



# HALL OF FAME

## SAM & MAX

Ein Hund und ein Hase auf der Suche nach einem Bigfoot und einer Frau mit Giraffenhals: 1993 sorgte die Viecherei für Furore im Abenteuerland.

**D**as Jahr 1993 war voller Spiele-Wunder. Nicht unerheblichen Anteil daran hatte das Adventure **Sam & Max Hit the Road**. Das war der erste Titel von LucasArts, der gerenderte Animationen nutzte; zudem führte **Sam & Max** eine neue Version von SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) ein. Das Spiel verzichtete auf die bekannten Aktionsverben wie »Benutze« oder »Nimm«, arbeitete stattdessen mit einem interaktiven Mauszeiger und nutzte den ganzen Bildschirm für die Darstellung. Zur Legende wurde **Sam & Max** allerdings nicht durch die Technik, sondern vor allem durch den enorm schrägen bis derben Humor (Max: »Sinnlose Gewaltanwendung ist mein Spezialgebiet!«).

### Vom College ins Spiel

Die Polizisten Sam (ein Anzug tragender Hund) und Max (ein unbekleideter Hase) wurden von Steve Purcell erdacht und erschienen 1980 das erste Mal in einem Comic am California College of Arts and Crafts. Purcell, seit **Zak McKracken** (1987) an vielen LucasArts-Projekten beteiligt, entwarf schließlich das Adventure **Sam & Max Hit the Road**. Darin sollten die Helden einen Bigfoot und eine Giraffendame aufspüren.

Durch ganz Amerika führte die Suche nach den Vermissten: Sobald der Spieler den Streifenwagen des Duos anwählte, erschien eine Übersichtskarte, auf der Sie verfügbare Ortschaften (unter anderem der Welt größtes Wollknäuel und Mount Rushmore) ansteuerten. Die Rätsel in **Sam & Max** passten zum Rest des Programms: Abgedrehtere Gedankengänge hatte

man bis dato noch nicht von uns verlangt. So musste sich der Spieler zum Beispiel eine Pflanze beschaffen, die wie der Wissenschaftler John Muir aussah.

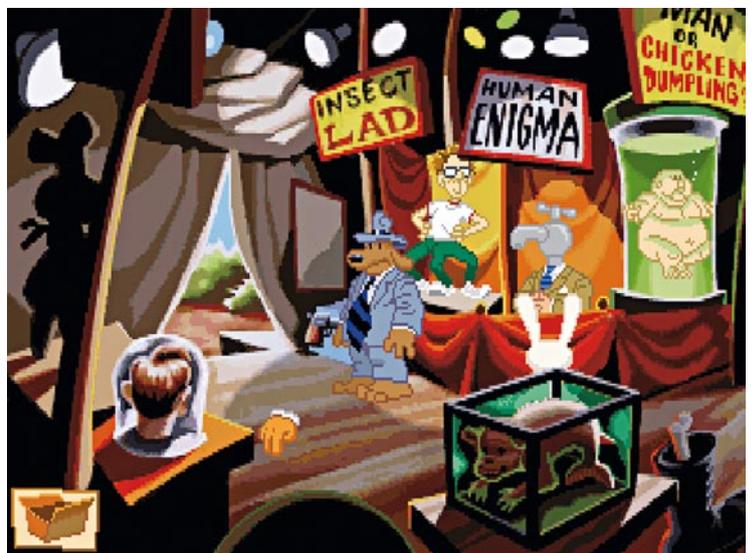
### Fortsetzung gestoppt

Obwohl **Sam & Max Hit the Road** mit Lob überhäuft wurde, gab es lange Jahre keine Fortsetzung. 2001 schließlich machte sich Steve Purcell mit dem Entwickler Infinite Machine an einen zweiten Teil. 2002 meldete Infinite Machine Konkurs an, und LucasArts übernahm die Arbeiten an **Sam & Max: Freelance Police**. Anfang März 2004 stoppte man die Entwicklung. LucasArts glaubte nicht an ei-



Ein Minispiel hieß hierzulande »Brat das Vieh«.

nen Erfolg des Spiels. Ende 2006 erschien beim Entwickler Telltale mit **Sam & Max: Culture Shock** endlich die erste Mini-Episode der ersten Staffel neuer Abenteuer rund um das ungewöhnliche Polizisten duo. **PEI**



Im **Zelt** des Jahrmarkts fehlen zwei Attraktionen: Bigfoot Bruno und Giraffenfrau Trixie.

### DESWEGEN LEGENDÄR

- ungewöhnliches Ermittlerduo
- schräger, derber Humor
- kultige Minispiele
- neuartiges Interface
- erstmals gerenderte Animationen in einem LucasArts-Spiel

### SAM & MAX HIT THE ROAD ADVENTURE

PUBLISHER: LucasArts  
 ENTWICKLER: LucasArts  
 QUELLE: Ebay  
 SPRACHE: Deutsch

ORIGINALRELEASE: 1993  
 CA. PREIS: 10 Euro  
 USK: ab 16 Jahren



TEST-TEIL:  
 Sam & Max:  
 Reality 2.0

HARDWARE MINIMUM:  
 386 DX mit 33 MHz, 4 MB RAM

#### SO LÄUFT'S:

Sam & Max Hit the Road läuft mit Hilfe von ScummVM ► [QUICKLINK: 2792](#) auch unter Windows XP.

FAZIT: BESTE ADVENTURE-UNTERHALTUNG, ZEITLOS GUT.