

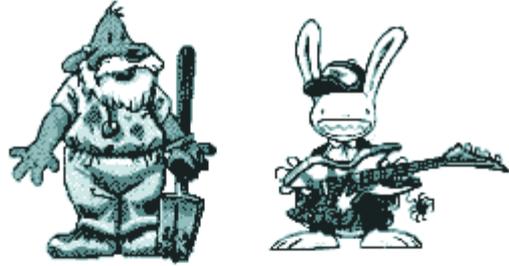
SOLUTION DE SAM ET MAX – HIT THE ROAD -

Codes des pages pour commencer à jouer :

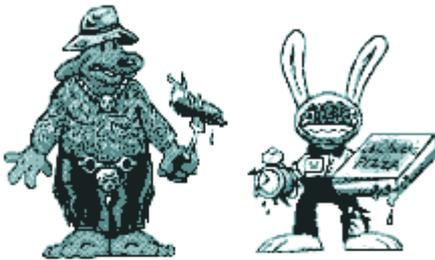
1



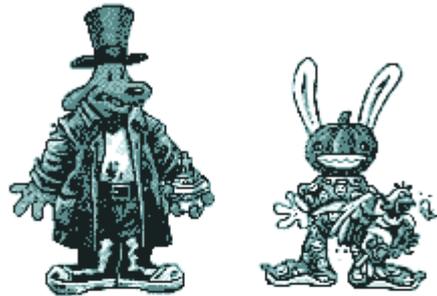
6



2



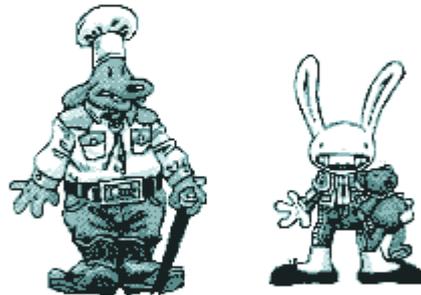
7



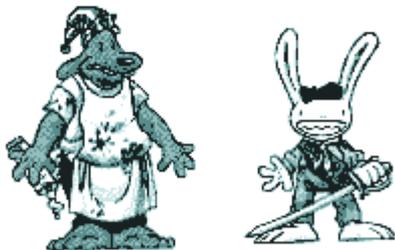
3



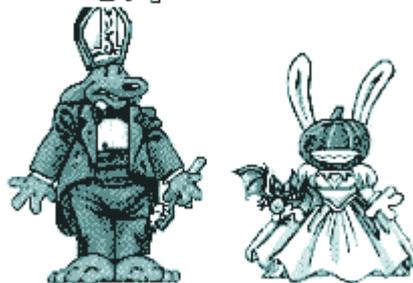
8



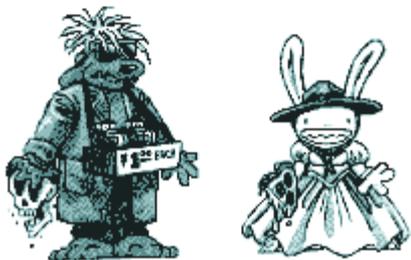
4



9



5



10



LA SOLUTION PROPREMENT DITE :

Au Bureau... :

Prenez votre argent dans le trou de souris et allez récupérer l'ampoule dans le placard. Sortez dans la rue et utilisez Max sur le chat pour trouver un message. Rendez-vous à la fête foraine.

A la Fête Foraine...

Donnez le message au cracheur de flammes et entrez dans la tente. Parlez avec les frères Siamois et récupérez les objets suivants : les poils de Grand Pied devant le bloc de glace et le bocal avec la main de Jesse James. Sortez par la gauche et allez jouer à l'assomme-Rats. Si vous vous montrez assez habile vous pourrez gagner une lampe torche. Avant de partir prenez la loupe sur l'étagère. Rendez-vous ensuite au " Cône de la tragédie " pour faire un tour de manège. Vous ne tarderez pas à découvrir que vos objets ont disparu, allez donc faire une réclamation auprès du forain afin qu'il vous donne un ticket pour la tente aux objets trouvés. Allez à cet endroit pour parler au responsable qui va vous rendre votre inventaire ainsi qu'un aimant. Regardez cet aimant dans votre inventaire et vous ferez alors apparaître sur la carte le lieu appelé " Monde des poissons ". Utilisez l'ampoule avec la lampe et rendez-vous au tunnel de l'amour. Dans ce tunnel utilisez Max sur le tableau électrique. Utilisez le gros mannequin de droite et entrez. Parlez à Doug, utilisez le levier et sortez.

Au Snuckey's...

Ramassez le gobelet sur le trottoir et entrez. Parlez au barman de la main de Jesse James. Achetez la boîte de bonbons à la noix de pékan, un mini-jeu sur l'étagère, et demandez au barman où sont les toilettes pour votre ami Max. Le barman vous donnera alors les clés à Max, suivez-le et une fois dehors dites lui que vous gardez la lime.

A la Fête Foraine...

Retournez voir Doug et donnez lui les bonbons, il vous donnera un pied de biche. Utilisez ce pied de biche sur la porte de la caravane de Trixie pour entrer. Prenez le costume dans le carton et la carte du Gator Golf dans l'armoire. Rendez-vous à la plus grosse pelote de laine.

La plus grosse pelote de laine...

Utilisez le téléphérique pour accéder au restaurant. Utilisez les fils électriques sur le sol avec les jumelles puis avec la loupe. Parlez au médium qui tord des clés afin d'en récupérer une. Rendez-vous au monde des poissons.

Au monde des poissons...

Parlez au pêcheur et prenez le seau de poissons. Utilisez la clé anglaise sur le poisson mécanique. Entrez dans le poisson et attendez que l'hélicoptère vous transporte jusqu'au restaurant de la plus grosse pelote de laine. Utilisez alors Max sur l'extrémité de la pelote pour en récupérer un morceau. Rendez-vous maintenant au Gator Golf.

Gator Golf...

Regardez dans la poubelle pour y prendre le ramasse balles de golf. Allez ensuite à droite; Après la bagarre Max se retrouve coincé sur la petite île. Remplacez alors le seau de balles par votre seau de poissons et prenez un club de golf. Utilisez dès lors vos talents de golfeur pour tirer sur les crocodiles afin de les aligner pour qu'ils vous créent un passage jusqu'à Max. Une fois que vous avez retrouvé Max, ouvrez la porte en verre, prenez les poils de Big Foot qu'il a trouvé, ouvrez la porte jaune et récupérez la boule-souvenir du Vortex. Rendez-vous dans ce nouvel endroit.

Le Vortex...

Une fois dans la maison utilisez le miroir pour accéder à une salle avec 3 aimants. Le but est d'activer les leviers afin d'ouvrir les portes de couleurs. procédez ainsi : pour ouvrir une porte bleue, activez l'aimant bleu, pour ouvrir une porte rouge, activez l'écran rouge, etc... Ouvrez toutes les nouvelles portes jusqu'à ce que vous trouviez la chambre de Shuv ohl, l'oncle de Doug. Shuv ohl vous dira qu'il a perdu sa bague dans la pelote de laine. Allez dans la salle avec le bloc de glace et prenez les poils de Grand Pied. Retournez à la pelote de laine.

La pelote de laine...

Dans le musée, utilisez la main de Jesse James avec le ramasse balles et l'aimant poisson. Utilisez alors l'objet créé sur la pelote de laine et récupérez la bague. Retournez au Vortex.

Le Vortex...

