

SAM & MAX

Il libro degli
Indizi

HIT the ROADTM



by CTO

IL LIBRO UFFICIALE
DEGLI INDIZI DI

***Sam & Max
Hit the Road***



by CTO 

Marchi Registrati: Lucasfilm Games Ltd P.O. Box 10307
San Rafael CA 94912 USA
Tutti i diritti sono riservati

Prodotto e distribuito da: C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
Prodotto sotto autorizzazione
Tutti i diritti riservati

Copyright: © 1993 LucasArts Entertainment Company
Prima edizione: Gennaio 1994
Seconda edizione: Marzo 1996

ASSISTENZA TECNICA

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell'assistenza tecnica al n. tel. 051-755600.

GARANZIA

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell' acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell' importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all' acquirente avverrà sempre in porto franco.

E' vietata la riproduzione

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla LucasArts ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell' acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della LucasArts e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

CONTENUTO

7

SEZIONE DEGLI INDIZI
GLI INDIZI USATI DI SAM & MAX

32

LISTA DEGLI OGGETTI
L'ARMADIO DEGLI INDIZI DI SAM & MAX

37

LA STORIA
IL CASO DEL PIEDONE FUGGITIVO



INTRODUZIONE

Ti ritrovi nelle tue manine tremanti di gioia il Libro degli Indizi di Sam & Max Hit the Road™. Benvenuti all'inconsueto ed eccitante mondo dell'azione coercitiva antropomorfica. Ecco cosa si potrebbe verificare nelle pagine che seguono:

Sezione degli Indizi - La svendita degli Indizi Usati di Sam & Max Questo è il posto dove andare se ti ritrovi bloccato e non riesci a superare un particolare ostacolo. Ci sono piccole sezioni dedicate ad ogni luogo principale del gioco che spiegano gli enigmi di ciascuno. Consulta la sezione desiderata finché non trovi la risposta alla domanda che ti poni. Per ogni problema ci sono solitamente tre fasi di soluzioni. La prima risposta ti dà una spinta nella direzione giusta, mentre le risposte successive rivelano di più e l'ultima fornisce la soluzione completa. Sarebbe meglio accedere alle soluzioni per gradi. Suggeriamo di coprire in modo da leggerle una alla volta.

Lista degli Oggetti - L'armadio degli Indizi di Sam & Max In questa sezione trovi l'elenco di tutti gli oggetti nel gioco, dove si possono trovare e il loro utilizzo. Fai attenzione ad usare questo elenco (usa un foglio di carta per coprire la colonna destra), poiché contiene la maggior parte delle soluzioni agli enigmi.

Pagine Fumetti - Puro
Divertimento

La Storia - Il Caso del Piedone Fuggitivo Questa sezione riporta dei brani originali dal diario di Sam & Max. Se letto con attenzione, ti permetterà di giocare tranquillamente il gioco risolvendo tutti gli enigmi.





SEZIONE DEGLI INDIZI USATI DI SAM & MAX

APRIRE IL CASO

Come faccio a raccogliere i topi in ufficio?

Non puoi. Perché mai vorresti?

Le blatte hanno rubato il mio panino.

Va bene. Tanto era ammuffito.

Inoltre non serve a niente nel gioco.

Non riesco a vedere nulla in televisione.

Sam & Max non posseggono l'antenna.

Inoltre non hanno tempo per guardare la TV.

Se vuoi veramente guardare la televisione, potrai regolare l'antenna, ma sarebbe meglio che i nostri amici trovino il contatto mandato dal commissario.

Chi è il tizio in corridoio?

Un cliente di Flint.

A dir il vero, un ex-cliente di Flint. E' solo lì per creare l'atmosfera.

Dove si trova il mio contatto dal commissario?

Fuori in strada.

Parla con il micino.

Usa Max con il micino.

Come raggiungo il circo?

E' troppo lontano per andarci a piedi.



Vedi qualche probabile mezzo?

Usa la macchina della polizia in strada.

Dove posso trovare del denaro per acquistare qualcosa?

Forse potresti vendere i topi ad un laboratorio di ricerca.

O forse i topi hanno immagazzinato qualcosa che potresti vendere.

Raccoglilo dal buco del topo nell'ufficio di Sam & Max.

ALLUNA PARK - *Cibo cattivo, giri pericolosi, mostri della natura: cos'altro potrebbe desiderare un ragazzino?*

Chi erano quei due tizi?

Vuoi dire quello alto col compagno bassotto dalle maniere rudi?

Sam & Max sarebbero sospettosi di chiunque risponda a quella descrizione.

Forse potresti scoprirne di più al circo.

Come faccio ad entrare nel circo?

Non riesci ad oltrepassare il lanciafiamme.

Gli dovrai fornire un buon motivo.

Dai a Flambé il Lanciafiamme gli ordini dal commissario.

Aiuto! Ho perso il mio inventario.

Dove l'hai visto l'ultima volta?

Forse ti è caduto dalla tasca?

Parlane con l'operatore del Cono della Tragedia. Darà una ricevuta a Sam per ritrovarlo all'ufficio (cioè tenda) degli Oggetti Smarriti (a destra di Flambé, il Lanciafiamme).

Devo vincere nel gioco Ratto-Sfatto?

No, anche perché non DEVI finire neanche questo gioco.

Forse VORRESTI vincere a Ratto-Sfatto.

Sì. Ti servirà il premio.

Devo fare un giro sul Cono della Tragedia?

No, ma lo vogliono fare Sam & Max.

Sì. Devi provare l'esperienza del vuoto.

E' una parte essenziale del gioco. Davvero.

Come faccio fare un giro a Sam & Max sul Cono della Tragedia?

Non basta avvicinarsi.

Forse c'è qualcuno che potrebbe aiutarti.

Parlane con l'operatore o dagli il biglietto d'entrata.

Come faccio ad entrare nella roulotte di Trixie?

Trixie era una bella donna. Sam & Max dovranno indagare da un punto di vista romantico.

Qual'è il posto più romantico del circo?

Dovrai trovare la caverna segreta nel Tunnel dell'Amore.

Non vedo niente di speciale nel Tunnel dell'Amore.

E' difficile vedere qualsiasi cosa nel Tunnel dell'Amore.

Avrai bisogno di una sorgente di luce nel Tunnel.

Come per esempio la torcia elettrica che hai vinto a Ratto-Sfatto.

Dove posso trovare una lampadina per la torcia?

Forse dovrai tornare all'ufficio di Sam & Max.

Dove si tengono le lampadine solitamente?

Usa la luce nera nell'armadio dell'ufficio con la torcia elettrica.



Cosa dovrà accadere nel Tunnel dell'Amore?

Sam & Max si conoscono meglio e le scintille volano.

Vorrebbero che il tempo (o almeno il giro) si fermasse.

Usa la torcia elettrica (con la luce nera installata) per vedere nel tunnel.

Guarda la seconda parete e osserva le scintille.

Usa Max con la scatola dei fusibili.

Cosa c'è di tanto importante a proposito di Enrico VIII?

Se fossi sua moglie, lo capiresti!

Certo che aveva una gran bella barba.

Usa la sua barba.

Cosa posso imparare da Doug, l'Uomo Neo?

Moltissimo. Ha tantissime storie da raccontare.

E' un vecchio amico di Bruno, il pedone scomparso.

Sarebbe molto più loquace se gli dessi le caramelle al pecan di Snuckey.



E' appena apparsa una nuova icona sulla mia cartina.

Cosa vuol dire?

E' un nuovo servizio per i nostri clienti. Aggiorniamo in tempo reale le carte geografiche.

Come dovranno usare la mappa Sam & Max?

E' un nuovo posto che Sam & Max potranno visitare dopo che lascino il circo.

Come faccio ad uscire dal Tunnel?

Doug conosce tutto e controlla tutto al circo.

Tutti i fili passano dalla sua stanza.

Usa l'interruttore sulla parete sinistra della stanza di Doug.

Adesso che ho quello che mi serve da Doug, come faccio ad entrare nella roulotte?

Ricordati quello che ti disse Doug.

Ricordati quello che ha fatto Doug dopo che gli hai dato da mangiare.

Usa la "chiave" con il lucchetto della porta.

C'è qualcosa di utile nella roulotte di Trixie?

Vuoi dire oltre al letto?

Gli investigatori dovrebbero ficcare il naso un po' dappertutto, non credi?

Raccogli il costume di chi cammina coi trampoli dalla scatola blu con la stella e la scheda punti per il Golf all'Igatore dall'armadio rosa.



DA SNUCKEY

Quando pensi alle noccioline, pensi a Snuckey...

Dove posso gettare questa GIGANTESCA tazza di plastica?

Non ci sono bidoni dell'immondizia nei dintorni.

E nessuno che la vuole.

Non gettarla via. Tienila. Sarà utile più tardi.

C'è qualcosa di diverso nei diversi Snuckey?

Diverse sono le statue poste davanti ai Snuckey.

Diverso è il personale di ognuno. (Ma sembrano tutti uguali)

Diversi sono i clienti all'interno. (Ma sembrano tutti uguali)

Diversi sono i giochi da comprare sugli espositori girevoli.

Consulta il manuale per le descrizioni e le istruzioni.

Come posso aprire la porta della toilette per Max?

Non sai dove si trova per cui non riesci ad entrarci con la forza.

Potrebbe essere chiusa a chiave, quindi dovresti trovare la chiave.

Chiedi al barista di poter usare la toilette.

