



30 Jahre UbiSoft

DER BEDROHTE RIESE

Weltbekannte Marken, Multiplattform-Spiele, Kinofilme, Comics, Bücher: Drei Jahrzehnte nach der Gründung schöpft UbiSoft seine Unabhängigkeit in vollen Zügen aus. Fragt sich nur: Wie lange noch? Von Benjamin Schäfer

UbiSoft hat Angst. Im September 2016 bittet der Publisher zum Pressetermin in seine Pariser Zentrale. Klar, Watch Dogs 2 und das wintersportliche Steep stehen in den Startlöchern, 2017 folgen For Honor sowie Ghost Recon: Wildlands. Es gibt viel zu besprechen – doch diesmal geht es gar nicht um Spiele. UbiSoft möchte über sich selbst reden. Gerade haben die Franzosen ihren 30. Geburtstag gefeiert, die ehemalige Obstschuppenfirma aus der Bretagne ist inzwischen der drittgrößte Spielehersteller weltweit. Ausruhen kann sich UbiSoft auf diesen Lorbeeren aber nicht. Über dem Publisher baumelt das Damoklesschwert der Übernahme durch das ebenfalls französische Medienkonglomerat Vivendi, das bereits ein knappes Viertel der UbiSoft-Aktien hält, entschieden mehr als

die Firmengründer, die fünf Guillemot-Brüder. UbiSoft zittert um seine Unabhängigkeit – und wappnet sich zur Abwehrschlacht.

Einige Tage nach dem Pressetermin folgt das erste Aufatmen: Bei der Hauptversammlung der UbiSoft-Aktionäre verzichtet Vivendi darauf, einen eigenen Vertreter in den Aufsichtsrat wählen zu lassen. UbiSoft feiert das als Sieg, doch der Übernahmekampf hat erst begonnen. Wer 30 Prozent der Aktien hält, ist nach französischem Unternehmensrecht verpflichtet, den restlichen Anteilseignern ein Kaufangebot zu unterbreiten. Wenn genügend UbiSoft-Aktionäre einschlagen, können nicht mal die Firmengründer den Ausverkauf verhindern. Als Mahnmal gilt der Pariser Mobile-Entwickler Gameloft, den der Ubi-Mitgründer Michel Guillemot 2001 aus

der Taufe gehoben hat, und den Vivendi im Juni 2016 schluckte. Aus Protest gegen das Geschäftsgebaren des Konzerns trat das Gameloft-Management daraufhin zurück. UbiSoft könnte bald dasselbe Schicksal drohen.

Nur – warum sollte uns das kümmern? Vivendi war bereits von 1998 bis 2012 an Blizzard beteiligt, in dieser Zeit entstanden dort fantastische Spiele wie Warcraft 3, Diablo 2 sowie World of Warcraft. Warum man Vivendi dennoch als Bedrohung begreift, möchte UbiSoft in Paris erklären. Klar, es ist eine Werbeveranstaltung – aber nicht für Spiele, sondern für die Firmenkultur, die durch die drohende Übernahme angeblich gefährdet ist. Was macht UbiSoft also besonders? Und wie ist die Truppe um Geschäftsführer Yves Guillemot überhaupt so groß geworden?

UbiSofts Meilensteine



Zombi (1986)

Das Erstlingswerk des Publishers spielt während einer Zombieapokalypse. In Anlehnung an den Film »Dawn of the Dead« kämpft sich der Spieler per »Point&Shoot« durch eine Mall voller Untoter.



DynaBlaster (1992)

Diese Umsetzung des Arcade-Klassikers Bomberman 2 vertreibt UbiSoft in Europa. In Arenen muss man durch das Platzieren von Bomben und den schlaun Einsatz von Power-Ups seine Gegner eliminieren.



Rayman (1995)

Mit Rayman gelang UbiSoft sein erster großer Wurf. Das Jump&Run nutzte die Hardwaremöglichkeiten der PlayStation, um eine lebendige Spielwelt auf den Fernseher zu zaubern – in 60 Bildern pro Sekunde.



POD: Planet of Death (1997)

Das futuristische Rennspiel versetzt seine Spieler auf den Planeten Io. In Rennen entscheidet sich, wer von dort fliehen darf. POD nutzt als eines der ersten Spiele die MMX-Befehle von Pentium-2-CPU.



Zombi ist das erste eigene Ubisoft-Spiel – und gleich ein Erfolg. 2012 bekommt es ein Remake für Wii U, das 2015 auch für PC und die aktuellen Konsolen erscheint.

Keine Arme, keine Beine, aber Mut

Abseits von Zombi vertreibt Ubisoft bis Anfang der goer-Jahre vorwiegend Spiele anderer Firmen, gleichzeitig expandiert man zaghaft aus Frankreich in benachbarte Länder. Neben Jump&Runs wie Twinworld und dem Point&Click-Adventure B.A.T. (Bureau of Astral Troubleshooters) angeln sich die Guille-



Der Erfolg von Rayman ermöglichte Ubisoft den Börsengang und begründet die erste Serie des Publishers; der aktuellste Nicht-Mobile-Ableger ist Rayman Legends von 2013 (unten).



mots 1992 die Vertriebsrechte an Dyna Blaster, der europäischen Version des NES-Klassikers Bomberman 2. Im gleichen Jahr gründet Ubisoft sein erstes eigenes Entwicklerstudio in Paris sowie das heutige Ubisoft Rumänien in Bukarest – in Osteuropa zahlt man nämlich niedrigere Löhne. Viel wichtiger ist allerdings ab 1994 der Aufbau von Ubisoft Montpellier, das damals noch Ludimedia heißt.

In Montpellier arbeitet ein junger Mann namens Michel Ancel. Der entstammt ursprünglich der Demoszene und entwirft 1988 im zarten Alter von 16 Jahren ein Shoot-em-Up namens Mechanic Warriors. Für einen Wettbewerb bastelt er eine Grafikdemo über die globale Erwärmung, die zeigt, wie sich die Erde in eine Wüste verwandelt. Obwohl er den Wettbewerb nicht gewinnt, erregt die Demo die Aufmerksamkeit von Ubisoft; der Publisher fackelt nicht lange und heuert Ancel 1989 als Grafiker an. Schon ein Jahr später darf er ein eigenes Spiel entwerfen, den Puzzletitel Brain Blasters. 1992 be-

ginnt er mit der Arbeit an einem Jump&Run, das Geschichte schreibt: Rayman. Die Hüpferei des arm- und beinlosen Helden soll für das Super Nintendo Entertainment System (SNES) erscheinen, wird dann aber von Ubisoft umgelenkt. Nämlich auf den Atari Jaguar – eine letztlich gescheiterte Konsole, auf der damals große Hoffnungen ruhen – sowie auf die CD-gestützte neue Konsolengeneration, Sonys PlayStation und später den Sega Saturn. »Das war ein Alles-oder-Nichts-Moment«, erzählt Yves Guillemot, »und die wohl größte Investition der europäischen Branche. Rayman musste erfolgreich sein«.

Und das wird es. Denn die Fähigkeiten der neuen Konsolengeneration beschenken Rayman mehr Farben, eine bessere Soundkulisse, schöner animierte Sprites sowie eine lebendige Welt mit vielen gleichzeitig animierten Objekten. Und Rayman übertrumpft den Genreprimus Super Mario nicht nur technisch, sondern setzt auch hinter den Kulissen Maßstäbe. Denn der neuartige Level-Editor erlaubt es, ohne große Mühe zwischen Spielen und Editieren hin und her zu wechseln, was den Levelbau drastisch erleichtert. Allerdings bestätigen sowohl Michel Ancel als auch Yves Guillemot, dass Sony nicht wirklich Feuer und Flamme für das Abenteuer des Blondschopfes ist. Schließlich läuten die Japaner mit der ersten PlayStation gerade feierlich das Konsolenzeitalter der 3D-Grafik ein, da passt ein zweidimensionales Jump&Run nichts ins Konzept. Doch trotz Murren nimmt man Ubisofts Eigenproduktion letztlich ins Start-Lineup auf. Pünktlich zum



Beim Event in Paris spielt Michael Ancel (links) das originale Rayman.

Ubisofts Meilensteine



Splinter Cell (2002)

Splinter Cell startet als futuristisches James-Bond-Spiel wird dann aber zum Tom-Clancy-Titel umgemodelt. Die Schleichensätze des Agenten Sam Fisher überzeugen sowohl technisch als auch spielerisch.



XIII (2003)

Sein origineller Cel-Shading-Look und seine spannende Story beschenken dem Shooter Aufmerksamkeit – leider nur auf Seiten der Presse. Die Spieler lassen XIII links liegen, es gibt keine Fortsetzung.



Beyond Good & Evil (2003)

Michel Ancels zweites Meisterwerk überzeugt mit seiner tollen Story, glaubwürdigen Charakteren und einer modernern Open World. Trotz schlechter Verkäufe soll der Kritikerliebling nun fortgesetzt werden.



CSI (2003)

Ubisofts Umsetzung der beliebten TV-Serie rund um die Forensiker aus Las Vegas ist alles andere als gut – zu leicht, zu kurz, technisch miserabel und langweilig. Die zugkräftige Lizenz kurbelt aber die Verkäufe an.



Beyond Good & Evil (oben) gilt als Inbegriff des Kritikerlieblings. Im September 2015 sickerte durch, dass Michel Ancel an einem Nachfolger (unten) arbeitet – zufälligerweise kurz vor der wichtigen Ubisoft-Aktionärsversammlung.



enorm erfolgreichen Release der PlayStation steht Rayman in den Läden, verkauft sich bis Mitte 2003 geschätzte vier Millionen Mal und gibt den Startschuss zu Ubisofts erster großer Serie, bis heute sind die Rayman-Ableger insgesamt 29 Millionen Mal über die Ladentheke gewandert. Das Wagnis hat sich ausgezahlt – und geht in Fleisch und Blut über. Fortan unterstützen die Franzosen neue Konsolen stets von Anfang an, um neue Zielgruppen zu erreichen und sich leistungsfähigere Hardware zunutze zu machen. Das kann gelingen – wie bei Nintendos Wii – oder schiefgehen, wie bei der Wii U. Dennoch will Ubisoft dieses Mantra nicht aufgeben, auch bei der Nintendo Switch, die im März 2017 erscheint, ist man mit dabei.

Mit Rayman an die Börse

Der Erfolg von Rayman markiert überdies ein neues Kapitel für Ubisoft. 1996 beschließen die Guillemots, das Familienunternehmen

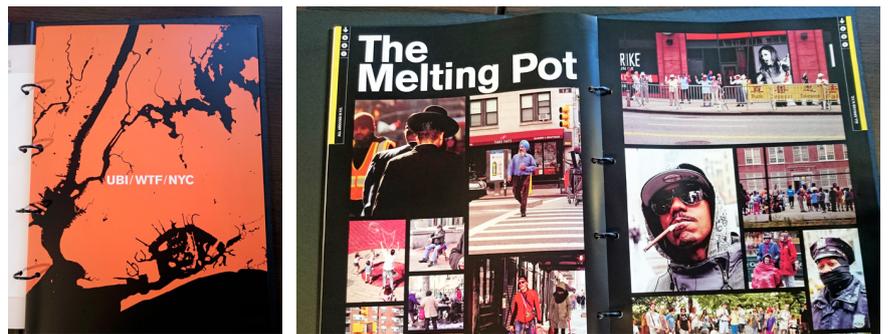
WTF – Die Weltenbastler

Ob wir in Far Cry 4 durchs tibetisch angehauchte Kyrat kraxeln, in The Division das verwüstete Manhattan erkunden, in Watch Dogs ein liebevoll gestaltetes Chicago durchfahren oder demnächst in Ghost Recon Wildlands bolivianische Drogenbosse hochnehmen: Ubisofts Welten wirken zwar formelhaft, aber wie aus einem Guss. Möglich macht das der WTF-Prozess. Die Abkürzung steht ausnahmsweise nicht für »What the f...«, sondern für die »World Texture Facility«, eine Datenbank, in der Ubisoft reale Eindrücke der Umgebungen sammelt. Dass Entwickler durch die Welt reisen, um Schauplätze zu fotografieren, ist nichts Neues – fragen Sie mal Bohemia Interactive nach griechischen Militärbasen –, aber Ubisoft geht noch weiter. Für Wildlands etwa schaute man nicht nur Bolivien an, sondern verbrachte dort Zeit mit der Sondereinheit zur Drogenbekämpfung, besuchte Koka-Plantagen, steckte sie sogar in Brand und redete mit Einheimischen. Berichte, Fotos und Videos landen in der WTF.



Tommy Francois leitet Ubisofts Rechercheabteilung.

Laut Tommy Francois, Ubisofts oberstem Rechercheleiter, lag das Far-Cry-4-Team mit seiner ersten Inkarnation von Kyrat ziemlich daneben und musste die Spielwelt nach einem Nepal-Trip überarbeiten. Francois vergleicht die WTF daher mit dem Fundament eines Hauses. Wenn das erst mal steht, läuft die Entwicklung glatter. Auch bei der Spielmechanik gilt, dass ein System die Welt und deren – vereinfachten – realen Hintergrund unterstützt. Denn das Kyrat, das wir in Far Cry 4 erleben, entspricht ja nicht dem wahren Tibet, sondern einer stereotypen Version davon. Auch das San Francisco aus Watch Dogs 2 hat sich Ubisoft zurechtgerückt. Umso wichtiger ist, dass man dort Dinge tun kann, die in der echten Bay Area an der Tagesordnung sind – etwa an Segelwettbewerben teilnehmen, bei denen sogar der Wind simuliert wird.



Die gedruckte WTF für The Division enthält Karten, die etwa Feuerwehrbezirke zeigen.

an die Börse zu bringen. »Diese Entscheidung würde ich immer wieder treffen«, sagt Yves Guillemot. Denn der Börsengang habe nicht nur neues Kapital in die Kassen gespült, sondern biete zudem bis heute die Möglichkeit, Mitarbeiter über Aktienpakete

am Firmenerfolg zu beteiligen. Auf der jüngsten Aktionärsversammlung hat Vivendi diese Art der Entlohnung allerdings zum Teil blockiert. Vermutlich, damit die Guillemots ihren Getreuen keine Anteile zuschanzen und so eine Übernahme erschweren können.



Prince of Persia: The Sands of Time (2003)

Mit butterweichen Animationen, einer coolen Zeit-Zurückspul-Mechanik und einem schlagfertigen Sidekick schlitz sich die moderne Neuauflage des persischen Prinzen in die Herzen der Spieler.



Far Cry (2004)

Cryteks Erstlingswerk wird von Ubisoft zwar nur verlegt, der Publisher sichert sich aber die Namensrechte. Far Cry selbst ist ein feiner Shooter, der mit seinen Open-World-Nachfolgern aber wenig gemeinsam hat.



Die Siedler 5: Das Erbe der Könige (2004)

Dem ersten Ubisoft-Siedler fehlt der traditionelle Knuddellook, und auch das Spielkonzept wurde überarbeitet: Statt komplexer Warenkreisläufe warten Echtzeit-Schlachten und spannende Missionen.



Silent Hunter 3 (2005)

Ubisoft hat bereits den zweiten Teil der U-Bootserie verlegt, den dritten entwickelt dann das hauseigene Studio in Rumänien – und erschafft eine in allen Belangen exzellente, spannende und schöne Simulation.



Der Comic-Shooter XIII belegt 2003 Ubisofts Mut zu originellen Ideen, verkauft sich aber schlecht und wird nicht fortgesetzt.

Der Börsengang bringt Ubisoft auf einen Schlag 50 Millionen Francs, rund 7,6 Millionen Euro. Genug Rücklagen, um neue Studios zu eröffnen und bestehende aufzukaufen. Zu den fünf bisher gegründeten Studios in Europa und China gesellt sich 1997 nach der Notierung am »Second Marché« der Pariser Börse das aus heutiger Sicht wichtigste: Ubisoft Montreal. Dort leben viele französischsprachige Kanadier, zudem unterstützt die lokale Regierung die Studiogründung mit massiven Steuerbegünstigungen. Denn Montreal braucht neue Arbeitgeber, nachdem traditionelle Industriezweige die Stadt verlassen haben. Das Ubisoft-Studio etwa zieht in eine leerstehende Textilfabrik – und übernimmt damit eine Vorreiterrolle. In den Folgejahren eröffnen unter anderem THQ, Eidos und Bioware Zweigstellen in Montreal. Durch eine zweite Kapitalrunde Anfang der 2000er und der damit verbundenen Notierung am ersten Markt der Pariser Börse, verschafft sich Ubisoft frisches Kapital, um weiter zu expandieren. Auch nach Deutschland.

Auf zu deutschen Ufern

2001 übernimmt Ubisoft das deutsche Traditionsstudio Blue Byte. Wir sprechen mit dem heutigen Deutschlandchef von Ubisoft und Blue-Byte-Veteran Ralf Wirsing darüber, wie die Übernahme zustande kam. Laut Wirsing suche Ubisoft stets nach Studios, die etablierte Marken oder Designer-Know-How bie-



Das erfolgreiche Splinter Cell (links) bringt zahlreiche Nachfolger hervor. Zuletzt Splinter Cell: Blacklist (oben) von 2013, das die Ubisoft-Verkaufserwartungen aber nicht erfüllt.



ten. Oder im Idealfall beides, so wie Blue Byte, das 2001 dennoch in der Krise steckt. Das Ende 2000 erschienene Battle Isle 4, ein halbgarer Mix aus Echtzeit- und Rundenstrategie, enttäuscht die Fans. Die Siedler 4 wird und wird nicht fertig, das ambitionierte Multiplayer-Strategiespiel Shadowpact muss eingestellt werden, und auf dem wichtigen US-Markt kriegt man keinen Fuß auf den Boden. Prompt schnappt Ubisoft für 26 Millionen D-Mark zu. Einerseits, um sich die Siedler-Marke zu sichern, andererseits, weil den Franzosen die Expertise im Aufbauen fehlt, die im deutschen Markt wichtig ist.

Entsprechend produziert Blue Byte bis 2007 ausschließlich Siedler-Addons und -Fortsetzungen. Anfangs verspricht man auch, Battle Isle fortzusetzen, das bleibt aber bis heute ein Wunschtraum. Wirsing versichert, man habe die Marke nicht vergessen. Da die Rundenstrategie inzwischen ein Nischengenre sei, müsse man jedoch genau überlegen, ob sich eine Fortsetzung lohne. Bleibt da nicht die zum Firmenwert erhobene Kreativität auf der Strecke? Mitnichten, verteidigt Wirsing, trotz der Einschränkungen, die eine

Marke wie Die Siedler mit sich bringe, böten das Szenario, der Look und das Design neuer Systeme ausreichend Spielraum für alle Beteiligten. Wobei man anmerken darf, dass diese Freiheiten auch zu zweifelhaften Ergebnissen führen. Etwa bei Die Siedler 6, dem das Kunststück gelingt, seine Spieler mit unübersichtlichen und zugleich zu simplen Warenkreisläufen zu nerven. Und es erfordert Anfang 2010 auch einige Kreativität, sich vorzustellen, dass Die Siedler 7 – ein Singleplayer-Spiel – am Oster-Wochenende nicht läuft, weil die Uplay-Server unter einer DDoS-Angriff zusammenbrechen und keiner da ist, um sie zu reparieren.

Übernahmeangst, Teil 1

Nein, niemand kann behaupten, dass Ubisoft alles richtigmache. Nicht einmal Yves Guillemot. Als wir den Geschäftsführer fragen, ob die holprige Einführung der Uplay-Plattform samt Onlinezwang für Solospiele ein Fehler war, antwortet er schlicht: »Ja.« Anfang der 2000er läuft für die Franzosen indes alles nach Plan, man expandiert weiter. Doch der Erfolg weckt auch Begehrlichkeiten. Um die Kontrolle über ihre Firma zu behalten, wollen die Guillemots die Anteile vor allem an Kleinaktionäre ausgeben. Doch dann verleiht sich Electronic Arts 2004 rund 20 Prozent der Aktien ein, es besteht die Gefahr, dass die Amerikaner bei Ubisoft reinreden – oder gar die Übernahme anstreben.

