

2 Entstehung

2.1 Ubisoft vor Assassin's Creed

In den 1980er Jahren begann die französische Regierung, technologische Entwicklungen über direkte staatliche Interventionen zu fördern.¹ Die Subventionen brachten viele branchenfremde Firmen dazu, in das noch junge Geschäftsfeld einzusteigen. So auch den in der Bretagne ansässigen Familienbetrieb Guillemot, der ursprünglich im Handel mit Landwirtschaftsartikeln tätig war. Neben dem üblichen Sortiment begann er damit, Computer und IT-Zubehör in seinem Geschäft anzubieten. Zu dieser Warenauswahl zählten ebenfalls Digitale Spiele, wie es der Mitbegründer und heutige CEO von *Ubisoft* Yves Guillemot 2011 in einem Interview beschrieb:

That was a new revolution. Then they started to sell computers to farmers. After that they created a shop that sold all sorts of things for farmers on top of normal chemicals and parts. In this shop we started to sell video games because they were part of the things that could be supplied.²

Durch die damaligen Innovationen der Gameindustrie, wie etwa den beliebten Commodore 64, sind Digitale Spiele Mitte der 1980er Jahre in der breiten Gesellschaft angekommen.³ Das realisierten die Brüder Guillemot und fokussierten sich auf den Import und den Vertrieb von Digitalen Spielen, die sie ihren KundInnen in einem Versandhandel anboten. Das Geschäftsmodell war sehr erfolgreich und machte die Brüder innerhalb von zwei Jahren zu Millionären.⁴ In dieser Situation schien es für die Gründer folgerichtig, das akquirierte Kapital für die Entwicklung eigener Spiele einzusetzen. Zu diesem Zweck gründeten die fünf Brüder Guillemot

1 Joshua Helmer. „Digitalstrategien in Europa: Systematik, Erfolgsfaktoren und Gestaltungsräume digitaler Agenden“. Bertelsmann Stiftung, 2020. <https://www.bertelsmann-stiftung.de/doi/10.11586/2020024> (aufgerufen am 28. Oktober 2022). S. 42.

2 Matt Bertz. „Ubi Uncensored: The History Of Ubisoft By The People Who Wrote It“. Gameinformer, 6. Dezember 2011. <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2011/12/06/ubi-uncensored.aspx> (aufgerufen am 28. Oktober 2022).

3 Ellen Ichters. „Commodore 64, les quarante ans d'un ordinateur culte“. RTS Culture, 11. Juni 2022, Abschn. Culture des jeux video. <https://www.rts.ch/info/culture/13120380-commodore-64-les-quarante-ans-dun-ordinateur-culte.html> (aufgerufen am 28. Oktober 2022).

4 o. A. „Personnalité française de jeux vidéo: Frères Guillemot“. In Gamekult, 2022. <https://www.gamekult.com/societe/freres-guillemot-224.html> (aufgerufen am 28. Oktober 2022).

1986 *Ubisoft Entertainment*.⁵ Der Firmenname ist eine Komposition aus dem französischen Wort *ubiquité* (Allgegenwart) und Software.⁶ Neben dem Versandgeschäft und dem Vertrieb an den Einzelhandel begann so die Arbeit an eigenen Veröffentlichungen des jungen Unternehmens. Noch im Gründungsjahr erschien mit *Zombi* (Ubisoft 1986) der erste eigene Titel für Amstrad CPC, der später auf weitere Plattformen portiert wurde. In den folgenden Jahren expandierte *Ubisoft* und gründete weitere Studios in Europa, Asien und Nordamerika, bis 1996 der Börsengang abgeschlossen wurde. Aus dem Landwirtschaftsgeschäft mit Computerabteilung ist ein international tätiger Konzern geworden, der nicht nur als Publisher, sondern auch als Entwickler tätig ist.⁷ Diese Unterscheidung ist in der Branche essenziell und wird im öffentlichen Umgang mit Digitalen Spielen oft übersehen. Während Entwickelnde für die Herstellung zuständig sind, vertreibt und vermarktet der Publisher das Digitale Spiel.⁸ Es ist somit am ehesten mit dem etablierten Verlagswesen vergleichbar. Wie viele andere Unternehmen der Unterhaltungsbranche bietet *Ubisoft* somit nicht nur ihre eigens kreierten Titel wie die *Rayman*-Serie (Ubisoft 1995 ff.) an, sondern ist auch für den Verkauf diverser Drittanbieterspiele verantwortlich.

Ubisoft wuchs in den 2000er Jahren stetig an und praktizierte ein verbreitetes, von Spielenden oft kritisiertes Geschäftsmodell. Durch den Kauf kleinerer Studios werden bekannte Spielreihen und Franchises übernommen und deren Rechte gesichert. Infolgedessen wurde es auch möglich, die Serien durch die eigenen Studios weiterzuführen und neue Ableger zu entwickeln. So übernahm *Ubisoft* in den frühen 2000er Jahren diverse Unternehmen und sicherte sich somit die Rechte an international erfolgreichen Marken wie *Tom Clancy's Rainbow Six* (1998 ff.), *Die Siedler* (1993 ff.) und *Prince of Persia* (1989 ff.). Der Konzern gilt als einer der Vorreiter dieser Praxis, die bis heute den Unmut der Entwickelnden, der Spielenden und der JournalistInnen auf sich zieht.⁹ Auch *Ubisoft* selbst war und ist von den negativen Konsequenzen dieses Geschäftsmodells nicht bewahrt worden (siehe 2.5).

5 Ubisoft Entertainment. „Major Milestones“. Ubisoft Entertainment, 2018. https://ubistatic-a.akamaihd.net/0090/PROD/ubigroup/PressKit/20180611/Ubisoft_Major_Milestones_JUNE_2018_EN.pdf (aufgerufen am 28. Oktober 2022). S. 1.

6 Ubisoft Montreal [@UbisoftMTL]. „Here Is the Answer to Friday's Questions! In @Ubisoft, Ubi Stands for Ubiquity, Which Means to Be Everywhere at the Same Time. Had It Right?“ Tweet. Twitter, 18. Februar 2013. <https://twitter.com/UbisoftMTL/status/303541957727248384> (aufgerufen am 31. Oktober 2022).

7 Ubisoft Entertainment 2018. „Major Milestones“. S. 1f.

8 Sid Meier und Jennifer Lee Noonan. *Sid Meier's memoir! a life in computer games*. New York: W. W. Norton & Company, 2020. S. 94–96.

9 Vgl.: Petra Fröhlich. „Activision-Übernahme: Wird Microsoft unschlagbar?“ *Games Wirtschaft*, 21. Oktober 2022. <https://www.gameswirtschaft.de/meinung/froehlich-am-freitag-2022-42-cma-mi->

2.2 Von der Idee zum Archetyp eines Genres

Der fortlaufende Erfolg der Heimkonsolen seit den 1990er Jahren ermöglichte es vielen Studios, ihren Absatzmarkt zu erweitern. Den Spielenden stand eine nie da gewesene Auswahl an Endgeräten zur Verfügung, um kompatible Digitale Spiele zu nutzen. Grundlage dieser Entwicklung bildete die technische und wirtschaftliche Konkurrenz der Hersteller. Entscheidend konnten etwa schnellere Prozessoren oder die Anzahl an externen Anschlüssen sein. Zweitens wurden die Zeitpunkte der Veröffentlichung, neben dem Angebot an kompatiblen Spielen, zum wesentlichen Faktor für den Erfolg der Plattformen. Im Segment der leistungsstärksten Konsolen entwickelte sich ein Zweikampf zwischen *Microsoft* und *Sony*, der bereits seit über 20 Jahren anhält. In der Branche spricht man von Generationen, da die beiden Firmen ihre Produkte in ähnlichen Abständen auf den Markt bringen. Dieser „Konsolenkrieg“¹⁰ beeinflusst die Erfolge von Entwicklerstudios im hohen Maße, da sie mit innovativen Titeln auf der nächsten Hardwaregeneration vertreten sein möchten. Innerhalb eines Jahres wurden die *Xbox 360* (Microsoft 2005) und die *Playstation 3* (Sony 2006) veröffentlicht. Bereits mit der Ankündigung war den Verantwortlichen bei *Ubisoft* bewusst, dass eine zeitgemäße Version einer beliebten Serie für die neuen Plattformen benötigt wird.¹¹ Die Wahl der Firmenleitung fiel auf die Reihe *Prince of Persia*, die sich bereits auf der vorherigen Konsolengeneration etabliert hatte. *Prince of Persia: Sands of Time* (Ubisoft Montreal 2003) war wegweisend für die wachsende Bedeutung des jungen Studios in Montreal und sollte auch in Zukunft zum Aushängeschild des Standorts und des gesamten Unternehmens werden. Die Mitarbeitenden um den verantwortlichen Producer Patrice Désilets begannen 2004 mit den Arbeiten am Projekt *Prince of Persia: Assassins*¹². Im Zuge der Entwicklung stellte sich jedoch heraus, dass die Vorgaben der Marketingabteilung nicht in einer Fortsetzung umgesetzt werden könnten, sondern in eine neue Serie einfließen sollten. Die Verlagerung des Spielgeschehens in die Zeit des dritten Kreuzzugs, der universale Konflikt der Ordensgemeinschaft-

crosoft-activation/ (aufgerufen am 31. Oktober 2022); Bernd Müller. „Electronic Arts übernimmt Codemasters für 1,2 Mrd. USD / Play Experience“. Play Experience, 18. Februar 2021. <https://play-experience.com/electronic-arts-uebernimmt-codemasters-fuer-12-mrd-usd/> (aufgerufen am 31. Oktober 2022).

10 Marcel Gottstein. „Meinungen zur neuen Konsolengeneration“. Ratgeber. Spieleratgeber NRW, 2021. <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Meinungen-zur-neuen-Konsolengeneration.6118.de.1.html> (aufgerufen am 1. November 2022).

11 Bertz 2011. „Ubi Uncensored“.

12 Piotr Bajda. „The Birth of Assassin's Creed, Sands of Time, and Legal Battles: Patrice Désilets Remembers a Decade With Ubisoft“. USgamer, 6. Juni 2018. <https://www.usgamer.net/articles/patrice-desilets-assassins-creed-sands-of-time-ubisoft-feature-profile> (aufgerufen am 15. Mai 2020).

ten als treibende Kraft der Handlung und die angedachte offene Spielwelt passten aus Sicht Désilets' nicht zu einem Prinzen: „What became Assassin's Creed evolved from that point on, as the assassin slowly squeezed the prince out of the frame.“¹³ Das nach dreijähriger Entwicklung fertiggestellte *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal 2007) wurde zu einem großen Erfolg und gilt bis heute als eine der meistverkauften Neuveröffentlichungen der Gameindustrie.¹⁴ Nicht allein der wirtschaftliche Gewinn schien die direkte Entwicklung eines Nachfolgers zu bedingen. Mit der sogenannten *Ubisoft-Formel*¹⁵ erschuf das Unternehmen einen Prototypen für *open-world*-Spiele. Die Gebiete sollten frei erkundbar sein, während Haupt- und Nebenaufgaben auf der Karte der Spielwelt markiert sind. Spätestens mit der Veröffentlichung von *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal 2009) wurden diese Strukturen standardisiert und zur Blaupause für weitere Ableger der Serie und anderer Reihen des Publishers. Zusätzlich diente das Spielprinzip ebenso zahlreichen Produktionen der Marktkonkurrenz als Vorbild. Aus diesem Grund bezeichnen viele Fachleute den zweiten Teil als eines der wegweisendsten Digitalen Spiele der letzten 20 Jahre.¹⁶

2.3 Von der Spielreihe zum Multimedia-Franchise

Die Grundlagen für die jährlichen Veröffentlichungen waren somit gelegt. Mit *Uplay* (heute *Ubisoft Connect*) wurde zudem eine eigene Plattform lanciert, dank derer die eigenen Produkte als direkter digitaler Download verkauft werden konnten.¹⁷ Um auch in anderen Serien häufigere Veröffentlichungen zu garantieren, eröffnete *Ubisoft* in den 2010er Jahren zahlreiche weitere Studios. Heute verfügt das Unternehmen über ein Netzwerk von mehr als 45 Standorten.¹⁸ Bereits für die Ar-

13 LETSPLAYSTALKER. „The Making Of: Assassin's Creed, Edge“. Let's Play Stalker, 25. März 2013. <https://letsplaystalker.wordpress.com/2013/03/25/the-making-of-assassins-creed-edge/> (aufgerufen am 28. Oktober 2022).

14 Ubisoft Entertainment 2018. „Major Milestones“. S. 2.

15 Mathias Dietrich. „Das Ende der Ubisoft-Formel? Mehr Abwechslung durch Neuausrichtung“. GameStar, 19. Januar 2020. <https://www.gamestar.de/artikel/ubisoft-umstrukturierung-innovative-spiele,3353386.html> (aufgerufen am 3. November 2022).

16 Elena Schulz und Dimitry Halley. „Das beste Assassin's Creed: Alle 15 Spiele im Top-Ranking“. GameStar, 6. Oktober 2023. <https://www.gamestar.de/artikel/die-besten-assassins-creeds-alle-spiele-ranking,3358629.html> (aufgerufen am 29. Januar 2024).

17 Schwarz 2023. Geschichte in digitalen Spielen. S. 19.

18 Ubisoft Entertainment. „Press Kit“. Ubisoft Entertainment, 2021. https://downloads.ctfassets.net/8aefmxkxpxwl/3AgUJAVcWfjQ22gJnDl7TC/20acfb287d2eb5bbe8b712d439ec52d4/2021_05_Ubi-soft_PRESSKIT_EN.pdf (aufgerufen am 4. November 2022). S. 4.

beit an *Assassin's Creed II* wurden weitere *Ubisoft*-Filialen in die Entwicklung einbezogen. Die Studios in Frankreich und Singapore kreierten einzelne Abschnitte des Spiels, die anschließend zum Kernprodukt hinzugefügt wurden.¹⁹ Für die folgenden Ableger der Serie wurde diese Zusammenarbeit stetig intensiviert, sodass mehrere Standorte zeitgleich an unterschiedlichen *Assassin's Creed*-Titeln arbeiteten: „During this phase it was moving from collaboration to a co-development organization“²⁰. Allerdings konnten die Mitarbeitenden auch eingesetzt werden, um die Kapazitäten auf eine Produktion zu fokussieren. Als Höhepunkt dieser Entwicklung kann das zuletzt erschienene *Assassin's Creed Valhalla* (*Ubisoft Montreal* 2020) gesehen werden. Neben dem Hauptstudio in Montreal waren laut *Ubisoft* 14 weitere Filialen an der Entwicklung beteiligt.²¹

Zusätzlich zu den spielerischen Vorgaben etablierte sich in den frühen 2010er Jahren ein Prozess, der besonders auf die übergreifende Kohärenz und die Außendarstellung fokussierte. Denn mit *Assassin's Creed II* begann *Ubisoft*, aus der Spielreihe ein sogenanntes Franchise zu entwickeln. Der Begriff entstammt der Betriebswirtschaft und beschreibt „ein spezielles Lizenzsystem. Es basiert darauf, dass durch vertikale Kooperation ein Absatzsystem zur Verkaufsförderung erstellt wird.“²² Das wohl bekannteste Beispiel dieser Praxis ist das amerikanische Unternehmen *Coca-Cola Company*, die ihre Getränke von weltweit über 250 Franchisenehmern abfüllen lässt.²³ Dabei ist der Inhalt der Flasche nahezu identisch, obwohl unterschiedliche Unternehmen für die Produkte verantwortlich sind. Es erstaunt nicht, dass ein „einheitliches Erscheinungsbild“²⁴ sowie das „Kontrollrecht

19 Jean Guesdon. 10 Years of Evolution of the „Assassin's Creed“ Brand. 59:02, GDCVault, 2018. <https://www.gdcvault.com/play/1024890/10-Years-of-Evolution-of> (aufgerufen am 26. Oktober 2022). Hier: 13:40–14:10.

20 Guesdon 2018. 10 Years of Evolution of the „Assassin's Creed“ Brand. 16:35–16:45.

21 *Ubisoft Montreal* [@UbisoftMTL]. „Exciting! An Immense Congratulations to Our Studio Warriors for All the Good Work and Passion Building to That Reveal. We'd Also like to Thank the 14 Co-Dev Studios All around the World. You Know Who You Are, and We're Thankful for Your Dedication! Skål! <https://t.co/hBPpFZKkrP>“. Tweet. Twitter, 29. April 2020. <https://twitter.com/UbisoftMTL/status/1255610392283418626> (aufgerufen am 4. November 2022).

