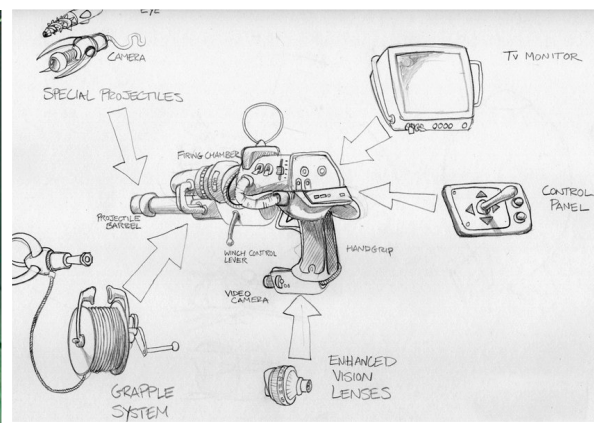




So sollte die Waffe aussehen, die der Held in The Drift trägt. Einige Elemente der Knarre werden es bis ins spätere Splinter Cell schaffen. (Quelle: IGN, free to use)

Sams Wurzeln

RETRO-SCIFI + GEHEIMAGENT ERGIBT ERFOLGSGESCHICHTE

Splinter Cell ist neben Assassin's Creed, Just Dance und Far Cry eine der erfolgreichsten Marken des Softwaregiganten Ubisoft. Aber der Start war mehr als nur holprig – und die Wurzeln überraschen selbst Fans der Reihe. Von Nora Beyer

Ubisoft ist der weltweit viertgrößte Spieleproduzent nach Activision Blizzard, Electronic Arts und Take-Two Interactive. Mit Serien wie Assassin's Creed, Far Cry, Prince of Persia, Rayman und den Tom-Clancy-Spielen werfen sie einen Hit nach dem anderen auf den Markt und schaffen oft sogar Titel, die die Spielekultur nachhaltig prägen. Ein

wichtiger Pfeiler dieses Erfolgs ist das riesige Entwicklerstudio in Montreal, Kanada. Dabei lief die Gründung dieser »Spielefabrik« alles andere als glatt. Als Ubisoft Montreal 1997 in Kanada als »Werkstatt« des französischen Unternehmens Ubisoft gegründet wird, gibt es nämlich ein klitzekleines Problem: Keiner dort kennt sich wirklich mit Spieleentwicklung aus.

Der Gründungsmythos

Auch wenn ein Teil der damals nur fünfzig Mitarbeiter (heute sind es 3.500 Angestellte bei Ubisoft Montreal, weltweit knapp 14.000) direkt aus dem Ubisoft-Hauptquartier in Paris rekrutiert wird – der Großteil des damaligen Teams hat keine oder wenig Erfahrung mit der Entwicklung von Computerspielen. Die Geschichte vom jungen Kreativ-

team, das zusammengewürfelt in einem brandneu aufgezogenen Studio sofort bahnbrechende Spiele ersinnt? Nur ein Mythos. Und einer, mit dem Yannis Mallat, CEO bei Ubisoft Montreal, gehörig aufräumt: »Das ist der Gründungsmythos von Ubisoft Montreal: dass wir einen Haufen junger Leute rekrutiert, vor PCs gesetzt und gesagt hätten: So, und jetzt macht Spiele!«

Wer sagt, wir könnten das nicht?

Das Team besteht zum Gründungszeitpunkt eben nicht aus den Ausnahmetalenten oder den Spieleentwicklungs-Veteranen. Mallat betont das: »Zu diesem Zeitpunkt waren das überhaupt keine Spieleentwickler. Wir wussten gar nicht, wie man ein Spiel überhaupt macht.« Aber: Das ist für Ubisoft Montreal kein Hinderungsgrund. »Das Ziel war ganz

Das Hauptquartier von Ubisoft in der Rue Armand Carrel in Montreuil, Seine-St-Denis. (Quelle: Wikipedia, free to use)



Neben Splinter Cell eine der erfolgreichsten Ubisoft-Marken: Assassin's Creed (hier im Bild der aktuelle Teil Odyssey).





