



1982

Bei der Gründung heißt das Studio Lucasfilm Games. 1991 folgt die Umbenennung.

1984



1987



1988



1989



1990



1991



1992



Wie fast alle LucasArts-Adventures nutzte auch **Monkey Island** die revolutionäre SCUMM-Engine.



Der letzte Vorhang fällt in einer Bar in San Francisco. Es ist der 5. April 2013 und die Mitarbeiter von LucasArts versammeln sich zur Totenwache. Jesse Harlin hat einen Nachruf geschrieben, bittersüße Worte, ein Hauch von Pathos, so wie sich das für einen Nachruf gehört. Seit 2003 arbeitet er als Komponist bei LucasArts; vor zwei Tagen haben die neuen Besitzer das Studio geschlossen. »Wir waren eine Firma, so wie das alle Spiele-Firmen sein sollten, die Fantasie erschaffen und Freude gezaubert hat«, schreibt Harlin. »Ehen sind gescheitert, während wir unsere Herzen in Spiele steckten, die von der Presse später vielleicht zerrissen wurden. Schwangerschaften wurden verschoben, um Projekt-Meilensteine zu erreichen. Begräbnisse wurden versäumt.« Das Begräbnis von LucasArts indes versäumt niemand; als der neue Besitzer Disney den Entwickler am 3. April schließt, verbreitet sich die Nachricht wie ein Lauffeuer, Fans reagieren mit Empörung – und unglaublichem Entsetzen. Ein Statement von Disney macht das Gerücht schließlich offiziell: »Nachdem wir unsere Position im Spiele-Markt evaluiert haben, haben wir uns dazu entschlossen, LucasArts von einem internen Entwicklungsteam zu einem Lizenzierungsmodell zu verändern,

um das Firmenrisiko zu minimieren und ein breiteres Portfolio an hochwertigen Star Wars-Spielen zu gewährleisten.« Oder anders formuliert: Den teuren Krempel sollen in Zukunft andere finanzieren – wir verkloppen ihnen auch gerne das Recht dazu. 150 Angestellte stehen auf der Straße.

Disney schließt LucasArts: Hätte man über diese Entwicklung vor 20 Jahren auch nur scherzhaft fabuliert, man hätte ebensogut spekulieren können, dass McDonald's die Katholische Kirche kauft und den Papst vor die Tür setzt. 1993 ist LucasArts eine Institution; innerhalb von sechs Jahren hat sich das Studio als einflussreichster Entwickler der jungen PC-Spiele-Szene etabliert. Zwar gibt's LucasArts (damals noch unter dem Namen Lucasfilm Games) schon seit 1984, das erste Spiel heißt **Ballblazer**, ein simples Sportspiel für die frühen Heimcomputer, aber der Durchbruch folgt erst drei Jahre später mit **Maniac Mansion**. Es ist nicht – wie später oft fälschlicherweise angenommen – das erste Point&Click-Adventure überhaupt, in Japan waren ähnliche Konzepte schon seit mehreren Jahren auf dem Markt, doch die SCUMM-Engine (kurz für: Script Creation Utility for Maniac Mansion) revolutioniert quasi über Nacht ein ganzes Genre – und sorgt ganz nebenbei für eine der ersten »Werden Spiele immer dümmere?«-Diskussionen des jungen Mediums.



Zombies Ate My Neighbors

Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Es ist mir völlig egal, dass **Zombies Ate My Neighbors** lediglich für 16Bit-Konsolen erschien – es bleibt trotzdem eines der besten Spiele, die fast niemand gespielt hat. Schon die Namen der einzelnen Level verheißten großartiges: **Titanic Toddler**. **Mars needs Cheerleaders**. **Chain-saw Hedgemaze**. **Mayhem**. **The Day the Earth Ran Away**. Ach, ich könnte stundenlang über dieses viel zu unbeachtete Run&Gun-Spiel schwärmen, ich könnte aber auch auf den Dachboden klettern, mein altes Super Nintendo rauskramen und ... bin gleich wieder da.



