

0 A.D. - Welche Punkte sind ethisch schwierig?

In dem Spiel 0 A.D. gibt es einige Punkte, die ethisch schwierig sind. Sofort auffällig ist, dass alle Einheiten einer Art gleich aussehen. Es gibt keine Differenzen zwischen Personen der gleichen Gruppe. Selbst wenn man eine andere Zivilisation auswählt, werden die Einheiten nicht anders dargestellt.

Zudem muss man diese Einheiten mit Ressourcen „bauen“. Es kostet eine bestimmte Menge an Nahrung und Holz (Speere) oder Metall (Schwerter) eine Einheit auszubilden. Diese Unterteilung ist einerseits sinnvoll, weil Holz eher für die Produktion von Speeren und Metall für die von Schwertern benutzt wird. Andererseits werden dabei nicht nur die Waffen produziert, sondern auch die Einheiten, die diese Waffen tragen und mit ihnen kämpfen. Personen aus einfachen Rohstoffen zu gewinnen scheint sehr fragwürdig und ist nicht realistisch.

In Bezug auf das Leben der Bewohner gibt es ebenfalls ethisch fragwürdige Darstellungen (oder diese fehlen). Alle Personen haben nur wenige Aufgaben und können auch keine anderen neuen Aufgaben übernehmen. Man kann keine Einheiten weiter ausbilden, sodass sie zusätzliche Fähigkeiten erhalten oder sich in ihren bisherigen Aufgaben verbessern.

Darüber hinaus gibt es keinen dargestellten Alltag der Bewohner. Wenn man ihnen keine Aufgaben zugeteilt hat, stehen sie nur an einer Stelle und bewegen sich nicht. Sie müssen nicht essen, trinken oder schlafen. Zudem interagieren die Personen nicht miteinander. Es gibt keine Gefühlswelt und somit auch keine Beziehungen zu anderen.

Wenn Einheiten sterben und tot sind, gibt es keine Beerdigung oder Bestattung. Die betroffenen Personen verschwinden einfach und sind weg. Da die Bewohner keine Beziehungen zueinander haben, wird auch nicht um Tote getrauert.

Innerhalb des Spiels gibt es außerdem keine Darstellungen von Kindern, Senioren oder Personen mit anderer Herkunft, sprich keine dunkelhäutigen Menschen.