

Kingdom Come: Deliverance

Seminar Archäogaming – Vorstellung des Spiels



https://www.well-played.com.au/wp-content/uploads/2017/10/Kingdom_Come_Deliverance.png

Kingdom Come: Deliverance (erschienen Februar 2018) ist ein mittelalterliches Rollenspiel, welches vor allem für seinen angestrebten Realismus hervorgehoben wird und komplett auf Fantasy Elemente verzichtet. Protagonist des Spiels ist Heinrich, der Sohn eines Schmieds, im spätmittelalterlichen Böhmen um 1403. (Politische) Ereignisse, Kleidung, Lebensumstände, Waffen und Kampfstil orientieren sich stark an dieser Zeit und legen einen großen Grundstein für das Erlebnis der Spielwelt. Auch Kleidung, Handwerke und die Sprache wurden authentisch gehalten und spiegeln die Gesinnung des Volkes zu der Zeit wider.

Das Speicher-System: Um zu speichern muss man einen Schnaps trinken. Verwendet man ihn zu oft, wird man alkoholabhängig. Dies dient dazu, das Verlangen nach dem Austesten der Möglichkeiten zu mindern. Daraus folgt, dass man mit den Konsequenzen seines Handels umgehen muss. So wie im echten Leben.

Lesen: Als Sohn eines einfachen Schmiedes war man nicht in der Lage, lesen zu können. Um naturheilkundliche Maßnahmen zu ergreifen muss dir jemand das Lesen beibringen. Sehr schön umgesetzt ist, dass der Charakter nur Buchstaben ohne Zusammenhang wahrnimmt, wenn er es nicht kann.

Handwerk: Im Gegensatz zu zB. Skyrim stellt sich das Handwerk als äußerst kompliziert heraus. So muss man zB. beim Tränke brauen die richtige Basis wählen, das Gemisch auf der richtigen Temperatur halten und die Zutaten richtig zusammenmischen. Ebenso schwierig ist es, ein Schwert zu schärfen. Die Geschwindigkeit und der Druck muss passen, sonst schädigt man es.



https://www.play3.de/wp-content/gallery/kingdom-come-deliverance-2410/0004-kingdom_come_alpha_forest.jpg

NPCs (Non-playable-characters) und Welt: Die Bürger in KCD haben einen Alltag, dem sie nachgehen. So kommt es vor, dass man einen Charakter an verschiedenen Orten suchen muss, je nachdem, was für einen Beruf er/sie ausübt. Die Welt in KCD wirkt lebendig, da die Charaktere sich nicht stundenlang am gleichen Ort aufhalten, manche Quests abrechnen, wenn man den Zeitpunkt des Treffens verpasst oder zu aufdringlich jemandem hinterhergeht, sodass diese Charaktere ihren Plan für diesen Abend abrechnen.

Kleidung und Rüstung: Selten wurde ein Spiel entwickelt, in dem es möglich ist, sich in mehreren Schichten auszurüsten und anzuziehen. So kann man Unterhemden tragen, darüber Gambeson und Kettenhemd oder eine Plattenrüstung mit etwas anderem kombinieren. Je nach Material und Erscheinung/Farben macht ein Kleidungsstück mehr Lärm oder ist auffälliger, verleiht dir mehr Charisma oder Bedrohlichkeit, was es zum Vorteil einzusetzen gilt.



<https://www.eyeforgames.com/wp-content/uploads/cache/remote/d2a9r3138jpe76-cloudfront-net/1768683806.jpg>

Kampf: Die verschiedenen Arten Rüstung haben zudem unterschiedliche Eigenschaften und Auswirkungen im Kampf. Egal, wie stark dein Körper gerüstet ist: Trägst du keinen Kopfschutz endet ein Pfeil im Gesicht schnell tödlich. Auch kann man mit Waffen in verschiedene Richtungen zielen, schlagen, stechen und Kombos ausführen. Beim Bogenschießen verzichtet man auf das Fadenkreuz für zusätzlichen Realismus.

Sprache: Damals war es eine Fähigkeit der Adligen, sich belesen ausdrücken zu können. Die Sprache in Kingdom Come: Deliverance ist beim gemeinen Volk einfach und offensiv gehalten. Auch so mancher Kraftausdruck erreicht Heinrich im Laufe der Handlung und auch der Adel vergisst manchmal seine Manieren.

Zur Entwicklung des Spiels wurden mehrere Historiker und Archäologen hinzugezogen. Zur Finanzierung wurde zu einem Teil ein Crowdfunding gestartet. So konnten etwa Wandbemalungen richtig umgesetzt und politische Ereignisse ins Spiel mit eingebunden werden. Besonders akkurat entwickelt wurden Gebäude, die teilweise noch heutzutage in Tschechien stehen und dafür gedanklich restauriert wurden. Die Spielwelt wurde anhand von Satellitendaten detailgetreu entworfen und ist circa 16 Quadratkilometer groß. Dazu haben die Entwickler zahlreiche historische Stätten in Böhmen vor Ort besucht und unter Berücksichtigung ihres damaligen Erscheinungsbildes nachgebaut.



http://www.pcgames.de/screenshots/original/2016/12/KingdomComeDeliverance_04-pc-games.jpg

Trotz aller Bemühungen ist Kingdom Come: Deliverance keine Mittelaltersimulation und hat seine Spielfehler. Besonders kritisiert wird die Tatsache, in dem Spiel ausschließlich hellhäutige Menschen vorzufinden, obwohl beispielsweise der Orient zu der Zeit in der Region schon bekannt war. Dem Entwickler wird zudem vorgeworfen, ein Rassist zu sein. Auch wird bemängelt, dass Personen und das Spiel ideologisch gefärbt seien.

Alles in allem ist Kingdom Come: Deliverance ein außerordentlich gelungenes Spiel, was einem einen guten Einblick und eine Darstellung für das Böhmen zu der Zeit gibt. Das Spielerlebnis fühlt sich echt an und bildet den Gegensatz zu Fantasy Rollenspielen.

Quellen:

<https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-die-reaktion-auf-die-rassismus-vorwuefe,3324854.html>

<http://www.pcgames.de/Kingdom-Come-Deliverance-Spiel-16151/Specials/Gamescom-Vorschau-Historischer-Kampf-mit-Wucht-1166971/>

<https://www.eyeforgames.com/CRsmall/realizing-medieval-bohemia-kingdom-come-deliverance/>

http://www.pcgames.de/screenshots/original/2016/12/KingdomComeDeliverance_04-pc-games.jpg

<https://www.eyeforgames.com/wp-content/uploads/cache/remote/d2a9r3138jpe76-cloudfront-net/1768683806.jpg>

https://www.play3.de/wp-content/gallery/kingdom-come-deliverance-2410/0004-kingdom_come_alpha_forest.jpg

https://www.well-played.com.au/wp-content/uploads/2017/10/Kingdom_Come_Deliverance.png