

LE MUSÉE DE L'ÉPHÈBE ET D'ARCHÉOLOGIE SOUS-MARINE
PRÉSENTE

ÉCHOS DE L'ANTIQUITÉ

AVEC

ASSASSIN'S
—CREED—
A UBISOFT ORIGINAL

EXPOSITION

8 JUILLET AU 5 NOVEMBRE 2023

MUSÉE DE L'ÉPHÈBE ET D'ARCHÉOLOGIE SOUS-MARINE, LE CAP D'AGDE



Musée
de l'Éphèbe
et d'Archéologie
Sous-Marine



WWW.MUSEECAPDADGE.COM

agde
Archipel de vie

Im Jahr 2007 veröffentlichte Ubisoft das erste Opus der *Assassin's Creed*®-Reihe. Heutzutage ist *Assassin's Creed*® ein Erfolgsmodell im Bereich der Videospiele, mit über 200 Millionen verkauften Einheiten. In der Spielereihe kann der Spieler die Geschichte dank des Animus erkunden. Der Animus ist eine Maschine, die es einem modernen Helden erlaubt, die Erinnerungen seiner Vorfahren wieder aufleben zu lassen. Der Spieler reist als Avatar eines Assassinen in verschiedene Epochen und an verschiedene Schauplätze. Die Bruderschaft der Assassinen widmet sich dem Kampf gegen all jene, die sich verschworen haben, um die Macht an sich zu reißen.

Eine der größten Stärken der *Assassin's Creed*®-Lizenz ist ihre Fähigkeit, die Spieler auf eine historische Reise voller ungewöhnlicher Erlebnisse zu schicken. Unter anderem können sie auf den Parthenon klettern, Sokrates oder Königin Kleopatra treffen und die Straßen, den Leuchtturm oder die große Bibliothek von Alexandria bestaunen. Die Teams von Ubisoft haben sich auf Experten dieser Epochen gestützt, um das antike Griechenland und das ptolemäische Ägypten entsprechend den archäologischen Funden wahrheitsgetreu nachzubauen. Dennoch haben sie sich bei der Gestaltung auch eine gewisse Freiheit bewahrt. So wurde die Aussage: „Die Geschichte ist unser Spielfeld“ zum Motto des Spiels.

Man wird in den beiden Spielen in zwei unterschiedliche Epochen der Antike versetzt. *Assassin's Creed® Origins* spielt im Jahr 49 vor unserer Zeit und erzählt die Geschichte von Bayek, der den Tod seines Sohnes rächen will. Gegen seinen Willen wird Bayek in den Bürgerkrieg verwickelt, der zwischen Pompeius und Cäsar um das ptolemäische Ägypten tobt. Mit seiner Ehefrau gründet er „Die Verborgenen“, die Keimzelle dessen, was später zur Bruderschaft der Assassinen werden sollte. *Assassin's Creed® Odyssey* entführt den Spieler mitten in den Peloponnesischen Krieg. Er schlüpft in die Rolle von Kassandra oder in die ihres Bruders Alexios. Sie kämpfen gegen den Kult des Kosmos, eine Sekte, die die griechische Gesellschaft unterwandert hat und nach der Macht strebt.

Die Ausstellung ermöglicht es Ihnen, archäologische Objekte aus den antiken Sammlungen des Musée de l'Ephèbe sowie historische und mythologische Figuren anhand einer Auswahl von Concept Arts (digitale Gemälde) aus den Videospielen *Assassin's Creed® Origins* und *Assassin's Creed® Odyssey* neu zu entdecken.

AUF SEE

Der Raum der Amphoren beschäftigt sich mit dem dichten Handelsverkehr im Mittelmeer. Mit Schiffen aller Größen betrieben Kaufleute Küsten- und Hochseeschifffahrt, die es ihnen ab dem 8. Jahrhundert vor unserer Zeit ermöglichte, ein dichtes Handelsnetz zu etablieren. Die großen Stadtstaaten besaßen Flotten, mit denen sie in fruchtbaren und rohstoffreichen Gebieten Kolonien errichten konnten. Die kleinasiatische Stadt Phokaia gründete beispielsweise Marseille und später Agde. Die Wein- und Ölamphoren, die aus den zahlreichen Schiffswracks vor unserer Küste aus verschiedenen Tiefen geborgen wurden (zwischen 3 und 100 Meter), sind die archäologischen Zeugnisse dieses intensiven Handels.

