

[Transcript] GameStar Podcast / Können Star Wars und Avatar Ubisoft noch retten?

Es ist das Thema, an dem man aktuell nicht drumherum kommt, künstliche Intelligenz.

Doch wie verändert KI unser Leben? Welche Risiken und Chancen bergt sie?

Genau damit beschäftigt sich KI-Verstehen, der neue Podcast von Deutschlandfunk.

Es ändert sich ja tatsächlich etwas.

Ja, das ist extrem beeindruckend, finde ich schon auch, aber trotzdem bleibt's dabei.

Diese KI hat nicht die Fähigkeit, den Sinn dahinter zu erkennen.

Was sie da sagt, sind alles nur Rechnungen aus diesem riesigen Datenberg.

KI-Verstehen, jeden Donnerstag neu in der kostenlosen DLF-Audio-Take-App und überall wo es Podcasts gibt.

Also ich bin ja kein Experte für Management, aber wenn sich der Geschäftsführer einer Firma, die gerade einen Skandal hinter sich hat wegen toxischer Führungskultur, die zahlreiche Menschen entlassen und fünf Niederlassungen schließen musste, die Projekte entweder ganz einstellen verschieben oder halb gar auf den Markt werfen musste, die im letzten Geschäftsjahr eine halbe Milliarde Euro Verlust gemacht hat und die zuletzt nicht unbedingt den Eindruck erweckte, einer klaren strategischen Linie zu folgen, wenn sich also dieser Geschäftsführer dieser Firma an seine Belegschaft wendet und sagt, Soffreunde, jetzt liegt der Ball bei euch, unser Line-Up auf dem erwarteten Qualitätsniveau fertigzustellen, damit wir zeigen können, was wir leisten können.

Da frage ich mich dann schon, ob ich gerade ein Stromberg-Drehbuch lese oder ob das Yve Gilmour von Ubisoft tatsächlich so gemacht hat.

Und ja, das hat er gemacht Anfang 2023.

Danach gab es natürlich das große Zurückrudern

und die Entschuldigung war doch alles nicht so gemeint.

Wir wollen doch hier einfach eine große Familie sein und alle für das Unternehmen da sein, aber es wirkt schon so, als lägen die Nerven blank bei Ubisoft.

Und Yve Gilmour hat ja irgendwie auch recht, sie müssen zeigen, was sie leisten können.

Dass sie das müssen, liegt aber auch daran,

dass das Management um Yve Gilmour vorher so einiges verbaselt hat.

Woher diese Ubisoft-Krise kommt und ob uns das Showcase jetzt auf der nicht E3

das Gefühl gegeben hat, dass Ubisoft wieder im Aufwind ist.

Darüber möchte ich heute sprechen, nämlich unter anderem mit Annika von der GamePro, die sich das Assassin's Creed Line-Up schon zeigen und erklären lassen hat

und auch sonst viel zu sagen hat zu dieser Ubisoft-Krise.

Herzlich willkommen.

Hallo.

Und natürlich ist auch Dimmy mit dabei.

Dimmy ist immer mit dabei, wenn es um Ubisoft geht,

weil in seinem Herzen ein ganz besonderer Platz reserviert ist für Ubisoft-Spiele.

Nur leider wurde dieses Herz in letzter Zeit so einige Male gebrochen.

Hallo.

Hi.

Ja, schön, dass ihr beiden da seid, um ja über den aktuellen Stand bei Ubisoft zu sprechen und vielleicht nochmal aufzuzäumen, wie diese Krise sich überhaupt gerade zeigt, sowohl inhaltlich als auch wirtschaftlich.

[Transcript] GameStar Podcast / Können Star Wars und Avatar Ubisoft noch retten?

Ich habe es ja vorhin schon gesagt, sie haben über eine halbe Milliarde Euro Verlust gemacht im letzten Geschäftsjahr.
Der Umsatz ist rückläufig im Vergleich zum Vorjahr.
Das sind immer schon sehr schwierige Zeichen.
Sie haben Spiele verschoben, Scall'n'Bones schon wieder verschoben worden.
Sie haben irgendwie Seedler neue Allianzen in einem Zustand oder in der Form auf den Markt gebracht,
mit der wir, ich sage es mal, also mit der wir nicht gerechnet hätten,
ist ein anderes Spiel geworden.
Sie haben Spiele eingestellt, so ein Ghost Recon Frontline ist verschwunden.
Sie haben auch noch andere Spiele, die in der Entwicklung waren, eingestellt.
Auch dieses Jahr nochmal Anfang des Jahres haben sie drei Projekte gestrichen.
Gute Nachricht, Beyond Good and Evil 2 soll weiterhin Entwicklung sein.
Sagen Sie mal gucken, wie es damit weitergeht.
Aber trotzdem, es gibt halt alles kein gutes Bild ab.
Da läuft einiges schief bei Ubisoft.
Jetzt kann man natürlich da von außen drauf gucken,
wenn man Ubisoft Spiele mag und gerne spielt
und sagen, ja, aber Freunde hier bei der GameStar.
Assassin's Creed Valhalla hat sich doch super verkauft.
Die haben letztes Jahr gemeldet, sie haben eine Milliarde Dollar damit verdient.
Ende letzten Jahres gab es die Meldung, es gibt über 20 Millionen Spielerinnen
und Spieler von Assassin's Creed Valhalla.
Das übersetzt sich nicht eins zu eins der Verkaufszahlen,
weil es auch bei PlayStation Plus extra eine Zeit lang zu spielen war,
als Teil des Abos.
Nichtsdestotrotz, eigentlich beeindruckend.
Und jetzt fragt man sich ja vielleicht, war Valhalla
und war überhaupt die Assassin's Creed Serie trotzdem auch ein Ausdruck
einer inhaltlichen Krise, dass sie auch bei Assassin's Creed nicht wissen,
wo sie hin wollen?
Annika, wie ist das?
Deutliches, ja.
Du hast schon gesagt, die Verkaufszahlen waren super.
Also was das angeht, können sich die Aktionäre ja auch,
weil Ubisoft ist ja eine Aktiengesellschaft, überhaupt nicht beschweren.
Aber für uns Spieler, Spielerinnen war das dann doch ein Titel,
wo man wieder mal gemerkt hat, so langsam.
Irgendwas ist dann ein bisschen faul.
Also ich selber zum Beispiel muss auch sagen, ich habe es komplett durchgespielt.
Also ich hatte auch meinen Spaß damit und viele andere auch.
Allerdings darf man nicht vergessen, da kam diese Ermüdungserscheinung.
Irgendwann so, also Valhalla war sehr repetitiv.
Die Nebenquest waren glindegesagt für Pops, um es mal so auszudrücken.

Also man merkte schon, da kommt der Punkt, wo jetzt wieder was geschehen muss, damit Assassin's Creed nicht so weitermacht und langsam so ein bisschen ein Abflug macht. Auch die ganzen DLCs, die kamen ja für die Fans, wie mich, war das schon spaßig. Aber auch da hat man sich irgendwann gedacht, ok, noch ein DLC, noch ein DLC, will man das Geld dafür ausgeben.

Man merkt einfach, wir rennen so langsam gegen die Wand.

Und da muss jetzt was passieren.

Ich habe lustigerweise letztes einen ganz coolen Video Essay gesehen auf YouTube.

Mit der Headline Assassin's Creed Valhalla ist im Prinzip ein Spiel für niemanden.

Und der ist natürlich ein bisschen plakativ.

Aber die Kernaussage war, dass man an diesem Spiel schon sehr, man hat diesem Spiel sehr angemerkt, dass Ubisoft sich in der kreativen Ausrichtung recht leicht verunsichern lässt.

Und das war ja auch so ein bisschen was, das wurde viel thematisiert.

Nach diesem ganzen superklaren Rollenspielfokus von Assassin's Creed Odyssey, dass sie das sehr zurückgefahren haben in Valhalla, mit diesen ganzen Statuswerten und so, weil sie da die Kritik vieler lauter Fans gehört haben.

Und auf der anderen Seite wollten sie dann Dinge zurückbringen, die so sind wie früher.

Es gibt ja jetzt wieder Social Stealth, Leute, das wollt ihr doch haben,

dass man sich dann wieder irgendwie da in der Menge verstecken kann und alles.

Was es dann aber in der Realität war in Valhalla, war, dass du ab und zu mal dich an den Tisch stellen konntest

und so ein bisschen auf eine Bank setzen und ab und zu mal einen,

weiß ich nicht, einen Battler bestechen konntest, damit er Wachen ablügen.

Es war alles extrem oberflächlich.

Und in dem Sinne war Valhalla sehr versatzstückhaft.

Es hatte sehr viel von früher mal so reingeworfen und reingesprengt.

Es hatte sehr viel von dem, von Origins und Odyssey,

also dieser neueren Generation von Assassin's Creed reingesprengt.

Aber so richtig eine kreative Linie hat man dem Spiel nicht so ganz angemerkt.

Und das war auch was, sie haben mir dann in DLCs zum Beispiel sehr auf diese Fantasy-Elemente gesetzt.

Da habe ich letztes Jahr, war ich hier auf dieser Pressekonferenz in Paris

und habe ich mit dem Mark Alexi, also dem Head of Assassin's Creed gesprochen.

Und er meinte da auch, da haben sie einfach gemerkt,

dass, obwohl die Leute das viel gekauft haben, irgendwie ist das nicht das, was klickt mit Assassin's Creed.

Und jetzt mit Assassin's Creed Mirage rudern sie da ja schon wieder sehr zurück.

Also sie reagieren die ganze, also das muss man ja schon sagen,

Ubisoft reagiert die ganze Zeit auf Impulse, sie reagieren auf Branchenentwicklungen, sie reagieren auf Feedback.

Das, was dann am Endeffekt rauskommt, ist dann oft trotzdem nicht das,

was die Leute wollen, aber man merkt eben dieses permanente,

wir richten uns nach neuen Impulsen aus.

Das ist ja auch einer der Vorwürfe, die berichten zur Folge Yves Gilmour entgegengeworfen wurden aus der Belegschaft nach seiner etwas ungeschickten Kommunikation, die ich gerade zitiert habe, dass sie gesagt haben, ja aber Freunde, also in Richtung Management gerichtet, was habt ihr denn gemacht, als der Ball bei euch lag?

Wir laufen hier Trends hinterher bei Ubisoft und setzen keine mehr selbst. Assassin's Creed darf man nicht vergessen, hat damals einen Trend gesetzt und mitgesetzt zur Open World und zum Parkour und das hat halt geprägt. Das war damals ein Spiel, was viel Aufsehen erregt hat.

Und jetzt war es so, dass auch das wieder berichten zufolge, als es nicht endgültig bestätigt, aber ich glaube sofort, wenn ich es lese, dass bei Ubisoft eine Zeit lang in den letzten Jahren parallel 12 Battle-Royale Spiele in Entwicklung waren.

Also ich glaube, die werden nicht mehr alle erscheinen.

Aber es ist einfach so ein bisschen Ausdruck von Hilflosigkeit, was irgendwie die Ausrichtung angeht von ihren Spielen.

Es fühlt sich so ein bisschen an, als wenn Sie so einen Haufen an Spielen nehmen, die den Trend folgen, einfach mal in den Raum werfen oder den Regen und gucken, okay, welcher bleibt denn am Ende stehen und da setzen wir dann alle Pferde drauf. Aber da eine Spieleentwicklung halt so lange braucht und auch so viele Ressourcen frisst und man ja auch die Entwickler und Entwicklerinnen dafür erstmal haben muss, was ja auch noch ein Problem aktuell bei Ubisoft ist, hängen Sie halt irgendwie dahinter her und kommen halt nicht so schnell voran, wie Sie vielleicht wollen.

Man muss ja wirklich trotzdem auch ein bisschen Glück haben unter anderem, dass ein Spiel dann auch funkt, nicht nur weil es den Leuten gefällt, sondern auch, keine Ahnung, weil die generelle Wirtschaft gerade so oder so ausgerichtet ist, man merkt es ja gerade aktuell, die Leute geben weniger Geld für Spiele aus oder keine Ahnung, bei der Corona-Pandemie war es nochmal was anderes, da haben die Leute mehr Zeit zum Spielen gehabt.

Deswegen, wo du gerade meinst mit Valhalla, das ist ein Spiel für niemand, ja das war ein Spiel für die Corona-Zeit, also das spielen so ein paar Faktoren mit und mal schauen, welcher Battle Royale-Shooter wirklich im Ring stehen bleibt.

Ja, also ich meine ein Stück weit in Ubisofts Verteilung muss man sagen, dass ich finde, man merkt generell gerade in der AAA-Publisher-Landschaft sehr viel Unsicherheit, was so die kreative Stoßrichtung ist, die gerade die Big-Budget-Produktionen auch nehmen sollten.

Ich finde, es sticht dann aber dann schon raus, wenn du eben merkst, dass ein Publisher sagt, da muss man jetzt sagen, da ist ja EA, also ironischerweise ausgerechnet EA ja gerade relativ federführend, dass sie sagen, ne, wir setzen jetzt erstmal wieder Hardcore-of-Singer-Player-Erfahrungen mit Story, wie einem Star Wars, Jedi Survival, also als es rauskam, so eine eigene technischen Probleme hatte, aber zumindest in der Leitlinie, mit einem Dead Space Remake,

das richtig, richtig gut war. Also das sticht dann sofort raus, aber gleichzeitig hast du eben überall in der AAA-Landschaft aktuell diese Experimente, gerade Multiplayer.

Also jetzt, die ganzen Extraction-Shooter, die dann irgendwie kommen sollten, da hat ja immer noch niemand irgendwie was halbwegs erfolgreiches an den Start gebracht, was irgendwie in der Kragenweite von einem Tarkov mithalten kann.

