

Historiker analysieren Kingdom Come

ZWISCHEN REALISMUS UND VERKLÄRUNG

Kingdom Come: Deliverance warf schon vor dem Release viele Fragen auf. Können die Entwickler ihr Realismusversprechen halten? Oder propagiert die Spielwelt gar ein verklärtes Geschichtsbild? Um diese Fragen zu beantworten, haben wir uns mit unabhängigen Forschern auseinandergesetzt und genauer betrachtet, wie viel reales Mittelalter eigentlich im Rollenspiel steckt. Von Fabiano Uslenghi

Als wenige Wochen vor dem Release von Kingdom Come: Deliverance eine Debatte zum Thema Diversität im Mittelalter ausbrach (siehe Kasten rechts), ging es dabei um mehr, als das Rollenspiel lediglich für seinen Anspruch auf Realismus zu kritisieren. Kontroverse Aussagen des Lead Designers Daniel Vávra führten zu einer Reihe an Vorwürfen. So soll der Cheftwickler aus rassistischen Gründen dafür gesorgt haben, dass es in Kingdom Come keine schwarzen Figuren gibt. Kingdom Come, so der Vorwurf, propagiere ein Geschichtsbild, das wenig mit der historischen Realität zu tun habe.

Daniel Vávra und sein Studio Warhorse wehrten sich gegen diese Vorwürfe und begründeten ihre Entscheidung damit, dass es für Menschen anderer Ethnien im alten Böhmen wenige historische Belege gebe. Die Antwort reichte vielen Kritikern nicht aus. Sie werfen den Entwicklern »Whitewashing« vor, also die Beschränkung des Mittelalters auf hellhäutige, mitteleuropäische Menschen. Einige Aussagen Vávras auf Twitter, seine kontroversen Ansichten im Rahmen der Gamergate-Debatte und seine Vorlieben für nicht wissenschaftlich untermauerte Geschichtstheorien auf YouTube sollen als Beleg herhalten. Vávra, hieß es, sei mindestens rechtskonservativ geprägt, seine positive Einstellung zu Gamergate soll ein Hinweis auf eine sexistische Grundhaltung sein, mit der die Affäre oft in Verbindung gebracht wird. Auch hier soll die Überzeugung des Designers auf das Spiel abgefärbt und zu einer verklärten Darstellung von Frauen im Mittelalter geführt haben.

Letztlich haben sich zwei Fronten gebildet und verhärtet, die der jeweils anderen Seite Geschichtsrevisionismus vorwerfen. Unterstützt auch jeweils durch unzählige Aussagen, die sich alle auf Untersuchungen und

historische Quellen stützen wollen und trotzdem scheinbar im krassen Widerspruch zueinander stehen. Ja, Geschichte ist nicht so einfach zu entwirren, wie es uns vielleicht lange Zeit in der Schule und durch Geschichtsbücher suggeriert wurde. Um zumindest ein wenig Licht in dieses Geflecht aus Missverständnissen und gegenseitigem Misstrauen zu bringen, haben wir Geschichtswissenschaftler gefragt, die sich mit dem Mittelalter in Böhmen und Europa bestens auskennen. Mit ihrer Hilfe wollen wir klarstellen, wie problematisch die Darstellungen von Kingdom Come wirklich sind.

»People of Color« im historischen Böhmen

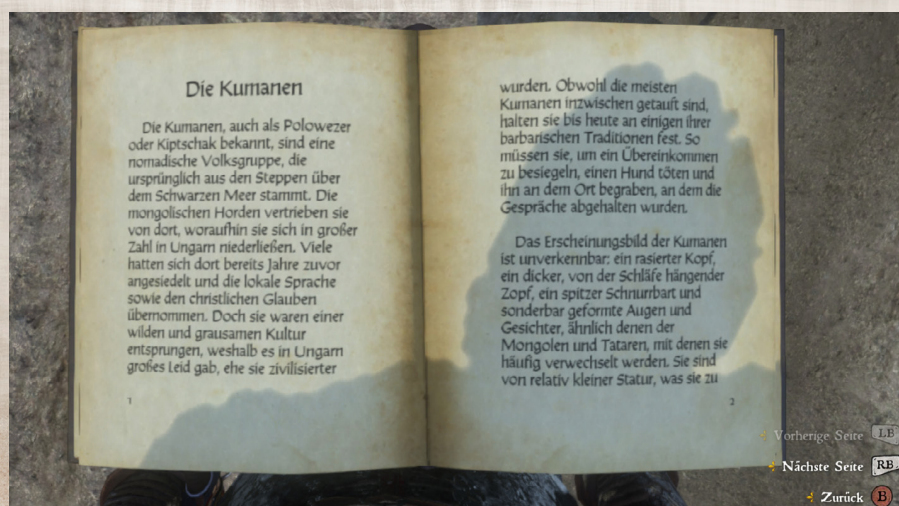
Der Mangel an Spielfiguren unterschiedlicher Hautfarben ist die vielleicht größte Kontroverse, die das Spiel begleitet, seitdem Vávra im Zuge einer ähnlichen Kritik an The Witcher 3 im Mai 2015 mit dem US-Journalisten Arthur Gies aneinandergeriet. Doch

während es bei The Witcher 3 noch um die Frage nach unterschiedlichen Ethnien in einer – zwar mittelalterlich geprägten, letztlich aber erfundenen – Fantasy-Welt ging, muss sich Kingdom Come auch mit der vollmundig angepriesenen historischen Authentizität auseinandersetzen.