Schiffswracks werden auch in den Spielen *Assassin's Creed® Origins* und *Assassin's Creed® Odyssey* thematisiert und man kann sie am Meeresgrund erkunden. Bayek, Kassandra und Alexios können im Nil oder in der Ägäis tauchen, und nachdem der Spieler ins 21. Jahrhundert zurückgekehrt ist, kann er sich auf die Suche nach dem legendären Inselreich Atlantis begeben. Die für die Spiele geschaffenen Wasserwelten enthalten versunkene Schiffswracks und Meerestiere bilden einen vielfältigen Lebensraum, der den Spieler dafür sensibilisiert, wie fragil dieses natürliche und archäologische Erbe ist.

Die in diesem Raum ausgestellten Objekte (griechische Anker aus Basaltstein, Sonden aus Blei) sind ein Beleg für die antike Schiffsbaukunst und ermöglichen es, bestimmte Schiffstypen originalgetreu nachzubauen.

In beiden Spielen kann der Spieler Trieren steuern, Kriegsschiffe, die ihren Namen den drei Reihen von Ruderbänken verdanken, mit denen sie ausgestattet waren. Die Ubisoft-Teams haben sich von der Geschichte inspirieren lassen, um Schiffe den antiken Vorbildern getreu wiederzugeben und Seeschlachten auf fesselnde Weise nachzustellen. In dieser Epoche gab es keine Kanonen und kein Schießpulver, also muss der Spieler zu Bogen und Speer greifen. Aber er kann auch das Schiff selbst als Waffe einsetzen und mit dem am Bug angebrachten Rammsporn den Rumpf feindlicher Schiffe aufreißen, wie hier in der Darstellung von Seeschlachten zu sehen (1.5 und 1.6).

ARCHITEKTUR UND HAUS

Die Grafiker von Ubisoft haben Textur- und Materialstudien betrieben, um den Spieler so tief wie möglich in die Geschichte eintauchen zu lassen. Säulen, Fresken oder Pflastersteine wurden mit dem Ziel entworfen, die Architektur und das Leben in der Antike auferstehen zu lassen.

Am Fuße des Modells einer römischen *Corbita*, eines Frachtschiffs, sind Platten und eine kleine Marmorsäule zu bewundern, die vermutlich aus Carrara in Italien stammen.

Diese Objekte zeugen von dem regen Rohstoffhandel, der für die Errichtung von reichen städtischen Wohnsitzen (*Domus*) und Landhäusern (*Villae*) unerlässlich war. Beispiele dafür findet man etwa an der Ausgrabungsstätte von Embonne, die sich in einem Pinienwald in der Nähe des Museums befindet.

In *Assassin's Creed® Odyssey* florieren die Stadtstaaten dank der Ausbeutung eines bestimmten Rohstoffs, auf dem sich ihr Wohlstand gründet. So wird Argos „die weiße Stadt“ genannt, weil sie fast ausschließlich aus heimischem Marmor erbaut wurde. Im Spiel wird auch die gesellschaftliche Struktur der Stadtstaaten deutlich und man erkennt eine klare Abgrenzung zwischen armen und reichen Vierteln (2.3 und 2.4). So läuft der Spieler durch morastige Straßen mit schlichten einstöckigen Häusern, bevor er plötzlich in Gegenden mit prächtigen Steinhäusern und großen Gärten kommt.

In der klassischen Antike wurden Häuser, Tempel und Gymnasien mit Fresken verziert, wobei die Vielfalt der Themen von einfachen Alltagsszenen bis hin zur Darstellung von Festessen oder mythologischen Erzählungen, wie dem Kampf zwischen Theseus und dem Minotaurus, reichten.

Das Spiel *Assassin's Creed® Odyssey* ermöglicht es den Spielern, diese nachgestellten Kunstwerke zu bewundern. Die Emblema, also Bodenmosaiken, und die gemeißelten Büsten in diesem Raum zeugen von der Qualität der häuslichen Kunstgegenstände, die die Böden oder die Mauern dieser Wohnsitze zierten.