Und jetzt hast du halt Bungie mit Marathon, die ja dahinter sind und so, aber du merkst generell gerade einfach, finde ich, so eine kreative Verunsicherung, die ja eigentlich seit Aufkommen von Battle Royale so ein bisschen vorherrscht.

Da ist Ubisoft nicht so, finde ich, sticht so nicht heraus, wo sie aber schon herausstechen ist, dass es ihnen halt wirklich wenig gelingt, diese eigenen Akzente, wie du auch gesagt hast, dieses Funken, diesen eigenen Akzent so wirklich zu platzieren.

Du merkst diesen Spielen einfach an, dass sie halt den Trends hinterherrennen und sie machen es halt oft nicht gut genug, nicht einzigartig genug.

Auch ein Call of Duty Warzone ist ja nur den Trends hinterhergerannt, aber als Spiel am Ende war es so gut, dass es auf dieser Welle geritten ist und dann sich aber hat platzieren können. Aber das gelingt Ubisoft dann oft nicht.

Ironischerweise gelingt es ihnen ja immer noch nur mit den Spielen, die sie sowieso schon seit Jahren platziert haben, nämlich Rainbow Six und Just Dance und so, aber dieses richtige, also ich sage mal, dieser große Traum, den sie ja hatten, 2018, 2019, 2020 von dieser Service Game Open World, die jahrelang dann irgendwie sie über Wasser hält,

mit Battle Passes in Ghostreakeen Breakpoint und so, ich glaube, der Traum ist halt geplatzt und ich finde, das merkt man zumindest schon, da nehmen sie auch so ein bisschen Abstand von und ich wäre auch überrascht, wenn sie jetzt immer noch neue Battle Royale-Spiele ankündigen würden.

Ich glaube, der Zug ist irgendwie abgefahren.

Ja, da wäre ich auch so überrascht tatsächlich, aber ich traue ihn alles zu inzwischen.

Ich glaube, was Ubisofts Problem ist jetzt auch im Vergleich zu einem Electronic Arts oder zu einem Activision ist,

ihnen ist halt ihr, naja, ihr Fundament bisschen durch die Finger geglitten, gerade weil sie halt bei diesen Triple-A spielen, bei den Assassin's Creed, auch bei Far Cry, bei Far Cry 6 hat man es ja auch gemerkt,

weil sie da ein bisschen sich in ihrer eigenen Formelhaftigkeit verloren haben und nicht mehr wirklich in der Lage waren, das neu zu iterieren und innovativ zu sein und das weiterzuentwickeln. Also sie sagen ja, Ubisoft schreibt jetzt selbst in seinem Geschäftsbereich

und bricht in unsere Stärke, besteht darin, Dinge einfach iterativ zu entwickeln.

Iterativ heißt ja, Schritt für Schritt immer besser machen.

Ja, wo habt ihr denn Assassin's Creed und Far Cry Schritt für Schritt immer besser gemacht?

Ihr habt Experimente gemacht, ihr habt irgendwie ein Odyssey, dann ist die Item unterschiedlich eingefärbt

und wichtiger gemacht, damit ich irgendwie Leute nicht mehr stealth killen konnte, weil man Messer nicht hochlevelig genug war.

[Transcript] GameStar Podcast / Können Star Wars und Avatar Ubisoft noch retten?

Aber das ist nicht iterativ weiterentwickeln, die experimentiert, aber ziellos, oder so wirkt es zumindest für uns Außen.

Und wenn man sich dann auf der anderen Seite die anderen großen Publisher anguckt, wo man auch dazu sagen muss, Activision hat jetzt auch Umsatzeinbußen hinnehmen müssen immerhin,

aber dafür deutlich mehr Gewinne als Ubisoft mit ihrer halben Milliarde Verlust im letzten Jahr.

EA hat immerhin FIFA, was halt herausragend gut funktioniert mit Ultimate Team,

oder bisher funktioniert hat, jetzt wird sich das auch neu beweisen müssen,

dann mit dem neuen Namen und ein Activision hat natürlich Call of Duty.

Also die haben beide quasi sichere Serien im Jahr, auf denen sie sich nicht ausruhen können, das wäre ein bisschen arg vereinfacht gesagt, aber die in zumindest so ein Fundament geben und das war für Ubisoft halt früher Assassin's Creed.

Und Just Dance, Just Dance ist ein bisschen außerhalb meiner Sphäre der Expertise, muss ich deutlich sagen.

Letztes Jahr habe ich auch gelesen, hat es sie enttäuscht, also nicht die Erwartungen erfüllt,

was die Verkaufszahlen angehen und ein Assassin's Creed ist halt dann eine Serie,

wo man sagt so, ja, also auf Türmecklehrtern können wir nicht mehr machen, was machen wir denn jetzt?

Ja, aber ich würde schon sagen, dass ein Assassin's Creed Odyssey schon eine iterative Weiterentwicklung war

gegenüber Origins, weil sie ja wirklich gesagt haben, wir fahren diesen Rollenspielaspekt jetzt noch mehr,

wir gehen jetzt hin und machen Storyentscheidungen, wir gehen jetzt hin und machen Statuswerte und Character-Bills

und wir gehen da überall noch mehr in die Tiefe, sie haben das halt, also ich fand Odyssey ja fantastisch,

aber ich verstehe die Kritik, dass das natürlich immer noch nicht da ist, wo viele Rollenspieler, die seit Jahrzehnten Rollenspieler sind, qualitativ sind, ja.

Aber dann, und das machen sie halt oft, dann haben sie das alles wieder in den Wind geschossen, ja.

Und sie gesagt, okay, Valhalla, ja, das mit dem Rollenspiel, sie erwähnen seit Valhalla das Wort Rollenspiel nicht mehr

und Storyentscheidungen haben sie komplett zurückgefahren und so.

Und das finde ich, das merkst du eben als, wie ich jetzt irgendwie als langjähriger Fan,

so dieser Kurs wechselt sehr oft, ja. Es gibt ja auch gerade die ganzen Diskussionen um das neue Prince of Persia,

das ja so ein 2D Prince of Persia ist, wo ich persönlich der Meinung bin, dass die harsche Kritik, die dem entgegen schwingt,

ein bisschen verfrüht ist, also ich freue mich da eigentlich drauf, das Spiel.

Aber wenn man sich mal anschaut, ich glaube, das einzige Prince of Persia, wo du irgendwie dich drauf geeinigt bekommst,

als Community, das ist gut, war Sense of Time, das ist jetzt keine Ahnung, 20 Jahre her

und seitdem war ja jedes Prince of Persia kreativ eine komplette Neuausrichtung

und das war damals noch eine andere Zeit, aber ich finde, heute merkt man, dass sie auf dieses Fehlend von Stetigkeit,

dieses fehlende Vertrauen in so eine eigene kreative Vision, die wirklich als Leitlinie ist, weil ich hätte es cool gefunden, wenn sie Valhalla gesagt hätten, wir machen jetzt einfach diesen Rollenspielweg, machen wir jetzt noch besser Storyentscheidungen, die wirklich mal gravierend sind und nicht so oberflächlich, Character-Bills, die wirklich mal was heißen, wir färben nicht einfach nur Items ein, wie du sagst, sondern wir denken uns dann noch mehr, weil wir lernen da mehr, wir haben Leute eingestellt, die irgendwie vorher an The Witcher gearbeitet haben, was weiß ich, das wäre ja auch ein Pfad gewesen.

Wir hätten vielleicht viele Fans doof gefunden, aber da muss man sich dann halt darauf kommenten, weil du kannst nicht sagen, wir machen einen Assassin's Creed, das ein Action-Adventure ist für die Fans von früher und wir machen ein Rollenspiel, was ist für eine komplett neue Zielgruppe, du kannst nicht auf allen Hochzeiten tanzen, weil dann wird dein Spiel irgendwann beliebig und generisch und das ist halt der Vorwurf, den Sie sich ja dauernd anhören müssten mit Ihren Open Worlds, dass das nur so ein generisches Abklappern ist, das ist halt, wenn du es allen recht machen willst, dann bist du halt niemandes Favourite.

Aber vielleicht wird das ja bald besser, also es wirkt ja so auch durch ein paar Leaks, jetzt muss ich überlegen, Nebula hier heißt zum Beispiel ein Teil, der geliegt wurde, wo es in verschiedene Richtungen geht, noch ein Multiplayer-Teil, der geliegt wurde, also jetzt die wirklich Abseits von Hexe und Red Deacon bekannt sind, also es sieht für mich danach aus, als wenn Sie da jetzt wirklich noch mehr melken wollen und wirklich verschiedene Richtungen gehen und Genres angreifen, so dass natürlich die Hoffnung zumindest jetzt besteht, dass Sie sich zum Beispiel jetzt bei einem Red's komplett wirklich auf dieses Rollenspiel-Advent so konzentrieren, dass es die Rollenspiel-Fans wirklich abholt und dass es funktioniert und auch richtig klick macht und nicht wie du sagst, so ein Wischi-Waschi ist, also das ist zumindest jetzt die Hoffnung oder meine Vermutung, das ist jetzt der Gedanke von Ubisoft ist, ob das nachher fruchtet, ist eine andere Sache, aber ja. Das haben Sie mir ja auch so bestätigt, also du triffst ja der Nagel auf den Kopf finde ich, weil das ist auch der smarte Weg, den Sie jetzt gehen.

Sie haben identifiziert, okay wir haben ein Franchise, das sind ja Ihre großen Franchises, ja Tom Clancy, Far Cry und Assassin's Creed, die sind so riesig, und wir haben einfach uns über die Jahrzehnte unterschiedliche Zielgruppen herangezogen und wir haben ja auch einfach unterschiedliche Alters-Zielgruppen und so und ganz viele Demografien, es bringt einfach nichts mehr auf ein Spiel zu setzen und deswegen setzen Sie auf Diversifikation und machen halt eine Assassin's Creed Japan dann für die Action-Adventure-Fans, die halt Assassin's Creed wie früher wollen, ohne Statuswert und Builds und so und Sie machen eine Assassin's Creed Hexe, was ja wahrscheinlich einfach Witcher mit Assassin's Creed wird

und Sie machen Assassin's Creed Invictus um diesen Multiplayer-Free-to-Play-Markt auszubauen und den Leuten da noch mehr Geld abzuneigen. Nein Quatsch, um der Battle Passes für die Leute anzubieten.

Moment, erkaufst du solche Battle Passes nicht für Halo und so? Ja, also ich bin da anfällig.

Nee, aber ist das genau wie du sagst, ich glaube da, wenn man in die Zukunft blickt,

ist zumindest Ihre Strategie so, wie Sie es erklären, nachvollziehbar

und ich finde auch durchaus durchdacht. Ich glaube, das wird halt jetzt noch einige Jahre dauern,

bis man sieht, ob das halt wirklich fruchtet und der richtige Weg ist

und ob die Ausführung halt im Endeffekt hinhaut.

Ja, Sie sagen ja, Sie wollen dafür sorgen, dass in den kommenden Jahren

die Anzahl der Menschen, die bei Ubisoft an Assassin's Creed arbeiten, um 40% steigt.

Absolut, ja.

Ja, also Sie haben so viele Projekte, Annika hat es ja auch gerade schon gesagt,

zum Teil angekündigt, zum Teil auch nur geliegt bis jetzt, oder angedeutete Gerüchten zufolge,

es sind glaube ich jetzt zehn oder elf Assassin's Creed-Angeblich in der Mache.

Ja, zehn oder elf.

Also man wird wahnsinnig.

Man verliert den Überblick, das ist wirklich so.

Ja, nur noch Assassin's Creed.

Und es ist auch gestern, hat auch jemand bei unserem, als die Ubisoft Forward lief,

in unserem Livestream gesagt, wer soll denn das alles spielen?

Niemand braucht so viele Assassin's Creed, aber es ist natürlich genau wie ihr sagt,

niemand soll die alle spielen, sondern es soll einfach egal, was du magst,

immer ein Assassin's Creed geben, was dich in irgendeiner Form abholt und bedient.

An sich clever, aber völlig richtig, das ist erstmal abzuwarten,

ob das dann am Ende klappt.

Und es ist ja auch wieder Ausdruck von diesem komischen, strategischen Hin und Her,

was sie hatten in den letzten Jahren.

Ursprünglich eigentlich gekommen aus der AAA-Entwicklung, eigentlich ist,

immer ehrlich ist es, Ubisoft ja eigentlich auch kein Publisher,

Ubisoft ist ein sehr großer Entwickler mit ursprünglich über 20.000 Menschen,

die da arbeiten weltweit in diesen vernetzten Studios,

inzwischen ein paar weniger, weil sie Leute entlassen mussten letztes Jahr,

auch um Kosten einzusparen.

Aber es ist eigentlich ein großes Entwicklungshaus und die kommen aus AAA

und haben dann eben aber gemerkt, AAA funktioniert nicht mehr,

jetzt gehen wir zu Live Service und Free to Play.

Dann haben sie gemerkt, Live Service und Free to Play,

okay, da hatten wir ein paar erfolgreiche, Rainbow Six Siege läuft gut,

Brawlhalla, das sie eingekauft haben, läuft auch gut, läuft erfolgreich,

die haben erst Anfang des Jahres 100 Millionen Spielerinnen und Spieler verkündet,

also Lifetime wahrscheinlich jetzt nicht gleichzeitig oder so.

Aber trotzdem.

Aber trotzdem, genau, also sie haben immer wieder Spiele,

die sie da vorzeigen können, wo sie sagen können, da hat es aber doch geklappt, da haben wir gute Sachen gemacht, aber sie haben dafür halt auch dann mit dieser schrotflinten Strategie, lasst uns einfach ganz viele noch mehr kleine Projekte rausballern, so wie ein Roller Champions, was jetzt auf Steam bei zweistelligen Spielerzahlen steht, so wie halt Rainbow Six Extraction, was am 15. Juni für Steam kommt, also mal gucken, wie das dann einsteigt, so wie halt Ghost Week in Frontline, das ist schon wieder weg, so wie Tom Clancy's Elite Squad für Mobile, wenn sich daran noch jemand erinnert, das ist auch schon wieder weg, auch schon wieder eingestellt.

Es gibt ein Spiel auf dem momentan dann auch die Hoffnung und Ruhen, zu dem kommen wir gleich, das war nämlich dann auch auf der Ubisoft Forward zu sehen, auf dieser nicht E3.

Aber so, das war dann dieser Live Service Push, und dann haben sie gesagt, okay, der führt aber auch nicht wirklich so richtig zum Ziel. Jetzt ist es dann doch wieder zurück zu AAA, aber auch gleichzeitig irgendwie doch auch weiterhin ein bisschen Live Service, aber auch Mobile, jetzt kommen dann die Mobile-Spiele mit irgendwie Rainbow Six Siege Mobile, mit The Division Researchens und so weiter.

Also ein sehr deutliches Meandern einfach gewesen in den letzten Jahren, und dass das irgendwo die Leute verunsichert, und wie gesagt, wenn dann Dutzend Battle Royale Spiele in Entwicklung ist, das ist natürlich jetzt auch kein Wunder, dass dann die Belegschaft sagt, macht ihr doch mal was mit dem Ball bei der Ausrichtung dieses Unternehmens.

Was ich ja auch im Einstieg noch erwähnt habe, Ubisoft hatte jetzt in den letzten Jahren einen Skandal. Es gab eine toxische Führungskultur, es gab Vorwürfe der Belästigung, es gab die Vorwürfe, dass der Kreativchef, der ist Herr Schafskoeter, Meetings im Stippclub und sowas gemacht hat, und es wurden ja daraufhin auch viele Leute rausgeschmissen bei Ubisoft. Also die mussten gehen.

Jetzt ist ja so, dass Yves Gilmour sich relativ überrascht und ahnungslos gegeben hat, was das Ganze anging.

Annika, glaubst du ihm das?

Nein, du hast ihn ja gerade schon erwähnt.

Ich hoffe, ich spreche richtig aus.

Den Search, Herr Schafskoeter?

Hast du Kreat?

Ich habe keine Ahnung, entschuldigt meinen.

Ja, schwierig.

Der Schief Kreativ Officer war, der ist ja dann gegangen geworden, nachdem ihm dann auch vorgeworfen wurde, dass er mit Belästigung, also sexueller Belästigung, Arbeitsplatz zu tun hatte.

Er soll ja auch ein guter Freund der Gilmour-Familie sein oder gewesen sein.
Und dementsprechend kann ich mir einfach nicht vorstellen,
dass der Yves da überhaupt nichts wusste.
Also wenn er was wusste, da hätte er ja eigentlich etwas tun müssen.
Das erinnert mich jetzt ein bisschen an Activision,
wo man sich auch den Kotik soll ja auch was gewusst haben
oder selbst beteiligt gewesen sein.
Und da ist auch nichts passiert.
Wobei ich dazu sagen muss, in dem Fall gleich dazu,
fühlt sich das bei Ubisoft alles so ein bisschen unter den Teppich gekehrt an.
Ich meine, der Blick bei Activision, der ist auch schärfer,
da gucken wir noch mehr drauf.
Aber ich habe jetzt zum Beispiel selber nochmal bei der Recherche jetzt vorab,
länger, da hat man nichts mehr davon gehört.
Die ganze Zeit geht es immer nur um den Sexismus-Skandal bei Activision
und Ubisoft, der Yves hat sich entschuldigt,
ein paar Maßnahmen, ein paar Entlassungen in der Führungsriege.
Und das war es gefühlt.
Ja, und dann steht man da und denkt sich, was ist da jetzt nachgekommen.
Und ich meine, die machen es natürlich, denke ich mal auch,
die Aktionäre ein bisschen beruhigen.
Wenn wir es unter den Teppich kehren oder nicht mehr so groß in den Medien ist,
dann ist das natürlich auch gut fürs Image,
weil irgendwann wächst Gras drüber und dann geht es weiter gefühlt.
Wir haben ja letztes Jahr zumindest angesagt,
auch auf dieser Pressekonferenz, auf der ich war,
dass hier viele Leute wieder gereihert haben,
also neu rekrutiert, die die Firma verlassen haben.
Aber ansonsten haben sie das nicht.
Da gab es noch ein paar Spenden noch für Organisationen,
für Inklusion und solche Sachen.
Stimmt, ja.
Aber ich finde, man merkt trotzdem noch,
die haben immer noch zu wenig Mitarbeiter,
durch den Image-Schaden, der dadurch entstanden ist,
dass man dementsprechend auch nicht so richtig erwarten kann,
dass da richtig frische Gedanken reinkommen.
Und dann auch z.B. die Ubisoft-Formel
irgendwie mal so ein bisschen über den Haufen geworfen wird
oder mal ein paar Innovationen kommen.
Also wenn man keine Arbeiter hat, weil sie nicht wollen
oder nicht da sind, dann was willst du machen?
Ja, das ist ganz elementar, das Problem des Ganzen.
Nicht nur, dass es uns natürlich leidtut

für die Leute, die unter diesen Bedingungen arbeiten mussten bei Ubisoft,
sondern genau wie du sagst, dass sie neue Leute brauchen,
die neue Ideen in diese Firma tragen,
die das Ganze vielleicht auch mal aufrütteln und sagen,
so Freunde, so geht es halt hier nicht weiter.
Also wenn wir wieder erfolgreich sein wollen,
dann müssen wir Dinge ändern,
aber die wollen da ja vielleicht gar nicht hin.
Weil sie sagen so, ja, unter den Bedingungen,
ich meine, klar, wenn sich es jetzt gebessert hat,
hoffen wir es, aber...
So richtig sagen kann man es nicht, ne?
Ja, eben.
Das schwingt halt so unschön mit.
Hat sich es jetzt gebessert oder nicht?
Ich weiß ja nicht.
Das kann ein richtiges Problem sein für ein Unternehmen,
dann tatsächlich, wenn du keine Leute mehr findest
oder nur noch wenige Leute findest, die halt dann sagen,
okay, da will ich hin.
Also die auch wirklich mit Leidenschaft sagen,
okay, ich will bei Ubisoft an Assassin's Creed arbeiten,
weil das ist eine Serie, die mir viel bedeutet,
ich will die aus dem nächsten Level heben.
Ach nee, gehe ich doch lieber irgendwo hin,
wo es bessere Arbeitsbedingungen gibt, ne?
Vielleicht, damit ich halt nicht...
Das ist auch nicht so einfach...
Team ausgesetzt bin, ja.
Also das kann tatsächlich eine zusätzliche Belastung noch sein.
Wobei, wenn ich nochmal kurz auf Activision zurückkommen darf,
ich meine, da, wie gesagt, der Skandal ist da auch groß
und hat Wellen geschlagen,
aber sie haben es ja zum Beispiel jetzt zuletzt
mit Diablo 4 auch hinbekommen.
Es kann also funktionieren,
aber ja, die Last ist halt groß.
Ja, und bei Blizzard gab es ja auch
Beschwerden über Crunch zuletzt
bei World of Warcraft und Co.
Also das ist auch noch nicht, glaube ich,
alles komplett durchgestanden.
Schwierig.
Glaubt ihr denn, Ubisoft hat auch immer noch

Stärken, die sie eigentlich ausspielen könnten?

Also ne, weil

sie sind ja immer noch

ein riesengroßes Unternehmen

und sie sind auch immer noch

einer der prominentesten Publisher.

Zumindest in Europa, jetzt für uns

und auch im Westen, würde ich mal sagen.

Glaubt ihr, die haben immer noch

die Mittel, sich zu erneuern

und die Strukturen

um sich zu erneuern?

Ich bin jetzt auf Spielhalter eingegangen

und nicht auf die Strategie dahinter.

Und geile Spiele.

Ne, wie viel als erstes, wo du es gerade meinst,

die haben halt diese Open Worlds,

die halt irgendwie ein Doch reinziehen

als Punkt, worauf sie aufbauen

können, womit sie halt werben können.

Ja, im Hintergrund, strategisch.

Ich glaube, das dauert jetzt eine Zeit lang,

bis sie sich richtig erholt haben,

wenn sie sich überhaupt erholen.

Also das wird jetzt noch ein paar Jahre dauern.

Ich würde jetzt auch mal sagen,

von dem, was sich bei der Ubisoft vorwahrt gesehen hat,

das ist zumindest schon mal so ein kleiner

Lichtblick.

Ich bin da vorsichtig, optimistisch,

dass wir dann in Zukunft halt dementsprechend

ein paar Spiele bekommen.

Das muss ich auch erst noch zeigen, wie gut die werden,

ob da wieder Downgrade-Debatten oder sonst was dabei ist.

Ja, unschlüssig.

Also ich glaube, der Raum für Erneuerungen ist auf jeden Fall da,

weil da arbeiten ja immer noch

sehr, sehr viele talentierte Menschen.

Das ist für die einzelnen Spiele,

das darf man ja nicht vergessen,

alleine diese Open Worlds zu bauen.

Also ich will jetzt nicht so weit vorweggreifen,

aber was man da gesehen hat, was Massive

an den Start bringt mit Star Wars,

und das Avatar-Spiel und so,
wie das aussieht.
Und über Spiele und so weiter, ja,
das ist alles noch zu einem sehr frühen Zeitpunkt,
aber da sind garantiert extrem kompetente Leute dahinter,
die das Ganze entwickeln.
Ich glaube, im Story Department sollten sie dringend mal
neue Leute einstellen, in all ihren Franchises.
Und sie haben ja auch immer noch
sehr mächtige Marken, also die Tom Clancy-Marke.
Da steht ja immer noch viel dahinter,
das Splinter Cell und so weiter.
Also das Potenzial, und das ist ja das,
was Leute, also sage ich mal so,
alte Fans für mich, da immer noch
irgendwo bei der Stange hält,
man sieht ja immer noch die Potenziale,
die drinstecken in einem Splinter Cell,
in einem Assassin's Creed.
Das Assassin's Creed Mirage
müsste ja nur wieder eine richtig spannende
Assassinengeschichte erzählen.
Das ist ein Story, die einen mitreißt
mit einem soliden Gameplay,
eine kleine, coole 30-40-Stunden-Erfahrung,
also klein für Assassin's Creed Verhältnisse.
Und das wäre ja schon gut, ja.
Und das sieht man schon.
Auch die Teams, die ein Rainbow Six
am Laufen halten seit, keine Ahnung,
sechs, sieben Jahren, ein For Honor,
das immer noch neue Inhalte bekommt.
Also da ziehe ich doch meinen Hut,
weil da kann man wirklich sagen, das ist doch
ein Passionsprojekt, das das immer noch lebt.
Die Leute, die da jetzt dran arbeiten,
das kann man hier machen,
weil so viel Geld wird For Honor nicht mehr abwerfen.
Und so weiter und so fort.
Ich glaube bei einem Studio oder generell bei einem Publisher,
wo so viele tausend Menschen arbeiten,
hast du immer das Potenzial für Erneuerung.
Du musst diesen Leuten nur die Bahn verschaffen.
Und das ist zumindest das, was man ja an der Spitze

auch sieht, dass sie jetzt sehr viel auch so Franchise-Manager haben und sehr viel auf Brandmanagement gehen und versuchen ja auch ihre Franchises nicht mehr als Spiele zu sehen, sondern als Multimedia-Franchises mit Netflix-Serien zu Assassin's Creed und allem drum und dran. Da ist Potenzial drin, aber da ist eben auch das Risiko drin, dass es sehr schnell einfach absolut nach Corporate klingt. Wir wollen aus Assassin's Creed möglichst divers Geld rausholen. Ich glaube, was sie brauchen, ist im Fundament, Studios, die geile Spiele machen wollen und auch können. Und dürfen. Ich finde, dürfen ist wahnsinnig wichtig, weil meine These wäre ja, damit ein Ubisoft sich wirklich selbst erneuern kann, mal abgesehen davon, wie das Management tickt. Also ich weiß tatsächlich nicht, wie flexibel Yves Gilmour ist so in seiner Ausrichtung und wie er die Firma führt. Ich weiß nicht, wie die Leute um ihn rumaufgestellt sind oder ob er alle Entscheidungen trifft oder sagt, okay, ich delegiere alles und die Leute unter mir machen das. Also schwierig da Einblicke zu kriegen. Ich habe noch nie mit Yves Gilmour geredet. Aber unabhängig davon, meine These wäre Ubisoft muss sich dezentralisieren. Weil Ubisoft ist ja durch seine ganze weltweit vernetzte Studiostruktur auch ein Unternehmen, in dem eigentlich alles geteilt wird. Alle haben immer zumindest in der Theorie Zugriff auf das Wissen und die Erkenntnisse von allen.

Das hat mega große Vorteile.

Du kannst einfach Sachen, die du gelernt hast,
sehr schnell untereinander teilen.

Du kannst Assets, die bei Ubisoft Shanghai gebaut werden,
also kannst du dann direkt in einem anderen Spiel,
das im Budapest entsteht, einbauen
oder so.

Also dieses weltweite

Teilen, und wir sind alle Teil eines großen

Ganzen, hat ihn ja überhaupt

diesen Erfolg ermöglicht,

auch jedes Jahr zum Beispiel,

ein neues Assassin's Creed rausbringen zu können.

Auch deswegen gibt es ja die Ubisoft Formel,

weil sie einfach

Maximum entwickelt haben, wo sie wissen,

okay, das macht Spaß.

So funktioniert eine Open World.

Wenn es irgendwie eine Möglichkeit gibt,

die Karte aufzudecken, entweder durch auf die Türme klettern

oder Funktürme erobern oder so was.

Bloß, wenn es halt irgendwie dann noch

Läden gibt, die man

erobern kann, um ein bisschen Geld zu verdienen

und dann bauen wir noch Crafting ein in einem Far Cry.

Wenn man genügend Nerze erschossen hat,

dann kann man sich einen Geldbeutel nähen und so was.

Also

dadurch, dass sie halt solche

Formeln entwickelt haben,

können sie ja viel schneller einfach

Spiele bauen

und diese Pipelines so kurz machen

während man ja dann sieht bei anderen Studios

wie einem Bethesda oder BioWare,

da wird es ja Jahre über Jahre

bis die neues Open World Spiel rausbringen.

Also das ist ja eigentlich eine ihrer großen

Stärken gewiesen.

Aber ich glaube, wenn du jetzt sagen würdest,

hey, wir wollen halt wirklich ein neues Ubisoft sein,

dann müsstest du sagen

schaltet

SkyNet ab.

Also schaltet dieses Netzwerk ab.
Oder zumindest, wir nehmen
Studios, von denen wir wissen, dass die eine kreative Kraft haben,
von denen wir wissen, die können was
und nehmen die ein bisschen raus aus dem Ganzen.
Und meine Hoffnung
wäre, dass sie vielleicht das gerade
machen
mit Massive. Also, dass sie hoffen,
dass Massive für Ubisoft das wird
was ein Respawn momentan ist
für EA. So eine kreativ
Schmiede. Ich merke
selber während ich rede, dass diese Hoffnung wahrscheinlich
nicht begründet
ist, weil Massive ja mit irgendwie
7 anderen Studios an Star Wars Outlaws
arbeitet. Also das ist ja auch wieder so ein sehr
kooperatives Projekt natürlich
typischerweise für Ubisoft. Aber
diese Idee zu sagen
wir geben den Leuten wieder Freiraum.
Wir nehmen sie raus, auch aus dieser
formelhaften Denken, damit sie
freidrehen können. Auch wenn es vielleicht nichts wird.
So wie Respawn auch angefangen hat
mit Titanfall. Nicht, dass es schlechte Spiele waren.
Also die Titanfall 2 Kampagne
hat einen besonderen Platz in meinem Herzen.
Und der Multiplayer war auch cool.
Man sagt okay, vielleicht verkauft
sich es dann auch nicht so gut. Aber ihr dürft
jetzt mal wieder machen, was ihr wollt
und was ihr für richtig haltet
ohne euch irgendwie
an unserer Datenbank und an den
Learnings von Gesamt-Ubisoft
bedienen zu müssen. Aber ich finde
zumindest, weiß nicht wie es dir da geht Anika,
aber ich finde zumindest Star Wars Outlaws
stimmt mich halt sehr optimistisch, weil
es so anders ist.
Der Vergleich zu Respawn ist halt finde ich
sehr ertreffend, weil ich, womit ich tief

einfach eine Division mit Star Wars skins
und stattdessen
ist das ja wirklich
ein Singleplayer-Story.
Also sie betreiben ja sogar
Erwartungsmanagement, dass sie transparent
sagen, nee, nee, nee, das ist keine 200
Stunden Open World, wo ihr halt
1000 Planeten erforscht
oder so. Sondern es ist ähnlich wie
auch da, wie bei Respawn's Jedi Survivor.
Es sind ein paar große Planeten
und da könnt ihr frei stuff machen.
Es gibt Nebenmissionen. Wir haben
das und das gedacht, was ihr da durchziehen wollt
und so. Ich fand das so
erfrischend. Ich fand es so erfrischend,
wie sehr mich Star Wars Outlaws überrascht hat.
Und das stimmt mich schon.
Also ich setze da große Hoffnungen drauf.
Dass das so eine neue
sage ich mal Flexibilität
auch wieder anzeigen könnte
für AAA Produktionen von Juri. Ja,
ausgerechnet Star Wars.
Ja, wer hätte das gedacht, dass wir mal
Star Wars hier hervorheben, als
Merkmal für Kreativität.
Annika, wie siehst du das?
Muss ich dir mir eigentlich zustimmen.
Wobei ich
tatsächlich ein bisschen zurückhaltender
war, als gezeigt wurde.
Es liegt aber nur daran, weil ich noch ein bisschen durch
Jedi Survivor noch so ein bisschen.
Und weil ich gerade Andorra oder Andorra nachhole
noch ein bisschen, also anderweitig
ein bisschen gesättigt bin von Star Wars.
Deswegen.
Aber es war dann doch so schön
überraschen und ich meine, ich muss zugeben
nichts. Also den Klamic Leiter
und die coole
Protagonistin, die Kay heiße

sagen wir sofort zu,
das Gameplay sowieso, also in die Richtung
Spiele kannst du mich mit bewerfen, Ubisoft Gib.
Aber
ja, jetzt habe ich den Voranfall
auf, was ich sagen wollte. Ja, also
ich kann ihn direkt wieder aufnehmen
mit dem anderen Spiel, was sie ja gezeigt haben,
mit ihrem anderen Open World Spiel mit Avatar,
weil da ging es mir ein bisschen genauso.
Ich hätte gerne mehr konkretes Gameplay davon gesehen,
aber wirklich mal, ich spiel Avatar 10 Minuten
am Stück oder ein paar Minuten am Stück, so wie es bei
Star Wars Outlaws ja auch war. Was sie da
als Gameplay präsentiert haben, war halt so ein
Zuschnitt, auch teilweise nicht aus der
Ego-Perspektive, in der man es ja spielt, sondern
irgendwie so von außen. Nichtsdestotrotz,
wenn sie Avatar tatsächlich so
ausrichten, wie eine, ich meine
jetzt mal ein bisschen salopp gesagt,
wie ein Far Cry, also wie ein ordentlicher
Shooter mit Avatar Skin
in dieser aber sehr cool
aussehenden Welt, sehr detaillierten
Dschungelwelt, mit Fliegen, mit
Tieren, die cool animiert sind und aufeinander
reagieren sollen, mit intelligenten
Pflanzen, das ist immer noch mein Schlagwort
des Jahres, die vor dir zurückweichen.
Also in der Welt, die sich tatsächlich lebendig
anfühlt und cool aussieht, und das war ja
im Trailer der Fall, okay.
Ja. Also ich, und ich möchte
an dem an der Stelle betonen,
ich hasse Avatar. Also
ich finde dieses Universum so uninteressant.
James Cameron
sagte immer, er hat sich das Avatar-Universum
als Kind ausgedacht, und ich finde das
merkt man, weil es halt einfach
nicht, also es ist halt einfach so simpel.
Frau Johannes geguckt hat. Ja, genau.
Aber es ist okay, ja, ich meine, man kann ja

trotzdem coole Geschichten darin erzählen.
Ich bin noch gespannt, da bin ich wieder
bei dem, was Dimmy vorhin gesagt hat, ob sie auch in der
Story-Abteilung ein bisschen aufgerüstet haben.
Und es halt schaffen, diesen Teil
der Avatar-Welt, den sie darstellen, auch mit
interessanten Geschichten zu füllen, aber das war
Starboss ja genau dasselbe, also ich will halt
mehr erleben als okay, das sind die
Tiefen, geh da hin und mach sie weg.
Ja. Also ein bisschen mehr
dem Universum halt Tiefe geben und Charaktere
reinbringen, die halt eine gewisse
Tiefe haben, aber nichts ist so trotz.
Auch da fand ich
das
sieht aus wie ein, also
nicht ein Schritt nach vorne, aber wie
eine logische Weiterentwicklung dessen, was
Ubisoft ist und was sie können.
Ja, ich meine, es hat auf der,
sagen wir mal negativen Seite ja schon,
dass man merkt, dass es ein Ubisoft-Spiel ist,
wo man ein Dino, dein Flugdino da ja unterschiedliche
Skins dran packen kann und
dann auch die Szene, wo dann irgendwie
die Hauptperson dann irgendwelchen
Crafting-Stuff sammelt und dann irgendwie gesagt
aber ja, du kannst dann neue Upgrades
craften und kochen und so, ich denke ja
geil, das wollte ich ja schon immer mal machen
in einem Off-Road-Spiel.
Aber das mal beiseite gelassen, finde ich,
das ist einfach mal wieder ein Trailer, wo man
so ein bisschen Baumomente hat, also
wenn es jetzt nur der Shooter-Part gewesen wäre,
selbst dann hätte ich gesagt, habe ich Bock drauf,
die Reizequenzen und
also ich meine, das Far Cry Gameplay,
wie man es ja auch vielleicht in einem Far Cry Primal
hatte, also in diesem Steinzeitfar Cry,
das lässt sich ja super gut
verheiraten mit so einem Avatar-Szenario,
das ja auch sehr viel Natur hat,

sehr viel sich da reinbegeben
in diese Tierwelt, diese exotische
Tierwelt und so, also
ich hatte vorher auch überhaupt keine Lust
auf das Spiel, weil ich dachte, das wird halt so ein
Movie-Tie in, aber ich hab
jetzt voll Lust und ich bin auch keine riesige
Avatar-Fan. Ja?
Ich bin noch minimal skeptisch,
weil du gerade meintest, ja, das Tierwelt lebendig
aussieht, sah sie jetzt ja bei Star Wars
auch aus, aber wo ich, was ich
vorhin schon mal erwähnt hatte, mit diesen ganzen
Downgrades und ich weiß nicht, was das war,
Watch Dogs, Division und die ganzen
Spiele von Ubisoft, da war ja
auch erst so dieses, oh, sieht geil aus
und also jetzt nicht nur grafisch, sondern
auch, wie gesagt, das lebendig ist.
Man hat ja auch gesehen bei Star Wars wieder
diese Steine da so über den Boden
so cool an vom Wind und
also es sieht, ja, es sieht geil aus, aber
ich merke halt selber, wie ich da noch so
gerade losrennen will und dann doch so
merke ich zöger, weil
ich mir denke, ja okay, Ubisoft kann halt
schöne Trailer,
aber das heißt noch lange nicht, dass die
Spiele gut werden. Oh, ja.
Also okay, jetzt sehr übertrieben ausgedrückt.
Aber das stimmt schon, gerade bei der Open World, ja,
wir wissen ja noch gar nicht, wie die Open World
von Star Wars auch konkret funktionieren wird,
wenn ich da am Ende dann doch wieder irgendwelche
Spiele machen, natürlich.
Da bin ich voll bei dir,
also beide Spiele können auf jeden Fall noch
Stolpern und hinfallen, da sind wir
noch nicht, aber zumindest sind es
mal zwei Trailer, wo ich sagen kann, euer.
Dann verkaufen werden sie sich trotzdem,
es sind zwei große Marken
auf die Ubisoft ersetzt, wo sie

eine gewisse, sichere Bank fahren, würde ich mal sagen, wo wir wieder bei den Aktionären sind, so ein Nachmord hier, alles wird gut, große Marken. Ja, also so viele spannende Sachen gesagt gerade, ich versuche sie in meinem Kopf gerade zu ordnen. Das eine ist, ich hoffe die Zeit der Downgrade-Debatten ist echt vorbei. Also ich will nicht mehr jetzt Trailer sehen, insbesondere von Spielen, also ein Avatar ist nicht mehr so weit weg, das kommt im Dezember jetzt dieses Jahr raus, gut, Star Wars Outlaws nächstes Jahr, aber ich hoffe doch, dass wir nicht wieder diese, wie damals, diese Division-Situation haben, dass wir dann denken, so, oh, ist das jetzt die Xbox One Version oder was hier auf meiner Xbox Series? Also ich hoffe, das kann man sich nicht mehr erlauben. Vor allem, das Problem ist bei Avatar, wir kennen es aus dem Kino, so bombastisch richtig, richtig hübsch und da erwarte ich was von, also da erwarte ich wirklich was und wenn das Spiel das dann nicht im Ansatz liefert, dann ist schnell die Enttäuschung da. Was man auch sagen muss, Ubisoft fehlt ja noch auf diesem Collagen-Brett der Entschuldigungsbriefe für schlechte oder enttäuschende PC-Releases, weil sie ja letztes Jahr kein Spiel rausgebracht haben, sie sind da noch grümpflich davon gekommen, und eigentlich glaube ich, mittlerweile kannst du es ja tapezieren von Star Wars über weiß ich nicht, Kalista-Protokoll ein bisschen so, was weiß ich, ja, und da fehlt Ubisoft noch, entschuldigt, wir entschuldigen uns, dass wir Avatar in einem Zustand rausgebracht haben, dass es eigentlich noch ein Jahr in Wirkland gebraucht wird. Nein, auf die Konsolen wird es laufen, auf den PC wird es eine Katastrophe. Ja, auf den PC sind die Navi dann irgendwie rot. So wie

die letzte Zeit immer. Ja, der Entschuldigungsbrief ist schon formuliert. Schon formuliert. Da muss man heute einfach abschreiben. Nein, das ist bestimmt Vorlagen oder so, was man nicht kaufen kann. Ja, einfach das ist in Word integriert jetzt, einfach Geschäftsbrief, Geburtstagsgratulation oder Entschuldigung für schlechte PC-Version. Nein, wir wollen hier nicht in Zynismus abdrücken. Nein, nein, nein. Ich hoffe, Sie kriegen das hin, und insbesondere ja deshalb, weil es ja für Ubisoft entscheidende Spiele sind, nach dem schlechten Jahr, was sie letztes Jahr hatten, nach diesem strategischen Hin und Her, nach all dem, was da passiert ist, das sind jetzt die Spiele, an denen sie gemessen werden für die nächsten Jahre. Und zwar nicht nur von uns, die sie dann spielen werden und sagen, Moment mal in Avatar gibt es ja doch wieder Stützpunkte, die man erobern kann, beziehungsweise befreien kann. Und das ist ja auch schon bestätigt, wie im Far Cry. Vielleicht noch mit dem Zusatz, dass diese Stützpunkte ja hier von den Menschen sind, die ja Raubbau an diesem Planeten betreiben, und wenn du sie zerstörst, dann wird das wieder schön grün und halt avatarmäßig, und der Dschungel kommt zurück, zurzeit aber strukturell diese Open-World wird kein neuer Meilenstein sein. So, nächstes und trotz, werden wir dann da sitzen und sagen, das sind die Ubisoftspiele der nächsten Generation und da will ich sehen, dass geliefert wird. Mindestens, was irgendwie die Technik angeht, aber es sieht ja bisher gut aus, im Idealfall was die Geschichten angeht und vielleicht auch ein bisschen, was das Gameplay angeht, man hofft

ja bis zu letzt.

