

# DISCOVERY TOUR

by ASSASSIN'S CREED

# ANCIENT EGYPT



© 2015 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.  
ACR is a trademark of Ubisoft. Assassin's Creed is a trademark of Ubisoft.  
CHD is a trademark of Ubisoft.

Assassin's Creed  
Discovery Tour

## EIN INTERAKTIVES MUSEUM OHNE WÄNDE, ERSCHAFFEN VON SPIELEENTWICKLERN UND HISTORIKERN

Egal ob Hardcore-Gamer, Schüler, Studenten oder geschichtsinteressierte Spieler: Jeder kann in der Discovery Tour das alte Ägypten im eigenen Tempo entdecken. Dort treffen sie auf Menschen, welche die Orte der damaligen Zeit bewohnt haben, und finden Erklärungen zu Objekten und Kunstgegenständen, die heute in Museen aufbewahrt werden, damals aber in Gebrauch waren. Auch die Monumente des alten Ägyptens von der Sphinx über die Pyramiden zum großen Tempel von Memphis sind frei erkundbar. Wer

mehr erfahren möchte, kann einer der 75 Touren folgen, die das Entwicklerteam von Ubisoft Montreal in enger Zusammenarbeit mit Historikern und Ägyptologen erstellt hat. Um sich während der Entdeckungsreise als Teil der alten Welt zu fühlen, können Besucher in die Rolle der Spieleprotagonisten Bayek oder Aya schlüpfen oder auch als Kleopatra oder Julius Caesar durch die Welt laufen. Die Möglichkeit, das alte Ägypten frei und in 3D zu entdecken, unterscheidet die Discovery Tour von allen anderen Bildungserfahrungen – sie erschafft ein wahrhaftiges Museum ohne Wände.

Die wichtigsten Felder der Discovery Tour sind gleichzeitig die bestimmenden Themen der damaligen Zeit: Die ägyptische Gesellschaft, die römische Herrschaft, der Bau der Pyramiden, der Alltag der Menschen und die große Metropole Alexandria mit ihrer Bibliothek und dem Leuchtturm von Pharos. Zu jedem dieser Gebiete hat das Entwicklerteam Spezialisten gefunden. Darunter zum Beispiel Perrine Poiron, Doktorin für Ägyptologie an der UQAM (Université du Québec à Montréal) in Montreal und Spezialistin für die Ära der Ptolemäer, Gaëtan Theriault, Historiker an der UQAM und Spezialist für das antike Griechenland unter römischer Herrschaft oder Adeline Bats, Doktorin für Ägyptologie an der Universität Poitiers und Spezialistin für das Alltagsleben im alten Ägypten.

Die *Discovery Tour von Assassin's Creed: Ancient Egypt* ist ein eigenständiger Modus, der den Besitzern des Spiels *Assassin's Creed Origins* kostenlos zum Download zur Verfügung steht. Er kann außerdem als eigenständiger digitaler Download für PC via Uplay und Steam erworben werden und wurde in Deutschland als Lehrprogramm eingestuft.



EIN BILD AUS DER DISCOVERY TOUR  
TOUR: „ACKERBAU IM ALTEN ÄGYPTEN“



## JEAN GUESDON, CREATIVE DIRECTOR VON ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Seit über zehn Jahren lassen wir mit *Assassin's Creed* die Fans der Reihe in die Geschichte der Menschheit eintauchen. Jeder Teil widmet sich einem bestimmten Zeitalter der Vergangenheit. Wir waren bei den Kreuzzügen und in der italienischen Renaissance dabei. Wir sind mit Piraten durch die Karibik gesegelt, haben den Amerikanischen Unabhängigkeitskrieg und die Französische Revolution miterlebt. Und haben jedes dieser historischen Ereignisse mit großer Sorgfalt rekonstruiert.