ILLUSTRATIONEN 2.6 UND 2.7 - DAS SYMPOSION

Das *Symposion*, das oft mit dem Begriff „gemeinsames, geselliges Trinken“ übersetzt wird, fand in einem bestimmten Raum, dem *Andron*, statt. Es entspricht dem zweiten Teil eines Festessens im antiken Griechenland. Nach der Hauptmahlzeit (*Deipnon*) versammelten sich die Gäste auf Ruheliegen (*Kline*). Diese Zeit war dem Trinken gewidmet und wurde von lebhaften Unterhaltungen begleitet. So ein *Symposion* war nicht nur gesellig, sondern wurde auch von Musik und Dichtung begleitet.

Man kann sich leicht vorstellen, dass in einem römischen Haus (*Domus*) vor allem wichtige Räume mit einem Bodenmosaik (*Emblema*) verziert wurden, zum Beispiel die Empfangshalle (*Triclinium*), ein entfernter Verwandter des griechischen *Androns*. In diesem Raum, der mit köstlichen Speisen angefüllt war, sollte Geschirr (*Krater*, *Kantharos*, Tassen, Krüge, *Lagynos*) den Tisch schmücken, und die Gäste des Hausherrn zum Essen verführen. Einige Exemplare sind in der großen Vitrine zu sehen, die speziell dem Servieren von Wein gewidmet ist.

Im Spiel *Assassin's Creed® Odyssey* ist es möglich, ein solches *Symposion* selbst zu erleben. Als *Kassandra* oder *Alexios* wird der Spieler zu einem *Symposion* eingeladen, das von *Perikles* in Athen abgehalten wird. In dem prächtigen Wohnsitz des Politikers, ist es möglich, sich mit zahlreichen berühmten Persönlichkeiten aus dem antiken Athen zu unterhalten, zum Beispiel mit dem Philosophen *Sokrates*, dem Dichter *Sophokles* oder dem Feldherrn *Alkibiades*.

Hier scheinen die Szenen, die von *Platon* in *Das Gastmahl* beschrieben wurden, zum Leben zu erwachen. *Das Gastmahl* stellt ein wertvolles Zeugnis für das *Symposion* und seine Bedeutung im Leben der Griechen im 5. und 4. Jh. vor unserer Zeit dar.

RELIGION UND GLAUBE

Bei den Völkern der Antike war die Religion in allen Bereichen der Gesellschaft zugegen. Für die Griechen bildete sie das Bindeglied zwischen den vielen Stadtstaaten. Die Ägypter verehrten zahlreiche Götter (Panthéon) zu denen auch die Pharaonen gehörten, die als Söhne des Sonnengottes *Rah* galten.

Um Konflikte zu lösen und Antworten auf Fragen zu erhalten, suchten die Ägypter und die Griechen Rat bei den Göttern, deren Zeichen und Omen sie zu deuten suchten. Die zentrale Bedeutung der Religion wird in den Wandgemälden

und Keramiken mit Opfer- und Darbringungsszenen sowie anhand archäologischer Spuren dieser Riten deutlich. Sowohl die einfachen als auch die mächtigen Griechen befragten die Götter. Dazu suchten sie Orakel auf, etwa Pythia das Hauptorakel im antiken Griechenland. Den Glücklichen, die nach Tagen oder Wochen des Wartens vor dem Apollotempel eine Audienz erhielten, verkündete sie schließlich ihre Prophezeiung. Der Dreifuß, der in den Abbildungen (3.1 und 3.2) als wichtiges Werkzeug dargestellt ist, wurde archäologischen Funden nachempfunden. Ein solches Fundstück ist auch in diesem Raum ausgestellt. Es ist etruskischer Herkunft (Mittelitalien, 5. Jh. vor unserer Zeit) und war wohl ein Kultgegenstand, der für die Wahrsagerei verwendet wurde. Er diente als Halterung für Kessel und Schalen, in denen Weihrauch verbrannt wurde, dessen Dämpfe das Orakel in Trance versetzte, damit es Verbindung zu den Göttern aufnehmen konnte. Es war danach die Aufgabe des Bittstellers, die rätselhaften Worte der Priesterin zu deuten.