Donnez la bague à Doug en échange de laquelle il vous donnera de la poudre magique et vous indiquera l'endroit du Rocher de la Grenouille. Retournez au restaurant de la pelote de laine.

La pelote de laine...

Utilisez les jumelles et, grâce aux indications de l'oncle de Doug, localisez le Rocher de la Grenouille. Allez-y.

Le Rocher de la Grenouille...

Utilisez les trois touffes de poils de Grand Pied sur le rocher et saupoudrez le tout de poudre magique. Un message vous indiquant d'aller à Bumpus-ville apparaît.

Bumpus-ville...

Une fois à Bumpus-ville, entrez dans la maison. Allez à droite dans la chambre, utilisez le ramasse balles avec la main de Jesse James pour attraper le gros livre et prenez l'oreiller vert. Allez ensuite dans le couloir à gauche et prenez le tableau de John Muir. Utilisez le manuel précédemment acquis avec le robot; Quand vous avez accès à son cerveau connectez le fil à gauche. Un fois le robot parti, rendez-vous dans la chambre de Conroy et utilisez le casque virtuel. Prenez l'épée et servez-vous en pour tuer le dragon. Récupérez le coeur, vous obtiendrez une clé. Rendez-vous dans la salle au fond à gauche. Désactivez le système d'alarme, en utilisant la clé avec la serrure à droite de l'écran. Une fois Trixie et Bruno libérés allez à l' Auberge de la Jungle Sauvage.

Auberge de la Jungle Sauvage...

Parlez à la dame derrière le comptoir, elle vous donnera des brochures, lisez-les et faites apparaître le Musée des Légumes sur la carte. Rendez-vous dans ce nouvel endroit.

Le Musée des Légumes Célèbres

Donnez le tableau de John Muir à la guichetière, sortez et revenez pour parler pour lui parler du légume. Retournez à Bumpus-ville.

Bumpus-ville...

Retournez dans la chambre dans laquelle vous avez trouvé l'oreiller vert et utilisez le légume sur la perruque. Rendez-vous à présent au parc du Benji. Montez à l'étage, utilisez le paravent pour vous changer et servez-vous de l'élastique. Une fois au-dessus de la marre de goudron, utilisez le ramasse balles avec la main de Jesse James pour récupérer le gobelet afin de prendre du goudron. Allez près du parking voir les dinosaures. Appuyez sur le bouton de commande du T-Rex pour qu'il ouvre la gueule. A ce moment là, utilisez le morceau de laine sur la mâchoire du dinosaure puis Max avec la laine. Vous allez alors récupérer une dent de T-Rex. Utilisez Max sur le Mammouth pour en récupérer des poils. Confectionnez-vous alors un costume de Grand-Pied : utilisez dans l'ordre la combinaison avec le goudron, puis avec la fourrure et enfin la perruque. Vous pouvez désormais vous rendre à la réunion des Grand-Pieds.

La Réunion des Grands Pieds...

Une fois devant la porte, donnez la clé avec la lime au gardien et utilisez le costume de Grand Pied pour rentrer. A l'intérieur de la maison, prenez la bouteille de vin. Allez dans la cuisine prendre un pic à glace, ouvrez la porte du fond, enlevez le costume et utilisez la porte du congélateur. Retournez au restaurant de la pelote de laine.

La pelote de laine...

Donnez le pic à glace au médium pour qu'il le torde et utilisez-le pour ouvrir la bouteille de vin. Utilisez alors le bouchon récupéré sur le globe de neige souvenir. Retournez au Vortex.

Le Vortex...

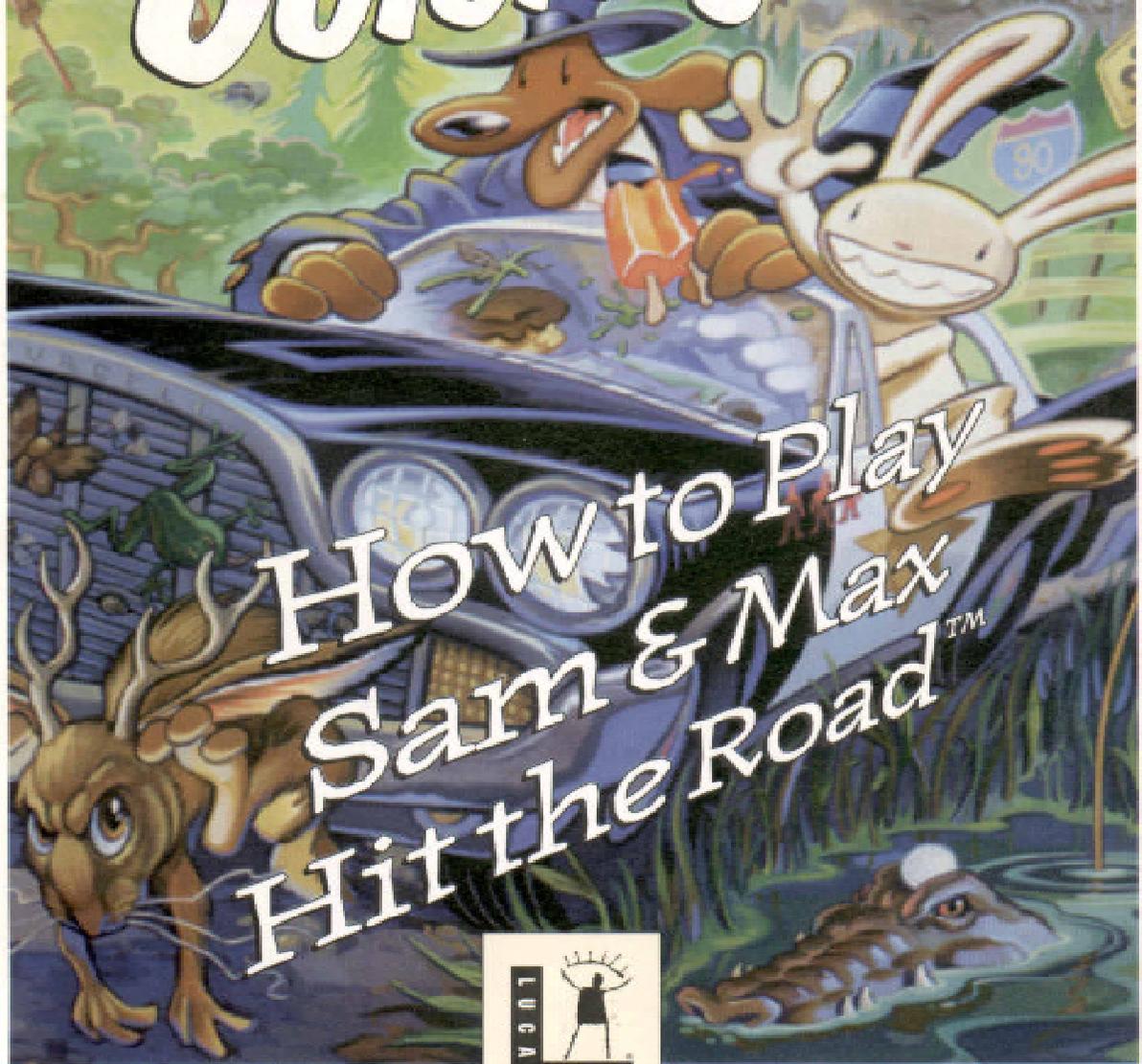
Allez dans la pièce dans laquelle vous avez trouvé les poils de Grand Pied, entrez dans Vortex et utilisez le globe de neige souvenir modifié. Repartez à la réunion des Grand Pieds.

La Réunion des Grands Pieds...

