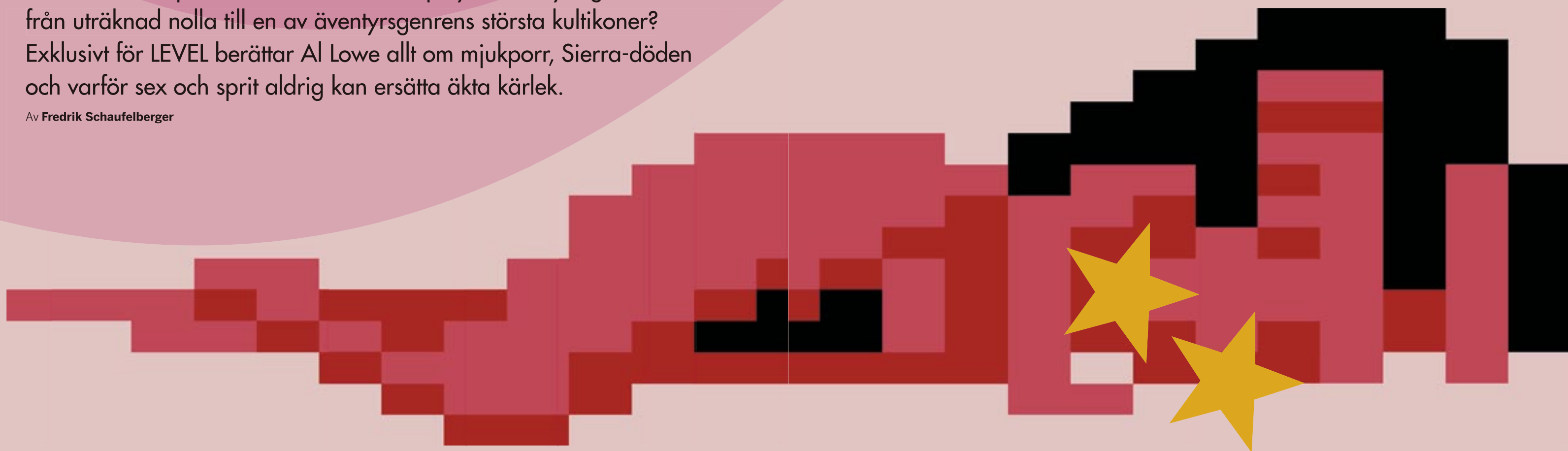




En kärleks- historia

Hur kunde en självutnämnd kvinnokarl i polyesterkostym gå från uträknad nolla till en av äventyrsgenrens största kultikoner? Exklusivt för LEVEL berättar Al Lowe allt om mjukporr, Sierra-döden och varför sex och sprit aldrig kan ersätta äkta kärlek.

Av Fredrik Schaufelberger





Flashande trenchcoatdvärgar. Som står på varandras axlar. Säg blir det roligare än så?



Lost Wages casino - platsen man går till för att bli stinkande rik eller en stinkande lodis.



Faith är ett tydligt exempel på att alla kvinnor i Larrys universum inte är villiga våp. Hon är sin pojkvän så trogen att hon inte ens vill titta åt Larry efter att han lurat i henne luststimulerande medel.

Larry Laffer befinner sig utanför en sliten bar. Smuts täcker väggarna, fönstren är otvättade och en liten svart hund lättar på trycket mot husknuten. Några av neonbokstäverna som signalerar att detta är "Lefty's" bar blinkar och sprakar oroväckande. <OPEN DOOR>. Larry ser sig omkring. Baren insida är inte mycket bättre än utsidan. Berusade stamkunder hänger över disken, i ett hörn står en jukebox som spelar lounge-jazz och väggen bakom bardisken täcks av en stor nakenbild som omöjligt kan bortförklaras som "konstnärlig". <SIT DOWN>. Larry sjunker ned på barstolen med ett korkat flin på läpparna. <LOOK BARTENDER>.

"He appears to be perverted, twisted and sick" förklarar berättarrösten. "You instantly take a liking to him."

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards försökte aldrig dölja sitt uppsåt. Redan från första minuten var alla på det klara med vad de hade framför sig – ett äventyrsspel som var snuskigare, skitigare och mer vågat än något annat på marknaden. Och för den delen också... roligare.

År 1987 hade äventyrsspelen klivit upp ur sin vagga, men genren var fortfarande ung. Sierra hade som bäst börjat hitta en publik med *King's Quest* och Lucasarts hade bara nosat på genren i sitt nyligen släppta *Maniac Mansion*.

Då, som från ingenstans, kom Larry Laffer. Tönten

som skulle skaka om äventyrsgenren för all framtid. Patetisk, bespottad och kåtare än vilka flåsiga collegegrabbar som helst.

– Alla kvinnor som tittar på Larry mer än en gång duger för honom, berättar hans skapare Al Lowe skratande.

Larry Laffer, den manliga könsdriften personifierad i en ful polyesterkostym, var inte intresserad av att

"Varenda snubbe jag kände drog fräckisar. Och jag tror det är en del av Larry-spelens charm. Jag gjorde bara ett spel av vad killar pratat om i evigheter."

rädda några prinsessor i nöd. Allt han ville var att ligga med dem. Det här är hela den censurerade historien om *Leisure Suit Larry*.

ALLA SÄGER I LOWE YOU

Inte nog med att Al Lowe med sitt brottarskägg, sin skalliga hjässa och generösa ölmage har ett av spelbranschens mest karaktäristiska utseenden, hans bakgrund är lika unik. Där de flesta spelproducenter har konstnärsbakgrunder och upptäckte spelvärlden som finna tjuvöringar var Als karriär som spelutvecklare snarare resultatet av en 40-årskris. I nästan tjuv år hade jazzsaxofonisten och musikern Lowe, född 1946, hunnit jobba som musiklärare för högstadiel elever när han för första gången kom i kontakt med spel via skolans datorer.