Neben den offiziellen religiösen Riten taucht im Spiel *Assassin's Creed® Odyssey* eine Geheimorganisation mit dem Namen „Kult des Kosmos“ auf. Diese fiktive Gruppe strebt nach der Macht und treibt ihr Unwesen von ihrem Versteck aus, das unter dem hier dargestellten Apollotempel in Delphi liegt. Die Anhänger des Kultes sind durch ihre schwarzen Gewänder und ihre Masken erkennbar. Die Symbolik des Kos-

mos Kultes erinnert an Figuren aus der griechischen Tragödie, wie zum Beispiel der Drache Python, der vom Gott Apollo besiegt wurde. Zu sehen ist er in einer der Darstellungen (3.1).

DIE MYTHOLOGIE - GÖTTER

Apollo, Athene, Zeus, Bacchus, Herkules oder Silen ...

Wie das Bodenmosaik (*Emblema*), die gemeißelten Büsten im vorherigen Raum, eine der Weinkannen (*Oinochoe*) oder das Waagegewicht zeigen, prägten die Götter und die Heldenfiguren die antiken Gesellschaften.

Die Götter, die von den Griechen täglich durch zahlreiche Riten verehrt wurden, führten zu einer außergewöhnlich reichhaltigen mündlichen Überlieferung. Diese mythologischen Erzählungen sind der Kitt der griechischen Gesellschaft und das Band, das die Stadtstaaten zusammenhielt. Die Schriften der antiken Autoren, wie die *Illias* und die *Odyssee* von Homer oder Hesiods *Theogonie*, sind in den Darstellungen auf den aus dieser Zeit erhaltenen Möbeln, Gebäuden, Keramiken und Bildern allgegenwärtig. Sie zeigen, dass die Mythologie eine Inspirationsquelle für Künstler war, die sich insbesondere in den mit dem Handel oder dem Haushalt in Verbindung stehenden Werken zeigen. Je nach den Werten oder Kräften, die einer Gottheit oder einem Helden zugeschrieben wurde, zierten sie bestimmte Gegenstände, was nicht nur ästhetische Gründe hatte.

Götter können eifersüchtig oder grausam sein, und das zeigt sich auch im Spiel *Assassin's Creed® Odyssey*, wo die Furcht, die der Titan Kronos auslöst, oder die grausame Marter, mit der Tityos bestraft wurde, plastisch dargestellt werden.

Eine der ausgestellten Weinkannen (*Oinochoen*) schmückt das Konterfei des Herakles, der das Fell des nemeischen Löwen (eine seiner zwölf Aufgaben) trägt. Über der Raubtierschnauze ist ein Weidenkorb (*Calathos*) zu sehen, der wiederum von einem Frauenkopf im Profil überragt wird. Dieser Kopf ist mit einem Diadem gekrönt, das ein Granatapfel ziert. Höchstwahrscheinlich handelt es sich hierbei um die Muttergöttin Demeter, die für die Fruchtbarkeit der Erde zuständig ist. Diese Darstellung des Halbgottes Herakles sollte als tugendhaftes Vorbild für die männliche Gesellschaft dienen, die sich während des *Symposions* aus diesem Weinkrug einschenkte.

DIE MYTHOLOGIE - MONSTER

Im Dämmerlicht des Raums von Eros, des griechischen und später römischen Gottes der Liebe, verbergen sich unheimliche Kreaturen. In den Mythen und Sagen wimmelt es nur so von Monstern, die die Stärke, die Weisheit und den Mut der Helden auf die Probe stellen. Die Künstler von Ubisoft haben diese Fantasiewelt erkundet, um ein erschreckendes Bestiarium zu entwerfen, das den Spielern in *Assassin's Creed® Origins* und *Assassin's Creed® Odyssey*

entgegentritt. Die Kämpfe finden an liebevoll nachempfundenen Schauplätzen wie dem Labyrinth des Dädalus oder dem Tempel der Gorgonen statt und dem Rätsel der erbarmungslosen Sphinx kann ohnehin niemand entkommen.

