



NEUE GESCHICHTEN ERWEITERN DAS ASSASSIN'S CREED UNIVERSUM

Von Podcasts zu Webtoons, die Welt von Assassins's Creed wird durch neue Formate erweitert. Neue Webseite bietet alle Informationen zu den Neuveröffentlichungen.

Düsseldorf, 21. April 2021 – Ubisoft® gab heute die Zusammenarbeit mit einer Reihe von renommierten Verlagen, talentierten Autoren und Illustratoren bekannt, um das ***Assassin's Creed***-Universum auf neue Medienformen auszuweiten. ***Assassin's Creed*** Fans auf der ganzen Welt können auf [der neuen Website](#), die das Verlagsprogramm für 2021 und darüber hinaus beschreibt, mehr über die verschiedenen Geschichten erfahren, die ihrer Lieblingsreihe entspringen.

Mit der anstehenden Veröffentlichung neuer Romane, Graphic Novels, Manhuas**, Webtoons*** und seit kurzem auch einer Reihe von Podcasts*** wird die ***Assassin's Creed***-Erzählung über alle Formate hinweg erweitert: Romane, illustrierte Belletristik und digitale Werke. "Mit einer Lizenz, die so vielfältig ist wie ***Assassin's Creed***, freuen sich viele Schöpfer darauf, ihre Vision der Franchise anzubieten", erklärt Aymar Azaïzia, Transmedia Director bei Ubisoft Montreal. "Es ist eine großartige kreative Möglichkeit, ein Werk zu veröffentlichen, das für das jeweilige Genre relevant ist und von Autoren oder Illustratoren produziert wird, die auf ihrem Gebiet anerkannt sind."

Ubisoft arbeitet derzeit mit einem großen Netzwerk an Publishing-Partnern zusammen, die jeweils ihre eigene Expertise einbringen, um das ***Assassin's Creed***-Universum weiterzuentwickeln. Aconyte Books, Editis und Starfish entwickeln Original-Romane in ihren jeweiligen Sprachen (Englisch, Französisch und Chinesisch). An der Comic- und Graphic-Novel-Front wird Glenat französische Original-Graphic-Novels veröffentlichen, während Dark Horse Comics eine ***Assassin's Creed***-Comic-Miniserie auf Englisch herausgebracht und Ulab Original-Manhuas

entwickelt hat. Auf der digitalen Seite ist der chinesische Partner Ximalaya dabei, seinen ersten *Assassin's Creed*-Erzählpodcast zu starten, während das koreanische Studio Redice den ersten *Assassin's Creed*-Webtoon überhaupt produzieren wird.

Um die breite Palette an bestehenden und kommenden *Assassin's Creed*-Transmedia-Angeboten besser einordnen zu können, schafft Ubisoft drei Labels, die Fans bei der Auswahl ihrer nächsten Lektüre helfen sollen:

- Classics: direkte Adaptionen basierend auf Geschichten aus den Videospielen
- Chronicles: neue Abenteuer mit beliebten, ikonischen Assassinen
- Originals: neue Erzählungen mit neuen Protagonisten und Zeitabschnitten

Einige der neuesten Transmedia-Kreationen in diesem Jahr stammen aus der Zusammenarbeit mit talentierten asiatischen Autoren und Künstlern, vor allem in China, Japan und Korea, wobei sich mehrere Manhuas oder Webtoons derzeit in der Entwicklung befinden. "Bei so vielen Schöpfern aus ganz Asien, die innovative Inhalte liefern, war es eine Priorität für Ubisoft, neue Beziehungen mit talentierten Partnern in der Region zu knüpfen", betont Julien Fabre, Associate Director of Publishing bei Ubisoft.

Indem Ubisoft Talente aus der ganzen Welt zusammenbringt, um neue transmediale Erzählungen zu entwickeln, will das Unternehmen das *Assassin's Creed*-Universum mit Geschichten bereichern, die authentisch sind und bei den Fans vor Ort ankommen. "Wir alle sind Konsumenten von Geschichten. Mit dieser globalen Vision und dem lokalen Ansatz wollen wir unseren Fans neue Inhalte in Formaten bieten, die ihnen vertraut sind, und mit Geschichten, die in ihrem kulturellen Hintergrund und ihrer Geschichte verwurzelt sind", ergänzt Etienne Bouvier, Publishing Content Manager bei Ubisoft.