– Jag älskade Roberta Williams titlar och brukade spela dem med mina barn, förklarar Lowe. På den tiden var programmering bra mycket simplare än idag, så jag blev lite inspirerad att skapa mina egna spel. När Robertas make Ken Williams, vd på Sierra On-Line, av en slump snubblade över hobbyprojektet jag skapat och distribuerat själv gillade han dem omedelbart. 1983 ringde han upp mig och föreslog att jag skulle

sluta slösa min tid på att kopiera disketter och skriva ut fula xerox-omslag och istället låta Sierra hantera smutsjobbet.

Att få jobba med sina förebilder Roberta och Ken Williams var något Al inte kunde säga nej till. Han sade genast upp sig från sin skola för en karriär på Sierra. Men trots att han hade ett finger med i spelet i nästan alla Sierras första succéer var det först med *Leisure Suit Larry* han skulle skriva in sitt namn i spelhistorien.

Historien om Larry Laffer började dock inte med det första spelets release 1987, utan ett halvt dussin år tidigare. En av titlarna i Sierra On-Lines katalog var nämligen ett textäventyr kallat *Softporn Adventure*, ett enmansprojekt utvecklat av programmeraren Chuck Benton. Spelet handlade om en namnlös festprisse på jakt efter kvinnlig fågring i staden Lost Wages och gick

i praktiken ut på att man skulle lägga så många kvinnor som möjligt på en och samma natt.

– *Softporn* var en enorm hit när Sierra släppte det 1982, berättar Al Lowe. Vid en tid när det bara fanns 100 000 Apple II-datorer på marknaden hade Sierra sålt 25 000 ex av *Softporn*...och alla jag kände spelade det piratkopierat! Spelet hade i princip penetrerat – bildligt talat – 100 procent av marknaden. Det var 80-talets *Halo*.

En dag i slutet av 1986 när Lowe precis hade avslutat jobbet som programmerare på Roberta Williams äventyr *King's Quest III* satt han och brainstormade nya projekt tillsammans med Ken. Vid just det här mötet beklagade sig de båda över att det inte fanns tillräckligt många spel som riktade sig till vuxenpubliken.

– Allt var bara rädda prinsessan hit, rädda galaxen dit, beklagar sig Lowe. Vi blev lite sentimentala över den gamla goda tiden och började minnas *Softporn Adventure*. Jag menar – ett spel som handlar om att knulla runt. Det var ganska långt ifrån alla rymdshooters som infekterade marknaden. Vi hade inget praktiskt hinder för att återuppliva spelet, så Ken föreslog halvt på skämt att jag skulle göra en *Softporn*-remake med modern grafik, 3D, musik och hela köret.

Al Lowe tog med sig en kopia av *Softporn Adventure* hem till sin lätt fnysande fru och spelade igenom det under natten. Han insåg snabbt att vissa minnen bör förbli just minnen.

– Jag åkte tillbaka till kontoret och förklarade för Ken att spelet var löjligt föräldrat. Det fanns ingen

protagonist, ingen handling, väldigt lite pussel. Och så handlade det enbart om att få till det, till varje pris. Jag sa till Ken att det inte fanns en chans att jag kunde föra in det spelet i 80-talet utan att få driva med livsstilen det uppmuntrade.

Ken Williams ögon smalnade. Ett *Softporn Adventure* med humor, som dessutom kom undan moralkontroversen genom att tydligt ta avstånd från det dekadenta temat. Det var ingen dum idé. Ingen dum idé alls.

MJUKPORR I ÅTTA BITAR

Så Lowes nya projekt fick grönt ljus. Han fick tillgång till Sierra On-Lines Adventure Game Interpreter-motor och läste därefter in sig i sitt hem för att skapa spelet. Utan minsta hjälp skrev han både kod och skämt samt komponerade, inspirerad av Irving Berlins storbandsmusik, seriens klassiska jazztema.

– Vi hade inte direkt den sortens företag som spionerade på anställda varje dag, berättar han. När Ken tre månader efter utvecklingsstarten diskret började fråga hur det gick var spelet i princip redan färdigt.

Ett problem var dock att Sierra inte hade några grafiker tillgängliga. I början fick Lowe koda helt i blindo, utan vare sig miljöer eller karaktärer att testa spelet med.

– Till slut gick dock grafikern Mark Crowe med på att rita lite till *Larry* på sin fritid, förklarar Lowe nostalgiskt. Även om han redan jobbade heltid med *Space Quest* / gav Sierra honom ett erbjudande – om han kunde få

klart all grafik till *Leisure Suit Larry* på bara en månad skulle han få royalties på spelförsäljningen.

