



Das Chaoten-Duo kehrt zurück

# SAM & MAX 2 FREELANCE POLICE

Die Adventure-Experten von LucasArts schicken einen Köter und ein Karnickel auf Verbrecherjagd – da ist Spaß vorprogrammiert.



Schock für das Duo: Unter dem Scheibenwischer klemmt ein Knöllchen.



Gesteuert wird per Maus: Aus einem Menü wählen Sie mögliche Aktionen.

**M**it unkonventionellen Ermittlungsmethoden und brachialem Slapstick-Humor eroberten ein Hund und ein Hase 1993 die Herzen der Adventure-Fans: **Sam & Max: Hit the Road** gilt bei vielen Fans noch heute als bestes Adventure von LucasArts. Endlich ist ein Nachfolger in Sicht. In **Sam & Max 2: Freelance Police** gehen Sie mit dem tierischen Doppel wieder auf Ganoventjagd. Nach unseren ersten Informationen können wir guten Gewissens behaupten, dass Sam und Max nichts von ihrer Comic-Klasse eingebüßt haben.

## Echtzeit-Polygon-Hase

Der größte Unterschied zum Vorgänger ist die neue 3D-Grafik: Sam und Max bewegen sich wie der Held in **The Westerner** als Polygonfiguren durch eine plastische Welt, wobei die Engine die komplette Umgebung in Echtzeit rendert. Dank des geschickten Einsatzes von Bump-Mapping und Shadern sieht die Grafik aber so gut aus, als wäre sie vorbe-rechnet. Der charakteristische Comic-Look des Originals bleibt trotz räumlicher Tiefe erhalten. Dennoch wird sich **Sam & Max 2**

laut LucasArts wie ein klassisches Point-and-Click-Adventure spielen. Wer das Original kennt, darf sich auf ein Wiedersehen mit alten Bekannten freuen. So spielt etwa Flint Paper, der Nachbar von Sam und Max, eine wichtige Rolle in **Freelance Police**.

## Abgedrehte Minispiele

Die tierischen Detektive müssen in ihrem neuen Abenteuer sechs Einzelfälle lösen. Eine Hintergrundgeschichte umrahmt die Episoden, allerdings verraten die Entwickler noch keine Details. Da sich mit Mike Sternmlle und Ste-

ve Purcell zwei Designer des Originals um Story und Rätsel kümmern, erwarten wir ein ähnlich haarsträubendes Abenteuer wie im ersten Teil. Apropos Vorgänger: Die beliebten Mini-Spiele feiern ein Comeback. Mehr als zehn dieser abgedrehten Bonus-Einlagen kündigen die Entwickler an und versprechen dabei noch verrücktere Mini-Spiele als beispielsweise das Rattenkloppen »Wak-A-Rat«. Unter anderem müssen sich Sam und Max gegen eine schurkische Künstliche Intelligenz aus Tortilla-Chips verteidigen. **GV**



Sam freut sich über diesen merkwürdigen Gameboy-Verschnitt.



Ein Straßenkünstler liefert den Detektiven sachdienliche Hinweise.

## SAM & MAX 2

Genre: Adventure  
Termin: Mai 2004  
Entwickler: LucasArts  
Potenzial: Gut

**Georg Valtin:** »Juhu, endlich gibt's wieder Rätsel für Querdenker und Humor für Slapstick-Fans! Ich bin optimistisch, dass Sam und Max den Sprung in die dritte Dimension problemlos meistern, und freue mich besonders auf die Mini-Spiele. The Westerner beweist gerade, dass Point-and-Click in 3D funktioniert.«