Hier ist eine Auswahl der für dieses Jahr geplanten Neuerscheinungen:

ROMANE:

- **ASSASSIN'S CREED® FRAGMENTS TRILOGIE FÜR JUNGE ERWACHSENE (ORIGINALS):** Fragments ist eine neue Buchreihe für junge Erwachsene, die in Zusammenarbeit mit dem französischen Verlag Editis entwickelt wurde. In dieser historischen Action-Adventure-Saga geht es um Teenager, die in die jahrhundertealte

Fehde zwischen Assassinen und Templern verwickelt sind und die Beziehung zwischen den Geschwistern erkundet. Jedes Buch der Serie wird die Leser mit neuen Protagonisten in eine andere Zeit und an einen anderen Ort führen. Der erste Band spielt im Japan des 19. Jahrhunderts, der zweite im Schottland des 13. Jahrhunderts und der dritte im Frankreich des 17.

- **ASSASSIN'S CREED® DIE JADE-SIEGEL-SAMMLUNG (ORIGINALS):** Von der Zhou-Dynastie (4. Jh. v. Chr.) bis zur Ming-Dynastie (17. Jh.) erweitert diese Sammlung das Franchise um zehn Romane, die die chinesische Geschichte im Allgemeinen erkunden. Kaiser, Höflinge, legendäre Kampfkünstler, Dichter, Philosophen und viele andere wichtige Persönlichkeiten der chinesischen Geschichte kommen in diesem Mehrteiler zu Wort. Neue Assassinen, aber auch neue Erzfeinde werden aus diesen epischen Romanen, die von sechs bekannten chinesischen Schriftstellern geschrieben wurden und bald in China erhältlich sein werden, in die Reihen des Franchise aufgenommen.
- **ASSASSIN'S CREED® THE MING STORM (CHRONICLES):** Dieser vom chinesischen Bestseller-Autor Yan Leisheng geschriebene Roman ist der Beginn einer actiongeladenen Trilogie, die im China des 16. Jahrhunderts spielt und in der Shao Jun die Hauptrolle übernimmt. Als Protagonistin in Ubisofts Videospiel *Assassin's Creed Chronicles: China* ist die junge Assassinin bereits ein Fan-Liebling. Cross Cult wird den Roman in Deutschland am 4.10.2021 veröffentlichen.

ILLUSTRIERTE FIKTION:

- **ASSASSIN'S CREED® DYNASTY (MANHUA) (ORIGINALS):** Assassin's Creed Dynasty wurde zuerst als Webcomic in China von dem lokalen Entwicklungspartner ULAB veröffentlicht und hat bereits mehr als 150 Millionen Online-Aufrufe erhalten und rangiert unter den Top 3 des Wuxia-Genres auf der Tencent-Plattform. In Kürze wird es auch in anderen Territorien als Taschenbuch erhältlich sein. Die Leser werden den Abenteuern von Li E. folgen können, einem Assassinen, der versucht, die Tang-Dynastie vor einem Bürgerkrieg zu retten.
- **ASSASSIN'S CREED® VALHALLA: BLOOD BROTHERS (MANHUA) (CHRONICLES):** Fans können in diesem Manhua, das in der Welt von *Assassin's Creed Valhalla* angesiedelt ist, bald die epische Geschichte zweier tapferer Wikinger-Brüder entdecken, welches nicht lange vor den Heldentaten von Eivor dem Wolfgeküssten spielt.

- **ASSASSIN'S CREED® VALHALLA FRANZÖSISCHES GRAPHIC NOVEL (CHRONICLES):** Glénat Editions wird diese Original-Graphic Novel im Herbst 2021 in Frankreich veröffentlichen. Die Leser werden die Geschichte eines aufstrebenden Assassinen und eines christlichen Mönchs kennenlernen, die sich auf eine Suche begeben, die sie von Ravensthorpe bis in die geheimnisvollen Höhen Schottlands führen wird.