Ubisofts Meilensteine



Brothers in Arms (2005)

Der von Gearbox entwickelte Taktik-Shooter wird von Ubisoft veröffentlicht. In den letzten Jahren strickte Gameloft (jetzt Teil von Vivendi) ein-einige Mobile-Ableger, ein neuer Teil der Hauptserie ist nicht in Sicht.



King Kong (2005)

Pünktlich zu Peter Jacksons Neufilmung des Affenklassikers veröffentlicht Ubisoft die von Jackson sowie dem Rayman-Erfinder Michael Ancel produzierte Fortsetzung. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.



Heroes of Might & Magic 5 (2006)

Die Rollenspielmarke Might & Magic samt ihrer Heroes-Ableger fand nach dem Ende von 3DO ihren Weg zu Ubisoft. Mit Heroes 5 ignorieren die Franzosen die Vorgeschichte und legen die Serie neu auf.



Call of Juarez (2006)

Während die ersten beiden Teile der Serie den Spieler in den Wilden Westen versetzen, spielt das neuere und schlechtere The Cartel in der Gegenwart. Entwickelt wird die Serie vom polnischen Studio Techland.



2010 erscheinen gleich zwei Siedler-Spiele: Der erfolgreiche Browserabteiler Die Siedler Online (links) und Die Siedler 7, das allerdings nicht mehr läuft, als an Ostern die Uplay-Server ausfallen.

Yves Guillemot sucht das Gespräch mit der EA-Führungsebene. Man redet miteinander, klopft die Vorteile einer Fusion ab. »Electronic Arts verstand, dass wir eine gemeinsame Lösung finden mussten«, erzählt Guillemot. »Letztlich haben wir entschieden, dass unsere Philosophien zu unterschiedlich sind.« Sechs Jahre später tritt EA seine Anteile wieder ab. Und das ist laut Guillemot auch der Unterschied zu Vivendi: »Sie reden nicht mit uns. Wir haben gefragt, welche Synergien sie sich vorstellen können, aber sie antworten nicht.« Wie wir aus Gangsterfilmen wissen: Schweigen ist schlimmer als eine Drohung.

Lizenzen für die Ewigkeit

Dass Electronic Arts Interesse zeigt, liegt nicht zuletzt daran, dass Ubisoft nach dem einträglichen Börsengang ordentlich ranklotzt, auch auf dem amerikanischen Markt. Denn dort erstet man Red Storm Entertainment und The Learning Company. Erstere haben den erfolgreichen Taktik-Shooter Rain-

bow Six entwickelt und wurden vom Bestseller-Autor Tom Clancy persönlich gegründet. Die Übernahme liegt für Ubisoft nahe, weil sie ohnehin schon vorher der Publisher von Rainbow Six waren – und sich im Zuge der Übernahme direkt die Lizenz für künftige Clancy-Spiele sichern. Selbst wenn die gar nicht auf dessen Romanen basieren: Die Taktik-Shooter-Reihe Ghost Recon (ab 2001) und der Agenten-Schleicher Splinter Cell (2002) tragen zwar Clancy im Titel, haben mit dessen Werk aber nichts zu tun. Etikettenschwindel? Vielleicht, doch der Erfolg gibt Ubisoft recht. Vor allem der von Splinter Cell, das sich über drei Millionen Mal verkauft.

The Learning Company stellt Lernsoftware her. Moment, wie passt das zu Ubisoft? Nun, Mitte der 90er übernimmt der Publisher Softkey The Learning Company und zugleich die Rechte am Bestseller Myst und an Prince of Persia. Zwei nicht zu verachtende Zukäufe, die Ubisoft zum Beginn des Jahrtausends gut gebrauchen kann. Denn neue Marken zu erfinden, ist ja schön und gut. Bekannte Namen fortzusetzen oder – Tom Clancy lässt grüßen – auf sie aufzusatteln, garantiert aber eine finanzielle Grundlage, und die ist wichtig, um Aktionäre ruhigzustellen. Wann immer eine Spielefirma pleitegeht, mischt Ubisoft daher beim Leichenfleddern mit. So erwirbt man 2003 die Rechte an der Rollenspielreihe Might & Magic aus dem 3DO-Nachlass, 2007 die an der Anno-Serie von Sunflowers und 2013 die am South-Park-Rollenspiel Der Stab der Wahrheit von THQ. Es sind relativ sichere Bänke. Oder, im Falle von South Park, zumindest vielversprechende.

Ubisoft verpflanzt Anno 2070 erfolgreich in ein Zukunftsszenario. Der Nachfolger Anno 2205 (Bild) ist zwar gut, aber mangels integriertem Militärsystem und sichtbarer Konkurrenten kein klassisches Anno mehr.

Kritikerlieblinge

Wäre Ubisoft eine Rockband, dann hätten sie mit Rayman ihren Indie-Durchbruch gefeiert und sich in den 2000er-Jahren vollends dem Mainstream zugewandt – und damit auch dem Angriff auf andere Publisher. Gilles Monteil, der als Animationsexperte an Splinter Cell beteiligt war, erzählt uns, dass das Stealth-Spiel seine Entwicklung als eine Art Science-Fiction-Variante von James Bond begann, dann auf die Tom-Clancy-Lizenz umgemünzt wurde, um Konamis Metal-Gear-Solid-Serie den Rang abzulaufen. Die Idee, Sam Fisher weiße Haare zu verpassen, damit der Spieler ihn in dunklen Ecken leichter erkennt, lässt man fallen – zugunsten des ikonischen Nachtsichtgeräts. Zugleich wagt man den Einstieg ins vielversprechende Onlinegeschäft, betreibt Everquest in Europa und China, konzipiert Uru: Ages Beyond Myst als Multiplayertitel und beteiligt sich an The Matrix Online. Doch schon wenige Jahre später tritt Ubisoft Everquest an Sony ab, streicht den Uru-Multiplayer und zieht sich aus dem Matrix-Deal zurück. Das Internet ist nicht lukrativ genug – noch nicht.

Auch an der Solospiel-Front läuft nicht alles nach Plan. So sind Prince of Persia: The Sands of Time und das vom Rayman-Erfinder Michel Ancel produzierte Beyond Good & Evil durchaus gute Spiele – kaufen will sie aber fast keiner. Denn der Spielemarkt des Jahres 2003 ist fest in der Hand von Blockbustern



Auf das langatmige Far Cry 2 folgt Far Cry 3 mit seinem ikonischen Bösewicht Vaas.



Dark Messiah of Might & Magic (2006)

Als Might-&-Magic-Rechtehalter verlegt Ubisoft auch dieses ausgezeichnete Actionspiel, in dem wir mit coolen Fähigkeiten experimentieren und die schicke Grafik genießen. Entwickelt wird es von Arkane.