Nicht zu Unrecht werden geschichtsinteressierte Spieler schnell hellhörig, wenn es um die mögliche Propagierung des Mythos' vom »weißen Mittelalter« geht. Also der Vorstellung, es habe in der Gesellschaft Zentral- und Westeuropas keine Schwarzen, Asiaten oder sonstige »nicht-weißen« Bevölkerungsgruppen gegeben. Immerhin handelt es sich hierbei um ein Geschichtsbild, das über Jahrzehnte von Büchern, Filmen und auch Spielen unreflektiert übernommen wurde.

Die Frage ist nicht ob, sondern wo.

Um allerdings sagen zu können, ob Kingdom Come die damalige Gesellschaft widerspie-



Eines der Bücher in Kingdom Come beschäftigt sich mit der Herkunft der Kumanen. Um das allerdings zu verstehen, muss Heinrich erst lesen lernen.



Die Spielwelt von Kingdom Come ist hauptsächlich ländlich geprägt und kein kultureller Schmelztiegel.



Heinrich umgibt sich mit Menschen, deren Horizont nur bis zum Nachbardorf reicht.

gelt, dürfen wir den Kontext der Spielwelt nicht aus den Augen verlieren. Die Kritik muss berücksichtigen, welchen Schauplatz das Spiel hat. Nämlich einen 16 Quadratkilometer großen, ländlichen Bereich im Böhmen des frühen 15. Jahrhunderts, genauer gesagt: im Jahr 1403. Den Ausgangspunkt des Rollenspiels bildet Silber Skalitz (tschechisch: Stříbrná Skalice), die real existierende Heimatstadt der Hauptfigur Heinrich, ungefähr 40 Kilometer von Prag entfernt.

Prof. Dr. Peter Hilsch ist Historiker an der Uni Tübingen und kennt sich im Speziellen mit dem böhmischen Bereich um Prag und der Zeit des böhmischen Predigers Jan Hus aus, der im späten 14. und frühen 15. Jahrhundert für eine Reform der katholischen Kirche eintrat. Kurzum: Prof. Dr. Hilsch weiß sehr gut über den Zeitraum und den Schauplatz von Kingdom Come: Deliverance Bescheid – und vermutet, dass die Wahrscheinlichkeit, in diesem Gebiet um 1403 auf einen Menschen zu treffen, der nicht weiß war, »gegen null geht«.

Gleiches verrät uns die Mediävistin Dr. Pavlína Rychterová, die selbst aus Tschechien stammt: »Gerade dort, wo das Spiel angesiedelt ist, würden Sie mit ziemlicher Sicherheit nie einen Afrikaner treffen.« Damit ist natürlich nicht gesagt, dass es in Europa oder in großen Städten keine anderen Ethnien gab. Gerade Händler aus Nordafrika oder Nahost sollen dorthin gereist sein, außerdem Pilger aus fernen christlichen Königreichen wie Nubien, das südlich von Ägypten

ungefähr im heutigen Sudan lag. Auf die Frage, weshalb von diesen dunkelhäutigen Menschen keiner durch Uschitze oder Rattay gewandert kam, immerhin zwei größere Siedlungen in Kingdom Come sowie im alten Tschechien, antwortet Dr. Rychterová: »Das hängt davon ab, wo die Pilger- und Handelswege verliefen, und das war nicht in dem Gebiet, in dem das Spiel stattfindet.« Das heißt natürlich nicht, dass man in Kingdom Come keine Begegnung mit einem afrikanischen Pilger oder Händler inszenieren könnte. Sie wäre im echten Mittelalter nur vollkommen unwahrscheinlich und ein aufsehenerregendes Ereignis gewesen.

Der Kumane als Staatsfeind

Kritisch betrachten müssen wir auch die Darstellung der Kumanen. Als Teil der Invasionsstreitmacht des ungarischen Königs Sigismund fallen Soldaten dieses Volkes ins damalige Tschechien ein, ein Teil der Story von Kingdom Come. Ursprünglich bildeten die Kumanen eine Konföderation, also ein festes Bündnis, mit dem Stamm der Kiptschak sowie mehreren kleineren Volksgruppen. Um das Jahr 1200 reichte das Einfluss- und Siedlungsgebiet dieser Konföderation vom Fluss Irtysh im Osten des heutigen Kasachstan bis ins heutige Rumänien. Man darf es sich aber nicht als Nation mit festen Grenzen vorstellen, denn die Kumanen lebten halbnomadisch. So gab es zwar etablierte Handelsstädte, ein Teil des Volkes zog jedoch von Siedlungsplatz zu Siedlungsplatz.