DIGITAL:

- **ASSASSIN'S CREED® TURBULENCE IN THE MING DYNASTY PODCAST (CHRONICLES):** Entwickelt und ausgestrahlt von Chinas führender Podcast-Plattform Ximalaya, wird diese Audio-Adaption des Romans über die Ming-Dynastie von einer erstklassigen Besetzung aus der chinesischen Filmindustrie gesprochen, darunter Liu Yan als Shao Jun. Angereichert mit Audio-FX und einer bewegenden Filmmusik ist dieser Podcast das perfekte Format, um vollständig in das China der Ming-Dynastie des 16. Jahrhunderts einzutauchen.
- **WEBTOON (ORIGINALS):** Dieser koreanische Webtoon wird als Fortsetzung von *Assassin's Creed® Black Flag* dienen und die Storyline von Edward Kenway erweitern. Es befindet sich derzeit in der Entwicklung mit dem Partner Redice.

Weitere Informationen zu der Erweiterung des *Assassin's Creed*-Universums gibt es unter: <https://www.ubisoft.com/en-us/game/assassins-creed/publishing>

Weitere Informationen zu *Assassin's Creed* gibt es unter: assassinscreed.com

**Manhua: Chinesische Comics

**Webtoon: Koreanischer Webcomic, optimiert für Smartphone-Geräte

***Podcast-Serien: Aufgezeichnetes Audio-Drama-Format mit mehreren Schauspielern

Publishing Partners:

NOVELS

404 Editions

Created in January 2016 within the group edi8/Editis, 404 Publishing is the publishing house entirely dedicated to pop culture. Always searching for new tendencies and innovative formats, 404 Publishing is the publisher of fiction, escape books, escape games, video games' guides, and talented youtubers.

About Editis

Part of the group Vivendi since February 2019, Editis is a French leader in publishing, gathering 48 prestigious publishing houses. With a wide portfolio of internationally renowned authors, 4000 new titles published each year and a catalogue of more than 45,000 titles, Editis operates in the fields of general literature, pocket format literature, practical books, children books, illustrated books, educative and reference books. Learn more at www.editis.com

Aconyte

Aconyte is the novels division of Asmodee Entertainment, to deliver on the Asmodee slogan: "*Great games, amazing stories!*", and to create new and exciting content to be leveraged on further entertainment platforms as we strive to create truly global brands.

About Asmodee Entertainment

Asmodee Entertainment is a platform of games publisher and distributor Asmodee. Its mission is to extend Asmodee's intellectual properties into TV/film, novels and comics, location based-entertainment, and consumer products, working closely with Asmodee Boardgames and Asmodee Digital. Through best-in-class partnerships across the full spectrum of opportunities, Asmodee Entertainment will create truly global intellectual properties and brands.

Starfish

Starfish is dedicated to the development of publications and creative products centred on large IPs. We focus on official publications of movies, TV series, games and animations that enjoy worldwide audiences, and have established, both online and offline, product lines containing literatures, comics, illustrated books and board games.

ILLUSTRATED

Dark Horse

Founded in 1986 by Mike Richardson, Dark Horse Comics is an excellent example of how integrity and innovation can help broaden a unique storytelling medium and transform a company with humble beginnings into an industry giant. Under a new partnership with Vanguard Visionary Associates, Dark Horse is positioned to further expand its reach globally with publishing, products, and filmed entertainment. Over the years, Dark Horse has published the work of creative legends such as Yoshitaka Amano, Margaret Atwood, Paul Chadwick, Geof Darrow, Will Eisner, Neil Gaiman, Dave Gibbons, Faith Erin Hicks, Kazuo Koike, Matt Kindt, Jeff Lemire, Mike Mignola, Frank Miller, Moebius, Chuck Palahniuk, Wendy Pini, and Gerard Way. In addition, Dark Horse has a long tradition of establishing exciting new creative talent throughout all of its divisions. The company has also set the industry standard for quality licensed comics, graphic novels, collectibles, and art books, including *Stranger Things*, *Avatar: The Last Airbender*, *The Legend of Korra*, *Minecraft*, *The Legend of Zelda*, *Super Mario*, *Dragon Age*, *James Cameron's Avatar*, *Game of Thrones*, *Mass Effect*, *StarCraft*, *The Witcher*, and *Halo*. Today, Dark Horse Comics is one of the world's leading entertainment publishers.

Glénat

Created in 1969, Glénat is one of the largest independent publishers in the French book industry. We release more than 650 books a year in 3 main fields: graphic novels and Japanese manga which account 8000 titles in a variety of genres ; children's books with Glénat Jeunesse and P'tit Glénat labels ; and illustrated books about mountain, sea and gastronomy. With its 51 years of experience, Glénat is one of the top 3 graphic novel publishers in France and a key player in the French book industry.