22 Claudia Kocian-Dirr. Betriebswirtschaftslehre – Schnell erfasst. Wirtschaft – Schnell erfasst. Berlin, Heidelberg: Springer Gabler, 2019. https://doi.org/10.1007/978-3-662-54290-3_3 (aufgerufen am 11. November 2022). Hier: S. 122.

23 Richard Feloni. „Coca-Cola Isn't One Giant Corporation – It's a System of Almost 275 Companies“. *Business Insider*, 22. Juni 2015. <https://www.businessinsider.com/inside-coca-cola-franchise-system-2015-6> (aufgerufen am 10. November 2022).

24 Martina Corsten und Hans Corsten. Betriebswirtschaftslehre. 2. Aufl. Vahlen kompakt. München: Verlag Franz Vahlen, 2019. <https://doi.org/10.15358/9783800659760> (aufgerufen am 9. November 2022). S. 167.

des Franchisegebers²⁵ die wesentliche Basis solcher Systeme bilden. Diese Grundsätze gelten ebenfalls für die Unterhaltungsindustrie, obwohl der Begriff hier nicht zwingend die Wirtschaftsform betrifft. Dennoch geht es um die langfristige Etablierung einer Marke als vertrautes Kernprodukt. Im Falle von *Assassin's Creed* waren dies die Erfolge der ersten beiden Teile der Digitalen Spielreihe. Auf dieser Basis wurden zusätzliche Medienformate kreiert, die sich allesamt auf die bekannten Inhalte, Charaktere oder Orte des Kernprodukts beziehen. So entstand ein fiktives Unterhaltungsuniversum, dessen wirtschaftlicher Erfolg auf einer Vielzahl lizenzierter Produkte basiert. Bezogen auf den *Disney*-Konzern, bezeichnete der Politologe und Journalist Edward Jay Epstein diesen Vorgang als Midas-Formel der Unterhaltungsindustrie: „Its profits would come not from squeezing down the costs of producing films but from creating films with licensable properties that could generate profits in other media over long periods of time“²⁶. Das geistige Eigentum, das heißt die Charaktere, Orte und Handlungen sind das eigentliche Gut der Unterhaltungsindustrie. Durch geschickte Lizenzierung konnte *Ubisoft* eine breite Produktpalette etablieren, die es selbst als *Universum von Assassin's Creed*²⁷ vermarktet. Die Fortführung der Hauptreihe der Digitalen Spiele ist zentral, da sie nicht nur direkte finanzielle Einnahmen generiert, sondern den Wert des Franchise insgesamt steigert. Diese 13 Titel sind allesamt in der Kategorie AAA verortet, das heißt sie verfügen über ein verhältnismäßig hohes Entwicklungs- und Produktionsbudget.²⁸ Des Weiteren erschienen in den vergangenen Jahren zahlreiche Ableger der Reihe. Einige von ihnen wurden exklusiv für mobile Endgeräte veröffentlicht. Sie sollen andere Zielgruppen fokussieren und die Markenpräsenz erweitern. Denn nicht nur in der Schweiz ist mittlerweile das Smartphone die beliebteste Plattform, um Digitale Spiele zu spielen.²⁹ Die über 155 Millionen verkauften Exemplare machen *Assassin's Creed* zum „erfolgreichsten Franchise unter den Historienspielen“³⁰. Nicht einberechnet sind hier herunterladbare Inhalte, sogenannte DLCs³¹. Diese können zusätzlich, vorausgesetzt man besitzt das Grund-

25 Corsten und Corsten 2019. Betriebswirtschaftslehre. S. 167.

26 Edward Jay Epstein. „The Midas Formula“. Slate, 31. Mai 2005. <https://slate.com/culture/2005/05/how-to-create-a-billion-dollar-movie-franchise.html> (aufgerufen am 10. November 2022).

27 o. A. „Willkommen im Universum von Assassin's Creed!“ Ubisoft Entertainment, 2024. <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed> (aufgerufen am 12. Februar 2024).

28 Jeffrey Lawler und Sean Smith. „Reprogramming the History of Video Games: A Historian's Approach to Video Games and Their History“. *International Public History*, 4, Nr. 1 (1. Juni 2021), 47–54. <https://doi.org/10.1515/iph-2021-2018> (aufgerufen am 9. September 2021). Hier: S. 50.

29 Hüttermann 2021. „eSports Schweiz 2021“. S. 10.

30 Schwarz 2021. „Geschichte im digitalen Spiel. Ein ‚interaktives Geschichtsbuch‘“. S. 573.

31 Downloadable Content: Zusätzliche Inhalte, die nachträglich für Digitale Spiele erworben werden können.

spiel, erworben werden und bieten weitere Inhalte, wie Schauplätze oder Waffen. Viele Publisher nutzen diese Möglichkeit, um Einnahmen in den Zeiträumen zwischen den eigentlichen Veröffentlichungen zu generieren. So erschien der letzte DLC für *Assassin's Creed Valhalla* zwei Jahre nach dessen Erscheinungsdatum.

Der tatsächliche Einfluss eines Unterhaltungs-Franchise zeigt sich jedoch erst in der multimedialen Präsenz der Marke.³² An dieser Stelle sämtliche Produkte mit dem Aufdruck *Assassin's Creed* aufzulisten, würde den Rahmen dieses Kapitels sprengen. Um die Bandbreite der Produktpalette dennoch skizzieren zu können, werden die Artikel in vier Kategorien unterteilt.

Tab. 2-1: Übersicht der Haupttitel des Franchise *Assassin's Creed*³³

Erscheinungsjahr	Titel	Studio ³⁴	Dargestellte Orte ³⁵	Dargestellte Zeit	Plattform ³⁶
2007	Assassin's Creed	Ubisoft Montreal	Jerusalem/Damaskus/Akko	12. Jh.	PC/Mac/Xbox 360/PlayStation 3
2009	Assassin's Creed II	Ubisoft Montreal	Florenz/Venedig/Monteriggioni	15. Jh.	PC/Mac/Xbox 360/PlayStation 3
2010	Assassin's Creed Brotherhood	Ubisoft Montreal	Rom	15. Jh./16. Jh.	PC/Mac/Xbox 360/PlayStation 3
2011	Assassin's Creed Revelations	Ubisoft Quebec	Istanbul	16. Jh.	PC/Mac/Xbox 360/PlayStation 3
2012	Assassin's Creed III	Ubisoft Montreal	Nordamerikanische Ostküste	18. Jh.	PC/Mac/Xbox 360/PlayStation 3/Wii U
2013	Assassin's Creed IV Black Flag	Ubisoft Montreal	Karibik	18. Jh.	PC/Wii U/Xbox 360/Xbox One/PlayStation 4/PlayStation 3
2014	Assassin's Creed Rogue	Ubisoft Sofia	Nordatlantik	18. Jh.	PC/Xbox 360/PlayStation 3
2014	Assassin's Creed Unity	Ubisoft Montreal	Paris	18. Jh.	PC/Xbox One/PlayStation 4
2015	Assassin's Creed Syndicate	Ubisoft Quebec	London	19. Jh.	PC/Xbox One/PlayStation 4

³² Schwarz 2021. „Geschichte im digitalen Spiel. Ein ‚interaktives Geschichtsbuch‘“. S. 584.

³³ Auswahl nach: o. A. 2024. „Willkommen im Universum von *Assassin's Creed*!“

³⁴ Lead-Studio.

³⁵ Hauptschauplätze der Spielhandlung.

³⁶ Erstveröffentlichungen.

Erschei- nungsjahr	Titel	Studio ³⁷	Dargestellte Orte ³⁸	Dargestellte Zeit	Plattform ³⁹
2017	Assassin's Creed Origins	Ubisoft Montreal	Ägypten	1. Jh. v. u. Z.	PC/Xbox One/ PlayStation 4
2018	Assassin's Creed Odyssey	Ubisoft Montreal Ubisoft Quebec	Griechenland	5. Jh. v. u. Z.	PC/Xbox One/Play- Station 4
2020	Assassin's Creed Valhalla	Ubisoft Montreal	England/ Norwegen	9. Jh.	PC/Xbox Series X S/ Xbox One/PlayStation 4 5/PlayStation 4
2023	Assassin's Creed Mirage	Ubisoft Bordeaux	Bagdad	9. Jh.	PC/Xbox Series X S/ Xbox One/PlayStation 4 5 45/PlayStation 4

Tab. 2-2: Übersicht der Nebentitel des Franchise Assassin's Creed (Auswahl)⁴⁰

Erschei- nungsjahr	Titel	Studio ⁴¹	Dargestellte Orte ⁴²	Dargestellte Zeit	Plattform ⁴³
2008	Assassin's Creed: Altair's Chronicles	Gameloft	Mittlerer Osten	12. Jh.	Nintendo DS
2009	Assassin's Creed Bloodlines	Griptonite	Limassol/Kyrenia	12. Jh.	PlayStation Portable
2009	Assassin's Creed II: Discovery	Griptonite	Spanien	15. Jh.	Nintendo DS
2011	Assassin's Creed Recollection	Ubisoft Montreal	-	-	iOS

³⁷ Lead-Studio.

³⁸ Hauptschauplätze der Spielhandlung.

³⁹ Erstveröffentlichungen.

⁴⁰ Auswahl nach: o. A. 2024. „Willkommen im Universum von Assassin's Creed!“.

⁴¹ Lead-Studio.

⁴² Hauptschauplätze der Spielhandlung.

⁴³ Erstveröffentlichungen.

Erscheinungsjahr	Titel	Studio ⁴⁴	Dargestellte Orte ⁴⁵	Dargestellte Zeit	Plattform ⁴⁶
2012	Assassin's Creed III: Liberation	Ubisoft Sofia	Louisiana	18. Jh.	PlayStation Vita
2013	Assassin's Creed Pirates	Ubisoft Paris	Karibik	18. Jh.	iOS/Android
2014	Assassin's Creed Memories	GREE/ PlayNext	Diverse	Diverse	iOS
2014	Assassin's Creed Identity	Blue Byte	Florenz/Rom	16. Jh.	iOS/Android
2015	Assassin's Creed Chronicles: China	Climax Studios	China	16. Jh.	PC/Xbox One/PlayStation 4
2016	Assassin's Creed Chronicles: India	Climax Studios	Indien/Pakistan	19. Jh.	PC/Xbox One/PlayStation 4
2016	Assassin's Creed Chronicles: Russia	Climax Studios	Russland	20. Jh.	PC/Xbox One/PlayStation 4
2018	Assassin's Creed Rebellion	Behaviour Interactive	Diverse	Diverse	iOS/Android
2023	Assassin's Creed Nexus VR	Ubisoft Red Storm	Diverse	Diverse	VR/Meta Quest 2/ Meta Quest 3/Meta Quest Pro

Die erste Kategorie kann als Merchandise bezeichnet werden und umfasst unterschiedliche Fanartikel. Hierzu zählen etwa Accessoires, Bekleidung und Sammlerstücke. Besonders limitierte Figuren erfreuen sich seit Beginn des Franchise einer großen Beliebtheit und werden im Internet mit erheblicher Wertsteigerung gehandelt.⁴⁷ Die Merchandise-Artikel werden hauptsächlich von Drittunternehmen pro-

⁴⁴ Lead-Studio.

⁴⁵ Hauptschauplätze der Spielhandlung.

⁴⁶ Erstveröffentlichungen.

⁴⁷ o. A. „Assassin's Creed 2: Ezio als Action-Figur für satte 250 US-Dollar“. Videogameszone, 7. Juli 2010. <https://www.videogameszone.de/Assassins-Creed-2-Spiel-18272/Bilder/Assassins-Creed-2-Ezio>

duziert, die eine Lizenzvereinbarung mit *Ubisoft* getroffen haben.⁴⁸ Somit profitiert das Unternehmen nicht nur durch den Verkauf der Produkte, sondern auch durch die Vergabe der Rechte.

Gleiches gilt für die zweite Kategorie: Druckerzeugnisse. Unter dem Namen *Assassin's Creed Stories* sind in unterschiedlichen Verlagen Comics und Romane erschienen, die sich nahtlos an die fiktiven Handlungen des *Assassin's Creed*-Universums angliedern.⁴⁹ Um die Erzählung an die Spielreihe anzupassen, werden daher meist bekannte Charaktere oder Orte als Ausgangspunkt verwendet. Neben der Belletristik wurden zudem einige Enzyklopädien und Kunstbücher publiziert, die ein tieferes Verständnis über die Spielwelt und die Protagonisten der Serie bieten sollen. Exemplarisch seien hierfür die Illustrationssammlungen *The Art of Assassin's Creed* erwähnt. Sie werden seit dem zweiten Teil der Reihe pünktlich zum Erscheinungsdatum der Spiele veröffentlicht.⁵⁰ In ihnen finden sich Konzeptzeichnungen, die von Zusatzinformationen begleitet werden. Zudem gewähren die Bücher somit einen Einblick in die Designentscheidungen der GrafikerInnen. Für viele Spielende bieten die Druckerzeugnisse der zweiten Kategorie eine Doppelfunktion. Einerseits fungieren sie, wie die Merchandise-Artikel der ersten Kategorie, als bloße Sammelobjekte. Andererseits beinhalten sie zusätzliche Informationen über die Spielwelt und die Charaktere des Franchise *Assassin's Creed*.

Das fiktive Universum wird ebenfalls durch die dritte Kategorie, filmische Umsetzungen, erweitert. Diese wurden in unterschiedlichen Formaten produziert, wobei neben Animations- und Kurzspielfilmen besonders der Kinofilm *Assassin's Creed* aus dem Jahr 2016 zu erwähnen ist. Der Film gilt als bisher größtes Projekt des hauseigenen Filmstudios *Ubisoft Film & Television*.⁵¹ Er wurde in Zusammenarbeit mit der amerikanischen Firma *New Regency* produziert und sollte auch für

als-Action-Figur-fuer-satte-250-US-Dollar-763332/galerie/1398551/ (aufgerufen am 14. November 2022); selleryamaguchi. „Hot Toys Video Game Master Piece Assassin Creed II Ezio 1/6 Scale Figure for Sale Online“. Online-Marktplatz eBay, 2022. <https://www.ebay.com/p/4003514750> (aufgerufen am 14. November 2022).

⁴⁸ aNb Media. „Ubisoft Extends Partnership with Fabacus to Engage Fans as Part of the Assassin's Creed 15th Anniversary Celebration“. aNb Media, Inc., 25. Oktober 2022. <https://www.anbmedia.com/news/2022/10/ubisoft-partnership-fabacus-assassins-creed-15th-anniversary/> (aufgerufen am 14. November 2022).

⁴⁹ o. A. „Assassin's Creed Stories | Bücher & Digitales“. Ubisoft Entertainment, 2022. <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/publishing> (aufgerufen am 14. November 2022).

⁵⁰ o. A. „The Art of Assassin's Creed“. Verlag Titan Books, 2022. <https://titanbooks.com/catalog/?sort=relevance&q=art%20of%20assassin%27s%20creed&page=1> (aufgerufen am 14. November 2022).

⁵¹ Gérard Guillemot. „About Ubisoft Film & Television“. Ubisoft Entertainment, 2022. <https://www.ubisoft.com/en-us/entertainment/film-tv> (aufgerufen am 15. November 2022).