Rayman Raving Rabbids (2006)

Die Minispielsammlung avanciert auf der Nintendos Wii zum Partyknüller, weil sie erstklassig auf deren Bewegungssteuerung abgestimmt ist. Die kultigen Brüllhasen bekommen sogar eine eigene TV-Serie.



Driver: Parallel Lines (2007)

Das erste von Ubisoft verlegte Driver führt nach New York, wo wir auch zu Fuß herumlaufen können – und zwar in zwei Epochen, 1978 und 2006. Technisch und spielerisch ist Parallel Lines aber unausgereift.



Assassin's Creed (2007)

Das Action-Adventure markiert den Beginn der erfolgreichsten Ubisoft-Serie mit über 100 Millionen verkauften Exemplaren und mehr als einem Dutzend Ablegern. Sogar einen eigenen Kinofilm gibt es.

wie Call of Duty, GTA: Vice City und Need for Speed: Underground. Prince of Persia fängt sich immerhin wieder und bekommt zwei Nachfolger. Beyond Good & Evil versinkt jedoch im Nirwana der Kritikerlieblinge, wohl auch, weil Ubisoft das Marketing in den Sand setzt. Obwohl es eines der ersten modernen Open-World-Spiele und ein toller Genremix ist, weiß der Publisher offenbar nicht, an wen sich Beyond Good & Evil richten soll. Doch solche Misserfolge sind erlaubt, und das ist ein Teil der Ubi-Strategie, den man gutheißen kann. Statt sich auf große Serien zu konzentrieren experimentieren die Franzosen mit neuen Marken, Plattformen und Ideen.

Die monotone Freiheit

Das moderne Ubisoft erblickt schließlich am 14. November 2007 das Licht der Welt, dem Tag, als Assassin's Creed erscheint. Ersonnen vom Designer Patrice Désilets und aufbauend auf Konzepten für ein weiteres Prince of Persia haucht das Action-Adventure um Kuttenträger Altair dem Action-Adventure-Genre frisches Leben ein. Es ist ein Beleg für Ubisofts Credo von der Kreativität, von der Suche nach neuen Ansätzen. Die Mischung aus Parkour-Kletterei und offener, lebendiger Spielwelt hat man zuvor noch nie gesehen, zumindest nicht so detailliert. Das zahlt sich aus, Assassin's Creed verkauft sich 6,5 Millionen Mal. Und versetzt dem Kreativmotto, aus dem es entstand, zugleich einen Stich in die Magengegend. Denn spätestens Assassin's Creed 2 zementiert 2009 das Mantra der formelhaften Open World, die Ubisoft seitdem prägt und predigt. Kaum ein Spieler kann sich heute noch vorstellen, dass es mal neu war, auf Türme zu klettern, um Stadtkarten aufzudecken. Dass es erfrischend war, eine Karte zu erkunden, auf der Dutzende Aufgaben- und Schatzsymbole blinken. Wow, wie viel es da zu tun gibt! Und wie sehr sich Ubisoft in diesem Konzept verliert.

Neben Assassin's Creed und Far Cry setzen die Franzosen bei Watch Dogs, The Crew, Steep, The Division sowie beim kommenden Ghost Recon: Wildlands auf die Open-World-Formel. Aus dem Feature ist eine Vision geworden. Laut Yves Guillemot sollen uns die



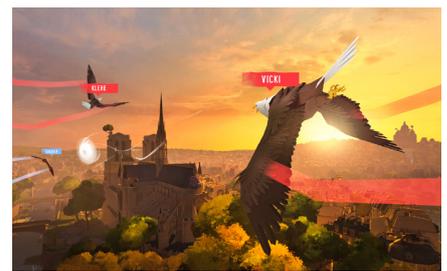
Wer im Spaßhaus sitzt ...

Ubisoft macht nur Open-World-Einheitsbrei? Nö! Das beste Beispiel dafür ist das »Fun House«, ein spezieller Teil von Ubisoft Montreal. Hier arbeiten bis zu 100 Leute unter der Leitung von Patrick Plourde an unterschiedlichen Projekten. Wie uns der Child-of-Light-Erfinder verriet, war er damals womöglich »der Einzige, der in der Position war, ein solches Spiel überhaupt vorzuschlagen«. Damit auch andere Kollegen neue Ideen einbringen können, gründete er das Fun House. Jeder Ubisoft-Mitarbeiter in Montreal hat im Fun House die Möglichkeit, seine eigene Spielidee zu verwirklichen. Voraussetzungen sind neben der Idee und der dazugehörigen Leidenschaft auch die Ungebundenheit innerhalb von Ubisoft, sprich, wer beispielsweise am nächsten Assassin's Creed arbeitet, muss warten.



Patrick Plourde arbeitete bei Ubisoft schon an allen größeren Serien.

Patrick Plourde und sein wechselndes Fun-House-Team unterstützen die Ideenlieferanten, um aus dem Einfall einen Prototyp zu entwickeln und ein Spiel zu erschaffen, das vom kleinen Fun House gestemmt werden kann. Das Projekt wird dann von den Kinderschuh bis zur Auslieferung betreut. Sollte ihm die Puste ausgehen, zieht aber auch im Fun House die finanzielle Realität ein und das Projekt wird eingestampft. Das aktuellste Fun-House-Projekt ist das für Virtual Reality entwickelte Eagle Flight, bei dem man als Adler durchs menschenverlassene Paris gleitet. Für solche kleinen Ideen fernab des Mainstreams ist das Fun House gedacht, aber auch, so Plourde, um die nächste große Sache nicht zu verschlafen: »Stell dir vor Notch, der Erfinder von Minecraft, hätte seine Milliarden-Dollar-Idee damals als Programmierer bei Ubisoft gehabt. Hätten wir dann die Strukturen bekommen, um auf seine Idee einzugehen?«



Vom Fun House stammen auch das Rollenspiel Child of Light sowie das VR-Spiel Eagle Flight.

offenen Welten mit ihren verzahnten Systemen und Nicht-Spieler-Charakteren eine Ausdrucksfreiheit erlauben, die man mit sozialen Netzwerken à la Facebook vergleichen kann. Das klingt nach Marketing-Blabla und ist es auch, hat aber einen wahren Kern: Man kann mit den Welten experimentieren, eigene Geschichten darin erleben. Etwa, wenn mitten in einem harten Kampf in Far Cry 3

plötzlich ein Tiger aus dem Dickicht springt. Man kann der Weltformel aber auch überdrüssig werden – weshalb Ubisoft den Jahrestakt bei Assassin's Creed unterbrochen hat. Die Serie braucht dringend eine Kreativpause. Einen Open-World-Aufreger gab's dennoch auch 2016, nämlich bei Far Cry Primal. Denn die Karte der Steinzeitwelt Oros gleicht verdächtig dem Bergreich Kyrat aus

Ubisofts Meilensteine



Tom Clancy's Endwar (2008)

Viele Entwickler versuchen, die auf dem PC kriselnde Echtzeit-Strategie konsolentauglich zu machen. Ubisoft probiert's mit Sprachbefehlen, was gut funktioniert. Das Sequel wird mangels Erfolg eingestellt.