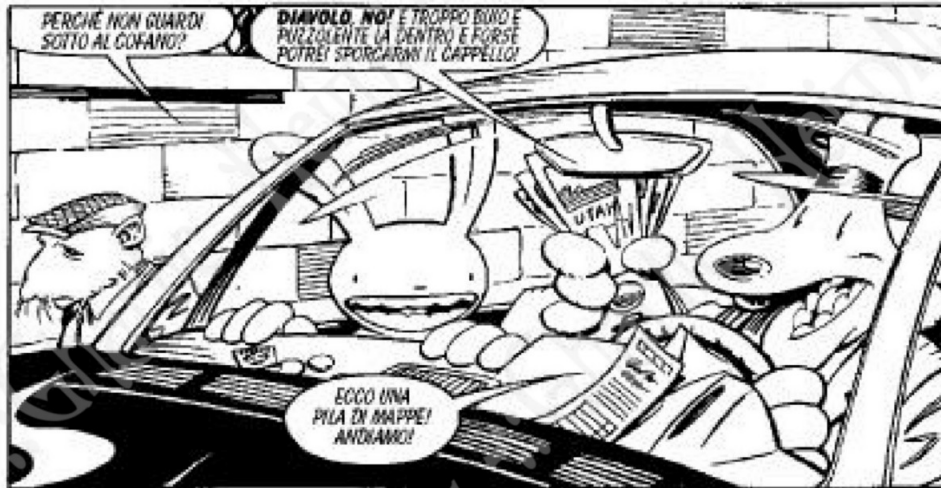
Come faccio a tenere la chiave?

La chiave si trova o con il barista o con Max.

Il barista non la darà mai a Sam.

Max non la darà mai a Sam mentre il barista sta guardando.

Sam dovrà incontrare Max fuori dopo che Max torna dalla toilette e dovrà chiedergli la chiave.



LA GRANDE PALLA DI SPAGO

Sarà meglio non girare da queste parti

Cosa c'è nella Grande Palla di Spago?

Vuoi dire oltre allo spago.

I turisti perdono sempre qualcosa là dentro.

Te lo potrebbe raccontare Shuv-Oohl, lo zio di Doug, l'Uomo Neo.

Dove si trova Shuv-Oohl?

Da qualche parte che forse non conosci ancora.

Da qualche parte che non saprai ancora raggiungere.

Al Vortice Misterioso.

Come faccio ad arrivare da Shuv-Oohl?

Dovrai avere l'icona giusta e quindi arrivarci in macchina.

Non potrai ottenere l'icona giusta alla Palla di Spago.

Dovrai giocare al Golf all'Igatore.



Dove si trova il Golf all'Igatore?

In Florida, dove si trovano gli igatori.

C'è un'icona vicino Florida sulla tua cartina?

Per trovare il posto, dovrai guardare la scheda dei punteggi presa dal guardaroba nella roulotte di Trixie al circo.

Come faccio a prendere la roba nella Palla di Spago?

Dovrai andare al golf all'Igatore.

Specificatamente il cestino dei rifiuti al Negozio Pro del Golf all'Igatore.

Specificatamente il raccattapalle di golf.

Ma il raccattapalle di golf è rotto.

Adesso avrai bisogno di qualcosa che possa attirare l'anello di metallo.

Qualcosa come la calamita per pesci dall'ufficio Oggetti Smarriti al circo.

E qualcosa che possa essere utilizzata come un aggancio da collegare al raccattapalle rotto per tenere in posizione la calamita.

Usa il raccattapalle (con la mano di Jesse James dalla Sala delle Stranezze e la calamita per pesci) con lo spago nel museo.

Come faccio ad aprire il barattolo in modo da poter usare quello che c'è dentro?

Avrai bisogno di un esperto in materia.

Qualcuno che è stato addestrato nell'arte di aprire barattoli.

Come il barista da Snuckey.

Come faccio ad arrivare in cima alla Palla di Spago?

E' troppo alta per arrampicarci.

C'è forse qualche mezzo di trasporto pubblico?

Vai su per le scale, aspetta che arrivi il tram, aspetta che si aprano le porte e quindi sali.

O.K. Sono arrivato in cima. E adesso?

Potresti tornare indietro. Oppure...

Clicca sulla sinistra di Sam & Max.

Come faccio a riparare il binocolo?

Qui ci sono due problemi: Dovrai mettere a fuoco la visuale e dovrai trovare dell'energia che possa controllare il movimento del ristorante.

Quindi avrai bisogno di un attrezzo ottico e dell'energia.

Prima usa la lente dalla tenda di Ratto-Sfatto al circo per migliorare la vista. Poi collega i fili nel pavimento del ristorante al binocolo. Consulta il manuale su come usare il binocolo.

Cosa dovrei cercare con questo binocolo?

C'è un punto particolare di riferimento.

Circondato da altri punti di riferimento.

Roccia Rana. Se non sai a cosa si riferisce, parla con Shuv-Oohl, ti dirà tutto lui.

Chi è il tizio col turbante?

Hai visto il suo spettacolo?

Prova a parlargli. E' uno psichico. Piega gli attrezzi.

A cosa serve?

Potrebbe migliorare il vocabolario di Sam & Max.

Oppure il loro inventario.

Se dimostrano un po' d'interesse.

Parlagli degli attrezzi. Te ne darà uno.

Come faccio ad arrivare dall'altra parte?

Sembra che abbiano già impiegato un cuoco.



E le uniche altre cose dall'altra parte sono i pesci.

Dovrai travestirti da pesce. Davvero.

Prova al Mondo del Pesce per qualche altro indizio.

Così ce l'ho fatta ad arrivare dall'altra parte. Come faccio a prendere quell'estremità dello spago?

Anche se riuscissi a raccoglierlo, non potresti mai mettere tutto quello spago nel tuo inventario.

Forse potresti tagliare lo spago se solo tu avessi qualcosa di tagliente.

Aiaiai, lo chef ha portato via il coltello. Dovrai improvvisare.

Usa Max con l'estremità.

GOLF ALL'IGATORE

Dove prendono sul serio il termine "pericolo marino"

Cosa posso prendere dal tizio al negozio Pro?

Dell'informazione limitata.

Potrebbe darti qualche buona azione in borsa. Ma ahimè l'ha cacciata via. Infatti, niente.

Ma prova a guardare nel cestino dei rifiuti.

Come faccio a raggiungere Max?

Potresti colpire il bersaglio con la pallina da golf.

Probabilmente è l'unico modo.

Ah, vuoi dire raggiungerlo a piedi. Bene, a Sam non piace bagnarsi i piedi.

Dove potremo trovare delle scarpe d'igatore?

Dovrai allineare tutti gli igatori in modo che Sam possa camminarci sopra per raggiungere l'isola di Max.

Cosa potrebbe motivare gli alligatori?

Sono creature molto semplici.



La fame è probabilmente l'unica motivazione semplice che gli alligatori capiscono.

Cosa mangiano gli alligatori?

Pesci. Prendi il secchio di pesci al Mondo del Pesce Storico, quindi metti i pesci dove si trova il secchio di palline. Adesso colpisci i pesci cercando di piazzarli in modo che gli alligatori si allineino adeguatamente.

Come faccio a liberare Max?

Quella porta di vetro non ha la chiave.

La pura forza bruta è sempre un'opzione.

Apri la porta della cabina.

Come faccio a scoprire qualcosa del Vortice Misterioso?

Avrai bisogno di un oggetto.

Uno che potrai trovare sull'isola del tiro al bersaglio.

Raccogli la palla di neve vicino alla porta alla base del tiro al bersaglio.





M ONDO DEL PESCE

Dove la puzza paga

Come faccio a fare un giro in elicottero?

L'elicottero ha una sola funzione.

Dovrai assomigliare ad un pesce.

Oppure trovarti all'interno di un pesce, come quello enorme nel fiume.

Come faccio ad usare l'enorme pesce di vetroresina nel fiume?

Non puoi-non mentre si trova legato a quel palo.

Avrai bisogno di uno strumento per liberarlo.

Usa l'attrezzo piegato ottenuto dallo psichico nel ristorante della Palla di Spago con la giuntura che collega il palo al pesce di vetroresina. Quindi fai usare il pesce da Sam e usa Max con il pesce.

IL VORTICE MISTERIOSO

Dove la gravità impazzisce (dalle 8 alle 17, tranne per festivi)

Dov'è Shuv-Oohl?

Le persone Neo tendono ad essere un po' eremita.

Raramente le troverai all'aperto.

Si trova dietro ad una delle porte.

Come faccio ad aprire le porte?

Il problema è collegato alla proporzione.

Forse avrai notato che il problema è l'altezza.

Dovrai essere della misura giusta.



Come faccio a regolare la mia altezza?

Nel pazzo mondo del Vortice Misterioso, l'altezza ed il colore sono intimamente intrecciati.

Sam & Max si dovranno adeguare alla giusta frequenza di colore.

Per fare ciò, dovranno prima guardarsi bene.

Per esempio allo specchio.

Prima, nota il colore della porta dalla quale vorrai entrare. Quindi usa lo specchio. Adesso usa le calamite per produrre il giusto colore, accendendo e spegnendo le giuste combinazioni di rosso, blu e giallo.



Quali sono le giuste combinazioni?

Rosso + Blu = Viola

Blu + Giallo = Verde

Rosso + Giallo = Arancione

Rosso + Giallo + Blu = Bianco

Dove si trova l'anello dell'umore?

Da qualche parte dov'è già stato Shuv-Oohl.

Dove aveva visto Shuv-Oohl Doug?