Dans la cuisine vous rencontrerez Conroy et son ami, utilisez alors Max sur votre costume puis parlez-lui des deux gaillards pour qu'il les enferme dans le congélateur. Rendez-vous devant la piscine et donnez les objets suivants au grand sage : l'oreiller vert, le légume à l'effigie de John Muir, la dent de T-Rex et le globe de neige souvenir.

FIN

Crimnestomper's Coloring Book



How to Play
Sam & Max
Hit the Road™



SAM & MAX PRESENTENT: UNE MANIERE IDIOTE DE PERDRE DU TEMPS EN CROYANT FAIRE DE L'ART

ET SI ON FABRIQUAIT UNE ADORABLE POUPEE DE MAX AVEC UN SAC EN PAPIER? HEIN? QU'EN PENSEZ-VOUS?



VOICI COMMENT FAIRE:

Découpez ces formes dans du papier kraft.



Collez-les sur un sac en papier pour former la tête.



Dessinez le splendide visage de Max et l'intérieur de sa bouche avide le sac (si vous vous sentez d'attaque, vous pouvez aussi dessiner tout ce qu'il a mangé depuis 24 heures.)



FAITES-EN PLUSIEURS et utilisez-les pour monter des spectacles tordus devant les enfants des voisins. Plus tard, ils les adoreront!



Utilisez-les pour communiquer vos idées et vos concepts aux PEU-PLES DES AUTRES PAYS! La tête terrifiante de MAX est un symbole universel de quelque chose, il me semble...

Gardez-en toujours une dans votre trousse d'urgence, et n'oubliez pas d'en laisser une dans votre voiture. D'accord?

Présentation de Sam & Max Hit The Road™

Bienvenue à tous les pourfendeurs du crime! Avant de partir sur la route avec Sam & Max™ à la poursuite des voyous hyperthyroïdiques et des ravisseurs de yétis, vous devez savoir une ou deux choses que nous avons glanées dans les fichiers de la "Police Freelance":

Tout a commencé tout simplement par un appel du Commissaire. Peu après, Sam & Max hurlaient sur l'autoroute (ils sont obligés de hurler depuis que leur sirène est cassée) en filant vers la fête foraine des Frères Kushman, où ils apprirent que Bruno le Grand Pied et Trixie la Femme-Girafe avaient disparu. Ils ne tardèrent pas à découvrir d'autres disparitions de Grands Pieds un peu partout, et, grâce aux indices récoltés, partirent pour une aventure sinieuse et bruyante, visitant tous les pièges à touristes des Etats-Unis.

A vous de résoudre cette mystérieuse affaire! Vous dirigerez les actions de Sam et Max, qui sillonneront le continent avec la tête trop pleine et l'haleine fétide, dans une mission périlleuse, pour assurer la sécurité des Grands Pieds et des mammifères du monde entier! Si c'est votre première aventure dans le

monde micro-informatique, vous allez vivre une expérience passionnante. Soyez patient, même s'il faut parfois chercher longtemps avant de résoudre certaines énigmes. Si vous êtes bloqué, vous pouvez essayer de résoudre d'autres énigmes, trouver et utiliser un nouvel objet, ou aller faire un peu de surf sur l'autoroute. Insistez, et faites appel à votre imagination... avec l'aide de la Police Freelance, vous pourrez peut-être démasquer le coupable.

Protection

Lorsque vous lancez le jeu, Sam & Max chercheront frénétiquement dans leur garde-robe pour trouver le costume approprié. Après avoir appuyé sur une touche, vous devrez habiller un de nos deux héros. Trouvez la page correspondante dans le manuel, puis cliquez sur les flèches pour trouver les éléments du costume correspondant. Dès que vous cliquez sur un objet, il sera transféré par magie sur le corps de Sam ou de Max. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le gros bouton rouge. Si vous vous trompez, vous aurez une deuxième chance.

Ne perdez pas votre manuel! Sans lui, vous ne pourrez pas jouer! Bien sûr, si vous perdez votre manuel, vous aurez aussi perdu ces informations! Vous les trouverez donc également dans le fichier README fourni avec le programme, sur la disquette d'installation.



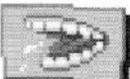
Le Jeu

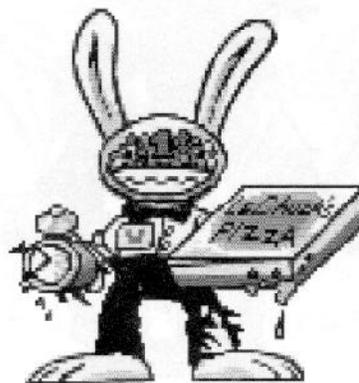
Pour lancer le jeu, consultez la Carte de Référence fournie avec le logiciel. Elle contient toutes les instructions spécifiques pour votre ordinateur.

Au début de l'histoire, Sam & Max se retrouvent dans leur bureau lorsque le téléphone sonne. Ces séquences intermédiaires sont en fait des petits films animés qui peuvent contenir des informations ou des indices sur les personnages du jeu. Ces scènes sont également utilisées pour les séquences animées spéciales, comme lorsque Sam & Max livrent leur marchandise chez Bosco. Lorsque ces séquences animées apparaissent, vous ne contrôlez plus les actions des personnages.

Vous commencez par contrôler Sam juste après le coup de téléphone du commissaire. Max fait un peu ce qu'il veut, mais il vous suit partout. Si vous avez déjà joué à un jeu d'aventure, vous vous demanderez sûrement: "Où est mon inventaire?", ou bien "Où est passée l'interface?". Ne vous inquiétez pas. Nous ne vous abandonnerions pas sans interface ni inventaire! Cliquez sur le bouton droit de la souris pour faire défiler les différentes icônes d'action:

Icône	Fonction
	Fermer et Ouvrir l'inventaire

	Regarder
	Impossible de regarder
	Prendre
	Impossible de prendre
	Parler
	Impossible de parler
	Utiliser
	Impossible d'utiliser
	Marcher vers (activer par défaut)
	Arrêt
	Utiliser Max



Ces icônes apparaissent également lorsque l'inventaire est activé, à l'exception de l'icône MARCHER.

Si vous placez une des icônes sur un des "points chauds" de l'écran, l'icône s'animera. Essayez par exemple de déplacer l'oeil sur la télévision, dans le bureau. L'oeil s'ouvrira. Cliquez sur le bouton gauche et regardez ce qui se passe. Essayez l'icône UTILISER avec la télévision.

Pour prendre un objet, cliquez sur le bouton droit de la souris pour activer l'icône PRENDRE, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'objet que vous voulez prendre. Le pointeur prendra alors la forme de l'objet, et vous pourrez également utiliser un des objets de votre inventaire sur un autre objet de votre inventaire ou sur l'écran.

L'icône MAX est un peu particulière: elle permet à Sam d'utiliser Max à certains moments du jeu. Lorsque le pointeur est en forme de Max, cliquez sur l'objet (animé ou inanimé) qu'il pourrait éventuellement "utiliser" pour vous être utile.

