

# Wie historisch korrekt ist die Darstellung der materiellen Welt in Assassin's Creed Origins?

von Pia Lorenz und Bianca Post

## Personen

Modisch lassen sich die Ägypter von den hellenistisch geprägten Bewohnern gut unterscheiden: Die männlichen Kinder der Ägypter tragen oft die sogenannte Knabenlocke, Frauen geschorene Köpfe und/oder Perücke, während die Griechinnen ihre Haare aufwendig frisierten. Die Ägypter tragen meist weiße Gewänder aus Leinen und die griechische Bevölkerung eine Tunika/Toga.

Im Tempelkontext fallen die ägyptischen Priester auf, die die für sie typischen Leopardenfelle tragen. Es erscheint nur unlogisch, dass einige der Priester immer goldene Sandalen tragen. Diese sind zwar im alten Ägypten definitiv bei höher gestellten Persönlichkeiten zu Feierlichkeiten getragen worden, waren aber keine Alltagskleidung.

## Flora und Fauna

Durch den großen Anteil, den die Wüste in der Open World von AC Origins einnimmt, sind sowohl die Anzahl der Gebäude als auch die der Pflanzen in diesem Teil der Reihe begrenzt. Die Flora verändert sich je nach Ort (Oasen/Städte/Wüste).

Neben des Reittiers (Kamel oder Pferd) des Protagonisten und Senu, dem Habichtsadler, findet man viele verschiedene Tierarten. Bayek nutzt beispielweise Ibxleder (eine Art Ziege) um seine Ausrüstung zu verbessern oder um es zu verkaufen. Der Spieler kann Jagd auf Gazellen, Geier, Hyänen usw. machen. Alle dargestellten Tiere im Spiel sind oder waren in Afrika zur Zeit der Handlung des Spiels heimisch. Besonders realistisch ist neben dem Aussehen der Tiere auch, dass sie sich entsprechend ihrer natürlichen Instinkte wie in der realen Welt verhalten: Pflanzenfresser und kleinere Raubtiere (Gazellen/Katzen) flüchten vor dem Spieler, während größere und gefährlichere Lebewesen (Nilkrokodile/ Hyänen/ Geier) ihn angreifen.

## Gebäude/Bauwerke

Die einfachen Gebäude der nicht-royalen Bevölkerung sind im Spiel aus Holz gebaut und meistens karg eingerichtet. In den Militärlagern der Templer finden sich teilweise andere Gegenstände (z.B. Pfeile und Waffen) als bei Privatpersonen. Besonders die Innenräume werden durch Details wie beispielsweise herumliegende Briefe an Vorgesetzte oder Familienangehörige belebt.

Besonders an Kultstätten finden sich Statuen von Göttern und Königen (Ptolemaios).

Die Tempel sind aus Stein bzw. Kalkstein gebaut und bemalt. Auffällig ist auch hier, dass die Inschriften sich sehr stark an den realen Tempeln orientieren und die (neu)ägyptischen Hieroglyphentexte tatsächlich semantisch und syntaktisch Sinn ergeben.

Die zahlreichen Pyramiden sind im Spiel korrekt als noch größtenteils intakt und außen oft weiß (Kalkstein) dargestellt. Innen sind die Räume getreu den Originalen modelliert und in der Khufu Pyramide ist es beispielweise möglich, Räume zu betreten, welche zwar laut dem aktuellen Forschungsstand existieren, die aber noch nicht geöffnet wurden. Hier verschmelzen die historische Korrektheit und die kreativere Seite von Assassin's Creed.