Nella Palla di Spago.

Come faccio a trovare Roccia Rana?

Dovrai esaminare un mucchio di riferimenti terreni simultaneamente.

Probabilmente da un punto in alto.

Usa il binocolo nel ristorante in cima alla Palla di Spago.

C'è qualcosa di utile nella stanza sottosopra?

Solitamente, se non si riesce a raccogliere qualcosa, non è utile.

Cos'è l'unica cosa che Sam riesce a raccogliere in questa stanza?

Soltanto il pelo da pedone.



ROCCIA RANA

L'attrazione turistica più noiosa del mondo, o no?

Cosa dovrò fare qui?

Prima dovresti ritornare da Shuv-Oohl e riportare il suo anello dell'umore.

Cosa t'aveva detto di fare qui?

Dovrai usare i tre campioni di pelo di piedone (uno dal circo, uno dal Golf all'Igatore e uno dal Vortice Misterioso) con la pozione magica sulla roccia.

BUM PUSVILLE - *Dimora del cantante country e western più amato dagli americani Conroy "Roadkill" Bumpus*

Come funziona il pozzo dei desideri?

Esattamente come Conroy, tiragli dei soldi.

Cos'è questa storia del robot delle pulizie?

Pulisce dappertutto (tranne per il garconniere).

Vuoi sapere come ripararlo? C'è un libro da qualche parte nella villa.

Come faccio a liberare Bruno & Trixie?

Dovrai disattivare il sistema d'allarme.

Il sistema d'allarme è collegato al gioco della realtà virtuale.

Il primo passo sarebbe di distrarre Lee Harvey in qualche modo.

Come faccio a giocare con la realtà virtuale?

E' facile, basta usare il casco.

Ma Lee-Harvey non me lo permette.

Fai uscire Lee-Harvey dalla stanza, poi fai salire Sam sulla piattaforma e fagli usare il casco.

Lee-Harvey sembra molto assolto nel suo libro.

Se pensasse che i prigionieri stessero per fuggire forse andrebbe via.

Oppure se qualcuno facesse saltare l'allarme, facendogli almeno credere che stessero per fuggire.

Il robot delle pulizie fa scattare l'allarme, se programmato ad OK.

Neanche il robot mi dà ascolto.

Il robot non è programmato per ascoltare.

Dovrai imparare come cambiare la programmazione del robot.

Avrai bisogno del manuale di manutenzione del robot sopra la porta della camera da letto di Conroy.

Riesci a raggiungerlo dal letto con il raccattapalle da golf.

L'ultimo indizio non ha funzionato! Il robot non ascolta lo stesso.

Non puoi usare né la forza né i comandi verbali con questo robot poiché è un robot rudimentale.

Si raccomanda un approccio manuale.

Usa il robot. Quando riesci a raggiungere il cervello del robot, clicca sul filo che conduce alla stanza sull'estremità sinistra nella cartina della villa in modo che cambi da rosso a verde.

Cosa si fa di Bruno e Trixie?

Vorrebbero che tu ti diverta.

Rilassati e buttati nel divertimento elettronico.

Vincendo con la realtà virtuale, avrai la chiave che sbloccherà il sistema d'allarme del serraglio.



Aiuto! Sono stato divorato da una gigante bestia mitica.

Nient'affatto! E' soltanto un gioco di realtà virtuale.

E puoi sempre giocare di nuovo, se riprogrammi il robot.

La prossima volta, dopo che Sam tira fuori la spada, punta al corpo del drago.

Quel maledetto allarme in camera di letto non mi permette di prendere quello che mi serve.

L'allarme scatta con il peso, come nella scena d'apertura di quel film con Indianapolis Jones, I Camerieri dell'Ultima Orca.

Se solo avessi qualcosa di dimensione e forma della testa di Conroy, potresti sostituirla.

Per esempio, una melanzana dal Museo delle Verdure Famose.

L'OSTERIA GIUNGLA SELVAGGIA DI EVELYN MORRISON *Con la selvaggia Evelyn Morrison*

Il Piedone buttafuori non mi fa entrare alla festa.

Forse ti farebbe entrare se tu fossi un suo amico.



Ma tutti i suoi amici sono piedoni.

Forse ti farebbe entrare se tu gli piacessi e se assomigliassi ad un piedone.

Non credo che gli piaccia.

Forse gli piaceresti di più se tu facessi una buona azione.

Come per esempio, dargli qualcosa per liberarsi dai calli, tipo una lima per unghie.

Oppure qualcosa come la raspa attaccata alle chiavi del bagno di Snuckey.

Forse a Evelyn piaccio.

Improbabile, ma parlale ugualmente. Ti darà dei depliant.

Le nuove locazioni vi aiuteranno nella ricerca di un costume da piedone.

Ma Sam non assomiglia ad un piedone..non molto..cioè..

I suoi piedi vanno bene, ma altrimenti, non c'è altro.

Se Max si sedessi sulle sue spalle, sarebbero abbastanza alti.

E poi c'è quel costume di chi cammina con i trampoli, preso dalla scatola blu nella roulotte di Trixie...

Sembra che manchi qualcosa nel mio costume per la festa.

Cos'è la caratteristica principale che distingue i piedoni?

A parte i piedoni naturalmente.

Giusto, pelo! Molto pelo!

Hai guardato i depliant? Sicuramente il pelo ti fa venire subito in mente il Pozzo di Catrame a Monte Rushmore.

Alla guardia piedone non piace l'aspetto di Max.

Probabilmente dovrai



coprire la testa di Max.

Con qualcosa di peloso. Come una parrucca. Come la parrucca di Conroy che si trova nella sua camera da letto.

OK. Finalmente ce l'ho fatta ad entrare alla festa, ma non riesco a raggiungere i bagni caldi.

C'è una porta segreta sul retro. Dalla cucina.

Proprio dietro (a destra del) palco.

Aiuto! Sono prigioniero di un prosciutto con una coperta (iniziali C.B.)

Come hai fatto a incasinarti così?

Usando il costume da piedone, giusto?

De-usalo. (Usalo di nuovo).

OK, sono diverso, ma sono ancora prigioniero! Adesso cosa faccio?

Vedi quei tizi cattivi nel congelatore?

Vedi Max dietro la porta? Usa Max con la porta.

IL POZZO NAZIONALE DI CATRAM E A MONTE RUSHMORE ED IL PARCO NAZIONALE DEI SALT'IN NASO *Divertimento per tutta la famiglia ed inoltre molto istruttivo! Puoi scommettere il tuo Giurassico!*

Allora dove posso trovare del pelo qui?

Ecco, certamente non sui dinosauri, sono rettili.

Cosa appartiene alla preistoria ed è peloso? Giusto, il mammut peloso di fianco al T Rex.

Come faccio a metterlo nell'inventario?

Usa Max con il mammut.

Il mio costume non è abbastanza appiccicoso.

Non è una lamentela consueta, ma probabilmente hai biso-



gno di qualcosa di organico. Una sostanza appiccicosa con una storia alle spalle. Come il catrame dal pozzo.

Non mi fanno andare sullo scivolo. Come faccio ad avvicinarmi di più al pozzo di catrame?

Lo scivolo è per i bambini piccoli. A Sam & Max interessa il divertimento adulto.

No, non quel tipo di divertimento (Ecco, non adesso almeno. Sono in servizio). Volevo dire salt'in naso.

Sali sull'ascensore. Usa lo schermo. Usa la corda.

Non sono ancora abbastanza vicino.

Cos'hai usato fino ad adesso nel gioco per estendere la tua portata? Ti aiuteranno i raccattapalle da golf.

Insieme con la tazza da Snuckey. Usa i raccattapalle (con la tazza) con il catrame.

IL MUSEO DELLE VERDURE FAMOSE

Se t'incavoli, rilassati con una carota!

Allora, se volessi una verdura del mio cantante country preferito?

A questo punto, è improba-



bile che Conroy desse una copia con autografo a Sam & Max. Ma è pure una celebrità e forse la dama verduriana conosce già il suo aspetto.

Prendi la melanzana che assomiglia a Conroy dalla scatola a destra della donna verdura.

E se volessi la figura di qualcun'altro?

Come un certo naturalista barbuto?

Avrai bisogno di un suo ritratto.

Dalle il ritratto di John Muir.

I QUATTRO PALI TOTEM

Spero che non sia un altro di quegli scherzi PALesi

Prendiamoli in ordine da sinistra a destra.

Pa l o N.1

A cosa assomiglia?

Alla potente mano di Whoosh, il dio Yeti dei venti.

Ad una lettura disastrosa della palma.

Ad una tempesta portatile.

Dove potrei trovarne una?

Avrai bisogno di qualcosa di piccolo.

Dove potresti realizzare una vera tempesta.

Per esempio, con la palla di neve dall'isola del Golf all'Igatore.

Ma deve essere riparata.

Giusto. C'è un buco in fondo. Serve un tappo.

Come il tappo della bottiglia sul tavolo alla festa dei pedoni.

Non riesco a trovare un apribottiglia.

Hai bisogno di un attrezzo metallico con una maniglia

robusta.

Il tipo di attrezzo che potresti trovare in una cucina.

Come il punteruolo del ghiaccio.

Sei sicuro che sia l'attrezzo giusto?

Forse dovresti affrontare il problema da un angolo diverso.

Oppure dare una "svitata" alla tua logica.

Oppure una piega diversa nel punteruolo, trasformandolo in cavatappi.

Allora dove potrei far piegare il mio attrezzo?