Im alten Ägypten rankten sich auch zahlreiche Erzählungen um mythische Kämpfe. Das Spiel *Assassin's Creed® Origins* führt den Spieler in eine Auseinandersetzung mit den Göttern. Sobek, der Krokodilgott, Sekhmet, die Kriegsgöttin mit Löwenkopf, oder Anubis werden zu sogenannten „Bossen“, also zu besonders mächtigen Hauptgegnern, die nur sehr schwer zu besiegen sind. Das Spiel erzählt außerdem davon, wie Anubis die Seelen wägt, oder kündigt vom Kampf zwischen dem Sonnengott Rah und Apophis, der Chaosschlange.

HANDEL UND METALLURGIE

Die Wracks aus der Baie de l'Amitié und dem Rieu, die in diesem Raum erwähnt werden, sind ideale Beispiele für Schiffe, die über kurze oder mittlere Distanzen Tauschhandel zwischen den Häfen im Mittelmeer und den Städten im Hinterland trieben, zum Beispiel mit Agde, Narbonne oder Arles. Die Stadtstaaten bildeten ein Handelsnetz und spezialisierten sich jeweils auf ein bestimmtes Handwerk, bzw. auf Goldschmiedekunst, Bronze- oder Marmorskulpturen und Keramik. Es ist der Beginn der Herrschaft des Geldes und

eines dichten Wirtschaftskreislaufs, in den das Spiel *Assassin's Creed® Odyssey* den Spieler durch die Nachstellung von Marktszenen eintauchen lässt.

Die Wracks aus der Baie de l'Amitié und dem Rieu, die in diesem Raum erwähnt werden, sind ideale Beispiele für Schiffe, die über kurze oder mittlere Distanzen Tauschhandel zwischen den Häfen im Mittelmeer und den Städten im Hinterland trieben, zum Beispiel mit Agde, Narbonne oder Arles. Die Stadtstaaten bildeten ein Handelsnetz und spezialisierten sich jeweils auf ein bestimmtes Handwerk, bzw. auf Goldschmiedekunst, Bronze- oder Marmorskulpturen und Keramik. Es ist der Beginn der Herrschaft des Geldes und eines dichten Wirtschaftskreislaufs, in den das Spiel *Assassin's Creed® Odyssey* den Spieler durch die Nachstellung von Marktszenen eintauchen lässt.

Seit dem Neolithikum spezialisierten sich die Menschen entlang der Küste des Languedoc auf die Metallurgie, zunächst auf die Herstellung von Kupfer, und später von Bronze. Das Musée de l'Ephèbe zeigt zahlreiche Kupfer- und Bleibarren, zwei unerlässliche Rohstoffe, die in der Zeit der griechischen Antike und später bei den Römern sowohl für die Herstellung von Statuen, Schmuck und Werkzeugen, als auch für das Schmieden von Waffen verwendet wurden. Der hier ausgestellte Schmelzofen eines Bronzegießers zeigt, welche Schritte bei der Verarbeitung dieses Metalls notwendig waren, wie zum Beispiel das Schmelzen und das Abgießen in Gießformen.

In den Spielen *Assassin's Creed® Origins* und *Assassin's Creed® Odyssey* wird der Spieler in zahlreiche Kämpfe verwickelt, in denen er die verschiedenen Waffen verwenden kann, die das Ubisoft-Studio nachgebildet hat. Die Illustrationen zeigen die verschiedenen Arten von Schilden, die im antiken Griechenland im Einsatz waren, wie z.B. den Aspis oder Hoplon, der mit Bronze plattiert war. Er wurde oft mit einem Abzeichen verziert, anhand dessen man erkennen konnte, aus welchem Stadtstaat ein Soldat stammte.

Die Spielentwickler ließen sich auch von *Assassin's Creed® Odyssey* von der Rüstung der Hopliten (griechischer Soldat) inspirieren. Der Spieler kann einen Helm im korinthischen Stil bewundern, der von einem Helmbusch aus Pferdehaar gekrönt ist. So ein Helm konnte eine Höhe von bis zu 35 cm haben und sollte durch seine Stattlichkeit und Farbe die Gegner beeindrucken.