Nicht-Spielende eine erste Begegnung mit dem Franchise ermöglichen.⁵² Trotz deren Beliebtheit und der hochkarätigen Besetzung erhielt der Film gemischte Kritiken und konnte nicht an die finanziellen Erfolge der Spiele anknüpfen.⁵³ Es kann jedoch argumentiert werden, dass das primäre Ziel von *Ubisoft* dennoch erreicht wurde. Der Film war nicht ausschließlich für Spielende der Serie gedacht. Er sollte die Präsenz der Marke *Assassin's Creed* über die Grenzen der Gameindustrie hinaus tragen, um ein neues Publikum für das Franchise zu erschließen.⁵⁴

Die vierte Kategorie nimmt eine besondere Rolle in dem Franchise ein. Sie ist kein fester Bestandteil der transmedialen Erzählung (siehe 2.4). In ihr finden sich Produkte, die allgemein als populärwissenschaftliche Erzeugnisse beschrieben werden könnten. Hier werden die Charaktere und Ereignisse des Franchise explizit als fiktiv beschrieben. Dennoch wird stets auf sie verwiesen, weshalb die Produkte dennoch als Teil des Unterhaltungsuniversums erkennbar bleiben. Somit zielen sie besonders auf diejenigen Spielenden der Serie *Assassin's Creed* ab, die mehr über den historischen Kontext erfahren möchten. Zwar verfügte bereits *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal 2007) mit der *Animus-Datenbank* über eine integrierte Enzyklopädie, deren Einträge als Sammelobjekte freigeschaltet werden konnten.⁵⁵ Bei der vierten Kategorie handelt es sich jedoch ausschließlich um eigenständige Medienformate, die als Informationsträger fungieren. Zu erwähnen wäre hier etwa das französische Geschichtsmagazin *Historia*, welches seit *Assassin's Creed Black Flag* (Ubisoft Montreal 2013) jeweils ein Sonderheft zu den veröffentlichten Haupttiteln des Franchise herausgibt.⁵⁶ Zuletzt erschien die Ausgabe parallel zum Release von *Assassin's Creed Mirage* (Ubisoft Bordeaux 2023) und beschäftigte sich mit dem Bagdad der Kalifen. Darin wird ersichtlich, dass diese populärwissenschaftlichen Publikationen ebenfalls von *Ubisoft* lizenziert sind.⁵⁷ So wird etwa Bildmaterial aus dem Digitalen Spiel verwendet, um die AutorInnentext-

52 Ben Fritz. „In Hollywood, Game Company Ubisoft Takes a Thumbs-on Approach“. Los Angeles Times, 1. Januar 2013, Abschn. Movies. <https://www.latimes.com/entertainment/movies/la-xpm-2013-jan-01-la-fi-ct-ubisoft-20130101-story.html> (aufgerufen am 15. November 2022).

53 Kurzel, Justin. *Assassin's Creed*. Action, Abenteuer, Science-Fiction. Ubisoft, New Regency Productions, 2016.

54 Fritz 2013. „In Hollywood, Game Company Ubisoft Takes a Thumbs-on Approach“.

55 Eine Funktion, die auch im neusten Teil des Franchise *Assassin's Creed Mirage* (Ubisoft Bordeaux 2023) unter dem Namen *Historische Stätten* integriert wurde: Sebastian Essner. „Assassin's Creed Mirage mit interaktivem Geschichts-Feature – Alternative zur Discovery Tour“. games.ch, 6. Juli 2023. https://www.games.ch/assassins-creed-mirage/news/interaktivem-geschichts-lp6/?utm_source=facebook&utm_campaign=share (aufgerufen am 5. Januar 2024).

56 o. A. „Historia – Assassin's Creed“. *Historia*, 5. November 2020. <https://www.historia.fr/historia-assassins-creed> (aufgerufen am 2. April 2022).

57 Victor Battaggion. „Du mirage à l'Histoire“. *Historia*, Nr. 12, Bagdad-Ville Monde. (2023), 3. <https://www.historia.fr/parution/hors-serie-12> (aufgerufen am 29. Dezember 2023). S. 3.

te der HistorikerInnen zu illustrieren. Dadurch profitiert der Verlag von der Bekanntheit des Franchise, während *Ubisoft* auch abseits des reinen Unterhaltungsmarkts Fuß fassen kann. Ähnlich verhält es sich mit der Aktivität in der Museumslandschaft. Hier beteiligte sich das Studio an der Ausstellung *Queens of Egypt* im archäologischen Museum von Montreal. Neben der Einbindung animierter Rekonstruktionen, wie sie für *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montreal 2017) erstellt wurden, fand sogar eine Episode der entsprechenden *Discovery Tour* einen Weg in das Museum.⁵⁸

Neben der *Discovery Tour* zum alten Ägypten sind mittlerweile zwei weitere Ableger des interaktiven Entdeckungsformats erschienen (Tabelle 2-3). Zusammen mit den bereits erwähnten Kooperationen bilden sie das Herzstück der bildungsorientierten Inhalte von *Ubisoft*. Durch sie soll aus der Spielwiese eine Lernlandschaft der Geschichte entstehen.⁵⁹ Deren Erfolg ist wohl auch für die Einstellung der hauseigenen *YouTube*-Serie *Assassin's Creed Real History* verantwortlich, die zuvor von *Ubisoft North America* lanciert worden war.⁶⁰ Bis dato gehalten hat sich hingegen ein Medienformat, welches sich seit Jahren einer wachsenden Beliebtheit erfreut. Der Podcast *Echos der Geschichte* bietet seit 2020 Hintergrundinformationen zu historischen Ereignissen und Charakteren, die im Franchise thematisiert werden. Dabei bindet er HistorikerInnen und ExpertInnen der jeweiligen Epochen in die Produktion ein.⁶¹

2.4 Transmediale Narration

Jenseits der explizit bildungsrelevanten Veröffentlichungen erfüllen besonders die Produkte der ersten drei Kategorien eine wichtige Funktion in der Kundenbindungsstrategie von *Ubisoft*. Denn um die gesamte Breite des Franchise erfassen zu können, müssen die Spielenden sämtliche lizenzierten Medienerzeugnisse des Franchise konsumieren. De Wildt und Aupers vergleichen *Assassin's Creed* daher

⁵⁸ Richard Burnett. „Queens of Egypt Exhibition Explores Ancient Egypt's Most Powerful Women“. *The Gazette*, 18. Mai 2018, Abschn. Life-Sponsored. <https://montrealgazette.com/sponsored/life-sponsored/queens-of-egypt-exhibition-explores-ancient-egypts-most-powerful-women> (aufgerufen am 29. Dezember 2023).

⁵⁹ Hunziker 2020. „Besuch in der Lernlandschaft“.

⁶⁰ Youssef Maguid. „Discover The Real History Behind Every Assassin's Creed“. *Ubisoft News*, 2. April 2020. <https://news.ubisoft.com/en-us/article/6d4zQXyH0VF6z75Ab7jfss/discover-the-real-history-behind-every-assassins-creed> (aufgerufen am 29. Dezember 2023).

⁶¹ Roger Sieber. „Assassin's Creed Podcast: Echos der Geschichte – Die nordischen Göttersagen“. *games.ch*, 25. März 2022. https://www.games.ch/assassins-creed-valhalla/news/echos-der-geschichte-kHje/?utm_source=facebook&utm_campaign=share (aufgerufen am 29. Dezember 2023).

mit einem Puzzle, dass von den KundInnen zusammengesetzt werden muss: „Because of this, fans can only put together the pieces of this puzzle by buying each game, film, novel and comic.“⁶² Das System funktioniert dabei facettenreich und multidirektional. Es besteht aus medienübergreifenden Querverweisen, die die Elemente des fiktiven Universums verbinden, zusammenfügen und damit in sich legitimieren. Die Spielenden, Lesenden und Zuschauenden werden durch unterschiedliche Produkte auf die Marke aufmerksam und verfolgen diese in ebenso vielfältiger Form weiter. So entsteht ein zusammenhängendes Netz aus Angeboten, die von den KonsumentInnen entdeckt, und somit auch gekauft werden können. Jedes Produkt sollte eigenständig funktionieren, die Gesamtheit sollte jedoch mehr darstellen als die bloße Summe seiner Einzelteile.⁶³

Um dieses Zusammenspiel der unterschiedlichen Franchiseprodukte zu veranschaulichen, soll hier kurz eines der zahlreichen Beispiele genauer betrachtet werden: die Rolle des Digitalen Spiels *Assassin's Creed Revelations* (Ubisoft Quebec 2011), dem vierten Teil der Hauptreihe (Tabelle 2-1). Einerseits ist anzunehmen, dass ein Großteil der Millionen KäuferInnen Spielende waren, die bereits die Vorgänger gespielt hatten. Die Serie war zu diesem Zeitpunkt bereits etabliert und erfreute sich einer großen Anhängerschaft. Andererseits bot der Titel auch für NeueinsteigerInnen das Potenzial zur Bindung an die Marke, das heißt, dass zumindest die beiden Vorgängertitel gespielt werden. Denn in *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal 2009) und *Assassin's Creed Brotherhood* (Ubisoft Montreal 2010) wurde der Handlungsbogen des Protagonisten Ezio aufgegleist, der in der gesamten Trilogie als Hauptcharakter fungiert. Für beide Gruppen, Spielende der ersten Stunde und Neueinsteigende, gilt jedoch: Wenn sie seinen Erzählstrang weiterverfolgen möchten, müssen sie zu einem anderen Medium übergehen. Die letzten Jahre des Florentiners Ezio werden ausschließlich im Kurzfilm *Assassin's Creed Embers*⁶⁴ thematisiert. Dieser erschien zeitgleich mit dem Digitalen Spiel *Revelations*. Erst durch diesen Animationsfilm werden die Spielenden das Ende des beliebtesten Charakters des Franchise nachvollziehen können. In *Embers* wird zudem die chinesische Assassinin Shao Jun eingeführt, die zur Protagonistin des späteren Nebentitels *Assassin's Creed Chronicles: China* (Ubisoft/Climax Studios 2015) wird. Andererseits kann diese Bindung auch durch das Interesse für andere Medien initiiert werden. Es besteht die Möglichkeit, dass man erst über den Animationsfilm mit den Digitalen Spielen in Kontakt kommt oder durch die zahlreichen Comics

62 Lars de Wildt und Stef Aupers. „Marketable Religion: How Game Company Ubisoft Commodified Religion for a Global Audience“. *Journal of Consumer Culture*, 23, Nr. 1. (2023), 63–84. <https://doi.org/10.1177/14695405211062060> (aufgerufen am 21. Januar 2024). S. 13.

63 Guesdon: 10 Years of Evolution of the „Assassin's Creed“ Brand. 20:55–24:30.

64 Laurent Bernier. *Assassin's Creed: Embers*. Animation, Kurzfilm, Action. Ubi Workshop, 2011.

und Romane der *Assassin's Creed Stories* den Zugang zum Franchise findet. Wie bereits oben angesprochen, sticht hier der Kinofilm heraus, da er wahrscheinlich den größten Einfluss auf die öffentliche Präsenz der Marke ausgeübt hat. Auch hier finden sich klare Referenzen zu den Haupttiteln. So treibt der aus den Digitalen Spielen bekannte Edenapfel die Handlung voran und wird folglich ebenso zum MacGuffin der Erzählung.⁶⁵

Man sieht bereits an diesem Beispiel, wie verstrickt die unterschiedlichen Medienformate kohärieren. Obendrein sind die zahlreichen Romane und Comics, mit Bezug auf den Charakter Ezio, in dieser Veranschaulichung ausgeblendet worden. *Assassin's Creed* erfüllt daher die Kriterien einer transmedialen Narration, wie sie der US-amerikanische Medienwissenschaftler Henry Jenkins definiert:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story.⁶⁶

Wie die oben beschriebenen Kategorien des Franchise *Assassin's Creed* zeigen, werden wichtige Elemente der Erzählung auf diverse Medien verteilt. Ein bedeutender Aspekt dieser Definition liegt dabei in den Adjektiven „unified“ (einheitlich) und „coordinated“ (koordiniert). Diese Eigenschaften sind essenziell, bilden jedoch gleichzeitig die Kernprobleme der Produktion transmedialer Narrationen. Die Schwierigkeit, die Einheitlichkeit der Erzählung zu erhalten, steigt mit der zunehmenden Anzahl an Erzeugnissen. Die Geschichte muss Bezug nehmen auf die bisherigen Veröffentlichungen und die fiktive Welt dabei als stimmiges Gesamtkonstrukt funktionieren. Selbstreferenzen verbinden die einzelnen Teile und werden so eingebettet, dass keine Widersprüche entstehen. Denn diese würden die Integrität der einheitlichen Erzählstruktur verletzen und somit dem Erfolg des gesamten Franchise schaden. Hinzu kommt erschwerend, dass die lineare Chronologie in medienübergreifenden Narrationen meist aufgebrochen wird. Das ist auch bei *Assassin's Creed* der Fall. Die Digitalen Spiele, Filme, Romane und Comics führen die zuletzt erschienenen Haupttitel nicht zwingend weiter. Vielmehr füllen sie vorhandene Lücken der Erzählung oder generieren neue Nebenhandlungen.

⁶⁵ Juliane Hexelschneider. „Was bedeutet MacGuffin? Daher stammt der Film-Begriff“. Kino.de, 9. April 2021. <https://www.kino.de/artikel/was-bedeutet-macguffin-jfx6xhr2hv> (aufgerufen am 30. November 2022).

⁶⁶ Henry Jenkins. „Transmedia Storytelling and Entertainment: An annotated syllabus“. *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, 24, Nr. 6 (2010), 943–958. <https://doi.org/10.1080/10304312.2010.510599> (aufgerufen am 3. Dezember 2022). Hier S. 944.

Bereits der Umgang mit diesen Zeitsprüngen erfordert eine anspruchsvolle Koordinationsleistung der Produzierenden. Zudem werden in dem multimedialen Franchise *Assassin's Creed* nicht alle Erzeugnisse von der gleichen Personengruppe hergestellt. Wie bereits oben beschrieben, sind selbst die Digitalen Spiele der Hauptserie Kollaborationen mehrerer Studios. Einige Nebentitel werden gar komplett von Tochterunternehmen oder Lizenzpartnern produziert. Gleiches gilt für die Druckerzeugnisse der *Assassin's Creed Stories*. Hier fungieren externe Verlage als Herausgeber, die ihrerseits bekannte AutorInnen und KünstlerInnen engagieren⁶⁷. So weist das Franchise für fast jede Kategorie der Veröffentlichungen andere Produzierende auf. Dies erschwert die Einheitlichkeit der fiktiven Erzählung, wie sie Jenkins für die transmediale Narration voraussetzt.⁶⁸ Um inkohärente Elemente und Widersprüche zu vermeiden, gründete *Ubisoft* 2010 ein spezifisches *Brand-Team* für das Franchise.⁶⁹ Dessen Aufgabe definierte der Creative Director des Franchise folgendermaßen:

My role on the brand team was to actually explain what AC was about, the rules that needed to be followed by others. When we started to do novels, comic books short movies et cetera.⁷⁰

Folgt man der Definition der transmedialen Narration nach Jenkins, war und ist diese Abteilung für die Koordination des Franchise verantwortlich. Wie in den Ausführungen Guesdons ersichtlich wird, hat *Ubisoft* nicht ausschließlich passiv auf Widersprüche und andere Unstimmigkeiten in den gelieferten Produkten reagiert. Vielmehr wurden die AutorInnen, KünstlerInnen und Verlage im Vorfeld aktiv unterrichtet und angeleitet. Die Kontrolle über die einzelnen Elemente des Franchise hat *Ubisoft*, trotz der unterschiedlichen Herkunft der Produkte, nie abgegeben. In der Studie de Wildts und Aupers' wird hierfür der Einsatz einer *Assassin's Creed Brand Bible* bestätigt, um dessen Existenz seit langer Zeit Gerüchte kursierten. In diesem Dokument wurden die Grundsätze des Franchise in sogenannten *zehn Geboten* formuliert.⁷¹ Sie sollten interne Standards festigen, externe Lizenznehmer informieren und die Grenzen der Erzählung fixieren. Durch die schriftlich festgelegten Leitlinien und die proaktive Arbeit des *Brand-Teams* konnte *Ubisoft* die transmediale Narration des Franchise produktübergreifend koordinieren.

⁶⁷ o. A. 2022. „Assassin's Creed Stories | Bücher & Digitales“.

⁶⁸ Jenkins 2010. „Transmedia Storytelling and Entertainment“. S. 944.

⁶⁹ Guesdon: 10 Years of Evolution of the „Assassin's Creed“ Brand. 22:00–22:55.

⁷⁰ de Wildt und Aupers 2023. „Marketable Religion“. S. 73.

⁷¹ de Wildt und Aupers 2023. „Marketable Religion“. S. 73.

Doch nicht nur für die Produzierenden steckt die transmediale Narration des Franchise voller Herausforderungen. Um das Puzzle der Erzählung zusammenzusetzen, müssen die Konsumierenden über besondere Kompetenzen verfügen. Sich im sprichwörtlichen Dschungel der Angebote zurechtzufinden, erfordert eine aufmerksame Verknüpfung vorhandener Informationen. Entscheidender ist jedoch die von Jenkins beschriebene transmediale Navigation, „die Fähigkeit, Erzählwelten über mediale Systemgrenzen hinweg multimedial verfolgen zu können“⁷². Diese Kompetenz wird von ihm als eine der *21st century skills* bezeichnet, deren Förderung er somit auch in seine Lehrveranstaltungen einbindet.⁷³ Um die umfangreichen Produktpaletten des Franchise *Assassin's Creed* in Ganzheit zu durchdringen, werden hohe Anforderungen an die Konsumierenden gestellt. Betrachtet man die aktuelle Entwicklung der Unterhaltungsbranche, scheint dieser Trend seinen Zenit noch nicht überschritten zu haben.

