



# EINE REISE INS ZEITALTER DER WIKINGER

Mit der Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger begeben sich die Spielenden in eine einzigartige, interaktive Erlebniswelt, in der sie historische Fakten, Traditionen und berühmte Figuren des „Wikingerzeitalters“ kennenlernen, welches vom 9. bis ins 11. Jahrhundert andauerte. Sie tauchen in den Alltag der Völker ein, die wir Wikinger und Angelsachsen nennen, indem sie das damalige Norwegen und England und selbst die mythologischen Welten des mittelalterlichen Skandinaviens erleben.

Den Kern dieser neuen Discovery Tour bilden die Erzählstränge und Erfahrungen. Die Spielenden können **in die Rollen nordischer und angelsächsischer Charaktere jener Zeit schlüpfen und ihre großen und kleinen Geschichten durchleben**. Während ihrer denkwürdigen Abenteuer interagieren sie mit der Welt und allen, die darin leben, und können auf diese Weise viele Details und Anekdoten zu jener Zeit entdecken.

Die Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger ist gewaltfrei und für alle Altersgruppen geeignet. Sie wurde **in enger Zusammenarbeit mit Expert:innen für die Menschheitsgeschichte, Archäologie und Lehre** entwickelt, die dabei halfen, sie zu einem unterhaltsamen und effizienten Mittel für alle jene zu machen, die mehr über den Einfluss und das Vermächtnis der sogenannten Wikinger erfahren wollen.



**STIGR**  
Now straight ahead towards the setting sun!

# LERNEN MIT VIDEOSPIELEN – ES FUNKTIONIERT!

Als beliebtestes Unterhaltungsmedium mit mehr als einer Milliarde Spielenden weltweit und einem jährlichen Umsatz, der den der Filmindustrie übersteigt, haben sich Videospiele auch als effektives Lernmittel bewiesen. Selbst wenn ihr Inhalt nicht für die Lehre konzipiert ist, fördern sie Teamarbeit, Kreativität und die Fähigkeit zur Problemlösung in einem interaktiven Kontext mit hohem Unterhaltungswert. In seiner auch als Buch erschienenen Studie aus dem Jahr 2018 fand Matthew Barr, Dozent und Studiengangsleiter der Universität Glasgow, heraus, dass akademische Schlüsselfertigkeiten durch Videospiele verbessert werden können.<sup>1</sup>

1 Matthew Barr, Graduate Skills and Game-Based Learning, Palgrave MacMillan, 2018



Videospiele sind als Lehrmittel sogar noch effektiver, wenn sie konzeptionell zu diesem Zweck entwickelt wurden. Das ist bei der Discovery Tour der Fall. 2018 führte Marc-André Ethier von der Universität Montreal eine Studie mit 330 Schülern und Schülerinnen aus neun verschiedenen High-School-Klassen aus Montreal durch. Sie zeigte beim Einsatz der Discovery Tour: Altes Ägypten einen „signifikant positiven“ Effekt auf den Wissenstransfer und die Lernergebnisse.

Auch wenn es keinesfalls ihr Ziel ist, andere Lehrmethoden zu ersetzen, kamen die **Discovery Tours seit ihrem ersten Erscheinen 2018 als zusätzliche, interaktive und unterhaltsame Methode in den Lernbereichen Geschichte des alten Ägyptens und des antiken Griechenlands in vielen Klassenzimmern zum Einsatz.** Dabei sind die Discovery Tours in Umfang und Qualität einzigartig und nutzen die für die „Assassin's Creed“-Spielreihe erschaffenen Welten, um fachlich verifizierte Inhalte in einer kampf- und gewaltfreien Umgebung zu vermitteln.

# DER AUFSTIEG DES DIGITALEN LERNENS

**Die Corona-Pandemie hat einen Trend beschleunigt,** der sich in den letzten 10 Jahren bereits begonnen hatte herauszubilden: den Aufstieg des digitalen Lernens. Während sich uns bei Reisen, Auslandsbesuchen oder dem Gang ins Klassenzimmer neue Hindernisse in den Weg stellen, kommt die Technologie mehr und mehr als Werkzeug zum Einsatz, um allen Teilnehmenden Inhalte und Erfahrungen direkt nach Hause zu bringen.

Im Allgemeinen umfasst digitales Lernen, von Fachleuten auch E-Learning oder Online-Lernen genannt, viele verschiedene Komponenten wie „virtual/augmented reality“ (virtuelle bzw. erweiterte Realität) und „Gamification“ (die Gestaltung einer Sache oder eines Inhalts als Spiel). Es werden mit erstaunlicher Geschwindigkeit neue Lernsysteme entwickelt, die auf der formalisierten Lehre beruhen, aber elektronische Ressourcen nutzen. **2019 wurde der weltweite Marktwert von E-Learning auf 187,9 Milliarden USD geschätzt. Bis 2025 soll er 325 Milliarden USD erreichen<sup>2</sup>.** Darüber hinaus kann E-Learning im richtigen Kontext wirkungsvoller als traditionelles Lernen sein. 2001 schätzte eine Studie der Brandon Hall Group ein, dass E-Learning den Lernerfolg (das Behalten des erlernten Wissens) um 40 bis 60 % erhöht.<sup>3</sup>

2 T. J. McCue, „E Learning climbing to \$325 billion by 2025, Uf

Canvas absorb Schoology Moodle“, Forbes, 31. Juli 2018

3 Brandon Hall Group, 2001

Mit ihren detailgetreu nachgestellten Welten, die auf der Zusammenarbeit mit anerkannten Fachleuten aus Geschichtsforschung und Archäologie basieren, sind die Discovery Tours unvergleichliche Werkzeuge, um von zu Hause aus mehr über eine bestimmte Epoche zu lernen, und fügen dem akademischen Wissen den Aspekt der Immersion hinzu. **Mit der Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger, die bald für Stadia, Luna, Xbox, PlayStation und PC veröffentlicht wird, wird diese einzigartige Erfahrung noch zugänglicher als bisher.**



# GESCHICHTE IN GESCHICHTEN

Seit dem ersten Werk aus dem Jahr 2018 ist das Team der Discovery Tour in ständigem Kontakt mit Lehrkräften aus Schulen und Universitäten sowie Historiker:innen, um Feedback zu erhalten und das Rezept zu verbessern.

