

KINGDOM COME: DELIVERANCE

# DIE GEHEIME SPRACHE DER OPEN WORLD

Der Mittelaltermeilenstein Kingdom Come ist an unserem Linguisten vorbeigegangen. In böhmischen Wäldern entdeckt er nun, wie sich die offene Welt dem Spieler mitteilt. Von Christian Schwarz



## CHRISTIAN SCHWARZ

Christian hat bereits während seines Studiums »Crossplay« betrieben: An der Universität Greifswald versuchte der Sprach- und Literaturwissenschaftler stets alle Projekte, Hausarbeiten und Vorträge über Videospiele abhandeln zu können und somit seinen Fachbereich mit seinem liebsten Hobby zu verbinden. Das hat ihm nicht nur eine Masterarbeit über Gothic und Bioshock eingebracht, sondern lässt ihn auch heute noch immer wieder den Fragen nachgehen: Wie funktioniert Kommunikation in Videospiele? Woher wissen wir Spieler, wann wir was zu tun haben?

Dass sich Kingdom Come: Deliverance von dem abhebt, was sich im Rollenspielsektor gemeinhin als »konventionell« etabliert hat, sollte gut drei Jahre nach Release mittlerweile hinlänglich bekannt sein. Dies zeigt sich nicht zuletzt an der liebevoll gestalteten Spielwelt, die eine nahe am historischen Original gehaltene Interpretation des Königreichs Böhmen zu Beginn des 15. Jahrhunderts ist. Statt unnötig aufgeblasener Fantasy-Welten gibt es also spektakuläre mittelalterliche Hausmannskost. Dieser Ansatz, dieses »anders sein« gehört zum unverwechselbaren Charakter des Spiels und findet sich auch in der Art und Weise wieder, wie es mit dem Spieler kommuniziert.

Um zu veranschaulichen, mit welchen Mitteln die Entwickler des tschechischen Studios Warhorse uns Spielern essenzielle Dinge über die Spielwelt, die Rolle unserer Spielfigur sowie die in der Open World von Kingdom Come geltenden Gesetze mitteilen, wollen wir uns die entsprechenden Zeichen in einer kleinen – und stark vereinfachten – sprachwissenschaftlichen Analyse des unmittelbaren Spieleinstiegs sowie der darauffolgenden Ereignisse anschauen. Hier soll es weniger um die sprachliche Kommunika-



Kingdom Come: Deliverance beeindruckt mit einer nachvollziehbaren, organischen Spielwelt.



Jede Ecke der Landschaft erzählt eine kleine oder große Geschichte. Wir können Teil davon werden.

tion in gesprochener oder geschriebener Form, sondern eher um die Kommunikation der Welt durch nichtsprachliche Zeichen gehen. Fachlichen Input aus erster Hand habe ich dabei von Viktor Bocan, dem Lead Technical Designer von Warhorse Studios, bekommen, der mir freundlicherweise für ein Interview zur Verfügung stand.

### Eine Frage der Erwartungshaltung

Im Allgemeinen ist es sehr spannend, die kommunikativen Abläufe in Videospiele zu untersuchen. Bei Kingdom Come: Deliverance im Besonderen existiert aber ein weiterer Faktor, der diese Fragestellung fast schon aufdrängt: die mögliche Erwartungshaltung der Spieler. Schlagwörter wie »Rollenspiel«, »Open World« und »Mittelalter« kommunizieren uns Rezipienten bereits vor dem ersten Spielstart einen gewissen Rahmen über das Setting sowie einen möglichen Spielablauf. Während man beispielsweise Mitte der 90er-Jahre bei einem neu erschienenen Spiel der Command-&Conquer-Reihe nur wenige Vergleiche zu anderen Echtzeitstrategie Titeln ziehen konnte, sah das gut 20 Jahre später schon deutlich anders aus. Als Kingdom Come: Deliverance Anfang 2018 veröffentlicht wurde, war die Spielereizlandschaft so breit gefächert, dass sich schon vorab ein Bild in den Köpfen potenzieller Spieler platzieren konnte.

