

**Digitale Spiele im Spannungsfeld Mediävalismus:
die kontroverse Debatte rund um das Mittelalter-Rollenspiel
Kingdom Come: Deliverance als Fallbeispiel**

RUDOLF THOMAS INDERST

heruntergeladen von www.languageatplay.de

1	Einleitung.....	3
2	Hauptteil.....	5
2.1	Theoretische Grundlagen.....	5
2.1.1	Digitale Spiele als Träger von Bedeutung.....	5
2.1.2	Mediävalismus als Schnittstelle zwischen historischer Forschung und Populärkultur.....	7
2.2	Untersuchung: das Fallbeispiel <i>Kingdom Come: Deliverance</i>.....	11
2.2.1	Spielvorstellung und Fachpressewertung.....	11
2.2.2	Diskursanalyse.....	13
3	Schlussbetrachtung und Ausblick.....	22
4	Appendix - Abbildungen / Illustrationen.....	24
5	Literaturverzeichnis.....	25
5.1	Primärliteratur.....	25
5.2	Sekundärliteratur.....	26

1 Einleitung

Aufgrund ihrer steigenden gesellschaftlichen wie wirtschaftlichen Bedeutung sind digitale Spiele seit der Jahrtausendwende auch zum Gegenstand geistes- wie sozialwissenschaftlicher Auseinandersetzung geworden: „Unter dem Etikett der Game Studies existiert eine ebenso junge wie heterogene Disziplin, die sich der Erforschung des Computerspiels verschrieben hat.“¹ Obgleich man den Game Studies eine Institutionalisierung in Form von Publikationen, Studiengängen und Konferenzen nicht absprechen kann, stellen sie zum jetzigen Zeitpunkt nicht wirklich ein in sich konsistentes Fach, sondern „eher ein Sammelbecken unterschiedlicher theoretischer wie empirischer Perspektiven [dar], die scheinbar nur durch den Gegenstand, den sie in den Blick nehmen, verbunden sind“².

Zunehmend entdecken verschiedene Forschungsrichtungen das Feld der digitalen Spiele für sich und versuchen, neue Erkenntnisse zu gewinnen, aber auch eine Deutungs- und Kompetenzhoheit zu entwickeln.³ Auch ein zunehmendes Interesse in der Geschichtswissenschaft ist attestierbar.⁴ So urteilt die Historikerin Franziska Ascher in etwa: „Eine Auseinandersetzung mit Mittelalterdarstellungen in Computerspielen von Seiten der Geschichtswissenschaft darf als mittlerweile etablierter Teilbereich der Game Studies gelten.“⁵ Zurückzuführen lässt sich dieses Interesse auch auf die zunehmende Zahl von Spielen, die in ein historisches Setting eingebettet sind und auch für dieses eine gewisse Authentizität beanspruchen.⁶

1 Daniel Martin Feige: *Computerspiele. Eine Ästhetik*. Berlin, 2015. S. 10.

2 Feige, 2015. S. 11.

3 Vgl. Torill Elvira Mortensen: *Perceiving Play: The Art and Study of Computer Games*. New York, 2009. S. 3.

4 So rief in etwa der Workshop „Digitale Spiele vs. Geschichte“ an der Leibniz Universität Hannover im Dezember 2015 den Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele ins Leben. Dabei diskutierten die Teilnehmer in drei Panels das Digitale Spiel als neue historische Form, als Untersuchungsgegenstand sowie als mögliches Untersuchungsinstrument. Die Online-Präsenz ist hier zu finden: <https://gespielt.hypothesos.org/>

5 Franziska Ascher/ Thomas Müller: *Vom ‚Wigalois‘ zum ‚Witcher‘ – Mediävistische Zugänge zum Computerspiel*. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung. URL: <http://www.paidia.de/sonderausgaben/sonderausgabe-mediaevistische-zugaenge-zum-computerspiel/> Erstellt: 28.09.2018. Letzter Zugriff: 10.01.2019.

6 Vgl. Tim Raupach: Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting. S.99-117. In: Florian Kerschbaumer/ Tobias Winnerling (Hg.): *Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld, 2014.

In einer Pressemitteilung des Vertriebs Koch Media zu dem Titel *Kingdom Come: Deliverance*⁷ im Herbst 2016 wurde zum Beispiel das Spiel wie folgt beschrieben: Es handle sich um „ein Single-Player-, First-Person-, Open World-Rollenspiel. Dated auf das Jahr 1403 bildet das Spiel Böhmen als Teil des mittelalterlichen, Heiligen Römischen Reichs ab und ist reichhaltig an historisch-authentischen Charakteren, Orten und Schlachten.“⁸ Bereits vor und im Zuge der Veröffentlichung des Spiels im Februar 2018 war das Spiel Gegenstand einer ungewöhnlich lebendigen und meinungsstarken Diskussion in der deutschsprachigen Tages- und Publikumspresse⁹. Dies hatte, so die These der vorliegenden Arbeit, im Wesentlichen (neben dem ambitionierten Spiel selbst) mit dem kontroversen Auftritt beziehungsweise der Inszenierungspraxis des Studiochefs Daniel Vávra und seiner Auslegung wie Gestaltung eines „böhmischen Mittelalters“ zu tun.