Ein Spiel, das kein Ubisoft-Spiel der nächsten Generation ist, zumindest wenn ich es so sehe, ist Assassin's Creed Mirage.

Und das ergibt für mich keinen Sinn.

Also, wirklich, Assassin's Creed Mirage ist ja geplant gewesen als DLC für Valhalla, in dem Basim ja auch schon aufgetreten ist.

Und dann haben sie gesagt, nee, komm, mach mal doch ein vollwertiges Spiel draus.

Valhalla ist so ein cooler Charakter in Assassin's Creed Valhalla, Spoiler-Näse nicht, also er ist ein absoluter Unsümpath, wie er da auftritt.

Wir wandeln das um in ein richtiges Assassin's Creed in Bagdad. Nee, das ist Bagdad, oder?

Okay, ich verwechselte Städte und so, das ist nicht meins.

Ähm, und jetzt haben wir es aber gesehen.

Und ich finde, es sieht ja jetzt nicht schlimm aus oder so, und es versucht auch natürlich, dieses Zurück zu den Wurzeln zu vermitteln.

Aber trotzdem, ich weiß nicht, ich hab eine Theorie, warum sie das jetzt so entschieden haben, aus diesem geplanten DLC ein eigenes Spiel zu machen, Annika?

Wirtschaftliche Gründe, also, was ich vorhin schon meinte, diese letzten drei DLCs, ich mein, ein DLC rauszubringen, ist ja auch irgendwie so eine gewisse Art Hindernis.

Es ist eine Hemmung für Leute, die jetzt vielleicht dachten, ich will noch mal irgendwie in Assassin's Creed spielen, aber nee, das ist ein DLC, ich hab das Hauptspielarbeit nicht gespielt.

Ich hab das Gefühl, ich muss das Hauptspiel nachholen, und das ist keine Ahnung, Valhalla versenkt zu 200 Stunden locker.

Also, ein DLC ist ja immer ein gewisses Hindernis für Leute, einzusteigen, auch wenn sie die teilweise so konstruiert haben, dass man da irgendwie recht schnell einsteigen kann.

Ähm, und ja, also, ein neues Spiel rauszubringen, ist natürlich gleich viel einfacher, noch mal zu bewerben.

Und vor allem, wenn man dann sagt, okay, wir haben jetzt die Energie da reingeflossen, wir haben jetzt gedacht, okay, dann schreien die Leute seit Ewigkeiten, die alten Leute, die Fans der ersten Stunde, nachdem wir wollen, mal wieder so einen alten Teil wie Assassin's Creed 1 oder 2, ja, dann geben wir denen das jetzt, statt es wegzuwerfen, vielleicht wollten sie es ja auch über einen Haufen werfen, haben sich gesagt, wir machen es jetzt so rum, und dann haben wir gleichzeitig ein Experiment,

ob diese alte Formel wieder funktioniert oder noch funktioniert.

Also ja, quasi ein Experiment, es ist wirtschaftlich einfacher, weil ein DLC immer so ein Hindernis ist, und ja, dann gucken wir, was passiert, und wenn es fruchtet, dann machen wir weiter, und wenn nicht, dann haben sie es probiert, oder nicht weiter meckern, das heißt nicht weiter meckern.

Ja, wir haben euch noch ein halbes Assassin's Creed hier gemacht. Dann hat Ubisoft geliefert, also meine Gründe unter dem Strich, es geht um Geld.

Ja, ich glaube auch, das ist ja, also das jetzt noch als DLC zu vermarkten, wäre ja Marketing Gift, also, weil Haller hat ja schon länger Updates und Add-ons bekommen als jedes andere Assassin's Creed zuvor, also sie haben das schon sehr gestretched.

Wir sind jetzt im dritten Jahr ohne neues, großes Assassin's Creed.

Du sagst, apropos, wir machen jetzt im Herbstgeschäft noch mal ein DLC zu Valhalla, ich glaube, was gewinnst du dadurch?

Vor allem, das Problem ist ja auch, der Hauptcharakter ist Bassim.

Und ich spüle jetzt nicht, aber wer halt Valhalla gespielt hat, zumindest weit genug gespielt, weiß, dass Bassim nicht gerade der sympathische Charakter ist.

Ich hab's selber gemerkt, wo es eingekündigt wurde, wo ich mir sage, ah, es könnte problematisch werden, will man den überhaupt spielen.

Ich war mittlerweile durch die neuen Schweiler, und was man so erfahren hat, denke ich mir, okay, das wird spannend. Jetzt will ich wissen, wie sich das so ein bisschen entwickelt hat mit ihm, wie das dazu kam.

Aber ja, weiß ich nicht, dass dann auch noch als DLC zu vermarkten ist, noch mal ein Stückchen schwieriger als als neues Spiel.

Ja, ich meine, es hat ja auch interessante Story-Potenzial, dass Bassim so ein Unsympath ist.

Es ist ja quasi ein umgedrehtes, wie es in Assassin's Creed 1 war.

Da beginnt ja Alter-Ihr als Arsch, ja, und da wird dann halt nett.

Und da ist es genau umgekehrt.

Das ist ja eine Ursprungsgeschichte.

Wir haben ein cooler Claim, Werte zum Arsch.

Ja, ich glaub halt auch, dieses Konzept von einem, was es ja gewesen wäre, so ein Stand-alone-Etherne oder so, ist halt auch mittlerweile ein altmodisches Konzept.

Das kennt man ja kaum noch so.

Von daher, glaub ich, ist es schon smart.

Ich hoffe halt, dass so ein bisschen das Erwartungsmanagement, dass sie betreiben, was du da bekommst für dein Geld, dass das alles irgendwie hinhaut.

Weil man merkt, diesem Spiel, das ist ja wirklich ein Nachklapp.

So kommunizieren sie es ja auch eher auf so einer, vielleicht nicht in Erwerbung, aber schon auch in den Interviews.

Das ist ja ein Nachklappzuwahl, Halla.

Und dieser ganzen Ära, bevor es dann richtig losgeht mit dem neuen Assassin's Creed, mit Codename Red und Hexen usw.

Hexel.

Und jetzt, also, du darfst da als Fan, glaub ich, nicht denselben nächsten Schritt in der Assassin's Creed-Sage erwarten.

Ich glaub, deswegen gehen sie auch sehr dahin zu sagen, das ist ja ein Geburtstags.

Assassin's Creed 1 ist jetzt so und so alt, hat, glaub ich, gar keinen runden Geburtstag oder so.

Ich glaub, 15?

Ja, zum 15 Geburtstag.

Machen wir das jetzt, dass es noch mal so ist, wie damals bei Assassin's Creed 1 ist.

Ja, okay, das ist zumindest nett kommuniziert.

Man hätte auch sagen können, wir machen ein Remake vom ersten Mal in richtig geil.

Das war ja...

Wenn wir den ersten Teil haben möchtest, macht dir das mir rasch ganz einfach.

Du kannst in die Einstellung und drückst dann auf diesen Filter. Weil dann kannst du diese alte, bläuliche Optik zurückholen.

Ich weiß nicht, aber gucken.

Ja.

Also, ein Assassin's Creed-Lücke, sozusagen, so ein bisschen ein Übergangs-Cread, es wird ja auch nicht zum kompletten Vollpreis erscheinen.

Ich glaub, 50 Euro kostet es im Store oder sowas in die Richtung.

Auf jeden Fall kein teures Vollpreis-Spiel von 60, 70 Euro.

Und es wird ja aber auch dafür ein bisschen kleiner einfach.

Ich freu mich auf das Spiel, so ist es nicht.

Ich finde immer diese historischen Open Worlds und dass es wieder so ein urbanes Szenario hat.

Ich habe nur mitbekommen, auch unter den Trailern und so, dass viele Leute erwarten,

dass das jetzt wirklich im Prinzip

die Philosophien von Assassin's Creed 1 in eine neue technische Generation hieft.

Und da bin ich so ein bisschen vorsichtig.

Weil das wird halt das technische Gerüst von Assassin's Creed Valhalla sein.

Das heißt, ein sehr recht oberflächiges Death-System.

Und da haben wir im Vorfeld ja schon kurz drüber gesprochen.
Also, ich will das Parkour-System auch erst mal richtig in Aktionen sehen,
bevor hier über diese Trittbretter
und irgendwie an den Querbalken und so sich langhangeln.
Das ist ja schön easy, aber das ist Assassin's Creed von ganz früher.
Da konntest du sogar manuell noch festhalten
und sagen, wo du im Sprunghalt dich festgreifen willst und so.
Und das war schon noch mal von einem Grundkonzept was anderes,
als das, was jetzt Valhalla und Origins und Odyssee waren.
Ja, auch völlig absichtlich.
In Odyssee und Co. geht es eher darum, schnell von A nach B zu kommen.
Das ist ja blöd, wenn du erst eine halbe Meile um den Berg rumreiten musst,
weil du nicht hochklettern kannst.
Also, es hatte durchaus Sinn, aber ja.
Also, ich mahne da so ein bisschen davor,
die Erwartungen nicht so hochzuschrauben,
dass das jetzt wirklich Assassin's Creed Unity-Level
an urbanem Parkour-Finesse-Zeugs wird.
Nur halt in einem mittelalterlichen Bagdad.
Sondern ich glaube, es wird ein bisschen ein getriegtes Valhalla
und ich möchte ein bisschen mehr stealth- und akrobatischen Kniffen
in einem mittelalterlichen Bagdad.
Das kann ja trotzdem auch cool sein.
Ja, also, ich freue mich schon drauf,
um dann bestimmt von der Story wieder enttäuscht zu werden.
Aber ich fand auch den ersten Story-Trailer cool.
Ich finde es irgendwie, dass Basim da anfängt
und von den Assassinen gerettet wird und so.
Das ist ja auch jetzt wieder eine richtige Assassin-Geschichte.
Also, ich versuch da jetzt einfach, optimistisch zu bleiben.
Ja, und der Gin ist drin.
Sie haben zwei andere Assassin's Creed-S noch gezeigt
auf dieser Ubisoft-Forward. Assassin's Creed Nexus VR.
War bis dahin auch schon geliegt, natürlich.
Es ist eine Ubisoft-Show, natürlich ist es geliegt.
Aber es ist ein VR-Ableger von Assassin's Creed,
zu dem Liegszufolge auch bereits ein Nachfolger in Entwicklung ist,
bevor noch Nexus überhaupt erschienen ist.
Das war das eine. Und das zweite Code Name Jade,
das Mobile Assassin's Creed, wo ich sagen muss,
sieht gar nicht so schlecht aus.
Ein Mobile-Spiel, ja.
Ich musste zu sagen, als ich es mir angeguckt habe,
hatte ich natürlich leichte technische Probleme mit dem Internet.

Also hat sich mein Player ein bisschen runtergeschraubt.
Aber nach und nach, wo ich es noch mal geschaut habe,
ja, also für ein Mobile-Spiel sieht das schon ganz hübsch aus.
Vor allem, wenn man bedenkt, dass es wirklich ein Open-World sein soll.
Ich meine, man muss natürlich dann schauen,
wie warm werden die Geräte.
Aber man kann es ja dann auch irgendwie,
also nicht nur mit dem Tablet spielen, sondern ich denke mal,
man kann ja auch ein Controller anschalten.
Mittlerweile kann man ja alles von Mobile auch auf den Fernseher klatschen,
dass man es dementsprechend auch so spielen kann.
Nichtsdestotrotz ist dann ja die Hardware
trotzdem der limitierende Faktor auf dem Handy oder auf dem Tablet,
die mittlerweile eine Menge reißen können.
Aber also sagen wir es mal so, das, was man gesehen hat,
sieht hübsch aus. Aber wie gesagt, Open-World,
wenn man das dann spielt, bin ich noch sehr gespannt,
wie gut es läuft.
Ja, also ich meine, das ist eine absolute ...
ist eine absolute Sakrilegeäußerung,
weil man wieder wie totaler Boomer klingt.
Aber ich bin so traurig, dass das für Sandy kommt.
Es tut mir so leid. Ich bin absolut nicht die Ziehgruppe von so was.
Ich kann nicht auf meinem Tablet.
Selbst auf meinem Tablet sagt man, macht das keinen Spaß.
Dafür spiele ich zu gerne irgendwie auch groß.
Das Szenario ist so cool.
Dieses antike China-Szenario.
Oh Gott, würde ich ...
Ist falsch, ja, aber ein richtiges Assassin's Creed
und ein richtiges Szenario wünschen.
Ich sag mal so, wenn es ein Spiel gibt,
das mich zu einem Mobile-Spieler machen könnte,
dann dieses Code Name Jade.
Weil ich diese Grundprämie, wir haben ja kaum was gesehen
vom persönlichen Spiel.
Aber ich finde, diese Grundprämie ist so gut.
Ich meine, zumindest so Spiele wie Genshin Impact haben ja gezeigt,
dass du ja wirklich so ...
Service Games, wo du Leute irgendwie viel Zeit reinstecken wollen,
die aber nicht irgendwie ...
Wie heißt das hier Candy Crush sind?
Also, dass du das ja machen kannst
und dass du auch beeindrucken machen kannst.