Avrai bisogno di uno che piega gli strumenti.

Uno che hai già conosciuto.

Dai il tuo punteruolo del ghiaccio al tizio del ristorante alla Palla di Spago.

La palla di neve non assomiglia ancora ad una tempesta in miniatura.

Dove potresti trovare un tornado?

Un'altra parola per tornado è vortice.

Vai al Vortice Misterioso ed usa la palla di neve con il vortice.

Pa l o N.2

A cosa assomiglia?

A Tirannosauri vs.
Velociplieri

Ad l'Odontoiatria paleolitica

Alla rimozione di un dente da dinosauro.

Dove potrei trovarne uno?

Prima dovrai trovare un dinosauro.



Quindi fagli aprire la bocca.

Usa la scatola della voce con i Tirannosauri a Monte Rushmore.

Non riesco a prendere quello che voglio da quella bestiaccia.

Avrai bisogno di un po' di pratica in odontoiatria.

Ti ricordi quel vecchio trucco dello spago attaccato al dente e alla porta?

Raccogli lo spago dalla Palla di Spago. Usa la scatola della voce e, mentre la bocca è aperta, clicca col pulsante destro per prendere lo spago. Usa lo spago con la bocca del dinosauro. Usa Max con lo spago e gettalo verso la macchina della polizia.

Palo N.3

A cosa assomiglia?

Ad un naturalista peloso in procinto di essere calpestato da zucche che cadono dal cielo.

Ad un guru naturalista nel paradiso vegetariano.

Ad una combinazione di John Muir ed il Museo delle Verdure.



Dove posso trovarlo?

Sai dove trovare il Museo delle Verdure.

Probabilmente non avrai bisogno del vero John Muir (meno male, dal momento che è scomparso da molto tempo), solo di un suo ritratto.

Dai il ritratto di John Muir trovato a Bumpusville alla donna del Museo delle Verdure e poi torna dopo un po' e chiedi di John Muir.

Pa l o N.4**A cosa assomiglia?**

Ad un tizio calvo e la sua ragazza in una camera senza gravità.

Ad un hippie dopo un taglio alla marinara.

Ad una formula magica per la crescita dei capelli.

Dove posso trovarlo?

Chi potrebbe usare una formula così?

Dove abita?

Dove dorme?

Prendi il cuscino dalla camera da letto di Conroy a Bumpusville.

Cosa dovrò fare con tutta questa roba?

Serve all'anziano yeti.

Dove aveva detto che sarebbe andato?

Porta gli oggetti alla vasca calda e buttali dentro.



L'ARMADIO DEGLI INDIZI DI SAM & MAX

Roba utile e dove trovarla

Oggetto	Locazione	Uso
Denaro	Buco del topo in ufficio	Comprare roba nel gioco
Luce nera	Armadio in ufficio	Usare con la torcia nel Tunnel dell'Amore al Luna Park
Ordini	Dentro il gattino	Entrare al Luna Park in strada
Biglietto gratis	Sala delle Stranezze al Luna Park	Girare gratuitamente nel Luna Park
Pelo di Piedone I	Sala delle Stranezze al Luna Park	Usare con altro pelo e pozione magica a Roccia Rana
La mano di Jesse James	Sala delle Stranezze al Luna Park	Usare con il raccattapalle e la calamita per pesci per prendere l'anello dell'umore nella Palla di Spago
Torcia elettrica	Ratto-Sfatto al Luna Park	Usare con la luce nera nel Tunnel dell'Amore al Luna Park
La lente di ingrandimento	Vicino a Ratto Sfatto al Luna Park	Usare con il cannocchiale al ristorante di Twine Peaks sulla Palla di Spago per attivare Roccia Rana
Ricevuta	Cono della Tragedia al Luna Park	Raccogliere oggetti smarriti alla tenda degli Oggetti Smarriti al Luna Park
La calamita per pesci	Tenda degli Oggetti Smarriti al Luna Park	Usare con il raccattapalle e la mano di Jesse James per prendere l'anello dell'umore alla Palla di Spago
Chiave della roulotte	Stanza di Doug al Luna Park	Entrare nella roulotte
Costume del camminatore sui trampoli	Cassa nella roulotte al Luna Park	Usare per fare il costume di piedone
Scheda punteggi del Golf all'Igatore	Armadietto nella roulotte al Luna Park	Attivare l'icona del Golf all'Igatore sulla Mappa

Tazza	Al parcheggio del primo Snuckey	Usare con i raccatta Igatori per prendere il catrame al Salt'in Naso a Monte Rushmore
Giochi assortiti	Espositore girevole da Snuckey	Passatempi Anti-stress
Caramelle al pecan	Da Snuckey	Dare a Doug per attivare l'icona della Palla di Spago sulla mappa
Chiave del bagno (raspa)	Da Snuckey	Dare al piedone alla Osteria Giungla Selvaggia per i suoi calli per entrare alla festa dei piedoni
Secchio di pesci	Mondo del Pesce	Usare il pesce per giocare a Golf all'Igatore
Raccattapalle rotto	Cestino della immondizia al Golf all'Igatore	Usare con la mano di Jesse James e la calamita per pesci per prendere l'anello dell'umore alla Palla di Spago. Usare la mano di J.J. per prendere il manuale di manutenzione a Bumpusville. Usare con la tazza di Snuckey per prendere il catrame a Monte Rushmore



Pelo di Piedone II	Affonda la Bestia a Golf all'Igatore	Usare con l'altro pelo e la Pozione Magica su Roccia Rana
La Palla di Neve	Affonda la Bestia a Golf all'Igatore	Attivare l'icona del Vortice Misterioso sulla mappa
45.5 metri di spago	Palla di Spago	Usare con la bocca di dinosauro e Max a Monte Rushmore per cavare un dente
L'Anello dell'umore	Palla di Spago	Dare a Shuv-Oohl al Vortice Misterioso per prendere la Pozione Magica e la località di Roccia Rana
Fili	Pavimento del Ristorante Palla di Spago	Usare con il cannocchiale per aiutare ad attivare Roccia Rana
Pozione Magica	Stanza di Shuv-Oohl al Vortice Misterioso	Usare con il pelo su Roccia Rana
Pelo di Piedone III	Al Vortice Misterioso	Usare con l'altro pelo e la Pozione Magica su Roccia Rana
Il ritratto di John Muir	La Hall dei Ritratti a Bumpusville	Dare alla donna del Museo delle Verdure per ottenere la versione verduriana di Muir
Il manuale di manutenzione del robot	Camera da letto a Bumpusville	Permette l'accesso al robot delle pulizie
Robot delle pulizie	Bumpusville	Programmato, fa scattare l'allarme per creare un diversivo
Unità di Realtà Virtuale	Bumpusville	Usare per prendere la chiave del sistema d'allarme
Chiave	Bumpusville	Disattiva l'allarme nel serraglio
Depliant	Osteria della Giungla	Attivare le icone del Museo delle Verdure e di Monte Rushmore
Pelo di mammut	Monte Rushmore	Usare con il catrame ed il costume con i trampoli per fare il costume da piedone
Catrame	Monte Rushmore	Usare con il pelo di mammut e costume con i trampoli per fare il costume da piedone

Melanzana alla Bumpus	Museo delle Verdure	Usare per prendere la parrucca di Bumpus dalla camera da letto
Parrucca di Bumpus	Camera da letto a Bumpusville	Usare per completare il costume da piedone
Costume da Piedone	Osteria della Giungla	Usare per entrare alla festa dei piedoni
Punteruolo del ghiaccio	Nella cucina della Osteria della Giungla	Aprire la bottiglia di vino dopo che è stato piegato a forma di cavatappi al ristorante del Mondo dei Pesci
Bottiglia di vino e tappo	Festa dei Piedoni	Usare con la palla di neve per risolvere il totem n.1
Dente da dinosauro	Monte Rushmore	Usare per risolvere il totem n.2
Moneta Muir	Museo delle Verdure	Usare per risolvere il totem n.3
Cuscino inzuppato di tonico per capelli	Camera da letto a Bumpusville	Usare per risolvere il totem n.4





IL CASO DEL PIEDONE E FUGGITIVO

GUIDA PER SAM & MAX HIT THE ROAD™

Capitolo 1

Il Proverbiale Prologo Problematico

Era un giorno di sole a Brooklyn. I raggi dorati si spandevano sugli edifici polverosi come sciroppo d'acero sulle crespelle. Il mio tranquillo compagno Max e io eravamo appena tornati nel nostro ufficio, reduci da una soddisfacente impresa con uno scienziato pazzo, quando giunse una telefonata dal Commissario.

Il trillo del telefono squarcio l'aria come il retrogusto di un'indigestione di aglio. Mi ci catapultai sopra. Se solo avessi immaginato in quali guai mi stavo cacciando avrei acchiappato Max per saltare sul primo treno per Palookaville (un sito delizioso dove il cibo costa poco e gli indigeni ignorano il rumore delle armi). Presi gli ordini come un buon soldato. Era ovvio che questo era il genere di caso che richiedeva del capitale, quindi pescai nel

ripostiglio della tana del topo. Max pensò che questo fosse il tipo di caso che richiedeva illuminazione ultravioletta, così presi la sua luce nera dall'armadietto. Finimmo in strada per incontrare il nostro contatto del Commissario.

Lungo il cammino incontrammo il nostro vicino, Flint Paper, impegnato in una negoziazione con uno dei suoi clienti. Come addetto alla manutenzione della legge, ho sempre ammirato il suo approccio manesco agli affari.