Shogakukan

Shogakukan, founded in 1922, began by launching learning magazines targeting elementary school children. Currently, while expanding from children's magazines to the general magazine field, it has also become a general publishing company with a book division that releases picture books, pictorial guides, dictionaries, encyclopedias, literary works, etc. Sunday GX launched in 2000, monthly manga magazine issued on the 19th of every month. The concept is "Extremely brave and tough Heroines!" and has produced a number of high quality works. Total magazine volume is over 800 pages (online contents included).

DIGITAL

Ximalaya

Ximalaya, with the mission of "sharing human wisdom with sound", pioneered the PUGC content ecology, which not only leads the innovation of the audio industry, but also attracts attention from the culture and self-media people who devote themselves to audio content entrepreneurship, including Ma Dong, Wu Xiaobo, Gao Xiaosong, Cai Kangyong, Li Kaifu, Chen Zhiwu, Guo Degang, Feng Lun, Gong Linna, Hua Shao, Huang Jianxiang and other self-media giants and 7 million voice anchors. They jointly created 328 categories of voices covering finance, music, news, business, novels, automobiles, etc. content. So, CCTV News, People's Daily Review, Sina, Forbes, 36Kr, Sanlian Life Weekly and other 5000 media and Alibaba, Baidu, KFC, Durex, L'Oreal and more than 3000 brands have also entered Himalaya.

Redice studio

Redice is one of Korea's biggest webtoon studios with multi-million views projects such as *Solo Leveling*. The company has strong ties with the publishing and the audiovisual industries, and is able to distribute webtoons worldwide in multiple languages on all the biggest platforms.

ULAB

New Comics, founded by ULAB Co., Ltd, is one of China's boutique comic platforms that has produced many critically acclaimed comics under its banner, including the bestseller *Blades of the Guardians*.

About Assassin's Creed

Since it first launched in 2007, the Assassin's Creed series has sold more than 155 million games worldwide. The franchise is now established as one of the best-selling series in video game history. Recognized for having some of the richest, most engrossing storytelling in the industry, Assassin's Creed transcends video games, branching out into numerous other entertainment media.

Über Ubisoft

Ubisoft ist ein führender Entwickler, Publisher und Distribuent für interaktive Unterhaltungsprodukte und Services mit einem reichhaltigen Portfolio bekannter Marken, darunter Assassin's Creed, Just Dance, die Tom Clancy's Videospiel-Reihe, Rayman, Far Cry und Watch Dogs. Die Teams im weltumspannenden Verbund von Studios und Geschäftsstellen bei Ubisoft widmen sich der Produktion von originellen und unvergesslichen Spielerlebnissen auf allen verbreiteten Plattformen, wie Konsolen, Smartphones, Tablets und PCs. Im Geschäftsjahr 2019-2020 erzielte Ubisoft einen Umsatz von 1.534 Millionen Euro. Mehr Informationen unter www.ubisoftgroup.com

© 2021 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Pressekontakte:

Norman Habakuck, Fon: 0211 540 834 84,
E-Mail: norman.habakuck@ubisoft.com

Maik Bütetfür, Fon: 0211 540 834 28,
E-Mail: maik.buetefuer@ubisoft.com

Björn Dressel, Fon: 0211 540 834 31
E-Mail: bjoern.dressel@ubisoft.com

Veronika Stricker, Fon: 0211 540 834 29,
E-Mail: veronika.stricker@ubisoft.com

Niko Meves, Fon: 0211 540 834 34
E-Mail: niko.meves@ubisoft.com

Julien Jänsch, Fon: 0211 540 834 17
E-Mail: julien.jaensch@ubisoft.com

Newsroom: newsroom.ubisoft-press.com | PresseXtranet: www.ubisoft-press.com | YouTube: [UbisoftTV](https://www.youtube.com/UbisoftTV) | Twitter: [@UbisoftPR_DE](https://twitter.com/UbisoftPR_DE)

Geschäftsführer: Yves Guillemot | Sitz der Gesellschaft: Düsseldorf | Amtsgericht Düsseldorf HRB Nr. 60251
Ubisoft GmbH | Luise-Rainer-Straße 7 | 40235 Düsseldorf