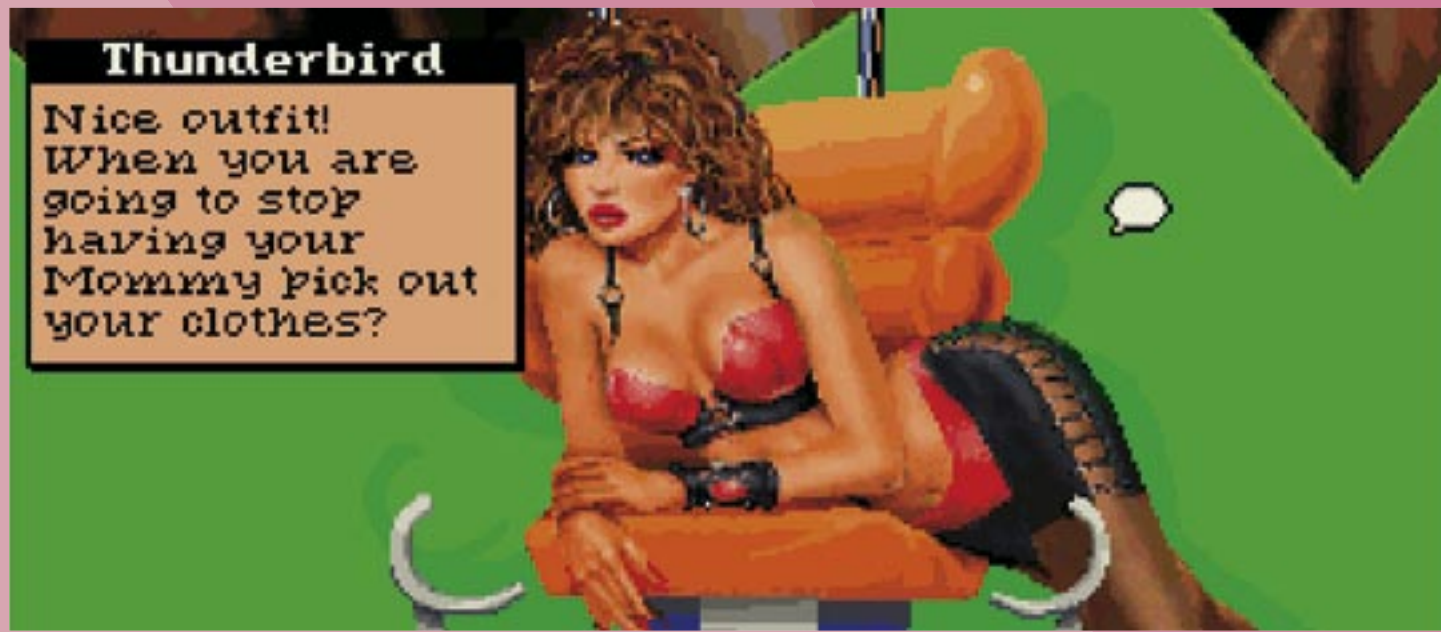
Crowe skred snabbt till verket. Hans målsättning var att skapa en stad som osade av både sex och skit, där folk lika gärna gick ned som gick med sig. Samtidigt skulle hans tolkning av *Lost Wages* i all sin smutsighet vara charmig och draperad i ett lätt parodiskt skimmer. Neonslicka kapell där alkoholiserade präster höll expressbröllop, sunkiga barer fyllda av utslagna fyllon, lyxkasinon med maniska Jack Vegas-slavar – *Lost Wages* hade allt.

– Föreställ dig att en ensam grafiker gör all animation, alla bakgrunder, alla logotyper, alla karaktärer. Med verktyg som får Microsoft Paint att verka högteknologiskt. Det är otroligt. Å andra sidan gav royalty-intäkterna efter den månadens deltidsjobb nog med pengar att köpa honom en fin villa, haha.

Eftersom *Leisure Suit Larry* var tänkt som en humoristisk remake på *Softporn Adventure* höll sig både Lowe och Crowe noga till originalets miljöer, pussel och stämning. Det fanns bara ett problem – *Softporn* var inte det minsta roligt.

– Jag tror att jag bara behöll en enda mening från hela den massiva textklump som var Chucks äventyr. Jag älskade beskrivningen av Leftys lagerrum, något i stil med "den flagnande färgen ger kackerlackorna något spännande att titta på". Det var grymt.

Men eftersom Lowes spel var tänkt att bli en komedi behövdes dock någonting, eller snarare någon, att skämta om. Han var helt enkelt tvungen att uppfinna



Leisure Suit Larry - världshistoriens första spelserie som innehåller en "Unzip"-funktion.



Den legendariska CENSORED-rutan skulle från början gungat upp och ned långsamt. "Men det är ju inte så folk gökar", tänkte Al Lowe då och slängde på en randomizer som vände ut-och-in och bak-och-fram på skylten, samt tiodubblade dess hastighet. Då blev det humor.



något *Softporn Adventure* helt saknade – en intressant huvudkaraktär.

– Eftersom hela spelet skulle driva med huvudpersonens livsstil ville jag ha någon som kändes omedelbart ocool. En loser som tror att han är en riktig kvinnokarl men aldrig kommer att bli det. Naiv, lite dum, men ändå älskvärd.

För att representera sin huvudpersons totala bortkoppling från det trendiga och moderna tänkte Al Lowe att han skulle klä sig i plagget som blivit synonymt med 70-talets mest smaklösa modeexcesser. Vit polyesterkavaj med guldsömmar, stor guldkedja runt halsen och tillhörande utsvängda byxor. Plagget som än idag får modeskapare att vakna upp skrikande och kallsvettiga mitt i natten – en så kallad "leisure suit".

Det var i november 1986 och det första fröet till Larry Laffer var fött.

SVÄRMORSMARDRÖMMEN

Larry var den raka antitesen till en spelhjälte. Med begynnande flint, lönnfetma och världens största näsa var han en 40-årig oskuld som bott hemma hela sitt liv. En dag fick han en knäpp och bestämde sig för att göra något åt sin situation, sade upp sig från sitt jobb som mjukvaruförsäljare och drog till storstaden för att upptäcka vad livet, eller snarare underlivet, hade att erbjuda. Likheter med en viss skrockande spelskapare är svåra att missa.

– Jag är *inte* Larry, hävdar dock Al Lowe bestämt. Jag har varit gift med samma underbara kvinna i 38 år och uppfostrat två fantastiska barn med henne. Visst dricker jag och visst gillar jag sex, men jag var aldrig snubben som under college-åren druck tills jag spydde på mina skor. Min pappa ägde för guds skull en bar, och inget botar ens begär för alkohol som att städa

upp folks drinkar, spyor och fimpar på söndagsmorgonen.

Något Larry däremot inte delade med sin upphovsman var känslan för komisk timing. Hans repertoar av usla ragningsreplikar hade inte ens kunnat förföra den mest desperata skräcködda. Till råga på allt hade han så dålig andedräkt att spelaren regelbunden var tvungen att använda doftspray för att andra karaktärer ens skulle vilja tala med honom. Att få sig lite rajtantajnt mellan lakanen skulle visa sig lättare sagt än gjort för en person som levde i en tid då Neil Strauss fortfarande gick i lågstadiet. Larry var ett så kallat hopplöst fall.

Att byta kanal åtta gånger på hallickens TV:n för att zappa fram en porrfilm som gör att han glömmer bort att vakta trappan var helt i nivå med Mysts jävla piano när det gäller långsökta lösningar.

– Hell, jag var ingen komiker. För att vara rolig behövde jag skapa någon på vars bekostnad jag kunde dra mina skämt. En riktig antihjälte som hela tiden blev skrattad åt och hänad.