Eines der ersten Spiele des frisch gegründeten Ubisoft-Montreal-Studios war Donald Duck: Goin' Quackers von 2000.



Das Konzept einer der Science-Fiction-Städte in The Drift, aus dem später Splinter Cell wird. (Quelle: IGN, free to use)

einfach: das zu ändern. Ubisoft Montreal zu einem Ort zu machen, den man für seine meisterhafte Beherrschung des Spielefachs anerkennen würde. Das war der motivierende Faktor: Ihr denkt, wir können keine Spiele machen? Wir beweisen euch das Gegenteil!« Aber woher rührt eigentlich die ungewöhnliche Situation? Montreal ist für Ubisoft von Anfang an ein attraktiver Standort, da es im frankophonen Teil Kanadas liegt und für den französischen Konzern also gute Rekrutierungsmöglichkeiten gibt. Und Montreal bzw. die Provinz Quebec war umgekehrt auch sehr bemüht darum, das Studio an Bord zu holen. Denn Anfang der 90er-Jahre sieht sich die Region mit erheblichen Arbeitsplatzverlusten konfrontiert. Die bisherigen Wirtschaftsmotoren – die Textil- und Fertigungsindustrie – schrumpfen rapide. Die kanadische Regierung versucht, auf Medien und Computertechnologie als Erfolg versprechende Zukunftsindustrien umzusatteln. So wird das frisch gegründete Ubisoft Montreal sogar mit Steuergeldern bezuschusst. Mit diesem Geld wird ein Teil des Teams rekrutiert, das allerdings erst noch ausgebildet werden muss.

Erste Schritte

Mit so einem unerfahrenen Team ist es kein Wunder, dass Ubisoft Montreal zunächst kein Risiko eingehen will. Das Studio entwickelt kleine Titel lizenzierter, bereits etablierter Marken, etwa Donald Duck: Goin' Quackers und Spiele aus dem Playmobil-Universum. Von der Kritik gelobt werden diese Spiele freilich nicht, aber sie halten das

Studio erst einmal über Wasser und sichern eine finanzielle Basis, auf der Ubisoft Montreal schließlich seine eigenen Marken entwickeln will. Erprobte Popkultur verkauft sich eben gut, meist sogar unabhängig von der Qualität. Und dann ist es so weit: 2002 kommt der Durchbruch, mit dem Schleich-Shooter Tom Clancy's Splinter Cell. Aber so wie der Start von Ubisoft Montreal alles andere als geradlinig war, so holprig ist auch die Entstehungsgeschichte von Splinter Cell. Die beginnt nämlich mit einem ambitionierten, aber seelenlosen Sci-Fi-Retro-Endzeit-Shooter, der erstmals 2014 im Interview mit den Kollegen von IGN für deren Serie »House of Dreams: The Ubisoft Montreal Story« überhaupt erwähnt wird.

Am Anfang war die Endzeit

Die Geschichte von Splinter Cell beginnt mit einem »Außenposten« von Ubisoft Montreal namens Game Loft in New York City, irgendwann in den 90er-Jahren. Man arbeitet an einem Spielprojekt mit dem Titel The Drift – ein Shooter aus der Verfolgerperspektive mit Schlichelementen. Der Protagonist heißt Buster, ein Held wider Willen. Die Spielwelt: Eine futuristische Szenerie mit Retro-Elementen aus den 70er-Jahren. Die Welt wurde zerstört, die Überlebenden versuchen, auf den verbliebenen Überresten der zerfetzten Erde neue Zivilisationen aufzubauen. Das Spiel hat ein dynamisches KI-System für Menschenmengen, die Menge reagiert auf die Handlungen des Spielers. Wenn Buster etwa mit gezogener Waffe durch eine Gruppe Passanten sprintet, verfällt diese in helle

Panik. Kommt uns bekannt vor? Genau, die Assassin's-Creed-Reihe greift dieses Verhalten viele Jahre später wieder auf.