Anno 1404 (2009)

Der Anno-Entwickler Related Designs (heute Blue Byte Mainz) findet durch die Übernahme des Publishers Sunflowers seinen Weg zu Ubisoft. Dessen erstes »eigenes« Anno ist gleich ein Meisterwerk.



Just Dance (2009)

Inspiziert von einem Minispiel aus Rayman Raving Rabbids mausert sich Just Dance zur zweitgrößten Ubisoft-Marke. Beim Wii-Urknall ahmt man mit dem Bewegungscontroller Tanzschritte nach.



Tom Clancy's H.A.W.X. (2009)

Das Kampfjet-Actionspiel erzählt eine hanebüchene Zukunftsgeschichte, spielt sich aber flott und flüssig. Die (arg pixeligen) Landschaften basieren auf echten Satellitenbildern, 2010 folgt noch eine Fortsetzung.



Nach der Pleite des Publishers 3DO übernimmt Ubisoft für 1,3 Millionen US-Dollar die Rechte an der Rollenspielerie Might & Magic. Daraus entstehen das herausragende Actionspiel Dark Messiah of Might & Magic (links) sowie zuletzt das Strategiespiel Might & Magic: Heroes 7 und das Rollenspiel Might & Magic X: Legacy. Die beiden Letzteren stammen vom deutschen Entwickler Limbic.

Far Cry 4, was Recycling-Vorwürfe befeuert. Noch dazu misslingt es Primal, eine packende Story zu erzählen. Es ist kein schlechtes Spiel, aber ein Beleg dafür, dass sich die Open-World-Formel totlaufen kann. Bewährt ist sie dennoch – womöglich würde Vivendi nach einer Übernahme darauf drängen, dass Assassin's Creed weiter jährlich fortgesetzt wird, wie es Activision mit Call of Duty und EA mit Battlefield und Battlefront vorleben.

Der Ideen-Beschleuniger

Die größte Angst bei einer Vivendi-Übernahme betrifft laut Yves Guillemot die Fähigkeit, schnell Entscheidungen treffen zu können. Erst recht, wenn es um neue Marken abseits von Assassin's Creed & Co. geht. Just Dance ist so eine Entscheidung. Das beliebte Tanzspiel für Nintendos Wii entsteht aus einem Minispiel von Rayman Raving Rabbits und bei einem 20-köpfigen Team. 2009 erscheint Just Dance, wird von Kritikern für seine Einfachheit gegeißelt und verkauft sich binnen eines Jahres 4,3 Millionen Mal. Der Nachfolger Just Dance 2 avanciert mit fünf Millionen Käufern sogar zum erfolgreichsten Nicht-Nintendo-Spiel der Wii-Geschichte. Inzwischen umfasst die Serie inklusive Kinder-, Disney- und Singspiel-Ablegern 23 Teile. Vor allem in Frankreich erfreut sich der Tanz- und Partyhit großer Beliebtheit; es gibt sogar Just-Dance-Weltmeisterschaften. Und was lernt Ubisoft daraus? Dass auch kleine, experimentelle Spiele ihre Daseinsberechtigung haben. Deshalb keimen im Portfolio eben nicht nur große Marken, sondern auch innovative Projek-

te wie der Terraforming-Titel From Dust, das Erster-Weltkrieg-Adventure Valiant Hearts, das Gärtnerroboter-Jump&Run Grow Home und das schöne 2D-Rollenspiel Child of Light. Das ist das zweite Gesicht des Publishers: kreative Abgedrehtheit fernab von Mainstream und Open-World-Formel.

Entwickelt wurde Child of Light vom »Fun House« bei Ubisoft Montreal. Jeder Designer, der eine gute Idee hat, kann sie diesem »Team im Team« vorschlagen und umsetzen – falls das Management grünes Licht gibt, versteht sich. In Anlehnung an Startups bezeichnet Ubisoft das Fun House als »Idea Accelerator«, als Keimzellen für neue Idee, aus denen der nächste Hit entstehen könnte. Klar, böse Zungen könnten das als symptomatisch für Ubisofts Drang bezeichnen,

auf allen Hochzeiten zu tanzen. Auch oder gerade auf denen, die noch gar nicht gefeiert werden. Zugleich jedoch gibt das Mikroteam kreativen Mitarbeitern ein Ventil, damit der nächste Markus »Notch« Person nicht erst kündigen muss, um sein Minecraft zu entwickeln. Aus demselben Grund investieren die Franzosen in Virtual Reality, arbeiten etwa an Star Trek: Bridge Crew und Werewolves Within. Ob diese Titel erfolgreich werden? Sie sind ein Wagnis. Aber man will eben von Anfang an dabei sein.

Gleichzeitig groß und klein

Assassin's Creed, Far Cry und Just Dance spülen Geld in die Kassen, zugleich springt Ubisoft von VR bis Nintendo Switch auf jede neue Plattform auf und erlaubt kreativen Mitarbeitern, in kleinen Teams an Traumprojekten zu arbeiten. Klingt nach dem perfekten Mix aus Mainstream-Publisher und Indie-Studio – aber was ist schon perfekt? Auch



Unterschiedlicher könnten die beiden erfolgreichsten Ubisoft-Serien kaum sein: Assassin's Creed und seine Nachfolger haben sich über 93 Millionen Mal verkauft, die Just-Dance-Spiele über 40 Millionen Mal.



Assassin's Creed 2 (2009)

Eigentlich wollen wir gar nicht allzu viele Fortsetzungen in diese Liste aufnehmen. Doch das zweite Assassin's Creed ist das mit Abstand wichtigste, weil es Ubisofts Open-World-Formel endgültig etabliert.



Die Siedler 7 (2010)

Nach dem recht simplen sechsten Siedler ist das siebte wieder eine Fortsetzung mit Tiefgang. Die hinterlässt dennoch einen Fleck auf der Ubisoft-Westen, weil sie an Ostern nach einem Uplay-Hack ausfällt.



Die Siedler Online (2010)

Kurz nach dem siebten Serienteil startet das Free2Play-Siedler, eines der besseren und erfolgreicherer Browser-Strategiespiele. Im Gegensatz zu anderen Free2Play-Projekten unterstützt Ubisoft es bis heute.



R.U.S.E. (2010)

Das Pariser Studio Eugen Systems entwirft dieses Weltkriegs-Strategiespiel, das mit stufenlosem Zoom fasziniert. Kurios: 2015 verschwindet R.U.S.E. von Steam, laut Ubisoft sind Lizenzrechte ausgelaufen.



Downgrade-Vorwürfe: Erste Bilder von Watch Dogs sehen besser aus als das fertige Spiel.

