

Historisch korrekte Darstellung der materiellen Welt (?)

Da man in dem Spiel 0 A.D. 13 verschiedene Zivilisationen spielen kann, wollen wir uns in unserer Analyse auf zwei Beschränken, da der Umfang sonst zu groß wäre. Ebenfalls gibt es viele Umgebungen, die man auswählen kann, dort beschränken wir uns auch nur auf zwei Ausgewählte Maps.

Griechen (Athener) – griechische Akropolis



Abb.1

Die gewählte Landschaft der griechischen Akropolis ist in seinen Grundzügen weitestgehend realistisch rekonstruiert. Zumindest sollte bei der Akropolis der Eindruck einer erhöhten Lage entstehen, die jedoch noch weiter hätte gesteigert werden könnte. Da die Akropolis früher eine Verteidigungsfunktion hatte und somit auf einer deutlichen Erhöhung positioniert war. Die Akropolis wurde dann aber später auch immer wichtiger für die Kulte. Dort standen die wichtigsten Heiligtümer. In dem Spiel wird diese Funktion nicht beachtet. Viele verschiedenen Gebäude wie Wohnhäuser, Lagerräume, Ställe und Theater stehen dort und lassen den Nutzen einer Akropolis nicht wirklich erkennen.

Das Theater ist zwar richtig in seinem Grundriss, und zwar ist das Koilon (Sitzplätze der Zuschauer) mehr als ein Halbkreis groß, jedoch wurden griechische Theater oft an Hängen von Hügeln gebaut und in unserem Beispiel steht es frei in der Landschaft.

Die Agora wird nur durch zwei Gebäude angedeutet. Durch ein Rundtempel (Monopteros) und einen langen rechteckigen Bau mit einer Säulenreihe an der langen Frontseite. Normalerweise gehören viel mehr Gebäude zu dem Kanon einer Agora, z.B. Stoa, Buleuterion (Tagung des Rates) und Orchestra.

Römer:

Wenn man die Zivilisation der Römer betrachtet, kann man bei einem Vergleich von Gebäuden aus dem Spiel und Gebäuden aus historischen Modellen sehen, dass sie sich sehr ähnlich sind. Auffällig sind bei beiden Bildern die rot/orangenene Dächer und die helle Fassade der Gebäude.



Abb.2 – Gebäude aus dem Spiel



Abb.3 – Gebäude aus historischem Modell

Innerhalb des Spiels gibt es für die römische Zivilisation erstmal nur Hühner und Schafe. Diese beiden Arten gab es definitiv zur Römerzeit.

Bei der Landschaft muss man etwas genauer hinsehen. Das römische Reich erstreckte sich zu den besten Zeiten vom heutigen Europa bis nach Asien und Afrika. Deswegen kann man nicht von einer typischen römischen Landschaft sprechen. Allerdings dominierten in den Wäldern Buchen, Tannen, Fichten, Kiefern und Eichen. Im Spiel werden jedoch eher Palmen (Kretische Dattelpalme, Schwarzpappel, Johannisbrotbaum) und Sträucher dargestellt, die in eher warmen Klimagebieten zu finden sind.

Die Darstellung der Personen stellt für jede Zivilisation ein Problem dar. Im Spiel gibt es nur Bürgerinnen, Bürgersoldaten, Soldaten und Helden. Jede dieser Einheiten hat nur eine grafische Darstellung. Alle „Bürgerarten“ sehen somit gleich aus. Auch zwischen den unterschiedlichen Zivilisationen gibt es keine grafischen Veränderungen der Einheiten.

Quellen:

Abb.1 – https://de.wikipedia.org/wiki/0_A.D.#/media/File:0ad_athener.png

Abb.2 – https://de.wikipedia.org/wiki/0_A.D.#/media/File:0ad_roemer.png

Abb.3 – https://www.aue-verlag.com/versand/aue-verlag/images/743_595.jpg