Für diese detaillierte Nachbildung der Geschichte arbeiten wir mit Historikern, Archäologen und anderen Spezialisten zusammen, die großes Wissen über die entsprechende Zeit mitbringen. Weil wir so viel Wert auf Qualität legen, bekommen wir schon seit Jahren immer wieder Briefe von Lehrern, die unsere Spiele nutzen, um ansprechendes Lehrmaterial für ihre Schüler zusammenzustellen. Unser Vorhaben, Geschichte zum Spielplatz für alle zu machen, scheint zu funktionieren.

Deshalb ist die *Discovery Tour für Assassin's Creed: Ancient Egypt* der nächste logische Schritt für uns, um eines der faszinierendsten Zeitalter der Menschheit einem möglichst breiten Publikum zugänglich zu machen: Das alte Ägypten.

Die Discovery Tour ist ein vom Hauptspiel unabhängiger Modus, in dem man die uneingeschränkte Freiheit hat, alle in „*Assassin's Creed: Origins*“ enthaltenen Orte des alten Ägyptens zu erkunden. Nicht enthalten ist dagegen alles, was die Besucher des virtuellen Museums unter Druck setzen könnte, also Gegner, Kämpfe oder Missionen. Dieser Modus dient allein der Bildung. Gemeinsam mit den am Spiel beteiligten Geschichtswissenschaftlern haben wir 75 geführte Touren entworfen, die verschiedenste Aspekte der damaligen Zeit beleuchten. Sie sind eine Einladung, mehr über dieses spannende Zeitalter zu erfahren.

Die Discovery Tour soll dabei keinesfalls Lehrer ersetzen. Vielmehr will sie möglichst vielen Menschen Geschichte interaktiv und auf unterhaltsame Weise näher bringen. Wir können es kaum erwarten, die große Premiere der Discovery Tour zu feiern und allen Besuchern diese interaktive Erfahrung zugänglich zu machen..





## MAXIME DURAND, HISTORIKER BEI ASSASSIN'S CREED

### Was genau ist die Discovery Tour?

Die Discovery Tour ist eine neue, interaktive Möglichkeit, das alte Ägypten selbst zu entdecken. Mit ihr kann man viele Dinge der Geschichte Ägyptens in ihrem tatsächlichen Kontext sehen und verstehen. Die Discovery Tour verbindet dabei spielerische Elemente des Hauptspiels mit Inhalten, in denen historisches Wissen vermittelt wird und lädt so zum Erkunden ein. Diese einzigartige Kombination macht die

Discovery Tour zu einem interaktiven Geschichtsunterricht für alle und gibt besonders Lehrern ein Werkzeug in die Hand, mit denen sie ihren Unterricht lebendiger gestalten können.



EIN BILD AUS DER DISCOVERY TOUR TOUR: „DIE RÄTSEL DER SPHINX“

### In wieweit habt ihr mit Experten zusammengearbeitet? Was habt ihr dabei gelernt?

Während der Entwicklung von Assassin's Creed Origins haben uns viele Ägyptologen, Historiker und Linguisten dabei geholfen, die umfangreiche Welt des ptolemäischen Ägyptens wieder auferstehen zu lassen. Diese und weitere Experten haben wir darum gebeten, Texte für die Discovery Tour zu verfassen. Jeder Inhalt, jede Tour wurde also von sachkundigen Wissenschaftlern geschrieben und überprüft.