Um sich diesem Komplex zu nähern, wird im Hauptteil der Arbeit zunächst auf Überlegungen der Mediensemiotik eingegangen, weshalb Spiele als „mediale Texte“ und damit ebenso als Träger von Bedeutung zu verstehen sind. Diese Ausführungen werden als Ergänzung zu der theoretischen Rahmgebung des *medievalism* verstanden, der von dem britischen Historiker Leslie J. Workman als einen fortschreitenden Prozess der Mittelalter-Kreierung beschrieben wird.¹⁰ Da *medievalism* als zeitlich-offener Prozess gedeutet werden kann, vermag er unterschiedliche populäre und reichweitenstarke Medienformate wie das digitale Spiel zu umfassen. Diese Formate, um zusammenfassend mit dem Historiker Simon Hassemer zu sprechen, beinhalten Bilder, Narrative sowie andere

7 Warhorse Studios: *Kingdom Come: Deliverance*. Deep Silver, 2018. Es sei an dieser Stelle erlaubt, zu erläutern, dass das Angabenschema für digitale Spiele folgendermaßen aufgeschlüsselt ist: [Entwicklerstudio: Titel. Publisher/Vertrieb, Erscheinungsjahr.]

8 Koch Media GmbH (Hg.): *Warhorse Studios und Koch Media vereinbaren Co-Publishing-Abkommen für 'Kingdom Come: Deliverance'*. In: Press Server. URL: <https://presse.kochmedia.com/de/Warhorse-Studios-und-Koch-Media-vereinbaren-Co-Publishing-Geschäft-für> Erstellt: 29.09.2016. Letzter Zugriff: 20.01.2019.

9 Auch in der Spiele-Fachpresse war die beschriebene Diskussion präsent, allerdings ist es immer noch ungewöhnlich, kontroverse Spielthemen abseits der Special-Interest-Presse verhandelt zu sehen. Vgl. Nicolas Freund: *Als Kulturgut nicht ernst genommen*. In: Süddeutsche.de URL: <https://www.sueddeutsche.de/kultur/computerspiele-kulturgut-autoren-1.4280636> Erstellt: 10.01.2019 Letzter Zugriff: 11.01.2019.

10 Vgl. Richard Utz: Speaking of Medievalism: An Interview with Leslie J. Workman. S.433-449. In: Richard Utz/ Tom Shippey (Hg.): *Medievalism in the Modern World: Essays in Honour of Leslie Workman*. Brepols, 1998.

Gestaltungen, die bei den Rezipienten Überzeugungen entstehen lassen, anhand derer im Diskurs Mittelalter erst zusammengesetzt wird.¹¹

Methodisch arbeite ich mit einer dem Arbeitsumfang entsprechenden Diskursanalyse. Dabei bilden fünf ausgewählte Online-Artikel der Tages- und Publikumspresse (aus Deutschland und Österreich) vor und in der Veröffentlichungsphase von *Kingdom Come: Deliverance* die Diskursfragmente im Diskurssektor der Spiele-Rezeption auf der Diskursebene Medien.¹² Vorangestellt wird der eigenen Untersuchung ein *close reading* des Produktes inklusive eines kurzen Pressebewertungsspiegels. Die Schlussbetrachtung fasst die gewonnenen Resultate des Hauptteils pointiert inklusive eines Ausblicks zusammen. Das Literaturverzeichnis schließt die Untersuchung ab.

2 Hauptteil

2.1 Theoretische Grundlagen

2.1.1 Digitale Spiele als Träger von Bedeutung

In der vorliegenden Arbeit geht der Verfasser davon aus, dass Video- und Computerspiele eine Ausprägung medialer Texte darstellen. Diese Prämisse zieht unmittelbar die Frage nach sich, was unter dem Begriff des „Textes“ zu verstehen ist. Für das vorliegende Forschungsvorhaben ist es zielführend, für die Beantwortung ein Teilgebiet der Semiotik, nämlich das der Mediensemiotik heranzuziehen. Zielführend deshalb, da jene Strukturen und Bedeutungen der Zeichen in den Medien, die Prozesse ihrer Verbreitung, ihre Wirkung auf die Öffentlichkeit und einzelne Rezipienten im gesellschaftlichen Zusammenhang als vorrangige Gegenstände in den Blick nimmt.¹³ Damit richtet sich der Fokus der Mediensemiotik auf Themen wie „Kommunikation, Kognition und Emotion, Mediensemiose und Realität, Referenz und Selbstreferentialität, Wahrheit, Mythos und Ideologie, Information, Objektivität oder Manipulation [...]“¹⁴. Dabei sorgte

11 Vgl. Simon Maria Hassemer: *Das Mittelalter der Populärkultur. Medien – Designs – Mytheme*. Dissertation, Albert-Ludwigs-Universität Freiburg, 2014. S.19-39.