2.5 Kritik und Kontroversen

Die Ausrichtung als transmediales Unterhaltungsuniversum wurde 2010 mit der Erschaffung des *Brand-Teams* und der Etablierung der Grundsätze festgelegt. Die jährlich veröffentlichten Haupttitel und die unterschiedlichen Medienerzeugnisse konsolidierten den Erfolg der Marke *Assassin's Creed* und sorgten für große Gewinne bei *Ubisoft*.⁷⁴ Die oben beschriebene Formel wurde für die folgenden Titel kaum angepasst. Einerseits wurde die geforderte Kontinuität des Franchise erhalten, andererseits bewerteten Fachmagazine und Spielende die Serie zunehmend kritischer. Konnten die Einführung von Seegefechten in *Assassin's Creed III* (Ubisoft Montreal 2012) und *Assassin's Creed IV Black Flag* (Ubisoft Montreal 2013) die sonstige Innovationsarmut noch überdecken, scheinen spätestens mit *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Montreal 2014) negative Rückmeldungen zu überwiegen. Die technischen Probleme zur Veröffentlichung, der erzwungen wirkende Mehrspielermodus und die Redundanz der Spielmissionen im virtuellen Paris führten zu durchschnittlichen Rezensionen der Fachmagazine. Zudem wurden die jährlichen Veröffentlichungen der Serientitel in Frage gestellt, da sie der Qualität der Einzel-

⁷² Zitiert nach: Wimmer und Wiemker 2017. „Das Bildungspotenzial von Computerspielen aus medienkultureller Perspektive“. Hier S. 57.

⁷³ Jenkins 2010. „Transmedia Storytelling and Entertainment“. S. 949.

⁷⁴ Seidl 2019. „Ubisoft“.

spiele nicht dienlich seien.⁷⁵ Man kann behaupten, dass das Franchise *Assassin's Creed* in einer Krise steckte, da das Kernprodukt die hohen Erwartungen der Spielenden und der Fachpresse nicht mehr erfüllen konnte.

Noch gravierender waren die Auswirkungen jener Praktik, die in den letzten zehn Jahren praktisch die gesamte Branche erfasste. Diese betreffen nicht einzelne Produkte, sondern sind die Konsequenzen eines profitorientierten Systems, dessen Grenzen von den Verantwortlichen permanent ausgereizt werden. Die meisten Einnahmen werden im modernen Online-Vertrieb nicht mehr durch den Verkauf der einzelnen Serientitel generiert, sondern durch zusätzliche Inhalte, die nachträglich veröffentlicht werden. Oft sind dies auch sogenannte Lootboxen, deren Inhalt den Spielenden erst nach dem Bezahlvorgang bekannt ist.⁷⁶ So können weiterhin Erträge aus Titeln erwirtschaftet werden, die bereits seit mehreren Jahren auf dem Markt erhältlich sind. Diese Modelle werden in der Fachwelt als Mikrotransaktionen bezeichnet und werden insbesondere vom Jugendschutz kritisiert.⁷⁷ Die Parallelen zum Glücksspiel sind nicht von der Hand zu weisen. Die Verantwortlichen rechtfertigen ihre Strategie damit, dass so die Einnahmelücken zwischen den Veröffentlichungen der Haupttitel überbrückt werden können.⁷⁸ Aus der Sicht vieler Spielenden hingegen wird ein Digitales Spiel durch den Erwerb dieser Erweiterungen, der sogenannten DLCs, erst zum fertigen Produkt. Betrachtet man die Statistiken des deutschen Marktes im Jahr 2022, fällt auf, dass mehr als die Hälfte der Umsätze durch den Verkauf von zusätzlichen Inhalten in den Digitalen Spielen und durch Gebühren für Online-Dienste generiert wird.⁷⁹ Die Zahlen sprechen damit deutlich gegen eine bloße Überbrückungsfunktion der DLCs, auch wenn ein

75 Tom Bramwell. „Assassin's Creed Unity review: More of the Seine“. Eurogamer, 11. November 2014. <https://www.eurogamer.net/assassins-creed-unity-review> (aufgerufen am 19. Dezember 2022).

76 James Batchelor. „Ubisoft: ‚Loot Crates Have Been a Huge Boon for the Gaming Industry‘“. GamesIndustry.biz, 16. November 2018. <https://www.gamesindustry.biz/ubisoft-loot-crates-have-been-a-huge-boon-for-the-gaming-industry> (aufgerufen am 21. Dezember 2022).

77 Cédric Stortz. „Jugendmedienschutz ohne Regelungen zu Mikrotransaktionen: Das Bundesgesetz verkommt zum zahnlosen Papiertiger“. Fachverband Sucht, 21. September 2022. <https://fachverbandsucht.ch/de/politik-medien/medienmitteilungen/jugendmedienschutz-ohne-regelungen-zu-mikrotransaktionen-ein-zahnloser-papiertiger> (aufgerufen am 21. Dezember 2022).

78 Benedikt Plass-Flessenkämpfer. „Special: Selbst ist der Mann: Der neue Singleplayer-Trend“. PC GAMES, 17. Juni 2015. <https://www.pcgames.de/Special-Thema-215651/Specials/Special-Selbst-ist-der-Mann-Der-neue-Singleplayer-Trend-1161791/> (aufgerufen am 28. November 2022).

79 Markus Wille. „Deutscher Gamesmarkt wächst im ersten Halbjahr 2022 um 2 Prozent“. Grafik.game – Verband der deutschen Games-Branche, 2022. <https://www.game.de/marktdaten/deutscher-gamesmarkt-waechst-im-ersten-halbjahr-2022-um-2-prozent/> (aufgerufen am 20. Dezember 2022).

Großteil der Zusatzkäufe den Smartphone- und Tabletspielen zuzuordnen ist.⁸⁰ Der Trend zeigt dennoch unweigerlich weiter in die Richtung der schrittweisen Veröffentlichung, da auch die einflussreichen Publisher von dieser Einnahmequelle abhängig sind. So wie etwa die Verantwortlichen von *Ubisoft*, die sich dieser Praktik seit Jahren intensiv bedienen:

Dass man seit *Watch Dogs* aggressiv mit Online-Optionen und Multiplayer-Extras hausieren geht, das hat seinen Grund in der allmählichen Konzern-Umstellung: der Umstellung des klassischen „Games as a product“- auf den moderneren und hipperen „Games as a service“-Gedanken.⁸¹

Digitale Spiele sind heutzutage kein eigenständiges, in sich abgeschlossenes Produkt mehr. Vielmehr sind sie eine breite Palette von Angeboten, die schier unbegrenzt erweitert werden können. Damit einher gehen die offensive Bewerbung der Mikrotransaktionen in den Digitalen Spielen, eigene Online-Plattformen für deren Verkauf und eine permanente Online-Pflicht. Allesamt sind dies Faktoren, die dazu führen, dass in Deutschland im Jahr 2021 mehr als die Hälfte aller Digitalen Spiele als digitaler Download verkauft wurde und die Hälfte der Umsätze durch Mikrotransaktionen erwirtschaftet wurde.⁸² *Ubisoft* ist eines der Aushängeschilder, die diesen Trend nicht nur nutzten, sondern erheblich zu seiner Entwicklung beitrugen. Als einer der ersten Publisher lancierte das Unternehmen 2009 die eigene Vertriebsplattform (später *Ubisoft Connect*), um Verkäufe und Mikrotransaktionen direkt, ohne Umweg über den Fachhandel, mit den Endverbrauchenden abwickeln zu können.⁸³

Die Branche wächst seit geraumer Zeit stetig weiter und verfügt über einen geschätzten Gesamtmarktwert von 300 Milliarden Dollar, mehr als die Film- und Musikindustrie zusammen.⁸⁴ Längst obsolet ist die immer noch verbreitete Vorstellung von bebrillten IndividualistInnen, die allein am heimischen PC an ihren Digitalen Spiele basteln. Die Produktionskosten vieler Digitaler Spiele übersteigen

80 Hüttermann 2021. „eSports Schweiz 2021“. S. 10.

81 Plass-Flessenkämpfer 2015. „Special“.

82 Felix Falk. „Jahresreport der deutschen Games Branche“. game-Verband der deutschen Games-Branche, 2022. <https://www.game.de/guides/jahresreport-der-deutschen-games-branche-2022/02-markt-fuer-computer-und-videospiele-in-deutschland/> (aufgerufen am 20. Dezember 2022). S. 23.

83 Schwarz 2023. Geschichte in digitalen Spielen. S. 19.

84 Nolibois 2021. „Global Gaming Industry Value Now Exceeds \$ 300 Billion, New Accenture Report Finds“.

heute selbst die der größten Hollywood-Blockbuster.⁸⁵ Durch die steigenden Umsätze greifen ebenfalls die marktüblichen Mechanismen, die man auch in anderen Unterhaltungsbranchen beobachten kann. Der Erfolg eines Digitalen Spiels und einer Spielreihe sorgt zwar für hohe Gewinne eines Studios, bringt es jedoch gleichzeitig auf den Radar der großen Publisher. Oft kaufen diese externe Studios auf, um sich deren Produkte zu eigen zu machen und das eigene Portfolio zu erweitern. Gleichzeitig kann so einer möglichen Konkurrenz frühzeitig Einhalt geboten werden. So hat *Ubisoft* in seiner 30-jährigen Existenz zahlreiche Studios erworben. Diese Akquisitionen reichen von kleineren, unabhängigen Produktionsteams bis hin zu bereits etablierten Studios.⁸⁶ Mit den Unternehmen werden auch die Rechte für bereits erschienene Spielreihen und deren Nachfolgetitel übertragen. So ist beispielsweise 2007 mit der Übernahme des Entwicklerteams *SunFlowers* auch deren erfolgreiche Marke *Anno* in den Besitz des französischen Multimediakonzerns gelangt.⁸⁷ In der jüngeren Vergangenheit sorgten besonders die Geschäfte marktführender Unternehmen für großes Aufsehen. Das US-amerikanische Unternehmen *Microsoft* ist nicht nur einer der größten Technikkonzerne der Welt, sondern auch seit Jahrzehnten in der Spieleindustrie etabliert. Unter dem Namen *Xbox* liefert sich der Konzern seit mehreren Jahren einen Kampf mit dem japanischen Konkurrenten *Sony* um die Gunst der Spielenden.⁸⁸ Selbst der scheinbar unantastbare und erfolgreiche Publisher *Activision-Blizzard* wurde bei dieser Übermacht zum Verkaufskandidaten. Im Jahr 2022 kaufte *Microsoft* das Unternehmen und mit ihr bekannte Franchises wie *Call of Duty* (2003 ff.), *Overwatch* (2016 ff.) oder *World of Warcraft* (2004 ff.). Die Übernahme wurde in der Presse als „Wirtschafts-Krimi“⁸⁹ bezeichnet, bei dem sogar das Kartellamt einschreiten musste. Zu groß schien die Marktmacht von *Microsoft* durch den Anschluss des Traditionsstudios zu werden.⁹⁰

85 Tom Bowen. „The 12 Most Expensive Games Ever Made & How Much It Cost To Make Them“. *Game Rant*, 23. Mai 2021. <https://gamerant.com/most-expensive-games-ever-made-total-cost/> (aufgerufen am 20. Dezember 2022).

86 Ubisoft Entertainment 2018. „Major Milestones“. S. 2–3.

87 Ubisoft Entertainment 2018. „Major Milestones“. S. 2.

88 Gottstein 2021. „Meinungen zur neuen Konsolengeneration“.

89 Fröhlich 2022. „Activision-Übernahme“.

90 Mikhail Klimentov und Riley MacLeod. „What Does the FTC’s Lawsuit Mean for the Microsoft Activision Deal?“ *Washington Post*, 8. Dezember 2022, Abschn. Launcher News. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/03/24/crunch-laws/> (aufgerufen am 11. Dezember 2022).

Die Tendenz in den letzten Jahren ist ebenso offensichtlich wie beunruhigend. Immer weniger Konzerne kontrollieren weite Teile der Spieleindustrie.⁹¹ Nicht nur das Beispiel aus dem Jahr 2022 zeigt, dass selbst die größeren Unternehmen nicht vor feindlichen Übernahmen sicher sind, auch *Ubisoft* nicht. Wie bereits im oben angedeutet wurde, begleitet diese Angst die Firmenleitung bereits seit zwei Jahrzehnten. 2004 kündigte der US-amerikanische Konzern *Electronic Arts* an, rund 20 Prozent der Anteile zu erwerben. Laut Wirtschaftsanalysten war dies ein vorbereitender Schachzug der anstehenden Übernahme von *Ubisoft*.⁹² Die Furcht der Gründerfamilie Guillemot, die Kontrolle über die eigene Firma zu verlieren, bestätigte sich jedoch nicht. 2010 verkaufte *Electronic Arts* seine verbliebenen Anteile und die Unabhängigkeit des Publishers wurde bewahrt.⁹³ Bereits wenige Jahre später versuchte der Multimediakonzern *Vivendi* nach identischem Muster Hauptanteilseigner von *Ubisoft* zu werden. Auch dieser Versuch wurde mithilfe chinesischer InvestorInnen verhindert.⁹⁴ Wie oben beschrieben hinderten diese Erfahrungen die Geschäftsleitung nicht, weiterhin eigene Übernahmen zu tätigen. Der Konkurrenzkampf in der Spieleindustrie zeigt sich in diesen Beispielen als besonders ausgeprägt. Der Druck auf den handelnden Personen ist immens. Da die Branche weiterhin großes Wachstum verzeichnet, muss der bestehende Umsatz gesichert werden, und gleichzeitig müssen neue Einnahmequellen generiert werden. Diese Aspekte gilt es bei dem gesamten Franchise *Assassin's Creed* zu berücksichtigen (siehe 2.3). Das gilt auch für auf den ersten Blick nichtprofitable Produkte, wie die *Discovery Tour*. Es erstaunt umso mehr, dass sie für die meisten Spielenden als kostenfreier downloadbarer Zusatz zum Haupttitel verfügbar ist.⁹⁵

⁹¹ Lewis Gordon. „The Great Consolidation of the Video Game Industry“. *The Ringer*, 19. August 2022. <https://www.theringer.com/video-games/2022/8/19/23308468/video-games-acquisitions-mergers-microsoft-sony-tencent-embracer> (aufgerufen am 21. Dezember 2022).

⁹² David Jenkins. „Electronic Arts To Buy 20 % Of Ubisoft“. *Game Developer*, 20. Dezember 2004. <https://www.gamedeveloper.com/pc/electronic-arts-to-buy-20-of-ubisoft> (aufgerufen am 23. Dezember 2022).

⁹³ Don Reisinger. „Six Years Later, EA Sells Stake in Ubisoft“. *CNET*, 20. Juli 2010. <https://www.cnet.com/home/smart-home/six-years-later-ea-sells-stake-in-ubisoft/> (aufgerufen am 23. Dezember 2022).

⁹⁴ Rebecca Penty und Marie Mawad. „Vivendi Exits Ubisoft for \$ 2.46 Billion as Tencent Enters“. *Bloomberg*, 20. März 2018, Abschn. Technology Deals. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2018-03-20/vivendi-exits-ubisoft-in-2-46-billion-deal-bringing-in-tencent> (aufgerufen am 23. Dezember 2022).

⁹⁵ Kevin Murnane. „Ubisoft Puts People Before Profits With The ‚Discovery Tour‘ for ‚Assassin's Creed Origins““. *Forbes*, 23. Februar 2018. <https://www.forbes.com/sites/kevinmurnane/2018/02/23/ubisoft-puts-people-before-profits-with-the-discovery-tour-for-assassins-creed-origins/> (aufgerufen am 7. Mai 2020).