Daniel Vávras Mittelalter?

Schon lange vor der Veröffentlichung von Kingdom Come: Deliverance gab es eine Kontroverse um das mutmaßliche Ausklammern nicht-gefälliger Bevölkerungsschichten und Kulturen im Spiel. Kritiker wie der US-Journalist Arthur Gies warfen dem Chef-Designer Daniel Vávra zum Beispiel vor, dass es entgegen der historischen Tatsachen keine Nicht-Weißen in Kingdom Come gäbe. Der antwortete mit einem ausführlichen Statement:

»Der wohl schwerwiegendste Vorwurf der aktuellen Debatte dreht sich um die Anschuldigung, dass wir das Vorhandensein von Menschen anderer Hautfarbe oder Ethnizität aktiv in unserem Spiel verleugnen würden und damit einem rassistischen Weltbild Vorschub leisten. Das ist falsch. Weder leugne ich persönlich diese Tatsache, noch beschränkt sich Kingdom Come: Deliverance auf die Darstellung einer wie auch immer gearteten Ethnie. Im Lauf der Geschichte [des Spiels] gibt es, basierend auf unserem Wissensstand über die historischen Ereignisse, neben Tschechen, Deutschen und jüdischen Bewohnern auch die größte Gruppierung im Spiel, die Kumanen (im Deutschen auch Kiptschak genannt), einen turksprachigen Volksstamm aus der Eurasischen Steppe, der im Zuge der Völkerwanderung und der Verdrängung durch die Siedlungen der Ungarn seinen Weg nach Böhmen zu dieser Zeit fand.

Die Nationalität anderer Charaktere spiegelt wider, was wir über Böhmen um 1403 wissen. Dank intensiver Recherche umfasst dieses Wissen ganze Familienstammbäume und Besitzrechte. Wie bereits erwähnt, ist die Handlung von Kingdom Come: Deliverance beschränkt auf ein begrenztes Areal der heutigen Tschechischen Republik (16 km²). Ein Areal, das weit im Landesinneren des europäischen Kontinents liegt. Basierend auf unseren Quellen war die Region hauptsächlich besiedelt von Menschen, deren regionale Herkunft im heutigen Tschechien, Deutschland, Polen und Belgien (Wallonen) liegt. Zusätzlich sprechen die Quellen von einigen wenigen Menschen italienischer Herkunft, die hauptsächlich als Steinmetze und Architekten in den großen Städten tätig waren, sowie einer jüdischen Gemeinde.

Natürlich sah die Situation zur damaligen Zeit in einigen anderen Ländern bereits heterogener aus. Länder, deren Küsten beispielsweise durch Seehandel stark bereist wurden. Die Menschen in Böhmen waren sich sicherlich auch darüber bewusst, dass es Menschen anderer Hautfarbe oder Abstammung gibt, nicht zuletzt dank der Darstellung biblischer Personen oder dank anderer Kunstwerke. Jedoch ist es mehr als zweifelhaft, dass sie unter ihren normalen Lebensumständen im ländlichen Raum, in dem Kingdom Come: Deliverance maßgeblich angesiedelt ist, jemals direkten Kontakt mit fremden Menschen hatten.«

Mit diesem Artikel wollen wir gemeinsam mit Wissenschaftlern ergründen, wie realistisch das Mittelalter in Kingdom Come: Deliverance tatsächlich dargestellt ist.



Kumanen, die uns in der Wildnis auflauern und angreifen, unterscheiden sich ohne ihre kennzeichnende Rüstung nicht von gewöhnlichen Banditen.

Ihre Sprache zählte zur Familie der Turksprachen, die heute noch in der Türkei und in Zentralasien gesprochen werden.

Unter dem Druck der einfallenden Mongolen wichen die Kumanen im frühen 13. Jahrhundert nach Westen zurück, bis ihnen der ungarische König Bela IV. im Jahr 1239 gestattete, sich in Zentralungarn zwischen den Flüssen Donau und Theiß anzusiedeln. Natürlich aus Eigennutz: Bela brauchte Soldaten, um einerseits seine inner-ungarischen Rivalen kleinzuhalten – und andererseits die Mongolen abzuwehren. Letzteres gelang dem König nach mehreren Niederlagen erstmals im Jahr 1262, kumanische Söldner bildeten dabei das Rückgrat seiner Armee und dienten auch seinen Nachfolgern. Beispielsweise in der Garde König Sigismunds im 15. Jahrhundert, in dieser Hinsicht ist Kingdom Come also durchaus geschichtstreu.

