

AUS DER ZEIT GEFALLEN



Genre: **Adventure** Publisher: **Assemble Entertainment** Entwickler: **CrazyBunch** Termin: **23.10.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**



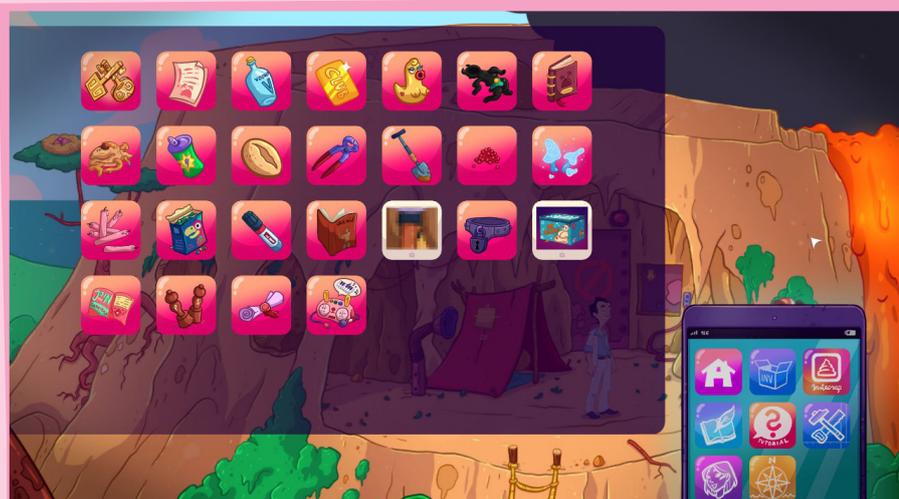
Nina Kiel

Nina ist freischaffende Spielejournalistin, -forscherin und -entwicklerin und befasst sich unter anderem mit dem, was heutzutage leider immer noch als »Naughty Bits« behandelt wird: virtuellem Sex. Wenn sie sich nicht gerade ihrer langsam bedenkliche Ausmaße annehmenden Sexspielsammlung zuwendet, widmet sie sich besonders gerne experimentellen Indie-Titeln und Souls-likes.

Im zweiten Teil des Point&Click-Adventures kalauert sich Larry Laffer nach seiner Zeitreise durch ein brandneues Setting, doch die Witze und Rätsel fallen eher altbacken aus. Von Nina Kiel



Später können wir uns relativ frei durch das Archipel bewegen – und das ziemlich fix.



Das Inventar fällt nun übersichtlicher aus, was eine wichtige Verbesserung darstellt.

Der alte Schwerenöter Larry Laffer kommt einfach nicht zur Ruhe: Nachdem er in *Leisure Suit Larry: Wet Dreams Don't Dry* eine unfreiwillige Zeitreise unternahm und sich plötzlich im Jahr 2018 wiederfand, wird er im Nachfolger nun zum Auserwählten einer Prophezeiung, für einen Geheimagenten gehalten und muss ganz beiläufig jahrhundertalte Mysterien entschlüsseln, während er nach seiner Geliebten Faith sucht.

Willkommen im Kalau'a-Paradies

Das deutsche Studio CrazyBunch hat sich also auch diesmal einiges einfallen lassen, um Larry und seine Fans auf Trab zu halten. Obwohl *Wet Dreams Dry Twice* direkt an die Ereignisse des Vorgängers anknüpft, ist kein Vorwissen nötig, um den jüngsten Irrungen und Wirrungen folgen zu können – Spieler und Spielerinnen des Erstlings werden allerdings einige Charaktere wiedererkennen und vermutlich besser verstehen können, warum unser Held keine Mühen scheut, um die Frau seines Herzens wiederzufinden. Diese ist irgendwo im Kalau'a-Archipel verschwunden, einer Gruppe karibischer Inseln, die als zentraler Handlungsort dient. Nachdem Larrys Reichweite zunächst auf einzelne Orte beschränkt ist, öffnet sich die Spielwelt nach einigen Stunden zunehmend und kann relativ frei bereist werden.

Passend zum neuen Setting passiert das diesmal nicht mit Taxen, sondern mit Larrys selbstgebaumtem Floß, das ihn per Schnellreisefunktion binnen weniger Sekunden von einer Insel zur nächsten bringt. Ebenso wie viele andere Aktionen lässt sich auch diese über Larrys liebgewonnenes PiPhone ausführen, das neben dem Inventar nun eine praktische Tagebuch-App bereithält, in der die zahlreichen zu erledigenden Aufgaben wie in einem klassischen Questlog aufgelistet sind. Diese Neuerung erweist sich – wie auch das übersichtlichere Inventar – als ausgesprochen nützlich, da man angesichts der immer größer werdenden Zahl von übergeordneten Zielen, kleineren Fetch-Quests und Gegenständen ansonsten schnell den Überblick verlieren würde. Zusätzlich ist die in Larrys Multifunktionsgerät hausende KI-Assistentin Pi auch diesmal mit Rat und Tat zur Stelle, wenn der verwirrte Junggeselle mal wieder nicht weiß, wo's lang geht.