Dialogues

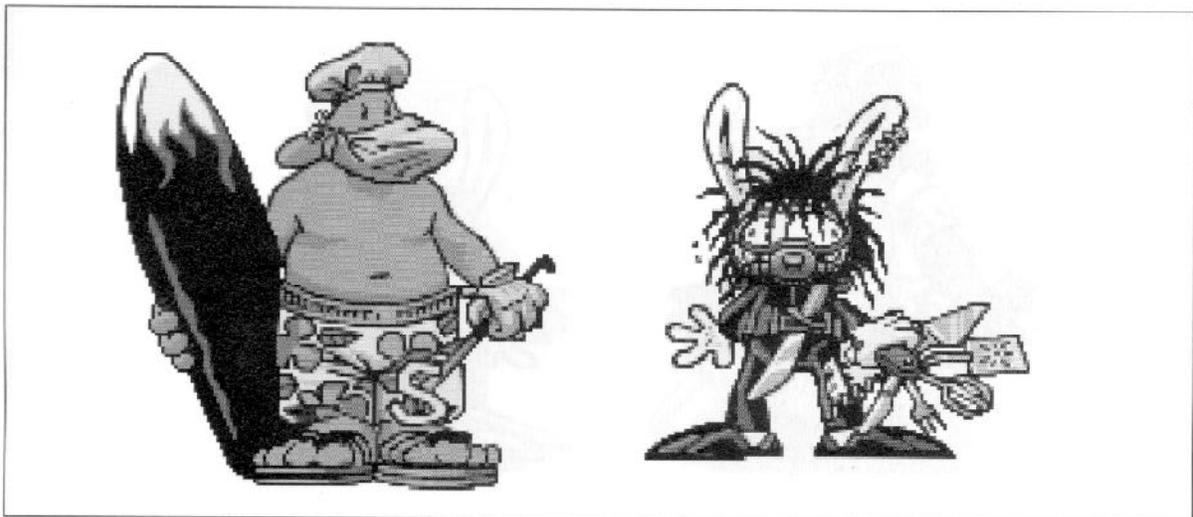
Vous rencontrerez de nombreux personnages avec lesquels vous pourrez discuter. Presque tous les personnages auront quelque chose à dire à Sam & Max, qu'il s'agisse d'amis ou d'ennemis... de bonne, ou de mauvaise volonté! Vous pourrez souvent discuter avec quelqu'un à un certain moment du jeu, puis revenir plus tard pour obtenir d'autres informations. Les indices récoltés et les

dialogues avec d'autres personnages vous permettront parfois de trouver de nouveaux sujets de conversation avec ceux que vous connaissez déjà. Vous aurez aussi peut-être de nouvelles questions à leur poser. Pour parler à quelqu'un, cliquez sur le bouton droit de la souris pour activer l'icône ou l'option PARLER A. Déplacez la bouche sur le personnage que vous voulez interroger et cliquez sur le bouton gauche de la souris lorsque la bouche s'ouvre.

Au cours d'un dialogue, vous choisissez le sujet de la conversation à l'aide d'icônes.

Icône de dialogue	Fonction
	Question
	Déclaration
	N'importe quoi
	Arrêt de conversation

D'autres icônes peuvent également apparaître en bas de l'écran. Elles représentent les différents sujets de conversation possibles. Par exemple, si Sam parle à quelqu'un et que vous cliquez sur l'icône de Bruno le Grand Pied, Sam posera une question au sujet de Bruno.



Ne vous inquiétez pas. Vous ne serez jamais punis pour avoir choisi la "mauvaise" question, ou la plus loufoque. Après tout, vous jouez pour vous amuser, non? Hein? Non!?!

Touches de fonction

Pour sauvegarder une partie en cours et la reprendre à tout moment, utilisez l'option de Sauvegarde - Chargement. Appuyez simplement sur la touche de fonction correspondante (F1 ou F5 sur la plupart des ordinateurs; consultez la Carte de Référence fournie avec le programme).

Pour charger une partie sauvegardée, utilisez cette touche de fonction à tout moment pendant le jeu.

Pour passer une séquence intermédiaire, appuyez sur la touche ESC, ou appuyez simultanément sur les deux boutons de la souris ou du joystick. Consultez votre Carte de Référence pour de plus amples informations. Lorsque vous aurez joué plusieurs fois à Sam & Max Hit The Road, vous pourrez ainsi passer les séquences que vous connaissez déjà.

Pour recommencer une partie depuis le début, appuyez sur la touche indiquée sur votre Carte de Référence (F8 sur la plupart des ordinateurs).

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur la BARRE ESPACE. Appuyez à nouveau pour reprendre le jeu.

Pour ajuster la vitesse d'affichage des messages en fonction de votre vitesse de lecture, appuyez sur les touches indiquées sur votre Carte de Référence (+ et - sur la plupart des ordinateurs). Lorsque vous avez

lu une phrase sur l'écran, vous pouvez appuyer sur la touche "." (le point, sur la plupart des ordinateurs) pour effacer la phrase et passer à la phrase suivante. Cette option ne fonctionne pas si des voix digitalisées sont utilisées pour le personnage.

Utilisez les touches indiquées sur votre Carte de Référence pour régler le volume de la musique (I et J sur la plupart des ordinateurs) et celui des effets sonores digitalisés (: et ' sur la plupart des ordinateurs). Si votre carte sonore dispose d'un réglage de volume, vérifiez que celui-ci n'est pas au minimum avant d'utiliser les commandes au clavier de réglage de volume.

Pour quitter le jeu, appuyez sur la combinaison de touches indiquées sur votre Carte de Référence (Alt-X sur la plupart des ordinateurs). Si vous voulez revenir plus tard à la partie en cours, n'oubliez pas de la sauvegarder avant de quitter le jeu.

Economiseurs d'écran

Si vous devez interrompre votre partie pour répondre au téléphone, par exemple, ne vous inquiétez pas si lorsque vous revenez l'écran est en train de fondre, ou a été envahi par des centaines de Sam & Max miniatures. Nous avons inclus un "bonus spécial gratuit": un certain nombre d'économiseurs d'écran amusants pour éviter l'usure prématurée de votre moniteur. Cliquez simplement sur la souris pour que tout redevienne normal. Si rien ne se passe, alors là, vous POUVEZ vraiment paniquer...



TOUCHES DE COMMANDES DE L'INTERFACE

w - marcher
t - parler
u - utiliser
p - prendre
l - regarder
o - s'il y a un objet sur le pointeur il prendra sa forme,
e - s'il y a un objet sous le pointeur Sam le regardera. (Cela vous évite d'avoir à remettre les objets dans l'inventaire pour les examiner)
i - inventaire
d - déplacement du pointeur dans l'inventaire
a - déplacement du pointeur dans l'inventaire sens inverse
s - place le pointeur à la fin de l'inventaire
z - place le pointeur au début de l'inventaire

TOUCHES DE COMMANDE GÉNÉRALES ET UTILES:

b - passage en mode "film noir" (noir & blanc), et inversement
v - passage en mode "fausses icônes", où un verbe est affiché sous chaque icône
q - permet de quitter les mini-jeux (Wak-A-Rat,™ Hiway Surfin,™ CarBomb,™ etc.)
-/= - accélérer/ralentir l'affichage des messages
L/1 - aug/réduire le volume de la musique
;/' - aug/réduire le volume des effets sonores
"esc" - passer les scènes intermédiaires (si c'est possible)
. (point) - efface le message affiché
f1 or f5 - sauvegarde/chargement des parties
f8 - nouvelle partie
ctrl-c ou alt-x - quitter le jeu (sans sauvegarder)
ctrl-v - numéro du programme
spacebar - pause

Notre Philosophie pour la Conception des Jeux

Nous pensons que vous achetez des jeux pour vous amuser, et pas pour vous faire taper sur la tête dès que vous faites la moindre erreur. Le jeu ne s'arrête pas brutalement si vous mettez le nez dans un endroit que vous n'avez encore jamais exploré. Contrairement aux aventures conventionnelles, vous ne tomberez pas

accidentellement d'un sentier, et vous ne risquez pas de mourir pour avoir pris un objet un peu pointu.