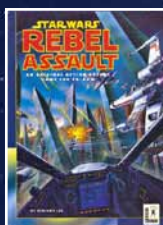
Denn gerade die Fans der damals immer noch sehr populären Textadventures sprechen **Maniac Mansion** kurzerhand ab, überhaupt ein Adventure zu sein: ein bisschen in Bildern rumklicken, mit der Maus ein Objekt und einen vorgefertigten Befehl kombinieren, das könne schließlich auch ein dressiertes Äffchen, wo bliebe denn da der intellektuelle Anspruch? Fünf Jahre später sind Textadventures tot und die Spiele von LucasArts gehören zum Inventar einer ganzen Generation. Ein Meilenstein jagt den ande-

Fünf Jahre später sind die Textadventures tot

ren, auf **Maniac Mansion** folgt **Zak McKracken** (1988), dann erscheinen **Indiana Jones and the Last Crusade** (1989), **Monkey Island** (1990) und **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge** (1991). Als LucasArts im Sommer 1992 **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** veröffentlicht, hat das Studio seinen Adventure-Höhepunkt erreicht – was damals freilich noch niemand ahnt.

Der frühe Erfolg von LucasArts ist nicht nur das Resultat von Kreativität und Spielwitz, sondern auch die beinahe logische Folge einer ungewöhnlichen Unternehmenskultur. Firmen-Patriarch George Lucas interessiert sich nicht für Adventures – und lässt seinen Entwicklern, unter ihnen Ron Gilbert und Tim Schafer, nahezu völlig freie Hand. Dave

1993



1994



1995





Fate of Atlantis

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de



Meinen schönsten Lucas-Arts-Moment hatte ich erst 2004. Gunnar Lott, damals Chefredakteur der Game-Pro, hockte verzweifelt vor seinem hochfortschrittlichen Handyknochen und versuchte, die Heißluftballon-Szene aus Fate of Atlantis zu lösen. Nach eigenen Angaben schon seit zwei Wochen. »Petra, versuch du

das doch mal«, flehte er mich an und keine 20 Sekunden später stand Indy in der Ausgrabungsstätte und ich triumphierend vor Gunnar. Auch 2004 hatte ich die Flugroute nämlich noch im Kopf, nach zwölf Jahren.

Grossman, der als Designer an sämtlichen Titeln dieser goldenen Ära beteiligt ist und später für Telltale die **Sam&Max**-Episoden entwirft, erinnert sich: »George schaute uns über die Schulter, nickte anerkennend und ging wieder weg. Er begeisterte sich eher

Indiana Jones and the Fate of Atlantis gilt bis heute als Höhepunkt der frühen Adventure-Ära.



für die Lernsoftware, die ein paar Räume weiter entwickelt wurde.« Nur einmal muss die Unternehmensleitung eingreifen: Als LucasArts-Vertreter den Nachfolger von **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** auf einer ECTS-Messe in London präsentieren, machen ihnen deutsche Kollegen unmissverständlich klar, dass die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) das

Adventure ohne viel Federlesens einkassieren würde. Bei **Indiana Jones and the Iron Phoenix**, so der Arbeitstitel des Projekts, sollten Exil-Nazis nach dem Zweiten Weltkrieg in Bolivien ein mysteriöses Artefakt suchen, um Adolf Hitler wiederzubeleben. »Wir hätten wissen sollen, dass das keine gute Idee war«, erklärt Hal Barwood, der Chef-Designer von **Fate of Atlantis** später.

Friedhof der legendären Entwickler



In den Achtzigern und Neunzigern veröffentlicht das von Sid Meier und Wild Bill Stealy gegründete Microprose einen Klassiker nach dem anderen: **Pirates!**, **Civilization**, **Master of Orion**, **UFO**. 1998 wird das Studio von Hasbro gekauft, 2001 übernimmt Infogrames, wenig später ist Microprose tot.



Das Motto von Origin lautet: »We Create Worlds«. Bis zum Jahr 2000 stimmt das auch, die **Ultima**-Serie oder die **Wing Commander**-Reihe sind Meilensteine. Dann macht EA den Laden kurzerhand dicht, Richard Garriot begehrt eine Totenwache. Auf seinem T-Shirt steht: »We Created Worlds«.



1992 erfindet Westwood mit **Dune 2** die Echtzeitstrategie. 1995 tritt **Command & Conquer** einen beispiellosen Siegeszug des neuen Genres los. Heute ist Westwood Geschichte, EA schließt das Studio im Jahr 2003, und dem Echtzeitstrategie-Genre ging's auch schon mal deutlich besser.



In den Achtzigern und Neunzigern ist Sierra der große Konkurrent von LucasArts auf dem hart umkämpften Adventure-Markt. **Space Quest**, **King's Quest**, **Gabriel Knight**: Das jähe Ende des Adventure-Booms trifft Sierra noch härter als LucasArts, der schlechende Niedergang zieht sich bis 2008.