Die Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger ermöglicht all die genannten Lernprozesse, indem sie das Erzählen von Geschichten in den Mittelpunkt der Erfahrung stellt. Die Spielenden schlüpfen in die Rolle von Menschen aus dem 9. Jahrhundert, um ihre Geschichten aus ihrer Perspektive zu erleben: nordische Handelsteute, ein junger Mönch und König Ælfred von Wessex. Während sie von einer Aufgabe zur nächsten gehen, erleben sie maßgeschneiderte historische Inhalte, die ihnen mehr über die Traditionen und Kulturen des frühen Mittelalters erzählen.

Während sie beispielsweise Bruder Ælric dabei helfen, ein Heilmittel für die Krankheit eines Mitmönchs zu finden, erfahren sie interessante Fakten über das Klosterleben und die Heilkunde jener Zeit.



**MAXIME DURAND, WORLD DESIGN DIRECTOR**

„Videospiele sind äußerst mächtig in der Hinsicht, dass sie erinnerungswürdige interaktive Geschichten erzählen, in denen die Spieler:innen die Rollen interessanter Charaktere übernehmen. Für die Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger wollten wir uns ganz dieser erzählerischen Komponente verschreiben, denn das Nacherleben der Schicksale von Menschen aus dieser Zeit ist die beste Art, Geschichte mit diesem Medium zu lernen.“



**Die Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger nutzt alle Vorteile des Mediums Videospiel, indem sie eine interaktive Erfahrung bietet, in der man selbst handelt, statt nur zuzusehen.** Während die vorhergehenden Discovery Tours größtenteils wie virtuelle Museen mit Führungen aufgebaut waren, geht es in „Das Zeitalter der Wikinger“ um die Interaktion mit der Welt und ihren Bewohnern.

Wenn der skandinavische Händler Thorsteinn zum Beispiel ein Langschiff braucht, um das Meer zu überqueren, geht man mit ihm die verschiedenen Schritte durch, die zur Herstellung eines Schiffs nötig sind: Man wählt die Art des Rumpfes und den Mast, bereitet das Holz vor und entscheidet sich sogar für einen Bug.

Bei der Erfüllung dieser Aufgaben erfahren die Spieler:innen nach und nach mehr über die Bedeutung der Seefahrt für die Nordleute, während sie in Alltagssituationen eintauchen und in der Geschichte vorankommen.

**MAXIME DURAND, WORLD DESIGN DIRECTOR, UBISOFT MONTREAL**

„Learning by Doing ist eine Schlüsselkomponente der Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger. Indem aus Spielenden Handelnde gemacht werden, können sie selbst Einfluss auf ihre Erfahrung nehmen, während wir den historischen Inhalten eine Wirkung und einen Kontext verleihen können. Dadurch entsteht ein denkwürdiges Abenteuer, das fesselnd und unterhaltsam, gleichzeitig aber auch sehr wirksam dabei ist, die vermittelten Informationen zu verankern.“

# IN ZUSAMMENARBEIT MIT FACHLEUTEN AUS GESCHICHTSFORSCHUNG UND LEHRE



Als Bildungsspiel wurde die Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger derart gestaltet, dass es historisch so genau wie möglich ist, um als verlässliche Informationsquelle für alle zu dienen, die mehr über diese Zeit wissen wollen.

Von Beginn an waren internationale Fachleute aus der Geschichtsforschung, Archäologie und Lehre an der Entwicklung beteiligt. Jede Quest wurde von einer Fachperson geprüft und bestätigt – ebenso wie der Inhalt der Lerneinträge und Entdeckungsorte, mit denen man interagieren kann, um parallel zum Plot mehr geschichtliche Informationen zu erhalten.



**ALISON HUDSON,**  
ASSISTENZPROFESSORIN,  
UNIVERSITÄT CENTRAL  
FLORIDA, USA

„Die Quest-Details beruhen nicht nur auf den Primärquellen, es finden sich auch Bilder und Beschreibungen dieser Quellen im Spiel wieder. Alles, was man sieht, hört und tut, transportiert das Publikum zurück ins neunte Jahrhundert. Wenn man ins Refektorium geht, hört man die Übersetzung eines Textes aus dem 9. Jahrhundert, der wahrscheinlich während der Mahlzeiten im Kloster vorgelesen wurde.“