Mit dem Genre sowie den genannten Schlagworten wird dieser Rahmen kommuniziert – die Sozialwissenschaften sprechen da in abgewandelter Form von einem »Frame«. Durch andere Genrevertreter lassen sich Ableitungen auf die Spielweise treffen und somit auch auf die erwartete Spielerführung sowie Kommunikation. Dies lässt zunächst den Schluss zu, dass Kingdom Come: Deliverance wie die anderen Rollenspiele abläuft. Tut es das? Nein, denn ein Blick auf die Packung verrät bereits, dass es sich um ein »realistisches First-Person-Rol-

lenspiel« handelt, das auf einer »wahren Historie« basiert. Diese Formulierungen schließen zwar Fantasy-Elemente nicht explizit aus, es lässt sich aber schon erahnen, wohin die Reise am Ende geht.

Und ja, Orks, Drachen, Magie, Schatzgoblins und Co. fehlen im spätmittelalterlichen Böhmen komplett. Seit der Ankündigung im Jahr 2014 war dieser Umstand das Alleinstellungsmerkmal des Spiels. Was heißt das für unsere Fragestellung? Es bedeutet, dass die oben getroffene Ableitung zur Erwartungshaltung möglicherweise nicht greift, weil der Verzicht auf das Fantasy-Setting das Spiel nicht »konventionell« im Sinne der anderen Genrevertreter macht. Daran schließen sich die Gedanken an, ob der Fokus auf der Erschaffung einer authentischen mittelalterlichen Gesellschaft eine Auswirkung auf die Gestaltung der Spielwelt hatte sowie auf die Art und Weise, wie der Spieler darin geführt wird. Auf diese Fragen hat mir Victor Bocan von Warhorse sehr eindeutig geantwortet: »Definitiv. Es war unser »Design-Mantra«, dass wir die Dinge wie im echten Leben abbilden wollten und nicht so, wie es Spieler aus anderen Spielen gewohnt sind.

Wir verlassen uns da vielleicht ein bisschen zu sehr drauf, aber ich denke, es zahlt sich aus, denn es gibt der Welt ihre wichtigste Zutat: Authentizität.«

Das Brechen der Erwartungshaltung der Spieler ist demnach ein essenzieller Punkt des Designkonzepts von Kingdom Come: Deliverance – und um zu schauen, wie das letztlich umgesetzt wird, ist es sinnvoll, die kommunikativen Abläufe des Spiels etwas näher zu beleuchten.

### Ein Exkurs in die Semiotik

Um das zu tun, sollten wir uns vorher ein paar Grundlagen der Sprachwissenschaft anschauen, genauer gesagt die Semiotik. Dabei handelt es sich um die Zeichentheorie. Die Semiotik umfasst alle möglichen Zeichensysteme. Neben der Gestik oder Formeln ist auch unsere Sprache ein solches Zeichensystem. Für unsere Untersuchung der kommunikativen Abläufe in Kingdom Come: Deliverance ist vor allem die Zeicheneinteilung nach dem amerikanischen Philosophen, Pragmatiker und Semiotiker Charles Sanders Peirce (1839-1914) wichtig. Dieser klassifizierte Zeichen in die drei



Aus den Farben und Wappen schließen wir, dass diese beiden Torwachen zur gleichen Gilde gehören.

Die Bewohner von Kingdom Come: Deliverance gehen ihrem individuellen Tagesablauf nach. Das macht die Welt glaubwürdiger.



