

Deutsch-französische Freundschaft?

Ubi Soft kauft Blue Byte

Ein Stück Spielegeschichte ist beendet: Der wichtigste deutsche Hersteller verliert seine Selbstständigkeit.

Fast seit Anbeginn der Computerspiele-Zeitrechnung gilt Blue Byte hier zu Lande als die Vorzeigefirma schlechthin. Der legendäre Ruf gründet zwar auf vielen Wurzeln, eine davon geht aber tiefer: **Die Siedler**. Längst genießen die Wuselmännchen unter ihren Fans den gleichen Status wie Gartenzwerge bei Kleingärtnern. Ein Stück nationaler Daddel-Identität – rundum fleißig, friedlich und fröhlich.

Jetzt ist erst mal Schluss mit lustig. Der französische Publisher Ubi Soft übernimmt das Unternehmen aus Mülheim für rund 26 Millionen Mark mitsamt den Rechten an sämtlichen Spielserien. Ein Schritt, den Blue Byte nicht ganz freiwillig gegangen ist. Offiziell beschwören beide Firmen, wie bei solchen Übernahmen üblich, die gemein-

same goldene Zukunft. Aber insbesondere bei den 64 Mitarbeitern von Blue Byte ist die Stimmung direkt nach dem Kauf schlecht. Verständlich, denn der Verlust der Eigenständigkeit kommt alles andere als freiwillig: Den Deutschen, finanziell in den letzten Jahren durch einige überzeugende, aber kommerziell meist nur mäßig erfolgreiche Spiele gebeutelt, drohte endgültig das Geld auszugehen.

»Rette uns!«

Thomas Hertzler gründet Blue Byte 1988. Obwohl die Firma in der Öffentlichkeit lange Zeit auf **Battle Isle** und später **Die Siedler** reduziert wird, entstehen in den Entwicklerstudios immer wieder innovative, hochwertige Programme – nur leider



Am 8. Februar besiegeln Yves Guillemot (links) und Thomas

verkaufen die sich nicht in ausreichender Zahl. **Incubation** etwa, Ende '97 veröffentlicht, gilt unter alten Strategie-Freaks und sogar bei vielen US-Programmierern immer noch als Kult. Über den Ladentisch wollten trotzdem weltweit bis heute nicht mehr als rund 60.000 Exemplare wandern.

Der große Erfolg in den USA stand stets auf dem Plan von Hertzler, den Mitarbeiter gerne mal als Choleriker beschreiben – letztlich sollten seine Träume dem Unternehmen viel Geld kosten. In Austin eröffnet er 1997 ein teures Entwicklerstudio, das aber nach knapp zwei Jahren die Produktion am merkwürdigen Online-Strategiespiel **Shadowpact** wieder einstellen muss. In den letzten Jahren steht Blue Byte immer wieder am Rand der Pleite. So manche Master-CD verabschiedet Hertzler angeblich mit Worten wie »Rette uns!« ins Presswerk.

So manche Master-CD wird mit Worten wie »Rette uns!« ins Presswerk verabschiedet.

Kreativer Aderlass

Die stetigen finanziellen Probleme, gemeinsam mit der Konzentration der Entscheidungsträger auf den US-Markt, sorgen auch für einen kreativen Aderlass: Viele der altgedienten und erfahrenen Entwickler verlassen Blue Byte in den Jahren 1997 und '98 frustriert, um woanders anzuheuern



Battle Isle 4: Das letzte Spiel von Blue Byte als selbstständige Firma sieht gut aus, ist aber überkomplex.



Hertzler den Verkauf von Blue Byte an Ubi Soft.

oder eigene Studios aufzumachen – etwa ein Team um Thomas Friedmann, das Funatics (**Catan**, **Cultures**) gründet.

Zuletzt verschärft sich die Situation immer mehr: **Battle Isle 4**, von einem

Online-Weltraumspiel **Dark Space**; den Test zum aktuellen, sehr guten **Die Siedler 4** finden Sie in dieser Ausgabe.

Siedeln weltweit

Bei Ubi Soft hat man klare Vorstellungen, was mit Blue Byte passieren soll. Sowohl der Name wie das weiße Logo mit dem blauen Stein bleiben erhalten und prangen auch künftig auf Spielen »Made in Mülheim«. Thomas Hertzler meint zuversichtlich: »Ich habe vollstes Vertrauen, dass Ubi Soft den besonderen Charakter unserer Spiele erhalten wird.« Programmierer, Grafiker, Designer und alle anderen Entwickler sollen weiterhin in dem Ort an der Ruhr arbeiten. Lediglich Marketing und Vertrieb werden mit denen von Ubi zusammengelegt. Hertzler hat aber mit seinem alten Unternehmen allerdings nur noch als freischaffender Berater zu tun, so beide Firmen offiziell – spricht: Er ist raus. Gleich nach Vertragsabschluß reiste er in die USA.