Larry var lika delar tragisk och komisk – dramatikens två grundpelare sammanfattade i en och samma man. Med Larry är det alltid lätt att skrattet fastnar i halsen, som när spelaren misslyckas med att få en kvinna i säng före midnatt i det första spelet och Larry helt förtvivlad tar livet av sig. Det finns något i Larrys personlighet som alla känner igen sig i, känslan av att hamna någonstans där alla skrattar åt dig och du knappt fattar det själv.

Men även om Larry inte är skapad med en verklig

förebild i åtanke kommer faktiskt karaktärens namn kommer från en av Lowes kollegor.

– Jo, det var den här killen på Sierras försäljningsavdelning som alltid brukade skryta om hur många kvinnor han satte på. Killen hette Jerry och som en liten hyllning döpte jag min karaktär till Larry men behöll säljkillens efternamn. Kort innan spelet skulle släppas lämnade han dock Sierra och vi blev livrädda att han skulle stämma oss. Hell, han delade namn med den största tönten i spelhistorien.

– Eftersom jag gillade alla "L" i titeln *The Land of the Lounge Lizards* tänkte jag att Larry borde ha ett efternamn som började med den bokstaven. Så

jag plockade fram mitt uppslagsverks "L"-band och började bläddra från pärm till pärm. Ett av de första namnen jag såg var Arthur Laffer, en känd ekonom från Reagan-eran. Jag tänkte direkt, vilket bättre namn för en skämtkaraktär än "laughter?" Haha!

ATT TESTA OCH EXPERIMENTERA

Tre månader var allt Al Lowe behövde för att färdigställa *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*. Eftersom han tidigare mest utvecklat barnspel baserade på Disneylicenser kände han sig dock rädd att spelet skulle vara för "korkat". Då spelaren interagerade med spelet genom att skriva ett verb och ett substantiv (å la <READ MAGAZINE>) behövde han se



Eve. Döpt efter kvinnan i paradiset och Larrys drömflicka. Åtminstone natten ut.



Larry-spelet innehåller måhända inte så mycket faktiskt sex, men å andra sidan finns det så många övertydliga fallossymboler och under-bältet-skämt att inte ens Stephen Hawkins skulle kunna hålla räkningen.

till att spelet förstod allt spelaren skulle kunna tänkas skriva. Problemet var bara att de flesta vuxna hade ett helt annat ordförråd än målgruppen för de *Nalle Puh*-titlar han tidigare utvecklat.

– Vid den här tiden hade jag hört mycket om hur de stora mjukvaruföretagen hyrde in folk som betatestade deras produkter. Externa testare kändes precis som det Larry behövde. Eftersom det var lågsäsong på marknaden, Sierra släppte ett annat spel samma månad och jag ändå fick betalt per avslutat projekt gav Ken Williams till slut tummen upp.

– Jag skrev lite kod som lagrade alla textrader betatestarna skrivit och som spelet inte förstött. Därefter ägnade jag en månad åt att lägga till hundratals humoristiska fraser som respons på varje liten inskriven rad.

Mycket av humorn i det färdiga spelet kom sig just av spelarnas felskrivningar. Som när man vill att Larry ska <MASTURBATE> och spelet svarar att "The whole idea was to stop doing that, Larry!"

– Så vitt jag vet var det förresten det första spelet någonsin som betatestades, lägger Al Lowe till. Fancy that.

När Lowe kände sig nöjd med testningen hade det gått ytterligare tre månader och spelet var färdigt för release. Juni 1987 skeppades *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* ut i butikerna – med de sämsta försäljningsciffrorna i Sierras historia som följd. Den första månaden såldes bara 4 000 exemplar, mycket på grund av att den då största återförsäljaren Radio Shack vägrade föra ett spel med sextema. Lowe skakade bara på huvudet och antog att han just slösat bort ett halvår av sitt liv. Men medan han återgick till att hjälpa till med Sierras andra spelprojekt hände något märkligt. *Larry* började sälja. Varje månad efter releasen fördubblades försäljningen och framåt slutet

av året hade spelet blivit en riktig hit. Ryktet om det humoristiska fräckis-spelet hade spridit sig och allt fler ville själva se vad det handlade om.

Sammanlagt sålde Sierra flera hundra tusen exemplar av det första *Larry*-spelet, men den verkliga spridningssiffran var mångdubbelt högre. Många anser nämligen än idag att *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* är tidernas mest piratkopierade spel. Till exempel sålde Sierra nästan dubbelt så många guideböcker som faktiska spel.

SKÄMT UNDER BÄLTET

I en tid när "komiskt datorspel" var ett okänt begrepp och sex något som de flesta hardcore-spelare bara läst om i Hustler skakade *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* om en hel värld. Men den som trodde allt berodde på snusk fick tänka om. Vid den här tiden fanns redan spel som *Strip Poker: A Sizzling Game of Chance* med betydligt porrigare inslag än Larrys tio pixlar höga drömkvinnor, men inte blev i närheten av lika stora. För en gångs skull i nöjesindustrin var det inte sexet som sålde, utan humorn.

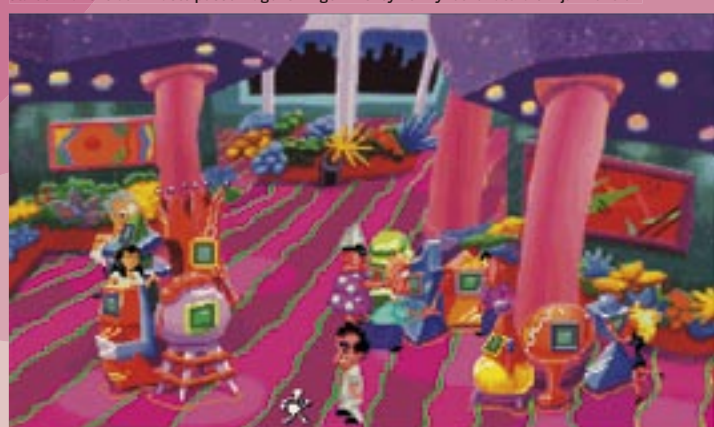
– Varenda snubbe jag kände drog fräckisar, skrattar Lowe. Och jag tror det är en del av *Larry*-spelens charm. Jag gjorde bara ett spel av vad killar pratat om i evighet.

