

0 A.D. – Gespielte Geschichte(n): „Was wäre, wenn?“

In dem Spiel 0 A.D. werden keine kompletten Geschichten fingiert, aber einzelne Handlungen. Man spielt eine Zivilisation, die eine Militärstreitkraft aufbaut, um den Gegner zu besiegen. Dies ist in den meisten Zivilisationen der Fall. Jedoch wird fingiert, dass jede spielbare Zivilisation gegeneinander kämpfen kann bzw. gekämpft hat. Die räumlichen oder zeitlichen Aspekte, ob diese beiden überhaupt gegeneinander kämpfen konnten, wird nicht stark beachtet. Zudem sind die Ausgänge der Kämpfe nicht geschichtlich. Es kommt nicht darauf an, ob die Streitkraft historisch tatsächlich stark oder schwach war, sondern wie strategisch der jeweilige Spieler gehandelt hat und vorgegangen ist. Die Zivilisationen haben keinen Bonus oder Malus, weil sie in der Geschichte Kämpfe gewonnen oder verloren haben. Der jeweilige Held, den man im Laufe des Spiels rekrutieren kann, bringt zwar einen Bonus für die Bevölkerung, hat aber auch einen militärischen Bonus. Nicht alle Helden (z.B. Kleopatra) besitzen militärische Stärke. Sie hatten strategische Fähigkeiten, die im Kampf nützlich waren, aber nicht in selbst ausgeführten kriegerischen Tätigkeiten.

Die Gebäude, die gebaut werden können, werden schon nach kurzer Zeit fertiggestellt. Dadurch dauert es im Spiel keine Jahrzehnte, um ein „Wunder“ zu vervollständigen. Dies ist offensichtlich der Spielmechanik geschuldet.