

Welche Vergangenheitskonzepte werden fokussiert?

In Kingdom Come: Deliverance werden vor allem Aspekte des Alltagslebens und soziale Strukturen fokussiert. Dazu gehören Ernährung, Hygiene, Kleidung und Handwerk, sowie die Disparitäten zwischen Adel und gemeinem Volk. So ist zum Beispiel der Protagonist Heinrich der einfache Sohn eines Schmieds, der üblicherweise als Angehöriger seiner gesellschaftlichen Stellung nicht des Lesens mächtig war. Solche weiterführenden Fähigkeiten müssen realitätsgetreu erst bei einem Lehrer, der zuvor ausfindig gemacht werden muss, angeeignet werden. Zum Beispiel ist das Erlernen des Lesens Voraussetzung, um komplexeren Tätigkeiten wie der Alchemie nachzugehen.

Auch die non-playable-characters wurden so konzipiert, dass sie dem Spieler ein authentisches Alltagsgeschehen vermitteln. So sind die Öffnungszeiten der Läden beispielsweise nicht vereinheitlicht wie etwa in Skyrim, sondern individuell auf den Tagesablauf des Händlers angepasst. Gleichzeitig gibt es auch Ladenwachen, die ein Stehlen der Ware quasi unmöglich machen.

Es werden viele Details und Kleinigkeiten stark gewichtet, so dass man nachts beim Eintritt in ein Dorf ohne Fackel schnell festgenommen wird, da man als Dieb erscheint. Auch wird man bei auffälligem Verhalten, wie zB ducken oder ständiges Umgucken, von einer Wache angesprochen und durchsucht.

Das Spiel macht es dem Spieler schwer, realitätsfern zu handeln und erzwingt gewissermaßen Vorsicht und Bedachtheit, wie man im Spiel agiert, da man auch nicht die Chance hat, oft manuell zu speichern.

Von Hannah Roheger und Christian Callster