Herrin Stefanie

Gruppen »Ikon«, »Index« und »Symbol«. Die unterschiedlichen Zeichenarten bedeuten dabei im Einzelnen:

- **Ikon:** Hier liegt ein Ähnlichkeitsverhältnis zwischen dem Zeichen und dem eigentlich Bezeichneten vor. Wenn ich beispielsweise eine rote Frucht auf ein Blatt Papier male und ihr darin auf Anhieb einen Apfel erkennt, dann handelt es sich bei der Zeichnung auf dem Blatt um ein ikonisches Zeichen.
- **Index:** Bei diesem Zeichen liegt ein Folgeverhältnis vor beziehungsweise es kann auch als »Anzeichen« verstanden werden. Rauch ist beispielsweise ein Anzeichen für Feuer oder ein torkelnder Gang für Alkoholkonsum. So funktionieren indexikalische Zeichen.
- **Symbol:** Bei symbolischen Zeichen gibt es weder ein Ähnlichkeits- noch ein Folgeverhältnis. Die Verbindung zwischen Zeichen und Bezeichnetem ist völlig

willkürlich und muss erlernt werden. Beispiele dafür sind etwa Verkehrsschilder oder auch unsere Sprache. Denn es ist absolut willkürlich, dass ausgerechnet das Wort »Elefant« ein großes graues Tier mit Rüssel und Stoßzähnen bezeichnet – und nicht etwa das in meinen Augen mindestens ebenso passende Wort »Limettensaft«.

Da wir uns in unserer Analyse vor allem die nichtsprachlichen Zeichen anschauen wollen, ist diese Einteilung wichtig. Zwei Anmerkungen vorab: Zum einen kann eine Einordnung von Zeichen in diese drei Klassen durchaus uneindeutig sein (etwa ist ein Wappen ein Symbol, wenn es aber einen Schild oder ein Schwert enthält, kann es auch ein Ikon sein). Zum anderen müssen wir uns bewusst sein, dass es sich um eine fiktionale Kommunikation handelt. Das bedeutet, dass alle Gesprächsbeiträge, Texte und andere Zeichen von den Entwicklern ge-

nau so platziert sind, dass wir Spieler sie rezipieren. Auch können wir nur bedingt die gleichen Ansätze wählen wie bei Kommunikation in der »echten Welt« – aber wenn nicht bei einem Spiel, das so realistisch wie möglich sein will, wo dann?

**Wir sind niemand Besonderes**

Ein wichtiger Punkt bei der Betrachtung der kommunikativen Abläufe ist die Rolle der Spielfigur in der Welt, schließlich interagiert unser Protagonist direkt mit den anderen Bewohnern Böhmens, und durch seine Augen sehen wir alle Zeichen der indirekten Kommunikation. Wir schlüpfen in die Rolle des jungen Erwachsenen Heinrich, der im Jahr 1403 zusammen mit seinen Eltern im kleinen Dorf Skalitz wohnt. Wir Spieler erfahren bei Spielbeginn außerdem noch, dass der böhmische König Karl IV gestorben ist und dessen Sohn, Wenzel, schwach sowie unfähig auf dem Thron agiert. Das ruft Wenzels Bruder Sigismund von Ungarn auf den Plan, der Wenzel entführt, nach der Macht greift und bald mit einer ganzen Armee vor unserem Dorf steht.

Wie sich in den ersten paar Quests in Skalitz zeigt, weiß Heinrich um die politische Situation in Böhmen, sodass die an den Spieler gerichteten Informationen dazu dienen, den Spieler und Heinrich auf etwa den gleichen Wissensstand zu bringen. Bis auf den unmittelbaren Spielbeginn – Heinrich kennt sein Dorf und dessen Bewohner natürlich sehr gut – klappt das auch. Als es danach in die Open World geht, sind ihm Orte und Bewohner genauso unbekannt wie uns Spielern. Kingdom Come: Deliverance verfügt über eine eigenständige, sehr komplexe Welt. Ein Kniff der Entwickler ist es, diese zunächst so zu simulieren, dass wir als



Unser Protagonist Heinrich trägt ähnliche Kleidung wie die Bürger auf dem Markt in Skalitz. Das drückt Zugehörigkeit aus.