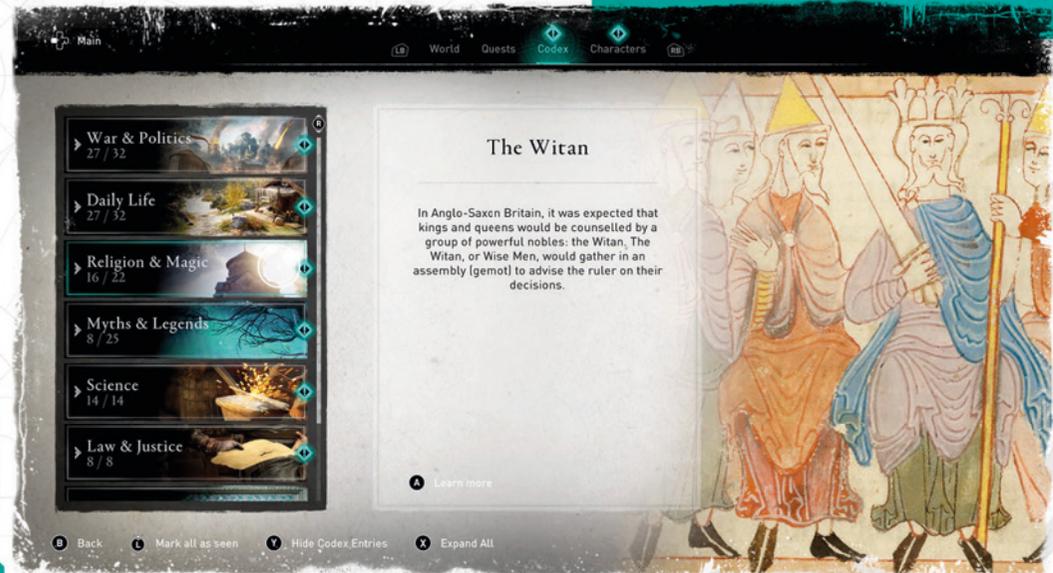
Die Inhalte der Entdeckungsorte konzentrieren sich auf **8 Kategorien**, die **gemeinsam ein Gesamtverständnis vom sogenannten Wikingerzeitalter vermitteln**: **Krieg & Politik, Alltag, Religion & Magie, Mythen & Legenden, Wissenschaft, Recht & Gerechtigkeit, Kunst & Kultur und Handel & Wirtschaft**. Auf jeden historischen Fakt, den man im Spiel entdeckt, kann man auch über das Kodex-Menü zugreifen, welches als Datenbank fungiert und jederzeit geöffnet werden kann.

Dank der Beteiligung dieser Expert:innen ist die **Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger eine reichhaltige Wissensquelle zu diesem Themenkomplex auf dem neuesten Forschungsstand**, die jenseits der Klischees von brutalen, blutrünstigen Krieger:innen die tatsächliche Welt der damaligen Skandinavier und Angelsachsen in all ihrer Komplexität präsentiert.

**CAT JARMAN,**  
LEITENDE BERATERIN,  
MUSEUM DER  
KULTURGESCHICHTE,  
UNIVERSITÄT OSLO



„Ich war besonders in eine Quest involviert, die „Neues Leben, neue Lande“ heißt, um ihre Entwicklung mit einer inhaltlichen Beratung zu unterstützen. Dabei konnte ich meine Expertise zu diesem Geschichtsabschnitt, insbesondere zum Leben und dem Handel in Eoforwic (York) beitragen – mit genauen, aktuellen Informationen, die ich bereits für meine Bücher und die Zusammenarbeit mit Museen gesammelt hatte.“



# WIKINGERSAGA GEGEN ANGELSÄCHSISCHE CHRONIK

Der Hauptinhalt der Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger ist **auf 8 Quests verteilt, die zusammen eine Gesamterzählung bilden**, welche den Bestrebungen der spielbaren Figuren über mehrere Jahrzehnte folgt. Die Quests spielen in 4 verschiedenen Welten: Norwegen, England und den mythologischen Reichen Jötunheim und Asgard.

1

## SCHWUR UND EHRE

Thorstein und Gunnhilda, ein junges, skandinavisches Händlerpaar, steht vor einem neuen Geschäftunterfangen. Als ihnen von einem anderen Händler vorgeworfen wird, gestohlene Ware zu verkaufen, müssen sie Beweise sammeln, um damit ihren Ruf wiederherzustellen.

### HISTORISCHE LERNINHALTE

- Ruf und Identität
- Familie und soziale Bande
- Gesetze und Gerechtigkeit



2

## DURCH GLAUBEN UND FEUER

Ælric, ein junger Mönch, der gerade im Kloster auf Elge (Ely) angekommen ist, hilft den Kranken, indem er ein Heilmittel findet und die Zutaten dafür zusammensucht. Während eines Überfalls der Wikinger flieht er mit einer wertvollen Reliquie.

### HISTORISCHE LERNINHALTE

- Klöster – eine christliche Institution im Mittelalter
- Heilkunde und Wissenschaft im Mittelalter
- Mittelalterliche Manuskripte



3

## SEETÜCHTIG

Nach 5 Jahren auf See kehrt Thorstein heim und will sich mit seiner Familie und seinen Männern im Ausland niederlassen. König Harald hält ihn nicht auf, verweigert ihm aber seine Hilfe. Thorstein muss sein eigenes Langschiff bauen, indem er Materialien beschafft und mehr über die verschiedenen Schritte lernt.

### HISTORISCHE LERNINHALTE

- Skandinavische Herrscher
- Schiffbau
- Clans



4

## NACH WESTEN

Das Langschiff ist bereit. Nun brauchen Thorstein und Gunnhilda Vorräte und eine Besatzung. Einen erfahrenen Steuermann zu finden, erweist sich als Herausforderung. Sie entscheiden sich letztlich trotz ihres einstigen Streits für Björn und setzen die Segel gen England.

### HISTORISCHE LERNINHALTE

- Reisen im Frühmittelalter
- Leben auf See
- Aberglaube und Tradition in der Seefahrt



Sie können in beliebiger Reihenfolge gespielt werden, wobei sich jede dieser Welten auf mehrere historische Schlüssellerninhalte konzentriert, die in Zusammenarbeit mit Spezialist:innen entwickelt und von Historiker:innen geprüft wurden.

