

*Detonado / Debulhado / Walkthrough*

# **SAM & MAX : HIT THE ROAD**

*Versão: 1.0 / Por: Fabiano Juvencio*

Use a antena da televisão.  
Use a televisão.  
Pegue o sanduíche.  
Pegue a lâmpada e guarde-a na caixa.  
Pegue a faca, o machado e os dardos no alvo.  
Pegue o dinheiro no buraco do rato e guarde-o na caixa.  
Saia da sala.  
Vá para baixo.  
Empurre o cara que está pendurado.  
Desça as escadas.  
Use o Max no gato.  
Use o carro.  
Vá para o parque de diversões.  
Entregue o papel para o engolidor de fogo.  
Guarde o passe na caixa.  
Pegue o pêlo no chão e guarde-o na caixa.  
Pegue o pote de vidro e guarde-o na caixa.  
Vá para cima.  
Pegue a lente da máquina e guarde-a na caixa.  
Use o brinquedo do rato e acerte 20 ou mais com a marreta.  
Pegue a lanterna e guarde-a na caixa.  
Fale com o homem. - 1 - 7.  
Olhe para dentro da caixa.  
Fale com o homem. - 1 - 8.  
Guarde o bilhete na caixa.  
Vá para a esquerda.  
Vá para a esquerda.  
Use o Max no brinquedo.  
Entre na barraquinha.  
Olhe para dentro da caixa.  
Olhe para o ímã do peixe.  
Use a lâmpada na lanterna.  
Pegue a lanterna.  
Vá para cima a esquerda.  
Entre no Túnel do Amor.  
Use a lanterna.  
Use o Max no painel de controle.  
Olhe para a estátua do cara gordo com barba.  
Entre na porta.  
Use a alavanca.  
Fale com o Doug. - 1 - 5 - 4.  
Saia do Túnel do Amor.  
Vá para a esquerda.  
Vá para a esquerda.  
Vá para a lanchonete da esquerda.  
Pegue o copo e guarde-o na caixa.  
Entre na lanchonete.  
Pegue o DRESS UP e guarde-o na caixa.  
Pegue a caixa de bombons e guarde-a na caixa.

Espera o Max pedir para ir ao banheiro.  
Fale com o balconista. - 1 - 8 - 7 - 6 - 2 - 6 - 5 - 4.  
Saia da lanchonete.  
Fale com o Max. - 2 - 9 - 4.  
Olhe para dentro da caixa.  
Use o DRESS UP.  
Coloque o medalhão, a peruca com os óculos e a roupa de surfista no Sam.  
Coloque a roupa de roqueiro, a guitarra e o boné no Max.  
Pare de jogar o DRESS UP.  
Pegue a caixa de bombons.  
Use o carro.  
Vá para o parque de diversões.  
Vá para cima a esquerda.  
Entre no Túnel do Amor.  
Entregue a caixa de bombons para o Doug.  
Saia do Túnel do Amor.  
Vá para a direita.  
Use o pé-de-cabra na porta do trailer.  
Abra o armário.  
Pegue o pôster e guarde-o na caixa.  
Abra a caixa.  
Guarde a roupa na caixa.  
Saia do trailer.  
Vá para cima.  
Vá para a esquerda.  
Vá para o Novelo de Lã Gigante.  
Entre no teleférico.  
Vá para a esquerda.  
Pegue os cabos no chão e coloque-os no binóculo.  
Use o binóculo.  
Afaste-se do binóculo.  
Fale com o velho. - 1 - 6 - 5 - 4.  
Guarde a ferramenta na caixa.  
Use o elevador.  
Use o teleférico.  
Entre no museu.  
Fale com o velho. - 1 - 7 - 6 - 5 - 4.  
Saia do museu.  
Use o carro.  
Vá para o peixe.  
Pegue o balde de peixes e guarde-o na caixa.  
Use a rede cheia de peixes.  
Fale com o pescador. - 1 - 6 - 5 - 4.  
Olhe para dentro da caixa.  
Pegue a ferramenta.  
Use a ferramenta no peixe.  
Guarde a ferramenta na caixa.  
Use o peixe.  
Use o Max no peixe.  
Use o Max no Novelo de Lã Gigante.  
Use o carro.  
Vá para o jacaré.  
Pegue a garra mecânica e guarde-a na caixa.  
Fale com o gordo. - 1 - 6 - 5 - 4.  
Vá para cima.  
Pegue um taco de golfe.