Trots att serien ibland urartade i buskis finns det många stunder i Larrys karriär som bjuder på briljant humor. Scenen i första spelet där Larry möter en blottare som öppnar trenchcoaten och visar sig vara två nakna dvärgar som står på varandras axlar och gör en "dual-flashing" är både ett av tidernas fånigaste skämt, och ett av de roligaste.

Framför allt måste vi komma ihåg att det här var före *Monkey Island*, före *Sam & Max*, före Tim Schafer.



En hel värld av äventyrsspelare känner igen den här scenen. Den är skådeplats för *Larry*-seriens första och kanske dumaste pussel någonsin - ge whiskeyn till fyllet för att få en fjärrkontroll.



Nästan alla *Larry*-spel har innehållit någon sorts minispel som krävs för att komma vidare. I del ett rörde det sig om casino-spel, något som blev tillräckligt populärt för att Sierra 1998 skulle släppa en casino-spinoff med *Larry*-tema.

Humor i spel var ett nästan lika okänt begrepp som sex.

– Herregud, det fanns ju inte ett spel där ute som fick mig att skratta, beklagar sig Lowe. Jag visste inte ens vad spelarna skulle tycka var roligt, så jag bara slängde in allt kul jag överhuvudtaget kom på.

Serien sprudlar av så mycket skämt att Lowe fyllt flera av spelen med en komediklubb för allt som inte fick plats någon annanstans. Och nivån på humorn pendlar blixtn snabbt. I ena sekunden slår man in vid öppna dörrar med minoritetsskämt och bajshumor, i nästa dyker det upp sofistikerad satir och tung meta-humor. Lowe är en stor beundrare av Mel Brooks och nämner ofta parodiregissörens förmåga att på de mest oväntade ställen våga bryta den fjärde väggen som en stor inspirationskälla.

Till exempel är spelens berättare en typisk Brooks-figur. Han refererar hela tiden till Larry som "du" för att smälta samman spelarens universum med Larrys. Dessutom är det han, inte kvinnorna, som står för de flesta förolämpningarna av Larry.

– Okej, så jag har kanske inte baserat Larry på mig själv, förklarar Lowe. Men jag är med i spelen – som berättaren. Varje gång Larry gör något korkat och berättaren smädar honom med en smart ass-kommentar, well, då är det jag.

Många gånger kan berättaren rentav ses som en andra huvudperson, en straight guy-personlighet som noga utmejslats för att bilda kontrast till den tragikomiska Larry.

– Det är väldigt svårt att vara rolig när du är helt ensam. Komedier fungerar helt enkelt bättre som dialog än monolog. De flesta kända komiker antingen pratar med någon annan när de skämtar eller så hittar de på egna samtalspartners genom att förvränga sina röster och köra imitationer.



– Jag ville också uppnå den där känslan av dialog, så därför började jag under utvecklingen alltmer tänka på berättaren som en verklig person och motpart till skämtet.

DRÖDEN I BYXORNA

Själva konceptet i det första spelet är tragiskt. En sorglig och ensam man som lovar sig själv att bli av med oskulden före midnatt och annars ta livet av sig. Men Larrys nattliga odyssey genom Lost Wages blev i Lowes bisarra tolkning en ren skrattpäst. Innan natten var över hade Larry hunnit supit ned en uteliggare med billigt vin, drogat en kvinna med luststimulerande medel, gift sig med och blivit rånad av samma sol-och-värska samt till slut hittat sin stora kärlek naken i en bubbelpool.

I praktiken var Larrys vilda natt ett klassiskt äventyrsspel där du skulle ge föremål A till person B för att öppna ingång C och emellanåt köra hasardspel i kasinot för att få ihop pengar. Utmaningen låg i att hitta rätt verb att skriva eller klura ut de ofta ologiska pusslen. Att byta kanal åtta gånger på hallickens tv för att zappa fram en porrfilm som gör att han glömmet bort att vakta trappan var helt i nivå med Mysts jädra piano när det gäller långsökta lösningar.

– Jag vill inte skylla ifrån mig, förklarar Al Lowe. Men pusslen jag ärvde från Chuck Benton var ärligt talat inte så bra. Att ge whisky till fylloft för att få en fjärrkontroll var bara så ologiskt. Jag skulle ha dumpat mycket av det där och litat mer på min egen förmåga.

Trots att de inte alltid var så genomtänkta passade dock pusslen tematiskt perfekt in i Larrys värld. När andra äventyrsspel tvingade spelarna att lösa utstuderade matematiska gåtor i magiska labyrinter för att avancera fick Larry gräva bland matrester i sopcontainrar efter nyttiga föremål eller kolla på toalettklotter för att hitta viktiga lösenord. Och spelet var alltid mer än villigt att förstärka Larrys förnedring genom att av och till helt enkelt döda honom.

Sierra-döden är ett legendariskt fenomen idag. I Sierras äventyrsspel kom döden alltid spontant och gick aldrig att förutse. En av företagets mest legendariska dödsscener dök faktiskt upp just i det första *Larry*-spelet. Om Larry har sex med den prostituerade kvinnan utan att använda kondom drog han nämligen på sig en sällsynt aggressiv könssjukdom, varpå hans

inte skulle försöka gå samma sträcka lät jag honom bli överkörd om han gick ut på vägen. Men samtidigt behölls illusionen av att det fanns en verklig stad mellan platserna taxin stannade på.

– Vi ville bara inte sätta upp ologiska gränser. Om Super Mario kom till en plats dit han inte kunde gå stannade han bara upp. Hade vi utvecklat spelet hade vi sett till att döda honom istället. Herregud, om man går ut för en klippa ska man dö, inte stanna automatiskt precis på kanten. Jag såg helt enkelt Sierra-döden som en chans att fylla spelen med ännu mer svart humor.

DRÖMKVINNAN

När det blev dags för den oundvikliga uppföljaren hade Lowe både fått mer resurser och två grafiker till sin

Bortsett från att spelaren kunde köpa porttidningar, supa sig full och jucka mot en uppblåsbar sexdocka innehöll Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards en - EN - bröstvärta.

testiklar exploderar. Hårt, men hysteriskt roligt.

– Sierra-döden var aldrig tänkt att begränsa spelarna, menar Lowe. Snarare fanns den där för att ge illusionen av frihet. I det första *Larry* ville jag ju ge känslan av en enhetlig stad, men det fanns inte en chans i helvetet att hårdvaran skulle kunna göra en. Så jag lät spelaren ta taxi mellan ställena och för att han

hjälp. För att dämpa kritiken att spelet var för grovt drog han ned radikalt på snusknivån, gav spelet en riktig handling och visade med titeln – *Leisure Suite Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places)* – att den klantige swingern numera letade efter kärlek och inte snabbt sex.

När också den andra delen sålde riktigt bra insåg

Ken Williams att man satt på något stort. Inför del tre fick Lowe ett ordentligt team att bossa över och en ordentlig budget. Lowe själv kände däremot att Larry började bli för enkelspårig och ville avsluta serien. Men först tänkte han stadga sin hjälte för gott.

– Det fanns inte många hjältinnor i äventyrsspel på den tiden. Så som ett rent tankeexperiment hittade vi en dag på Larrys kvinnliga motsvarighet – Polyester Patty.

– När del tre kom på tal tyckte Ken att man också borde få spela som denna kvinnliga version av Larry. Jag kände att det inte skulle funka, eftersom det skulle bli för svårt att skildra en fet och ful kvinna som letade efter kärlek utan att det kändes fel. Det är mer socialt accepterat att driva med tragiska män än tragiska kvinnor, let's face it. Så istället skapade jag en vacker, snygg, världsvan kvinna som var allt Larry inte var – Passionate Patti.

I *Leisure Suite Larry III: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals* gjorde seriens hjältinna entré med dunder och brak. När spelaren efter halva spelet plötsligt fann sig i Pattis klänning istället för Larrys skor var det många hakor som föll i golvet. Al Lowe förutsåg dock skickligt den testosteronstina publikens första reaktion på karaktärsbytet och såg till att spelaren fick ett sarkastiskt meddelande i ansiktet om man försökte <UNDRRESS PATTI>.

I slutet av del tre fick också Lowes Mel Brooks-idolisering fullt utlopp när han hyllade slutscenerna i dennes komedimästerverk *Det våras för sheriffen*.

LARRY BIT FÖR BIT

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

Släpptes: 1987
Larrys första äventyr är odödligt ur ett kultperspektiv, men kanske inte fullt lika spelbart som det är humoristiskt. Alltför mycket av utmaningen låg i att hitta rätt verb att skriva och grafiken saknar lite av den charm serien skulle komma att utveckla. Blottardvärgarna i trenchcoat är dock odödliga.
Betyg: 6

Leisure Suit Larry Goes Looking For Love (In Several Wrong Places)

Släpptes: 1988
Snyggare, längre och... betydligt mindre sexigt. Det andra *Larry*-spelet led mycket av att Sierra försökte tona ned snuskhumorn. Att låta Larry tampas mot en riktig skurk på en söderhavssö passage inte heller polyesterollans karaktär särskilt bra. Lägg till halvdana pussel och du har seriens sämsta del.
Betyg: 5

Leisure Suit Larry 3: Passionate Patti in Pursuit of the Pulsating Pectorals

Släpptes: 1989
Många fans uppskattar inte denna del, eftersom de flesta skratten är med Larry och inte åt honom. Samtidigt bjuder del tre på många av seriens allra roligaste episoder, som när Larry har sex i ett solarium som råkar slå igen eller de upprepade skämtet om Pattis lär. Det klart bästa av de textstyrda *Larry*-spelen.
Betyg: 7

Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards Remake

Släpptes: 1991
Al Lowe tyckte att originalspelet förtjänade en andra chans och tog Larry in i 90-talet med traditionell pekaklicka-styrning och den klassiska serieloken. Eftersom det var just grafiken och textstyrningen som var största problemet med det första spelet är det idag remaken och inte originalet som gör de fantastiska skämtet rättvisa.
Betyg: 8

Leisure Suit Larry 5: Passionate Patti Does A Little Undercover Work

Släpptes: 1991
Patti och Larry har gått skilda vägar, men spelaren får ändå turas om att spela dem i spelet som enligt Lowe skulle fungera som "en interaktiv tecknad film". Larrys scenario när han ger sig in i porrindustrin är sådär, men Pattis del bjuder på fantastisk satir och många skratt. För övrigt det första Lowe-spelet helt utan Sierra-död.
Betyg: 7

Leisure Suit Larry 6: Shape Up or Slip Out!

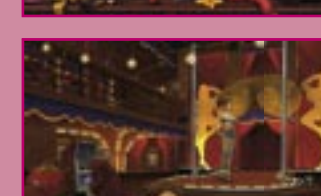
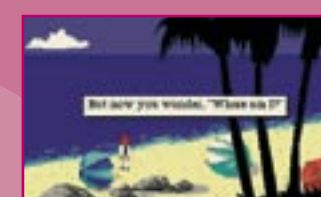
Släpptes: 1993
Patti är spårlost borta och Larry checkar in på en kurort för att vila upp sig. I ett hav av billiga hotellvälar, bungy-jump-åskande bikinibrudar och homosexuella spa-förståndare måste Larry hitta en ny sann kärlek. Här började Lowe lära sig hur man skapar grymma pussel och humorn är lika fantastisk som alltid. *The Crying Game*-nickningen är ett av de bästa *Larry*-ögonblicken någonsin.
Betyg: 9

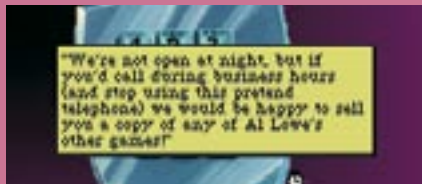
Leisure Suit Larry: Love For Sail!