12 Vgl. Andreas Hepp: *Cultural Studies und Medienanalyse. Eine Einführung*. Opladen/Wiesbaden, 1999. S.262-270.

13 Vgl. Winfried Nöth: Mediennachbarwissenschaften II: Semiotik. S. 281–287. In: Joachim Felix Leonhard (Hg.): *Medienwissenschaft: ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen*. Berlin, 1999. S. 283.

14 Ebd.; vgl. auch Wesley Britton: *Onscreen & Undercover. The Ultimate Book of Movie Espionage*. Westport/London, 2006. S. 184.

die „Expansion der Mediengalaxis im 20. Jahrhundert“¹⁵ dafür, dass auch die semiotische Medienwissenschaft entsprechend expandierte.

Grundsätzlich inkludiert die Mediensemiotik als Untersuchungsgegenstände sämtliche zeichenhaften Äußerungen inklusive ihrer jeweiligen kommunikativen Funktion sowie Leistung unabhängig von ihren medialen Herkunftsbereichen.¹⁶ In seinem Grundlagendokument führt der Arbeitskreis Mediensemiotik der Universität Passau auf, was innerhalb des Feldes unter dem Begriff des „Textes“ zu verstehen ist. Dieser bestehe erstens aus Zeichen und weise somit gleichzeitig eine Bedeutung auf, zweitens stelle er ein Artefakt dar, welches als solches hergestellt und somit beobachtbar sei, und drittens sei er als strukturelles Gebilde zu deuten.¹⁷ Digitale Spiele lassen sich folglich als grundsätzlich wirkmächtige, „komplexe Bedeutungsangebote“¹⁸ begreifen, die Medien, Kultur und Wirklichkeit in eine Art nicht auflösbaren Zusammenhang stellen. Digitale Spiele entziehen sich somit einer alleinigen Deutung als reines Unterhaltungsangebot: “[T]hey circulate as commodities, new media technologies, and items of visual cultur, and are embedded in complex social practices.”¹⁹

Video- und Computerspiele sind Ergebnisse kreativer Prozesse und somit gleichzeitig Kulturprodukte voller unterschiedlicher Einflüsse auf verschiedenen Ebenen.²⁰ Sie bieten Räume an, „geschichtlichen Erfahrungen und Lebenswelten“²¹ zu konfigurieren, die durch Wechselwirkungen von Spiel und Spieler sowie den menschlichen Interaktionen untereinander als soziale Realitäten beschreibbar werden.²² Als die eingangs beschriebenen Medientexte sind Video-

15 Nöth, 1999, S. 283.

16 Vgl. Ernest W. B. Hess-Lüttich: Angewandte Mediensemiotik. Projekte zur Beschreibung des Kommunikationswandels in der Informationsgesellschaft. S. 13–35. In: Ernest W. B. Hess-Lüttich (Hg.): *Medien, Texte und Maschinen. Angewandte Mediensemiotik*. Wiesbaden, 2001. S. 14, 16.

17 Vgl. Arbeitskreis Mediensemiotik (Hg.): Grundlagen. In: *Mediensemiotik.de*.

URL: <http://mediensemiotik.de/uploads/media/Grundlagen.pdf>. Erstellt: o.J. Letzter Zugriff: 31.07.2015.

18 Niklas Schrape: *Die Rhetorik von Computerspielen. Wie politische Spiele überzeugen*. Frankfurt a.M., 2012. S. 320.

19 Melanie Swalwell; Jason Wilson: Introduction. S. 1–13. In: Melanie Swalwell; Jason Wilson (Hg.): *The Pleasures of Computer Gaming. Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics*. Jefferson/London, 2008. S. 2.

20 Vgl. Winfried Kaminski: Zauberflöte, Mona Lisa und jetzt auch Tetris & Co?

S. 65–69. In: Winfried Kaminski; Tanja Witting: *Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele*. München, 2007. S. 65.

21 Andreas Rosenfelder: *Digitale Paradiese. Von schrecklichen Schönheit der Computerspiele*. Köln, 2008. S. 132.

22 Vgl. Sebastian Ring: ‚das hat mir fast mein kleines zerrissen‘. Anmerkungen zur Rolle von Emotionen beim moralischen Urteilen im Spiel Grand Theft Auto IV.

S. 239–251. In: Jörg von Brincken; Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlswelten des Computerspielens*. München, 2012. S. 251.

und Computerspiele in dreifacher Hinsicht aufschlussreiche Formen der Wissensaufbewahrung.²³ Wissen kann – zunächst einmal vorsichtig annähernd – als „beschreibbare Positionen darüber, wie Gegenstände, Akteure, Strukturen usw. miteinander in [...] Relationen zusammenhängen“²⁴ verstanden werden: Die Gesellschaft nimmt digitale Spiele wahr (ob annehmend oder abstoßend, ist in diesem Zusammenhang zweitrangig), sie sind gleichzeitig Produkte der Gesellschaft, aus der Entwickler und Kreative stammen, und sie reagieren drittens wiederum auf gesellschaftliche Strömungen.