Yves Guillemot, Chef von Ubi Soft, will kräftig in die beiden Hauptreihen **Die Siedler** und **Battle Isle** investieren. Er plant, »dafür zu sorgen, dass diese wunderbaren Titel, nachdem sie solch einen enormen Erfolg in Europa feiern konnten, nun auch Spieler auf der ganzen Welt in ihren Bann ziehen«. Schon bislang erschienen zwar die meisten Programme aus Mülheim auch in Resteuropa und den USA, waren dort aber trotz aller Marketing-Bestrebungen und teurer Werbung Verkaufsflops.

Umgekehrt erwarten die Franzosen verstärkt Aufschluss darüber, wie der hiesige Spieler tickt. In Deutschland sind vor allem Strategie- und Aufbautitel Renner – und da möchte das auf Action- und Rennprogramme spezialisierte Unternehmen langfristig seine Position verstärken. Jetzt rückt es nach eigenen Angaben durch Akquisition von Blue Byte von Platz 10 der umsatzstärksten Publisher in Deutschland auf den 5. Rang vor.

Auf Wachstumskurs

Ubi Soft ist seit 1990 in Deutschland mit einer Düsseldorfer Niederlassung vertreten; in Frankreich wurde man vor allem durch den Vertrieb für zahlreiche US-Hersteller groß. Die Firma ist stark expansiv: Vor kurzem hatte sie etwa den US-Entwickler Red Storm (**Rainbow Six**) übernommen. Und weitere Zukäufe, auch in Deutschland, sollten uns nicht überraschen: Derzeit liefert man sich mit dem ebenfalls französischen Konkurrenten Havas/Sierra und vor allem Infogrames einen wahren Wettbewerb darum, wer sich an mehr Firmen beteiligt. Auf dem US-Markt sind nicht mehr viele selbstständige Entwickler übrig – in Europa schon. **PS**



Extreme Assault: Schicke Grafik, spannendes Spiel – doch der Ausflug ins Actiongenre brachte Blue Byte kein finanzielles Glück.

slowakischen Team programmiert, erscheint Ende 2000 als letztes Produkt unter eigener Regie. Dank schicker Grafik zwar schön anzuschauen, aber wegen des überfrachten Spielprinzips zu kompliziert, zeigen ihm viele alte Fans die kalte Schulter.

Derzeit sind noch drei Titel in der Mache, die nach aktuellem Stand wie bislang geplant erscheinen sollen: Die historische Flugsimulation **IL-2 Sturmovik**, das Actionspiel **Dragon's Lair 3D** sowie das

Blue Byte: Die wichtigsten PC-Spiele

| | | |
|------|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1991 | Battle Isle | Erster Teil der Rundenstrategie-Reihe. |
| 1992 | Historyline | Gleiches System wie in Battle Isle, spielte aber im Ersten Weltkrieg. |
| 1993 | Die Siedler | Erst für den Amiga, dann für PCs veröffentlicht – und vom Start weg ein Erfolg. |
| 1993 | Battle Isle 2 | Das Strategiespiel hatte teils 3D-Grafiken und war einer der größten Erfolge von Blue Byte. |
| | |  |
| 1995 | Die total verückte Rallye | Schräges Multiplayer-Rennspiel vom jetzigen Desperados-Macher. |
| 1995 | Albion | Rollenspiel, das inoffiziell ein älteres Thalion-Programm fortführte. |
| 1995 | Chewy – Esc von F5 | Eher laues Zeichentrick-Adventure um einen rosa Außerirdischen. |
| 1995 | Battle Isle 3 | Spielerisch weitgehend mit Teil 2 identisch, die wirren Windows-Fenster sorgten für Verstimmung in Fankreisen. |
| 1996 | Die Siedler 2 | Der Klassiker gilt für viele Fans immer noch als bester Teil der Serie. |
| | |  |
| 1996 | Schleichfahrt | Unterwasser-Spektakel vom externen Team Massive (arbeitet derzeit an Aquanox). |
| 1997 | Extreme Assault | Mit großem Aufwand produziertes Actionspiel – gut, aber weitgehend erfolglos. |
| 1997 | Incubation | Das 3D-Strategiespiel war innovativ und hochklassig – der Verkauf aber nur mäßig. |
| | |  |
| 1998 | Game, Net & Match | Schlechtes Sportspiel, mit dem Blue Byte den Tennis-Boom um Jahre verpasste. |
| 1999 | Die Siedler 3 | Solide Fortsetzung, die Verkäufe waren gut – aber nicht gut genug. |
| 2000 | Stephen King's F13 | Ebenso teures wie überflüssiges Lizenz-Experiment im Horror-Szenario. |
| 2000 | Battle Isle 4 | Das viel zu komplizierte Ressourcensystem stieß selbst alte Fans eher ab. |