5

### TAUSCH FÜR DEN FRIEDEN

Der von Ælfred besiegte Wikingeranführer Gudrum erwartet die Bedingungen des angelsächsischen Königs. Ælric, der von den Wikingern gefangen genommen wurde, führt Gudrum zum christlichen Glauben, während er versucht, einen für beide Anführer passenden Kompromiss zu finden.

#### HISTORISCHE LERNINHALTE

- Schlacht von Edington
- Kriegsführung und Friedensbemühungen als politische Werkzeuge
- Die Macht der Kirche im 9. Jahrhundert



6

### AELFREDS VERMÄCHTNIS

Ælfred möchte nun mit der Hilfe von Bruder Ælric den Grundstein für sein Vermächtnis legen, doch das Witenagemot zögert, Ælfred die nötige Macht zu geben, um das Königreich zu beschützen. König Ælfred braucht eine Möglichkeit, sie zu überzeugen.

#### HISTORISCHE LERNINHALTE

- Ælfreds militärische und gesellschaftliche Reformen
- Die Schaffung des Danelag
- Ælfreds Königswürde



7

### NEUES LEBEN, NEUE LANDE

Gunnhilda und Thorstein betreiben bereits seit einigen Jahren Geschäfte in England. Sie bereiten die Hochzeit Tryggs, ihres Thræll (Unfreien) vor. Björn zürnt dem Paar jedoch noch immer.

#### HISTORISCHE LERNINHALTE

- Soziale & wirtschaftliche Integration
- Religiöser Synkretismus
- Anglo-skandinavische Kultur



8

### DEM SCHICKSAL FOLGEN

Thorstein erwacht in Jötunheim und ersucht Thor um Hilfe bei der Suche nach seinem Ziel, doch in den Reichen der Götter herrscht Chaos. Thorstein wird einen eigenen Weg zu seinem Schicksal finden müssen.

#### HISTORISCHE LERNINHALTE

- Altnordische Mythologie
- Zauberei und Götterverehrung
- Spirituelle Konzepte



# MENSCHEN JENER ZEIT

Im Laufe des Abenteuers verkörpert man in der Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger **vier verschiedene Charaktere, die alle über eine eigene Persönlichkeit, eigene Ziele und Hintergrundgeschichten verfügen.** Drei dieser Charaktere sind fiktiv, basieren aber auf Erkenntnissen aus der Wissenschaft und Geschichtsforschung. Der vierte ist niemand Geringeres als König Ælfred persönlich!

## THORSTEIN

Ein junger, erfolgreicher Händler und Wikinger, der sich nach Jahren der Raubzüge ein besseres Leben in England aufbauen will. Er ist unter seinesgleichen für seine Wortgewandtheit und Ehrlichkeit bekannt und voller Liebe für Gunnhilda, die nicht nur seine Gattin, sondern auch seine engste Freundin ist.



## GUNNHILDA

Die schlaue, geistreiche Gunnhilda wurde als Weberin und Schafhirtin ausgebildet. Sie teilt Thorsteins Wunsch nach einem neuen Leben jenseits des Meeres und bringt ihren Ehrgeiz, Mut und ihre praktische Art mit ein.



## KÖNIG ÆLFRED

Ælfred von Westseaxe (Wessex) ist zweifelssohne eine der faszinierendsten historischen Figuren des europäischen Frühmittelalters. Angesichts der Wikingerinvasion wird er als einer der Gründerväter Englands gesehen, dessen Einfluss und Reformen das Land formten und das Volk einten.



## BRUDER ÆLRIC

Ælric ist zu Beginn des Abenteuers 17 Jahre alt und wurde als zweiter Sohn eines niederen Adligen schon in jungen Jahren der Kirche überantwortet. Der fromme, folgsame, weltoffene Mönch findet sich im direkten Kontakt mit König Ælfred und Jarl Gudrum wieder, zwei der berühmtesten Herrscher jener Zeit.



# EIN BESONDERER LECKERBISSEN FÜR FANS VON ASSASSIN'S CREED VALHALLA

Wie schon bei den vorherigen Teilen ist die Discovery Tour für alle, die eine Version des dazugehörigen Spiels von Assassin's Creed besitzen, kostenlos – im Fall der Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger ist das Assassin's Creed Valhalla.

Seit „Altes Ägypten“, welches auf Assassin's Creed Origins beruht, sind die Discovery Tours in der Fangemeinde von Assassin's Creed sehr beliebt. **Der Großteil von ihnen sieht die Discovery Tour als den besten kostenlosen Inhalt an, der nach der Veröffentlichung der Hauptspiele zur Verfügung steht.**<sup>4</sup>

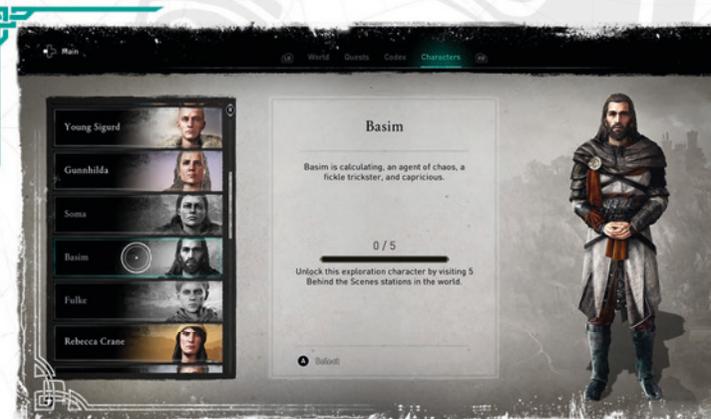
Für die Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger wollte es das Team für die Fans von Assassin's Creed noch lohnender machen, um ihnen für ihre anhaltende Unterstützung zu danken und sich dafür erkenntlich zu zeigen. **Durch den Abschluss von Quests können die Spieler:innen eine Reihe von Belohnungen freischalten, die sie in Assassin's Creed Valhalla nutzen können.** Diese Kollektion beinhaltet exklusive Gegenstände wie das von der Mythologie inspirierte Schiff Sliðrugtanni, eine komplette Aldermann-Rüstung und das Kurzschwert Bedale-Gilling. Sie ist in Zusammenarbeit mit Sue Brunning, der Kuratorin der Sammlungen des frühmittelalterlichen Europas im British Museum, entstanden.<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Ubisoft-Umfrage, 2020

<sup>5</sup> Nur in der kostenlosen Erweiterung von Assassin's Creed Valhalla verfügbar, nicht in der eigenständigen Version.