Der Fundus, aus dem sich Entwickler und Kreative für digitale Spiele bedienen, ist ebenso vielfältig wie schwer überschaubar – er reicht von Weltreligionen und gesellschaftspolitischen Sujets über wissenschaftliche Forschung sowie popkulturell-zeitgeistige Überlieferungen anderer Medientexte.²⁵ Dabei greifen Spiele auf „Bilder, Erzählungen und Symbole [zurück], die in unseren kulturellen Praktiken und in unserem Alltagsleben bestimmte Bedeutungen besitzen“²⁶. In der Rezeption durch die Spieler erfolgt durch das Spielen die sinnstiftende Zusammenführung von Bedeutungsangeboten, welche oftmals einen Abgleich oder eine Anreicherung mit eigenen Wissensbeständen herausfordert. Als „extensions of present societies“²⁷ haben digitale Spiele damit eine „substantielle, globale Bedeutung für ein Verstehen unserer Gegenwart“²⁸ gewonnen.

2.1.2 Mediävalismus als Schnittstelle zwischen historischer Forschung und Populärkultur

„In ihrem Aufsatz *Mittelalterrezeption. Gegenstände und Theorieansätze eines Forschungsgebiets im Schnittpunkt von Mediävistik, Frühzeit und Moderneforschung* halten der Mediävist Mathias Herweg und der Literaturwissenschaftler Stefan Keppler-Tasaki fest: „Vergangenheit verändert

23 Vgl. Rolf F. Nohr: *The Game is a Medium: The Game is a Message*. S. 2–24. In: Tobias Winnerling; Florian Kerschbaumer (Hg.): *Early Modernity and Video Games*. Newcastle, 2014. S. 16.

24 Alexander Weiß: *Computerspiele als Aufbewahrungsform des Politischen. Politische Theorie in Age of Empires und Civilization*. S. 77–99. In: Tobias Bevc (Hg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Berlin, 2007. S. 82.

25 Vgl. Mark Butler: *Would You Like To Play A Game? Die Kultur des Computerspielens*. Berlin, 2007. S. 187.

26 Tobias Bevc: *Visuelle Kommunikation und Politik in Videospielen*. S. 169–191. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden, 2010. S. 173.

27 Sven O. Cavalcanti: *Preconscious Apocalypse: The Failure of Capitalism in Computer Games*. S. 131–140. In: Andreas Jahn-Sudmann; Ralf Stockmann (Hg.): *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers. War Without Tears*. New York, 2008.

28 Alexander Knorr: *Cyberanthropology*. Wuppertal, 2011. S. 12.

sich von Gegenwart zu Gegenwart. Sie verändert sich für uns und mit uns, und dieser stetige Wandel wird greifbar in der Rezeption.“²⁹ Mit diesem eher grundsätzlich gehaltenen Diktum ist allerdings noch nicht ausreichend klar geworden, wer das Subjekt hinter jener Rezeption (die Autoren obigen Zitats beziehen sich im Weiteren auf das Mittelalter) sein kann. Geht es nach dem Historiker Thomas Martin Buck, der nicht nur an einer Rezeption, sondern auch an eine „Benutzung“ des Mittelalters denkt, können dies gleichermaßen die Populärkultur als auch die Wissenschaft sein. Es seien gerade die „moderne Rezeption und Adaption, also die ‚Benutzung‘, die die Epoche bis heute im Bewusstsein der Nachwelt ‚aktuell‘ und ‚lebendig‘ hält.“³⁰

Gerade für die Mittelalterforschung leitet sich aus diesen Überlegungen auch eine Herausforderung ab: Lässt sich das Mittelalter erforschen, ohne dabei jedwede wissenschaftliche Beschäftigung gleichzeitig zur Epochenrezeption werden zu lassen? Zugespielt formuliert lautet die Frage also: Ist die Mediävistik nicht einfach eine Spielart des Mediävalismus³¹? Der Anglist Christoph Houswitschka liefert eine Themenfeld bezogene Antwort: „Natürlich wird man jene Auffassung als Mediävist ablehnen, die besagt, dass auch jede Forschung zum Mittelalter letztlich nur ein zeitgemäßes Bild des Mittelalters konstruiert. Die Alterität [...] können wir nie ganz überwinden, doch gibt es [...] Methoden, diese vergangene Welt zu erforschen. Für Unterhaltungsprodukte der Kultur hingegen trifft dieser Vorbehalt sicher ohne Einschränkung zu [...]“.³²

29 Mathias Herweg/ Stefan Keppler-Tasaki: Mittelalterrezeption. Gegenstände und Theorieansätze eines Forschungsgebiets im Schnittpunkt von Mediävistik, Frühzeit und Moderneforschung. S.1-15. In: Mathias Herweg/ Stefan Keppler-Tasaki (Hg.): *Fünfhundert Jahre literarischer Mittelalterrezeption zwischen Kanon und Populärkultur*. Berlin/ Boston, 2012. S.4.

30 Thomas Martin Buck: Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. S.21-55. In: Thomas Martin Buck/ Nicola Brauch (Hg.): *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*. Münster/ New York/ München u.a., 2011. S.44.

31 Etwas spöttisch merkt der Skandinavist Jan Alexander van Nahl in einer Buchsprechung an: „Es ist zunächst nicht so, als sei [...] Mediävalismus eine jüngste Wortschöpfung; in Otto Gerhard Oexles Studien zum Historismus etwa findet sich der Terminus bereits in den 1990er Jahren. Man wird aber Jutta Schloons Bemerkung [...] zustimmen dürfen, der Begriff Mediävalismus sei ‚in der germanistischen Forschung bisher noch nicht fest etabliert‘“. Jan Alexander van Nahl: *Zur produktiven Unschärfe des Mediävalismus. Richard Utz‘ Plädoyer für eine undisziplinierte Mediävistik*. In: *literaturkritik.de* URL: <https://literaturkritik.de/utz-medievalism-zur-produktiven-unschaeerfe-mediaevalismus-richard-utz-plaedoyer-fuer-eine-undisziplinierte-mediaevistik,23441.html> Erstellt: 22.06.2017 Letzter Zugriff: 10.01.2019.

32 Christoph Houswitschka: Ritterliche Tugenden und postkolonialer Wertediskurs in King Arthur (2004) und Nomad (2005). S.37-59. In: Martin Fischer/ Michaela Pölzl (Hg.): *Blockbuster Mittelalter. Akten der Nachwuchstagung Bamberg, 11.-13.06.2015*. Bamberg, 2018. S.37.

Als fortschreitenden Prozess, „in dem Individuen in Kollektiven Mittelalter konstruieren“³³ beschreibt der Historiker Simon Hassemer den Kern des Mediävalismus. Der Verfasser teilt an dieser Stelle die Auffassung Hassemers, dass „die Materialien der Konstruktion im Wesentlichen durch den Input medialer Produkte der Populärkultur geliefert werden“, da nur diese eine große Masse an Rezipienten erreichen: „Die produzierten Bilder, Narrative und andere Gestaltungen lassen [...] Überzeugungen entstehen, anhand derer im Diskurs „Mittelalter“ konstruiert wird.“³⁴ Video- und Computerspiele sind Teile eben jener Populärkultur; es ist in einem weiteren Schritt nur aber auszuleuchten, von welcher eben beschriebenen „Masse an Rezipienten“ man auszugehen hat.

Eine Studie, die sich auf den US-amerikanischen Markt konzentriert, kam 2018 zu dem Ergebnis, dass fast 70 Prozent der Bevölkerung regelmäßig digitale Spiele spielen und dabei auf eine wöchentliche Spielzeit von durchschnittlich zwölf Stunden kommen.³⁵ Laut Branchenverband game ist der deutsche Durchschnittsspieler 35,5 Jahre alt und gehört zu einer Gruppe von 34,3 Millionen Spielenden in der Bundesrepublik.³⁶ Relativierend ist anzumerken, dass selbstredend nicht alle verkauften Produkte einen offenkundigen Bezug zu historischen Settings aufweisen, jedoch handelt es sich immerhin um knapp 20 Prozent aller PC-Spiele in Deutschland zwischen 2002 und 2010.³⁷ Dazu zählen Spiele aus unterschiedlichen Genres, wie zum Beispiel der Strategie-Titel *Medieval II: Total War*³⁸, das unter anderem die Schlacht von Hastings 1066 als Szenario beinhaltet, das Action-Spiel *Chivalry: Medieval Warfare*³⁹ (das etwas später auf den Markt kam) oder der Abenteuer-Titel *The Abbey*⁴⁰, in dem der Mord in einem Kloster aufgeklärt werden soll.

33 Hassemer, 2014, S.42.

34 Ebd.

35 Vgl. Brian Crecente: *Nearly 70 % of Americans Play Video Games, Mostly on Smartphones*. In: Variety. URL: <https://variety.com/2018/gaming/news/how-many-people-play-games-in-the-u-s-1202936332/> Erstellt: 11.09.2018 Letzter Zugriff: 23.12.2018.

36 Vgl. Martin Puppe: *Durchschnittsalter der Gamer in Deutschland steigt auf über 36 Jahre*. In: game. Verband der deutschen Games-Branche. URL: <https://www.game.de/blog/2018/06/12/durchschnittsalter-der-gamer-in-deutschland-steigt-auf-ueber-36-jahre/> Erstellt: 13.06.2018 Letzter Zugriff: 30.12.2018.

37 Vgl. Carl Heinze: *Mittelalter. Computer. Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*. Bielefeld, 2012. S.13.