Acerte uma bola na cabeça da serpente.  
Acerte uma bola no nariz do palhaço.  
Acerte uma bola no buraco do moinho.  
Acerte uma bola na cabeça do macaco.  
Acerte uma bola na caveira.  
Acerte uma bola no alvo onde o Max está preso.  
Pare de jogar golfe.  
Olhe para dentro da caixa.  
Use a mão na garra mecânica.  
Use o ímã do peixe na garra mecânica.  
Pegue o balde de peixes e use-o no balde com as bolas de golfe.  
Pegue um taco de golfe.  
Atire os peixes nos jacarés tentando formar uma ponte que o leve até o local onde o Max está preso.  
Abra a porta de vidro.  
Guarde o pêlo na caixa.  
Abra a porta.  
Pegue a bola de cristal e guarde-a na caixa.  
Vá para baixo.  
Use o carro.  
Vá para o Novelo de Lã Gigante.  
Entre no museu.  
Olhe para dentro da caixa.  
Pegue a garra mecânica com o ímã.  
Use a garra mecânica com o ímã no Novelo de Lã Gigante.  
Guarde o anel na caixa.  
Saia do museu.  
Use o carro.  
Vá para o ponto de interrogação.  
Entre na caverna.  
Entre na sala de cabeça para baixo.  
Pegue o pêlo e guarde-o na caixa.  
Use a porta de vidro.  
Fale com a velha. - 1 - 7 - 6 - 5 - 4.  
Saia da sala.  
Olhe para o espelho.  
Use o espelho.  
Use as alavancas para trocar a cor da luz. Quando a luz ficar com a mesma cor de uma das portas fora do espelho entre nessa porta. Se você não encontrar nada volte para dentro do espelho e mude a cor da luz. Entre em todas as quatro portas até você encontrar o Shuv-Oohl. - 1 - 5 - 6.  
Saia da caverna.  
Use o carro.  
Vá para a lanchonete do meio.  
Entre na lanchonete.  
Pegue o estojo de colorir e guarde-o na caixa.  
Fale com o balconista. - 1 - 6 - 5 - 4.  
Saia da lanchonete.  
Olhe para dentro da caixa.  
Use o estojo de colorir.  
Pinte a primeira figura.  
Pare de colorir.  
Use o estojo de colorir.  
Pinte a segunda figura.  
Pare de colorir.  
Pegue a lente da máquina.  
Use o carro.

Vá para o Novelo de Lã Gigante.  
Entre no teleférico.  
Vá para a esquerda.  
Coloque a lente da máquina no binóculo.  
Use o binóculo e encontre a Pedra do Sapo.  
Afastese do binóculo.  
Use o elevador.  
Use o teleférico.  
Use o carro.  
Vá para a Pedra do Sapo.  
Olhe para dentro da caixa.  
Pegue o pêlo e coloque-o na pedra.  
Olhe para dentro da caixa.  
Pegue o pêlo e coloque-o na pedra.  
Olhe para dentro da caixa.  
Pegue o pêlo e coloque-o na pedra.  
Olhe para dentro da caixa.  
Pegue o saco e use-o na pedra.  
Use o carro.  
Vá para a estrada.  
Vá para o violão.  
Olhe para dentro da caixa.  
Pegue o dinheiro e use-o no poço.  
Guarde o dinheiro na caixa.  
Abra a porta e entre na mansão.  
Vá para a direita e entre na porta de cima.  
Fale com o homem. - 1 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4.  
Saia da sala.  
Entre na porta da direita.  
Pise na escada rolante.  
Pegue o travesseiro e guarde-o na caixa.  
Olhe para dentro da caixa.  
Pegue a garra mecânica e use-a no livro.  
Guarde o livro na caixa.  
Encontre o robô dentro da mansão.  
Use o robô.  
Coloque os cabos soltos no cérebro.  
Afastese do robô.  
Entre na sala que tem uma máquina de realidade virtual.  
Use a máquina de realidade virtual.  
Pegue a espada.  
Use a espada no dragão.  
Pegue a chave dentro do coração e guarde-a na caixa.  
Vá para a esquerda.  
Pegue o quadro do John Muir e guarde-o na caixa.  
Entre na porta da esquerda.  
Olhe para dentro da caixa.  
Use o copo na garra mecânica.  
Pegue a chave e use-a na fechadura.  
Saia da sala.  
Vá para a direita.  
Saia da mansão.  
Use o carro.  
Vá para o vulcão.  
Entre na porta.  
Olhe para dentro da caixa.

Pegue as chaves do banheiro e entregue-as para o pé-grande.

Fale com a mulher. - 1 - 6 - 5 - 4.

Olhe para dentro da caixa.