Fuori la strada era chiaramente vuota per un pomeriggio lavorativo. Forse perché era sabato mattina. L'unico segno di vita (segno piuttosto scalcagnato) era un gattino tutto pelle e ossa.

Conoscendo la passione del Commissario per i tiri mancinani (e i quadri di Keane), ero certo che quello fosse il nostro contatto.

Ma il gattino faceva il sordomuto. Dovetti usare Max per fargli sputare l'informazione. Non mi sorprese apprendere che al Luna Park stava accadendo qualcosa di ombroso. Speravo solo che una volta arrivato là non mi avrebbero fatto fare un giro in giostra. Di certo, non ho l'aspetto di un girandolone, ma odio fare i capricci come i bambini.

Capitolo 2

La Catastrofe del Carrozzone Kushman

Era il tipo di Luna Park che ho sempre odiato per tutta la mia vita, tendoni colorati, musicchetta allegra e l'odore di popcorn e zucchero filato nell'aria. Preferisco quel genere che deve essere ripreso in bianco e nero, con musica tetra e vecchi poster

svolazzanti lungo la surrealisticamente pericolosa Area delle Giostre; ma questo non era il caso che volevo. Si trattava di guadagnare abbastanza denaro per procurarmi i biscotti per cani.

Il mio umore non migliorò affatto quando incontrammo quei due misantropi, un inglese basso con capelli orribili e il suo compare ipertiroideo del profondo sud. Erano esattamente quel tipo di persone che si incontrano sempre all'inizio di un caso e di cui si sa già che rispunteranno fuori proprio quando meno li vorreste vedere. Un qualche genere di bizzarra legge di fisica investigativa.

Poi il mangiatore di fuoco decise di accanirsi contro di noi e di non lasciarci entrare. Non era una novità. Hanno un fuocherello in pancia e pensano di essere davvero furbi. Gli diedi quello che gli spettava. Gli diedi le nostre credenziali. Ci lasciò entrare. La Sala delle Stranezze mi ricordava il mio vecchio quartiere - un gruppo di disadattati sociali crudelmente distorti senza meta.

L'unica differenza era che ci fecero pagare per uscire

invece che per entrare. I Fratelli Kushman ci ragguagliarono ulteriormente sul caso, dicendoci tutto su Bruno il Piedone Scomparso che aveva rapito Trixie la ragazza dal collo di giraffa scomparsa, ma in qualche modo sentivo che c'era sotto ben più di quanto mi dicevano, così decisi che dovevamo starcene in giro. Raccolsi il campione di pelo di Piedone alla base del ghiaccio sciolto, e mi diressi verso le Giostre attraverso il retro della mia tenda.

Sorpassammo il Tunnel dell'Amore e il Cono della Tragedia, ma volevo controllare la roulotte di Trixie. Era chiusa a chiave, e nessuna chiave sotto lo zerbino, nemmeno lo zerbino. Cominciavo già a sentirmi frustrato, così decisi di scaricare la mia rabbia su un piccolo roditore peloso. Mi resi conto che Max sarebbe stato utile più tardi quindi optai per un Ratto-Sfatto. Con un po' di pratica stesi facilmente 20 di quei piccoli formaggiferi e vinsi una lampada - proprio ciò di cui necessita un coraggioso nemico del crimine come me per esplorare anfratti bui e

paurosi come il Tunnel dell'Amore.

L'unico problema era che non c'era la lampadina. Misi velocemente la luce nera e dopo 15 minuti di "Te l'avevo detto" da parte di Max, ci dirigemmo verso il Tunnel dell'Amore. Usai la lampada appena entrammo e in qualche modo i suoi magici poteri ultravioletti riuscirono a rivelare diversi segreti di questo giro scadente, compreso una scatola di fusibili. Pensai a quanto odiassi la gente che diceva "Te l'avevo detto" e pensai "Max dovrebbe pagare per questo", così usai Max con la scatola dei fusibili. Quando il giro terminò, ebbi l'opportunità di esplorare il diorama di Enrico VIII.

Ho sempre avuto la segreta fantasia di tirare la barba di un monarca Tudor del sedi-



cesimo secolo, e questo è molto positivo perché ci procurò l'accesso alla tana di Doug, l'Uomo Talpa, uno sguercio maldestro che tradirebbe i suoi amici Piedoni Lunghi per un po' di caramelle di pecan. Fortunatamente avevamo incontrato un negozio lungo la strada per il Luna Park, così azionai l'interruttore per riprendere la corsa e ci fiordammo giù al cancello fino allo Snukey più vicino.

Capitolo 3

Il Problema di Procurarsi Praline

Se avete girovagato su e giù per le strade secondarie e in lungo e in largo per gli stati federali di questa grande repubblica, così come ho fatto io, conoscerete di certo Snukey, un'infestazione stradale che dura da cinquanta anni dove le famiglie americane possono acquistare cartoline di cattivo gusto, consumare carboidrati e (soprattutto) godere di facilitazioni igieniche molto più pulite e spaziose di quelle a cui sono aduse.

Questo è un classico esempio del genere, tranne che per una tazza lasciata da un

sudicione. La raccolsi come prova potenziale e mi piombai dentro, giusto per essere assalito da quel pessimo elemento che vi fa lasciare un ascensore nel mezzo di una discesa. E allora lo vidi, il tipo di non-entità imbarazzata e indefinita che risparmia tutta la vita per partecipare a una convention di fantascienza travestito da Trota Kilgore: in breve un sempliciotto è un sempliciotto. Raccolsi le caramelle di pecan e negoziai la vendita. Siccome Max mi stava scocciando per andare al bagno e siccome odiavo spazzar fuori dall'auto palline di coniglio, diedi anche la chiave a Max. Notai qualcosa di sospetto nella limetta ruvida che vi stava attaccata così terminai in fretta la conversazione e intercettai Max fuori. Gli accennai al fatto di tenerci la chiave e ci affrettammo di nuovo verso il Luna Park.

Capitolo 4

Il Talismano Tenuto da Trixie

Quando Doug spiattella, spiattella. Fortunatamente c'era già uno strato di trenta centimetri di scatole vuote di cereali e di cibo cinese sul pavimento, quindi i piattelli

non fecero molto danno.

Poi cominciò a parlare... e che storia aveva da raccontare! Sembrava che dopo tutto Trixie non fosse stata rapita, ma se ne fosse andata di propria spontanea volontà.

Infatti era innamorata di Bruno e avrebbe organizzato la sua fuga. "Chacun à son goo" che è il francese per "a ognuno il suo unguento". Gente strana questi francesi.

Comunque Doug snocciolò la chiave di Trixie (che sembrava piuttosto un piede di porco), e accennò anche al fatto che suo zio Shuv-Oohl poteva sapere dove trovare Bruno. Sfortunatamente Doug non sapeva dove trovare lo zio, ma disse che era stato visto l'ultima volta alla Palla di Spago Gigante. Annotai la località sulla mia mappa, e poi Sam e io ce la filammo prima che il piccione sentisse la necessità di liberarsi ancora.

La roulotte di Trixie si rivelò una vera e propria delusione. Max riuscì a fare un po' di ginnastica e io trovai un terribile abito da camminatore sui trampoli nella sua scatola blu dei trampoli, ma l'unico indizio vero e pro-

prio si trovava nel suo armadietto rosa shocking - un cartoncino segnapunti dell'Emporio del Golf All'Igatore in Florida, l'ennesimo posto da segnare sulla mappa.

Eppure avevamo fatto qualche progresso, e sentivo che potevamo prenderci il tempo di fare un giro sul Cono della Tragedia. Informai l'operatore che volevamo fare un giro e subito fummo legati e fatti girare più vorticosamente di una mela in un frullatore. Di sicuro il Cono funzionava come da pubblicità, perché successivamente fui colto da un opprimente senso di mancamento. Nessuna meraviglia, perché quando guardai nella mia scatola delle cianfrusaglie non trovai più nessuno degli indizi accumulati. Incantonai l'operatore



e non gli diedi pace fino a che non mi diede un tagliando di reclamo che potevamo esibire al tendone degli Oggetti Persi e Trovati. Sfortunatamente il tizio era buono quanto la sua parola (ero ansioso di martellarlo fino a fargli prendere la forma di un poggiapiedi decorativo). L'incredibilmente brutto tipo di genere indeterminato del tendone degli Oggetti Persi e Trovati non solo mi ridiede le mie cianfrusaglie, ma mi lasciò anche una calamita a forma di pesce del famoso Mondo del Pesce. Osservandola da vicino riuscii a localizzare un altro punto per la mia mappa, ma prima dovevamo rintracciare Shuv-Oohl.

Capitolo 5

Il Santone Sboccato Come Uno Scaricatore

Il Gomitolo Più Grande del Mondo, situato vicino a Marutilamooh,* Minnesota, è un monumento a scopo di lucro di ossessiva parsimonia. In cima c'è un ristorante di pesce ruotante, famoso per il suo pesceliuto candito in salsa di cioccolato. Basta con il documentario.

Essendo arrivati alla Palla, ottenemmo poca soddisfazio-

ne dal custode del museo alla base, così decidemmo di controllare il ristorante.

Fuori dal reparto ristorazione potemmo osservare la piattaforma di consegna del pesce, dove uno chef armato di coltello stava felicemente macellando la preda del giorno. Siccome l'accesso dalla nostra parte della piattaforma era impossibile, mi domandai come consegnavano il pesce fresco. Mi domandavo anche se sarebbe stato possibile prendere in prestito un po' di spago, in caso avessimo bisogno di trattenere un sospettato per un'ora o due (o sei) per un'interrogatorio.