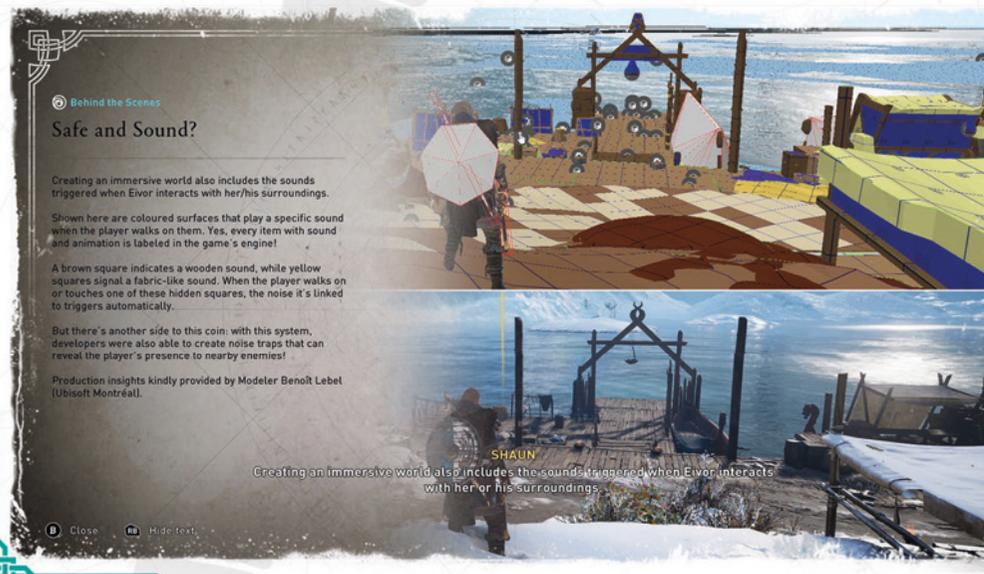


Zu guter Letzt kann man **nach und nach eine große Vielfalt von Charakteren aus Assassin's Creed freischalten, um mit ihnen die Welt der Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger frei zu erkunden** – abseits der Quests und der Geschichten. Einige dieser Charaktere, wie Thor oder Eivor, stehen in direkter Verbindung zum Universum von Assassin's Creed Valhalla, während andere, wie z. B. Layla Hassan oder Shaun Hastings, aus anderen Teilen der Assassin's Creed-Reihe stammen.



**Die Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger beinhaltet außerdem 25 „Einblicke hinter die Kulissen“, die von Shaun Hastings, einer Figur aus der Gegenwartsgeschichte von Assassin's Creed, die auch Historiker ist, erzählt werden. Sie bieten Informationen und Anekdoten über wichtige Aspekte der Entwicklung von Assassin's Creed Valhalla.** Fans von Assassin's Creed und ganz allgemein von Videospielen haben die Gelegenheit, etwas über den Produktionsprozess von Valhalla sowie interessante Fakten und Anekdoten aus der Entwicklung eines Videospieles zu erfahren, darunter die Entwicklung von Eivor, das Design der Geräusche im Spiel und wie über die Farbpaletten für die verschiedenen Regionen entschieden wurde.

Die Einblicke hinter die Kulissen sind auch in einem Bildungskontext nützlich, da sie Schüler:innen dazu einladen, zu hinterfragen, wie Geschichte in Videospielen und anderen Medien dargestellt wird.



**SUE BRUNNING, KURATORIN DER SAMMLUNGEN DES FRÜHMITTELALTERLICHEN EUROPAS, BRITISH MUSEUM**

„Mir gefällt vor allem, wie das Team das Gandersheimer Runenkästchen auf dem Kriegermantel und der Satteldecke des Pferds wiedergegeben hat. Das ist meine Lieblingskunststrichung, weil sie für mich so viele Assoziationen wachruft, und ich freue mich einfach, dass man es nun in etwas wie Assassin's Creed wiederfindet, wodurch ein ganz neues Publikum es entdecken und sich daran erfreuen kann.“

# DISCOVERY TOUR IN MUSEEN

Seit die Discovery Tour erstmals 2018 mit der Discovery Tour: Das alte Ägypten, welches auf der Spielwelt von Assassin's Creed Origins basiert, veröffentlicht wurde, werden die Discovery Tours nicht nur in Klassenzimmern eingesetzt, sondern sind auch Bestandteil großer Ausstellungen und Museen weltweit.

Hier sind zwei weitere Beispiele aufregender, zukünftiger Projekte rund um die Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger. Viele weitere Partnerschaften mit Museen und Ausstellungen, welche die Discovery Tours nutzen wollen, werden noch bekanntgegeben.



• **Die Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger** wird Teil einer neuen Ausstellung im **Museum Pointe-à-Callière in Montreal, die 2022 eröffnet.** Ubisoft, Discovery Tour und Assassin's Creed sind essenzielle Partner dieser Ausstellung und liefern Videos der Schauplätze aus der Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger und Assassin's Creed Valhalla.