VON ALEXANDER ZU KLEOPATRA

Die Bronzestatue, die in diesem Raum ausgestellt ist, wird Ptolemaios XV., auch Caesarion genannt, zugeordnet. Bei dieser Statue handelt es sich um eine der wenigen bekannten Darstellungen dieser historischen Figur. Seine Eltern, Kleopatra VII. und Julius Caesar, bildeten eines der

berühmtesten Paare der Antike. Das Spiel *Assassin's Creed® Origins* entführt den Spieler ins ptolemäische Ägypten im Jahr 49 vor unserer Zeit. Dabei erlebt er hautnah, wie sich Kleopatra und Caesar kennenlernen, miteinander umgehen und ein Bündnis schließen, als die römische Herrschaft vom Bürgerkrieg zwischen den Konsuln Caesar und Pompeius erschüttert wird. Bayek, der Held dieser Folge, wird in den Konflikt hineingezogen und unterstützt Caesar, der versucht, den Pharaonenthron für Kleopatra zu sichern. Das Spiel wirft auch einen kurzen Blick auf den jungen Caesarion, der den Thron im Alter von drei Jahren bestieg und zum letzten Herrscher der ptolemäischen Dynastie werden sollte, die von Alexander dem Großen gegründet worden war.

Wegen der Weltenläufte und dank archäologischer Ausgrabungen steht Caesarion heute dem Jüngling von Agde, möglicherweise eine Darstellung von Alexander dem Großen, gegenüber, die im nächsten Raum zu bewundern ist. Das Grabmal des großen Eroberers ist auch ein zentrales Element des Spiels *Assassin's Creed® Origins*. Nach seinem Tod im Jahr 332 vor unserer Zeit wurde Alexander wie ein Pharao einbalsamiert und mumifiziert. Um seinen Leichnam gab es heftige politische Konflikte, bis er schließlich spurlos verschwand. Das Team von Ubisoft hat dieses Grabmal in Alexandria nachgestellt, wo die Spielfiguren Bayek und Aya es erkunden. Als sie das Grabmal Kleopatra und Caesar zeigen, gesteht ihnen dieser seine lebenslange Bewunderung für den mazedonischen Feldherrn.

LANDSCHAFTEN UND STÄDTE

Die Darstellung der Umwelt und der Landschaften sowie ihrer Besiedlung durch den Menschen ist ein wichtiges Thema für Archäologen. In diesem Raum, der der Frühgeschichte gewidmet ist, wurde die Präsentation der Lagunenstätte von Montpenèdre von einer Illustratorin und Archäologin unterstützt, in deren Arbeiten Ansichten aus der Umgebung der Siedlungen gezeigt werden. Dabei hat sie sich auf Geländeaufnahmen (Untersuchung der Höhenlage), geomorphologische Daten (Untersuchung des Sediments) sowie auf Archäobotanik- und karpologische Indizien (Untersuchung von Samen) gestützt. Auf diese Weise ermittelte sie die verschiedenen Arten, die vor tausenden Jahren in Montpenèdre vorkamen, und konnte die Entwicklung dieser Landschaft nachvollziehen, die von der Natur und dem Wirken des Menschen geformt worden ist.

In ähnlicher Weise ermöglicht es die künstlerische Nachzeichnung der Landschaften im Spiel, sich die antike Welt auf eindrucksvolle Art und Weise vorzustellen und zu durchstreifen. Das Spiel *Assassin's Creed® Origins* zeigt zum Beispiel das Fayyum-Becken, ein Gebiet in Unterägypten, dessen besonders fruchtbares Land vom Nil bewässert wird. Die Grafiker haben außerdem die Landschaft um die antike Stadt Alexandria nachgestellt. Diese Stadt wurde im Jahr 332 vor unserer Zeit von Alexander dem Großen errichtet, von dem eine der wenigen bekannten Darstellungen – die soge-

nannte Bronzestatue „Jüngling von Agde“ – in diesem Raum ausgestellt ist. Alexandria wurde zur Verwaltungshauptstadt Altägyptens und zur Drehscheibe des Mittelmeerhandels. Von dort wurden Getreide, Parfüms, Salben und Glaswaren exportiert. Im Spiel *Assassin's Creed® Origins* können die Spieler die Straßen von Alexandria erkunden, und den Leuchtturm sowie die große Bibliothek besichtigen.

