

Machinima Leisure Suit Larry 4 – La Verdad al Desnudo

Presentado por:

Juan David López
Mauricio Rubiano
Fabián Hernández

Antecedentes del videojuego:

El juego *Leisure Suit Larry*, originalmente fue diseñado con una interfaz de usuario conversacional llamada Adventure Game Interpreter (AGI). En la cual el usuario tenía que escribir frases para que el personaje realizara las diferentes acciones.

El juego fue creado por *Al Lowe*, uno de los pioneros en la creación de videojuegos enfocados exclusivamente a un público adulto, contiene humor picante, y tiene diálogos que un menor no llegaría a comprender. Al Lowe además es el compositor del tema musical del juego.

En el juego se encarna a *Larry Laffer*, un informático de 38 años que aún es virgen. Cansado de su situación decide irse a Lost Wages en busca de la mujer de sus sueños. Allí vende su Volkswagen por 98 dolares y comienza su aventura enfrente del bar Lefty's. A partir de ahí la misión del juego es que Larry triunfe con las mujeres.

Larry representa el chauvinismo machista, algo con lo que Lowe intentaba criticar a los hombres que se comportaban de esa manera. El humor y la originalidad aparece en todo el juego, incluso en el control de edades para acceder, al arrancarlo hace preguntas que sólo un adulto puede responder.

Versiones:

1987: Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards

1988: Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (in Several Wrong Places), también conocido como Leisure Suit Larry 2

1989: Leisure Suit Larry: Passionate Patti In Pursuit Of The Pulsating Pectorals

1991: Leisure Suit Larry: In The Land of the Lounge Lizards VGA (un remake del primer juego adaptado a gráficos VGA (256 colores) y música MIDI)

1991: Leisure Suit Larry: Passionate Patti Does A Little Undercover Work

1993: Leisure Suit Larry: Shape up or slip out!

1996: Leisure Suit Larry: Love for sail!

2004: Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

2009: Leisure Suit Larry: Box Office Bust

Nota: No existió versión 4 (de la 3 se paso a la 5)

Características Principales del Videojuego:

- Parental Control o restricciones de edad (Videojuego solo para adultos)
- Comandos por medio de frases para dar las acciones al personaje (órdenes)
- No linealidad en el desarrollo de la historia. El orden de las acciones puede variar aunque el objetivo central siempre será el mismo.

Desarrollo del ejercicio

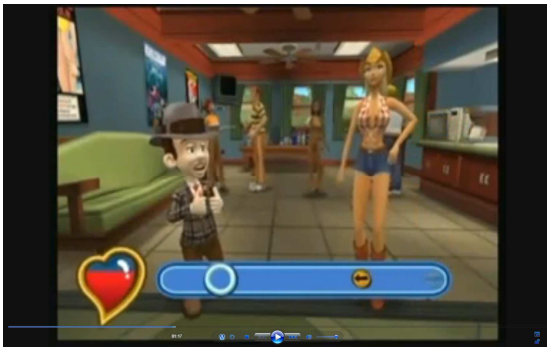
La creación de un ejercicio de Machinima para este videojuego, parte de la idea de especular acerca de que pasaría en la 4ta. versión de esta saga (la cual no fue creada), usando los elementos y características claves de varias de las versiones de *Leisure Suit Larry*, para crear una historia diferente a la plantada originalmente por los creadores.

En nuestro caso no se modifica la historia desde los editores y el código de programación del videojuego, sino que se hace una remezcla usando edición de video y sonido.

Se usó el Software *Camtasia* y *RealPlayer* para capturar clips de video de diferentes versiones y luego se realizó la edición de estos con el software *Adobe Premiere*, en algunas partes del proceso se trabaja directamente sobre algunos escenarios modificando elementos para adecuarlos a la nueva historia que además contiene unas pistas de audio diferentes a las del videojuego original.

Imágenes





Referencias

<http://jaimixx.lacoctelera.net/post/2006/09/23/leisure-suit-larry-in-the-land-of-the-lounge-lizards-1987->

http://es.wikipedia.org/wiki/Leisure_Suit_Larry

<http://www.leisuresuitlarry.org/>