• **Zusätzlich zu dieser Zusammenarbeit bei der Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger** erweckt Ubisofts strategische Partnerschaft mit dem HCT im Frühjahr 2022 in Winchester die Geschichte durch ein einzigartiges, immersives **Kulturerlebnis zum Leben**, welches Schauspiel mit Videoprojektionen, Geschichten und Gegenständen aus den Sammlungen der Stiftung zusammenbringen wird. Diese Erfahrung wird durch eine Augmented-Reality-Tour durch das Winchester aus Assassin's Creed Valhalla ergänzt, die von Sugar Creative, einem der führenden kreativen Studios des Vereinigten Königreichs, produziert wurde.



Foto: Caroline Thibault



# WICHTIGE PARTNER

Die Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger bietet eine Vielzahl von Bildern tatsächlicher historischer Artefakte. Die meisten davon sind an den Entdeckungsorten zu sehen, die während der Quests und Geschichten zusätzliche Informationen bereithalten.

Um die bestmöglichen Illustrationen und authentische Beispiele zu zeigen, hat das Team mit mehreren internationalen Museen und Institutionen zusammengearbeitet, die Bilder ihrer Sammlungen zur Verfügung gestellt haben.



**Der Hampshire Cultural Trust (HCT)** ist Ubisofts Hauptpartner für die Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger. Dieser verwaltet 23 Museen und Kunststätten in Hampshire und hat 2,5 Millionen Objekte in seiner Obhut, die mit Hampshires reichem und international relevanten Erbe in Verbindung stehen. Durch eine Auswahl seltener Objekte – darunter das Winchester-Reliquiar, die einzige Reliquie aus dem Britannien jener Zeit, die bis heute überdauert hat – bietet die Discovery Tour einen einzigartigen Einblick in den Alltag einfacher Leute in und um Wincæster (Winchester). Zusätzlich zu dieser Zusammenarbeit bei der Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger erweckt Ubisofts strategische Partnerschaft mit dem HCT im Frühjahr 2022 in Winchester die Geschichte durch ein einzigartiges, immersives Kulturerebnis zum Leben, welches Schauspiel mit Videoprojektionen, Geschichten und Gegenständen aus den Sammlungen der Stiftung zusammenbringen wird. Diese Erfahrung wird durch eine Augmented-Reality-Tour durch das Wincæster aus Assassin's Creed Valhalla ergänzt, die von Sugar Creative, einem der führenden kreativen Studios des Vereinigten Königreichs, produziert wurde.



**Die British Library** ist die Nationalbibliothek des Vereinigten Königreichs. Sie besitzt eine umfangreiche Sammlung von Gegenständen, darunter Artefakte aus jedem Zeitalter schriftkundiger Zivilisationen. Eine Partnerschaft mit der British Library war essenziell für Ubisoft, um den Spieler:innen den bestmöglichen Zugang zu mittelalterlichen Manuskripten und Illustrationen mit direkter Verbindung zur Zeit der Wikinger zu ermöglichen.



**Preston Park Museum & Grounds** ist das örtliche Museum im Borough Stockton-on-Tees. Preston Park Museums & Grounds gaben dem Team der Discovery Tour die einzigartige Gelegenheit, ihre Sammlung zu benutzen, um zwei Schlüsselemente der sogenannten Wikingerzeit zu beleuchten: die Grabkunst als Illustration der neuen anglo-skandinavischen Kultur, die durch den Kontakt zwischen Nordleuten und Angelsachsen entstanden ist, und den Yarm-Helm, einen von gerade einmal zwei fast vollständig erhaltenen Wikingerhelmen weltweit. Das Preston Park Museum plant für Anfang 2022 eine spezielle Wanderausstellung zum Thema Wikinger, die auch Events in Verbindung mit der Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger beinhalten wird.



**Das Nationalmuseum Dänemarks** (Nationalmuseet) besteht aus einem Netzwerk von 20, im ganzen Land verteilten Museen mit einer Sammlung einzigartiger Gegenstände, die einen großen Teil der dänischen Geschichte abdecken. Die Möglichkeit, Artefakte aus den Sammlungen von Dänemarks Nationalmuseum zu präsentieren, gab der Discovery Tour eine zusätzliche Tiefe, zeigen sie doch eine erstaunliche Handwerkskunst und Ästhetik. Außerdem ermöglichen sie einen Blick darauf zu werfen, wie Ruf, Familie und soziale Beziehungen als grundlegende kulturelle Elemente angesehen wurden.



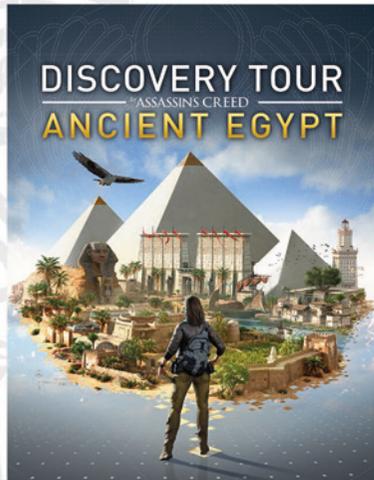
**Der York Archaeological Trust** betreibt das Jorvik Viking Centre im Vereinigten Königreich, welches seit 1984 die Fundstücke der Ausgrabungsstätte von Yorks Coppergate für ein breites Publikum auswertet. Die Discovery Tour hat es Ubisoft ermöglicht, einige dieser Fundstücke in einem neuen Medium zu präsentieren, um einerseits der Discovery Tour authentische Details aus jener Zeit hinzuzufügen und andererseits die Bedeutung der Stadt als Zentrum für Handel, Religion und Politik im Frühmittelalter zu unterstreichen.