Mein Feind, der Exot

Das Rollenspiel stellt die Kumanen dieser Zeit sehr exotisch dar, sie tragen fremde Gewänder und Rüstungen und sprechen ausschließlich Ungarisch, für das der Spieler keine verständlichen Untertitel bekommt. Die Reaktionen der Bevölkerung auf die Invasoren sind allerorten ziemlich identisch: angsterfüllt und mit einem Hang zur Vertiefung. Auch unsere Spielfigur Heinrich nimmt sich da nicht heraus. Für ihn sind die Kumanen eines der erbittertesten Feindbilder. Schließlich sind sie am Überfall auf seine Heimatstadt beteiligt und jagen den traumatisierten Jungen quer durch die Provinz bis zur nächsten Burg. Die Kumanen, so wirkt es im Spiel, sind gewissenlose Söldner und Mörder, eben Schurken im klassischen Sinne. Wie bereits erwähnt stimmt das aber nicht, die Kumanen waren ein durchaus regulärer Teil der ungarischen Armee.

Dr. Rychterová sieht darin ein Beispiel für den Erfahrungshorizont unserer Spielfigur und jenen der ländlichen Bauern und Adligen, denen wir begegnen. Damit zeigt uns das Spiel nicht zwangsläufig die generelle Perspektive der damaligen Tschechen, sondern jene von Figuren, die lokal verbunden

sind und wenig bis gar nichts über die weite Welt wissen. Wenn Kingdom Come die Perspektive eines Akademikers oder eines Hofadeligen widerspiegeln würde, die zur damaligen Zeit einen deutlich weiteren Horizont hatten, wäre die Erwartung an die Darstellung eine ganz andere. Aber solche Einzelpersonen finden sich laut Rychterová im Spätmittelalter wiederum nur in großen Städten wie Venedig oder Prag. »Wenn Sie so ein Spiel in Venedig ansiedeln, dann haben Sie das alles im Überfluss. Aber die Gesellschaft dort ist natürlich viel komplexer, und diese Komplexität dann auch nur ansatzweise zu erfassen, wäre für einen Spielentwickler praktisch nicht machbar.«

Hier kommen dann die Entscheidungen der Warhorse Studios ins Spiel. Auch wenn die unterschiedlichsten Gründe dahinter stecken könnten, ist die Darstellung der fürs Plündern und Brandschatzen bekannten Söldner im Spiel nicht falsch. Zumindest nicht aus der Sicht von Heinrich.

Wer überfallen und verjagt wird, entwickelt kaum eine differenzierte Sichtweise auf die Invasoren. Noch dazu war die Kriegführung im Mittelalter selten von Rücksicht auf die Landbevölkerung geprägt. Laut dem ungarischen Historiker Imre Bártfai von der Universität Hagen bestätigten Quellen aus dem 13. Jahrhundert durchaus die Brutalität der kumanischen Söldner – allerdings neigen diese Quellen auch zur Übertreibung. Da heiße es beispielsweise auch, dass der tschechische König Ottokar II. österreichische Adelige an Ketten von Türmen baumeln ließ und seine Soldaten die Köpfe ungarischer Kinder an Kirchenmauern schlugen.

Das mag stimmen, es mag aber auch überzeichnet sein, weil mittelalterliche Chronisten die Feinde gerne als besonders unmenschlich darstellten. Die Brutalität war kein kumanisches Alleinstellungsmerkmal – deutsche, tschechische und ungarische Soldaten waren mindestens genauso grausam. Zugleich kann Kingdom Come die Kumanen kaum realitätsnah darstellen, weil niemand weiß, wie die Wirklichkeit zum damaligen Zeitpunkt tatsächlich aussah.

Mehr Ungarn als Steppenvolk

Doch nicht jeder sieht das von Kingdom Come vorgestellte Bild der Kumanen als authentisch an. Dr. Klara Hübner von der Masaryk-Universität in Brunn erzählt uns von weiteren Untersuchungen Imre Bártfais, der die im Spiel gezeigte Ausrüstung der Kumanen für anachronistisch hält. Das Volk lebte zum Zeitpunkt von Kingdom Come nämlich bereits seit über 100 Jahren in Ungarn und hatte längst begonnen, sich zu assimilieren, also sich an die ortsansässige Kultur anzupassen. Daher sprechen sie im Spiel ja auch Ungarisch und nicht mehr ihre ursprüngliche Turksprache. Die zunächst größtenteils heidnischen, zum kleinen Teil auch muslimischen Kumanen galten zudem bereits im 14. Jahrhundert als vollständig christianisiert – wobei sich Kirchenführer noch im späten 13. Jahrhundert über ihre wilde Haartracht und ihre lockere Sexualmoral echauffiert hatten.