Gut, bei Genshin Impact rauchen auch die meisten Handys ab, aber ...

Oh, hab ich Bock.

Ich hoffe, das wird gut.

VR interessiert mich nicht, aber das interessiert mich.

Zu VR kommen wir gleich.

Aber das ist ja genau einer der Trends, die es gerade gibt.

In diesem Mobile-Bereich im Genshin Impact ist er der Vorreiter von diesem AAA-Mobile.

Also, unser Mobile-Spiel ist jetzt nicht irgendwie

Match 3 im Assassin's Creed-Universum,

sondern ein Assassin's Creed.

Ja, mit Abstrichen vielleicht irgendwo.

Und es ist auch eine spannende Richtung,

strategisch halt zu sagen, okay,

wir gehen auch in diese AAA-Mobile-Richtung,

weil auch das wieder ...

Und das ist auch der Gedanke, den ich habe bei Avatar

und den ich habe bei Star Wars Outlaws.

Ubisoft ist halt nicht nur jetzt so strategisch aufgestellt,

dass sie sagen, wir betonen unsere großen Marken.

Also, wir Assassin's Creed, Far Cry, Tom Clancy,

das sind die Dinge, zu denen wir in Zukunft noch mehr machen wollen

und die stark sind, sondern wir betonen unsere großen Marken.

Also, wir ...

sondern wir positionieren uns auch

als sozusagen Auftragsentwickler für große Partner.

Schaut mal, wir arbeiten mit Disney zusammen.

Wir arbeiten mit James Cameron zusammen.

Und wer weiß, wer als Nächstes kommt.

Und wir können euch nicht nur Open Worlds bauen,

die jetzt dann halt im Fall von Avatar auch schon eine weile dauern.

Also, die arbeiten ja auch schon geraume Zeit dran, aber immerhin.

Also, sie können halt coole Open-World-Spiele bauen.

Auch auf dem Handy.

Weil das ist ja auch einer dieser Trans-Liebe-Partner.

Und wenn dann halt Disney kommt und sagt,

Star Wars Outlaws war ganz cool,

macht doch als Nächstes ein Open-World-Spiel zu ...

Frozen.

Auf dem Handy. Keine Ahnung.

Aber das ist halt, ich glaube, das ist auch Teil ihrer Strategie zu sagen,

diese Partnerschaften sind wichtig für sie,

weil man damit ja auch ein bisschen Risiko abgibt.

Dann ist es halt geteiltes Risiko.

Disney ist mit drin bei Star Wars Outlaws,
wird das sicher auch noch mitbewerben können.
Und sie müssen nicht komplett alleine da stehen
mit ihrem Open-World-Game.
Ich denke, Tencent wird auch ganz interessant schauen,
dass die ja mit 49 Prozent in der Gimondbrüder-Gesellschaft
da drin hängen, wenn es ein erfolgreiches Mobile
Assassin's Creed in China gibt.
Gibt, glaube ich, schlechtere Sales-Pitches,
die man machen kann, um sich neu im Märkte zu erschließen.
Richtig. So, VR. Anika, warum machen die noch VR?
Gute Frage.
Nee, also, das Nächste, das kommt ja jetzt für die MetaQuest 2,
beziehungsweise auch 3 und Pro.
Und das ist ja quasi ...
Die MetaQuest 2 ist ja quasi, ich würde mal sagen,
das Headset auf dem Markt, was am meisten verkauft wurde,
weil es am zugänglichsten ist, man braucht keinen Kabel.
Es ist relativ günstig, ich muss sich jetzt lügen,
um die 300, 400 Euro.
Und dementsprechend ist das natürlich jetzt das Headset,
was am sinnvollsten wirkt, um da zu experimentieren,
um da ein Fuß reinzukriegen,
natürlich dann mit einer großen Marke wie Assassin's Creed.
So was wie Splinter Cell haben sie abgesägt.
Wo ich noch hinterher traue, aber gut.
Ist halt Splinter Cell.
Das wird immer abgesägt, egal was das.
Das Remake kommt, nicht Remake, das neue Splinter Cell kommt noch.
Irgendwann.
Ich hoffe, ich hoffe.
Dementsprechend also so wieder dieser Bereich zum Experimentieren,
damit man nicht nachher hinterherhängt,
wenn irgendwann das Ding doch groß wird.
Man sieht ja jetzt keinen großen Aussprung,
aber mit der PlayStation VR 2,
dass der sich so ein bisschen wieder was tut.
Und ich mein, klar, das Nächste kommt jetzt nur quasi für Meter-Headsets,
weil Facebook da ja auch sein Geld reingesteckt hat.
Aber es ist ja nicht ausgeschlossen,
dass es irgendwann auch noch für andere Headsets kommt.
Dementsprechend wird es auch irgendwann etwas größer.
Das ist halt so ein kleines Ding nebenbei,
ich will jetzt nicht sagen Fan-Service,

aber so, um da ein Fuß reinzukriegen, so wirkt das für mich.
Das ist so, was man hier schlugt.
Allein dieser ...
dieser Claim, so das immersivste Assassin's Creed,
was man spielen konnte oder kann.
Also wirklich, dass man sich wirklich wie ein kompletter Assassine führt,
Ego-Perspektive.
Wenn man den Bogen ausrüst, muss man rübergreifen, spannen.
Man hat eine 360-Grad-Welt, wo man klettert,
man kann auch diesen Lieb auf Faith, diesen Sprung machen,
in der Ego-Sicht, wo mir jetzt schon schlecht wird.
Das ist wirklich spektakulär.
Vor allem, wenn man Fan-Reihe ist, dass man sich denkt,
das einmal so mitzuerleben.
Wenn Sie ein Experiment wagen in die Richtung,
dann ergibt sich Assassin's Creed als logisch.
Wer dann auch das erste, was ich machen würde?
Ich hoffe, dass es immer noch ein bisschen Ausdruck ist,
von dem, was Ubisoft ja früher ausgezeichnet hat,
dass sie einerseits immer bei neuen Trends sehr früh am Start waren.
Jetzt kann man sagen, Virtual Reality ist nicht ein neuer Trend.
Und dass sie aber ihren Teams, auch intern,
immer noch kleine Experimente erlauben.
Weil das war ja auch eine der Stärken von Ubisoft,
dass sie gerade bei Ubisoft Montreal
diesen internen Mini-Incubator hatten.
Also quasi ein Raum,
dass sich kleine Entwicklerteams
aus ihrem riesigen Ubisoft-Montreal-Studio zusammenfinden können,
um an so Leidenschaftsprojekten zu arbeiten.
An so einem Valiant Hearts, einem Child of Light,
einem From Dust oder so.
Was ja auch aber eingeschlafen ist in den letzten Jahren,
weil die dann Free-to-Play-Spiele gemacht haben,
die dann eingestellt wurden oder so was.
Aber vielleicht sind ja solche Projekte,
wie Assassin's Creed Nexus immer noch so Leidenschaftsprojekte,
dass halt ein Teil der Leute da sagt,
hey, aber VR hat Potenzial.
Und wir können eine coole Erfahrung darauf machen.
Wir können ein cooles Assassin's Creed darauf bauen.
Das andere Spiel, von dem ich hoffe,
dass es so ein Leidenschaftsprojekt ist,
das ist immer falsch, The Lost Crown,

das 2D Prince of Persia.

Aber da hatten Leute drüber.

Ja, die Kommentar, also die YouTube-Dislikes,

wenn man das Plug inaktiviert, hat explodieren völlig.

Also 20.000 Dislikes bei, keine Ahnung, 8.000 Likes oder so.

Also es ist richtig, richtig dicke Luft, wo ich sagen muss,
ich find's überraschend.

Also es regnet sich natürlich viele Leute auf,

dass es irgendwie nicht das Prince of Persia ist,

dass sie erwartet haben und sagen dann,

dass es total blöd ist, dass man nicht den Prinzen spielt,

man spielt vielleicht nicht den Prinzen,

aber man spielt einen der Unsterblichen.

Das ist ja dieses historisch verbürgte Elite-Kommando
des persischen Goals.

Also man spielt quasi ein Special Forces Navies hier,

ist jetzt auch nicht so viel schlimmer als den Prinz.

Und in diesem 2008er Prince of Persia,

dem jetzt jeder hinterher traut,

was damals auch alle doof waren,

diesem Cellshading Prince of Persia,

hat man einen Abenteuer gespielt,

der mit seinem Esel in der Wüste unterwegs war.

Das war auch kein Prinz.

Ich mein, ich bin der erste, wenn das Spiel nachher schlecht wird,

aber mein Kollege, der Alex Bernhardt,

hat es ja auch in Montpellier schon gespielt

und der meinte, das ist ein total cooles Metroidvania

und ich finde, der Trailer illustriert auch ganz schön,

dass es so aussieht.

Und ja, dieser ganze Hip-Hop-Kram,

deinem Trailer ist vielleicht nicht so das Unmittelbarste,

was einem einfallen würde für einen Prinz of Persia-Spiel.

Ich denke mir, mein Gott, dann lasst die Leute

doch mal wieder kreativ sein.

Also ich weiß es nicht.

Also ich bin ja wirklich auch jemand, der Ubisoft kritisiert,

aber auf der anderen Seite, wenn wir uns immer hinstellen

und sagen, ja, aber das ist doch schon am Trailer,

das sieht doch schon total blöd aus,

dann werden wir ja nie irgendwie kreativ

auch mal wieder diese Experimente erleben.

Und ja, klar, das ist jetzt nicht das große neue Prinz of Persia,

aber es passt halt auch wieder in die Ubisoft-Strategie.

Das ist ja auch das, was sie machen wollen,
wo sie gesagt haben, okay, wir wissen,
wir haben unsere Big Three-Franchises,
ja, Far Cry, Assassin's Creed und Tom Clancy.
Aber wir haben ja auch noch diese kleinen Sachen,
wie Splinter Cell und so.
Und wir haben ja mehr Randhauen, da so One-Shots zu machen.
Also wirklich so einzelne Spiele,
wo wir sagen, hey, warum probieren wir nicht mal
ein 2D-Metro Albania, Prince of Persia aus?
Wo ich sage, ja bitte,
weil wenn das die Leute kaufen, merkt Ubisoft,
okay, diese Marke hat ja immer noch Traktion,
Leute spielen gerne Prince of Persia.
Lass uns vielleicht mal wieder auf einem AA-Niveau,
das ist ja AA, aber auf einem AAA-Niveau
und Prince of Persia machen.
Und dann hat man das halt wieder.
Also ich würde zumindest behaupten oder sagen oder fordern,
dass ich jetzt schon abzuwürgen,
nur weil Hip-Hop im Trailer zu hören war.
Ja, sehe ich ganz genau so.
Also für mich sieht es auch aus wie ein sparsiges kleines Spiel,
ja, im Prince of Persia-Universum.
Vielleicht kommt ja doch mal irgendwann noch das Remake,
aber dann in Gescheit, nicht in dem komischen Veralteten-Look,
den wir letztes Mal gesehen haben.
Das ist außerwie ein Downgrade.
Aber in der Zwischenzeit ist das doch erst mal ein schönes Experiment.
So, jetzt hat Ubisoft aber noch was.
Weil das ist ja jetzt so ein bisschen,
wie die eigene Indie-Sparte.
Wir haben die AAA-Sachen erwähnt.
Der Servicebereich ist für sie natürlich immer noch wichtig.
Und wie gesagt, sie haben ein Rainbow Six Siege,
was sehr gut läuft, das hat auch immer noch,
ich glaube, über 30.000 gleichzeitig aktive Spielerinnen und Spieler
auf Steam, vielleicht nicht mehr so viel wie zu absoluten Hochzeiten.
Aber das ist immer noch ordentlich unterwegs.
Laut Ubisoft-Geschäftsbericht, und da muss sich teilweise schmunzeln,
ruht aber die Service-Hoffnung.
Und das, was ihnen jetzt auch in Zukunft
langlebige Spiele sein sollen da draußen,
auf folgenden drei Titeln,

The Crew Motor Fest, okay.

Also, das kann schon cool sein,
mit irgendwie auf Hawaii rumrasen.

Ist in Ordnung.

Scallin' Bones.

Ja.

Und aber auch X-Defiant.

Und bei X-Defiant hat man es gemerkt,
finde ich, auf dieser Ubisoft-Forward.

Weil sie ja nicht nur jetzt die nächste Free-Play-Phase angekündigt haben,
das ist ja noch nicht mal erschienen,

sondern sie sagen ja, es gab gutes Feedback aus der Beta,
es wurde viel gespielt in der Beta, es wurde viel gestreamt.

Und angeschaut in der Beta,

weil es auch immer viele Influencer gibt,
die einfach neue Spiele suchen, die sie spielen können,
da hast du irgendwie keinen Bock mehr auf Apex Legends.

Und leider ist noch kein Set 12 Ubisoft Battle Royale-Spiele erschienen,
dann spielen wir halt X-Defiant, und es macht Spaß.