Dentro il ristorante non avemmo migliore fortuna. Quando capimmo come funzionava l'ascensore interno, trovammo un ristorante davvero isolato con un cannocchiale apparentemente rotto. Siccome era mezzogiorno, pensai che lo staff del ristorante era fuori a pranzo. Parlando di pranzo, c'era un altro cliente del ristorante, un tipo di meccanico-divenuto-

*Termine tipico americano che esprime malcontento per le politiche diplomatiche di un Presidente americano del diciannovesimo secolo. Letteralmente "Oooooh, Sig. Grant!"

paranormale del Midwest. Era interessato alla crescita personale, a giudicare dalla barbetta sulla mandibola. Dal linguaggio il suo mantra favorito era impubblicabile. Gli feci delle domande riguardo il suo hobby, piegare chiavi inglesi con la forza del pensiero. Finì per darmene una. Forse era solo un personaggio colorato piuttosto del burbero zotico che pareva essere. In questo tipo di faccende è così difficile dirlo.

Capitolo 6

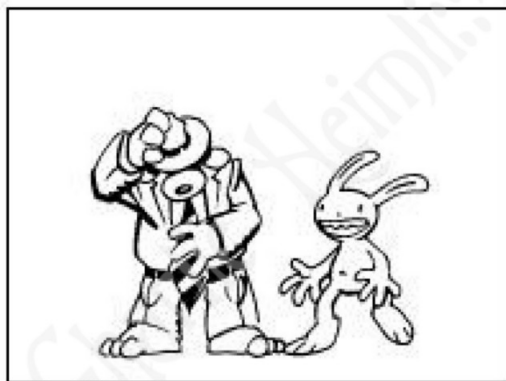
Il Pericolo Del Paradiso Del Pescatore

Siccome tutto quanto in questo caso cominciava a puzzare di pesce, parve solo logico verificare al Mondo del Pesce. Il pesce nel secchiello pareva in qualche modo familiare, e me ne sarei appropriato di qualcuno, quando apparve un elicottero che se ne portò via una retata. Confiscai comunque il secchiello come prova, ma a una mia verifica con un pescatore locale, mi fu confermato che questa era la fonte di rifornimento per le cene di pesce del Ristorante della Palla di Spago.

L'acume del mio astuto

detective si accorse che se volevo quello spago (ed ottenere quello spago stava diventando una vera e propria ossessione - sono sempre stato affascinato dallo spago), sarebbe stato utile sembrare un pesce. Così escogitai un piano - e non avrei dovuto nuotare contro corrente per realizzarlo.

Usai l'attrezzo piegato sul grosso pesce di vetroresina nel fiume per allentarlo. Poi usai il pesce come travestimento e incoraggiai Max ad usare anch'egli il pesce. Finimmo sulla piattaforma in cima al ristorante, dove fu impresa facile usare i dentini da roditore di Max per tagliare lo spago - un sano pezzo di 45.5 metri. Ci parve che dopo tutto questo esercizio, senza alcuna traccia di Bruno o di Shuv-Oohl, era giunto il





momento per una vacanza, così ci dirigemmo al Golf All'Igatore in Florida.

Capitolo 7

Golf All'igatore - Grido Nella Giungla

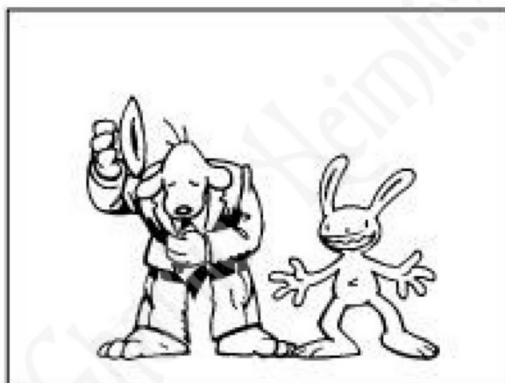
Quando andai al Golf All'Igatore, dovetti congratularmi con il proprietario. Sebbene trovassi il contenuto dei cestini dell'immondizia (un set rotto da raccattapalle da golf) più interessante della sua conversazione, continuai a pensare che combinare alligatori e golf in miniatura fosse una nozione ricreativa fortemente ispirativa. Per uno zuccone come me aveva molto più senso di quegli inutili giochi d'avventura per computer, dove stupidi personaggi trasportano improbabilmente ampi inventari da luogo a luogo cercando di risolvere oscuri e insensati enigmi alla ricerca di mete elusive e di finali fortemente improbabili. Il Golf All'Igatore è il gioco per uomini veri.

Sfortunatamente due uomini veri ci avevano battuti - o comunque un vero uomo e mezzo. Erano quei due misantropi del Luna Park: Conroy Bumpus, il mini cantante contry con il parrucchi-

no più alto di lui, e la sua bestiale guardia del corpo, Lee-Harvey. Max non resistette all'opportunità dell'abuso verbale, non sarebbe Max se potesse. Seguì il caos, che finì con Max nel tiro al bersaglio, dalla parte sbagliata di una palude infestata di alligatori, decorata con teste di clown e mulini a vento.

Dovevo arrivare a quell'isola e salvare il mio compagno. Può essere un maniaco, può essere un omicida, può torturare animali più piccoli di lui ma è pur sempre il mio compagno.

E' un fatto poco risaputo al di fuori della comunità degli investigatori, ma c'è un piccolo punto sulla schiena di un alligatore sul quale potete salire senza che questi vi infastidisca. Sapevo che se avessi trovato un modo per far allineare quegli alligatori,





potevo usare quel punto per camminare attraverso gli igatori fino all'isola. Fortunatamente avevo un secchiello di pesce. Rimpiazzai il secchiello delle palle con il secchiello del pesce, poi usai le mazze da golf per guidare i pesci di fronte a quegli igatori fino che non fossero stati dove volevo. Dopo una breve passeggiata ero sull'isola, e liberai Max aprendo la porta della gabbia. Non era molto riconoscente ma almeno non era morto. Oltretutto aveva un altro campione di pelo di Piedone. Ulteriori investigazioni nella vasca del tiro a segno, rivelarono una palla di neve del famoso Vortice Misterioso, con iscrizione personale di, tra tutte, lo zio di Doug Shuv-Oohl. Finalmente un indizio reale. Attenzione, Vortice Misterioso, eccoci arrivare !!!

Capitolo 8

Vermi Vacanti Nel Vortice

Potreste pensare che un detective si senta a casa in un posto chiamato il Vortice Misterioso. Potreste essere tentati di pensare che ciò lusinghi il suo senso d'avventura e affini i suoi poteri

deduttivi. Bene, sareste assolutamente in errore. Per me era solo una cantina vivacemente decorata dove si spende del denaro per perdere il proprio pasto.

Eravamo piuttosto sicuri che Shuv-Oohl si stesse nascondendo fuori da qualche parte in questo postaccio, ma tutto ciò che riuscimmo a trovare fu la prova di un altro Piedone scomparso nel negozio regali nel retro della caverna. Siccome stava diventando un'abitudine, raccolsi un altro campione di pelo di Piedone.

Mi immaginavo che siccome io e Max stavamo comunque girando in tondo, allora potevamo anche fare un giro sul Mini-Vortice. Ciò deve aver smosso qualcosa di lento perché improvvisamente intuii i principi di funziona-





mento dell'intero Vortice. Aveva tutto a che fare con la Teoria del Campo Unificato, mentre l'energia elettromagnetica è intimamente legata alla deviazione spettrale e relativa altitudine. In altre parole, la misura è equivalente al colore diviso per il magnetismo. Elementare, mio caro Max.

Ovviamente per ottenere accesso alle parti più interne del Vortice, avevo bisogno di una superficie prismatica di riflesso. Lo specchio in cima alle scale poteva fare al caso. All'interno, come sospettavo, trovai immensi magneti di colore. Li accesi e spensi alternativamente fino a che trovai la giusta combinazione per abbinarsi ad ognuna delle porte colorate. Potevo provare ogni porta in questo modo fino a che trovai Shuv-Oohl.

Circa in quel momento la profonda comprensione della

fisica parve scomparire. Dev'essere stato un fenomeno temporaneo dovuto a confusione residua. Mi succede sempre. Shuv-Oohl era il vostro tipo di uomo talpa hippy suonato. Era in grado di fornirci indicazioni generali per Roccia Rana, e intimato poteva dirci di più se fossimo stati in grado di far uscire il suo anello dell'umore dalla palla di spago. A volte per risolvere un caso, un uomo deve avere dello spago tra le mani. Tornammo in Minnesota.

Capitolo 9

Reazioni Rivoluzionarie a Roccia Rana

Non sembrava esserci alcun modo in cui potevo dipanare velocemente questo caso, e ci sarebbe voluto ancora di più a srotolare la palla di spago. In qualche modo avevo bisogno di arriva-

re al centro, di trovare l'anello e di tirarlo fuori. Avevo il raccattapalle, che poteva estendere la mia presa e avevo la calamita a pesce per tirar fuori l'anello, ma avevo bisogno di qualche aggancio per connettere le due cose. Mi parve che la mano di Jesse James' dalla Sala delle Stranezze al Luna Park potesse servire al caso, così ci affrettammo per vedere i fratelli Kushman e prendere il vasetto con la mano. Mentre ero là, mi ricordai di aver visto una lente nella tenda del Ratto-Sfatto che mi avrebbe potuto aiutare a localizzare Roccia Rana con il cannocchiale, quindi raccolsi anche quella.