Strategic Simulations, Inc. (SSI) ist in den goldenen Neunzigern eine feste Größe. SSI hält nicht nur die **Dungeons&Dragons**-Lizenz, sondern erarbeitet sich auch einen hervorragenden Ruf als Strategiespiel-Entwickler (**Panzer General**). Plötzlich will aber keiner mehr Rundenstrategie spielen.

1995

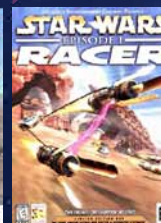
1996

1997

1998

1999

Indiziertes Spiel



»Ohne Verkäufe in Deutschland, einem unserer wichtigsten Übersee-Märkte, hätten wir die Produktionskosten nie wieder eingespielt.« Nach einer 15monatigen Entwicklungszeit wird das Projekt eingestellt.

So förderlich der kreative Freiraum für die Qualität der LucasArts-Adventures auch ist, so spürbar hinterlässt er in den Folgejahren ein Vakuum. Es ist schlicht niemand da, der erkennt, dass sich die kurze Blütezeit des Genres einem jähen Ende entgegenneigt. Mit **Day of the Tentacle** (1993), **Sam & Max** (1993), **Full Throttle** (1995), **The Dig** (1995) und **Curse of Monkey Island** (1997) erscheinen zwar weiterhin ausgezeichnete SCUMM-basierte Adventures – bloß verkaufen tun sie sich immer schlechter. Während sich die Technologie-Spirale in einem atemberaubenden Tempo dreht, gerät das gemütliche Adventure-Genre zusehends unter die Räder. Die Entwicklungskosten explodieren – aber das Zielpublikum wird nicht größer, im Gegenteil, es schrumpft exponentiell mit jedem neuen 3D-Hingucker. Ironischerweise befeuert LucasArts diese Entwicklung massiv selbst: Als **Rebel Assault** 1993 erscheint, wird es zum wahrscheinlich bedeutendsten PC-Spiel, über das heute niemand mehr spricht. Obwohl der anspruchslose Rail Shooter im **Star Wars**-Universum ein spielerischer Reinfall ist, verkauft er sich blendend. Und er verkauft CD-Rom-Laufwerke: Die Grafik ist für ihre Zeit spektakulär, die (völlig verpixelten) Filmsequenzen sind eine Sensation. Als Marke hingegen taugt **Rebel Assault** wenig – den zwei Jahre später veröffentlichten Nachfolger will schon niemand mehr haben, die Reihe

bleibt eine Eintagsfliege, die zur richtigen Zeit und mit der richtigen Lizenz am richtigen Ort ist. Bis zur Veröffentlichung von **Rebel Assault** nämlich hat LucasArts nur ein einziges **Star Wars**-Spiel für den PC vermarktet: Das von Larry Holland und seinem Studio Totally Games entwickelte **X-Wing**.

Rückblende: Gegen Ende der 80er-Jahre mausern sich Flugsimulationen – genau wie Adventures – langsam, aber sicher zu einer festen Größe am PC-Spiele-Markt. LucasArts steigt schon 1988 mit **Battlehawks 1942** in das Genre ein, anschließend folgen **Their Finest Hour** (1989) sowie **Secret Weapons of the Luftwaffe** (1991). Für **X-Wing** erweitert Totally Games die ohnehin vorhandene Engine um echte 3D-Modelle und strickt die **Star Wars**-Filmstory um die anspruchsvolle Simulation – insgesamt ist das Keyboard mit über 50 Funktionen belegt. Das Resultat: Kein Spiel verkauft sich 1993 so gut wie **X-Wing**. Ein Jahr später setzen Larry Holland und LucasArts mit **Tie Fighter** noch einen drauf; der Nachfolger gilt bis heute als die beste Raumschiff-Simulation aller Zeiten. Was damals noch keiner ahnt: Simulationen werden in den kommenden Jahren das gleiche Schicksal erleiden wie Adventures – den unvermittelten Absturz in die Bedeutungslosigkeit. Zwar begegnet LucasArts der plötzlich von **Doom** losgetretenen Ego-Shooter-Welle noch erfolgreich mit dem in Deutschland indizierten **Dark Forces** und **Jedi Knight: Dark Forces 2**, aber der parallelen Echtzeit-Strategie-Revolution um **Command & Conquer** und **Warcraft** steht das Studio bis ins neue Jahrtausend hinein hilflos gegenüber. Zeitgleich brechen die Ad-