Släpptes: 1996
Ett av de sista kommersiellt framgångsrika äventyrsspelet och Al Loves personliga favorit. Mer popkulturell parodi (Dewmi Moore!), mer minispel ("Where's Dildo?") och betydligt mer sex än i de ganska tama mittdelarna av serien. Här slösas det inte med naken hud, men Lowe glömmet aldrig bort sina rötter och skrev ytterligare några timmar med odödliga *Larry*-skämt.
Betyg: 9

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Släpptes: 2004
Vivendi ville förnya serien och slängde ut både Larry Laffer och Al Lowe. Istället var det Larrys brorson och ett oerfaret Sierra-team som fick ansvaret för seriens 2000-talsdebut. Genom att dumpa äventyrandet och ersätta det med dåliga minispel och fokusera mer på polygonbröst än humor missade man dock målet helt. Som Lowe själv uttryckte sig: "*Magna Cum Laude* var som att få ett videoband från min sons kidnappare: å ena sidan var det skönt att veta att han levde men, *herregud*, vad har de gjort med honom!"
Betyg: 3





Al Lowe älskar metahumor och varje spel innehåller väldigt många referenser till dess skapare. Stort ego eller bra på att bygga personkult? Kanske lite av båda.



AL LOWE OM...

...sina vansinnigaste idéer

"Nasduken med Larry-loggan som medföljde det första spelet tyckte jag var lite rolig. Eller CyberSniff 2000, luktkortet du fick skrapa på för att känna speciella lukter under vissa tillfällen i *Larry VII*. Men allra bäst var nog "bodily functions"-knappen i femman. Det var en sådan grej vi lade till tre dagar innan spelet skeppades ut eftersom det var sent, vi var trötta, vi var höga på koffein och pizza, vi älskade Letterman, det kändes som en bra idé just då och för att vi kunde."

...prostitution

"Jag tycker att det är vansinnigt fånigt att folk klagade på att man kunde ha sex med en prostituerad i det första spelet. Jag är inte emot prostitution *per se*, för min del tycker jag att två vuxna är mogna nog att bestämma om de vill betala varandra. Oavsett om det är med middag och bio eller hård cash. Men det är inte poängen. Vi har en spelindustri som är uppbyggd kring våld där ingen höjer ett ögonbryn när du sliter upp någons halspulsåder med en glasskiva. Men så snart det handlar om sex däremot... Jag blir så trött på dubbelmoralen."

...Larrys skönhetsoperationer

"Larrys utseende har förändrats väldigt mycket genom spelserien, men det beror mest på alla våra olika art directors. När Larry såg realistisk ut i del tre eller sömning i del sex berodde det mindre på "Al Lowes högst medvetna designval och önskemål" och mer på "det är det här som tecknaren kan måla". Jag minns fortfarande diskussionen med Mark Crowe om Larrys näsa. Mark sa "det finns exakt en pixel där, vill du ha den kvar eller inte? Om den blir kvar får han en väldigt stor näsa, om inte kommer han sakna en helt". Jag körde på den stora näsan."

...varför det inte finns något Larry 4

"Under utvecklingen av del tre var jag så trött på Larry att jag lovade alla att det inte skulle bli någon fjärde del i serien. Sedan kollade jag och Ken på lite planer att göra *Larry* till ett onlinespel, men det här var i början av 90-talet och tekniken fanns helt enkelt inte. När jag till slut påbörjade en traditionell uppföljare visste jag bara inte hur jag skulle börja. Trea slutade rätt definitivt. En dag fick jag en snilleblixt: vem sade att uppföljare måste komma i ordning? Om jag började på del fem direkt skulle jag slippa alla problem med att förklara vad som hände efter trean, plus att det skulle få folk intresserade direkt eftersom de skulle undra vad de missat. Fansen kallar ju del fyra för *Larry IV: The Missing Floppies* eftersom vi på skämt spred ut ryktet att min hund åt upp disketterna till spelet och vi inte orkade göra om det från scratch."



De första spelen hade en intressant lösning för att undvika att minderåriga fick sina händer på materialet. För att spelet ens skulle starta var man tvungen att gå igenom en lång frågesport med mer eller mindre seriösa frågor.



Det första *Larry*-spelet släpptes när AIDS-rädslan var som allra störst, så man var noga med att påpeka vikten av "säkert sex".



"I hear the pimp at Lefty's won't let his girls perform oral sex. They call him the 'Headless Whoresman.'"



Taxiföraren var ett intressant sätt att låta Larry transportera sig från plats till plats. Men glömde man betala honom var han inte sen med att döda dig.



Klottret på Leftys toalett kanske inte är någon nobelpristagarprosa, men det innehöll värdefulla ledtrådar till hur man fick tillträde till hallikens kammare.

Efter flera timmar av äventyrande på den tropiska paradisen Nonookee har Larry och Patti blivit fångade av lesbiska mekaniker-kannibaler. För att fly tar de sig ut ur själva spelet och landar i Sierras studio där de vandrar igenom ett flertal av företaget mest klassiska spelserier, får hälsa på Roberta Williams och till slut tar anställning på företaget för att göra ett spel av sina gemensamma äventyr.

– Jag försökte komma på ett sätt att avsluta serien och tänkte att, ja, eftersom jag var en vanlig snubbe som blev spelutvecklare när jag mötte Ken Williams kanske Larry skulle göra samma sak. Träffa Ken, bli spelutvecklare, slå sig till ro. Det gick ihop.

Men även om Lowes trilogi i alla avseenden var avslutad vägrade Larry slå sig till ro. Folkets begär efter mer brådåliga sexskämt och illasittande kostymer verkade vara omätligt. Den stackars blekfeta nollan som aldrig någonsin varit eftertraktad hade plötsligt blivit populärare än någonsin, en kultsymbol för desperata 15-åriga spelördar och frustrerade medelålders män på samma gång. Fansen krävde mer och Sierra var inte sena att svara.

Så Lowe fortsatte producera *Leisure Suit Larry*.

spel. Larrys karaktärsutveckling stannade i princip upp helt och han blev mer seriefigursartad för varje ny del. Sierra-döden försvann och textstyrningen likaså, medan kvinnorna bara fick större och större bröst...förlåt...utrymme.