38 Creative Assembly: *Medieval II: Total War*. Sega, 2006.

39 Tom Banner Studios: *Chivalry: Medieval Warfare*. Activision, 2014.

40 Alcachofa Soft: *The Abbey*. DreamCatcher, 2008.

Eingebettet in den mediävalistischen Komplex im Bereich der Spielerforschung ist die viel diskutierte Frage nach Authentizität. Im Folgenden sollen die Überlegungen Janko Dunker et al. für die anschließende Untersuchung einleitend sein.⁴¹ Startpunkt einer Authentizitätsdebatte im Spiel seien die Erwartungen der Käufer: „Wer ein Historisches [sic!] Computerspiel spielt, verspricht sich erwartungsgemäß zweierlei: interaktiv etwas zu erleben und dabei einen irgendwie gearteten Geschichtsbezug geboten zu bekommen.“⁴² Hierbei entstehe allerdings eine grundsätzliche Spannung, da das bereits Geschehene und Vergangene (also das Historische) interaktiven Gestaltungs- und Handlungsräumen (also dem Spielerischen) entgegentrete. Daher begreifen Dunker et al. Authentizität im Sinne einer Echtheitswirkung: „Das bedeutet, dass wir lediglich nachweisen, was das untersuchte Spiel selbst als seine Authentizität, mithin als seine Historizität und Erlebbarkeit markiert.“⁴³

Für den vorliegenden Untersuchungsgegenstand *Kingdom Come: Deliverance* sind diese Ausführungen auch deshalb so fruchtbar, weil der Titel ein Authentizitätsversprechen als Marketing-Argument in Stellung bringt. Sofort fallen auf der offiziellen Spiele-Webseite kingdomcomerpg.com Begriffe wie „Realismus“ (als eine „Haupteigenschaften“ herausgestellt) oder „rekonstruiert“ ins Auge. Auch die PR-Abteilung des Publishers unterstreicht dies durch ihre Pressemitteilung vom Januar 2018, in der von einer „[r]iesige[n] realistische[n] Open World“ sowie „historische[r] Akkuratesse“ gesprochen und in Aussicht gestellt wird, „das Lebensgefühl der mittelalterlichen Welt Böhmens“ zu erleben.⁴⁴ Dunker et al. argumentieren entsprechend: „Als Qualitätsmerkmale werden hier Realismus und historische 'Echtheit' ausgewiesen, das mitgelieferte Authentizitätsverständnis umfasst eine detailgetreue audio-visuelle Nachstellung der Vergangenheit ebenso wie ihr möglichst 'echtes' Nacherleben.“⁴⁵

41 Janko Dunker/ Benjamin Dupke/ Stefanie Reinhold u.a.: *Erlebbares Mittelalter? nszenierte Authentizität am Beispiel der Schlacht von Hastings in Medieval II: Total War*. In: Portal Militärgeschichte. Arbeitskreis Militärgeschichte e.V. URL: http://portal-militaergeschichte.de/dunker_mittelalter Erstellt: 27.02.2017 Letzter Zugriff: 02.11.2018.

42 Ebd.

43 Ebd.

44 Koch Media GmbH (Hg.): *Kingdom Come: Deliverance – Von Verstand, Klingen und Schnapps!* In: Press Server. URL: [https://presse.kochmedia.com/de/Kingdom-Come-Deliverance-Von-Verstand-Klingen-und-Schnapps!](https://presse.kochmedia.com/de/Kingdom-Come-Deliverance-Von-Verstand-Klingen-und-Schnapps) Erstellt: 24.01.2018 Letzter Zugriff: 09.01.2019.

45 Dunker, 2017. Wobei angemerkt sei, dass – von der Reenactment-Kultur aus gedacht – das Nacherleben ein Schritt mehr als der Realismus ist.

Einen möglichen Weg, um in dem beschriebenen Spannungsfeld zu navigieren, bietet die Unterscheidung von belegbarer und sinnlicher Authentizität an. Diese beiden Typen werden von Dunker et al. als Sphären beschrieben. Erstere erfasse als authentisch, was belegbar sei – dazu dienten historische Quellen und berufene Experten, während zweitere als authentisch begreife, „was so dargestellt ist, dass es 'wie echt' empfunden wird“; es geht also um die Schnittmengen und Beziehungen von kollektiven Vorstellungen und fundierten Wissensbeständen: „Beide Authentifizierungsweisen werden [...] im Spiel produktiv als Rezeptionsanreize und zur Modellierung der Spielszenarien genutzt, sind aber auch verschränkt mit dem zugrundeliegenden Spielprinzip und den Möglichkeiten und Grenzen seiner technischen Umsetzung.“⁴⁶

Diese Überlegungen münden in der Schlussfolgerung, welcher sich auch der Verfasser anschließen möchte, dass historische Computerspiele somit als „Transferbereich zwischen geschichtswissenschaftlicher Fachkultur und populärer Geschichtskultur“ zu deuten sind, in der die Authentizitätsinszenierung [...] zuvorderst ein Übersetzungsakt mit [...] obligatorischen Übersetzungswiderständen“, die durch die erklärende Sphärenaufteilung zwischen Fach- und populären Diskurs abgemildert werden können, darstellt.⁴⁷

2.2 Untersuchung: das Fallbeispiel *Kingdom Come: Deliverance*

2.2.1 Spielvorstellung und Fachpressewertung

Kingdom Come: Deliverance ist ein digitales Rollenspiel⁴⁸, in dem Spieler durch die Augen des Schmiedesohns Heinrich eine Geschichte erleben, welche sich 1403 im Königreich Böhmen vor dem Hintergrund eines Thronstreits nach dem Tode Karl IV. sukzessive entfaltet. Den Schauplatz liefert die nachmodellierte Region entlang der Sasau, einem Nebenfluss der Moldau, etwa 40 Kilometer