Spieler glauben, gar keine Rolle zu spielen: Die NPCs haben genretypisch einen Tagesablauf und gehen diesem nach, ganz unabhängig von unserer Anwesenheit. Das ist natürlich eine geschickte Täuschung, denn einzig und allein unser Handeln setzt Quests und Ereignisse in Gang, die die Spielwelt nachhaltig verändern. Diese Inszenierung deckt sich mit unserer Rolle zu Beginn des Spiels, denn wir sind ein Niemand.

### Das Unheil naht

Doch zunächst verweilen wir etwas im beschaulichen Skalititz. In dieser ländlichen Idylle erledigen wir ein paar Hol- und Bring-Quests, trainieren den Schwertkampf oder raufen uns mit ein paar Dorfbewohnern. Durch zumindest im normalen Schwierigkeitsgrad vorhandene Wegpunkte, Zielvorgaben und Kompassnadeln gewöhnen wir uns recht schnell ans Spiel und dessen Umgebung. Viel spannender ist hingegen, was bis hierhin nichtsprachlich kommuniziert wird. Was sagt uns die »geheime Sprache«, um den Leitgedanken aus der Überschrift wieder aufzugreifen? Nun, eine ganze Menge! Während des ganzen ersten Spielabschnitts in unserem Heimatdorf kündigt sich die herannahende Katastrophe bereits an – mit einem indexikalischen Zeichen. Schauen wir über die Mauern hinweg, sehen wir an vielen Stellen um uns herum dicken schwarzen Rauch aufsteigen. Möglicherweise stammt dieser von den vielen Kaminfeuern der umliegenden Dörfer.

Möglicherweise hat aber die nahende Invasionsarmee schon in der ein oder anderen Länderei gewütet, sodass der dichte Rauch nicht nur ein Anzeichen für Feuer im Sinne von Zivilisation ist, sondern auch für eine Gefahr, die sich auf uns zubewegt. Es passt



Egal ob der Rauch von den Feuern der sich nähernden Invasionsarmee stammt oder nicht – als Zeichen für aufziehende Gefahr kann er in jedem Fall gedeutet werden.

jedenfalls in die Dramaturgie, dass Skalititz von Rauchwolken umgeben ist und wenig später niedergebrannt wird.

Eine Steigerung dessen ist es sogar, wenn wir als Heinrich in Skalititz im Kerker sitzen und die Flammen das frühzeitige Spielende markieren. In diesem Fall hat sich die Bedrohung aus der Ferne so sehr gesteigert, bis sie unserem Helden den Garaus macht. Und auch auf andere Weise stützt die Gestaltung unseres Heimatdorfes Erzählung und Dramaturgie. Zwar können wir uns innerhalb der Mauern relativ frei bewegen, die Ausgänge in die Open World sind aber verschlossen. Das verschlossene Tor und die Wache markieren für uns eine innerweltliche Grenze, über die wir uns nicht hinwegsetzen können. Dass dies spielmechanische Gründe hat, wird in der Videosequenz des Überfalls deutlich, als die offen stehenden Tore zu schließen versucht werden – für uns wa-

ren sie stets geschlossen. Im Zusammenhang mit dem Zeichen der geschlossenen Tore ist außerdem ein weiteres interessant: Die Straßen innerhalb des Dorfes sind ziemlich belebt, und es gibt viel zu beobachten. Am Horizont jenseits der Mauern ist dagegen alles statisch. Keine Bewegung, keine Reiter, keine Händler – wir sehen lediglich eine schöne Kulisse. Kommunikativ betrachtet unterstützt diese Darstellung zum einen die Botschaft, dass wir uns auf das Drinnen fokussieren sollen. Zum anderen beschränken die Dorfgrenzen auch Heinrichs Horizont. Die Welt draußen ist für ihn nicht existent, was die Hürde von Spieler zu Spielfigur kleiner werden lässt.