Men med tanke på själva antalet kvinnor Larry försökt förföra genom åren är det förvånande hur lite sex Larrys äventyr faktiskt innehåller. Bortsett från att spelaren kunde köpa porrtidningar ("*JUGS Magazine*"), suppa sig full och jucka mot en upplåslbar sexdocka innehöll till exempel *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* en – EN – bröstvärta. Samt en enda sexscen som därtill var täckt av en enorm, guppande CENSORED-skyld och tonsatt med Benny Hill-musik.

– Ville man se porr på 80-talet var det bättre att hyra en video för en dollar än att försöka tända på mikroskopiska pixelfigurer, förklarar Al Lowe. Larry handlade inte om porr, utan om humor.

– Jag själv censurerade också mycket och min fru blev min enda testpublik. Sade hon "nej, fy vad äckligt" när jag drog ett av skämt så bestämde jag att det var för fräckt.



Trots att Sierra fick dussintals brev från föräldraorganisationer som ville stoppa försäljningen var *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* alltså aldrig ett särskilt snuskigt spel. Med alla sina vassa replikskiften och roande förväxlingar påminde Larrys eskapader mer om 40-talets screwball-komedier än om något som går mitt i natten på TV1000. Sexskämten var sällan grövre än något du kunde hitta i en Woody Allen-film och den som hävdar att spelen var kvinnoförnedrande hade förmodligen aldrig spelat dem.

– Något folk sällan inser är att mina spel alltid stod på kvinnornas sida, säger Lowe. Kvinnorna var alltid stjärnorna, de smartare, roligare och ädlare karaktärerna. Larry var skitstöveln som fick sota för sin attityd. Jag har alltid ansett att mina spel var förnedrande mot män, inte kvinnor.

Sedan är spelen betydligt mer smygkonservativa än många tror. När Larry levde efter Hugh Hefner-motot "sex utan kärlek är bättre än inget sex alls" blev han aldrig nöjd och lycklig. Istället handlade serien mer och mer om romantik och sann kärlek. Sexscenen mellan Patti och Larry i del tre blev det närmaste ett statement mot banal svivarlivsstil som Al Lowe kommit. Först när det är äkta känslor inblandat blir nämligen Larry och Patti, de två eviga sökarna, verkligen tillfredsställda.

SEX, LÖGNER OCH VIDEOPEL

Larrys uppgång och fall är intimt sammanknutet med hela äventyrsgenrens. Det första spelet dök upp i en tid då giganterna precis började pröva vingarna, det sista under genrens tappra "sista dagar". För även om Telltale och Microïds gjort tappra försök att föra in äventyren i det nya årtusendet har den gamla skolans äventyr otvivelaktigt tappat mycket mark.

– Jag tror att det fanns två anledningar till äventyrsspelens fall, förklarar Lowe. Den ena var internet. När vem som helst kunde googla upp lösningarna på pusslen på en bråkdel av en minut tappade folk lusten att försöka själva.

– Sedan handlade det om fördommandet av spelaren. När vi började göra spel var du tvungen att vara en problemlösare för att ens få din dator att funka. Rekonfigurera din reconfig.sys-fil, fixa upper memory management så ditt ljudkort inte kom i konflikt med mjukvaran och så vidare. Min poäng är att i en generation där alla spelare var problemlösare var problemlösarspel en vettig genre. Windows 95 dödade pusselspelet.

1996 hade Ken Williams sålt Sierra och avgått som

"Kvinnorna var alltid stjärnorna, de smartare, roligare och ädlare karaktärerna. Larry var skitstöveln som fick sota för sin attityd. Jag har alltid ansett att mina spel var förnedrande mot män, inte kvinnor."

vd. Det var också början till slutet för Al Lowes karriär.

– När Sierra såldes hade vi 26 procent av marknaden. 26 procent! Ken Williams var en sann visionär som under 20 år utmanat och provocerat oss, stimulerat oss att alltid ta risker och prova nya saker. Den nya ledningen ersatte honom med en oerfaren kille som tidigare sålt kakor, bokstavligen talat. Jag är än idag fascinerad av hur ledningen lyckades förvandla 26 procent till absolut noll. Sex år efter försäljningen släckte de sista fem anställda ljuset och läste dörrarna för gott.

Lowe själv fick oväntat sparken i början av 1999. Det var den 22 februari, den "svarta måndagen", dagen då äventyrsspelet dog. Sierra avskedade hela sin

äventyrsvision, hundratals personer blev arbetslösa och Lowe, som just påbörjat konceptarbetet för ett *Larry*-spel som skulle ta kätböcken ut i världsrymden, fick finna sig i att förändras.

– Äventyrsspel sålde inte längre, ansåg vår nya ledning. Det är sant att det inte var genren som valte hyllorna just då, men "either it's a hit or it's out"-mentaliteten funkade verkligen inte om man vill utveckla branschen. Om Sierra år 1986 hade sagt "först, gå till spelaffären och köp tio humoristiska spel med sexuella undertoner och sedan kan vi snacka om att skapa ditt nya *Larry*-spel", ja det är klart att spelet aldrig blivit av. Men långt innan Lowes vilda år i spelbranschen fick ett så snöpligt slut hann han skriva om äventyrsspe-

lens historia både en och två gånger. *Leisure Suit Larry* kommer alltid att vara en milstolpe i spelhistorien, eftersom det visade att det gick att bygga kvalitetsspel kring temat sex. Larrys väg mot den sanna kärleken var lång och hård, och många spelare skulle slita ut både en och två joystickar under tiden.

Men det vi allra mest minns med Lowes klassiker är inte kvinnorna, utan den stackars tonten som ständigt misslyckades med att förföra dem. Alla kunde både identifiera sig med och skratta åt Larry Laffer. Och även om vi aldrig skulle våga erkänna det hittade vi i all hans osäkerhet, ständiga misslyckanden och rådså för att inte passa in alltid en liten, liten bit av oss själva. ☹