Da haben sie immerhin positive Signale gesehen.

Und was ich sehr überraschend fand,

das Spiel ist auch unser Plan fürs erste Jahr.

Und das ist ja ungewöhnlich.

Das Spiel ist noch nicht mal draußen.

Und trotzdem sagen sie schon, ein Jahr Support ist schon gesetzt.

Also, um einfach dieses Grundvertrauen zu erzeugen.

Wie weiß ihr, hast du es gespielt?

Nee, noch nicht. Ich bin da nicht dazu gekommen.

Aber ich habe es tatsächlich ausführlich verfolgt,
weil ich mich drauf freue mittlerweile.

Ich war auch am Anfang, dachte ich mir, ja.

Also, Ubisoft hat bei vielen dieser Spiele kein Händchen fürs Marketing,
zumindest die ersten Trailer.

Die haben es auch sehr irritierend,

als sie es noch mit Tom Clancy und so weiter beworben haben.

Aber das, was es ja jetzt im Prinzip ist,
ist Call of Duty wie früher.

Und das ist schon nicht nur eine smarte Nische,
sondern auch was, was es so selten gibt.

Es gibt wenige Free-to-Play-Call-of-Duties,
die, sage ich mal, auch qualitativ gut genug sind,
eine Chance zu haben, erfolgreich zu sein.

Und von dem, was ich von dem Spiel gesehen habe, hat es das.

Das arbeiten ja auch, glaube ich, Apex Call of Duty Leute daran.

Also, tatsächlich.

Das ist auch irgendwo mutig zu sagen,
wir machen kein Battle Royale, sondern wir machen einen PvP-Shooter,
enge Infanterie-Maps, ohne viel Schnirkel drum und dran,
natürlich mit Skins und Battle Pass und so.

Wir versprechen euch, wir liefern da viele Maps und so.

Und einfach ...

Also, es könnte einfach ein sehr solides Ding werden,
weil es sich auf das Richtige konzentriert.

Es will einfach eine coole Spielerfahrung bieten, die Spaß macht.

Und jetzt auch nicht kommt mit,
wir haben auch in-game-Streaming-Features,
dass ihr das direkt bei Twitch teilen könnt und so weiter,
sondern einfach, ey, ihr habt mal wieder Bock
auf einen launigen Shooter wie früher,
einfach euch mit Kumpels da um die Ohren schießen
und reinsteigen, ranked spielen und Spaß haben
und neue Skins freischalten.

Bitte schön, es kostenlos, habt Spaß.

Also, ich freue mich da sehr drauf.

Und ich kann mir auch vorstellen,
dass das Traktion gewinnen könnte.

Danke, dass du Erinnerungen an Hyperscape noch mal geweckt hast.
Das war auch schon ein bisschen verdrängt und vergessen.

Was mit Skull and Bones? Hast du nicht mal?

Ja, du hast doch auch recht viel Skull and Bones schon gespielt,
glaube ich, auch vor Jahren schon.

Ja, das ist ...

Also, es hat ja stattgefunden.

Es gab ja diesen Gesang ausgedrückt.

Es wurde gesungen.

Nein, das ist eigentlich gar nicht zum Lachen,
weil ich glaube, die armen Leute, die an diesem Spiel arbeiten,
da merkt man auch, wie der Ubisoft reagiert auf Feedback.

Ich weiß nicht, was sie sich erwartet haben,
aber ich kann mir durchaus vorstellen, dass es sehr irritierend war,
dass auch diese neue Iteration von Skull and Bones
nach Jahren, das wir entwickeln, dieses Spiel quasi noch mal neu,
das gleiche negative Feedback bekommen hat, wie damals, 2018.

Uff, also, ich hab keine Ahnung, wann und wie dieses Spiel noch rauskommen soll,
weil sie glauben ja offenbar selbst nicht dran.

Nee, glaub ich auch nicht.

Man merkt auch, wie kurz sie es gezeigt haben, dass es quasi so ...

Wir müssen es quasi rausbringen.

Weil Ubisoft und Singapur, die das entwickeln,
haben einen Vertrag mit der Regierung von Singapur.
Dementsprechend müssen sie es raus ...
Sie können es nicht absägen.
Die Regierung von Singapur ist schuld dran,
dass wir es kein Bones spielen müssen.
Sie dürfen es halt nicht absägen.
Ich stelle mir das richtig mies vor,
als Entwicklerin oder Entwickler in diesem Team.
Du merkst halt, Ubisoft hat da nicht so die Vertrauen und denkt sich,
wann kommt das raus, dann können wir es abhaken, tschüss.
Und dann musst du da aber sitzen und das weiterentwickeln,
dann kriegst du dieses negative Feedback.
Das stehe ich mir echt nicht geil vor.
Es gab ja sogar mal jemanden aus dem Studio,
der, glaub ich, eine Person, die halt anonym gesagt hat,
Alter, uns keinen Bones zu arbeiten, ist die Hölle.
Ja, die Hölle.
Und es war auch jemand, der dann gesagt hat,
ich hab damit super Enthusiasmus angefangen,
weil ich liebe Seeschlachten und ich liebe Assassin's Creed.
Black Flag.
Aber das zieht sich und es will nicht fertig werden.
Es ist nur noch Frust.
Und man weiß ja inzwischen auch,
dass teilweise die Person an der Spitze des Teams gewechselt hat,
Game Director, Game Directorin, mehrfach ausgetauscht wurde.
Und die Person, die dann reinkam, hat wieder eine neue Vision,
wie das Spiel sein soll.
Und du wirst halt wahnsinnig,
wenn du es auch ständig so ändern musst.
Es muss einfach nur enden, glaub ich.
Und du merkst, das ist eines dieser Spiele,
wo ganz früh eine falsche Entscheidung getroffen wurde.
Nämlich in dieser Grundprämisse,
wir setzen nur auf diese Schiffsschlachten und das alles.
Und du merkst ja, das war ja wirklich das Unison
oder das Feedback nach der ersten Interaktion
und der zweiten Interaktion.
Warum bricht dieses Spiel ab, wenn ich anfangen zu ändern?
Warum bricht dieses Spiel ab, wenn ich einen Schatz erkunde?
Es fühlt sich so unintuitiv und unorganisch an,
dass du nur in diesen Hubwelten rumlaufen kannst,
um deine Skins zu zeigen.

Das ist, finde ich, so eine fundamental falsche Entscheidung.
Ich kann mir sehr gut vorstellen, wie das auf dem Papier gut aussieht,
dass man sagt, wir wollen uns auf diesen einen Part fokussieren.
Und vielleicht tut es das ja auch.
Vielleicht tun wir dem Spiel auch unrechtlich.
Aber es geht sehr an dem vorbei,
was die Leute sich unter dieser Piratenfantasie
auch nach einem Black Flag wünschen.
Also, es geht auch mir so, oder?
Also, ich hätte total Bock,
einfach noch mal Assassin's Creed Black Flag,
ohne den ganzen Assassinenballas zu spielen,
in diesem indischen Ozean-Szenario.
Da wäre ich sofort dabei.
Das könnte sogar spielmechanisch an dem sein, was es früher war, oder?
Ich habe keine Piratenfantasie, aber ich habe eine Anti-Piratenfantasie.
Und alle anderen, die da Piraten spielen, einfach versenken.
Das wäre mein Traumspiel.
Kommt dann vielleicht als DLC, aber erst 2030.
Egal. Glaubt ihr, dieses Service-Game-Offensive,
oder was heißt Offensive?
Sie sind ja schon aktiv in dem Bereich,
aber jetzt halt mit The Crew Motorfest X-Define und Skallen Bones.
Meinst du, das ist ein ...
Ich sage mal, also ...
Ja, ein Schritt in die richtige Richtung ist vielleicht ...
Aber das wird was.
Ich glaube, der Gedanke ist gut.
Weniger.
Also, wie gesagt, Skallen Bones, glaube ich, wird ...
Kennt er?
Nee, es sinken heißt es.
Ja, das Thema wird irgendwann ...
oder schnell, schnell ...
Ja, vorbei sein.
X-Define kann ich mir vorstellen, dass es schon funktionieren wird.
Man hat es ja gesehen bei der Close Beta,
wie die Leute da hinterher waren.
Ich meine, okay, das war dieser erste Anschwung.
Die Leute waren neugierig, wollten sie ausprobieren.
Sie waren in den Twitch-Streams
und wollten sich Kies sichern.
Das heißt nicht, dass das Interesse so bleibt.
Aber wenn ich ein Spiel von den Dreien nennen würde,

was am meisten Potential hat, dann auf jeden Fall X-Defined.
Und bei Motorfest The Crew ...
Also, die letzten beiden Teile ...
haben ja mit ihrer großen Welt so beeindruckt.
Mmh.
Korrigier mich? Ich hab's nie gespielt.
Und jetzt Hawaii dürfte ja ein bisschen kleiner sein.
Das ist ja quasi ein Forza Horizon auf Hawaii.
Und das ist cool für PlayStation-Leute,
weil jetzt kriegen sie so ein Spiel.
Aber wenn ihr Xbox habt,
wer beides, der greift zu Forza.
Und das ist ein bisschen ausgereifter,
das ist noch ein bisschen tickenhübscher,
zumindest so, wie ich es einschätzen konnte.
Es ist halt ...
Ich hab's gelesen in den Kommentaren.
Forza auf Wisch bestellt.
Quasi, um es sehr hart auszudrücken.
Ich glaube, so schlimm wird's nicht.
Man kann seinen Publikum finden und wird Spaß machen.
Aber wenn man die Wale hat,
es wird halt kein Forza werden.
Ich finde, auch da haben sie nicht so ein gutes Händchen beim Trailer,
weil es halt zu sehr wie Forza Horizon aussieht.
Es sieht ja wirklich ...
Auch von diesen Dschungel-Vegetationen und so weiter,
womit sie das Ganze bewerben.
Weil was ich mir zumindest vorstellen kann,
es gibt ja eine Nische.
Forza Horizon hat ja eigentlich keine richtige Konkurrenz.
Sie hat sich ja schon lange verabschiedet
in eine sehr eigene Sparte.
Und bekommt ja da den Live-Service auch irgendwie nie so richtig gebacken.
Aber Forza Horizon auch nicht.
Also, Forza Horizon tut sich sehr schwer mit seiner DLC-Politik
und mit neuen Updates und am Leben zu bleiben und so.
Das wäre durchaus ein Raum, wo ein The Crew,
wenn es halt wirklich ein gutes Spiel wird,
also, wenn es richtig, richtig viel Spaß macht.
Und es bekommen viele Updates und es bleibt am Leben.
Und diese Playlists, die sie da gezeigt haben,
dass du dann wirklich sagen kannst, okay,
ich will japanische Sportwagen aus den Siebzigern fahren

und bekommen dann ein bisschen so eine maßgeschneiderte Erfahrung.
Das ist ja schon noch mal was Eigenes.
Forza Horizon geht ja sehr auf dieses, wir haben diesen Open-World-Spielplatz
und da könnt ihr Quatsch machen und Bowling-Pins umfahren und so.
Und wenn es mehr in diese Richtung ging,
und ich finde, das hätten sie im Trailer mehr zeigen sollen,
ihr könnt hier so Rennfahrer-Fantasien ausleben.
Dann hätte es schon noch eine Chance, sich zu platzieren.
Das muss es halt nur hinbekommen.
Weil The Crew 2, das muss man auch mal sagen,
das war wirklich eine riesige Enttäuschung.
Also, das Spiel war bei Release ein Skelett,
das in vielen Punkten schlechter aussah als The Crew 1.
Ich finde es sehr cool, dass Sie die Möglichkeit geben,
den The Crew 2, den Fuhrpark zu importieren in den Motor fest.
Da können die fünf Leute, die einen Fuhrpark haben,
in The Crew 2 das auch machen.
Aber ich sage mal, das The Crew Team ist jetzt keins,
dass sich extrem viel Vorschussvertrauensvorschuss verdient hat.
Also, da bleibe ich noch so ein bisschen skeptischer.
Wir haben ja ganz am Anfang drüber gesprochen, es ist halt schon ...
Ubisoft rennt halt sehr offensichtlich Forza Horizon
hinterher mit dem Spiel.
Das ist halt schon sehr offensichtlich.
Denn sie ist gut machen und so weiter.
Hey, ich hab freu mich drauf, aber ...
Also, ein bisschen mehr Eigenidentität,
zumindest auf Basis der Trailer,
hätten sie dem ja schon geben können, oder?
Wir werden sehen, vielleicht schaffen Sie sehr wenigstens
eine Art Forza Horizon zu bauen,
was aber mal wieder dich nicht überhäuft mit Belohnungen.
Weil das war in Forza Horizon 5 schon extrem so.
Hey, das hast du richtig gut gemacht, Mensch.
Du bist letzter geworden, das ist ein echt guter Platz.
Ja, und du bist dabei aber durch eine Radarfalle gefahren.
Es gibt Punkte, Punkte, Punkte.
Also, ein bisschen wegzugehen davon
und halt eher vielleicht auch wieder ein Rennspiel zu machen,
wo man tatsächlich eine Strecke auch 40-mal fahren ...
Also, 40-mal ist ein bisschen übertrieben.
Aber wo du halt wirklich den Ehrgeiz hast,
mal besser werden zu wollen und was richtig zu beherrschen und so.
Kann ja vielleicht auch noch mal eine eigene Unternische sein

von diesen Fun-Rays sein.

Ja, das wäre cool, aber da werbe ich es noch kurz ein.

Ich finde, The Crew I, das hatte ja damals auch seine Probleme.

Aber das war, finde ich, von dem, was es sein wollte, relativ unig.