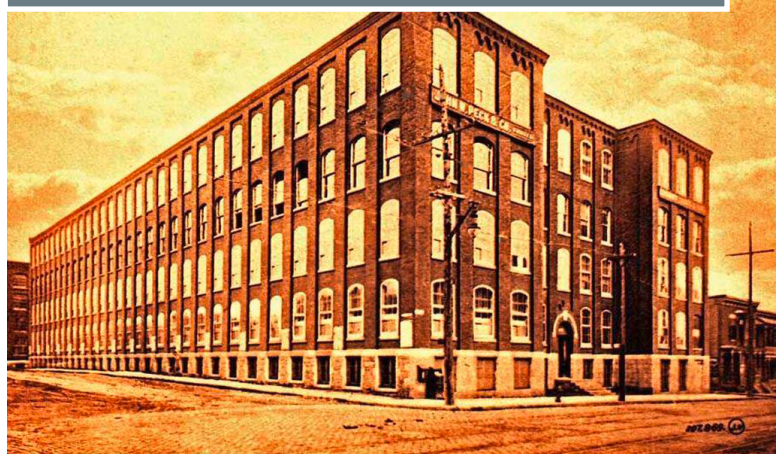
Seelenloser Shooter

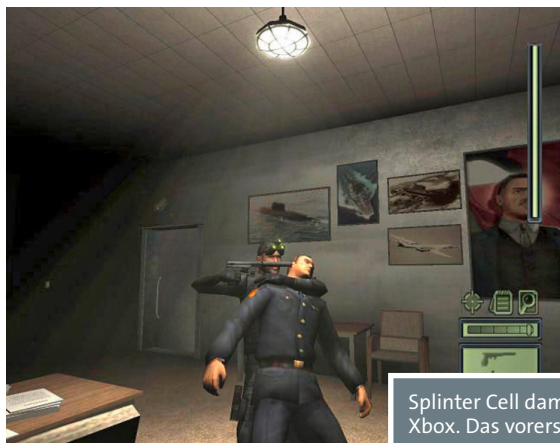
Ein Shooter mit Endzeitszenerie im 70er-Retro-Style? Klingt so gar nicht nach Splinter Cell. Die typischen Elemente – die Schleichanlagen, die Spionagetechnik, kurz alles, was Splinter Cell auszeichnet – fehlen in diesem Ursprungsentwurf. Und doch ist The Drift der Prototyp, aus dem später Splinter Cell werden wird. Im Rückblick bringt The Drift zwar Ideen ins Spiel, die seiner Zeit weit voraus sind. Die Menschenmengen-KI etwa oder eine ausgefallene Waffe, die dem Spieler Nachtsicht ermöglicht und Mini-Kameras in Wände feuern lässt (das wird später in Splinter Cell tatsächlich übernommen). Trotzdem steht das Projekt aber erst einmal auf Messers Schneide. Denn trotz einiger ambitionierter Ansätze wirkt The Drift fragmentiert und seelenlos. Vielleicht deshalb, weil seine Entwicklung primär in den Händen eines unerfahrenen Teams liegt. Um The Drift steht es Ende der 90er-Jahre ganz und gar nicht gut, die Einstellung droht. Schließlich kommt es noch zu einem letzten Versuch, das Spiel zu retten: Das Team will The Drift mit einer James-Bond-Spiellizenz versehen. Damit kommt die Spionage-Ausrichtung ins Spiel. Helfen tut das aber erst mal nichts. Im Interview mit IGN beschreibt einer der ehemaligen Entwickler bei Ubisoft Montreal das Ganze so: »Das Team versuchte schlicht und einfach mit allen Mitteln, die James-Bond-Lizenzigentümer irgendwie zu