Dennoch: Die in Kingdom Come gezeigten nomadischen Trachten und besonders die mit Masken bestückten und spitz zulaufenden Helme waren zu diesem Zeitpunkt für die Kumanen nicht mehr typisch. Die Entwickler mögen damit beabsichtigen, die Invasoren bedrohlicher und fremdartiger wirken zu lassen, auch wenn das nicht historischen Tatsachen entspricht. Diese Darstellung spiegelt zudem typische mitteleuropäische Vorurteile wider: In der allgemeinen Vorstellung galten und gelten nomadische Völker wie die Hunnen oder die Mongolen als unzivilisiert und grausam, als unmenschliche und gesichtslose Barbaren. Doch auch wenn sie teils brutale Kriege führten und das Leben in der Steppe alles andere als bequem war, sind nomadische Gesellschaften viel komplexer, als es ein oberflächlicher Blick offenbart. Der DLC The Cossacks für Europa Universalis 4 etwa schafft es, Wander-völker als vielschichtige Kulturen darzustellen. Kingdom Come hätte das in einem Kodexeintrag erklären können.

Asiaten oder Ungarn?

Noch schwieriger wird es, wenn wir uns anschauen, wer sich hinter den Masken verbirgt. Lediglich ein einziger Kumane in Kingdom Come sieht asiatisch aus, nämlich ein Söldner, der im Rahmen einer Quest gefangen genommen wird. Ansonsten präsentiert uns Kingdom Come weiße Männer, die sich nicht von Einheimischen unterscheiden lassen. Wie Kumanen im 15. Jahrhundert wirklich aussahen, ist heute kaum nachvollziehbar. In Ungarn waren die Kumanen bekannt als »kun«, was sich vom türkischen »qu(n)« ableiten lässt und »blass« oder »blond« bedeutet. Auch der Chronist Adam von Bremen, der im 11. Jahrhundert lebte, bezeichnete die Kumanen als »die Blonden«.

Doch das bleibt ein vager Hinweis. Denn der Begriff bezog sich vermutlich auf iranische Verbündete der kumanisch-kiptschakischen Konföderation. Manche Historiker vermuten sogar, dass Begriffe wie »blass« oder »hell«

auf die cremefarbenen Pferde zurückgingen, die frühe Kumanen ritten. Andere Namen für die westlichen Kumanen sind ebenfalls umstritten, etwa das slawische »Polovtsy«. Denn das könnte entweder »blauäugig« bedeuten (nach dem serbo-kroatischen »plav« für »blau«) oder auf der slawischen Wortwurzel »polje« beruhen, die »Feld« bedeutet. Polovtsy könnten also auch einfach »Menschen des Feldes« oder »der Steppe« gewesen sein.

Die Geschichts- und Sprachwissenschaft liefert also keine eindeutige Erkenntnis. Gesichtszüge mit vorder- oder zentralasiatischen Einflüssen wären ebenso denkbar wie Mischformen, bei denen je nach Kumane unterschiedliche Merkmale stärker hervortreten. Denn wahrscheinlich waren die Kumanen 1403 kaum anhand ihrer Äußerlichkeiten als einheitliches, asiatisches Volk zu erkennen – das sie ja ohnehin nie waren. Ihre Sprache und kulturellen Überbleibsel waren ausschlaggebender. Hier bleibt Raum zur Interpretation, und das Ergebnis ist ein meist europäisch anmutendes Volk, das asiatische Steppenrüstungen trägt. Alternativ wären wohl auch asiatisch geprägte Menschen möglich gewesen, die osteuropäische Kleidung tragen. Unterm Strich inszeniert Kingdom Come die Kumanen zugleich – wegen ihrer Kleidung – fremdartiger und – nach ihren Gesichtszügen – mitteleuropäischer, als es historisch notwendig wäre.

Mittelalterliche Frauen im Alltag

Ein weiterer Kritikpunkt an Kingdom Come ist die Darstellung von Frauen im Spiel. Die weibliche Bevölkerung hatte den gängigen Klischees zufolge im Mittelalter wenig zu lachen. Klar, es ist eine historische Tatsache, dass Frauen für ihre heutigen Rechte lange kämpfen mussten. Daher liegt der Gedanke nahe, dass dieses gesellschaftliche Ungleichgewicht im ja ohnehin schon ausgesprochen martialischen und patriarchalischen Mittelalter noch ausgeprägter war. Glauben wir dem Kodexeintrag von Kingdom Come, dann ist diese Wahrheit auch durchaus belegt. Dort erfahren wir beispielsweise



In der Quest »Sprachbarriere« begegnen wir dem einzigen nicht-weißen Kumanen im Spiel.

se, dass Frauen sich stets nach dem männlichen Familienoberhaupt richten mussten, sich vornehmlich um die Hausarbeit kümmerten und sich an traditionelle Regeln zu halten hatten, die sogar bestimmten, wie und wann sie ihre Häuser verlassen durften.