Rätselhafte Designentscheidungen

Genretypisch verbringen wir einen Großteil der Spielzeit damit, Items miteinander zu kombinieren, sie an passenden Stellen einzusetzen oder bestimmten Charakteren zu überbringen, um voranzukommen. Erstere passen auch diesmal wieder zum eindeutig zweideutigen Humor, für den die Larry-Reihe bekannt ist, und so laufen wir zeitweise mit Plastiktentakeln, wollüstigen Quitscheentchen und Keuschheitsgürteln durch die vielfältigen Schauplätze. Die glänzen durch knallige Farben, Detailverliebtheit und bieten viel zu sehen – so viel, dass die Übersichtlichkeit etwas zu leiden droht und deshalb eine fest ins Spiel integrierte Hilfsfunktion gerade recht kommt: Wie auch schon im Vorgänger können wir uns per Druck auf die Leertaste alle interaktiven Elemente auf dem Bildschirm anzeigen lassen und vermeiden so, Wichtiges zu übersehen.

Doch trotz dieser Hilfestellungen fühlt man sich mitunter etwas verloren, und das ist vor allem dem in seiner Qualität schwankenden Rätseldesign zuzuschreiben. Das nämlich fällt teilweise unnötig kompliziert aus und lässt bisweilen jegliche Logik vermissen. Besonders verwirrend wird es, wenn plötzlich ein ganz anderer Lösungsweg für ein im Prinzip identisches Rätsel gefordert ist. Ein Beispiel: Larry muss an zwei unterschiedlichen Stellen defekte Kabel reparieren. Während er das beim ersten Mal naheliegenderweise mit einem Stück Aluminium bewerkstelligt, lässt sich beim zweiten Rätsel partout kein metallischer Gegenstand einsetzen. Stattdessen muss man einen Umweg nehmen, um ... an eine Wurst zu kommen, die man als Stromleiter einsetzt. Plausibel ist das nicht – und zugleich durch die Wiederholung des Rätselaufbaus etwas langweilig. Einige der besonders stark verklausulierten Knobelpartien wirken dabei wie Versuche, die Spielzeit künstlich zu strecken – das gilt besonders dort, wo viel Hin- und Hergelatsche nötig ist, was vor allem in den ersten paar Spielstunden gehäuft vorkommt. So stellt sich leider gelegentlich mehr Frust als Lust ein, und der wird durch den infantilen Humor noch verstärkt.

Der alte Herr versteht die Welt nicht mehr

Um das vorwegzunehmen: Die Autorin dieser Zeilen weiß einen guten Peniswitz durchaus zu schätzen und stimmt gerne auch mal in ein »Er hat Spalte gesagt – höhö!« ein, doch Gags wie diese erschöpfen sich nun mal schnell. Das Repertoire von Wet Dreams Dry Twice beschränkt sich zwar nicht allein darauf, verlässt sich aber allzu oft auf plumpe Zweideutigkeiten und wirkt dadurch etwas einfalllos. Das gilt auch für die wandelnden Witze in Form der NPCs, die in der Regel kaum mehr sind als in Menschenform gepresste Stereotype, von der lesbischen Kannibalin und wortwörtlichen Männerfresserin bis zum Star-Trek-Fan, der jeden Blödsinn mitmacht, wenn man ihn nur mit genug Technobabble dazu animiert. Allzu oft fühlt

Klischees machen müde

Hardcore-Trekkies, Mexikaner mit Sombreros und Hippie-Damen, die vom Sonnenlicht leben: Wet Dreams Dry Twice lässt kaum ein Klischee aus. Das sorgt für schnelle Lacher, aber auch für viel Vorhersehbarkeit und erschöpft sich nach einer Weile.





Diesmal verspricht es unseren Helden nicht in die Großstadt, sondern in die Karibik und an eine Menge liebevoll gestalteter Schauplätze.

man sich wie ein alter Mann, der kopfschüttelnd und voller Unverständnis durch die moderne Welt zieht. Was im Vorgänger noch

passte, da Larry im wahrsten Sinne aus der Zeit gefallen war, funktioniert hier nicht mehr so recht – auch weil sich das Spiel einfache Ziele für seine Witze sucht. Ja, ja, Influencer und Influencerinnen sind Menschen mit übertriebener Anspruchshaltung, die keine »richtige Arbeit« leisten, die Hippie-Frau spricht leiernd und lebt von Sonnenlicht, und der pansexuelle Fetischist bespringt alles, was nicht bei drei auf dem Baum ist. Nun wird das dahinterstehende erkonservative Weltbild zwar auf die Schippe genommen, aber einige Gags dürften sich entsprechend nur älteren Semestern erschließen, die genau mit diesem Weltbild aufgewachsen und die mutmaßliche Hauptzielgruppe des Spiels sein dürften.