Das große Studiogebäude von Ubisoft Montreal in 5505 Saint-Laurent Boulevard, Montreal. (Quelle: Shuichi Aizawa, free to use)



Der heutige Sitz von Ubisoft Montreal wurde 1910 als Textilfabrik des Unternehmers John W. Peck gebaut. (Quelle: McCord Museum, free to use)





Splinter Cell damals und heute: Der erste Teil erschien im November 2002 für die originale Xbox. Das vorerst letzte und siebte Spiel in der Reihe war Splinter Cell: Blacklist von 2013.

beeindrucken.« Das wirkt wohl schlicht verzweifelt. Und das Vorhaben ist für die damalige Zeit auch schlicht zu ambitioniert. Bewegungsabläufe, die physikalische Gesetze brechen, unterschiedliche Sichtmodi und ferngesteuerte Überwachungskameras, das sind alles Elemente, die im späteren Splinter Cell wieder aufgegriffen werden. Zum damaligen Zeitpunkt schreckt das die James-Bond-Lizenzträger aber wohl aufgrund der Unkonventionalität einfach nur ab. Der Pitch schlägt fehl, die Lizenzgeber lehnen ab. Das ist das Ende von The Drift, es wird auf Eis gelegt. 1999 schließt das New Yorker Studio, das Team zieht nach Montreal um.

Alles neu machen Kanada und Clancy

Ein großes Problem für Ubisoft und damit auch die Macher in Montreal zu der Zeit ist, dass sie den Markt in der Region (vor allem den kapitalstarken US-amerikanischen Markt) kaum erschlossen haben. Spiele wie Ubisofts Rayman sind zwar in Europa populär, kommen aber auf dem amerikanischen Markt nicht an. Da eröffnet sich für Ubisoft eine ganz neue Chance: Mit der Verbreitung des Internets Ende des 20. Jahrhunderts baut der Konzern gezielt auf Online-Free-2-Play-Titel. Und verteilt die Lizenzen für entsprechende Spiele auf die internen Entwicklerstudios. Darunter: Game Loft, eben jenes ehemalige New Yorker Studio, das jetzt in Montreal sitzt. Durch diese neue Online-Einnahmequelle wird Geld in die Kassen gespült. Mit einem Plus von 170 Millionen Euro landet Ubisoft schließlich einen Coup und kauft im Jahr 2000 das Studio Red Storm Entertainment. Im Preis mit inbegriffen: die Lizenz der Tom-Clancy-Marke, die in den USA extrem populär ist. Zusammen mit Red Storm Entertainment treiben die Ubisoft-Oberen das Tom-Clancy-Universum weiter voran. Titel wie Tom Clancy's Ghost Recon und Tom Clancy's Rainbow Six erscheinen und sind ein voller Erfolg. Aber mit dem Kauf von Red Storm Entertainment erhält Ubisoft Montreal nicht nur Zugang zu der populären Marke Tom Clancy. Mit dabei ist auch der volle Zugriff auf die Unreal-Spiele-Engine, die als Software-Oberfläche für das Team ganz neue Möglichkeiten bietet. So neu aufgestellt kramt Ubisoft Montreal das auf Eis gelegte The Drift wieder hervor. Das Team

beginnt, mit neuartigen Spionage-Elementen zu experimentieren – innerhalb der bereits existierenden Gameplay-Ansätze von The Drift. Und siehe da: Das Ganze fügt sich gut ineinander. Es reift der Plan, aus The Drift ein Spiel in der Tom-Clancy-Serie zu machen. Just zu der Zeit steht der japanische Studiogigant Konami kurz vor dem Release des heiß erwarteten Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Ubisoft Montreal entschließt sich kurzerhand dazu, alles auf eine Karte zu setzen und in direkten Konkurrenzkampf zu gehen: Sie wollen den »Metal-Gear-Killer« auf den Markt werfen. Die Basis dafür finden sie in The Drift. Angereichert durch die Spionage-Grundelemente für den damals fehlgeschlagenen James-Bond-Pitch und nun neu kombiniert mit Einflüssen des populären Tom-Clancy-Universums entsteht ein innovatives Meisterwerk: Splinter Cell.