Im eigentlichen Spiel läuft Heinrich gelegentlich der einen oder anderen Frau über den Weg. Einige davon nehmen prominente Rollen ein, etwa die Müllerstochter Theresa, die Heinrich bei sich aufnimmt, oder die Burgdame Stefanie. Doch damit ist es noch nicht getan. Als waschechtes Open-World-Rollenspiel gehört es natürlich dazu, dass der Spieler auch Personen begegnet, die abseits von Quests und Heldenmut ihrem Tagewerk nachgehen. Frauen trifft man dabei meist unter recht ähnlichen Umständen: Da wären einmal die normalen Bürger- und Bäuerinnen, die ihren Tag mit Arbeit oder geselligem Nichtstun verbringen. In jeder Schenke gibt es eine Magd, und häufig sind Frauen anzutreffen, die über die Straßen der Dörfer und Kleinstädte schlendern. Dazu kommen die Zuberdirnen, die ihren Lebensunterhalt mit dem Waschen von Kleidung und Helden sowie sexuellen Gefälligkeiten verdienen. Obskurer wird es abseits der Zivilisation, denn in Wäldern begegnen wir

Kräuterfrauen, die Tinkturen oder dafür notwendige Zutaten tauschen.

Ein Teil der Gesellschaft

Wie authentisch eine solche Darstellung von Frauen im Mittelalter ausfällt, verrät uns Dr. Eveline Brugger von der Universität Wien. Demzufolge lässt sich die Rolle der Frau im Mittelalter nicht ohne Weiteres auf Stereotypen und ein Leben unter der patriarchalischen Knute herunterbrechen. Auch wenn es natürlich stimmt, dass damalige Gesetze und Vorschriften die Freiheiten von Frauen weitaus stärker einengten als die von Männern, waren sie trotzdem ein wichtiger Bestandteil der damaligen Gesellschaft mit eigenen Rechten und Pflichten. Frauen waren nicht nur für den Haushalt oder die Kinder zuständig, sondern beteiligten sich an der Arbeit oder dem Handwerk ihres Mannes. Aber nicht als Gehilfin, sondern beizeiten auch als wichtiger Teil eines Teams. Die Positionen, in denen Frauen im Mittelalter auftreten konnten, waren Dr. Brugger zufolge um einiges vielfältiger, und die gesellschaftliche Struktur war komplexer, als uns Kingdom Come glauben lässt.

Die Rolle der Kräuterfrau bezeichnet Dr. Brugger zudem als etwas, das »eher aus



Eine der liebsten Beschäftigungen von Frauen in Kingdom Come: Deliverance besteht darin, harmlos und inaktiv auf Bänken zu sitzen.



In Badehäusern treffen wir auf Frauen, die gegen Geld den Helden waschen oder mit in den Zuber hüpften.



Hör auf, sie anzuglotzen, und sieh dir lieber das an.

Szenen wie diese sind wohl der Grund, weshalb Dr. Rychterová das Spiel als »Bubenfantasie« bezeichnet.

Grimms Märchen« zu stammen scheint – so etwas habe es im Mittelalter nicht gegeben, nicht in dieser Form zumindest. Tatsächlich waren Frauen im Mittelalter in Heilberufen tätig, es gab sogar ausgebildete Ärztinnen. Bis ungefähr ins 12. Jahrhundert kannten sich aber vor allem Nonnen (und Mönche) mit Arzneipflanzen aus, weil die Klöster die Hospitäler betrieben. Dass Frauen aufgrund dieses vermeintlich »magischen« Wissens ins gesellschaftliche Abseits gedrängt oder gar als Hexen verfolgt wurden, ist jedoch eine Erfindung des 19. Jahrhunderts. Kingdom Come jedenfalls gibt die Vielfalt der weiblichen Beschäftigungsmöglichkeiten im Mittelalter nicht mal ansatzweise wider. Dazu muss man fairerweise sagen, dass auch der männliche Anteil der Bevölkerung in Kingdom Come nicht alle beruflichen Zweige widerspiegelt, die damals vertreten waren. »Da dringt seine (Vávras) Vorstellung von Mittelaltermärkten durch«, ergänzt Dr. Klara Hübner, die sich selbst bereits eingehend mit Kingdom Come befasst hat, auf die Frage nach der Darstellung von Frauen im Spiel. »Von Gleichberechtigung aus heutiger Sicht kann man natürlich überhaupt nicht sprechen, aber das ist sehr, sehr stark vereinfacht. Ich denke, die ganze mittelalterliche Gesellschaft war viel komplexer, wenn man sich zum Beispiel die Städte anschaut. Da hatte man Handwerkerinnen, die Wit-

wen von Zunftmeistern, die das Geschäft weitergeführt haben, und das durchaus mit Erfolg.« Das lässt sich zwar dem Kodexeintrag in Kingdom Come entnehmen, wird aber nicht im Spiel gezeigt. Natürlich auch, weil es auf dem Land spielt, in Prag hätten Frauen deutlich mehr berufliche Möglichkeiten.