Nous pensons que vous préférerez résoudre les mystères du jeu par l'exploration et la découverte, et sans mourir de mille manières différentes. Nous pensons également que vous prendrez plaisir à participer activement à l'action, sans avoir à rentrer des mots ou de chercher leurs synonymes pour enfin découvrir un objet caché.



SANS MAX HIT the ROAD

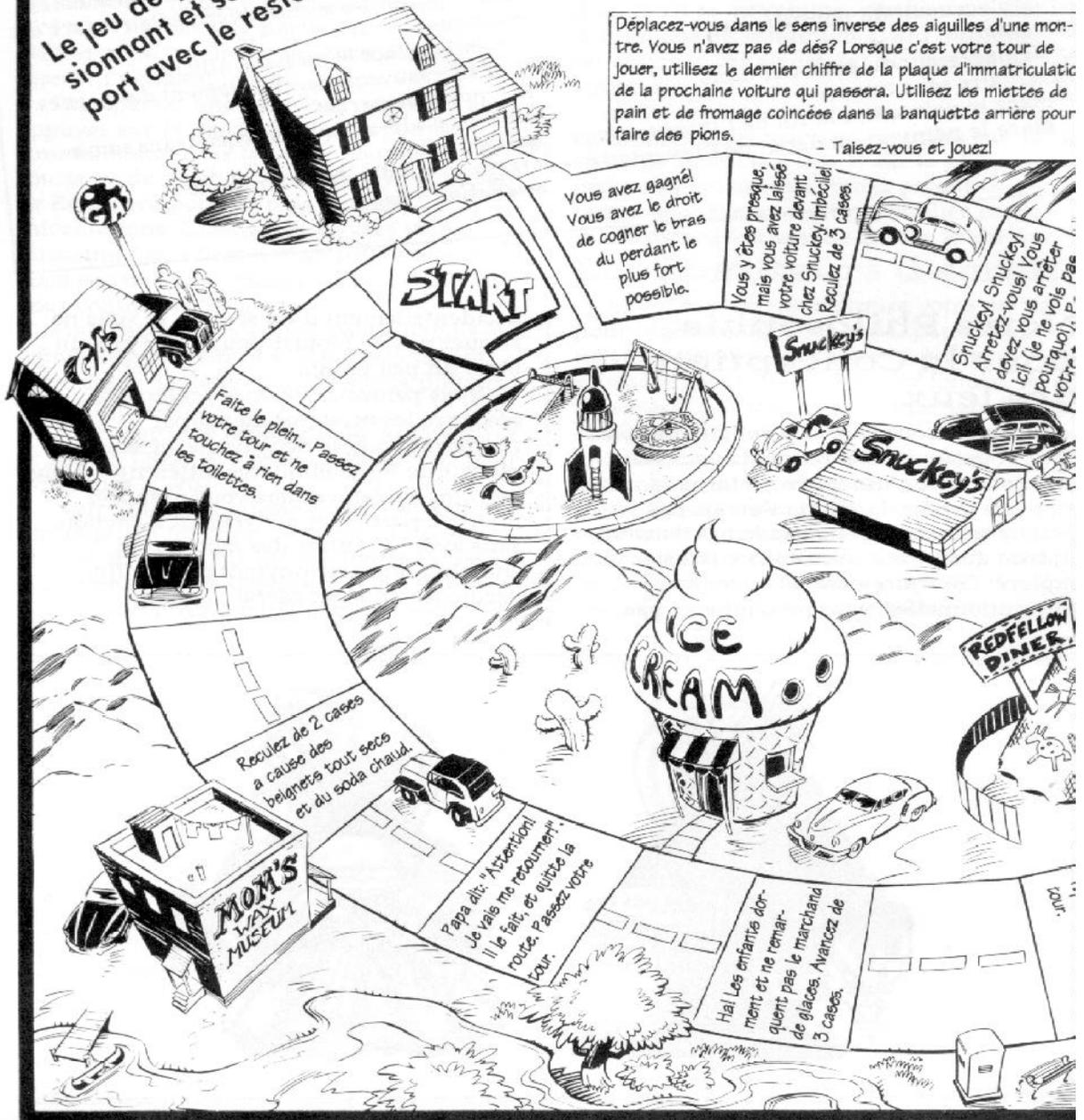
Le jeu de plateau officiel passionnant et sans aucun rapport avec le reste.

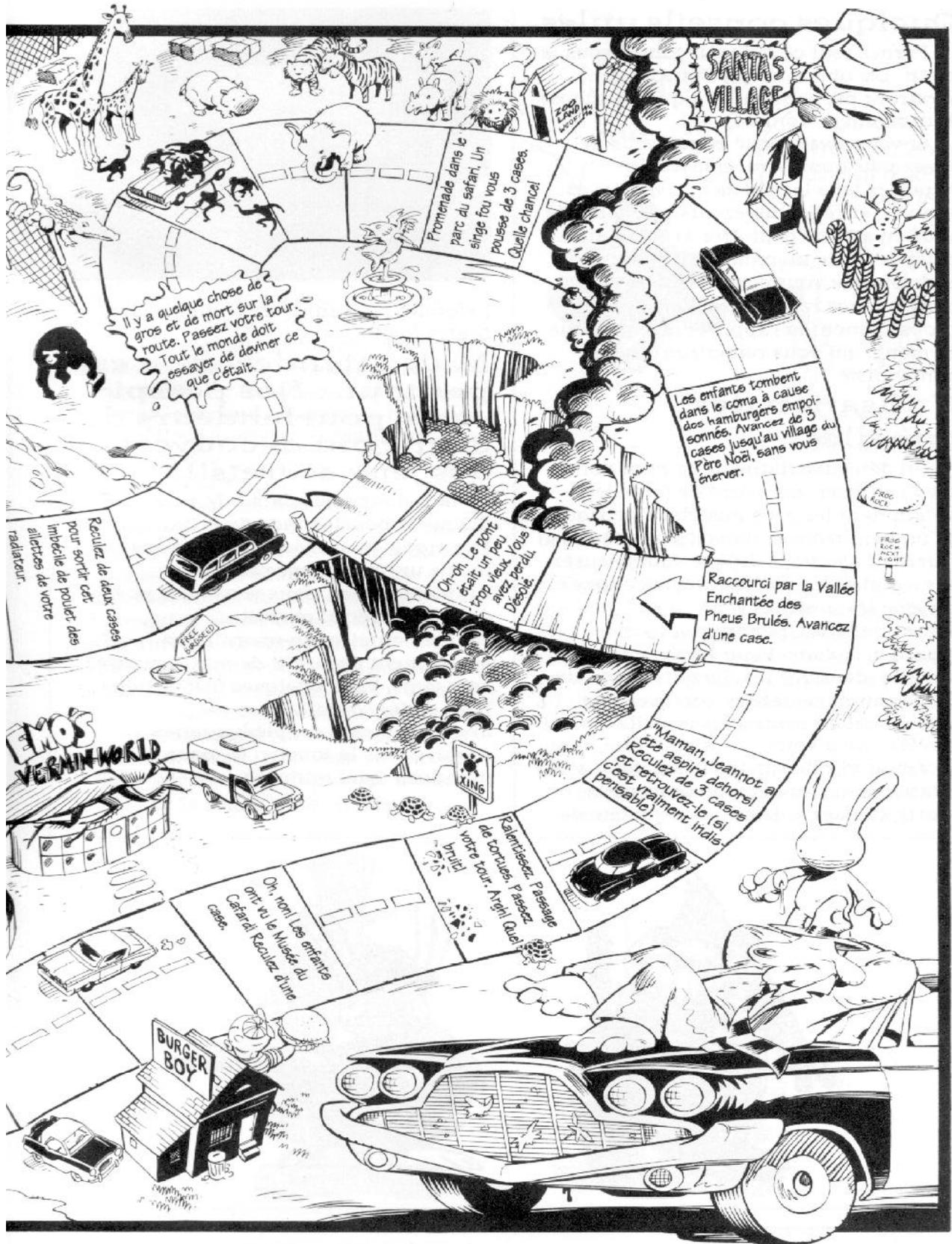
Qu'est-ce qui est plus drôle qu'une virée en voiture avec votre famille? La chasse au dahu?