Der Agent, den alle lieben

Im Februar 2002 ist GameStar zu Besuch bei Ubisoft Montreal, Grund der Reise ist eigentlich der Tom-Clancy-Shooter Rainbow Six 3: Raven Shield. Doch nach der Präsentation der Fortsetzung zeigt uns das Team zum ersten Mal das neue Baby des Studios, eben Splinter Cell. Die Vorführversion läuft auf der damals nagelneuen Xbox von Microsoft, wir staunen über die coole Technik, etwa die realistischen Plastikvorhänge im Kühlhaus. Wortreich erklären die Entwickler, wie die Stealth-Mechanik und die vielen Gadgets funktionieren. Offenbar sind sie sich selbst noch nicht so ganz sicher, ob all die Elemente im fertigen Spiel reibungslos ineingreifen werden. Im Preview-Artikel in der

GameStar-Ausgabe 06/2002 schreibt Kollege Schwerdtel folglich: »Hoffentlich vergessen die Entwickler im Rausch der Technik und der coolen Ausrüstungsgegenstände nicht die Spielbarkeit.«

Doch die Sorge ist unbegründet: Splinter Cell erscheint im Herbst 2002 für die Xbox (die PC-Version folgt erst im Februar 2003) und positioniert sich als direkte Konkurrenz zur PlayStation-exklusiven Metal-Gear-Solid-Reihe. Und es schlägt ein wie eine Bombe. Splinter Cell macht Ubisoft Montreal mit einem Schlag berühmt. Bis dato verkaufte sich der erste Teil der Serie drei Millionen Mal. Die Hauptfigur, der Geheimagent Sam Fisher, der für die geheime Operationsabteilung Third Echelon der National Security Agency (NSA) Aufträge ausführt, wird innerhalb kürzester Zeit Teil der Popkultur. Mit dem Antihelden aus The Drift hat Sam Fisher allerdings nicht mehr viel gemein. Auch das Science-Fiction-Setting im 70er-Retro-Style sucht man in Splinter Cell vergebens. Aber: Einige Elemente finden sich in Splinter Cell wieder. Etwa Sam Fishers Waffe, der SC-20K M.A.W.S. – das Konzept der modularen Knarre, die flexibel an bestimmte Spielherausforderungen angepasst werden kann, ist ein direktes Überbleibsel aus The Drift.

The Drifts Erbe

So hat Ubisoft Problemkind The Drift am Ende doch seinen Weg auf die Bildschirme gefunden. Was als überambitioniertes Projekt eines in der Spielentwicklung unerfahrenen Teams beginnt, zeitweise auf Eis liegt und schließlich ganz eingestellt wird, erobert am Ende wie der Phönix aus der Asche als Splinter Cell die Spielewelt. Von 2002 bis 2013 erscheinen sieben Titel der Splinter-Cell-Reihe. Und noch ist kein Ende in Sicht. Ende 2017 gibt Ubisoft bekannt, dass an einem achten Teil gearbeitet wird.

Mit Splinter Cell begann die Erfolgsgeschichte von Ubisoft Montreal. Mit dieser Reihe und Serien wie Assassin's Creed, Far Cry und Tom Clancy's Rainbow Six wurde das Mega-Studio zu einer der einflussreichsten Spieleschmieden. Und hat schließlich das geschafft, was das anfangs unerfahrene Team zu Beginn so keck behauptet hat: »Ihr denkt, wir können keine Spiele machen? Wir beweisen euch das Gegenteil!« Chapeau! ★



Yannis Mallat, CEO bei Ubisoft Montreal, Toronto und Québec: »Das ist nur ein Gründungsmythos.«