Weil das war ja so was wie Driver gibt es ja heutzutage nicht mehr.

Also so ernste Crime-Stories.

Und The Crew war ja zumindest in der Idee sehr eisigartig,
dass du halt so eine ...

Du bist ja irgendwie, glaub ich, nicht so an der Cover-Kop oder so.

Und du kannst ganz Amerika befahren, ohne Ladepause.

Und das war natürlich alles mit Kompromissen und so weiter.

Aber die kreative Idee hinter dem ersten The Crew, finde ich,
die war sehr einzigartig.

Und ich finde, bei The Crew Motorfest,

auch wenn ich Bock habe auf so ein Forza Horizon-Klon,

wer kann mir denn irgendwie fünf Sachen nennen, die das Spiel halt ...

Also, es ist auch so schwer, die kreative Vision von diesem Spiel

zusammenzufassen, ohne Forza zu nennen.

Open World, Party, viele Autos.

Sonne, Dschungel ...

Also, ja, und das finde ich so ein bisschen schade.

Ich finde, das bräuchte Ubisoft wieder mehr,

mit dem Fuß aufzustampfen und zu sagen, hey, The Crew,

nach dem enttäuschenden zweiten Teil, das ist, was wir machen wollen,

und das ist unsere Ubisoft-Art, Rennspiele zu machen.

Und ich hoffe, dass sie da noch ein bisschen mehr rauskitzeln

aus dem Spiel und dass die Devs da noch ein bisschen mehr dahinter sind

und ein bisschen mehr umsetzen, als jetzt die erste Trailer gezeigt hat.

So, jetzt hab ich fertig.

Und das hast du sehr schön gesagt,

weil das ist das, was ich mir generell sehr viel mehr von Ubisoft erhoffen würde

und was es gestern jetzt auch nicht so sehr gab

bei dieser Ubisoft-Forward, nämlich dieses genau richtig,

dieses Aufstampfen und sagen, so machen wir es.

Das ist unsere Ubisoft-Art, Spiele zu machen.

Mal abgesehen davon, dass es halt Open-World-Spiele waren,

auch bei einem Avatar und bei einem Star Wars Outlaws.

Aber halt da noch mal, das ist doch das, was ihr wollt,

und das ist unsere Art, das zu machen.

Wir glauben daran, und wir stehen dazu.

Es war gestern alles ein bisschen understatig.

Es war alles ein bisschen bodenständig, so.

Ein bisschen gedrückt.

Gut, nicht vergessen, wollen wir an der Stelle noch Rainbow Six Mobile

und The Division Researches, die Mobile-Spiele.
Eigentlich auch eine logische Strategie,
so ein bisschen Call of Duty Mobile folgen,
was laut Activision ja sehr erfolgreich ist,
zu sagen, wir verbreitern unsere Marken auch,
genau wie bei Assassin's Creed, Countname Jade, auf Smartphones,
weil, hey, der Mobile-Markt ist wie groß,
wie viele Milliarden werden da verdient pro Tag?
Es wäre natürlich fahrlässig da nicht auch aktiv zu sein.
Mal gucken, ob das gute Spiele werden.
Da müssen wir jetzt nicht mal ins Detail gehen,
sondern ich würde euch jetzt abschließend fragen,
zu unserer Fazitrunde.
Annika, glaubst du, die kriegen die Kurve Ubisoft?
Jetzt nach so einem schlechten Jahr, das sie letztes Jahr hatten.
Nach all dem, was ich im Einstieg zitiert habe,
nach all ihren Problemen,
dass es wieder aufwärts geht mit dieser Firma.
Was heißt aufwärts?
Ich habe mir tatsächlich noch mal giehlt.
Nicht noch mehr abwärts.
Ja, okay, weil ich habe die Zahlen der letzten Jahre davor anguckt.
Also, so katastrophal ist es auch nicht gewesen.
Ich glaube aber, wie gesagt,
was ich vorhin schon gesagt hatte, ich bin so vorsichtig optimistisch.
Ich habe so ein...
Also, ich gewähre Ihnen so ein paar Vertrauenspunkte,
weil von den Spielen, die ich jetzt auf der Ubisoft Forward gesehen habe,
da sind so ein paar bei, wo ich denke, das kann funktionieren,
wenn sie jetzt nicht sich richtig lang legen damit.
Und vor allem, man muss ja auch bedenken,
es muss halt erst mal richtig weh tun, damit es besser wird.
Und es tat jetzt bei Ubisoft weh.
Und ich habe jetzt so die Hoffnung, dass sie jetzt wirklich drauf lernen.
Das heißt nicht, dass es passiert, weil wir kennen es selber.
Auch wir alle...
Man lernt nicht immer daraus,
manchmal muss man fünf mal auf die Fresse fallen.
Aber ich hoffe, jetzt ist dieser Punkt gekommen,
und dass sich Ubisoft auf die großen Markenbrut ein bisschen breiter geht,
dadurch dann die Aktionäre zufrieden stellt,
sie das Geld haben, um auch kleine Leidenschaftsprojekte zu bringen,
und dass dann da noch was von Frucht ist.
Und ja, okay, wie gesagt, Motorsport und Scullin Bones sehe ich jetzt nicht.

Aber manchmal reiche ich auch einen Titel, wie bei Fortnite, und dann funktioniert es, dann haben sie das Geld wieder, und dann ist das Image besser und dann kommen wir die Entwickler. Also so ein bisschen, ja, ich glaube, es geht back auf, aber langsam. Den Apex Legends-Effekt meinstest du gerade, ihr kennt ihn jetzt. Stimmt, das gab es ja auch noch. Also, ich will glauben, dass dieses große Schweigen, dass man jetzt auch 2022 auch schon erlebt hat, auch 2021, dass Ubisoft sich gerade sehr, sehr grundlegend neu aufstellt. Ich finde nicht, dass wieder Anfang von dem Jahr in der AAA-Industrie, dass es jetzt ein Kahn und Dinge ändern sich langsam, aber es ist ja im Kern so, ja, diese große Assassin's Creed-Strategie, da werden wir wahrscheinlich erst 2024, also eher 2025, die ersten richtigen Ergebnisse von sehen. Also eine Codename Red und Hexe und so weiter, diese Assassin's Creed, die parallel existieren sollen. Was mit Splinter Cell passiert? Was ist eigentlich dieses Ganze, dieses Prince of Persia-Spiel, ist ja nur ein erster Tropfen von dem, was sie eigentlich zeigen wollen im Sinne von, dass sie mit unseren alten Marken noch was. Also, ich will einfach glauben, dass sie sich da gerade diese Zeit nehmen und dass es gerade so ruhig ist, weil sie sich da sehr auch technisch grundlegend neu aufstellen. Und dann glaube ich schon, dass es funktionieren kann, weil zumindest die Konzepte, die sie vorstellen, sind nicht blöd, ja. Und ich glaube auch, dass wir jetzt gerade am Markt zumindest ein bisschen so eine Reife sehen, wenn es auch um den Umgang geht mit diesen ganzen Trends, mit Battle Royale und mit dieses jahrelange Nachlauf und irgendwelchen Trends und so, dass da eventuell Ubisoft auch ein bisschen mehr Gelassenheit entwickelt und wieder ein bisschen mehr Selbstvertrauen in die eigenen Konzepte und vielleicht sagt, okay, wir machen jetzt keine Zwiiftbattle Royals mehr, sondern wir haben jetzt eine Strategie selbst entwickelt, weil diese Franchise-Strategie, die sie da haben, das ist ja sehr originär ihr Ding. Und wir wollen zum Beispiel, dass Assassin's Creed ein eigenes Hobby werden kann, wo sich möglichst viele Menschen in allen Demografien irgendwo aufgehoben fühlen. Und wenn das hinhaut, dann ist das ja eigentlich eine schöne Vision. Es muss halt nur hinhalten und da kann noch viel schiefgehen, aber es kann auch funktionieren.

Ja, ich habe zum Abschluss noch zwei Ängste und eine Hoffnung, weil ich mich vorhin noch kurz mit Human unterhalte mit dem Unternehmensberater, mit dem wir auch regelmäßig podcasten. Und der meinte, Ubisoft ist ja noch in einer sehr speziellen Situation, auch deshalb, weil es kein klassisches von einem Manager geführtes Unternehmen ist, dem man sich irgendwie extern einkauft, wie der Andrew Wilson bei Electronic Arts oder auch wie ein Bobby Kotick, obwohl der seit Urzeiten bei Activision ist. Activision ist nicht seine Firma. Aber Ubisoft ist gegründet worden von Yves Gilmour, sein gründergeführtes Unternehmen. Und gründergeführte Unternehmen können entweder, es wäre eine Angst, sehr verkrustet sein, also dass sie sich tatsächlich sehr langsam nur bewegen, weil der Gründer sagt, das haben wir schon immer so gemacht, und das machen wir jetzt auch weiter so. Aber so schätzt sich Yves Gilmour nicht ein. Das ist der Fall von der letzten Jahre. Ich glaube, und das hat Humann auch gesagt, ein gründergeführtes Unternehmen kann sich auch sehr schnell, sehr grundlegend verändern, wenn die Person an der Spitze das möchte. Weil am Ende ist eher derjenige, der die Entscheidungen trifft, für Ubisoft. Und wenn Yves sagt, okay, die Firma, jetzt ist es mal gut, und die Firma muss anders aufgestellt sein. Ich möchte, dass Massive mehr Freiheiten kriegt. Ich möchte, dass wir die großen Serien natürlich stärken. Aber ich möchte auch, dass die Leute da drüben, die mir sympathisch sind, auch mal kleine Spiele machen dürfen. Keine Ahnung, ob er das so macht. Aber ehrlich gesagt, da kommt Ubisoft doch her. Auch damals haben sie entschieden, einen Rayman zu machen, einen 2D-Champon-Run für die PlayStation 1. Wo alle gesagt haben, was macht mir 2D-Spiele für eine Konsole, die auf 3D ausgelegt ist? Bam, Millionen-Seller. Riesiger Erfolg hat Ubisoft überhaupt erst zu dem werden lassen, was es heute ist. Wieder zu bringen und wieder zu wecken. Es kann vielleicht sehr schnell und sehr radikal gehen, wenn Yves Gilmour dahinter ist. Das ist die Hoffnung, aber ich schließe trotzdem mit einer Angst, weil ich so ein pessimistischer und negativer Mensch bin. Yves Gilmour wird im Juli 63 Jahre alt.

Und ja, es gibt auch gerade Gründer,
die halt bis ins Ruhralter in ihrer Firma bleiben und die weiterführen.
Aber weiß man's?

Also, keine Ahnung, wie es ihm gesundheitlich geht.
Aber ob er nicht doch mal sagt, jetzt setze ich mich zur Ruhr
und hab keinen Bock mehr auf diese ganze Gaming-Bubble.
Und was passiert dann?

Weil wenn jemand, der so wichtig ist und so zentral
auch in diesem Unternehmen sitzt und schon immer sitzt,
wenn der plötzlich weg wäre,
dann kann das ein gigantisches Schwarzs-Loch werden.

Also, dann kann wirklich sehr viel kaputt gehen.

Es kann Vakuum entstehen.

Selbst wenn er natürlich eine Nachfolge bestimmt in irgendeiner Form,
wenn man so wichtig war für so lange Zeit,
ist danach erst mal Chaos.

Es ist wie wenn der König stirbt
und dann kämpfen erst mal die Warlords
um das Reich und Teilnis auf.

So ein bisschen ist eine große Gefahr.

Und wer dann halt in die Bresche springen könnte,
weil sie jetzt auch schon beteiligt sind,
was vorhin schon gesagt an dieser Gilmour-Brüder-Gesellschaft,
ist Tencent.

Und ich glaube, Uesoft wäre eine spannende Beute für Tencent,
weil es natürlich im Mobile- und Service-Bereich sehr stark ist.
Aber im AAA-Bereich haben die halt gar nichts.

Und da könnten sie natürlich sagen,
wer Ubisoft für uns ein spannender Übernahmekandidat,
weil wir uns damit ja auch diese ganze Open-World- und AAA-Entwicklungsstruktur
der weltweit vernetzten Studios einfach einverleiben könnten.

Billig wäre es wahrscheinlich nicht.

Aber eine Möglichkeit, wie die Zukunft von Ubisoft aussehe,
solange Yves Gilmour an der Spitze ist, glaube ich, da nicht dran.

Aber er war ja auch derjenige dabei,
dieser Vivendi-Übernahme-Schlachen gesagt hat,
wir bleiben uns unabhängig, ich verkaufe das nicht.

Ich will hier meine eigenen Entscheidungen treffen können.
Auch wenn sie schlecht sind, und das waren sie auch zum Teil,
sie unter anderem die Skandale und so weiter.

Nichtsdestotrotz, wenn er irgendwann weg sein sollte,
aus welchen Gründen auch immer,
also wenn das nicht mehr Familien geführt ist,
wird man sehen, wer sich's schnappt oder wie es mit Ubisoft weitergeht.

[Transcript] GameStar Podcast / Können Star Wars und Avatar Ubisoft noch retten?

Das war's von unserer Ubisoft-Analyse hier nach.
Ich sage vielen Dank, ihr beiden, das war mega ausführlich.
Es hat sehr viel Spaß gemacht.
Ja, mir auch.
Kennst du schon Crimetime?
Das ist der neue Lieblingstv-Sender für alle Krimi-Fans.
Hier siehst du 24.7 deine liebsten Krimiklassiker
und jede Menge Serien und Filme.
Von Thriller bis Mystery.
Also garantiert Spannung pur.
Crimetime ist ab sofort frei empfangbar über Satellit.