Ubisoft hat Fehler. So werden die Franzosen nicht nur für ihre formelhaften Spielwelten kritisiert, sondern auch für deren technische Umsetzung. Ein prominentes Beispiel dafür ist Assassin's Creed Unity, das unter Grafik- und Performanceproblemen litt. Über das Bild vom »gesichtslosen« Helden Arno lachte das halbe Internet. Watch Dogs und The Division sahen sich mit »Downgrade«-Vorwürfen konfrontiert, weil sie bei ihrer Ankündigung viel schöner aussahen als letztlich auf den Rechnern und Konsolen der Spieler. Immer wieder gibt's Beschwerden über den Ubisoft-Support, etwa weil er die Bugs und Cheater im Online-Rennspiel The Crew nicht in den Griff bekommt. Und das Wirrwarr aus je nach Händler anderen Vorbestellerboni, mehreren Sammlereditionen sowie zahlreichen DLCs führt sogar dazu, dass die Entwickler von The Witcher 3 bei Vorträgen Watch Dogs anführen, wenn es darum geht, wie man ein Spiel möglichst kundenfeindlich auf den Markt bringt.

Yves Guillemot verspricht, man lerne aus diesen Fehlern – klar, was soll er auch sonst sagen? Doch obwohl man an den Problemen arbeiten wolle, solle seine Firma grundsätzlich so bleiben, wie sie ist, betont der Geschäftsführer. Das heißt: unabhängig. Denn nur, wenn man die Freiheit behalte, zu experimentieren, könne man überleben. Man sei zwar der drittgrößte Publisher, aber längst nicht so finanzstark wie die Platzhirsche Electronic Arts und Activision Blizzard. »Wir machen keine vier Milliarden Dollar Umsatz



Yves Guillemot sieht die Ubisoft-Zukunft in Onlinespielen wie The Crew (links) und The Division.



im Jahr«, sagt Guillemot. Stimmt zwar, allerdings setzte Ubisoft 2015 immerhin 3,2 Milliarden Dollar um, von einem Indie-Publisher ist der Konzern so weit entfernt wie Aldi von einem Tante-Emma-Laden. Das merkt man schon alleine, wenn man sich die Hunderten Namen im Abspann von Watch Dogs oder Assassin's Creed anschaut. Und das muss auch Yves Guillemot zugeben: »Ja, stimmt, wir haben große Marken. Aber wir verfolgen eben einen anderen Ansatz als die anderen. Wenn EA oder Activision in neuen Genres Fuß fassen wollen, kaufen sie einfach eine Firma ein, die dort bereits erfolgreich ist. Für uns hingegen lautet die Kernfrage, wie wir selbst ein Produkt erstellen können, das uns Erfolg bringt.« Daher beschäftigt Ubisoft weltweit rund 10.000 Mitarbeiter in 33 Studios, von Singapur bis San Francisco. Zukäufe tätigt man dennoch, etwa 2009 Nadeo samt seiner Stuntracer-Reihe Trackmania sowie 2011 RedLynx, die Macher des Moped-Geschicklichkeitsspiels Trials. Hier flunkert Guillemot also ebenfalls, auch wenn er wohl nicht das Kleingeld hätte, wie Activision mal eben für 5,9 Milliarden Dollar das Candy-Crush-Studio King zu kaufen.

Alle für einen, einer für alle

Ubisoft setzt vielmehr auf internationale Zusammenarbeit zwischen seinen Studios. Red Storm, die ursprünglichen Entwickler von Rainbow Six und Ghost Recon, wurden zu Zulieferern umgemodelt (man könnte auch »degradiert« sagen) und bastelten beispielsweise Waffenmodelle für The Division, das federführend bei Massive Entertainment in Schweden und beim früheren Driver-Studio

Ubisoft Reflections in Großbritannien entstand. Die Shangri-La-Missionen des in Montreal konzipierten Far Cry 4 entstanden in Toronto, die Jagdeinsätze in Shanghai, der Multiplayer bei Red Storm in den USA. Zustände wie bei einem Automobilhersteller, dessen Werke Zubehörteile aus aller Welt zusammenschrauben. Die Zusammenarbeit kleiner, spezialisierter Studios ist laut Yves Guillemot effizienter, als das komplette Spiel an einem Ort produzieren lassen. Folgerichtig treibt man diese Spezialisierung weiter voran, Blue Byte etwa koordiniert und verantwortet inzwischen alle PC-Umsetzungen von Ubisoft, etwa die des Schwertkampfspiels For Honor. Kein Wunder, dass Electronic Arts diese Idee adaptiert hat und etwa den Battlefield-Entwickler Dice die Welt fürs von Criterion entwickelte Need for Speed basteln ließ. Obwohl die Ubisoft-Studios ihr Technikwissen untereinander teilen und beispielsweise Erkenntnisse aus dem Bau der offenen Welt von Ghost Recon: Wildlands ins wintersportliche Steep einfließen lassen, ist EA sogar schon einen Schritt weiter. Der



Auf solche Probleme war Ubisoft beim Release von Assassin's Creed Unity nicht vorbereitet.

Ubisofts Meilensteine



Trials Evolution (2012)

Aus dem Browser-Motorradspiel Trials von 2000 erwächst eine erfolgreiche Serie, deren Entwickler RedLynx Ubisoft 2011 übernimmt. Evolution ist der erste Teil, der unter französischer Ägide entsteht.



Far Cry 3 (2013)

Noch eine Fortsetzung. Schon 2009 hat Ubisoft Far Cry 2 in einem Open-World-Afrika angesiedelt, dem aber Tiefgang fehlte. Far Cry 3 hingegen erzählt eine tolle Story mit dem irren Vaas als legendären Schurken.



South Park: Der Stab der Wahrheit (2014)

Nach der THQ-Pleite übernahm Ubisoft die Rechte am von Obsidian entwickelten und von den Serienerfindern mitgestalteten South-Park-Rollenspiel. Dank des Erfolgs arbeitet man nun intern am Nachfolger.



Watch Dogs (2014)

Geplagt von Downgrade-Debatten und Open-World-Formel punktet das Actionspiel dennoch mit unverbrauchtem Hackerszenario und lebendigem Chicago. Mit Watch Dogs 2 reist die Serie nach San Francisco.

Das sagt der Chef: Interview mit Yves Guillemot

Auf einem Firmenevent, das Ubisoft anlässlich ihres 30. Geburtstags veranstaltete, hatten wir exklusiv die Möglichkeit, den CEO und Mitbegründer Yves Guillemot persönlich mit unseren Fragen zu löchern.

GameStar: Ubisoft setzt sich aus »ubiquitous«, also »allgegenwärtig«, und »Software« zusammen. Wollt ihr stets überall sein?

