

Die Siedler II – Die nächste Generation

Historisch korrekte Darstellung der materiellen Welt?

Ich werde mich im folgenden nur, auf die materielle Welt des Spiels ohne Erweiterung beziehen. Im Basisspiel gibt es drei spielbare Völker, die Römer, die Nubier und die Asiaten. Grundsätzlich ist der Baustil der verschiedenen Völker authentisch ohne genau ins Detail zu gehen. Es gibt keine bekannten Gebäude nachgestellt, sondern nur Gebäude im Stil des jeweiligen Volkes und somit haben alle Gebäude im Spiel keine bestimmte Geschichte.

Sprich die Römer besitzen meist helle Gebäude mit braunen, bzw. roten Ziegeldächern, Säulen und Marmor Applikationen. Die Gebäude der Nubier sind zumeist Lehmhäuser mit Strohdächern, die teilweise bemalt und mit Elfenbein geschmückt sind. Die Asiaten besitzen geschwungene Pagoden-Dächer und Papier-Fachwerkhäuser.

Die Abläufe in der Produktion der jeweiligen Güter stimmen, um „Bretter“ herzustellen muss zunächst ein Holzfäller in der Nähe von Bäumen arbeiten. Dieser bringt die gefällten Bäume zum Sägewerk wo sie dann zu „Brettern“ weiterverarbeitet werden. Diese wiederum können dann für den Bau von Gebäuden benutzt werden. Es ist jedoch anzumerken, das einige bekannte Güter der jeweiligen Völker im Spiel nicht vorkommen. Ein Beispiel hierfür wäre die Keramikproduktion der Römer die im Spiel nicht berücksichtigt wird. Des weiteren sind einige Produktionsprozesse zeitlich nicht korrekt. So wird im Sägewerk mit einer automatischen Kreissäge gearbeitet.



Die Römer



Die Nubier



Die Asiaten

Die Bewohner besitzen alle das gleiche Charaktermodell, die jedoch teilweise anders eingefärbt worden sind. So unterscheiden sie sich hauptsächlich durch ihre Haarfarbe und besitzen keine Persönlichkeiten, Fähigkeiten oder ähnliches, sondern sind austauschbare „Klone“ eines Grundmodells. Sie tragen charakteristische Kleidungen ihres Volkes, bei den Römern tragen die Bewohner beispielsweise eine Toga.

Ausnahme stellen hier die Militäreinheiten da, diese besitzen ein eigenes Modell, welches in groben Zügen vereinfacht dargestellt worden ist. Diese werden für kriegerische Auseinandersetzungen benötigt, bei denen jedoch nur 50 Soldaten pro Seite teilnehmen können, also deutlich weniger als historisch belegt.

Die Karten des Spiels sind sehr abwechslungsreich, stellen jedoch kein geschichtlich akkurates Gebiet dar. Der grobe Aufbau ist authentisch ohne zu spezifisch zu werden, hauptsächlich handelt es sich um Gebiete mit unterschiedlichen Designs wie z.B. Schneelandschaften oder karge

Wüstengegenden die jedoch kein spielerischen Unterschied aufweisen, sondern nur für Abwechslung sorgen sollen. Einige dieser „Völker-Umgebungsbeziehungen“ sind somit diskussionswürdig. Das aufeinandertreffen zweier Völker kann nur kriegerisch gelöst werden. Handel oder Kommunikation ist im Spiel nicht möglich. Somit ist die Beziehung zwischen den einzelnen Völkern geschichtlich nicht akkurat.