



Ubisoft stellt Ubisoft Scalar vor, eine bahnbrechende und Cloud-basierte Technologie, welche die Art und Weise verändert, wie Spiele entwickelt und erlebt werden

Um eine noch nie dagewesene Freiheit, Skalierbarkeit und Flexibilität für die Spiele von morgen zu ermöglichen, wird die Leistungsfähigkeit von Cloud Computing genutzt

Düsseldorf, 18. März 2022 – Ubisoft® hat heute im Vorfeld der Games Developers Conference (GDC), **Ubisoft Scalar** angekündigt, eine neue Cloud-basierte Technologie für die Spieleentwicklung. **Ubisoft Scalar** schaltet die Leistung und Flexibilität von Cloud Computing für Ubisofts Game-Engines frei – die Software, welche für die Erstellung von Spielen verwendet wird –, wodurch die Abhängigkeit von der Hardware der Spielenden verringert wird und sich neue Möglichkeiten bei der Videospieleentwicklung als auch für die Spielerlebnisse bieten.

Den Trailer zu Ubisoft Scalar gibt es unter diesem Link:

https://www.youtube.com/watch?v=B_Fkyj2GYeo

Unter der Leitung von Ubisoft Stockholm und in Zusammenarbeit mit den Ubisoft Studios in Malmö (Ubisoft Massive), Helsinki (Ubisoft Redlynx), Bukarest und Kiew will das Team von **Ubisoft Scalar** eine neue Struktur für die Spieleentwicklung schaffen, die sich darauf konzentriert, ideale Spieldesigns und -erlebnisse zu entwickeln, anstatt entlang traditioneller Produktionsbeschränkungen zu arbeiten.

Als eine plattformunabhängige Spitzentechnologie bringt **Ubisoft Scalar** Entwickler:innen und Spielende die uneingeschränkte Freiheit und Vorteile einer Cloud-basierten Erfahrung, um die Spiele von morgen zu entwickeln.

Noch nie dagewesene Skalierbarkeit, Flexibilität und kreative Freiheit für Entwickler:innen

Ubisoft Scalar basiert auf einer Microservice-Architektur, die jede Komponente und jedes System herkömmlicher Spiele-Engines unabhängig voneinander in die Cloud verlagert (KI, Audio, Physik...). Damit wird von den geschlossenen Ein-Prozessor-Systemen von heute zu einem dezentralisierten Modell übergegangen, welches eine potenziell unbegrenzte Anzahl von Rechnern umfasst. Spiele, welche diese Technologie verwenden, können daher eine nahezu unendliche Rechenleistung nutzen, um in allen Aspekten bisherige Beschränkungen zu überwinden, so dass es möglich sein wird, riesige virtuelle Welten bis hin zu extrem realistischen Simulationen und Umgebungen zu erzeugen.

Durch Skalierbarkeit als zentrale Entscheidung im Design liegt ein Hauptunterscheidungsmerkmal von **Ubisoft Scalar** in der On-Demand-Philosophie. Die Technologie startet und stoppt dynamisch Dienste, die anhand der Aktivitäten von Spielenden und Entwickler:innen optimiert werden, um nur die tatsächlich benötigte Rechenleistung in Echtzeit zu nutzen. Diese Optimierung umfasst auch rechenintensive Aufgaben, die zwischengespeichert und global verteilt werden, so dass das, was bereits berechnet wurde, nicht erneut berechnet werden muss. Darüber hinaus ermöglicht die Flexibilität des Cloud Computings den Entwicklerteams, einen Dienst zu aktualisieren und zu verbessern, ohne andere zu beeinträchtigen, oder sogar neue Funktionen zu einem Spiel hinzuzufügen, ohne die Spielsitzungen zu unterbrechen. D.h. es müssen keine Patches heruntergeladen werden und es gibt keine Ausfallzeiten für die Spielenden.