Yves Guillemot: Grundsätzlich mögen wir es, neue Dinge auszuprobieren. Wenn neue Hardware auf den Markt kommt, dann sind die Spieler, die sie kaufen, in der Regel gewillter, neue Dinge auszuprobieren. Also versuchen wir, unter den Ersten zu sein, die eine neue Plattform unterstützen, um etwas Neues zu erschaffen. Wenn eine bestimmte Konsole schon mit etablierten Spielen ausgestattet ist, ist es oft schwieriger, eine neue Marke einzuführen. Denn die Spieler tendieren dann zu den bekannten Marken.

Habt ihr jemals ein anderes Spiel gespielt und gedacht: Verdammte, warum haben wir das nicht entwickelt?

Ziemlich oft sogar. Als Electronic Arts Titanfall übernahm, waren wir auch mit Respawn im Gespräch. Allerdings war ihr Ansatz ein anderer als der, den wir uns vorgestellt hatten. EA hat dann den Zuschlag bekommen, und sie waren erfolgreich. Manchmal versucht man eben, das gleiche Problem zu lösen, aber der Konkur-

rent hat die bessere Idee. So kommt es immer auf unsere eigenen Entscheidungen an, mal liegen wir richtig, mal falsch.

Wie entstehen denn diese Marken? Wie frei sind die Entwicklerteams, neue Ideen umzusetzen?

Es gibt natürlich gewisse Kriterien, denen ein Entwicklerteam folgen muss. Oftmals sind es aber sehr kreative Teams, die sich in der Vergangenheit dabei bewährt haben, innovative, neue Ideen zu entwerfen. Diese Teams haben sich einen gewissen Stellenwert innerhalb der Firma erarbeitet, sie haben bewiesen, dass sie sich besondere Konzepte ausdenken können. Klar, wir schauen auch, was der Markt macht oder ob wir auf neuer Hardware neue Dinge ausprobieren können. Es ist ein Mix aus vielen Dingen, aber das Grundlegende ist die kreative Leistung dieser Entwicklerteams.



Konkurrent lässt fast alle Entwickler mit derselben Engine arbeiten – dem Frostbite-Gerüst von DICE. Bethesda verfolgt denselben Ansatz mit der id-Technologie, wenngleich weniger konsequent. Bei Ubisoft gibt's nicht mal Gerüchte um eine firmenweite Engine.

Vernetzte, neue Welt

Vernetzung ist dennoch das richtige Stichwort für die nächsten 30 Jahre Ubisoft. Nicht nur, was die Zusammenarbeit der Studios angeht, sondern auch bei den Spielkonzepten. Mehr Multiplayer, mehr Spiele als langfristige Onlineservices statt Solokampagnen mit kurzer Halbwertszeit – so stellt sich Yves Guillemot die Zukunft vor. The Crew geht in diese Richtung, ebenso The Division. Und vor allem Letzteres dürfte belegen, dass der Geschäftsführer nicht völlig Unrecht hat: Der MMO-Shooter verkauft sich so schnell wie kein Ubisoft-Spiel zuvor, binnen fünf Tagen setzt er 350 Millionen Dollar um. Zum Vergleich: Activisions ähnliches Destiny schafft im selben Zeitraum »nur« 325 Millionen. Zugleich demonstriert The Division die Tü-

cken des Service-Konzepts. Es erscheint unausgereift, seine Kämpfe sind behäbig, seine Belohnungen unausgewogen. Ubisoft braucht über sechs Monate, um The Division auf mehr Spaß und Dynamik zu bürsten.

Bei den Konsolenversionen von Watch Dogs 2 wiederum muss der nahtlose Koopmodus, bei dem man auch in der Solokampagne jederzeit zufällige Online-Mitstreiter zuschalten kann, zum Release abgeschaltet bleiben. Wegen technischer Probleme. Auch die Free2Play-Offensive der frühen 2010er-Jahre hat Ubisoft wieder eingebremst: Anno Online wird nicht mehr weiterentwickelt, Ghost Recon Phantoms und Mighty Quest for Epic Loot sind bereits abgeschaltet. Nur Die Siedler Online läuft durchaus erfolgreich weiter. So erfolgreich, dass Ubisoft auch Die Siedler 8 zum verkappten Vollpreis-Browserspiel samt Ingame-Shop auswalzen will. Erbstes Fan-Feedback sorgt aber dafür, dass der Publisher das Spiel zum lahmen Helden-Taktikspiel Champions of Anteria umbaut und sich den Siedler-Titel für eine – hoffentlich – vollwertige Fortsetzung aufspart.

Gleichzeitig sollen die Marken selbst vernetzter werden, Videospiele alleine reichen nicht mehr, »Transmedia« heißt das Zauberwort. Zu Assassin's Creed gibt es daher Bücher, Comics sowie einen Kinofilm – nicht umsonst hat Ubisoft 2011 eigens eine Unterabteilung für Filmumsetzungen gegründet, die auch die TV-Serie »Rabbids Invasion« produziert hat. Über weitere Serien verhandelt der Publisher derzeit mit Netflix. Umso wichtiger ist Yves Guillemot und seinen Kollegen, dass sie weiter in Ruhe an ihrer Vision feilen können. »Vivendi würde unsere Werte zerstören«, poltert der Geschäftsführer. »Sie denken hauptsächlich an Finanzen. Es fällt ihnen schwer, die Spieleindustrie zu verstehen. Ich weiß nicht wirklich, warum Vivendi in diese Branche einsteigen möchte. Klar, sie wächst, aber um darin Erfolg zu haben, braucht man Beweglichkeit und Freiheit.« Beides, so die Botschaft, ginge unter Vivendi verloren. Deshalb will Guillemot Hilfe suchen, von anderen Publishern, von der kanadischen Regierung. Ob er seine Unabhängigkeit retten kann, bleibt jedoch abzuwarten. ★



Child of Light (2014)

Das hübsche Jump&Run mit Rollenspielelementen ist das erste Spiel aus Ubisofts »Fun House«-Team. Es überzeugt mit seinen an Final Fantasy erinnernden Kämpfen und seiner großartigen Geschichte.



The Crew (2014)

Das Open-World-Rennspiel erlaubt es den Spielern, gemeinsam Crews zu bilden und Rennen zu fahren. Der Clou: Die Strecken fügen sich nahtlos in die Spielwelt ein, eine kompakte Version der gesamten USA.



Rainbow Six Siege (2015)

Statt des ursprünglich geplanten Solotitels Patriots mit seinen moralischen Entscheidungen sattelt Ubisoft auf Multiplayer um. Allerdings sehr erfolgreich, vor allem der DLC-Support gilt als vorbildlich.



Tom Clancy's The Division (2016)

Als Endzeit-Soldat erkunden wir das krisengeplagte Manhattan. Der MMO-Shooter bietet Koopmissionen und rollenspielerartige Charakterbildung, leidet anfangs aber unter trägen Schießereien.