Man muss Mikrotransaktionen also nicht gutheißen, man kann sie jedoch aus wirtschaftlicher Sicht nachvollziehen. „Games as a service“ sorgt für stetige Einkommensquellen, die jährliche Veröffentlichungen nicht erbringen können.⁹⁶ Für das größte mediale Echo sorgte jedoch die Aufdeckung der skandalösen Arbeitsbedingungen in zahlreichen Firmen der Branche. Überstunden in den Wochen vor großen Veröffentlichungen gehören bedauerlicherweise zu fast jeder Produktion dazu. In der Industrie hat sich hierfür das Wort *Crunch* etabliert. Das sind meist unbezahlte oder kaum bezahlte Überstunden, die von Mitarbeitenden der Studios geleistet werden.⁹⁷ Jenen, die diesen *Crunch* verweigern, drohen arbeitsrechtliche Konsequenzen bis hin zur Kündigung. Viele verlassen ihre Stelle freiwillig in der Hoffnung, dass die Standards in anderen Studios gehobener sind.⁹⁸

Das Arbeitsklima wird jedoch nicht nur durch die Pensen der Mitarbeitenden belastet. Seit dem sogenannten *Gamergate* im Jahr 2014 wurden zahlreiche Fälle von sexueller Belästigung in der Branche aufgedeckt. Damals wurde eine non-binäre Entwickelnde, stellvertretend für alle Frauen und Mitglieder der LGBTQI +-Community in der Spieleproduktion, auf übelste Weise in den Social Media angegangen. So menschenverachtend diese „Mobbingkampagne gegen Frauen in der Branche“⁹⁹ war, trug sie doch zur genaueren Betrachtung der Zustände in den Studios bei. Bekanntestes Beispiel ist der Skandal um das bereits erwähnte Studio *Activision-Blizzard*, das nach einer Klage 18 Mio. US-Dollar an die Opfer der systematischen Diskriminierung zahlen musste.¹⁰⁰ Auch *Ubisoft* steht seit dem Jahr 2020 unter besonderer Beobachtung der Medien. Die Firma publizierte eine interne Umfrage, bei der ein Viertel der Mitarbeitenden angab, bereits Zeuge oder Opfer von Belästigung oder anderem Fehlverhalten am Arbeitsplatz gewesen zu sein.¹⁰¹

96 Plass-Flessenkämpfer 2015. „Special“.

97 Michael Thomsen. „Why Is the Games Industry so Burdened with Crunch? It Starts with Labor Laws“. Washington Post, 24. März 2021, Abschn. Launcher News. <https://www.washingtonpost.com/video-games/2021/03/24/crunch-laws/> (aufgerufen am 30. Dezember 2022).

98 Jason Schreier. „As Naughty Dog Crunches On The Last Of Us II, Developers Wonder How Much Longer This Approach Can Last“. Kotaku, 12. März 2020. <https://kotaku.com/as-naughty-dog-crunches-on-the-last-of-us-ii-developer-1842289962> (aufgerufen am 30. Dezember 2022).

99 Marcus Richter. „Gamergate – Der Aufstand der Nerds“. Deutschlandfunk Kultur, 23. Oktober 2014. <https://www.deutschlandfunkkultur.de/gamergate-der-aufstand-der-nerds-100.html> (aufgerufen am 30. Dezember 2022).

100 Nicole Carpenter. „Another Activision Blizzard Worker Files Sexual Harassment Lawsuit“. Polygon, 13. Oktober 2022. <https://www.polygon.com/23402323/activision-blizzard-sexual-harassment-lawsuit-discrimination> (aufgerufen am 30. Dezember 2022).

101 Chaim Gartenberg. „Ubisoft Survey Reveals That 25 Percent of Employees Have Seen or Experienced Workplace Misconduct“. The Verge, 2. Oktober 2020. <https://www.theverge.com/2020/10/2/21499334/ubisoft-employees-workplace-misconduct-ceo-yves-guillemot-response> (aufgerufen am 11. Dezember 2022).

Im Zuge dieser Veröffentlichung traten jahrelange Praktiken zutage, die von Spielenden und der Fachpresse harsch kritisiert wurden. Einige der meist männlichen Angestellten in Führungspositionen hätten ihre Stellung ausgenutzt, um ein toxisches Arbeitsklima zu erschaffen und besonders Frauen und non-binäre Mitarbeitende zu diskriminieren oder zu belästigen.¹⁰² Dieses Verhalten ist selbstverständlich in keinem Unternehmen zu tolerieren, wirkt aber umso zynischer, da die Vielfalt der Entwickelnden von *Assassin's Creed* besonders hervorgehoben wird. Für *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft Quebec 2015) wird gar vor dem Start des Spiels ein Statement eingeblendet, welches diese Haltung manifestieren soll:

Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed, and produced by a multicultural team of various beliefs, sexual orientations, and gender identities¹⁰³.

Syndicate war der erste Haupttitel des Franchise *Assassin's Creed*, bei dem einer der spielbaren Charaktere weiblich war. Ein weiteres Indiz dafür, wie unterrepräsentiert Frauen in der gesamten Branche waren und immer noch sind. Der Zusatz der sexuellen Orientierung und Geschlechteridentitäten zeugt nicht nur von der nun spielbaren Assassinin, sondern stellt auch eine Wertschätzung gegenüber den Mitarbeitenden der LGBTQI+-Gemeinschaft dar.¹⁰⁴ Im Lichte der 2020 gewonnenen Erkenntnisse aus dem Arbeitsumfeld von *Ubisoft* wirkt dieses Statement eher wie eine leere Worthülse, nicht wie ein tatsächlicher Wandel. Umso erstaunlicher ist, dass dieser Text für die folgenden Titel der Serie erneut angepasst wurde. Im Basissspiel der hier behandelten *DTAG* findet sich folgender:

Inspiriert von historischen Ereignissen und Charakteren. Dieses fiktive Werk wurde von einem multikulturellen Team von Angehörigen verschiedener Religionen und Glaubensrichtungen erschaffen, entwickelt und produziert.¹⁰⁵

Die Passagen zu sexueller Orientierung und Genderidentität sind verschwunden. Dieser Rückschritt zur vorherigen Version erstaunt, da die Thematik in den Unterhaltungsmedien spätestens seit der *#Metoo*-Debatte im Jahr 2018 noch präsenter ist. Auch die Begründung, es gebe keine spielbare Assassinin, ist nicht stichhaltig, da die gesamte Handlung mit einem weiblichen Charakter absolviert werden

102 Gartenberg 2020. „Ubisoft Survey Reveals“.

103 *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft Quebec 2015).

104 Stephen J. Fishbune. „Competent, Capable, and Practically Dressed: The Representation of Women in the *Assassin's Creed* Series“. *Midwest Journal of Undergraduate Research*, 9 (2018), 18–36. <https://research.monm.edu/mjur/files/2019/02/MJUR-i09-2018-2-Fishbune.pdf> (aufgerufen am 2. Januar 2023). Hier: S. 28.

105 *Assassin's Creed Odyssey* (Ubisoft Montreal 2018). Version vom 30. Dezember 2022.

kann. Zudem ist das Statement nicht auf die dargestellten Figuren im Spiel, sondern auf die Mitarbeitenden von *Ubisoft* bezogen. Diese sind bekanntlich nicht nur heterosexuelle Männer. Auch beim kürzlich veröffentlichten *Assassin's Creed Mirage* (Ubisoft Bordeaux 2023) fehlt die entsprechende Passage.

2.6 Neuausrichtung und Ausblick

In der gesamten Industrie beginnen die Mitarbeitenden der großen Publisher sich zu organisieren und zunehmend gegen die schlechten Arbeitsbedingungen vorzugehen.¹⁰⁶ In Zukunft wird es eine der großen Herausforderungen der gesamten Branche sein, die Unternehmenskultur in ihren Studios zu verbessern. So reagierte *Ubisoft* zwar nach den Anschuldigungen und kündigte einigen hochrangigen Kadermitarbeitern. Andere Verantwortliche wurden jedoch nur intern auf andere Positionen verschoben, was bei den Betroffenen auf großes Unverständnis stieß.¹⁰⁷ Es ist anzunehmen, dass die öffentliche Kritik der Mitarbeitenden und das inkonsequente Vorgehen der Unternehmensleitung einen der Hauptgründe für den Fall der *Ubisoft*-Aktie im Jahr 2021 darstellte.¹⁰⁸ Das daraus resultierende mediale Aufsehen schadet dem Unternehmen erheblich und sorgt für Unzufriedenheit bei den AktionärInnen. So sieht sich der Konzern aktuell erneut mit Übernahmegerüchten konfrontiert, die auch die Zukunft des Franchise *Assassin's Creed* beeinflussen könnten.¹⁰⁹

Denn während sich die DLC-Politik in den letzten Jahren zunehmend verschärft hatte, veränderte *Ubisoft* erfolgreich das angestaubte Strickmuster seiner beliebtesten Reihe.¹¹⁰ Mit *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft Montreal 2017) begann der Wechsel des Genres von einem Action-Adventure hin zu einem Role-Playing-

106 Meghan McCarty Carino und Daniel Shin. „Unionization Efforts Are Shaking up the Gaming Industry“. 9:16, Marketplace Tech. <https://www.marketplace.org/shows/marketplace-tech/unionization-efforts-are-shaking-up-gaming-industry/> (aufgerufen am 11. Dezember 2022). Hier: 0:30–0:55.

107 Marie Dealessandri. „Ubisoft Has Reportedly Made Minimal Changes Following Abuse Allegations“. GamesIndustry.biz, 18. März 2021. <https://www.gamesindustry.biz/ubisoft-has-reportedly-made-minimal-changes-following-abuse-allegations> (aufgerufen am 11. Dezember 2022).

108 Ruth David, Dinesh Nair und Giles Turner. „Assassin's Creed Publisher Ubisoft Draws Buyout Interest“. Bloomberg, 22. April 2022, Abschn. Technology. <https://www.bloomberg.com/news/articles/2022-04-22/assassin-s-creed-publisher-ubisoft-said-to-draw-buyout-interest> (aufgerufen am 15. Januar 2023).

109 Jasmin Beverungen. „Assassin's Creed-Release könnte dank möglichem Ubisoft-Aufkauf in Gefahr sein“. GamePro, 24. April 2022. <https://www.gamepro.de/artikel/assassins-creed-release-spaeter-ubisoft-deal-uebernahme,3379982.html> (aufgerufen am 20. Dezember 2022).

110 Dietrich 2020. „Das Ende der Ubisoft-Formel?“

Game. So konnten nun Waffen, Fähigkeiten und der spielbare Charakter bis ins Detail angepasst und verbessert werden. Mit dem Nachfolger *Odyssey* (2018) wurden gar Dialogoptionen hinzugefügt, durch deren Auswahl sich eigene Handlungsstränge eröffneten. Auch wenn diese kaum einen Einfluss auf den weiteren Verlauf des Plots haben, bieten sie den Spielenden eigene Entscheidungsmöglichkeiten. So kann man beispielsweise eine Affäre mit einigen NPCs¹¹¹ beginnen, wenn man im Dialogfeld konsequent jene Antwortmöglichkeiten wählt, die mit einem Herz markiert sind. Solche Entscheidungsfreiheiten sind typisch für sogenannte Rollenspiele und wurden auch im Nachfolger konsequent weiterverfolgt. Auch die Spielenden scheinen den neuen Ansatz zu schätzen. Der Serientitel *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft Montreal 2020) gilt mit über 1 Mrd. Dollar Einnahmen zu den beliebtesten Teilen des Franchise.¹¹²

Es erstaunt daher nicht, dass die Verantwortlichen weiterhin auf den Ausbau dieses Genres setzen. Für die nähere Zukunft sind kürzlich zwei weitere *Assassin's Creed*-Teile angekündigt worden, die ebenfalls auf einer *open-world* mit Rollenspielelementen basieren. Zudem arbeitet *Ubisoft* momentan an einem Mehrspielermodus, der in die Neuerscheinungen integriert werden könnte.¹¹³ Diese Vorhaben stellen jedoch nur einen Baustein der Zukunft des Franchise dar. Denn trotz der oben erwähnten drohenden Übernahme gehen die Planungen bereits weiter. So erschien 2023 ein Ableger, der sich stark an den Aufbau des ersten Teils orientiert. Mit *Assassin's Creed Mirage* (Ubisoft Bordeaux 2023) sollen die LiebhaberInnen des ursprünglichen Seriengameplays angesprochen und abgeholt werden.¹¹⁴ Dieser zweite Baustein sorgt für eine breitere Zielgruppe bei der Vermarktung des Franchise und kann potenzielle neue Spielende binden sowie verlorene KundInnen zurückgewinnen. Der Spagat stellt die Produktionsabläufe der unterschiedlichen Studios sicherlich bereits vor große Herausforderungen und wird durch den dritten Baustein noch verschärft. So sollen Kooperationen mit bekannten Unternehmen das Angebot des Franchise diversifizieren. So zeigt etwa die zukünftige Produktion einer Serie mit dem Streaminganbieter *Netflix*, dass das Franchise As-

111 Non-Player Character: Jene Figuren im Spiel, die nicht von den Spielenden gesteuert werden.

112 Brianna Reeves. „AC Valhalla Becomes Highest-Earning Assassin's Creed Game To Date“. *ScreenRant*, 18. Februar 2022. <https://screenrant.com/ac-valhalla-sales-highest-earning-assassins-creed-billion/> (aufgerufen am 15. Januar 2023).

113 Ubisoft Entertainment. *Ubisoft Forward: Official Livestream* – September 2022. 2:03:59, YouTube, 2022. https://www.youtube.com/watch?v=rvV4ZBx6_bo (aufgerufen am 27. Oktober 2022). Hier: 1:56:10–2:00:25.

114 Tillmann Bier. „Entwicklerchef erklärt, warum Assassin's Creed Mirage den Open-World-RPG-Bombast abstreift“. *GameStar*, 13. Januar 2023. <https://www.gamestar.de/artikel/warum-assassins-creed-mirage-den-open-world-rpg-bombast-abstreift,3388740.html> (aufgerufen am 16. Januar 2023).

sassin's Creed auch außerhalb der Spielebranche auf großes Interesse stößt.¹¹⁵ Die zeitgleiche Veröffentlichung eines passenden Digitalen Spiels für mobile Endgeräte steht stellvertretend für die multimediale Strategie von *Ubisoft*. So werden im dritten Baustein auch neuartige Plattformen, wie *Metas* Virtual-Reality-Hardware *Quest*, mit passenden Inhalten versorgt.¹¹⁶

Es wird spannend zu sehen, wie sich das Franchise auf der Grundlage dieser Zukunftsbausteine entwickeln wird. Die Basis wurde mit der Neuausrichtung im Jahr 2017 geschaffen. Es stellt sich jedoch die Frage, wie die *Discovery Tour* in diese Planungen integriert werden konnte. Warum wurde ein solches Produkt im Zuge der Umstrukturierung tatsächlich umgesetzt? Welche Gründe gab es für die kostspielige Entwicklung dieses neuartigen Formats, da sie doch, als Teil der populärwissenschaftlichen Erzeugnisse, kein integraler Bestandteil der transmedialen Narration ist (siehe 2.3, 2.4)? Wie steht es im Verhältnis zu jener Darstellung der Vergangenheit, wie sie den Spielenden in den Haupttiteln präsentiert wird?

2.7 Discovery Tour oder die Produktion von Geschichte

2.7.1 Methodischer Zugang

Die folgenden Ausführungen sollen keine Analyse der *DTAG* darstellen. Diese wird an anderer Stelle der Arbeit durchgeführt (siehe 3.3). Die vielschichtigen Interessen und Bedingungen der Produktion sollten jedoch vor der Analyse des Digitalen Spiels geklärt sein. Dies entspricht der ersten Phase oder auch der externen Quellenkritik, wie sie in der Geschichtsdidaktik Anwendung findet.¹¹⁷ Wie in Kapitel 2.6 gezeigt, hat nicht nur das Unternehmen *Ubisoft*, sondern auch sein bekanntestes Franchise in der letzten Dekade bedeutende Entwicklungen vollzogen. Neben strukturellen und organisatorischen Anpassungen lässt sich zudem eine Veränderung im Umgang mit der Geschichte beobachten. Daher werden an dieser Stelle grundlegende Prinzipien und die Entwicklungsschritte der drei bisher erschienenen *Discovery Tours* vorgestellt. Der Fokus der vorliegenden Erörterungen liegt dabei auf den Aufgaben der HistorikerInnen und deren Rolle im Arbeitsprozess des Studios. Um den Ursprung nachvollziehen zu können, ist vorläufig ein Blick

115 Roger Sieber. „Netflix kooperiert mit Ubisoft – Drei exklusive Mobile-Spiele 2023 für Abonnenten“. games.ch, 10. September 2022. https://www.games.ch/ubisoft/news/netflix-kooperiert-drei-khaM/?utm_source=facebook&utm_campaign=share (aufgerufen am 16. Januar 2023).