venture- und Simulations-Standbeine weg. Das Adventure **Grim Fandango** bleibt 1194 trotz 3D-Engine wie Blei in den Regalen liegen, **X-Wing vs. Tie Fighter** und **X-Wing Alliance** schmieren ab, **The Curse of Monkey Island** verkauft sich ordentlich, aber das erhoffte Genre-Revival bleibt aus. Kreativ ist LucasArts zu diesem Zeitpunkt immer noch: Sowohl **Grim Fandango** als auch der kolossal gefloppte Western-Shooter **Outlaws** gehören zu den besten PC-Spielen, die nie jemand gespielt hat. Der kommerzielle Erfolg hingegen verlagert sich zu Konsolentiteln –

LucasArts brechen die Standbeine weg

und zu typischen Lizenzspielen. Alleine zwischen 2000 und 2002 veröffentlicht LucasArts 14 **Star Wars**-Spiele. Nur zwei davon stechen qualitativ heraus: **Jedi Knight 2** und der Gamecube-Launchtitel **Rogue Squadron 2**. Um die Jahrtausendwende wird aus der Institution LucasArts ein Lizenzverramscher.

Es wäre allerdings zu einfach, den Niedergang des Studios ausschließlich an dieser Strategie festzumachen. Denn mit Originalität versucht es LucasArts immer wieder – bloß will die niemand mehr kaufen. Nach **Grim Fandango** und **Outlaws** floppt 2003

X-Wing entwickelt sich zum **meistverkauften Spiel** des Jahres 1983.



Tie Fighter

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
redaktion@gamstar.de

Ich kannte LucasArts schon, bevor ich Lucasfilm kannte. Um die Wartezeit auf Wing Commander 2 zu überbrücken, kaufte mein Bruder 1993 ein Spiel namens X-Wing – für den kleinen Micha der erste Kontakt mit Star Wars. Als ich erfuhr, dass es dazu auch Filme gibt, musste ich die natürlich sofort sehen. Und stellte fest, dass ich eher mit dem coolen Imperium sympathisierte als mit diesem ungewaschenen Rebellenhaufen. Da kam mir Tie Fighter gerade recht: Ein Weltraumspiel, das mich auf der dunklen Seite Rebellen jagen ließ? Fan-tas-tisch!





Day of the Tentacle

Daniel Matschijewski
Redakteur
danielm@gamestar.de



Seit 1993 pflege ich eine Tradition: Ein Mal im Jahr wird Day of the Tentacle durchgespielt. Zwar kenne ich jedes Rätsel in- und auswendig und klicke mich in weniger als drei Stunden durch das komplette Adventure. Doch diese drei Stunden gehören immer wieder zu meinen absoluten Spiel-Highlights. Weil Day of the

Tentacle eine urkomische Geschichte erzählt und mich mit Figuren konfrontiert, wie sie skurriler nicht sein könnten (Purpur-Tentakel!). Ganz besonders gelungen ist übrigens die Idee mit den drei Zeitebenen.

auch das ambitionierte und von der Kritik gelobte Konsolenrollenspiel **Gladius** gründlich. Immerhin läuft das Online-Rollenspiel **Star Wars: Galaxies** im gleichen Jahr vielversprechend an; und auch **Knights of the Old Republic** entwickelt sich zum kommerziellen Erfolg. In beiden Fällen fungiert LucasArts aber lediglich als Publisher und Lizenzgeber, Berichten zufolge macht das Unternehmen in diesem Geschäftsjahr einen Umsatz von rund 100 Millionen US-Dollar – andere Publisher verdienen das in einem guten Quartal. Im April 2004 stellt Lucasfilm seinen Marketing-Vize ab, um das leckgeschlagene Schiff wieder zu flicken. Bei seinem Antritt bezeichnet Jim Ward den Zustand des Unternehmens als »ziemlich durcheinander«, streicht die Belegschaft von 450 Angestellten auf 190 zusammen und stellt mehrere Projekte ein. Das extern von Pandemic Studios designte und an die **Battlefield**-Reihe angelehnte **Star Wars: Battlefront** überlebt diese Konsolidierungsmaßnahmen und setzt weltweit mehr als drei Millionen Exemplare ab. **Knights of the Old Republic 2** hingegen gerät zum vermeidbaren Problem. Das von Obsidian entwickelte Rollenspiel bekommt von Ward einen Release zum Weihnachtsgeschäft 2004 verordnet – fertig ist es da aber noch lange nicht. Notgedrungen entfernt Obsidian einen erheblichen Teil der geplanten Inhalte; unter anderem fallen der Schnittschere nicht nur viele bereits vertonte Dialoge zum Opfer, sondern auch ein ganzer Planet.