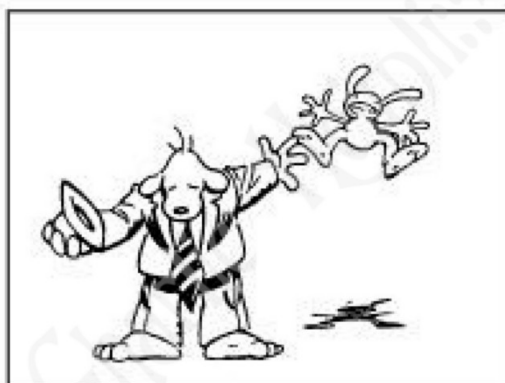
Ora avevo il raccattapalle, la calamita, la lente e la mano nel vaso. Aspettate un momento... Non potevo togliere la maledetta mano fuori dal vaso. Avevo bisogno di un esperto in apertura di barattoli. Mi diressi sebbene titubante, verso Snuckey's dove l'addetto sarebbe stato in grado di darmi una mano con la mano.

Tornai alla Palla di Spago con un forte senso di déjà vu, déjà spago. Attaccai la mano

al raccattapalle, e la calamita ad entrambi. Poi usai il raccattapalle con la Palla di spago nel Museo, e l'anello dell'umore fu nostro.

Pensavo che avrei dovuto controllare il cannocchiale mentre ero qui. Evitando con attenzione il telecinetico con il turbante, usai la lente con il cannocchiale. Ma avevo ancora quel problema di giramento. Forse se avessi attaccato i cavi dal motore del ristorante al cannocchiale, avrei potuto avere qualche controllo. Parve funzionare. Mossi l'ago leggermente a sinistra fino a che vidi uno dei riferimenti che Shuv-Oohl aveva menzionato, poi, appena vidi la roccia, centrai l'ago per fermare la rotazione ed eccolo lì. Annotai la locazione e tornammo da Shuv-Oohl.

Inizialmente pensai che la



piccola reliquia dell'Estate dell'Amore aveva rosicchiato troppi funghi sbagliati quando mi diede una "Polvere Magica", dicendo che avrei dovuto usarla con i miei tre campioni di pelo sulla Roccia Rana, ma il resto di questo caso era stato così strano che decisi che, diamine, sarei andato a Roccia Rana.

Non era granché come attrazione per turisti. Come notò astutamente Max, non sembrava nemmeno una rana. Naturalmente non lo sembrava nemmeno Max.

Depositai attentamente ognuno dei campioni di pelo sulla Roccia, e poi vi sparsi sopra la polvere. Dopodiché fu il buio totale. Non mi ricordo bene che cosa accadde dopo* ma avevo questa strana fretta di andare a Bumpusville.

* a dir la verità so esattamente che cosa accadde dopo, ma gli uomini talpa volanti in dischi piombati dallo Spazio Esterno e fenomeni celesti non hanno posto in una narrazione di investigazioni criminali. Mi butterebbero fuori dal sindacato a calci.

Capitolo 10

Birbonate Bucoliche a Bumpusville

Quando si trattava di gadget altamente tecnologici e affascinanti parafernalia elet-

tronici nessuno poteva uguagliare Conroy Bumpus. Ma riguardo a decorazioni di buon gusto di casa sua e del museo turistico, Bumpus sarebbe stato il solo uomo che Tino Grassica avrebbe definito pacchiano.

Naturalmente quando vidi la sua appariscente e illuminata versione di Tara, non immaginavo pure che Bumpus fosse primo nella lista SPCA.

Appena entrammo dalla porta principale, ci accorgemmo subito che C.B. aveva investito un mucchio di soldi in quel luogo. Solo il ritratto a grandezza naturale doveva costare almeno \$199.95. Max e io tirammo un sinistro al ritratto e continuammo fino a che ci trovammo nel "Serraglio" e nella Sala Concerti di Conroy. Non ci stupimmo di trovarlo a cantare le sue proprie preghiere. Fummo sorpresi di trovare Bruno e Trixie nella sua banda d'accompagnamento. Ovvero sorpresi quando ci accorgemmo che gli strumenti erano acustici, ma i musicisti erano elettrizzati da scariche inaspettate di diverse centinaia di volts.

Dovevamo farli uscire da

là, ma verso di noi era puntato un sistema d'allarme altamente tecnologico consistente in un occhio elettrico. Avevo bisogno di una buona idea per evitarlo. Mi venne in mente che forse il ritratto di John Muir, il famoso naturalista, nell'altra stanza avrebbe potuto darci qualche ispirazione, ma Max continuava a balbettare qualcosa a proposito di teste parlanti di animali morti. Max diventa sempre piuttosto strano quando è stato in strada per un po', ma questa era una cosa nuova anche per lui.

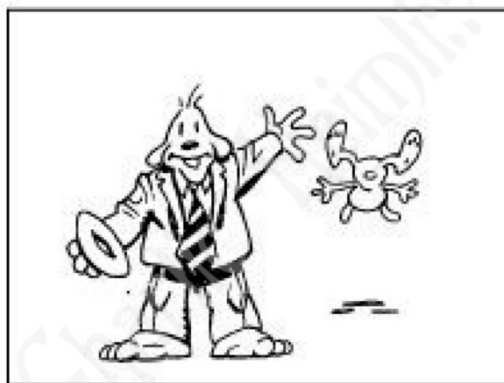
Il resto della casa consisteva soprattutto nella stanza di realtà virtuale, dove Lee-Harvey era accampato, e la stanza da letto di Bumpus, completa di letto Monster Truck e un porta parrucche dotato di allarme. Era tutto molto affascinante, ma continuavo a guardare il piccolo sgualterro robot. Pensai che se avessi potuto stabilire come far girare lì attorno il piccolo droide, avrei potuto provocare un quarantotto che avrebbe fatto uscire Trixie e Bruno dalla casa.

Poi vidi sopra la porta della stanza da letto un manuale

di manutenzione del robot. Mi arrampicai sulla scala mobile fino al letto, presi il cuscino per irritare Conroy, poi usai il raccattapalle da golf per prendere il libro. Sfortunatamente Max era sotto, ma con gentilezza inconsueta, rimase steso fino a che finii il libro.

Mi diressi verso il robot e cominciai ad usarlo. Precisamente utilizzai i cavi nel suo cervello con la mappa del piano della casa per fare in modo che andasse nel Serraglio e interrompesse il raggio dell'allarme. Ciò fece in modo che il buon vecchio Lee-Harvey andasse nel Serraglio e che io potessi controllare il sistema di realtà virtuale.

Vedete, Lee-Harvey aveva appena blaterato che il sistema di sicurezza era in qual-



che modo legato al sistema di realtà virtuale. Se mai mi fossi davvero accinto a disinnescere l'allarme, avrei trovato la chiave nel mondo poligonico della realtà virtuale. Ed era davvero così, dopo che scoprii che il drago della fantasia medioevale era preoccupato di essere tagliato a pezzi.

Usai quella chiave nel sistema d'allarme del Serraglio, ma Max spaventò Bruno e Trixie quando parlò di farli tornare al Luna Park. Comunque non se ne andarono senza un indirizzo di recapito, perché dissero qualcosa riguardo una festa di Piedoni all'Osteria della Giungla Selvaggia di Evelyn Morrison.

Capitolo 11

Jazzando La Geriatrica Jezabel All'osteria Della Giungla

Quando state guidando a velocità pericolose con un coniglio ipercinetico nell'auto, non avete molto tempo per pensare, per cui fino a che non fummo in effetti entrati, non mi resi conto che Bruno & Trixie non erano completamente stupidi a rivelare la loro fuga. Proprio di fronte alla porta della festa c'era il

più grosso Piedone che abbia mai visto. O.K., Bruno era il solo Piedone che avessi mai visto, ma questo era più grosso di Bruno. E forse era anche cattivo, per via dei calli che ricoprivano i suoi piedi.

Ricordando le storie da bambini riguardanti i leoni con le spine nelle zampe, feci quello che potei per aiutarlo, dandogli la raspa di Snuckey's da usare con quelle escrescenze dolorose. Parve più bendisposto, ma continuò ad insistere che solo i Piedoni, ("e le loro ragazze") potevano entrare.

Avevo qualche idea anche riguardo a ciò, ma non potevo andarmene dall'Osteria della Giungla Selvaggia fino a che avessi parlato con Evelyn Morrison, regina di film di serie "B" negli schermi argentati della mia gioventù. Fu alquanto gentile nel farmi l'autografo su alcuni volantini di viaggio del Pozzo di Catrame, del Salt'in Naso a Monte Rushmore e del Museo delle Verdure Famose.

Mi resi conto di come fossero utili questi depliant. Il lettore scaltro si sarà ormai già reso conto che dovevamo procurarci un abito da

Piedone. L'abito da camminatore sui trampoli era un buon inizio, sarebbe bastato a Max e a me, ma avevamo bisogno di molti più peli se dovevamo spacciarci come Piedoni, e adattarci in qualche modo all'abito. Pensavo che fosse ora per me e per Max di andare al Salt'in Naso olimpionico.