116 o. A. „Assassin's Creed® Nexus VR on Meta Quest“. Meta, 2023. <https://www.meta.com/experiences/quest/5812519008825194/> (aufgerufen am 29. Dezember 2023).

117 Gautschi 2015. Geschichte lehren. S. 119.

auf die Entstehung der Geschichtsbilder in *Assassin's Creed* nötig. Denn die Arbeit an den entsprechenden Haupttiteln bildet die narrative und visuelle Basis der Bildungserweiterungen.¹¹⁸ Die Frage ist, welche Gruppen die Darstellung der Geschichte in den Franchiseprodukten beeinflussen und welchen Nutzen sich das Unternehmen von der Entwicklung einer Bildungserweiterung verspricht.

2.7.2 Prozesse der Geschichtsschreibung in *Assassin's Creed*

Bei der Geburtsstunde des Franchise, namentlich *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal 2007), beschäftigte *Ubisoft* keine ExpertInnen. Das mittelalterliche Jerusalem wurde nur anhand moderner Fotografien des Stadtkerns entwickelt. Auch eine Recherche vor Ort kam für das verhältnismäßig überschaubare Team nicht in Frage.¹¹⁹ Der Wert der historischen Einbettung für das Digitale Spiel wurde dennoch erkannt. Die Entwickelnden versuchten die Spielwelt nach den historischen Vorbildern zu konstruieren. Die angewandte Methodik entsprach jedoch in keiner Weise einem professionellen Zugriff: „If it takes less than 30 seconds to find it on Wikipedia, then it should be the truth, if it takes you three weeks in the old books in Oxford, then who cares?“¹²⁰ Das lässt sich allein schon an dem Verständnis von Wahrheit erkennen, den der damalige Creative Director Patrice Désilets hier für die Erklärung der sogenannten *30-Sekunden-Regel* verwendet. Dennoch prägte dieser Grundsatz die ersten Jahre des Franchise. Die historischen Gebäude, Objekte und Charaktere sollten demnach so eingebaut werden, dass sie innerhalb von 30 Sekunden in einer Suchmaschine gefunden werden konnten. Idealerweise sorgten sie bei den Spielenden für einen unmittelbaren Wiedererkennungseffekt, der keine weitere Recherche benötigte. Historische Genauigkeit hatte dabei keine Priorität. Vielmehr ging es um die Aktivierung des „kollektiven Unterbewusstseins“¹²¹ der Spielenden. Bestes Beispiel hierfür war die Einbindung der goldenen Kuppel des Felsendoms in das mittelalterliche Jerusalem, obwohl diese erst in den 1960er Jahren angebracht wurde.¹²² Jedoch waren und sind die Ansichten des Tempelbergs seit Jahrzehnten ein fester Bestandteil der Berichterstattung über den Nahen Osten, sodass die Spielenden sie in dieser Form erwarteten. An diesem Grundsatz

¹¹⁸ Reinhard 2019. „Consulting for Ubisoft on *Assassin's Creed*“.

¹¹⁹ Bajda 2018. „The Birth of *Assassin's Creed*, Sands of Time, and Legal Battles“.

¹²⁰ Bajda 2018. „The Birth of *Assassin's Creed*, Sands of Time, and Legal Battles“.

¹²¹ Delalande 2021. „Interviews“. S. 182.

¹²² Har-Gil Schraga. „Streit um den Felsendom in Jerusalem“. *DIE FURCHE*, 11. Juni 1992, Abschn. Meinung. <https://www.furche.at/meinung/streit-um-den-felsendom-in-jerusalem-7209261> (aufgerufen am 30. Dezember 2023).

hat sich, trotz der Evolution des Studios, nichts geändert. Die Erwartungen der Spielenden werden bis heute gegenüber der historischen Faktenlage priorisiert.¹²³ Eine Erklärung hierfür bietet die eigentliche Rahmenhandlung des Franchise. Die Erzählung des ewigen Kampfes zwischen Assassinen und Templern findet auf mehreren Zeitebenen statt. So lebt der Hauptcharakter in den ersten Teilen der Serie in der nahen Zukunft und kann die Erinnerungen seiner Vorfahren durch eine Maschine erleben. Dieser sogenannte *Animus* lässt die Handlung erst in die Vergangenheit wechseln.¹²⁴ So lassen sich Ungenauigkeiten und kreative Entscheidungen der Entwickelnden begründen, denn der spielbare Charakter ist zu keinem Zeitpunkt im Jerusalem des 12. Jahrhunderts, sondern befindet sich in den subjektiven Erinnerungen einer einzelnen Person.¹²⁵ Zudem sind die zentralen Ereignisse bereits geschehen, weshalb ein Eingreifen in den Verlauf der Geschichte unmöglich erscheint. Es handelt sich daher nicht um eine Zeitreise, wie sie etwa im Genre der Science-Fiction etabliert ist, sondern um ein bewusstes Nacherzählen von Geschichte. Der Zweck dabei ist stets der Nutzen in der Gegenwart des spielbaren Charakters im *Animus*. Wie die kanadischen Historiker Boutonnet und Lefrançois erkannten, entspricht dieser Prozess der eigentlichen Leistung des Geschichtsbewusstseins, wie sie von Rüsen definiert wird: „Selon le modèle de Rüsen, cet arc narratif relèverait de l’histoire exemplaire par laquelle l’histoire sert à modeler le présent et le futur.“¹²⁶

Streng genommen handelt das Digitale Spiel somit nicht von Assassinen in der Geschichte, sondern von Assassinen, die geschichtswissenschaftliche Forschung betreiben. Dennoch findet der Großteil der Spielerfahrung in der im doppelten Sinne simulierten Vergangenheit statt, weshalb *Ubisoft* seither ExpertInnen zur jeweiligen Epoche rekrutiert. Für *Assassin’s Creed II* (Ubisoft Montreal 2009) war dies vorerst jedoch nur eine Person. Erst nachdem das Skript des Digitalen Spiels bereits verfasst war, wurde die Architekturhistorikerin María Elisa Navarro engagiert, um die Entwickelnden bei der Rekonstruktion der frühneuzeitlichen Städte Venedig und Florenz zu unterstützen.¹²⁷ Ihre Aufgaben waren sowohl in der Vor-

123 Welche Effekte offensichtliche Brüche mit kollektiven Vorstellungen nach sich ziehen, konnte man am Beispiel der farbigen Skulpturen in *Assassin’s Creed Odyssey* (Ubisoft Montreal 2018) beobachten (siehe 3.3.3).

124 Boutonnet und Lefrançois 2019. „Négocier le sens entre histoire et fiction“. S. 33.

125 Angela DiLella. „G4C 2018: How Assassin’s Creed Was Expanded for Learning“. N3rdabl3, 29. Juni 2018. <https://www.n3rdabl3.com/2018/06/g4c-2018-how-assassins-creed-was-expanded-for-learning/> (aufgerufen am 19. Mai 2019).

126 Boutonnet und Lefrançois 2019. „Négocier le sens entre histoire et fiction“. S. 33.

127 Manuel Saga. „What It’s Like to Be an Architectural Consultant for Assassin’s Creed II“. Übersetzt von Matthew Valletta. ArchDaily, 2015. <https://www.archdaily.com/774210/maria-elisa-navarro-the-architectural-consultant-for-assassins-creed-ii> (aufgerufen am 28. Oktober 2020).

bereitung als auch in der Begleitung der Produktion angesiedelt. So erstellte sie eine einführende Vorlesungsreihe über die Renaissance in Italien, um dem Team einen grundlegenden Zugang zur Epoche zu ermöglichen.¹²⁸ Im weiteren Verlauf der Entwicklung überprüfte sie die Entwürfe der Gebäude, Kostüme und anderer Rekonstruktionen. Ihre Aufgabe war es, Anachronismen oder sonstige Fehler in der Darstellung zu erkennen und mögliche Alternativen vorzuschlagen. Wie bereits oben aufgeführt, wurden jedoch nicht sämtliche Änderungen übernommen, da sie der vorgesehenen Spielmechanik zuwiderliefen: „On the other hand, late 15th century buildings most likely had only one level, two maximum, but they decided to ignore that fact for the sake of gameplay.“¹²⁹ Spätestens mit der Etablierung des Franchise nach dem zweiten Teil der Reihe wussten die Verantwortlichen von *Ubisoft* um die Bedeutung der Historie für den Erfolg ihrer Produktionen (siehe 2.3). Anders als Désilets dies zu Beginn vermutete, war ein bedeutender Teil der Spielenden an den Details der Spielwelt und den historischen Ereignissen interessiert, die der spielbare Charakter in der Handlung nacherlebte. Wie in den Foren und Artikeln aus dieser Zeit ersichtlich, hat *Assassin's Creed* bei einigen sogar erst für das Interesse an einer Beschäftigung mit der gezeigten Epoche gesorgt.¹³⁰ Aus dem bloßen Bühnenbild ist damit der eigentliche *Unique Selling Point* des Franchise geworden. Diese Erkenntnis wurde 2010 mit der Anstellung Maxime Durands als festangestellter Historiker der Reihe *Assassin's Creed* institutionalisiert.¹³¹ Um seine Rolle in der Entwicklung zu verstehen, wird im Folgenden der idealtypische Ablauf einer Produktion rekonstruiert.

Der erste Schritt ist hierbei selbstverständlich die Auswahl von historischen Orten und Epochen für den nächsten Serienteil. Der wichtigste Grundpfeiler dieser Vorüberlegungen ist die Integrität des Franchise, wie sie sich im transmedialen Charakter manifestiert hat (siehe 2.4). Hierzu eignen sich besonders Konflikte und Krisenzeiten, die in die Rahmenhandlung der Auseinandersetzung zwischen Templern und Assassinen eingebaut werden könnten.¹³² Dementsprechend wird auch auf eine Variation der Schauplätze und Jahrhunderte geachtet, da das Franchise auf einer weltumspannenden und epochenübergreifenden Erzählung basiert. Obwohl das 20. Jahrhundert diesen Kriterien entspricht, ist keiner der

128 Saga 2015. „What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II“.

129 Saga 2015. „What It's Like to Be an Architectural Consultant for Assassin's Creed II“.

130 Katy Meyers. „Lessons from Assassin's Creed for Constructing Educational Games“. *Play the Past*, 25. Oktober 2011. <http://www.playthepast.org/?p=2077> (aufgerufen am 2. Juni 2020).

131 Constantin Pläcking. „Inspiring people for history, by playing a game“. Institut für Geschichtsdidaktik und Public History – Eberhard Karls Universität Tübingen Historischer Augenblick, 14. Januar 2020. <https://www.historischer-augeblick.de/maxime-durand/> (aufgerufen am 30. Dezember 2023).

132 Delalande 2021. „Interviews“. S. 176.

Haupttitel in dieser Zeit angesiedelt worden. Dies liegt wohl an technischen und spielmechanischen Voraussetzungen der Serie. Die moderneren Waffen und Fortbewegungsmittel würden die grundlegenden Prinzipien der Serie verletzen. Somit ist die Neue und Neuste Geschichte nicht vertreten, obwohl dies seit Jahren von zahlreichenden Spielenden gewünscht wird.¹³³ Und damit ist, neben der Erzählung des Franchise und den technischen Möglichkeiten des Gameplays, bereits das dritte Kriterium der Auswahl genannt worden. Die Ideen können zwar aus dem Team selbst oder vom Vorstand generiert werden, was jedoch nicht zu ihrer unmittelbaren Umsetzung führt. Zuvor überprüft die Marketingabteilung von *Ubisoft* sie mit den Methoden der Marktforschung.¹³⁴ Diese dient einerseits der Feststellung des grundlegenden Interesses an der Thematik, kann jedoch auch als Diagnose des Geschichtsbewusstseins der Zielgruppe verstanden werden.¹³⁵ Analog zu einer Lehrperson, die ihren Unterricht vorbereitet, werden Präkonzepte und Beliefs erhoben, als Zuarbeit zur Entwicklung des Digitalen Spiels. Es überrascht daher nicht, dass Themengebiete gewählt werden, die in der gegenwärtigen Geschichtskultur verankert sind. Bestes Beispiel hierfür ist wohl *Assassin's Creed Valhalla* (Ubisoft Montreal 2020), dessen Entwicklung wohl nicht zufällig parallel zum großen Erfolg der Fernsehserie *Vikings*¹³⁶ vorangetrieben wurde. Den Verantwortlichen muss dabei bewusst sein, dass der Bezug zu den historischen Persönlichkeiten und Ereignissen je nach Herkunft der Spielenden stark variiert.¹³⁷ Nachvollziehbarerweise sind etwa die Biografien Benjamin Franklins oder George Washingtons für die US-amerikanische Jugend präsenter als für jemanden der das Schweizer Bildungssystem durchlaufen hat.

Für diese Prozesse wird fachliche Expertise benötigt, weshalb der Historiker Maxime Durand bereits in die Auswahlprozesse integriert ist. Er bezeichnet diese selbst als „basic historic research“¹³⁸, bei der er die wichtigsten Ereignisse der Epoche in einer Zeitleiste zusammenstellt und erste Informationen zu möglichen Charakteren und Schauplätzen sammelt. Von besonderem Wert ist Kartenmaterial,

133 ohassassino, Pickles256 und wotkay. „The Argument for a 20th Century AC“. Reddit Post r/assassinscreed, 4. Februar 2014. www.reddit.com/r/assassinscreed/comments/1x0lu5/the_argument_for_a_20th_century_ac/ (aufgerufen am 2. Januar 2024).

134 de Wildt und Aupers 2023. „Marketable Religion“. S. 74.

135 Gautschi 2015. Geschichte lehren. S. 11.

136 Michael Hirst. *Vikings*. Action, Abenteuer, Drama. World 2000 Entertainment, Take 5 Productions, Shaw Media, 2013.

137 Laurent Turcot. „Meet the Historical Experts: Laurent Turcot on ‚Assassins Creed: Unity‘“. History Matters, 16. April 2015. <http://www.historymatters.group.shef.ac.uk/meet-historical-experts-laurent-turcot-assassins-creed-unity/> (aufgerufen am 4. Juni 2020).

138 Pläcking 2020. „Interview mit Maxime Durand“.

welches häufig als Anhaltspunkt für die spätere virtuelle Rekonstruktion dient.¹³⁹ Der eigentliche Kern seiner Arbeit beginnt jedoch erst nach der Bestätigung des Settings durch den Vorstand. So recherchiert er nicht nur eigenständig, sondern rekrutiert und koordiniert ein Team von FachexpertInnen, deren vielfältige Spezialisierungen die Entwickelnden in der Produktion unterstützen.¹⁴⁰ Eine ihrer ersten Aufgaben ist die Planung und Durchführung einer Exkursion an den Schauplatz des geplanten Digitalen Spiels. Für *Assassin's Creed Odyssey* wurde etwa die Altertumswissenschaftlerin Stéphanie-Anne Ruatta engagiert, die eine projektbezogene Anstellung erhielt. In dieser Funktion organisierte sie eine historische Bildungsreise für das Kernteam von *Ubisoft*, die mehrere Museen und Ausgrabungsstätten beinhaltete.¹⁴¹ Zusätzlich werden Vorträge und Dossiers erstellt, um den fachfremden Entwickelnden ein grundlegendes Verständnis von der darzustellenden Epoche zu ermöglichen: „My work is like being a teacher for my students, which are the game developers“¹⁴².

Im weiteren Verlauf der Produktion übernehmen die externen und internen ExpertInnen Funktionen, die üblicherweise Lehrpersonen vorbehalten sind. Sie begleiten die Prozesse diverser spezialisierter Teams, die an der Entwicklung beteiligt sind, und geben direktes Feedback zu deren Entwürfen.¹⁴³ Je nach Anforderung werden dabei unterschiedliche Expertisen benötigt. So geht es etwa darum, die Sprachen, Kleider oder Architektur auf ihre historische Genauigkeit hin zu überprüfen und auf spezifische Fragen der Entwickelnden antworten zu können. Oft kann dies mit weiteren intensiven Recherchen seitens der HistorikerInnen verbunden sein.¹⁴⁴ Sie sind somit ein wichtiger Bestandteil des Multimillionen-Projekts *Assassin's Creed*. Der Aufwand, der deren Einbindung in den Arbeitsprozess bedeutet, scheint sich für *Ubisoft* zu lohnen. Besonders die atmosphärischen Spielwelten und die einzigartige Einbindung historischer Ereignisse und Persönlichkei-

139 Delalande 2021. „Interviews“. S. 177.

140 Anne Weißschädel. „Assassins Creed – Wie viel Geschichtswissenschaft passt in ein Videospiel?“ Interview Wissenschaftskommunikation, 5. Juli 2021. <https://www.wissenschaftskommunikation.de/assassins-creed-wie-viel-geschichtswissenschaft-passt-in-ein-videospiel-49565/> (aufgerufen am 17. November 2022).