Donnez ce jeu aux sales marmotes qui hurlent sur le siège arrière pour les faire taire pendant au moins cinq minutes.

Déplacez-vous dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Vous n'avez pas de dés? Lorsque c'est votre tour de jouer, utilisez le dernier chiffre de la plaque d'immatriculation de la prochaine voiture qui passera. Utilisez les miettes de pain et de fromage coincées dans la banquette arrière pour faire des pions.

- Taisez-vous et jouez!





SANTA'S VILLAGE

Promenade dans le parc du safari. Un singe fou vous pousse de 3 cases. Quelle chance!

Il y a quelque chose de gros et de mort sur la route. Passez votre tour. Tout le monde doit essayer de deviner ce que c'était.

Los enfants tombent dans le coma, à cause des hamburgers empoisonnés. Avancez de 3 cases jusqu'au village du Père Noël, sans vous énerver.

Réculez de deux cases pour sortir cet imbécile de poulet des alléctres de votre radiateur.

Oh-oh! Le pont était un peu trop vieux. Vous avez péralé. Désolé.

Raccourci par la Vallée Enchantée des Pneus Brulés. Avancez d'une case.

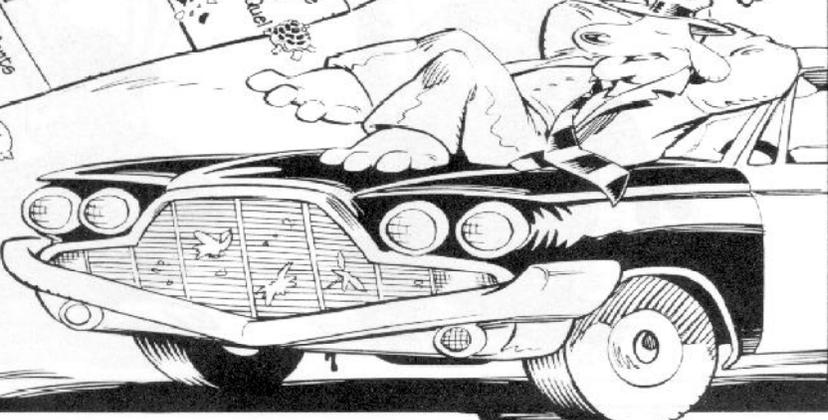
EMOS VERMIN WORLD

"Maman, Jeannot a été aspiré dehors! Réculez de 3 cases et retrouvez-le (si c'est vraiment indispensible)." 

Oh, non! Les enfants ont vu le Musée du Café! Réculez d'une case.

Ralentissez. Passage de tortues. Passez votre tour. Arrgh! Quel bruit! 

BURGER BOY 



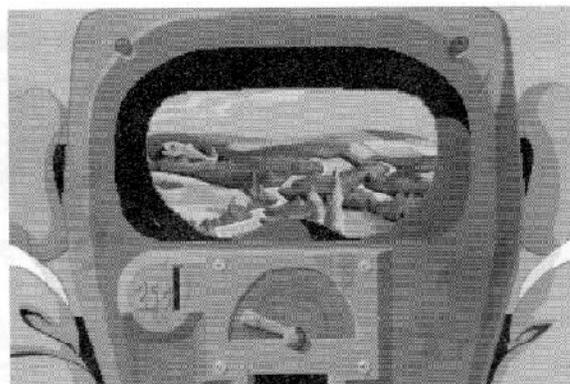
Quelques conseils utiles

Prenez tout ce qui vous tombe sous la main. Les objets les plus étranges serviront probablement à quelque chose à un moment donné.

Si vous êtes bloqué et que vous ne savez plus quoi faire, essayez de regarder tous les objets que vous avez trouvés, et réfléchissez aux manières de vous en servir (peut-être avec un autre objet de votre inventaire). Pensez aux endroits que vous connaissez, et aux personnages rencontrés. Vous ferez probablement le rapport entre certains éléments qui vous remettront sur la bonne piste.

Utilisation des jumelles

Un détective digne de ce nom doit savoir utiliser une paire de jumelles, notamment les gros modèles électriques qu'on peut trouver dans les pièges à touristes. Qui vous dit que vous n'aurez pas à suivre un mécréant quelconque? Lorsque les jumelles sont opérationnelles, penchez-vous et regardez dedans. Vous verrez une aiguille identique à celle qui figure sur l'illustration ci-dessus. Lorsque cette aiguille est au centre, les jumelles arrêtent de pivoter. Vous pouvez accélérer et ralentir la vitesse de rotation avec les deux boutons de la souris. Cliquez à droite ou à gauche de



l'aiguille pour inverser le mouvement. Matez bien!

Mais attendez! ce n'est pas tout... Nos perspicaces pourfendeurs du crime ont découvert des jeux secrets!!!

Étant donné que Sam & Max pensent que le pourfendage du crime doit être rigolo et amusant, nous avons inclus un "bonus spécial gratuit supplémentaire" sans vous faire payer de bonus spécial gratuit supplémentaire: un magnifique assortiment décoratif de mini-jeux très amusants. Voici quelques instructions de base et des conseils pour ces divertissements supplémentaires. Appuyez sur la touche "Q" pour quitter n'importe quel mini-jeu.



WAK-A-RAT™ A la fête foraine

Les professionnels de l'assomme-rats savent cliquer au bon moment sur le trou: quand le rat monte, et non quand il descend! 20 rats assommés et vous gagnez un superbe cadeau!

HIWAY SURFIN'™

Dans le coin sud-ouest de la carte

Utilisez le bouton droit de la souris pour changer de file, et le bouton gauche pour sauter. Sautez le plus possible de panneaux sur l'autoroute. Vous gagnez 5 points pour chaque saut réussi. Si Max saute du haut d'un panneau, il gagne 20 points. S'il réussit à sauter plusieurs panneaux consécutifs, il gagne 20 points de plus par panneau (40 pour le second, 60 pour le troisième, etc...). S'il s'écrase sur un panneau, Max perd du temps.

GATOR GOLF™

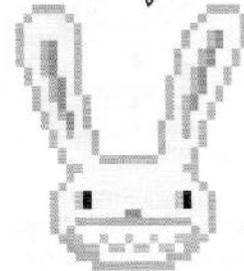
Dans le coin sud-est de la carte

Vous pouvez jouer à ce jeu de deux manières. La première consiste à utiliser des balles de golf pour toucher les différentes cibles du golf miniature et voir ce qui se passe. Cliquez sur le seau de balles après avoir activé l'icône UTILISER. Le pointeur se transformera en viseur. Celui-ci se transforme en drapeau de golf lorsque Sam passe sur une zone qu'il peut toucher avec une balle de golf. Placez le drapeau là où vous voulez que la balle atterrisse, et cliquez sur le bouton gauche de la souris. Puis cliquez sur le

TU NOTES
TOUT ÇA,
MAX?