Capitolo 12

Piombarsi Dalle Proboscidi Presidenziali

Ho sempre avuto un piccolo debole nel mio cuore per il Monte Rushmore. Forse il nome si riferisce ad un tipo veloce come me, o forse fu quel film di Hitchcock, ma per me, i Fantastici Quattro significano sempre il Sud Dakota piuttosto che Liverpool. Non mi importò molto quando aggiunsero il Salt'in Naso, ma l'affare del dinosauro è stato un tentativo così appariscente di far soldi con quello spettacolo cinematografico della metà degli anni '90, e comunque John Goodman non assomiglia poi così tanto a quel Fred Flinston.

Una volta ebbi l'opportunità di guardare i modelli di dinosauri, fui persino meno

impressionato. Il Mammuth sembrava che fosse ricoperto di brutto pelo di Piedone, uau Nellie! Ed ecco Max con un set completo di dentini affilati come rasoi! Lo misi al lavoro e ben presto raccogliemmo abbastanza pelo per intasare uno scarico municipale. Comunque avevamo ancora bisogno di roba appiccicosa, pensai mentre passavo nei pressi del pozzo di catrame verso l'ascensore per il Salt'in Naso.

Ed ecco, quando lasciai l'ascensore, la vidi. Entrò nella mia vita con addosso una magliettina del Servizio Parcheggi Statunitense e i calzoncini corti. Posso dire che mi notò anche lei, non è cosa di tutti i giorni che un cane parlante alto sei piedi con addosso un abito blu e un cappello si infili nella narice di George Washington pensando al Salt'in Naso. Mi disse di andare dietro allo schermo e di cambiarmi d'abito e io mi domandai che cosa avesse in mente fino a che non vidi l'elmetto protettivo e l'attrezzatura da Salt'in Naso. Poi capii. La bambola voleva che facessi il Grande Lancio. Il problema era che

ero già pronto a lanciarmi per lei.

Volevo mostrarle che potevo farlo, così mi misi l'attrezzatura, presi su Max e... Dolce Madre di Grazia! Non fu divertente, fu suicida. Mi precipitai nel mio destino in una gigantesca tinozza di catrame appiccicoso... [Sproing!] Aspettate un attimo, ho detto catrame appiccicoso? Se solo Max potesse raggiungerlo... [Sproing!] Forse se usassimo il raccattapalle da golf, assieme alla tazza di Snukey's per raccogliere il catrame... [Sproing!] Bel lavoro Max. Ora come usciamo da questa cosa?

Alla fine tornai alla piattaforma e al tempo passato. Ed eccola là che mi aspettava, con il suo sorriso enigmatico, masticando la sua gomma senza zucchero quando me ne tornai ai miei abiti civili. Promisi che avrei scritto e tornai sulla terra da dove venivo.

Tornai all'Osteria della Giungla, il catrame e il pelo funzionarono perfettamente con l'abito da camminatore sui trampoli, ma quando usammo l'abito, il buttafuori sentì che c'era ancora qualco-

sa che non andava con la testa di Max. L'ho pensato per anni, ma penso che volesse dire che Max è confuso invece che peloso.

Avevamo bisogno di un altro pezzo di pelo, o di un toupé e sapevo dove prenderlo, ma prima avevamo bisogno di una deviazione al Museo delle Verdure Famose.

Capitolo 13

Zummando La Zona Zucchini

A dire il vero questo fu per me un viaggio sentimentale. Volevo far visita a Violet, una vecchia fiamma, che conduceva il posto. Aveva sposato un dentista facoltoso ma tacchigno che si curava continuamente da solo i suoi denti. Dopo un incretoso incidente con un trapano ad alta velocità ora era un vegetale. Penso che sia per questo che lei cominciò ad interessarsi alla sua attuale linea di lavoro...

Produceva versioni vegetali di personalità famose, e sapevo che doveva avere un Bumpus da qualche parte in quel luogo. C'era una melanzana rimasta proprio vicino al bancone della misura giusta. La intascai, feci tanti auguri,

le dissi che era ancora un pomodorino piccante e misi a tutto gas sulla strada per Bumpusville.

Il sistema d'allarme sul porta parrucche mi ricordò un film d'avventura che avevo visto alla televisione, dove l'eroe sostituiva un oggetto di peso uguale ad un idolo orribile. Ecco, Conroy era il più simile possibile ad un idolo orribile, così pensai che usare la melanzana con il porta parrucche poteva funzionare. Infatti funzionò (se non contate le frecce).

Tornammo trionfanti all'Osteria della Giungla, attaccammo la parrucca all'abito, lo indossammo e saltammo fuori come veri animali della festa. Ma appena entrammo dalla porta, sentii che il Fato aveva ancora qualcosa in serbo per noi.

Capitolo 14

Ballando Boogey Al Ballo Dei Piedoni

Mi piacciono i Piedoni Lunghi. In qualsiasi modo. Ma quando si tratta di feste, ho visto funerali più allegri. Il cibo era O.K., se non vi importa del cibo vegetariano, c'erano alcune imitazioni carine di gambe di tacchino

fatte di tofu, ma la musica era stile Lawrence Welk incontra Winsome Hill, e nessuno sembrava curarsene più di quanto facessi io. Non era quello che si può definire una folla triste.

Tornai in cucina per controllare le uscite in caso dovessi andarmene velocemente. C'era una sorpresa spiacevole che aspettava nel retro. Conroy e Lee-Harvey si introdussero nella festa e Conroy pensò che sarei stato il suo prossimo trofeo. Aspettai finché Lee-Harvey non se ne andò, dopo di che mostrai a Conroy l'errore dei suoi modi nel modo più potente possibile, mi tolsi il mio abito da Piedone.

Ma questo non fermò i due furfanti. Ora C.B. voleva saltare nel freezer con Lee-Harvey e l'abito, in modo da introdursi nella comunità dei Piedoni e catturarli tutti. Non so a chi pregano i Piedoni (mi vengono in mente Smoky l'Orso e Hooty la Civetta), ma senz'altro ci stavano assistendo poiché Max fu in grado di infilarsi nella porta del freezer e chiuderveli dentro.

A questo punto avremmo potuto fare una danza di

gioia autocongratulatoria, ma arrivò il piedone più anziano e quando seppe la notizia, nominò anche noi Piedoni Anziani. Questo significò davvero che avevamo un nuovo mistero da risolvere.

Capitolo 15

La Tormentosa Tetrologia Totem

Era così. C'erano questi quattro totem che rappresentavano la salvezza della razza dei Piedoni. L'unico problema era che nessun Piedone riusciva a capirli. Non vi vedevo nessun problema, tranne che per le scarpinate.

Il primo totem aveva l'aspetto di un tornado nel palmo della mano. Quello avrebbe richiesto la maggior mole di lavoro, così decisi di tenerlo per ultimo. Il secondo era particolarmente brutto, ma pareva essere ortodonzia da dinosauri. Uh huh. Non avrebbe richiesto molto tempo. Il terzo era una specie di patriarca sommerso da verdure. Probabilmente il più difficile da risolvere, ma uno dei più facili in termini di scarpinate. E il quarto totem rappresentava una testa calva e una capelluta, quello avrei potuto risolverlo senza

lasciare l'area della piscina.

Era ovvio che il quarto totem riguardava la crescita miracolosa dei capelli e per caso avevo con me la fodera del cuscino di Conroy imbevuta di miracolosa lozione per capelli. La diedi all'Anziano vicino alla vasca, la strizzò e un palo totem divenne segatura. Che strano.

Per risolvere gli altri enigmi dovevamo incamminarci. Mentre passavamo dalla cucina, Max suggerì di raccogliere il punteruolo così lo assecondai. Ultimamente se li porta a letto. Credo che guardi troppi film politicamente deviati. Io invece avrei preso la bottiglia.

Lasciai il ritratto di John Muir a Violet al Museo delle Verdure, la quale mi disse che avrebbe avuto uno zucchini per me al più presto. E così il totem N. 3 era risolto.

Tornai direttamente a Monte Rushmore e usai i miei 45,5 m. di spago sul dente del T Rex mentre aveva la bocca aperta. Quindi raccolsi Max, lo legai con la corda e lo catapultai alla mia DeSoto (precisamente sulla porta della mia macchina) e voilà! Un dente di dinosauro. Possiamo ritenere risolto il

totem N. 2.

Adesso pensiamo al N. 1. Prima andai al Ristorante Palla di Spago e parlai con il Santone Sboccato convincendolo a piegare il punteruolo. Usai lo pseudocavatappi con la bottiglia aprendola. Usai il tappo con la palla di neve. Un breve viaggio al Mini Vortice del Vortice Misterioso mi fornì un Vortice Portatile, e tutti i totem caddero.

Raccolsi lo zucchini di John Muir, tornando all'Osteria della Giungla e diedi tutti e tre gli oggetti all'Anziano. Egli li gettò nella vasca gesticolando appropriatamente mentre Max ed io serrammo i denti per l'inevitabile finale felice. Fa parte del mestiere.

Capitolo 16

L'ecologicamente Eterno Epilogo

Non potevamo essere talmente disumani da lasciare Conroy nel freezer; inoltre dovevamo ritirare uno scontrino al Luna Park. Così i Piedoni sono felici, i Kushman stanno imparando a convivere con una nuova attrazione, tutti son più tranquilli. Per quanto riguarda il mio compagno ed io le nostre

vite sono tornate alla solita angustia esistenziale e violenza gratuita.

Lui è un coniglio, io sono un cane. Siamo pericolosi, lavoriamo per poco. Siamo la Polizia Privata. Chiamateci.

Sam & Max Hint Book



C.T.O.

©1993 LucasArts Entertainment Company. Tutti i diritti sono riservati.
Prodotto e confezionato da C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - Zola Predosa (BO)