Christian Holmqvist, Technical Director bei Ubisoft Stockholm: *„Dies ist ein wichtiges Moment in unserer Karriere als Spieleentwickler. Wir fühlen dieselbe Inspiration und Freiheit wie damals, als wir als Teenager anfangen, unsere Heimcomputer zu benutzen - das Gefühl, dass man alles tun kann, indem man die Macht der Cloud zum ersten Mal in einem Spiel voll ausnutzt.“*

Grenzenlose, dynamische, beständige Welten für Spielende

Ubisoft Scalar beseitigt die bisherigen Grenzen zwischen Kreativität und Technologie, wodurch sich die Entwickler:innen völlig auf das Spieldesign konzentrieren können, um radikal neue Spielerfahrungen für die Spielenden zu bieten. Dank plattformübergreifender und skalierbarer Systeme können sich Millionen von Personen in einer einzigen, gemeinsam genutzten virtuellen Umgebung versammeln, um neue Arten von Games zu spielen und gigantische gemeinsame Spielerfahrungen zu machen. Mit Cloud-beschleunigten Systemen erreichen die Spielwelten auch

ein neues Level an Beständigkeit, in der die Aktionen der Anwendenden eine unmittelbare und dauerhafte Auswirkung auf ihre Umgebung haben können, was neue Gameplay-Möglichkeiten eröffnet.

Ubisoft Scalar wird schrittweise allen Ubisoft Studios zur Verfügung gestellt, deren zukünftigen Projekte die Cloud-Fähigkeiten benötigen. Der Ursprung dieser bahnbrechenden Technologie ist Ubisoft Stockholm. Dort wird aktiv an einer neuer IP gearbeitet. Diese schöpft das volle Potenzial aus, um ein Spielerlebnis in nie dagewesenem Umfang zu bieten. Weitere Informationen zu diesem Projekt werden zu einem späteren Zeitpunkt bekannt gegeben.

Ubisoft Scalar ist eine grundlegende Technologie, die aus der kürzlich gegründeten Abteilung Production Technology hervorgegangen ist. Es handelt sich dabei um eine transversale Gruppe von mehr als 500 Technikexpert:innen, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die besten Tools und Technologien zu entwickeln, welche die Entwicklerteams von Ubisoft dabei unterstützen, ihre Visionen zum Leben zu erwecken.

„Ubisoft baut auf 35 Jahre kontinuierlicher Investitionen in Forschung und Entwicklung, sowie eigenen Technologien auf, denn technologische Unabhängigkeit ist ein entscheidendes Unterscheidungsmerkmal“, sagt Guillemette Picard, Ubisofts VP of Production Technology. „Ubisoft Scalar entspricht diesem Geist und erweitert sowohl unsere Kreativität als auch unser einzigartiges Co-Development-Modell durch neue, nahtlose Möglichkeiten der Zusammenarbeit auf globaler Ebene. Es ist ein Schritt nach vorne und ein aufregender Meilenstein für die Gaming-Community.“

Weitere Informationen über Ubisofts Technologievisionen und Updates gibt es unter: [Ubisoft.com/technology](https://www.ubisoft.com/technology)

Über Ubisoft

Ubisoft kreiert Welten mit dem Ziel, das Leben der Spieler:innen mit originellen und unvergesslichen Unterhaltungserlebnissen zu bereichern. Die globalen Teams von Ubisoft erschaffen und entwickeln ein umfassendes und vielfältiges Portfolio an Spielen, darunter Marken wie Assassin's Creed®, Brawlhalla®, For Honor®, Far Cry®, Tom Clancy's Ghost Recon®, Just Dance®, Rabbids, Tom Clancy's Rainbow Six®, The Crew®, Tom Clancy's The Division® und Watch Dogs®. Über Ubisoft Connect können Spieler:innen ein Ökosystem von Diensten nutzen, um ihr Spielerlebnis zu verbessern, Belohnungen zu erhalten und plattformübergreifend mit Freund:innen in Kontakt zu treten. Mit Ubisoft+, dem Abonnementdienst, können sie auf einen wachsenden Katalog von mehr als 100 Ubisoft-Spielen und DLCs zugreifen. Für das Geschäftsjahr 2020-21 erzielte Ubisoft einen Umsatz von 2.241 Millionen Euro. Um mehr zu erfahren, besuchen Sie bitte: www.ubisoftgroup.com

© 2022 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks in the US and/or other countries.

Pressekontakte:

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

Maik Bütefür, 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