Heinrich als Frau

Einige Crowdfunding-Unterstützer von Kingdom Come waren verärgert, als versprochene und erreichte Stretchgoal-Inhalte der Kickstarter-Kampagne kein Teil der Releaseversion waren. Dazu zählt auch eine Questreihe, in der man eine junge Frau spielen sollte, die »schlau, mutig und gut im Schleichen« ist – so zumindest hatten es die Entwickler für 600.000 Spendendollar versprochen. Letztlich wurden es 1,1 Millionen, doch von einer spielbaren Frau fehlte jede Spur. Zwar soll sie in naher Zukunft als für Backer kostenloser DLC nachgereicht werden, doch es steht trotzdem die Frage im Raum, ob es möglich gewesen wäre, anstelle von Heinrich eine weibliche Hauptfigur zu wählen. Die naheliegendste Antwort darauf war in den meisten Fällen, dass die Rollen von Frauen und Männern sich im Mittelalter zu sehr unterschieden haben. Der notwendige Mehraufwand, um der historischen Authentizität treu zu bleiben, hätte sich nicht rentiert. Und tatsächlich sind große Teile der



Theresa bekommt in dieser Szene sogar eine Heldenpose spendiert, aktiv wird sie danach aber trotzdem nicht.

Handlung auf eine männliche Spielfigur zugeschnitten. Wären lediglich die Dialogzeilen angepasst worden, hätte das nicht gereicht, um der Welt gerecht zu werden.

Wie sieht es aber abseits der Haupthandlung aus? Wäre das tatsächliche Spielerlebnis wirklich dasselbe, wenn aus Heinrich eine Henriette würde? Im Prinzip müsste es einer Frau hierfür lediglich möglich sein, unabhängig von Ort zu Ort zu reisen, einkaufen zu gehen und eine Waffe zu führen. Doch hier könnten dem Konzept die damaligen Rechte von Frauen im Weg stehen.

Die Rechte der Frauen und die Praxis

So konnten Frauen zwar rechtlich sehr wohl unabhängig ihre Umgebung bereisen, allerdings nur, wenn es die Umstände zuließen. Das galt übrigens in gleichem Maße für Männer. Schwieriger wird es, wenn eine Frau beispielsweise versucht, jemanden anzuklagen oder eine Waffe zu führen. »Im Prinzip durften Frauen gar nicht vor Gericht auftreten. Das ist das Prinzip der Geschlechtsvormundschaft«, verrät Prof. Dr. Hilsch von der Universität Tübingen. Theoretisch waren Frauen nämlich in vielen Bereichen von ihrem männlichen Vormund abhängig. Auf die Theorie sollte dieses Thema allerdings laut Hilsch nicht beschränkt werden: »In der Praxis gibt es dann aber doch Fälle, in denen Frauen ganz selbstständig handelten. Mir fällt dazu ein, wie zwei Frauen selbständig nach Solothurn reisten, um sich beim König zu beschweren. Die Praxis und die Theorie muss man auch ein wenig unterscheiden.« Eine solche Situation konnte beispielsweise dann eintreten, wenn eine Frau etwa durch den Verlust eines Vormunds auf sich alleine gestellt war. Ähnlich wie es auch Heinrich zu Beginn von Kingdom Come ergeht.

Dr. Brugger erklärt zudem, dass Frauen, die eine Waffe trugen, ihren erweiterten Schutz aufgaben und in diesem Moment als wehrfähig galten. Dies hatte wiederum Folgen für die rechtliche Grundlage, sollte jemand versuchen, sie anzugreifen. So waren die Strafen für den Angriff auf einen schutzbedürftigen Menschen härter als auf einen wehrfähigen. Dr. Rychterová kommt noch eine weitere Idee in den Sinn, nämlich die



Mit dem Fantasy-Mittelalter aus The Witcher 3 hat die Welt von Kingdom Come wenig zu tun.

Option, eine Frau als Teil eines der Kriegsheere auftreten zu lassen. »Es wäre möglich, eine Frau einzufügen, die im kumanischen Heer als Virago funktioniert. Also eine Frau, die ihr Geld mit männlichen Tätigkeiten verdient. Söldnerinnen gab es zu dieser Zeit.« Als Viragos werden in Fachkreisen Frauen bezeichnet, die männliche Kleidung oder Rüstungen trugen und oft aus der Not heraus agierten. Eine solche Figur wäre dann aber in den Augen der Landbewohner im Spiel ein ausgesprochener Exot, sofern man sie überhaupt als Frau erkennt. Die Erfahrungswelt, mit der eine Virago in Kingdom Come konfrontiert würde, müsste sich folglich sehr von dem unterscheiden, was wir als Schmiedesohn erleben.

Vom Schmied zum Kriegsknecht

Apropos Schmiedesohn. Wer sich ein wenig mit dem Einstieg von Kingdom Come befasst hat, dem sollte der grobe Rahmen der Handlung bekannt sein. Heinrich ist der Sohn eines Schmiedes, der alles verliert und schließlich im Auftrag des Kleinadeligen Radzig Kobyla seine Heimat bereist. Heinrich erfährt in dieser Zeit einen rasanten sozialen Aufstieg. Während er sich anfangs noch mit Bauern prügelt, knüpft er ein paar Wochen später Kontakt mit dem Adel und wird Waffenknecht. Eine für ein Rollenspiel nicht untypische Geschichte. Doch ob so etwas auch in der Realität möglich war?

