

Kingdom Come: Das Los einer Frau

EIN WÜRDIGER ABSCHLUSS

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Warhorse Studios** Termin: **28.5.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **12 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

Der letzte DLC Das Los einer Frau führt uns mit zwei neuen Questreihen noch einmal alles vor Augen, was schon am Hauptspiel Kingdom Come: Deliverance großartig war. Von Elena Schulz

Als Heinrich haben wir in den DLCs zu Kingdom Come bislang ein Dorf wiederaufgebaut, Hans Capon bei der Suche nach der wahren Liebe unterstützt und uns einer Söldnerbande angeschlossen. Im letzten DLC gibt der Held das Rampenlicht jetzt aber an zwei andere Figuren ab: Theresa und Johanka.

Das Los einer Frau dreht sich nämlich darum, wie es den beiden im Mittelalter ergangen ist. Eine gute Entscheidung der Entwickler: Beide Frauen sind vielseitige Figuren, über die wir mehr erfahren wollen. Theresa dürfen wir selbst spielen, während wir Johanka in unserer Rolle als Heinrich helfen. Beide Questreihen zusammen bilden einen perfekten Abschluss für die Kingdom-Come-Geschichte, weil sie sich ganz auf die Stärken des Hauptspiels konzentrieren.

Dorfalltag statt Abenteuer

Für Therasas Part geht es zurück nach Skalitz, in die Zeit vor Sigismunds Angriff. Wie im Hauptspiel wird uns Theresa als gutherzige, aber starke Frau vorgestellt. Als Tochter



Theresa ist die Tochter des Müllers und eine starke Frau, die sich nicht unterkriegen lässt. Hin und wieder genehmigt sie sich einen Schluck von Heinrichs Bier.

des Müllers erledigen wir mit ihr zunächst Aufgaben wie das Füttern der Hühner, wir schmeißen unsere Brüder aus dem Bett und machen uns dann gemeinsam mit unserem Hund Spitzer nach Skalitz auf. Dort dürfen wir Theresa durch Entscheidungen dann selbst formen. Zum Beispiel können wir sie mit Heinrich Schwertkampf üben lassen. Der DLC nimmt sich angenehm viel Zeit für die Charakterbildung. Ein großer Teil der Questreihe besteht aus ruhigen Passagen, in denen wir einfach Therasas Dorfalltag miterleben. Der wird über kurze Zwischensequenzen auch schön inszeniert. Beispielsweise, wenn Theresa und Heinrich sich einmal tief in die Augen blicken und dann plötzlich verlegen sind. Oder Theresa sicht-

bar mit sich hadert, wenn sie lauter glückliche Paare auf dem Dorffest sieht, aber selbst allein bleibt. Weil wir uns schnell mit Theresa identifizieren, funktionieren später auch die emotionalen Momente besser, wenn die Kumanen Skalitz plündern und die junge Frau plötzlich auf der Flucht ist.

Die Jungfrau von Sasau

Johanka erscheint zunächst etwas blass, auch weil wir sie nicht selbst spielen. Wir treffen sie im späteren Verlauf der Hauptgeschichte im Sasauer Kloster. Sie erzählt Heinrich dort, dass ihr im Traum die Jungfrau Maria erschienen sei, und bittet ihn um Hilfe. Als Heinrich sollen wir herausfinden, was hinter den Visionen steckt. Im Rahmen dieser Handlung macht Johanka aber eine Wandlung durch und wird vom schüchternen Mädchen mit einer fixen Idee zu einer jungen Frau, die mit aller Kraft für ihre Überzeugung kämpft. Das gibt ihrem Charakter Gewicht.