Im Spiel *Assassin's Creed® Odyssey* erwachen zahlreiche Stadtstaaten zum Leben, die an den Küsten des Mittelmeers gegründet wurden. So kann der Spieler die Akropolis in Athen oder Korinth erkunden, eine Stadt, die von den antiken Texten als wohlhabend und reich (altgriechischer Begriff „*aphneios*“) bezeichnet wird. Die Grafiker haben sich besonders viel Mühe mit Sparta gegeben. Da die wenigen Überreste der Stadt es Archäologen und Historikern bis heute nicht ermöglicht haben, sich ein vollständiges Bild der Stadt zu machen, ließen sich die Teams von Ubisoft von antiken Quellen und neueren archäologischen und topografischen Forschungsergebnissen leiten. Vorhandene Wissenslücken haben sie mit viel Fantasie geschlossen, um es den Spielern zu ermöglichen, in eine detaillierte Rekonstruktion der Welt einzutauchen.

1.1 – Hafen von Athen

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.2 – Hafen von Alexandria

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.3 – Triere & Delfine

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.4 – Schiffstudien

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.5 – Seegefecht 1

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.6 – Seegefecht 2

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.7 – Schiff im Sturm

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.8 – Schiffbruch

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.9 – Versenktes Wrack

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.10 – Versunkener Tempel

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.11 – Versiegelter Eingang des Atlantis in der Antike

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.12 – Versiegelter Eingang des Atlantis, heute

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.13 – Erkundung einer Grotte in der Antike

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

1.14 – Erkundung einer versunkenen Grotte, heute

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

2.1 – Studie von Texturen & Stoffen

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

2.2 – Studie von Wanddekorationen

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

2.3 – Griechische Dörfer

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

2.4 – Verfallener minoischer Palast

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

2.5 – Gäste im Haus von Perikles

Illustration für *Assassin's Creed® Odysse*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

2.6 – Symposium

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.1 – Tempel der Pythia

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.2 – Die Pythia von Delphi

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.3 – Orakel

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.4 – Darbringungen

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.5 – Anhänger des Kosmoskults

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.6 – Zeremonie des Kosmoskultes

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

3.7 – Der Priester Mediamon

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.1 – Kronos

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.2 – Zeus

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.3 – Athene

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.4 – Poseidon

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.5 – Tityos

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.6 – Sisyphos

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.7 – Tempel der Medusa

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.8 – Medusa

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.9 – Labyrinth des Minotaurus

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.10 – Minotaurus

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.11 – Sphinx

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.12 – Zyklon

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.13 – Das Gericht der Götter

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.14 – Das Wiegen der Seele

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

4.15 – Apophis

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.1 – Markt von Fayoum

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.2 – Handelsstraße von Siwa

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.3 – Markt auf Kythera

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.4 – Athener Handelsstraße

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.5 – Ägyptische Schilde

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.6 – Griechische Schilde

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.7 – Ägyptische Waffen

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.8 – Griechische Waffen

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

5.9 – Griechischer Helm

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

6.1 – Alexandria

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

6.2 – Grab von Alexander dem Großen

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

6.3 – Kleopatra VII.

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

6.4 – Julius Caesar

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.1 – Unterägypten

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.2 – Der Leuchtturm von Alexandria

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

8© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.3 – Der Mariout-See

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.4 – Fayyum

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.5 – Krocodilopolis

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.6 – Der Nil

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.7 – Barken und Riesenfiguren

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.8 – Der Nil & Pyramiden

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.9 – Die Pyramiden von Gizeh

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.10 – Memphis

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.11 – Tempel von Ptah in Memphis

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.12 – Wüste

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.13 – Sandsturm

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.14 – Griechische Kriegsfahnen

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.15 – Zeus-Tempel in Kyrene

Illustration für *Assassin's Creed® Origins*

© 2017 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.16 – Athen

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.17 – Sparta

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.18 – Korinth

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.19 – Kythera

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.20 – Kreta

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.21 – Kefalonia

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

7.22 – Lesbos

Illustration für *Assassin's Creed® Odyssey*

© 2018 Assassin's Creed TM & © Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved