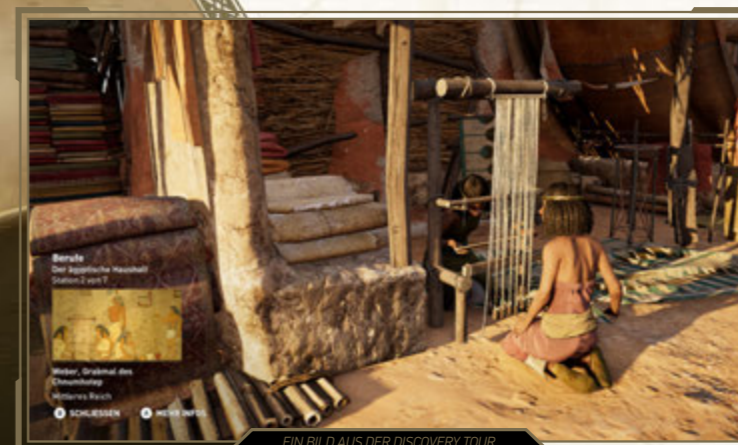
Bei Bildungskonferenzen hatten wir außerdem die Gelegenheit, Kontakte zu Lehrern zu knüpfen. Uns war bald klar, dass die Lehrer-Gemeinschaft großes Interesse an unserer Idee hatten, auf Basis der historisch akkuraten Welt von „Assassin's Creed: Origins“ ein leicht zu benutzendes Bildungswerkzeug zu schaffen. Während der Entwicklung der Discovery Tour haben wir viele Hinweise und Tipps direkt von Lehrern erhalten. Sie haben zum Beispiel vorgeschlagen, die Länge der geführten Touren zu verkürzen, damit sie auch in Unterrichtsstunden eingesetzt werden können.



EIN BILD AUS DER DISCOVERY TOUR TOUR: „DER ÄGYPTISCHE HAUSHALT“

### Was bietet die Discovery Tour den Spielern?

Für Fans des Spiels ist die Discovery Tour ein völlig neues Assassin's Creed-Erlebnis, ganz ohne Kämpfe und Aufgaben. Sie können mehr über das alte Ägypten und – dank einiger Blicke hinter die Kulissen – über die Entwicklung des Spiels erfahren. Dabei erklären wir, an welchen Stellen wir von historischen Fakten abgewichen sind und warum wir das getan haben.



EIN BILD AUS DER DISCOVERY TOUR TOUR: „DER ÄGYPTISCHE HAUSHALT“

Für Schüler und Lehrer ist die Discovery Tour ein tolles Werkzeug, um mehr über die Geschichte einer der faszinierendsten Zivilisationen der Menschheitsgeschichte zu erfahren. Wir hoffen, dass die Discovery Tour allen Besuchern gefallen wird und dass möglichst viele Spieler dazu motiviert werden, mehr über Geschichte zu lernen.



## VIDEOSPIELE EIN NEUES BILDUNGSWERKZEUG

Mit der Discovery Tour verbindet das Entwicklerteam von Ubisoft Montreal spielerische Unterhaltung und historische Bildung. Kern dieses neuen Modus ist die Interaktivität, durch die eine starke Bindung zum Inhalt der Tour und den geschichtlichen Zusammenhängen geschaffen wird. Eine neuartige Vermittlung von historischen Inhalten soll so Wirklichkeit werden.

Ob es tatsächlich möglich ist, durch Videospiele Geschichte nachhaltig zu lehren und zu lernen, hat Marc-André Éthier untersucht. Er ist Professor an der Universität Montreal und beschäftigt sich vor allem mit Geschichtsdiaktik. Eine erste Studie zur Discovery Tour hat er bereits an Schulen im Großraum Montreal durchgeführt.

### Ein erster Modellversuch:

Die Versuchsgruppe bestand aus 300 Lernenden im Alter zwischen 12 und 17 Jahren, die aus verschiedenen Schulen der kanadischen Großstadt stammen. Éthier wollte wissen, ob und wie gut die Schüler das Wissen behalten, das sie während der Discovery Tour vermittelt bekommen und wie sie im Vergleich zu Schülern abschneiden, die einer normalen Unterrichtsstunde folgen.

Die Schüler wurden per Zufallsprinzip in eine von zwei Gruppen von je 20 Personen eingeteilt: Eine Versuchsgruppe und eine Kontrollgruppe. Die Teilnehmer der Gruppen haben vor und nach der Unterrichtseinheit jeweils einen Test zu ihrem Wissen über die Bibliothek von Alexandria abgelegt. Die Versuchsgruppe begab sich ohne Anleitung auf die Discovery Tour in Assassin's Creed und konnte dort mit Hilfe eines Avatars die Bibliothek erkunden und geführten Touren folgen. Zur gleichen Zeit besuchte die Kontrollgruppe eine Unterrichtsstunde, die etwa gleich lang dauerte und in der die selben Inhalte vermittelt wurden.



## MARC-ANDRÉ ETHIER UNIVERSITÄT MONTREAL

Marc-André Éthier ist seit 2000 Professor an der bildungswissenschaftlichen Fakultät der Universität Montreal. Sein Forschungsfokus liegt auf dem Erlernen und Unterrichten von Geschichte sowie der Beurteilung von Wissen. Im Speziellen beschäftigt er sich mit Lehrmethoden für die Sekundarschule. Dabei geht es zum Beispiel um gedruckte oder elektronische Handbücher, Filme und auch Videospiele mit historischem Hintergrund.



### Sie haben eine Vergleichsstudie durchgeführt. Worum ging es dabei?

Wir wollten in einer Vergleichsanalyse die Lernerfolge zweier unterschiedlichen Lehrmethoden untersuchen. Inhaltlich ging es um die Bibliothek von Alexandria während der Endphase der Herrschaft der Ptolemäer. Einmal haben wir das mit traditionellem Lernen im Schulunterricht vermittelt, einmal mit einem Besuch in der virtuellen Bibliothek in der Discovery Tour. Ich wollte wissen, ob dieses neue Werkzeug wirklich Wissen über das alte Ägypten vermitteln konnte und vor allem auch, ob es bei Schülern Neugier weckt.

### Warum wollten Sie dieses Projekt durchführen?

Ich habe immer wieder gemerkt, dass es Lehrer gibt, die ein großes Interesse an den Spielen der Assassin's Creed-Reihe hatten, weil sie Geschichte oft sehr genau darstellen. Ich habe dann mit Historikern gesprochen, die als technische Berater an den verschiedenen Teilen der Spiele mitgewirkt haben und kam so in Kontakt mit Maxime Durand. Wir sprachen darüber, wie interessant es für Schüler und andere Wissbegierige wäre, geführte oder ungeführte Touren besuchen zu können, ohne durch Missionen oder Kämpfe abgelenkt zu werden.

Zufällig arbeitete Ubisoft gerade an einem solchen Modus, der Discovery Tour. Ich bot also an, die Effektivität des Modus zu testen. Ubisoft

versorgte mich mit dem nötigen Material und kümmerte sich um die Logistik. Ich war verantwortlich für das Protokoll, die Testpersonen und das Zusammenstellen und Aufbereiten der Ergebnisse.



Foto: Guillaume Bell – Université de Montréal



### Was waren die Ergebnisse der Studie?

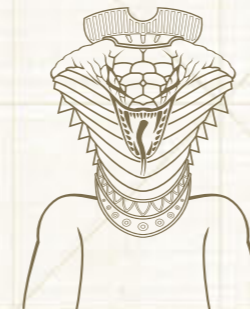
Zunächst haben wir uns darauf konzentriert, das gesammelte Wissen zu messen. Laut einer Messung vor der Durchführung des Versuches verfügten die Schüler beider Gruppen über ein ähnliches Grundwissen. Es gab keinen signifikanten Unterschied zwischen der Anzahl richtiger Antworten auf die Abfrage von deklarativem Wissen, also den Fakten über das alte Ägypten, die den Schülern bekannt waren. Wir haben es also mit zwei Gruppen gut vergleichbarer Schüler zu tun. Diejenigen, die an der Discovery Tour teilnahmen, verbesserten die vorherigen Testergebnisse deutlich von 23 Prozent auf 41 Prozent. Diejenigen, die an der Unterrichtsstunde teilnahmen, verbesserten sich jedoch stärker, nämlich von 22 Prozent auf 55 Prozent. Ich muss zugeben, dass ich von diesem Ergebnis überrascht war, da ich bei der Discovery Tour einen niedrigeren Zuwachs erwartet hatte.



### Wie geht es weiter?

Wir müssen sehen, welchen Einfluss hybride Lehrmethoden auf den Wissenserwerb von Schülern haben können. Damit meine ich zum Beispiel den Einsatz der Discovery Tour im Zusammenspiel mit klassischen Lehrmethoden. Um das herauszufinden, müssen wir Lehrpläne und Spiel genauer analysieren. Wir können so Lehrern zeigen, wo sich Gelegenheiten ergeben, ein Werkzeug wie die Discovery Tour im Unterricht erfolgversprechend einzusetzen. Ein weiterer spannender Schritt wird die Messung der Merkdauer des vermittelten Wissens sein. Außerdem wollen wir ergründen, ob sich komplexe Sachverhalte mit diesem hybriden Ansatz leichter lernen lassen.

Und nicht zuletzt können wir die Einstellungen und Techniken studieren, die kritisches Denken fördern. So lernen wir, verschiedene Sichtweisen auf die Vergangenheit zu analysieren und wie sie beispielsweise in Spielen und Filmen dargestellt wird. Das ist allerdings noch ein ziemlich ehrgeiziges Ziel.





## EVELYNE FERRON, HISTORISCHE BERATERIN BEI ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Evelyne Ferron unterrichtet Geschichte an der Universität Sherbrooke, veranstaltet aber auch Konferenzen für das Lehrpersonal weiterführender Schulen. Sie ist auf die griechisch-römische Geschichte spezialisiert und beschäftigt sich vor allem damit, wie es den alten Ägyptern gelang, ihre Umgebung und die Wasserversorgung abseits des Nils zu organisieren.

### Was war Ihre Rolle im Entstehungsprozess der Discovery Tour?

Das alte Ägypten hat eine komplexe Geschichte, die sich recht schwer vermitteln lässt. Mir gefiel die Idee einer historischen Entdeckungstour, die auch das Unterrichten erleichtert. Ich konzentrierte mich dabei auf den Teil, der sich mit der Herrschaft Kleopatras sowie der geopolitischen Situation während ihrer Zeit beschäftigt. Schließlich ist das Ägypten der Ptolemäer meine Spezialität und ich habe mit diesem Modus eine tolle Möglichkeit, diese Ära möglichst vielen Menschen zugänglich machen.



### Was werden wir während der Tour über Kleopatra lernen?

Ziel des Besuches ist es, sich ein klareres Bild dieser oft stark überzeichneten Königin zu machen. Außerdem geht es um den generellen Kontext ihrer Herrschaft als letzte der griechischen Dynastie der Ptolemäer. Schließlich regierte sie, als sich Rom aufmachte, zur Hauptstadt eines unglaublich großen und mächtigen Reiches zu werden – und auch die Gesetze Ägyptens zu bestimmen.

Während der Tour werden Besucher lernen, dass Kleopatra eine gebildete junge Frau war, die sich auch für das ägyptische Volk interessierte – etwas, das bei ihren Vorgängern nicht immer der Fall gewesen war. Sie war zum Beispiel die einzige Vertreterin ihrer Dynastie, die Ägyptisch lernte, um mit ihrem Volk kommunizieren zu können. Dank ihres Wissens über Geographie, Hydrographie und Philosophie konnte sie nicht nur Julius Caesar für sich gewinnen, sondern auch diplomatische Beziehungen im Mittelmeerraum und Orient knüpfen.

Kleopatra befand sich zur Zeit des Spiels, etwa um 49 vor unserer Zeit, mitten in einem Bürgerkrieg mit ihrem Bruder. Man hatte sie sogar ins Exil verbannt. Daher war sie auf eine Allianz mit dem mächtigen Rom angewiesen, um ihren Bruder Ptolemaios XIII. vom Thron zu stürzen. All das können Besucher der Discovery Tour genauer erfahren.