### Lasst euch Zeit beim Spielen

Aus Zeichen wie diesen erfahren wir langsam, wie das Spiel verstanden werden möchte. Was euch beim Dechiffrieren der



Außerhalb der eigenen Dorfmauern ist es im ersten Abschnitt des Spiels auffallend ruhig.



Die dicken Mauern sind ein Anzeichen für Schutz. Draußen in der Wildnis müssen wir uns der Gefahr erwehren.

Elemente außerdem mehr als in anderen Spielen hilft, ist der gesunde Menschenverstand. Viktor Bocan dazu: »Wir versuchen eine Welt zu erschaffen, die so glaubhaft wie möglich ist. Du solltest dich benehmen, als gingest du auf ein echtes Abenteuer. Bleib auf den Straßen, geh von Dorf zu Dorf, schlaf in einer Herberge. Dann kauf dir ein paar Pfeile, was zu essen, schärfe dein Schwert und geh in die Wildnis, wo vielleicht nur Holzfäller oder Kräutersammler zu finden sind. Wenn du sogar noch weiter reingehst, findest du mit ziemlicher Sicherheit auch ein paar Banditen zum Kämpfen.«

Für die kommunikative Ebene sind in der Äußerung zwei wichtige Punkte enthalten: der Verweis auf Schutz im Sinne von Straßen und anderen Strukturen sowie der mahnende Zeigefinger, sich doch angemessen auf die Gefahren der Open World vorzubereiten. Letzteres finden wir im Spiel sehr häufig in Kombination mit Ersterem wieder – weil wir zunächst gar nicht in die offene Welt entlas-

sen werden. Was bedeutet das? Durch die dramatischen Ereignisse zu Spielbeginn lernen wir, dass die Welt außerhalb unserer heimischen Idylle sehr gefährlich ist. Wo andere Spiele uns nach dem Prolog die Karte erkunden lassen, sperrt uns Kingdom Come mit der sprachlich explizit wie implizit vgetragenen Formulierung, dass es draußen zu gefährlich sei, zunächst in der Burg ein.

### Zivilisation gibt Sicherheit

Auf nichtsprachlicher Ebene lernen wir, dass Strukturen wie Burgmauern, Hütten, Wälle, Zäune und nicht zuletzt unser eigenes Bett Anzeichen für Sicherheit sind. Jetzt braucht es natürlich keine sprachwissenschaftliche Analyse, um zu sagen, dass wir in Burgen mit freundlich gesinnten NPCs sicherer sind als in der Wildnis. Allerdings helfen uns diese Zeichen bei der späteren Erkundung der Welt, indem wir unbekannte Orte mit einer Ersteinschätzung als »sicher« oder »potenziell gefährlich« bewerten können. Hilfreich

dafür sind die Anzeichen für Sicherheit in Form von Zivilisation und Struktur. Je mehr Zivilisation es gibt, desto sicherer ist der Ort oder Weg (beziehungsweise es gibt andere Form von Gefahren, die aber vielleicht nicht unmittelbar Leib und Leben kosten).

Auf der anderen Seite stützen die nichtsprachlichen Zeichen den gesunden Menschenverstand, indem wir lernen, dass ein Fehlen von Zivilisation tendenziell mehr Gefahr bedeutet. Eins der besten Beispiele dafür ist die Rückkehr ins zerstörte Dorf Skalit. Durch den Überfall der Armee Sigismunds ist jede Zivilisation ausgelöscht. Der Ort gibt somit natürlich keine Sicherheit mehr, weil die schützende Mauer eingerissen wurde. Die vorherige idyllische Geborgenheit ist weg – die abgebrannten sowie zerstörten Häuser und die Leichen kommunizieren das eindeutig. Diese Zeichensetzung passt auch hervorragend ins Handlungskorsett: Heinrich schleicht sich gegen den Willen der Herren aus der sicheren Burg Talmberg. Wir verlassen das eine Extrem (Sicherheit) und begeben uns in das andere (Gefahr) durch Banditen abseits der Zivilisation). Für unsere weiteren Erkundungen im Laufe des Spiels sind die hier gesammelten Erfahrungen von großer Wichtigkeit. Das bestätigt auch Viktor Bocan auf die Nachfrage, inwiefern wir als Spieler aus der Welt erfahren können, wie wir potenziell gefährliche Orte am Anfang besser meiden: »Es gibt das Dorf, das zu Spielbeginn bis auf die Grundmauern niedergebrannt wird. Jetzt ist es verlassen, voller Banditen und anderer Gefahren. Es ist ein gefährlicher Ort geworden. Logischerweise, denn jetzt ist es verlassen.«