J'ESSAIE
SURTOUT DE SAVOIR
OÙ MON CORPS
EST PARTII

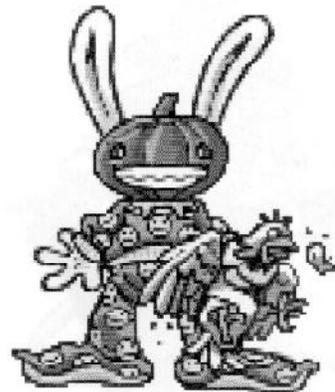


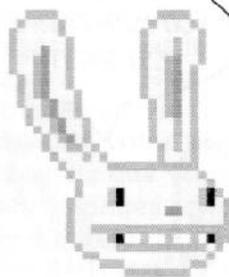
bouton "Swing".

La seconde manière consiste à essayer d'attirer les crocodiles dans un but spécifique. Dans ce cas, vous devez apporter vos appâts à alligators personnels, et utiliser le drapeau de golf pour choisir l'endroit où vous voulez qu'ils nagent. En dehors de ces quelques détails, le jeu se joue de manière identique.

CAR BOMB™ Présentoir chez Snuckey

Les règles de ce jeu sont identiques à celles de ce jeu stupide que votre petit





ILS VONT AVOIR
LA TRONCHE COMME UN OEUF
AVEC TOUT ÇA. COMME SAM
QUAND IL SIROTE SES GLACES
PENDANT DES HEURES!

frère adorait. Cliquez sur une voiture et placez-la sur la grille, à gauche de l'écran. Pour faire pivoter les voitures de 90°, cliquez sur le bouton droit de la souris. Placez toutes vos voitures de la même manière. Vous devez également placer deux trampolines. Il s'agit de petits carrés qui sont "stationnés" avec vos voitures, et qui renverront les bombes de l'adversaire dans son territoire. Choisissez ensuite le type de bombe: les bombes conventionnelles, à gauche, qui ne détruisent qu'un seul carré, ou les bombes nucléaires, à droite, qui détruisent 9 carrés d'un seul coup. Placez vos bombes sur la grille du haut, là où vous pensez que Max a garé ses voitures.

SAM & MAX DRESS-UP BOOK™

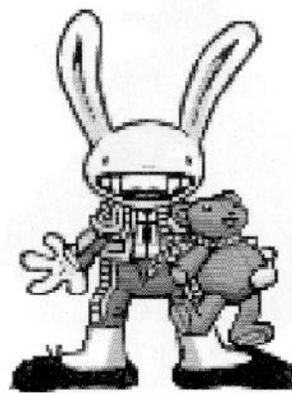
Présentoir chez Snuckey

Voici nos adorables Sam et Max, mais nus comme des vers. Ils n'attendent qu'une seule chose: que VOUS choisissiez leurs vêtements dans leur garde-robe. Cliquez sur la flèche de droite ou de gauche, puis cliquez sur les vêtements et accessoires pour habiller Sam ou Max. Cliquez à nouveau sur la flèche pour voir leur nouveau look. Si vous voulez essayer d'autres vêtements, cliquez sur l'objet que vous voulez enlever, puis sur celui que vous voulez utiliser.

MAX'S WAX PAINT BY NUMBERS

BOOK™ Présentoir de Snuckey

Cliquez une fois pour ouvrir la boîte de crayons de Max. Placez la pointe du crayon sur la couleur que vous voulez utiliser, puis cliquez pour sélectionner la couleur. Placez ensuite la pointe du crayon sur la zone du dessin que vous voulez colorier. Pour déplacer la boîte et mieux voir le dessin, cliquez au centre de la boîte pour la transformer en icône, et déplacez-la dans un coin. Cliquez sur le couvercle de la boîte à crayons pour quitter le mini-jeu. Vous pouvez colorier toutes les zones pour créer un chef d'oeuvre, puis faire encadrer votre moniteur, l'emporter dans une galerie d'art et le vendre pour UNE FORTUNE! (Sam & Max ne garantissent aucunement la valeur commerciale d'une "oeuvre" aussi douteuse. En fait, ils pensent que c'est une idée stupide.)



Conception du jeu: Sean Clark,
Mike Stemmler, Steve Purcell, and
Collette Michaud

Basé sur les personnages créés
par Steve Purcell

Programmation: Sean Clark, Mike Stemmler, Livia
Mackin, et Jonathan Ackley

Graphiste principal pour les décors: Peter Chan
Graphismes des décors: Peter Chan, Paul Mica,
Steve Purcell, and Lela Dowling

Animation: Lela Dowling, Jesse Clark, Collette
Michaud, Steve Purcell, and Larry Ahern

Techniciens artistiques: Mike Levine and Jesse
Clark

Graphismes 3D: Ron Lussier and Ralph Gerth

Musique: Clint Bajakian, Peter McConnell, and
Michael Z. Land

Edition des effets sonores digitalisés: Jonathan
Ackley

Responsable des tests: Jo "Captain Tripps"
Ashburn

Superviseur des tests: Mark Cartwright

Tests: Chip Hinnenberg, Brett Tosti, Dan Connors,
Wayne Cline, Matt Forbush, Dana Fong, Chris
Snyder and Doyle Gilstrap

Système SCUMM: Ron Gilbert, Aric Wilmunder,
Brad P. Taylor, Vince Lee, Sean Clark, and Mike
Stemmler

Système MUSE™: Michael Z. Land and Peter
McConnell

Voix digitalisées: Production et Direction
Artistique USA: Tamlynn Barra, France: Art of
Words

Technologie vocale: Aric Wilmunder

Production et Direction: Sean Clark et Mike
Stemmler

Responsable du marketing produit: Barbara
Gleason

Relations publiques: Sue Seserman et Camela
Boswell

Responsable support produit: Khris Brown

Support produit: Mara Kaehn, Tabitha Tosti,
Jason Deadrich, Andrew Nelson et Lleslie
Aclaro

Administrateur international: Lisa Star

Soutien administratif: Debbie Epidendio, Dawn
Yamada, Lori Beck, Judy Allen, Christin Buhlig
et Amanda Neuhoff

Responsable de la distribution: Meredith Cahill

Conception de l'emballage: Steve Purcell et
Moore & Price

Illustration: Steve Purcell

Rédaction du manuel: Jo "Captain Tripps"
Ashburn

Conception du manuel: Mark Shepard

Impression: Carolyn Knutson

Adaptation française intégrale: Art Of Words
France

Remerciements spéciaux à George Lucas

Les instructions de ce manuel se réfèrent à
l'utilisation d'une souris ou d'un joystick.

Consultez votre Carte de Référence pour connaître
les commandes au clavier sur votre système.

Nous avons archivé vos empreintes, votre profil génétique et
vos analyses d'urine sur CD. Alors, n'essayez pas de copier ce jeu....



GARANTIE

Remarque: LucasArts Entertainment Company se réserve le droit de modifier le produit décrit dans ce manuel à tout moment sans avertissement préalable.

Ce logiciel et ce manuel sont copyright et tous droits réservés LucasArts Entertainment Company. Ce manuel et les éléments l'accompagnant ne peuvent être copiés, reproduits, traduits ou transférés sur un autre support, même partiellement, sans l'accord préalable écrit de LucasArts Entertainment Company.

LucasArts Entertainment Company garantit à l'acheteur du produit original que les disquettes fournies avec ce produit ne présenteront aucun défaut pendant une période d'utilisation normale de 90 jours, preuve d'achat à l'appui.