sorgen. Wer jedoch mit Larry noch nie etwas anzufangen wusste, wird auch mit diesem neuen Ableger garantiert nicht warm. ★

Meinung

Nina Kiel
@Beurkeek



Larry Laffer ist immer noch ganz der Alte – das ist gut und schlecht zugleich. Fans der Reihe dürfen sich über ein neues Adventure nach ihrem Geschmack freuen, das formal und inhaltlich viel Vertrautes bietet. Leider wurden auch einige Schwächen des Vorgängers unverändert übernommen, allen voran die mal seltsam verschwurbelten, mal auf reine Fleißarbeit hinauslaufenden Rätsel und der angestaubte Humor. Der hat durchaus einige gute Momente, wirkt aber über weite Strecken ziemlich uninspiriert und nimmt punktuell auch fiese Züge an – etwa dann, wenn man beim Stamm der lesbischen Kannibalinnen auf eine ziemlich stämmige und stark behaarte Person trifft, die zum Ziel eines transphoben Running-Gags wird. Auch deshalb, weil das Spiel immer wieder augenzwinkernd auf angebliche Redeverbote durch den Buhmann »Political Correctness« verweist, hinterlässt das einen faden Beigeschmack. Schön ist dagegen der Umgang mit Sex. Der nimmt zwar nur eine kleine Rolle ein und wird in kurzen Zwischensequenzen abgehandelt, wirkt aber stets lustig bis lustvoll und findet mit Frauen statt, die ihre Sexualität ebenso selbstbestimmt leben wie unser längst nicht mehr jungfräulicher Held. Ein bisschen erwachsener ist die Reihe dann eben doch geworden.

Kennste, kennste, kennste?

Diesen Eindruck untermauern die zahlreichen, überwiegend etwas in die Jahre gekommenen popkulturellen Referenzen. Die sind als nette Details überall verstreut und vor allem dort gelungen, wo sie auf alte Larry-Titel verweisen, etwa in der berühmten Fließbandsequenz nach einem der zahlreichen möglichen Bildschirmtode. Auch Verweise auf Serien, Filme und Musik sind zunächst nett, weil sie emotionale Anknüpfungspunkte bieten und wir uns clever fühlen, wenn wir viele davon identifizieren, nur: Mehr als ein »Kenn' ich!« rufen sie nie hervor, verweisen nicht über sich hinaus.

Wenn das reicht und man Lust auf ein klassisches Point&Click-Adventure mit eher seichem Humor hat, ist Wet Dreams Dry Twice trotz einiger Makel keine schlechte Wahl, denn das Spiel besticht durch die hübsche Inszenierung, ein frisches Setting und auch einige nette Rätsel, die erst für angenehmes Kopfzerbrechen, dann für Lacher

LEISURE SUIT LARRY WET DREAMS DRY TWICE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4600 / A64 X2 5000+
GeForce GT 720 / Radeon HD 3800
2 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 3240 / Phenom II X4 40
GeForce GT 640 / Radeon R7 250
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



☑️ schöne, handgezeichnete Schauplätze ☑️ gelungene Animationen ☑️ stimmiger Soundtrack ☑️ Larrys englischer Originalsprecher wieder dabei ☑️ deutsche Vertonung nur durchschnittlich

SPIELDESIGN



☑️ Schnellreisefunktion ☑️ verbessertes Inventar ☑️ neue Komfortfunktionen wie das Tagebuch ☑️ zum Teil ärgerlich unlogische Rätsel ☑️ hier und da störende Bugs

BALANCE



☑️ Fokus auf zunächst nur einzelne Schauplätze hilfreich ☑️ Interaktionsanzeige ☑️ manuelles Speichern ☑️ Schwierigkeit der Rätsel schwankt zwischen Lust und Frust ☑️ viel öder Leerlauf

ATMOSPHÄRE / STORY



☑️ nette Detektivgeschichte mit Wendungen ☑️ jede Menge Anspielungen und netter Fanservice ☑️ Humor erschöpft sich schnell ☑️ Dialoge zum Teil etwas hölzern ☑️ arg stereotype Figuren

UMFANG



☑️ 15 bis 20 Stunden Spielzeit ☑️ 50 Schauplätze ☑️ teilweise offene Welt ☑️ praktisch kein Wiederspielwert ☑️ überschaubare Interaktionsmöglichkeiten

FAZIT

Leisure Suit Larry: Wet Dreams Dry Twice ist klassische Adventure-Kost, aber für Serieneinsteiger eher schwer verdaulich.

68