Olhe para os cartões.

Pegue a garra mecânica com o copo.

Vá para a direita.

Use o carro.

Vá para o dinossauro.

Vá para cima.

Entre no elevador.

Troque de roupa.

Use a corda.

Use a garra mecânica com o copo no piche.

Guarde o piche na caixa.

Troque de roupa.

Use o elevador.

Vá para a esquerda.

Vá para a esquerda.

Use o Max no mastodonte.

Guarde o pêlo do mastodonte na caixa.

Olhe para dentro da caixa.

Use o piche na roupa.

Use o pêlo do mastodonte na roupa com piche.

Pegue a corda.

Use o aparelho para fazer o tiranossauro falar.

Quando ele rosnar use a corda na boca dele.

Use o Max na corda.

Guarde o dente na caixa.

Use o carro.

Vá para a lanchonete da direita.

Entre na lanchonete.

Pegue o jogo da bomba e guarde-o na caixa.

Fale com o balconista. - 1 - 6 - 5 - 4.

Saia da lanchonete.

Olhe para dentro da caixa.

Use o jogo da bomba.

Pare de jogar.

Use o carro.

Vá para o tomate.

Pegue o vegetal e guarde-o na caixa.

Fale com a velha. - 1 - 6 - 5 - 4.

Olhe para dentro da caixa.

Pegue o quadro do John Muir e entregue-o para a velha.

Use o carro.

Vá para o violão.

Entre na mansão.

Entre na porta da direita.

Olhe para dentro da caixa.

Pegue vegetal e use-o na peruca.

Guarde a peruca na caixa.

Use o carro.

Vá para o tomate.

Fale com a velha. - 5 - 4.

Guarde o vegetal na caixa.

Use o carro.

Vá para o vulcão.

Entre na porta.  
Olhe para dentro da caixa.  
Use a peruca na roupa cheia de pêlo.  
Use a fantasia de pé-grande.  
Entre na porta de cima.  
Fale com o pé-grande que está comendo. - 1 - 7 - 6 - 5 - 4.  
Pegue a garrafa e guarde-a na caixa.  
Fale com o pé-grande de pêlo branco. - 1 - 7 - 6 - 5 - 4.  
Fale com a pé-grande. - 1 - 7 - 6 - 5 - 4.  
Entre na porta de cima.  
Pegue o picador de gelo e guarde-o na caixa.  
Abra a porta de cima.  
Fale com o homem. - 1 - 7 - 6 - 5 - 4.  
Olhe para dentro da caixa.  
Use a fantasia de pé-grande.  
Feche a porta do freezer.  
Fale com o Bruno. - 1 - 11 - 10 - 9 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4.  
Vá para a esquerda.  
Entre na porta de cima.  
Abra a porta do freezer.  
Coloque-os de volta no freezer.  
Vá para a direita.  
Vá para a direita.  
Vá para a direita.  
Use o carro.  
Vá para o Novelo de Lã Gigante.  
Entre no teleférico.  
Vá para a esquerda.  
Olhe para dentro da caixa.  
Pegue o picador de gelo e entregue-o para o velho.  
Guarde o saca-rolhas na caixa.  
Olhe para dentro da caixa.  
Use o saca-rolhas na garrafa.  
Use a rolha na bola de cristal.  
Pegue a bola de cristal.  
Use o elevador.  
Use o teleférico.  
Use o carro.  
Vá para o ponto de interrogação.  
Entre na caverna.  
Entre na sala de cabeça para baixo.  
Use a porta de vidro.  
Use a bola de cristal na porta de vidro.  
Saia da sala.  
Saia da caverna.  
Use o carro.  
Vá para o vulcão.  
Entre na porta.  
Entre na porta de cima.  
Entre na porta da esquerda.  
Vá para a direita.  
Use a bola de cristal na piscina.  
Olhe para dentro da caixa.  
Pegue o dente e use-o na piscina.  
Olhe para dentro da caixa.  
Pegue o vegetal e use-o na piscina.

Olhe para dentro da caixa.  
Pegue o travesseiro e use-o na piscina.  
Fique atirando nos bonecos.

**Acabou.**

***Roteiro escrito por Fabiano Juvencio***  
*e-mail para contato: [gangstertown@hotmail.com](mailto:gangstertown@hotmail.com)*

***Acesse o site ScummBR para mais informações sobre tradução de Adventures***  
*<http://www.scummbr.kit.net> | [http://s15.invisionfree.com/ScummBR\\_Forum/](http://s15.invisionfree.com/ScummBR_Forum/)*