141 Reinhard 2019. „Consulting for Ubisoft on Assassin's Creed“.

142 Maxime Durand. From Dreams to Realities: Performing History in the Assassin's Creed Video Game Series. 1:12:01, YouTube, 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=rheZCOql9kg> (aufgerufen am 2. September 2021). Hier: 0:15:10–0:15:20.

143 Reinhard 2019. „Consulting for Ubisoft on Assassin's Creed“.

144 Reinhard 2019. „Consulting for Ubisoft on Assassin's Creed“.

ten werden von Spielenden und der Fachpresse meist gelobt.¹⁴⁵ Allerdings zeigt sich in den Projekten auch die Diskrepanz zwischen den Entwickelnden und den beratenden HistorikerInnen – nämlich hinsichtlich des Zugriffs auf und der Darstellung der Geschichte. Erstere legen den Fokus auf die Spielbarkeit und Unterhaltung, während Letztere sich qua Profession nur ungern von der gesicherten Quellen- und Faktenlage entfernen. Wie bereits erwähnt, wird die historische Genauigkeit zwar berücksichtigt, jedoch stets der emotionalisierenden Erzählung und dem Gameplay untergeordnet.¹⁴⁶ Im ständigen Dialog zwischen den Entwickelnden und FachexpertInnen ist klar definiert, wer das letzte Wort hat. So kann es vorkommen, dass die akribisch recherchierten Quellen der HistorikerInnen zwar genutzt, aber ihre Erkenntnisse dennoch missachtet werden.¹⁴⁷

„Fun always wins!“¹⁴⁸ Dieses Grundsatzes müssen sich die rekrutierten FachexpertInnen bewusst sein, gilt er doch unabhängig von gewählter Epoche und vom Schauplatz des Digitalen Spiels. Damit einher geht auch die Zielsetzung der Arbeit beider Gruppen. Die angestellten HistorikerInnen möchten die Quellen möglichst wissenschaftlich präsentieren und weisen explizit auf Unklarheiten hin. Die primäre Aufgabe der Entwickelnden ist es jedoch, exakt diese Lücken zu füllen.¹⁴⁹ In diesen Zwischenräumen bewegen sich die fiktiven Charaktere und der allumspannende Konflikt zwischen Assassinen und Templern. Dennoch hat die Quellenlage der darzustellenden Epoche einen bedeutenden Einfluss auf die Darstellung der Spielwelt und die implementierte Erzählung. Auch wenn sie nicht priorisiert behandelt wird, setzt sie der künstlerischen Freiheit Grenzen. Das Franchise *Assassin's Creed* ist primär ein Produkt der Unterhaltungsindustrie und hat keinen Anspruch auf wissenschaftliche Redlichkeit. Nach Aussagen Durands legt das Studio dennoch „viel Wert darauf, die Geschichte im Spiel mit Respekt zu behandeln“¹⁵⁰.

Selbstverständlich ist ein Ausbleiben von Kontroversen im Spannungsfeld der internationalen Geschichtskultur nicht immer möglich. Selbst wenn es bei *Ubisoft*, neben dem wirtschaftlichen Erfolg, höchste Priorität genießt, gerade solche Um-

145 Dmitry Halley. „Assassin's Creed Valhalla im Test mit Wertung“. GameStar, 9. November 2020. <https://www.gamestar.de/artikel/assassins-creed-valhalla-im-test-mit-wertung,3363767.html> (aufgerufen am 3. Januar 2024).

146 Delalande 2021. „Interviews“. S. 181.

147 Turcot 2015. „Meet the Historical Experts“.

148 David Dean. *Performing History 3: An Interview with Maxime Durand, Ubisoft*. 9:26, YouTube, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=p1YtAyZ1dho> (aufgerufen am 2. September 2021). Hier: 5:58–6:01.

149 Winnerling 2014. „The Eternal Recurrence of All Bits“. S. 164.

150 Weißschädels 2021. „Wie viel Geschichtswissenschaft passt in ein Videospiel?“

stände zu vermeiden.¹⁵¹ So erhielt besonders die Darstellung der amerikanischen oder französischen Revolution viel Kritik aus den jeweiligen Ländern, indem sie etwa von einigen Gruppen als politische Propaganda bezeichnet wurde.¹⁵² *Ubisoft* konnte sich – als Anbieter eines Unterhaltungsmediums – auf die Freiheit der Interpretation berufen. Historiker Laurent Turcot, der damalige fachliche Berater, geriet aber ins mediale Kreuzfeuer und sah kurzfristig gar seine berufliche Integrität gefährdet.¹⁵³ Diese Vorkommnisse sind sicherlich eher Ausnahme denn Regel. Dennoch zeigen sie das Spannungsfeld der Verbindung von akademischer und öffentlicher Beschäftigung mit Geschichte, das sich bei der Entwicklung eines Haupttitels des Franchise *Assassin's Creed* unweigerlich ergibt. Das öffentliche Interesse und die millionenfache Begutachtung der eigenen Arbeit ist sicherlich auch für die HistorikerInnen keine alltägliche Situation. Gerade wenn man bedenkt, dass die abschließende inhaltliche Kontrolle nicht in ihrer Hand liegt, sondern bei den Projektverantwortlichen in Montreal und Paris.¹⁵⁴

2.7.3 Prozesse der Geschichtsschreibung in der *Discovery Tour*

Wie im vorherigen Kapitel beschrieben, wuchs die Bedeutung der Geschichte für das Franchise und der mit ihr verbundene finanzielle und personelle Aufwand. Obwohl die erste *Discovery Tour* erst 2018 veröffentlicht wurde, existierten bereits zehn Jahre zuvor Überlegungen, einen Lernmodus in die Haupttitel des Franchise einzubinden. Allerdings war zum damaligen Zeitpunkt die Kosten-Nutzen-Analyse nicht vielversprechend, weshalb diese Projekte nie realisiert werden konnten.¹⁵⁵ Durch die intensive Recherchearbeit der Entwickelnden und der HistorikerInnen für die jeweiligen Grundspiele stand jedoch bereits ein breiter Fundus an weiterführenden Materialien zur Verfügung. Daher kreierte man die sogenannte *Ani-mus-Datenbank*, die von 2009 bis 2016 in die Hauptspiele integriert wurde. Sie ähnelte einer Enzyklopädie, die Spielende im Menü abrufen konnten. Deren Inhalte

151 de Wildt und Aupers 2023. „Marketable Religion“. S. 75.

152 Mathilde Siraud. „Jean-Luc Mélenchon dénonce la ‚propagande‘ d’Assassin’s Creed Unity“. *Le Figaro*, 13. November 2014, Abschn. Scan Politique. <https://www.lefigaro.fr/politique/le-scan/citations/2014/11/13/25002-20141113ARTFIG00300-un-responsable-du-parti-de-gauche-denonce-la-propagande-d-assassin-s-creed-unity.php> (aufgerufen am 3. Januar 2024).

153 Turcot 2015. „Meet the Historical Experts“.

154 de Wildt und Aupers 2023. „Marketable Religion“. S. 75 f.

155 Keza MacDonald. „We Give Access to a Lost World: Assassin’s Creed’s New Life as a Virtual Museum“. *The Guardian*, 27. März 2018, Abschn. Games. <https://www.theguardian.com/games/2018/mar/27/assassins-creeds-origins-discovery-tour-virtual-museum-ancient-egypt-ubisoft> (aufgerufen am 7. Mai 2020).

reichten von Erläuterungen zu Ereignissen oder Gebäuden, bis hin zu Biografien der historischen Charaktere.¹⁵⁶ Der Bezug zur Epoche, zu Ort und Handlung des Digitalen Spiels war das entscheidende Kriterium der Auswahl. Dennoch blieben es Hintergrundinformationen, die keinen Einfluss auf die fiktive Erzählung hatten.¹⁵⁷ Trotzdem wurden die ersten Teile der Serie bereits von Lehrpersonen im Unterricht eingesetzt. Scheinbar erkannten sie früh das Potenzial der immersiven Spielwelt und den motivierenden Lebensweltbezug des Mediums. Besonders die fehlende Jugendfreigabe der Haupttitel erschwerte jedoch die Nutzung in Bildungskontexten. Analog zum steigenden Interesse der Spielenden an der dargestellten Geschichte stiegen jedoch auch die Anfragen von Schulen und Universitäten an das Studio. Sie baten um eine Version des Digitalen Spiels, welche die spezifischen Anforderungen der Lehre erfüllte.¹⁵⁸ Diese Forderungen blieben lange unerfüllt, da sie einer intensiven Vorbereitung bedurften. So mussten nämlich nicht nur inhaltliche, sondern auch technischen Herausforderungen gemeistert werden.¹⁵⁹ Die Basis war mit der virtuellen Spielwelt bereits vorhanden. Doch das Team hatte zwar Erfahrung damit, ein Unterhaltungsprodukt zu erschaffen, nicht aber damit, dieses in einen Bildungskontext zu transponieren. Daher wurde der Kontakt zu Lehrpersonen, DidaktikerInnen und Museen gesucht, um bestmöglich auf deren Wünsche und Bedürfnisse eingehen zu können.¹⁶⁰ Aus den Gesprächen mit den Fachleuten ergaben sich für Durand drei wichtige Erkenntnisse. Erstens sollte die Zugänglichkeit für eine größere Zielgruppe gewährleistet werden. Dazu musste die Gewalt entfernt und die Steuerung vereinfacht werden.¹⁶¹ Zweitens sollte die Spielwelt von der fiktiven Handlung losgelöst werden. Das Zusammenwirken dieser Elemente war es jedoch, die die Spielenden zum Weiterspielen, das

156 Perrine Poiron. „Assassin’s Creed Origins Discovery Tour: A Behind the Scenes Experience“. *Near Eastern Archaeology, Archaeogaming*, 84, Nr. 1 (2021), 79–85. <https://doi.org/10.1086/712580> (aufgerufen am 9. Februar 2022). Hier: S. 79 f.

157 Mikel Reparaz. „Assassin’s Creed Origins – Discovery Tour Q&A with Historian Maxime Durand“. Interview. *Ubisoft News*, 13. Februar 2018. <https://news.ubisoft.com/en-ca/article/46PLC3yAeikjDI652TayLm/assassins-creed-origins-discovery-tour-qa-with-historian-maxime-durand> (aufgerufen am 9. Februar 2022).

158 Weißschädel 2021. „Wie viel Geschichtswissenschaft passt in ein Videospiel?“

159 Keza MacDonald. „What Video Games in Schools Can Teach Us about Learning“. *The Guardian*, 7. August 2018, Abschn. Games. <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/07/what-video-games-in-schools-can-teach-us-about-learning> (aufgerufen am 7. Mai 2020).

160 Audrey Picard. „Discovery Tour Ancient Greece – a behind the Scene Look with Maxime Durand“. Interview. *Ubisoft Montréal*, 10. September 2019. <https://montreal.ubisoft.com/en/discovery-tour-ancient-greece-a-behind-the-scene-look-with-maxime-durand/> (aufgerufen am 24. September 2020).

161 Reparaz 2018. „Assassin’s Creed Origins – Discovery Tour Q&A with Historian Maxime Durand“.

heißt zum Erforschen und Entdecken motivierte. Daraus ergibt sich die dritte Erkenntnis, die Erzählung durch Touren zu ersetzen, die die Spielerfahrung begleiten und anleiten.¹⁶²

Tab. 2-3: Titel der Reihe Discovery Tour

Erscheinungs- jahr	Titel	Dargestellte Orte ¹⁶³	Dargestellte Zeit	Grundspiel
2018	Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt	Ägypten	1. Jh. v. u. Z.	Assassin's Creed Origins
2019	Discovery Tour: Anci- ent Greece by Ubisoft	Griechenland	5. Jh. v. u. Z.	Assassin's Creed Odyssey
2021	Discovery Tour: A Ubisoft Original – Viking Age	England	9. Jh.	Assassin's Creed Valhalla

Letztlich wurden die Forderungen der Lehrpersonen erst mit der *Discovery Tour by Assassin's Creed: Ancient Egypt* (Ubisoft Montreal 2018) erfüllt. Hauptverantwortlich für die Produktion war der Historiker Maxime Durand, was die unterschiedliche Konzeption im Vergleich zu den Haupttiteln bereits personell unterstrich. Seitdem sind zwei nachfolgende Bildungserweiterungen erschienen (Tabelle 2-3). Um die Umsetzung eines solchen Projekts nachzuvollziehen, wird im Folgenden der idealtypische Ablauf des Entwicklungsprozesses skizziert.

Bereits das Entfernen sämtlicher Kämpfe und Konflikte stellt eine technische Herausforderung dar. Denn neben den feindlichen Soldaten sollten nun auch die Tiere den spielbaren Charakter nicht angreifen. Zusätzlich müssen ein Großteil der Steuerung und der Menüführung angepasst werden.¹⁶⁴ Anschließend werden die möglichen Themen für die Touren ausgewählt. Hierfür orientieren sich die Entwickelnden an den vorhandenen Elementen in der Spielwelt.¹⁶⁵ Die Anzahl der Mitarbeitenden ist im Vergleich zu einem Hauptteil zwar deutlich geringer, jedoch gibt es einen proportional höheren Anteil an HistorikerInnen. Denn für die Inhalte der Touren werden jene FachexpertInnen engagiert, die bereits für die Recherche

¹⁶² Reparaz 2018. „Assassin's Creed Origins – Discovery Tour Q&A with Historian Maxime Durand“.

¹⁶³ Hauptschauplätze der Spielhandlung.

¹⁶⁴ Reparaz 2018. „Assassin's Creed Origins – Discovery Tour Q&A with Historian Maxime Durand“.