Dass wir uns nicht naiv in der Spielwelt bewegen sollten, wird an den folgenden Momenten überdeutlich: Heinrich ist den Ban-



Durch die sehr detaillierte Karte können wir unsere Schritte in der Open World besser planen und so Gefahren vermeiden. Symbole kennzeichnen außerdem interessante Orte.

diten unterlegen und muss gerettet werden. Die Welt kommuniziert in diesem Teil des Spieleinstiegs explizit: Mach keine Dummheiten. Lerne die Umgebung zu lesen. Bereite dich auf dein Abenteuer vor. Denk nach, bevor du in dein Verderben läufst – oder mach, was du willst, aber sag hinterher nicht, wir haben dich nicht gewarnt!

### Pferd, Schwert und Schild

Das Stichwort »Zivilisation« oder eher »Gemeinschaft« ist es auch, das einen wesentlichen Faktor zum erfolgreichen Bestreiten des Spiels beinhaltet. Während Kingdom Come: Deliverance seine Hauptquests direkt via Bildschirmenblendung und Questlog an den Spieler kommuniziert (etwa »Rache nehmen«), finden sich genug Hinweise in der Spielwelt, die das Gesagte entweder unterstreichen oder ergänzen: Der Weg zum Erfolg führt nur über die Gemeinschaft. Im zerstörten Skalitz wird Heinrich von einer Gemeinschaft aus Talmberg gerettet, die unter einem Wappen formiert ist und deren Kämpfer mit ähnlichen Rüstungen und Waffen ausgestattet sind. Spätestens an dieser Stelle wird unmissverständlich kommuniziert, dass wir als Spieler auch eine solche Ausrüstung brauchen, um das Spiel erfolgreich bestreiten zu können. Das bedeutet, in irgendeiner Form müssen wir uns mit dieser Gemeinschaft auseinandersetzen, um einen ähnlichen Status zu erlangen. Zivilisation schafft Möglichkeiten – und davon gibt es in Kingdom Come: Deliverance mehr, als es zunächst den Anschein hat. Diese Möglichkeiten gibt uns das Spiel nicht explizit vor. Aber indem wir den Spieß umdrehen, können darauf kommen, dass es verschiedenste Lösungswege für ein Problem gibt: Das Spiel sagt uns nämlich oft nicht, wie wir eine Quest zu lösen haben, sondern lässt uns Raum zum Experimentieren, indem es uns nicht einschränkt. Hier ist es wichtig, darauf zu achten, was in Heinrichs Abenteuer nicht kommuniziert wird. Am Anfang, im Tutorial in Skalitz, ist diese Möglichkeit sogar noch etwas stärker markiert, indem es im Rahmen einer Quest heißt: »Finde einen anderen Weg.« Dass es meist einen anderen Weg gibt, ist eine der Leitlinien des Spiels. Wir haben also eine Möglichkeit, das Spiel besser zu lesen und die direkt sprachlich kommunizierten Informationen mit der Deutung der nichtsprachlichen Zeichen zu unterfüttern. Apropos lesen: Das können wir über die Karte auch direkt mit der Spielwelt machen. Die Karte kann hier als ikonisches Zeichen verstanden werden, denn sie beruht auf einem Abbildverhältnis zur Realität. Wir erkennen Landschaften, Wege und Dörfer sowie Städte (Zivilisation!). Der hohe Detailgrad ist ein essenzieller Punkt dafür, dass sich der Spieler auf seine Abenteuer vorbereiten kann. Das sagt auch Viktor Bocan auf die Frage, wie der Spieler immersiv lernen kann, sich in der Welt zu bewegen.

