

Interactieve pioniers

Begin deze maand werd LucasArts gesloten, de game-divisie van George Lucas' media-imperium. Het hing in de lucht sinds de overname van de boedel door Disney vorig jaar, toch reageerden fans wereldwijd massaal en emotioneel op het nieuws. Hoe kon Mickey Mouse zo'n parel van de game-industrie zomaar bij het vuilnis zetten?

LucasFilm Games, zoals het ooit begon, was een van de vooruitstrevende initiatieven die Lucas nam nadat hij rijk was geworden met de *Star Wars*-films. Net als de Computer Division, waaruit onder andere Pixar voortkwam, kreeg het bedrijfje begin jaren tachtig carte blanche om nieuwe film- en verhaaltechnieken te ontwikkelen.

Lang voor de eerste *Star Wars*-games waren er innovatieve experimenten zoals proto-onlinegame *Habitat*, maar de studio maakte vooral naam met humoristische *point and click adventures* zoals *Monkey Island*, *Day of the Tentacle*, *Full Throttle* en *Grim Fandango*. Met deze games was het een pionier in het interactief vertellen van verhalen.

LucasArts mocht de jaren erna vooral helpen met het uitbaten van het *Star Wars*-merk. De laatste tijd werkte de studio aan een aantal games in het universum van de beroemde films, waaronder de veelbelovende shooter *1313*. Deze projecten zijn inmiddels geschrapt: te ambitieus en nog lang niet goed genoeg, waarschijnlijk.

De sluiting is vervelend voor de 150 medewerkers, maar amper voor gamers. Het talent dat zich ontplooidde in de hoogtijdagen van de LucasArts-adventures werkt er al lang niet meer. Dat richtte nieuwe studio's op, zoals Double Fine en Telltale.