# DAS ANTIKE ÄGYPTEN GESCHICHTE ERLEBEN



## ALEXANDRIA

Das Herz der gebildeten Welt, eine Stadt des Lernens. Alexandria ist der Hort des Wissens und der Wissenschaft und zugleich ein wichtiges Handelszentrum. Zwei Wunder der modernen Welt befinden sich hier: der Leuchtturm und die Bibliothek. Griechen und Ägypter leben in dieser größten Stadt Ägyptens zusammen.



## DAS NIL-DELTA

Ein Land des Überflusses und der Gefahr sowie der Zugang zum Mittelmeer. Das Nil-Delta bietet eine üppige Landschaft, mit fruchtbaren, landwirtschaftlich genutzten Gebieten, Kanälen und Sümpfen. Bewohnt wird das Delta von Griechen und Ägyptern, die über das Land verstreut ihren Göttern zahlreiche Tempel errichtet haben.



## KYRENE

Eine griechische Stadt, die zur römischen Provinz geworden ist. Kyrene ist ein multikultureller Ort. In ihrer Umgebung befindet sich eine Gladiatorenarena und prächtig strahlende Tempel auf schroffen Felsvorsprüngen. Kyrene ist Treffpunkt verschiedener Zivilisationen, die für ihre unverwechselbare Atmosphäre sorgen und sie mannigfaltig beeinflussen.



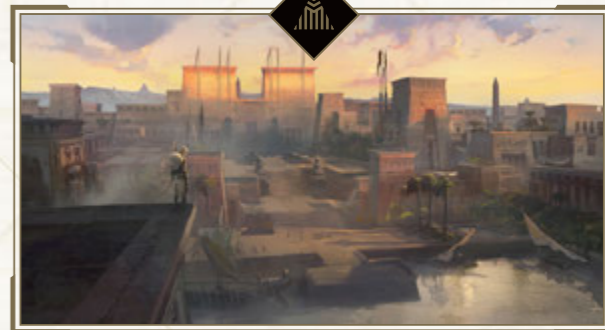
## SIWA

Siwa ist eine abgelegene Oase inmitten der Wüste, am Rande des heutigen Libyens. Diese Region ist eine Bastion des traditionellen Ägyptens und bietet Reisenden einen erfrischenden Anblick – ein Meer von Palmen in deren Mitte sich der Tempel des Amun erhebt.



## FAIJUM

Faijun ist eine Region mit griechischer und ägyptischer Bevölkerung, die den Nil und den majestätischen Quarun-See umschließt. Die Gegend bietet zahlreiche Siedlungen und wildes Land zugleich. Die Großstadt Krokodilopolis ist ebenfalls hier zu finden.



## MEMPHIS & GIZEH

Die Geburtsstätte des antiken Ägyptens, wie wir sie uns heute vorstellen. Gizeh und Memphis sind Orte, welche die Einbildungskraft beflügeln, mit gewaltigen Pyramiden und der monolithischen Sphinx. Im Herzen dieses unfruchtbaren Landes, jenseits des Nilufers, stehen die Gräber, die darauf warten, ihre lange gewahrten Geheimnisse preiszugeben.

أنت في قلب التاريخ

# DAS ANTIKE ÄGYPTEN - DIE TOUREN

Dem Besucher der Discovery Tour stehen insgesamt 75 geführte Touren, eingeteilt in fünf Hauptkategorien, zur Verfügung. Diese Touren sind von Anfang an frei verfügbar und lassen sich über verschiedene Menü-Punkte im Spiel anwählen und starten. Jeder Besucher besitzt einen virtuellen Reisepass, in welchem festgehalten wird, welche Touren bereits absolviert wurden.



