

Das Wort zum Monat – September 2024

DER FEBRUAR 2025 RETTET NIX

Ubisoft schwimmt derzeit nicht mal mehr, Ubisoft tritt verzweifelt Wasser. Und Schuld daran sind ausnahmsweise mal nicht die Spätfolgen der Pandemie, glaubt Petra.



Petra Schmitz

Petra liebt das erste Assassin's Creed heiß und innig. Ja, tatsächlich. Natürlich nicht wegen des repetitiven Gameplays, sondern wegen des Settings. Wegen der Zeit, in der es spielt, wegen der Tragweite, die es suggeriert. Das hat danach kein anderes Spiel der Reihe mehr für sie geschafft. Schade.



Ach Ubisoft, ach Ubisoft. Ihr habt es sicher in den News gelesen: Die Firma verschiebt die Veröffentlichung von Assassin's Creed Shadows ins nächste Jahr. Ausgerechnet in den Februar, in dem schon andere, ursprünglich für Ende 2024 geplante Titel gelandet sind, weil Ende 2024 sowieso das Diablo-4-Addon oder Dragon Age: The Veilguard alle Aufmerksamkeit binden werden. Das zunächst offensichtliche Problem zieht also einfach mit, aber laut Ubisoft selbst sind Oktober und November 2024 gar nicht der ausschlaggebende Punkt für die Verschiebung, sondern die noch nicht zufriedenstellende Qualität von Shadows: »[...] aber wir müssen nun feststellen, dass wir mehr Zeit benötigen, um dieser Erfahrung den nötigen Feinschliff zu

verleihen.« Und das in einer Zeit, in der die Firma ziemlich rumeiert. Star Wars Outlaws verkauft sich nicht so gut wie erhofft, die Aktien kacheln ab, die Anleger sind not amused, man will interne Untersuchungen bezüglich der Arbeitsprozesse anleiern. Kann einfach mal in Kündigungen münden, weil weniger Mitarbeiter weniger laufende Kosten bedeuten und die Rendite ... ach, ihr kennt das Elend der Branche inzwischen zu Genüge.

Aus Kay mach Kai

Muss aber alles nicht passieren, vielleicht erkennen irgendwelche großkopferten Menschen bei Ubisoft, dass es ein Fehler war, in Star Wars Outlaws ausschließlich eine weibliche Prota-



Als Ubisoft noch cool war: Assassin's Creed hat die Welt im Sturm erobert.

Macht aus Kay doch einfach Kai, liebes Ubisoft.



gonistin anzubieten, diesbezüglich hat die Firma ja einen gewissen Ruf. 2020 konnte man in einem Bloomberg-Bericht von Jason Schreier (ihr wisst schon, der Games-Journalist, der wir alle gerne wären, mit den krassen Connections, die wir alle gerne hätten), dass man in früheren Assassin's Creeds (Syndicate, Origins) größer geplante Frauenrollen auf Chefanweisungen hin deutlich kleiner ausfallen lassen musste. Das alles kam im Rahmen des Ubisoft-Sexismusskandals ans Licht. Hey Ubi, einfach per riesigem Patch Kay Vess gegen Kai Vess austauschen und – schwuppdwupp – es läuft wieder. Ganz bestimmt! Wer in diesem Absatz Ironie erkannt hat, hat selbstredend richtig erkannt.

Weg mit dem alten Zeug

Vielleicht sind die Menschen einfach nur müde. Star-Wars-müde. »Star Wars: The Acolyte« ist zumindest nach Disney-Standard zuletzt ziemlich durchgefallen. Vielleicht ist es keine gute

Idee, ein Star-Wars-Spiel zu entwickeln, in dem man jemanden verkörpert, der keinen Zugriff auf die Macht der Midi-Chlorianer (hehehe, sorry, das musste einfach sein) hat? Vielleicht sind die Menschen einfach Ubisoft-müde, weil alle Welt hinter jedem größeren Spiel ein Derivat aus Assassin's Creed und/oder Far Cry erwartet? Vielleicht wird es endlich mal Zeit für Ubisoft, etwas Neues zu wagen. Und mit »etwas Neues« meine ich nicht sowohl optisch als auch inhaltlich generische Multiplayer-Titel wie jüngst erst X-Defiant. Das verbuchte nach einem tollen Start im Mai mit elf Millionen Spielern und Spielerinnen zuletzt nur noch 20.000 Schießwütige. Über alle Plattformen hinweg. Puh!

Es dürfte wohl darauf hinauslaufen, dass Ubisoft versuchen wird, sich gesundzuschumpfen. Aber danach einfach so weiterzumachen wie bisher, ist auch keine Option. Die Firma muss weg von diesen über die Jahr eingefahrenen Designs, muss weg davon, irgendetwas kopieren zu wollen (erinnert sich noch jemand an das Battle-Royale-Spiel Hyper Space?), muss selbst wieder mutiger Ideengeber werden, statt sich nur immer wieder selbst zu kopieren. Das wird zunächst schmerzen, aber es ist der einzige Weg raus aus diesem Jammertal. ★

Es dürfte wohl darauf hinauslaufen, dass Ubisoft versuchen wird, sich gesundzuschumpfen. Aber danach einfach so weiterzumachen wie bisher, ist auch keine Option. Die Firma muss weg von diesen über die Jahr eingefahrenen Designs, muss weg davon, irgendetwas kopieren zu wollen (erinnert sich noch jemand an das Battle-Royale-Spiel Hyper Space?), muss selbst wieder mutiger Ideengeber werden, statt sich nur immer wieder selbst zu kopieren. Das wird zunächst schmerzen, aber es ist der einzige Weg raus aus diesem Jammertal. ★



Hyper Space war Ubisofts Versuch, ein Stück vom Battle-Royale-Kuchen abzugreifen.