**Die Fotoagentur Réunion des Musées Nationaux** – Grand Palais ist eine öffentliche, kommerziell-gewerbliche Institution, die dem französischen Ministerium für Kultur untersteht. Sie ist offiziell mit der Bewerbung der Sammlungen französischer Nationalmuseen betraut. Jedes Jahr nehmen sie vor Ort über 20.000 neue Bilder auf, um die Sammlung der Agentur, die weltweit online zugänglich ist, zu erweitern. Die Agentur ist seit der allerersten Discovery Tour ein bedeutender Partner. Ihre enormen Sammlungen waren unverzichtbar für Ubisofts auf Artefakte konzentrierten Ansatz bei der Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger, um den Spieler:innen zu ermöglichen, sich Gegenstände wie den Teppich von Bayeux oder den Helm von Sutton Hoo anzusehen.

# ALTES ÄGYPTEN UND ANTIKES GRIECHENLAND – ZEITLOS UND UNVERGÄNGLICH

Auch wenn die Veröffentlichung der Discovery Tour: Das Zeitalter der Wikinger eine große Neuigkeit ist, sind die vorhergehenden Spiele der Reihe (Das alte Ägypten und Das antike Griechenland) so aktuell wie eh und je. Beide konzentrieren sich auf je eine Epoche, die in vielen Ländern Teil des Schullehrplans ist.



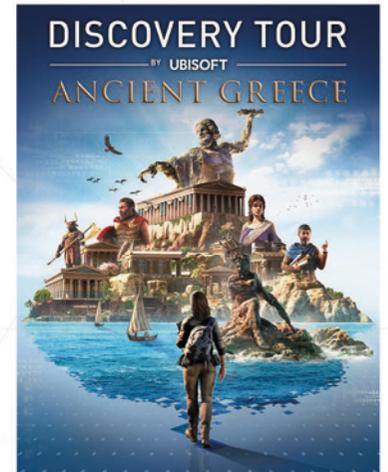
## DISCOVERY TOUR: DAS ALTE ÄGYPTEN VON ASSASSIN'S CREED

Von Alexandria bis Memphis, vom Nildelta bis zum Sandmeer, vom Gizeh-Plateau bis zum Fayyum-Becken können Spieler:innen wie nie zuvor in die reichhaltige Geschichte des alten Ägyptens eintauchen. Die Discovery Tour: Das alte Ägypten bietet Dutzende Führungen, die von Expert:innen der Geschichtsforschung und Ägyptologie zusammengestellt wurden. Eine jede beleuchtet einen anderen Aspekt des ptolemäischen Ägyptens, z. B. die großen Pyramiden, Mumifizierung oder das Leben der Kleopatra.



## DISCOVERY TOUR: DAS ANTIKE GRIECHENLAND VON UBISOFT

Hier kann man die Welt des klassischen Griechenlands erleben! Die Spieler:innen haben die Gelegenheit, durch die Straßen Athens zu wandeln, das tägliche Leben der Bewohner zu beobachten und mit Sokrates und Perikles über Politik zu diskutieren. Danach gibt es jeweils ein Quiz, um zu sehen, was gelernt wurde. Schauplatz der Discovery Tour: Das antike Griechenland ist die sorgfältig nachgebildete griechische Welt der Antike. Dort kann man tief in die unglaubliche politische, wissenschaftliche und künstlerische Fülle dieser Epoche eintauchen.



# LEITFÄDEN FÜR DEN UNTERRICHT

Die Discovery Tours wurden so gestaltet, dass sie interaktive Lerngelegenheiten bieten, die Spaß machen und andere, üblichere Quellen ergänzen, die in Schulen zum Einsatz kommen. Es kann jedoch für Lehrkräfte und Schülerschaft schwierig sein, einen passenden Ansatzpunkt zu finden. Jenseits des Informatikunterrichts ist die **Verwendung von Videospielen als Lernmittel in Schulen noch ein recht neuer Trend.**

**Deswegen arbeitet Ubisoft mit der McGill-Universität in Montreal zusammen, um Unterrichtsvorschläge zu entwickeln, die maßgeschneiderte Aktivitäten und Tipps anbieten, um im Bildungskontext das Beste aus den Discovery Tours herauszuholen.** Der erste Leitfaden für den Unterricht bezieht sich auf die Discovery Tour: Das antike Griechenland und ist bereits auf Englisch (in anderen Sprachen als Beta-version) in einem Unterbereich der globalen Webseite zur Discovery Tour verfügbar.

UBISOFT  
DISCOVERY TOUR  
CURRICULUM MAP  
GAMEPLAY GUIDE  
EXAMPLE LESSONS  
FAQ  
YOUR LESSON OVERVIEW

## My Discovery Tour Lesson Overview

PRINT THIS PAGE

INSTRUCTIONAL ACTIVITIES

**Learning Objective**  
Conduct short research projects that use several sources to build knowledge through investigation of different aspects of a topic.

**Play Behavior**  
Take [A Guided Tour](#)  
Take the Guided Tours:  
[Explore Discovery Sites](#)  
Visit a Discovery Site

Learner Levels: Medium, Advanced  
Topics: Writing, Media Literacy

Creates [Attitudes](#) [Understanding media](#)  
[Presenting](#) [Writing exercise](#)

**Instructional Recommendation(s)**  
The game provides immersive multimedia content around different themes. Students choose a tour/set of tours/theme of their choice or they are assigned a tour/theme to conduct short research projects driven by a guiding research question.

**Assessment/Prompts**  
Prompt: Play the tours titled "Sparta Politics" and "Sparta Social Classes" to study which sections of Spartan society exercised power and how. Conduct a short research project synthesizing information from external sources like the internet, relevant web articles, videos etc. to verify, and present supporting and conflicting information.