Obwohl Jim Ward ankündigt, den Fokus wieder auf eigene Titel zu legen, entsteht unter seiner Führung nur ein einziges »echtes« LucasArts-Spiel: der leidlich erfolgreiche Taktik-Shooter **Republic Commando**. Als das zweite Eigengewächs, **The Force Unleashed**, im Herbst 2008 veröffentlicht wird und innerhalb eines Jahres mehr als sechs Millionen Exemplare verkauft, hat Ward bereits seinen Hut genommen, aus persönlichen Gründen, wie es heißt. Die Früchte erntet sein Nachfolger, Darrell Rodriguez, abgeworben von EA. Der vermeintliche Personal-Coup entwickelt sich zum Debakel. Zwar tötet Rodriguez einen lukrativen Deal (**The Old Republic**) mit seinem ehemaligen Arbeitgeber ein, dann aber geht's steil bergab. Der vorletzte von LucasArts selbst entwickelte Titel, das Puzzlespiel **Lucidity**, legt eine glatte Bauchlandung hin. **Battlefront 3**, ein geradezu absurd ambitionierter »Reboot« der erfolgreichen Vorgänger, den Jim Ward 2006 beim Entwickler Free Radical in Auftrag gegeben hat, wird nach zwei Jahren sang- und klanglos eingestampft. »Eine Zeitlang haben wir uns gesagt, dass unser Verhältnis mit LucasArts die beste Zusammenarbeit ist, die wir je mit einem Publisher hatten«, erzählt Steve Ellis von Free Radical später. »Und dann redeten wir plötzlich nicht mehr mit Leuten, die leidenschaftlich gerne Spiele machten, sondern mit Psychopathen, die darauf bestanden, einen unangenehmen Anwalt im Zimmer zu haben«, ergänzt sein Kollege David Doak. 2010 erscheint schließlich das letzte Spiel, an dem ein Team von LucasArts direkt beteiligt ist. Niemand erwartet, dass **The Force Unleashed 2** die Absatzzahlen des Vorgängers erreicht, aber die

Als Disney das Studio schließt, wird das technisch beeindruckende **Star Wars: 1313** eingestellt.

500.000 Exemplare, die das Spiel in den ersten beiden Wochen in den USA verkauft, sind ein kleines Desaster. Zu diesem Zeitpunkt hat Rodriguez schon abgedankt, seine Nachfolger hinterlassen keine bleibenden Spuren mehr. LucasArts veröffentlicht noch vier Spiele, **The Old Republic** als Co-Publisher, **Lego Star Wars 3**, einen **Angry Birds**-Ableger für mobile Plattformen und, als letztes, **Star Wars Kinect** für die Xbox 360. Es sind Rausschmeißer, keine Zugaben.

»Dann redeten wir plötzlich mit Psychopathen«

Das Ende von LucasArts ist nicht das Ende der **Star Wars**-Spiele. Disney hat keine vier Milliarden US-Dollar für das Mutterunternehmen ausgegeben, bloß um eine lukrative Lizenz brachliegen zu lassen. Man wird sie weiter lizenzieren – so wie bei **The Old Republic**. Das Ende von LucasArts ist auch nicht das Ende eines legendären Entwicklers; es ist bestenfalls das Ende eines legendären Namens. Denn das alte LucasArts, das LucasArts von **Monkey Island** und **Tie Fighter** und **Day of the Tentacle**, dieses LucasArts ist schon lange tot. Es starb vor mehr als zehn Jahren. Es starb an seiner eigenen Bedeutungslosigkeit. Wer heute um LucasArts weint, der weint um sich selbst – und um eine Kindheit, die er nie mehr zurückbekommt. Jesse Harlin schließt seinen Nachruf mit den folgenden Worten: »Danke für die Erinnerungen, LucasArts«. Es ist ein guter Abschluss. Der beste. JG

