

GameStars

Al Lowe

Der Spaßvogel arbeitete 16 Jahre lang als Designer, Musiker und Programmierer für Sierra und erschuf die legendäre Larry-Serie.



Alter: 53

Nationalität: *Amerikanisch*

Wohnort: *Bellevue, Washington*

Beruf: *Freier Autor*

Ausbildung: *Musikstudium*

Motto: *Wenn es einfach wäre, würde es jeder tun.*

Historie

Wann	Was gemacht?
1982	Bop-a-Bet
1984	Black Cauldron
1985	King's Quest 3
1986	Donald Duck's Playground
1987	Leisure Suit Larry, Police Quest
1988	King's Quest 4, Larry 2
1989	Larry 3
1991	Larry 5
1993	Freddy Pharkas
1994	Larry 6
1996	Larry 7
1998	Larry's Casino

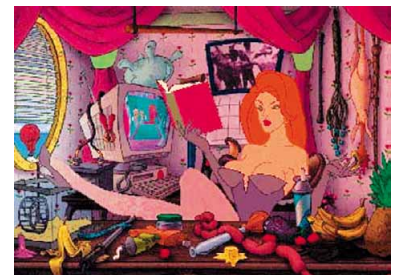
Die Meilensteine des Al Lowe



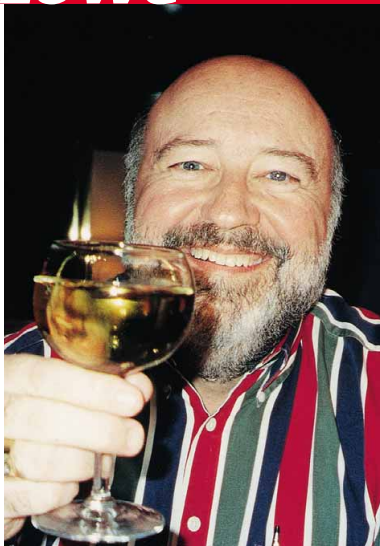
Leisure Suit Larry: Das Grafik-Adventure überzeugte mit schlüpfrigem Humor, der zum Markenzeichen von Al Lowe wurde.



King's Quest 4: Auch an einigen der hübschen King's-Quest-Abenteuer von Roberta Williams war Al Lowe maßgeblich beteiligt.



Larry 7: Der vermutlich letzte Teil der Larry-Serie setzte auf Comic-Grafik und etwas »erwachseneren« Humor als seine Vorgänger.



11 Fragen zu Spielen und Softball-Teams.

Dein erstes Computerspiel?

Dragon's Keep für Apple 2.

Drei Spiele für die einsame Insel?

Die Monkey-Island-Trilogie.

Liebings-Multiplayerspiel?

Half-Life.

Du wartest momentan auf?

Gabriel Knight 3.

Dein Lieblingsfilm?

Casablanca (ich bin einfach ein unheilbarer Romantiker).

Deine Lieblings-Webseite?

Natürlich www.allowe.com

Dein schönster Tag war?

Da gab's drei: die Geburten meiner Kinder und meinen Hochzeitstag.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Dirigent eines Symphonieorchesters.

Dein Non-Computer-Hobby?

Saxophon spielen, Lesen, Golfen, Ski laufen und das Softball-Team meiner Tochter trainieren.

Dein Lieblingessen?

Alles, was enorm viel Fett enthält.

Bei dir im Kühlschrank liegen?

Scharfer Senf und Schweizer Käse.

»Bringe die Leute zum Lachen, während du sie zum Denken zwingst.«

Al Lowe über Larry, seine Design-Philosophie und Sex in Computerspielen.

GameStar Wie bist du nach 15 langen Jahren als Musiklehrer in die Spielebranche gekommen?

Al Lowe Ich habe meine Frau überredet, mir einen Apple 2 kaufen zu dürfen. Ich sagte ihr, es würde sich bezahlt machen. Hat es ja dann auch.

GameStar Hast du eine bestimmte Spieldesign-Philosophie?