Auf den Hund gekommen

Spielerisch bringt vor allem der Teil mit Theresa Neuerungen. Als Frau kann sie zwar kämpfen, steckt aber deutlich weniger Schaden ein als Heinrich. Deshalb ist es ratsam, vorsichtig vorzugehen. Theresa kann schleichen und Feinde von hinten mit dem Dolch ausschalten oder auch weglaufen. Wenn sich ein Kampf doch mal nicht vermeiden lässt, ist der Bogen eine große Hilfe. Oder Spitzer! Den können wir nämlich per Kommando auf Feinde loslassen. Wollen wir heimlich vorgehen, dürfen wir Spitzer auch mit »Bleib!« ruhigstellen. Über das »Such«-



Im direkten Zweikampf ist Theresa schwach. Mit dem Bogen oder dem Dolch aus der Deckung hat sie aber durchaus eine Chance gegen die angreifenden Kumanen.

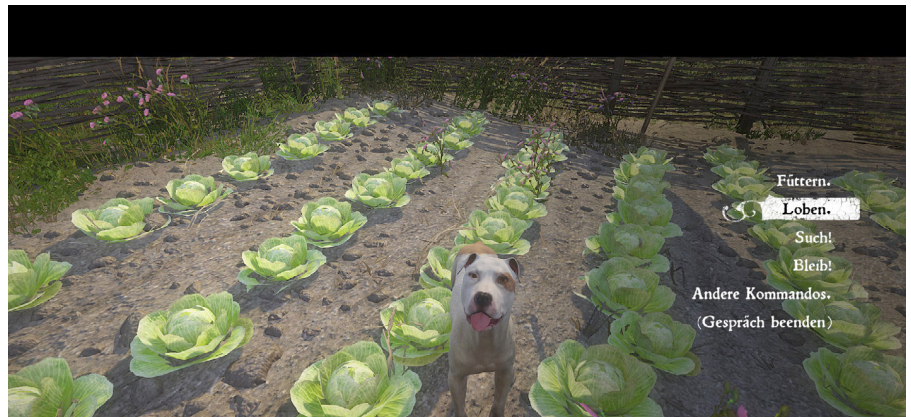
Kommando spürt er für uns außerdem interessante Orte in der Umgebung auf.

Durch die Interaktion mit Spitzer steigern wir unsere Hundeflüsterer-Fähigkeit. Ist die zu niedrig, hört er nicht immer auf Kommandos oder läuft kurzzeitig weg. Auch sonst kann Theresa wie Heinrich Fähigkeiten erlernen, zum Beispiel Kämpfen, Schlösser knacken oder auch Medizin, was ihr beim Beurteilen und Versorgen von Wunden hilft. Die Hundefähigkeit beschränkt sich aber nicht nur auf Theresa. Nach dem Abschluss der Questreihe erhalten wir als Heinrich mit Köter einen eigenen Hundebegleiter, den wir fortan durch das gesamte Spiel mitnehmen dürfen. Damit bringt der DLC auch eine nützliche Ergänzung für das Hauptspiel mit.

Viele Wege führen zum Ziel

Als Theresa zu spielen macht die meiste Zeit Spaß, weil sie im Vergleich zu Heinrich nur wenig eingeschränkt ist. Auch für sie gibt es zum Beispiel immer mehrere Lösungsmöglichkeiten für Aufgaben. Nach dem Überfall auf Skalitz sollen wir beispielsweise jemandem helfen, der erst fliehen möchte, wenn er das Geld aus seinem Haus geholt hat. Scheitert unsere Überzeugungsarbeit, können wir anschließend entweder sein Schloss knacken, oder losziehen und seinen Schlüssel suchen, den er irgendwo in der Nähe verloren haben soll. Bei manchen Quests kann man auch scheitern und muss dann damit leben. Dass es immer mehrere Wege gibt, war schon im Hauptspiel eine große Stärke von Kingdom Come.

Dieses Element kommt auch bei Johankas Aufträgen zum Tragen. Als Heinrich dürfen wir uns entscheiden, ob wir ihr wirklich Glauben schenken oder einfach nur aus Freundlichkeit helfen. In ihrem Namen sollen wir dann unter anderem einem Spielsüchtigen das Würfeln austreiben oder eine Zuberdirne zu einem sittlichen Lebenswandel überreden. Wie wir dabei vorgehen, bleibt uns überlassen, müssen aber mit den Konsequenzen leben. Nutzen wir zum Beispiel Gewalt gegen einen aufdringlichen Freier, will der sich später dafür rächen. Die Quittung für alles bekommen wir am



Spitzer ist unser Begleiter. Über Kommandos wie »Such« oder »Fass« geben wir ihm Anweisungen.