ÄGYPTEN	PYRAMIDEN	ALLTAG	ALEXANDRIA	RÖMER
Die Hauptregionen Ägyptens Altägyptische Hieroglyphen Die Gründung Kyrenes Ägypten neu entdecken Die Agora & Thermalbäder Die Gladiatoren-Arena Wichtige Monumente in Kyrene Der Tempel des Zeus in Kyrene Siwa Das Fayyum Natron Hauptexporte aus Kyrene Die Akropolis von Kyrene Die Fauna des Alten Ägyptens Die Flora des Alten Ägyptens Die Qattara-Senke Bringer des Lebens, der Nil Die Wüsten Ägyptens Die Stadt Memphis Jean-François Champollion	Die Geheimnisse der Großen Pyramide Die Rätsel der Sphinx Die Stufenpyramide des Djosers Die Große Pyramide - unterirdische Kammer Die Große Pyramide - obere Kammern Jean-Pierre Houdins Theorien Ein Überblick über die Gizeh-Nekropole Cheops Grabkomplex Chephrens Grabstätte Menkaures Grabstätte Der Ursprung der Pyramide Snofrus erste Pyramide Die Knickpyramide von Dahschur Die Rote Pyramide von Dahschur Die Pyramiden des Mittleren Reiches In der Stufenpyramide des Djosers Menkaure's Funerary Complex	Mumien des Alten Ägyptens Tempel & Priester Brot & Bier Bauen im Alten Ägypten Kunsthandwerk im Alten Ägypten Die Bedeutung der Mumien Die Tempel & Rituale im Alten Ägypten Arbeiter & Transport Die Entwicklung des Töpferhandwerks Osiris, die erste Mumie Ackerbau im Alten Ägypten Mode im Alten Ägypten Der ägyptische Haushalt Medizin im Alten Ägypten Amulette & Rituale Landwirtschaft & Jahreszeiten Leder & Leinen im Alten Ägypten Wein im Alten Ägypten Öl im Alten Ägypten Domestizierte Tiere im Alten Ägypten	Kleopatra, Königin von Ägypten Alexandria: Planung der Stadt Die Belagerung Alexandrias Die Große Bibliothek von Alexandria Das Serapeum von Alexandria Das Museion von Alexandria Die Insel Pharos Das Paneion Einführung zu Alexandria Alexandria: Ein Handelszentrum» Bildung in Alexandria Alexandria: Die Stadt der Feste Das Hippodrom von Alexandria Die griechischen Pharaonen	Römische Militärausrüstung Römische Castra Militäranlagen in der Kyrenaika Römische Aquädukte Kreuzigung



## WICHTIGE INFORMATIONEN



**Was:** Die Discovery Tour ist ein Modus in Assassin's Creed Origins, der unabhängig vom Hauptspiel das freie Erkunden des alten Ägyptens ohne Kämpfe und Gewalt ermöglicht. Dazu bietet er geführte Touren, die von Historikern entwickelt wurden.

**Plattformen:** Xbox One, Xbox One X, Xbox One S, PS4, PS4 Pro, Windows PC

**Erscheinungsdatum:** 20. Februar 2018

**Preis:** Kostenlos für Besitzer von Assassin's Creed Origins  
Als eigenständige digitale PC-Version via Uplay und Steam für 19,99 €. Diese Version ist in Deutschland als Lehrprogramm eingestuft.

**PressKit unter:** [www.ubisoft-press.com](http://www.ubisoft-press.com)

## PRESSEKONTAKTE

**Norman Habakuck**  
+49 211 33 800 184  
[norman.habakuck@ubisoft.com](mailto:norman.habakuck@ubisoft.com)

**Maik Bütetfür**  
+49 211 33 800 228  
[maik.buetefuer@ubisoft.com](mailto:maik.buetefuer@ubisoft.com)

**Veronika Stricker**  
+49 211 33 800 229  
[veronika.stricker@ubisoft.com](mailto:veronika.stricker@ubisoft.com)

**Ubisoft Österreich**  
Melanie Richter  
+49 89 - 53 29 57 22  
[ubisoftaustria@harvard.de](mailto:ubisoftaustria@harvard.de)

**Ubisoft Schweiz**  
Tina Schwertner  
+49 89 - 53 29 57 50  
[ubisoftschweiz@harvard.de](mailto:ubisoftschweiz@harvard.de)