**Learning Objective**  
Engage in creative writing and adapt writing for a range of purposes and

**Instructional Recommendation(s)**  
Present students with a list of all tours available in the game and their brief descriptions. Students choose one tour of



ADAM DUBÉ,  
ASSISTENZPROFESSOR,  
KONREKTOR DER  
AKADEMISCHEN  
PROGRAMME,  
MCGILL-UNIVERSITÄT

Lernspiele wie die Discovery Tours sind ein mächtiges Lernmedium, aber die Reichhaltigkeit und Bandbreite der Erfahrungen, die sie bieten, kann am Anfang etwas überwältigend sein – für Lehrkräfte wie für die Schülerschaft. Der Unterrichtsleitfaden beruht auf technologiebasierten Lehr- und Lernprinzipien und ist darauf ausgelegt, Lehrkräften einen Zugangspunkt zu den reichhaltigen Inhalten zu geben und es ihnen zu ermöglichen, das Beste aus dem spielbasierten Lernen herauszuholen.

Mit wenigen Klicks können Lehrkräfte an die Lerngruppe und ihren Wissensstand angepasste Stundenkonzepte erstellen, die gezielt auf eine der folgenden Disziplinen ausgerichtet sind: **Schrift & Sprache, Mathematik, Wissenschaft, Kultur & Kunst und Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts.** Um Informationen für den Leitfaden zu sammeln, untersuchten Chu Xu und Robin Sharma, beides Doktoranden der Erziehungswissenschaften beim Technology, Learning and Cognition Lab der McGill-Universität, Rahmenlehrpläne aus Nordamerika, Europa und Asien, um Aktivitäten vorzuschlagen, die den Bedürfnissen von Lehrkräften aus aller Welt entsprechen.

Der Leitfaden für den Unterricht beinhaltet auch vorbereitete Unterrichtspläne für 5 Disziplinen: Kunst, Sprache, Mathematik, Wissenschaft und Gesellschaftswissenschaften sowie eine Spielanleitung und nützliche Tipps und Tricks.



# PRODUKTREIHE

DISCOVERY TOUR: DAS ZEITALTER DER WIKINGER –  
19. OKTOBER 2021



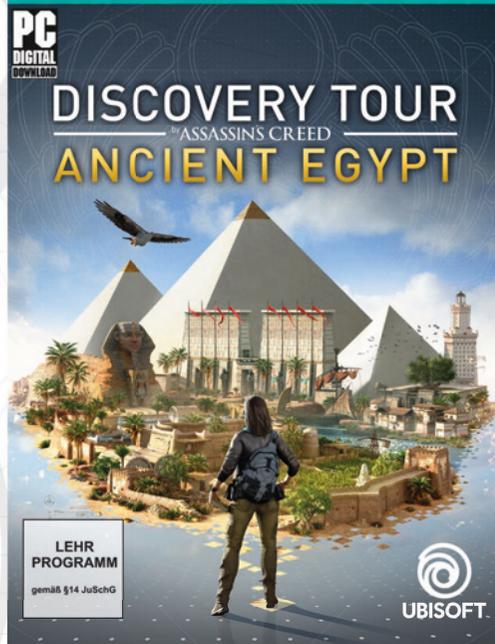
## EIGENSTÄNDIGE VERSION

- PC – 19. Oktober
- Google Stadia, Amazon Luna, PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One und Xbox Series S | X – Anfang 2022
- Altersfreigabe: Ohne Altersbeschränkung freigegeben

## ALS KOSTENLOSE ERWEITERUNG FÜR ASSASSIN'S CREED VALHALLA

- PC, Google Stadia, Amazon Luna, PlayStation®4, PlayStation®5, Xbox One und Xbox Series S | X

BEREITS VERFÜGBAR



LEHR  
PROGRAMM  
gemäß §14 JuSchG

## EIGENSTÄNDIGE VERSION

- PC
- Die eigenständige Version ist in Deutschland als Lehrprogramm eingestuft.

## ALS KOSTENLOSE ERWEITERUNG FÜR ASSASSIN'S CREED ORIGIN

- Stadia, PC, Xbox One, PlayStation® 4

BEREITS VERFÜGBAR



LEHR  
PROGRAMM  
gemäß §14 JuSchG

## EIGENSTÄNDIGE VERSION

- PC
- Die eigenständige Version ist in Deutschland als Lehrprogramm eingestuft.

## ALS KOSTENLOSE ERWEITERUNG FÜR ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

- Stadia, PC, Xbox One, PlayStation® 4

# PRESSEKONTAKTE

Für Deutschland:

**Veronika Stricker**

+49 211 540 834 29

veronika.stricker@ubisoft.com

**Björn Dressel**

+49 211 540 834 31

bjoern.dressel@ubisoft.com

Für Österreich und die Schweiz:

**Moritz Wolff**

+49 89 - 53 29 57 37

ubisoftaustria@harvard.de

**Ava Dühring**

+49 89 - 53 29 57 33

ubisoftschweiz@harvard.de

Verfügbare Bilder und Presse-Informationen zu den Discovery Touren und anderen Ubisoft-Spielen finden Sie in unserem Presse Extranet unter:

<https://www.ubisoft-press.com>

Aktuelle Pressemitteilungen können Sie in unserem Newsroom einsehen:

<https://newsroom.ubisoft-press.com/>



© 2014 Ubisoft  
Tous droits réservés  
Ubisoft et le logo  
Ubisoft sont des  
marques de Ubisoft  
dans le monde.



# DISCOVERY TOUR

A UBISOFT ORIGINAL

