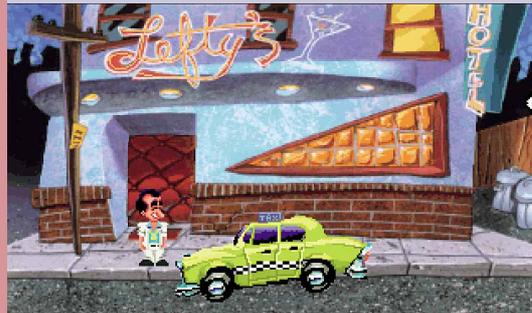


LARRY: LEBEN



Wie alles begann: Leisure Suit Larry vor der Lefty's Bar.



Die gleiche Szene, vier Jahre später im Remake von Larry 1.



Typisch Larry: Kein Sex, viele Peinlichkeiten (Larry 1 Remake).



Markenzeichen der Larry-Spiele: Schöne Frauen. (Larry 3)



Demütigung als Methode: Larry trifft's immer hart. (Larry 7)

Kommt ein 70-jähriger zum Doktor: »Herr Doktor, Sie müssen mir helfen! Meine Freundin ist 21, sieht aus wie ein Model und will den ganzen Tag Sex mit mir!« Fragt der Doktor: »Aha. Und was zum Teufel ist Ihr Problem?« Darauf sagt der Mann: ...äh, hallo? Wie geht's weiter?! Tja, schade: Sie waren so kurz vor dem Höhepunkt! Machen Sie sich nichts draus: Ich darf Ihnen einen Mann vorstellen, der weiß nur zu gut, wie Sie sich fühlen. Dessen Lebensinhalt daraus besteht, bildhübsche Frauen anzugraben, zu verführen – und dann im Moment der Erfüllung zu scheitern. Dieser Mann heißt Larry Laffer, erfunden 1987 von Al Lowe und seitdem in sechs Abenteuern zu Ruhm gekommen: als der traurige Held, den die Spieler am witzigsten fanden.

Dabei war das erste Larry-Spiel nur eine Kopie – wahrscheinlich das erste Remake der Spielegeschichte. 1981 hatte Sierra ein Textadventure namens **Soft-porn** für den Apple II veröffentlicht, zu seiner Zeit das weit verbreitetste Spiel – angeblich verkaufte Sierra 25.000 Stück, bei gerade mal 100.000 Apple-II-Computern in den USA. Sechs Jahre später entschied Sierra-Gründer Ken Williams gemeinsam mit Al Lowe, den Klassiker als Grafik-Adventure neu aufzulegen. Lowe übernahm das Szenario und die Rätsel, gab der bierernsten Anbaggerei den schlüpfrigen Humor und dem Hauptcharakter einen Namen: Larry Laffer.

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards wurde zum spektakulärsten Erfolg seiner Zeit. Larry Laffer: Das ist ein kleiner Software-Vertreter Anfang 40 mit schütterem Haar, Bauchansatz, Freizeitanzug aus den 70ern und ohne jeden Geschmack – ein geborener Verlierer. Wie dieser Ver-sager mit Prostituierten anbandelt und mit Betrunknen quatscht, in der Schnellkirche heiratet und schließlich sein Glück im Penthouse-Pool des Casinos findet, das interessierte 1987 niemanden. Im ersten Monat verkaufte Sierra nur 4.000 Stück – so schlecht war noch nie ein Spiel gelaufen. Doch dann griff die Mund-zu-Mund-Propaganda, Monat für Monat verdoppelten sich die Verkaufszahlen, und Anfang 1988 stieg Larry 1 an die Spitze der Hitliste. Wer kein Exemplar im Laden kaufte, hatte eine Raubkopie auf dem Rechner; Larry Laffer lief auf Heimcomputern und Büromaschinen, in Werkstätten und Chefetagen. Es wurde zum prägenden Spiel einer ganzen Generation.

Von nun an rollte die Serie. 1988 erschien der Nachfolger, **Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places)**; weil viele Geschäfte das schlüpfrige Urspiel nicht anbieten wollten, ging der entschärfte Larry auf die Suche nach wahrer Liebe statt schnellem Sex. **Larry 2** quälte Spieler mit absurden Sackgassen: Wer nicht schon im ersten Spielteil alles richtig macht, stirbt viel später im Rettungsboot ahnungslos elende Tode. **Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals** (1989) spielt im Südsee-Paradies, die Barpianistin Patti ist das Objekt der Begierde. Mitten im Spiel werden die Rollen getauscht, der Spieler steuert Patti auf der Suche nach Ihrem Larry. Am Ende liegen sich die beiden in der Sierra-Zentrale in den Armen, Larry programmiert seine Lebensgeschichte als Adventurespiel. The End? Nach Al Lowes Willen schon, er hatte genug vom schlüpfrigen Aufreißer. So erschien 1991 Larry 5. »Einen vierten Teil wird es nie geben!«, hatte Al Lowe verkündet – also gab er der nächsten Episode die Nummer 5. **Leisure Suit Larry 4: The Missing Floppies**, so die populärste Anekdote der Larry-Fans, gab es nie. Das ist nicht die ganze Wahrheit. Al Lowe arbeitete 1989 an einem vierten Larry-Teil – es sollte das erste Online-Adventure der Welt werden, in dem Spieler gemeinsam Rätsel lösen sollten. Das Projekt scheiterte grandios, trotzdem gingen ein Schach- und ein Backgammon-Spiel online, die Lowe zu Testzwecken programmiert hatte. **The Sierra Network** machte bald 10 Millionen Dollar Verlust im Jahr, schließlich verkaufte Firmen-