Al Lowe Ja. Ach so, du willst auch wissen, welche? In einem Satz: Bringe die Leute zum Lachen, während du sie zum Denken zwingst.

GameStar Was tust du nun seit dem Ende der Sierra Studios?

Al Lowe Ich arbeite an meiner privaten Webseite. Und an einem Buch über Humor im Internet, das im Herbst in den USA erscheinen wird. Ich plane, einfach solange das Leben zu genießen, bis die Spieler Story-basierte Adventures wiederentdecken.

GameStar Was wäre dein absolutes Traumprojekt in Sachen Spiele?

Al Lowe Ein Adventure, das moderne 3D-Grafik und Internetspiele kombiniert. Ich würde eine Webseite, ICQ, Chat und Email in die Strategien zum Rätsellösen integrieren. Natürlich wäre es auch wieder sehr witzig.

GameStar Werden wir den guten Larry jemals wiedersehen?

Al Lowe Ich hoffe! Ich habe noch viele Geschichten und schlechte Witze zu

erzählen. Und es gibt noch eine Menge peinlicher Situationen, in die ich Larry noch nicht gebracht habe.

GameStar Glaubst du an eine Renaissance der Adventures?

Al Lowe Ja. Schau dir die Rollenspiele an – die waren Anfang der Neunziger auch schon totgesagt und sind mit Macht zurückgekommen.

GameStar Findest du, daß Sex in Computerspiele gehört?

Al Lowe Nein, Sex gehört ins Schlafzimmer. Spaß gehört in Spiele. Über Sex zu lachen halte ich für die Essenz des Humors. Wo ist heutzutage der Humor in den Spielen geblieben? Monkey Island 3 und Grim Fandango haben sich in den USA erbärmlich ver-

kauft. Diese Mißerfolge haben natürlich stark dazu beigetragen, daß

Sierra mein Larry 8 eingestellt hat.

GameStar Was werden die nächsten Trends in Sachen PC-Spiele sein?

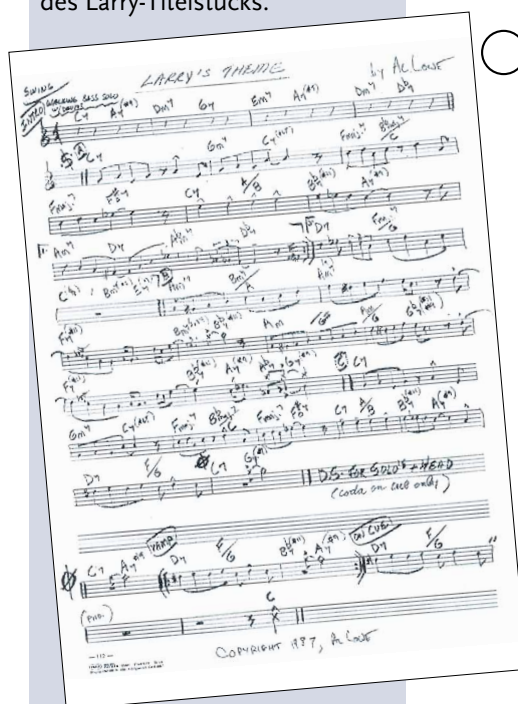
Al Lowe Man wird sein Bild als das Gesicht des Helden auf dem Bildschirm sehen können. Es wird im großen Stil Spiele mit Spracherkennung geben, und das Internet wird stärker ins Design eingebunden werden.

GameStar Letzte Frage: Gibt es etwas, das du der Spielergemeinde unbedingt sagen möchtest?

Al Lowe Nur das eine, was ich niemals sagen wollte: Auf Wiedersehen! **GUN**

Die Larry-Partitur

Al Lowe ist nicht nur ein hervorragender Saxophonist (unvergessen sein Auftritt auf einer Party bei der Game Developers Conference), sondern hat auch Musik studiert und zu diversen Sierra-Spielen den Soundtrack geschrieben. Hier sehen Sie die Originalpartitur des Larry-Titelstücks.



»Über Sex zu lachen halte ich für die Essenz des Humors.«