Wie spiele ich den DLC Das Los einer Frau?

Das Los einer Frau unterteilt sich in zwei Abschnitte. Den ersten Teil dürft ihr spielen, sobald ihr als Heinrich in der Rattayer Mühle untergekommen seid. Sprecht dort einfach mit Theresa und fragt sie, wie sie eigentlich aus Skalitz entkommen ist. Wenn ihr euch die Geschichte anhört, startet die unabhängige Questreihe rund um Theresa.

Der zweite Teil ist etwa in der Mitte des Hauptspiels spielbar, wenn ihr Johanka in der Krankenstation des Klosters von Sasau getroffen habt. Redet mit ihr über ihre Träume und versprecht, ihr damit zu helfen. Anschließend dürft ihr ihre Questreihe angehen. Die beiden Abschnitte lassen sich unabhängig voneinander absolvieren.

Schluss: Johankas Predigten erregen nämlich die Aufmerksamkeit der Kirche, die sie zur Rede stellt. Der folgende Prozess kann dann drei mögliche Enden (ein gutes, ein mittleres und ein schlechtes) zur Folge haben. Das hängt davon ab, wie wir uns als Heinrich davor und währenddessen verhalten. Damit haben unsere Taten wirklich klare Auswirkungen – auch für Johanka.

Ein fast perfektes Paket

Erzählerisch und auch spielerisch überzeugt uns der DLC damit fast durchweg. Der einzige Wermutstropfen ist, dass sich einzelne Passagen etwas gestreckt anfühlen. Beispielsweise wollen wir als Theresa jemanden verarzten und müssen auf der Suche nach Zutaten sehr lange durch die Umgebung schleichen. Weil wir den Kumanen-Patrouillen dabei ohne Probleme ausweichen können, kommt keine Spannung auf, sondern eher Frust, bis wir im Dunkeln endlich alles zusammengesucht haben.

Auch bei Johanka müssen wir sehr oft von A nach B laufen, was etwas von den an sich gut geschriebenen Aufgaben ablenkt. Sonst schafft es Das Los einer Frau aber vorbildlich seine etwa zehn bis zwölf Spielstunden mit interessanten Herausforderungen zu füllen. Die vermitteln uns als Spieler wirklich einen völlig neuen Blickwinkel auf die Spielwelt und das Mittelalter allgemein. ★



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Ich hätte am liebsten den ganzen DLC in Skalitz bei Theresa verbracht und sozusagen ein Life is Strange im Mittelalter gespielt. Im Dorfalltag wird schön etabliert, dass Theresa eine ganz normale junge Frau ist, die mit Freundinnen herumalbert, flirtet, von der großen Liebe träumt oder mit ihrem Hund herumtollt.

Gleichzeitig hat sie aber auch kein Problem damit, Männern die Meinung zu geigen. Sie greift mal eben zum Bogen, um ihre Freundin vor einem wilden Hund zu retten, oder weigert sich, einen älteren Mann zu heiraten, nur weil er reich ist. Wobei mir das Spiel diese Heiratsentscheidung tatsächlich überlässt. Damit haben für mich schon ein paar Stunden Spielzeit gereicht, um Theresa ähnlich interessant wie Heinrich und als Figur vielleicht sogar ein bisschen spannender und vielschichtiger zu machen. Bei Johanka hingegen hat es etwas länger gedauert, bis ich mit ihr wirklich warm wurde. Dafür war ich am Ende aber umso berührter von ihrem Schicksal und ehrlich gesagt sogar ein bisschen reumütig, weil ich zuerst auch nicht an sie geglaubt hatte.



Wir können Johanka unterstützen, indem wir in ihrem Namen den Menschen helfen.