46 Ebd.

47 Ebd.

48 Auch wenn innerhalb der Games Studies der Genre-Begriff nicht unumstritten sind, kann als Orientierung festgehalten werden: „Als digitales Rollenspiel [...] wird grundlegend eine Spielform bezeichnet, in der ein Spieler die Kontrolle über eine heroische Figur [...] oder eine gesamte Heldengruppe übernimmt. Zu Beginn ist die Figur in der Regel eher schwach [...]. Durch das Erledigen von Aufgaben (*quests*) und/oder das Besiegen von Gegnern wird die Heldenfigur zunehmend mächtiger [...]. Erzählerisch gehören Rollenspiele zur Kategorie der Adventures, da sie sich durch eine epische Geschichte auszeichnen, die der Spieler durch sein Handeln vorantreiben kann. Diese sind dabei überwiegend dem Fantasy- oder Science-Fiction-Genre entnommen, können aber auch in einem historischen Kontext wie dem Mittelalter oder der Antike angesiedelt sein.“ [-]: *Rollenspiele*. In: klicksafe.de. URL: <https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/genres/rollenspiele/> Erstellt: [o.J.] Letzter Zugriff: 13.01.2019.

südöstlich von Prag entfernt. Die erkundbare Spielwelt umfasst, auf tatsächliche Verhältnisse umgemünzt, 16 Quadratkilometer mit einer großen Stadt, Wäldern, Burgen sowie vielen, mitunter verwüsteten, Dörfern und Weilern. Das Spielskript umfasst insgesamt 1,1 Millionen Worte, welche in insgesamt drei Sprachen von einem Team von 50 Schauspielern aufgezeichnet wurden.⁴⁹ Spieler erfahren mit der folgenden Einleitung, die im Ganzen wiedergegeben werden soll, mehr über den Hintergrund und das Setting des Rollenspiels:

„Böhmen – Im Herzen Europas gelegen, ist das Gebiet reich an Kultur, Silber und imposanten Burgen. Der Tod seines geliebten Herrschers Karl des IV, stürzte das Königreich in dunkle Zeiten: Krieg, Korruption und Zwietracht zerklüften dieses Juwel des Heiligen Römischen Reiches. Wenzel, einer von Karls Söhnen, wurde zu seinem Nachfolger ernannt. Im Gegensatz zu seinem Vater ist er ein naiver, maßloser und wenig ambitionierter Monarch. Sigismund der Rote Fuchs – Wenzels Halbbruder und König von Ungarn – wittert dessen Schwäche. Gute Absichten vortäuschend reist Sigismund nach Böhmen und entführt seinen Halbbruder. Ohne König ist Böhmen Sigismund ausgeliefert, der das Reich auf seinen Raubzügen plündert und sich dessen [sic!] Schätzen bemächtigt.“⁵⁰

Vor dieser inszeniert-historischen Kulisse erwarten den Spieler zahlreiche Aufgaben (in etwa Rohstoffgewinnung, Handel, Kämpfe oder das Aufklären von Verbrechen), die auf unterschiedliche Art und Weise – meist zwischen den Polen zurückhaltend-diplomatisch und offensiv-aggressiv – in Angriff genommen werden können.

Wie in Kapitel 2.1.1 erläutert stellen digitale Spiele zeichenhafte Äußerungen dar, die Medien, Kultur und Wirklichkeit in ihrem Entstehungs- wie Rezeptionsprozess in eine Art unauflösbaren Zusammenhang stellen. Entsprechend konzipiert *Kingdom Come: Deliverance* seine Heldenreise dergestalt, dass der Spieler zwischen den personalisierten Eckpfeilern seiner Zeitgeschichte – Wenzel und Sigismund – navigiert, wobei der Spielepilg einen Abschnitt enthält, der im Original-Entwicklerskript explizit als *Asking about the politics* betitelt wird. Die Entwickler entscheiden sich hier für eine Art erklärenden Mittelweg, der Spielfigur wie Spieler gleichzeitig nahelegt, dass beide

49 Vgl. Thomas Ruch: *Kingdom Come Deliverance: Details zum neuen Patch 1.03 und interessante Fakten aus der Entwicklung*. In: Play3.de URL: <https://www.play3.de/2018/02/16/kingdom-come-deliverance-details-zum-neuen-patch-1-03-und-interessante-fakten-aus-der-entwicklung/> Erstellt: 16.02.2018 Letzter Zugriff: 01.01.2019.

50 Warhorse Studios (Hg.): *Ein realistisches First-Person RPG, das dich ins mittelalterliche Europa entführt*. In: *Kingdom Come: Deliverance* URL: <https://www.kingdomcomerpg.com/de> Erstellt: 2017 Letzter Zugriff: 10.01.2018.