¹⁶⁵ Éthier und Durand 2018. Beyond Gaming. 10:50–11:00.

des Grundspiels verantwortlich waren. Unter Umständen können sogar weitere Personen zum Projekt hinzustoßen, die bisher noch nicht für das Franchise gearbeitet haben.¹⁶⁶ Je nach Arbeitsbereich werden sie einem oder mehreren der ausgewählten Themen zugeteilt. Ihre Aufgabe ist es, Texte zu verfassen, die den fachlichen Inhalt der Tour bilden.¹⁶⁷ Deren maximaler Umfang ist dabei von den Projektleitenden vorgegeben. Man kann sich vorstellen, dass es für viele HistorikerInnen eine Herausforderung darstellt, möglichst viele der vorhandenen Informationen ihres Fachgebiets in einen Text mit maximal 6000 Wörtern unterzubringen.¹⁶⁸ Dieser Text entspricht jedoch noch nicht der finalen Version, die von der Erzählstimme in der *Discovery Tour* vorgetragen wird. Vorher werden die Texte von den Entwickelnden um rund die Hälfte gekürzt. Denn um die Flexibilität in diversen Unterrichtssettings zu gewährleisten und der individuellen Spielerfahrung nicht zu schaden, dürfen die Touren eine gewisse Länge nicht überschreiten.¹⁶⁹ Anschließend werden die geschliffenen Texte in die Spielwelt integriert. Hier können noch Anpassungen bezüglich der Aufteilung der einzelnen Stationen vorgenommen oder sogar ganze Tourabschnitte oder Themenbereiche konfiguriert werden. So wurden etwa bei der ersten *Discovery Tour* aus den geplanten 20 75 Touren.¹⁷⁰ Gleiches gilt für die abschließende Erprobungsphase und Fehlerbehebung. Vor der endgültigen Fertigstellung werden jedoch noch passende Illustrationen gesucht. Dies sind meist Abbildungen von Ausstellungsobjekten, wie etwa Plastiken, Keramiken oder Gemälde. Die jeweiligen Museen stellen die Fotografien für die Einbindung in das Digitale Spiel zur Verfügung.¹⁷¹ Ebenfalls gern verwendet werden Rekonstruktionen oder aktuelle Fotografien der jeweiligen Orte. Letztere standen wahrscheinlich bereits zur Verfügung, da sie auf den vorbereitenden Exkursionen zu den Haupttiteln aufgenommen wurden.¹⁷²

Die obigen Ausführungen stellen bloß einen grundlegenden Ablauf der Entstehung einer *Discovery Tour* dar. Das zuständige Team von *Ubisoft* versucht aus jeder Veröffentlichung zu lernen und passt die internen Prozesse dementsprechend an. Die Grundlage hierfür bilden die Rückmeldungen der Lehrpersonen und Di-

166 Weißschädel 2021. „Wie viel Geschichtswissenschaft passt in ein Videospiel?“

167 Reparaz 2018. „Assassin’s Creed Origins – Discovery Tour Q&A with Historian Maxime Durand“.

168 Poiron 2021. „Assassin’s Creed Origins Discovery Tour“. S. 81.

169 Poiron 2021. „Assassin’s Creed Origins Discovery Tour“. S. 82.

170 Reparaz 2018. „Assassin’s Creed Origins – Discovery Tour Q&A with Historian Maxime Durand“.

171 Picard 2019. „Discovery Tour Ancient Greece – a behind the Scene Look with Maxime Durand“.

172 Weißschädel 2021. „Wie viel Geschichtswissenschaft passt in ein Videospiel?“

daktikerInnen sowie die Resonanz der Spielenden.¹⁷³ So sind bereits für den Nachfolgetitel zahlreiche Anpassungen vorgenommen worden. Nicht nur die Entwickelnden, sondern auch die ExpertInnen konnten sich an den Erfahrungen mit der ersten Ausgabe orientieren: „What was interesting was that the first DT made it easier to explain our thought process to them. They immediately understood what we wanted“¹⁷⁴. Die *DTAG* wird jedoch im folgenden Kapitel ausführlich analysiert, weshalb deren Inhalte an dieser Stelle nicht weiter thematisiert werden (siehe 3.3). Es gilt jedoch erneut zu betonen, dass diese Form der Lernlandschaften sich in einem Stadium der Entwicklung befindet, in dem auch strukturelle Veränderungen zugelassen sind. Für die neuste Ausgabe wurde gar das Konzept der Touren verworfen. Statt geführter Erfahrungen übernehmen die Spielenden der *Discovery Tour: A Ubisoft Original – Viking Age* (Ubisoft Entertainment 2021) nun die Rolle von historischen AkteurInnen.¹⁷⁵ Durch die Einführung einer personalisierten Erzählung und von damit verbundenen Missionszielen nähert sich die *Discovery Tour* dem Aufbau der Haupttitel des Franchise an. Es wird interessant zu beobachten sein, ob und wie diese Entwicklung in den bereits angekündigten Nachfolgespielen (siehe 2.6) fortgesetzt wird. Für das jüngst erschienene *Assassin's Creed Mirage* (Ubisoft Bordeaux 2023) ist keine vergleichbare Erweiterung erschienen. Stattdessen wurden sogenannte *Historische Stätten* integriert, die an die Animus-Datenbank der älteren Vorgänger erinnern.¹⁷⁶

2.7.4 Die Discovery Tour als Phänomen der Public History

Die *Discovery Tour* ist kein genuin erschaffenes Format, das von Grund auf am Reißbrett entworfen wurde (siehe 2.3). Sie basiert auf dem kommerziell erfolgreichen Franchise *Assassin's Creed*, das sich zu diesem Zeitpunkt bereits als internationale Marke etabliert hatte. Auch wenn der Name des Franchise im Titel mittlerweile durch den Konzernnamen ersetzt wurde, bleibt die *Discovery Tour* ein Teil dieses Unterhaltungsuniversums (Tabelle 2-3). Wie oben beschrieben, ist der Aufwand, trotz der geringeren Zahl des beteiligten Personals, beträchtlich. Sonst wären auch die älteren Serientitel längst zu Entdeckungstouren transformiert worden. Dies scheint jedoch in den vorläufigen Planungen von *Ubisoft* nicht vorgese-

173 Picard 2019. „Discovery Tour Ancient Greece – a behind the Scene Look with Maxime Durand“.

174 Picard 2019. „Discovery Tour Ancient Greece – a behind the Scene Look with Maxime Durand“.

175 Schwarz 2023. Geschichte in digitalen Spielen. S. 55.

176 Essner 2023. „Assassin's Creed Mirage mit interaktivem Geschichts-Feature“.

hen.¹⁷⁷ Welche Gründe gab es dennoch für die kostspielige Entwicklung dieses neuartigen Formats, wo sie doch kein integraler Bestandteil der transmedialen Narration des Franchise ist (siehe 2.4)? Zudem ist sie für die meisten Spielenden als kostenlose Erweiterung verfügbar. Man kann annehmen, dass der Verkauf der separat erhältlichen Einzelversion wohl nur einen unbedeutenden Teil des Gewinns des Franchise ausmacht.

Die vorerst naheliegendste Erklärung ist das genuine Interesse, den Spielenden der Serie die oft geforderte Lernversion zu liefern: „People have been asking for (Discovery Tour) for a long time, and we wanted to do it, so it wasn't like we were doing something very risky.“¹⁷⁸ Damit bezog Durand sich wohl auf die bereits fertiggestellte Spielwelt und die vorhandene Recherchearbeit für das Grundspiel. Dazu bestand erstmals die technische und finanzielle Möglichkeit, ein solches Projekt tatsächlich umzusetzen. Des Weiteren ist es sicherlich auch nicht abwegig zu behaupten, dass das Team im Laufe der Zeit einen Bezug zur Geschichte und zur historischen Spielwelt entwickelt hatte. Die Unterhaltungsindustrie funktioniert nach klar definierten Zyklen der Veröffentlichungen. So wird jahrelang an einem Digitalen Spiel gearbeitet, nur um sich nach dessen Fertigstellung einem Folgeprojekt zu widmen.¹⁷⁹ Neben der Wertschätzung der Geschichte, kann daher auch die Leidenschaft für eigens erschaffene Spielwelt als glaubhaftes Argument genannt werden. Zumal der Projektleiter stets betonte, dass die Mitarbeit an der ersten *Discovery Tour* auf Freiwilligkeit basierte.¹⁸⁰ Für diese eher emotionale Begründung spricht auch die kostenlose Verfügbarkeit der Erweiterungen für InhaberInnen des Grundspiels. Zusammen mit der vereinfachten Steuerung und dem verhältnismäßig niedrigen Preis der Einzelversion können außerdem neue Zielgruppen erreicht werden. Dies wurde als erklärtes Ziel der Entstehung der *Discovery Tour* formuliert.¹⁸¹ Allerdings geht es dabei nicht nur um die Zugänglichkeit zu historischen Inhalten. Das neuartige Produkt kann auch einen ersten Zugang zum Franchise *Assassin's Creed* bedeuten.¹⁸² Dies betrifft besonders Personen, die sich bisher kaum für die Serie, oder gar für das Medium per se, begeistern konnten. Die

177 MacDonald 2018. „We Give Access to a Lost World“.

178 Reparaz 2018. „Assassin's Creed Origins – Discovery Tour Q&A with Historian Maxime Durand“.

179 Die herausfordernden Arbeitsbedingungen in der Gameindustrie wurden bereits thematisiert (siehe 2.5).

180 Reparaz 2018. „Assassin's Creed Origins – Discovery Tour Q&A with Historian Maxime Durand“.

181 Picard 2019. „Discovery Tour Ancient Greece – a behind the Scene Look with Maxime Durand“.

182 Poiron 2021. „Assassin's Creed Origins Discovery Tour“. S. 83.

Möglichkeit besteht, dass Spielende sich anschließend für weitere Produkte des Unterhaltungsuniversums interessieren.

Die zweite Begründung für die Entstehung der *Discovery Tour* hängt unmittelbar mit der gezielten Verbreitung der Marke zusammen. Das Digitale Spiel wurde explizit zu Bildungszwecken entwickelt, wobei die Bedürfnisse von Lehrpersonen, Museen und Hochschulen beachtet wurden (siehe 2.7.3). Deren Akzeptanz würde nicht nur die Verkaufszahlen der *Discovery Tour* erhöhen, die etwa für Klassensätze nötig wären. Vor allem würde es das Franchise kostengünstig bewerben und noch entscheidender, deren *Unique Selling Point* von Bildungsinstitutionen legitimieren lassen. Nicht umsonst weisen die Entwickelnden stets gerne auf die Zusammenarbeit mit HistorikerInnen und Bildungsinstitutionen hin.¹⁸³ Dass es hier nicht nur um die Identität des Franchise, sondern um die des gesamten Konzerns gehen könnte, lässt die Namensgebung der Tour vermuten (siehe Tabelle 2-3). So ist der Name *Assassin's Creed* seit der ersten *Discovery Tour* aus dem Titel verschwunden und wird seither durch den Firmennamen *Ubisoft* ersetzt. Wie im obigen Kapitel beschrieben, sah sich der Konzern in den letzten Jahren vieler Kritik ausgesetzt (siehe 2.5). Ein anerkannter Produzent von Bildungsinhalten zu sein, der mit bekannten Museen zusammenarbeitet und dessen Medien an Schulen und Universitäten eingesetzt werden, kann dem Image des Konzerns sicherlich nicht schaden. Dementsprechend würde *Ubisoft* nicht mehr nur als Unterhaltungsfirma wahrgenommen werden. Dies sind wohl auch die Gründe, weshalb die Forschung zum Franchise weiterhin unterstützt wird.¹⁸⁴ Die vorliegende Studie kann als aktueller Beleg dieser Zusage gesehen werden. Die Entwickelnden erkennen jedoch die enormen Herausforderungen, was es bedeutet, sich im internationalen Bildungswesen zu positionieren. Die Suche nach der einen „kollektiven Vergangenheit“¹⁸⁵, die von sämtlichen Gruppen anerkannt wird, scheint unmöglich. So stieß es etwa auf große Kritik aus dem akademischen Milieu, als die Skulpturen des Hellenismus mit Feigenblättern bedeckt wurden. Ein offensichtlicher Fehler, der laut der mitarbeitenden Archäologin Perrine Poiron jedoch bewusst verlangt wurde: „This is why Ubisoft chose to modify some statues, in order not to deprive any audience in any country from living the Discovery Tour experience.“¹⁸⁶ Daher existieren mittlerweile interne Überlegungen, die Inhalte zukünftiger *Discovery Tours* an verschiedene Regionen anzupassen. Dabei sind sich die Entwickelnden darüber im

183 Weißschädel 2021. „Wie viel Geschichtswissenschaft passt in ein Videospiel?“

184 Picard 2019. „Discovery Tour Ancient Greece – a behind the Scene Look with Maxime Durand“.

185 Demantowsky 2018. „What Is Public History“. S. 15.

186 Poiron 2021. „Assassin's Creed Origins Discovery Tour“. S. 83.

Klaren, dass sich die Lehrpläne deutlich voneinander unterscheiden.¹⁸⁷ Eventuell ist ein solcher Schritt jedoch nötig, um ein möglichst großes Publikum zu erreichen.

Diese Intentionen sollen die Leistungen und die Innovationskraft des Studios keineswegs schmälern. Man kann Durand nicht widersprechen, wenn er die *Discovery Tour* als einzigartiges Format beschreibt.¹⁸⁸ Kein anderes Studio hat es bisher gewagt, kommerzielle Digitale Spiele in diesem Ausmaß mit didaktischen Ansätzen zu verbinden. Selbstverständlich ist *Ubisoft* ein profitorientiertes Unternehmen, das nicht aus reiner Selbstlosigkeit eine neue Form von Lernspielen produziert. Das als Vorwurf gegen die Entwickelnden zu verwenden, wäre naiv, wenn nicht sogar realitätsfern. Tatsächlich lässt sich eine gewisse Geschichtsaffinität nicht leugnen. Wie sonst sind etwa die Spende nach dem Brand von Notre-Dame und die freiwillige Unterstützung beim Wiederaufbau zu begründen?¹⁸⁹ Entscheidend ist, dass die Geschichte eine identitätsstiftenden Komponente des Franchise und damit auch des Unternehmens ist. Ohne die Zusammenarbeit mit den FachexpertInnen und deren intensive Recherche würde *Assassin's Creed* nicht weiterexistieren können. Die Spielenden weltweit erwarten akribische Rekonstruktionsarbeit und den wertschätzenden Umgang mit den historischen Inhalten.

Diese Voraussetzungen lassen sich unmittelbar auf die Systematik der Public History übertragen, wie sie von Demantowsky formuliert wird.¹⁹⁰ Wie im gesamten Kapitel deutlich wird, ist das Franchise seit Jahren Teil der „vergangenheitsbezogenen Identitätsdiskurse“¹⁹¹. Das zeigen nicht nur die öffentlichkeitswirksamen Reaktionen, etwa auf die Reihentitel zur französischen und amerikanischen Revolution (siehe 2.7.2). Die vermittelten Basis-Narrative haben hier jedoch mit denjenigen besonders großer, einflussreicher Gruppen konkurriert, weshalb der mediale Aufruhr entstand. Die Spielenden vergleichen ihr individuelles Geschichtsbild jedoch permanent mit dem Angebot des Franchise. *Assassin's Creed* und die *Discovery Tour* fungieren somit als Rahmen kollektiver Narrative, die nach Anerkennung streben.¹⁹² Werden diese mehrheitlich abgelehnt, schwindet auch die Akzeptanz der Digitalen Spiele. Das wirkt sich mittelfristig auf deren Verkaufszahlen und somit den wirtschaftlichen Erfolg des Konzerns aus. *Ubisoft* ist sich der Bedeu-

187 Weißschädel 2021. „Wie viel Geschichtswissenschaft passt in ein Videospiel?“

188 Weißschädel 2021. „Wie viel Geschichtswissenschaft passt in ein Videospiel?“

189 Tino Falke. „Wie ein Videospiel beim Wiederaufbau von Notre-Dame geholfen hat“. P. M. Wissen, 6. Mai 2022. <https://www.pm-wissen.com/gesellschaft/a/hat-ein-videospiel-dabei-geholfen-notre-dame-zu-restaurieren/14207/> (aufgerufen am 11. Dezember 2022).

190 Demantowsky 2018. „What Is Public History“.

191 Demantowsky 2018. „What Is Public History“. S. 25.

192 Demantowsky 2018. „What Is Public History“. S. 15.

tung der Franchiseidentität durchaus bewusst. Dafür sprechen u. a. die *Brand Bible* und die daraus resultierende Adaption der transmedialen Erzählung der Produktpalette (siehe 2.4).

Mit den *Discovery Tours* sucht *Ubisoft* nun im besonderen Maße die Anerkennung jener Gruppen, die Autorität auf dem Feld der Geschichtsvermittlung besitzen. So sollen etwa Schulen, Universitäten und Museen das Angebot wahrnehmen und sich zumindest damit auseinandersetzen. Angestrebt wird jedoch dessen gezielter Einsatz in Seminaren, Ausstellungen oder dem Geschichtsunterricht. Wie in diesem Kapitel erörtert wurde, ist dies mancherorts bereits geschehen. Bei einer flächendeckenderen Einbindung, etwa in Lehrpläne, würde *Ubisoft* nicht mehr nur als Unterhaltungskonzern, sondern als seriöse Institution im internationalen Geschichtsdiskurs anerkannt werden, dessen Basis-Narrative mit denen anderer curricularen Angebote konkurrieren.¹⁹³ Dies würde nicht nur der Legitimation der *Discovery Tour* dienen, sondern sich auf die Wahrnehmung des gesamten Franchise auswirken. So könnten die hohen Erwartungen der Spielenden erfüllt werden, während man gleichzeitig neue Zielgruppen für das Unterhaltungsuniversum *Assassin's Creed* erschließt. Auch der wissenschaftliche Zugriff auf Geschichte ist ein Teil der Identität von *Ubisoft* und unmittelbar mit dem wirtschaftlichen Erfolg verknüpft. Da die *Discovery Tour* als Spitze der gezielten Transformation kommerzieller Digitaler Spiele zu Bildungszwecken einzuschätzen ist, scheint der Markt noch keineswegs gesättigt. Es wird interessant zu sehen, ob die anderen erfolgreichen Studios zukünftig vergleichbare Projekte präsentieren.

193 Demantowsky 2018. „What Is Public History“. S. 25.