UND WERK

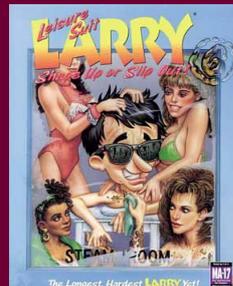
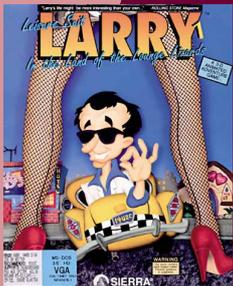
chef Ken Williams das Netzwerk für 100 Millionen an AOL. Sierra, so ging ein Scherz auf den Bürofloren, sei die einzige Firma, die mit Online-Spielen tatsächlich Gewinn gemacht habe.

1991 bekamen die Spieler also **Larry 5: Passionate Patti Does a Little Undercover Work** und ein Remake des ersten Teils, beide in schräger Comic-Grafik und mit Sierras neuer Maussteuerung. Teil 5 gilt als der schwächste der Serie, auch wenn sich Larry und Patti wieder episodisch abwechseln. **Larry 6: Shape Up or Slip Out** kehrte zurück zu den Wurzeln: Ein klar begrenzter Schauplatz (das Fitness-Hotel Costa Lotta), viele Frauen, derber Humor. Zudem gab's Highres-Grafik und zum ersten Mal Sprachausgabe. Den Abschluss von Al Lowe Larry-Reihe bildet das Comic-Abenteuer **Larry 7: Yacht nach Liebe**, das nicht nur aufwändig animiert, sondern auch mit Sorgfalt deutsch synchronisiert wurde. Zwischen den Jahren musste Larry als Aufhänger für ein Flipperspiel, eine Bürosoftware-Sammlung (die **Laffer Utilities**) und eine Casino-Simulation (**Larry's Casino**) herhalten. 2000 sollte Larry in 3D-Grafik im All nach Frauen Ausschau halten – doch Sierra war Pleite, schloss das Studio und entließ Al Lowe. Mit dem neu erschienenen achten Teil hat der Altmeister nichts mehr zu tun.

Leisure Suit Larry war weder das erste Erwachsenen-Spiel, noch das erste Spiel mit Humor – auf beiden Gebieten hatte die Textadventure-Schmiede Infocom die Nase vorn, etwa mit dem legendären **Leather Goddesses of Phobos**. Aber Al Lowe schuf mit Larry Laffer den Prototypen des Antihelden, erfolgreicher sogar als der **Space Quest**-Konkurrent Roger Wilco aus dem gleichen Stall. Larry wurde kopiert, meist erfolglos: 1990 und 1992 schickte Accolade den tapsigen **Les Manley** immerhin zweimal auf Frauensuche, im gleichen Jahr landete der Microprose-Playboy **Rex Nebular** auf einem Frauenplaneten. Die Hauptfigur als Versager – das ist eine Gratwanderung, die wenige beherrschten und viele gar nicht wagten. LucasArts hat nie einen Anti-Helden zum Spielcharakter gekrönt – selbst **Monkey Island**-Pirat Guybrush Threepwood bewahrt im Straucheln seinen Stolz, weil das Spiel mit ihm lacht, nicht über ihn.

So gehört in keiner anderen Serie die Demütigung so integral zum Spielprinzip wie in **Leisure Suit Larry**. Larry ist schon in Frauenkleidern herumgelaufen und von Hunden angepinkelt worden, hat in Müllcontainern gewühlt und Rektalspülungen überstanden. Die Größe des Charakters – und der Charme der Serie – liegt im Umgang mit dem Scheitern. Larry fällt nie um, gibt nie auf, zweifelt nicht. Nicht nur, dass ihm Humor eine Brücke über jeden Abgrund baut. Er kann allen Spott ertragen, weil er ein Ideal vor Augen hat, dem er mit verblüffender Energie und Chuzpe entgegen stolpert. Dass dieses Ziel kein edles ist, keine Prinzessin, keine Karriere, keine Weltrettung – dass Larry nur seine Traumfrau ins Bett kriegen will, das ist auf charmante Weise ehrlich und ironisch. Ein Augenzwinkern, ein Schulterzucken. Dann geht's weiter wie gehabt. Und wie in jedem guten Märchen wird Entschlossenheit am Ende belohnt. Larry ist die amerikanische Version des Sisyphos: Rolle den Stein lang genug auf den Berg, dann bleibt er irgendwann oben liegen. Sagt der Mann: »Ich habe vergessen, wo ich wohne!«

CS



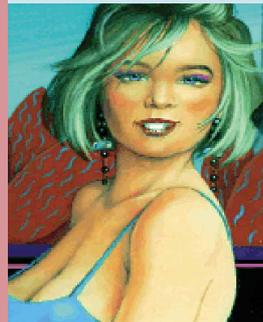
LARRYS FRAUEN



Fawn (Larry 1)



Eve (Larry 1)



Fawn (Remake)



Kakalau (Larry 2)



Tawni (Larry 3)



Patti (Larry 3)



Merilly (Larry 6)



Roseleeta (Larry 6)



Drew (Larry 7)



Dewmi (Larry 7)