CE LOGICIEL, LES DISQUETTES ET LA DOCUMENTATION SONT FOURNIS "TELS QUELS". NOUS NE GARANTISSONS AUCUNEMENT LE POTENTIEL COMMERCIAL DU PRODUIT, SON UTILISATION DANS UN BUT PRECIS OU TOUT AUTRE GARANTIE, DIRECTE OU INDIRECTE, CONCERNANT LE LOGICIEL, LES DISQUETTES OU LA DOCUMENTATION, A L'EXCEPTION DES POINTS STIPULES DANS LE PARAGRAPHE PRECEDENT. EN CONSEQUENCE, L'UTILISATION, LES RESULTATS ET LES PERFORMANCES DU LOGICIEL SONT LAISSES A VOTRE APPRECIATION PERSONNELLE. LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENU POUR RESPONSABLE ENVERS L'ACHETEUR OU UN TIERS DES DOMMAGES CONSECUTIFS, PARTICULIERS OU INDIRECTS RESULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT. CECI INCLUT SANS LIMITATION LES DOMMAGES A LA PROPRIETE D'AUTRUI, ET, DANS LES LIMITES FIXEES PAR LA LOI. LES DOMMAGES POUR BLESSURES PERSONNELLES, MEME SI LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY A ETE AVISE DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES OU PERTES. L'ACHETEUR ACCEPTE TACITEMENT LE FAIT QUE LA RESPONSABILITE DE LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY EN CAS DE PLAINTÉ LEGALE (CONTRAT, PREJUDICE OU AUTRES) NE POURRA ETRE ENGAGEE AU-DELA DU MONTANT DU PRIX PAYE A L'ORIGINE POUR L'UTILISATION DE CE PRODUIT.

Si les disquettes fournies avec ce produit s'avéraient defectueuses, appelez notre Hot Line au (16) 99.08.90.77

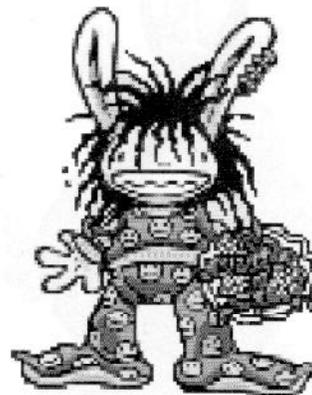
Demandez le No. d'accord obligatoire, envoyez pour échange le logiciel defectueux muni de ce bon sans sa boîte à:

EURO MAINTENANCE
BP2 56200 La Gacilly

Il sera nécessaire de préciser sur papier libre votre nom, prénom, rue, ville, ainsi que:

Le No. d'accord, la date d'achat et le magasin. L'échange reste possible chez votre revendeur.

Sam and Max Hit the Road™ and © 1993 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used under Authorization. *Sam and Max* is a trademark of Steve Purcell. The LucasArts logo is a registered service mark of LucasArts Entertainment Company. *iMUSE* and LucasArts are trademarks of LucasArts Entertainment Company. *iMUSE* patent pending. *Day of the Tentacle* game © 1993 LucasArts Entertainment Company. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* game © 1992 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under Authorization. *Day of the Tentacle*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* and LucasArts are trademarks of LucasArts Entertainment Company. *Indiana Jones and Mantac Mansion* are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. IBM is a registered trademark of International Business Machines.



C'est l'heure de la pause avec Sam & Max

BREAKFAST at the DINER

Rien n'est meilleur après avoir écrasé des chats et des rats des champs toute la journée...

Vous n'aimez pas vous arrêter pour le petit-déj lorsque vous êtes sur la route?

Moi j'aime ça... et mon petit ami poilu aussi.

Et Max aussi.

Allons jeter un oeil.

GREASY BUT SINCERE DINER

Voici un gros fumeur avec 5 dents et une perruque vissable, bavassant continuellement avec sa playmate imaginaire. Un simple contact visuel suffira à faire de lui votre ami pour la vie!

Serveuses géantes originaires de villes aux noms d'amphibiens qui vous appellent "Darling" avec un drôle d'accent poissonneux. De quoi sont fait les cheveux de celle-ci, à votre avis?

Bouffez, mais vite! La graisse des oeufs lubrifiera votre tube digestif pour préparer le passage des lamelles de bacon de lézard, carbonisées et coupantes comme des rasoirs!

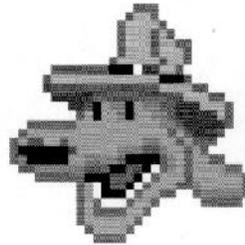
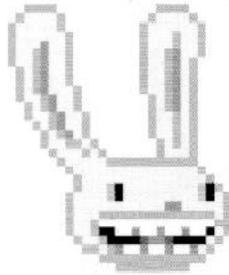
Ensuite, un gros tas de gâteaux bien chauds. Rincez le tout avec un grand verre de jus (ju): nom 1. Liquide contenu dans les végétaux. 2. Extrait d'une substance animale par macération ou cuisson; café, jus de chaussette...

Tout compte fait... demandez de l'eau!

Combien de formes de vie grouillent dans le paradis géologique du dessous de la table? Certaines marchent sur un pseudopode ou "faux-pied", une petite bestiole crache un venin empoisonné lorsqu'on s'en approche... Les stalactites sont bien accrochées au plafond, mais n'oubliez pas que les stalagmites peuvent monter. Tâchez de ne pas tacher votre pantalon.

A bientôt pour le déjeuner!

CE JEU A
L'AIR MARRANT, SAM, MAIS
CE QUE J'AIMERAIS, C'EST UNE LONGUE
LISTE ABRUTISSANTE D'ASTUCES ET
D'OBJECTS!



MOI AUSSI,
MON PETIT
POTE!

Vous ne savez pas quoi faire avec la main tranchée de Jesse James? Vous ne pouvez pas trouver Doug, l'homme-taupe? Les énigmes du Vortex Mystérieux vous donnent la migraine? Vous perdez le sommeil à force de tourner en rond?

Il vous faut le Livre d'Astuces officiel de

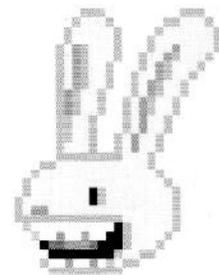
Sam & Max Hit The Road, le livre qui contient toutes les réponses à ces questions brûlantes sera disponible à partir de février 94.

Pour plus d'informations appelez le 48.57.65.52.

Si vous avez aimé Sam & Max Hit The Road, essayez le dessin animé hilarant Day Of The Tentacle, la suite encore plus folle de Maniac Mansion. Le tentacule pourpre du Dr Edison a muté et veut dominer le monde. Vous seul pouvez l'arrêter. Inspiré par le style classique des dessins animés de Chuck Jones, cet univers fantaisiste et ses étranges personnages définissent un nouveau standard en matière de graphismes et de sons. Le jeu a reçu le Triad Award décerné par Computer Game Review. Sur PC et CD-ROM PC (textes écran français).

Si vous êtes fan d'Indy, vous vous agripperez frénétiquement à votre souris dans Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide. Ce jeu récompensé par de nombreux oscars est le plus gros jeu jamais développé par LucasArts, et aussi le plus complexe. La version CD-ROM PC comporte plus de 8000 dialogues digitalisés

Y-A-T-IL
D'AUTRES JEUX
LUCASARTS QUI
SONT BIEN?



enregistrés par des acteurs professionnels (vo), avec plusieurs "voies" pour terminer l'aventure et plus de 200 lieux à visiter.

Day Of The Tentacle et Indiana Jones et le Mystère de l'Atlantide sont disponibles chez votre revendeur préféré.