»Denkbar ist so etwas«, lautet die Einschätzung von Prof. Dr. Hilsch. »Dass der adelige Grundherr sich Leute aus seiner Grundherrschaft herausholt, die er sympathisch oder tüchtig findet. Die er vielleicht sogar, in einer bestimmten Zeit, zu seinem Kriegsknecht macht. Dann beginnt tatsächlich so eine Art sozialer Aufstieg.« Hilsch hält es sogar für denkbar, dass in einem ländlichen Gebiet, wie es Kingdom Come zeigt, Adelige und Bauern oder Schmiede einen engeren Kontakt pflegten, als man glaubt. Dr. Klara Hübner stimmt dieser Einschätzung zu, hält den sozialen Aufstieg eines Schmiedes in dieser Form allerdings für eher unwahrscheinlich. Kingdom Come findet laut ihr für dieses Problem trotzdem eine ganz gute Lösung. Denn wie sich später

zeigt, ist Heinrichs Rolle ein klein wenig komplexer, als man glaubt. Doch um hierauf im Detail einzugehen, müssen wir einen Teil der Handlung spoilern. Fühlt euch gewarnt!

Spoilerwarnung: Der nachfolgende Abschnitt verrät Details zur Story!

Die Handlung von Kingdom Come ist eine Mischung aus historischem Realismus und Fantasy. Der Protagonist Heinrich ist ein Schmiedesohn, der in einer Welt voller Magie und Abenteuer auftritt. Die Geschichte ist in drei Hauptabschnitte unterteilt: der Aufstieg Heinrichs zum Kriegsknecht, der Kampf um die Burg Tannenberg und der Kampf um die Burg von Tannenberg. Die Handlung ist sehr komplex und es gibt viele Details, die hier nicht alle aufgeführt werden können. Die Handlung ist sehr komplex und es gibt viele Details, die hier nicht alle aufgeführt werden können.

Weder Zeitmaschine noch Mittelaltermarkt

Am Ende bleibt ein zwiespältiger Eindruck, wenn man sich anschaut, wie historisch akkurat Kingdom Come tatsächlich ist. Die meisten von uns kontaktierten Experten waren sich zumindest darin einig, dass Daniel Vávra und die Warhorse Studios eine optisch beeindruckend realistische Welt erschaffen haben. Häuser, Kleidung, Burgen, Landschaft – all das sieht bemerkenswert authentisch aus. Frei von Makeln in der Darstellung ist diese Welt aber nicht. Die Antworten unserer Experten zeigen, dass sich die Entwickler an vielen Stellen die Arbeit leicht gemacht haben. Sie haben sich auf ein ländliches Gebiet beschränkt, für das die Quellenlage nicht immer optimal ist, und das gesellschaftlich weniger Varianz und Tiefe aufweist als die großen Städte.

Die historische Realität hätte viel mehr Spielraum für differenzierte Frauenfiguren oder einen erweiterten Erfahrungshorizont geboten – und hier nutzen die Entwickler das historische Potenzial des frühen 15. Jahrhunderts in keiner Weise. Nichtsdestotrotz decken sich viele Aussagen der Entwickler mit denen der Experten. Im dargestellten Gebiet rund um Rattay, Skalitz und Co. gab es keine nennenswerte Anzahl an Menschen anderer ethnischer Herkunft. Wenn man Warhorse »Whitewashing« vorwerfen kann, dann allenfalls bei der Wahl des Schauplatzes, nicht aber bei der Darstellung desselben. Trotzdem verheddern sich die Entwickler an manchen Stellen in historische Widersprüche, etwa bei der eventuell von Stereotypen gefärbten, mindestens aber vereinfachten Darstellung der Kumanen. Letztlich liefert uns das Spiel eine Geschichte in einer mittelalterlichen Welt, die an vielen Stellen authentischer wirkt, als man es von anderen Titeln gewohnt ist. Bei dieser Wirkung bleibt es aber auch; wer hinter die sorgsam gebauten Kulissen blickt, findet dort wenig historischen Füllstoff.

Und natürlich ist auch die Geschichte von Heinrichs Aufstieg eine romantische, die sich eher in mittelalterlicher Literatur findet als in der Realität. Ja, Kingdom Come ist authentischer als ein Mittelaltermarkt. Eine echte Zeitmaschine ist es aber nicht. ★



Herrin Stefanie ist die Burgdame von Tannenberg und damit die vermutlich einflussreichste Frau der Region.



Im Lauf der Handlung kommt Heinrich dem Lokaladel immer näher. Ob es solche Kontakte in der Realität gab?