In diesem Zusammenhang noch eine Ergänzung zur Karte: Heinrich markiert inter-



Vom Regen in die Traufe: Nach der Flucht aus Skalitz sitzen wir in Talmberg fest. Dieser Wachmann schlägt Alarm, wenn wir einfach von der Zugbrücke springen.

essante Orte wie Schmiede, Schänke, Händler und Co. mit einem entsprechenden Symbol. Semiotisch betrachtet sind es auch tatsächlich Symbole, denn dass wir ein Pferd und ein Wagenrad mit der Schnellreise verbinden, ist willkürlich und von uns erlernt. Bessere Ausrüstung zu erlangen ist also ein Ziel in Kingdom Come: Deliverance. Da das Spiel aber einen größeren Fokus auf Realismus legt, ist es ungleich wichtiger, sich besser auszustatten als in anderen Titeln. Und nicht nur, um sich zu schützen. Zu dieser Ausstattung gehört nämlich später auch ein Pferd, welches als Zeichen nicht nur für einen gewissen Wohlstand steht, sondern auch Sicherheit (etwa für eine schnellere Flucht) vermittelt und somit die eigenen Möglichkeiten erweitert.

### Subtile Spielerführung

Die Welt von Kingdom Come: Deliverance kommuniziert genau so, wie es von den Entwicklern erdacht ist – eigen. Dass wir als Spieler auch besser beraten sind, auf diese Kommunikation zu achten, liegt am Fokus des Spiels auf einer authentischen Welt, in der wir als Spieler nicht übermächtig und Gefahren auch noch tatsächlich gefährlich sind. Oder um es mit den Worten von Viktor Bocan zu sagen: »Spiele langsam, entdecke eins nach dem anderen, lerne mit Bedacht, und werde zum Helden. Man ist zu Beginn ein gebrochener, junger Mann, und man

wächst, weil man muss.« Das ist der Grund, warum wir überhaupt darauf hören, was die Open World zu sagen hat. Wir wachsen, wir lernen also, diese Welt zu lesen, weil wir müssen. Auf der anderen Seite sind die Informationen, die wir aus den Freiheiten der offenen Spielwelt, aber auch aus ihren Einschränkungen entnehmen können, für uns zum erfolgreichen Bestreiten des Spiels essenziell. Wenn wir genauer hinschauen, stellen wir eine interessante zweiseitige Umsetzung der Kommunikation fest. Die Erklärung sämtlicher Spielmechaniken, die Markierung von Wegpunkten und der Kompass – sprich: alle HUD-Elemente – sind einzig und allein für den Spieler gedacht und erweitern unsere Wahrnehmung.

Wie diese Mechaniken sinnvoll eingesetzt werden und wann das Spiel uns welche Möglichkeiten bietet, teilt Kingdom Come uns aber selten bis gar nicht explizit mit. Hier ist es an uns, auf die Zeichen der Welt zu schauen und sie entsprechend zu deuten. Das passiert meist subtil und unterschwellig, ergibt aber immer Sinn in diesem spielbaren Mittelalter. Es braucht keine große Bildschirmenblendung, dass wir beispielsweise ein Sperrgebiet betreten und mit Gegnern zu rechnen haben, sondern es ist völlig ausreichend auf die in der gesamten Spielwelt platzierten Zeichen zu schauen und entsprechend zu reagieren – »gesunder Menschenverstand« eben. ★



Unser eigenes Bett ist im Spiel das Symbol für größtmögliche Sicherheit.