Bret Tosti, Dan Connors, Wayne Cline, Matt Forbush, Dana Fong, Chris Snyder und Doyle Gilstrap
SCUMM System:	Ron Gilbert, Aric Wilmunder, Brad P. Taylor, Vince Lee, Sean Clark und Mike Stemmle
IMUSE™ Music System:	Michael Z. Land und Peter McConnell
Stimmenproduktion und Leitung:	Tamlynn Barra
Stimmentechnologie:	Aric Wilmunder
Produktion und Leitung:	Sean Clark und Mike Stemmle
Produktmarketing Manager:	Barbara Gleason
Öffentlichkeitsarbeit:	Sue Sesermann und Camela Boswell
Produktsupport Manager:	Khris Brown

Produktsupport:	Mara Kaehn, Tabitha Tosti, Jason Deadrich, Andrew Nelson und Leslie Aclaro
Internationale Verwaltung:	Lisa Star
Verwaltungssupport:	Debbie Ebidendio, Dawn Yamada, Lori Beck, Judy Allen, Christin Buhlig und Armanda Neuhoﬀ
Vertriebsmanager:	Meredith Cahill
Verpackungsentwurf:	Steve Purcell und Moore & Price
Illustrationen:	Steve Purcell
Handbuch:	Jo "Captain Tripps" Ashburn
Handbuchentwurf:	Mark Shepard
Handbuchproduktion:	Carolyn Knutson

*Spezieller Dank gilt George Lucas*

Dieses Handbuch geht davon aus, daß Sie einen Joystick oder eine Maus benutzen. Entsprechende Tastaturbefehle können Sie Ihrer Referenzkarte entnehmen.

#### **DEUTSCHE VERSION: SOFTGOLD COMPUTERSPIELE GMBH**

Projektleitung und Übersetzung:	Thomas Brockhage
Deutsches Handbuch:	Susanne Dieck
Lektorat:	Annette Khartabil, Antje Sprekeler
Koordination:	Kristin Dodt
Gestaltung:	Oliver Dannat, Jörgen Schlegel
Satz & Lithos:	Lasenga & Partner

#### **DEUTSCHE SPRECHER DER DISK-VERSION**

Verrückter Wissenschaftler:	Bernd "Guybrush" Heuckendorf
Entführungsoﬀer:	Kristin Dodt
Max:	Guido Alt
Sam:	Frank Gazon

#### **Copyrights:**

Sam & Max Hit the Road™ und © 1993 LucasArts Entertainment Company. Alle Rechte vorbehalten. Autorisierte Nutzung. Sam & Max ist ein Warenzeichen von Steve Purcell. LucasArts ist ein Warenzeichen von LucasArts Entertainment Company. Das LucasArts Logo ist ein Warenzeichen von LucasArts Entertainment Company (Service Mark). iMUSE und LucasArts sind Warenzeichen von LucasArts Entertainment Company.

iMUSE: Zum Patent angemeldet.

Wir haben Ihre Fingerabdrücke, DNA-Informationen und Urinproben auf einer CD.

Denken Sie deshalb gar nicht erst darüber nach, dieses Spiel weiterzugeben...