Herrscher als Menschen mit Stärken und Schwächen zu verstehen sind. So urteilt der an die historische Persönlichkeit angelehnte Figur des Jobst von Mähren (1351-1411): „King Wenceslas unfortunately did not inherit his father's gift for governing. Sadly, his failures have cost Bohemia, the nobles and our whole Luxembourg family a great deal of money and effort. He cares only for wine, women and the hunt. A king, in fact, who never wanted to be king“, während im Gegenzug die ebenfalls der Historie entnommene Figur des Ritters Racek Kobyla (?-1416) Wenzels Bruder mit den folgenden Worten beschreibt: „Sigismund is ambitious and capable. He might well make a better ruler than Wenceslas, but he's arrogant and, to our misfortune, brutal.“⁵¹

Politik und Zeitgeschehen präsentieren sich in *Kingdom Come: Deliverance* folglich als ein nebulöses, schwer zu durchschauendes und vielleicht sogar unmöglich zu beeinflussendes Konglomerat wechselnder Loyalitäten und Akte der Hintergehung bedeutenderer Persönlichkeiten im Vergleich zum Protagonisten Heinrich, der nur durch Zufall in die für ihn als Sohn eines einfachen Schmieds außergewöhnliche Position gerät, Teil des politischen Adelsdiskurses zu sein. Hinter dem Titel, der im Februar 2018 nach siebenjähriger Herstellungszeit für den PC sowie die Videospieleplattformen Xbox One und Playstation 4 erschien, stehen die in Prag angesiedelten Entwickler von Warhorse Studio. Wirtschaftlich gilt das Rollenspiel für das deutsche Publishing-Label Deep Silver als Erfolg – so stieg es nicht nur in vielen europäischen Ländern auf Platz 1 der Verkaufsranglisten ein, sondern verkaufte zwei Wochen nach Veröffentlichung über eine Million Exemplare.⁵² Die das Spiel testende Fachpresse beurteilte *Kingdom Come: Deliverance* zudem mit einem Durchschnittswert von 79 von 100 Punkten positiv, was als Kaufempfehlung zu deuten ist. Diesem Urteil schlossen sich Spieler mit einem Wert von 8.1 von 10 noch deutlicher an.⁵³

51 Warhorse Studios, 2018.

52 Vgl. Petra Fröhlich: *Kingdom Come: Deliverance europaweit erfolgreich*. In: Gameswirtschaft. URL: <https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/kingdom-come-deliverance-verkaufszahlen/> Erstellt: 27.02.2018 Letzter Zugriff: 11.01.2019.

53 Die Zahlenwerte beziehen sich auf die PC-Version des Spiels. Grundlage sind einerseits 60 weltweite Fachpresstests und andererseits 1800 Spieler-Wertungen auf dem weltweit größten Online-Sammel-Rezensionsportal metacritic. Vgl. [-]: *Kingdom Come Deliverance*. In: metacritic URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/kingdom-come-deliverance> Erstellt: 2018 Letzter Zugriff: 28.12.2018.

2.2.2 Diskursanalyse

In seinem Vortrag *Keep your Politics out of my Games!* im Rahmen der FROG-Konferenz in Wien hielt der österreichische Historiker und Spieleforscher Eugen Pfister 2017 fest: „The defensive attitude when confronted with the idea of political content in video games is the result of a deep and wide-spread mistrust towards everything political [...]“⁵⁴ Tatsächlich deutet Pfister hier auf einen Gesamtkontext hin, welcher für die vorliegende Diskursanalyse bedeutsam ist, um besser nachvollziehen zu können, unter welchen kulturellen sowie gesellschaftspolitischen Rahmenbedingungen er sich manifestiert und bewegt.

Etwas grundsätzlicher kann festgehalten werden, dass es für die Spieleindustrie ein herausfordernder und langer Weg war, bis eine deutsche Bundeskanzlerin nicht nur eine Messe für Video- und Computerspiele eröffnete, sondern auch dabei – so geschehen im Sommer 2017 in Köln im Rahmen der gamescom – erklärte, dass digitale Spiele nicht nur eine Begeisterung für Wissenschaft und Technik entfalten könnten, sondern, dass sie auch ein Kulturgut seien, welches „als Innovationsmotor und als Wirtschaftsfaktor von aller größter Bedeutung“ sei.⁵⁵ Dabei dürfte für die vorliegende Untersuchung gerade das Wort „Kulturgut“ das bedeutsamste sein. Schließlich war lange Zeit in politischen Gremien, Ausschüssen und Institutionen diskutiert worden, ob man digitale Spiele den Status „Kulturgut“ zubilligen wolle – eine deutliche Weichenstellung fand schließlich in den späten 2000er-Jahren statt: „Im Sommer 2008 wurden die Entwickler von Videospiele in den Deutschen Kulturrat aufgenommen – der Rat hatte vorher schon oft wörtlich die These ‚Computerspiele sind Kulturgut‘ vertreten und dies damit nur noch besiegelt.“⁵⁶

Begründet wurde dieser Schritt, der ebenfalls die Tür für finanzielle Förderprogramme öffnete, hauptsächlich mit dem Argument, die Branche sei Auftraggeber für Künstler unterschiedlicher Sparten wie Designer,

54 Eugen Pfister: *Keep your Politics out of my Games!* In: Spiel-Kultur-Wissenschaften URL: <http://spielkult.hypothesen.org/1566> Erstellt: 08.02.2018 Letzter Zugriff: 12.10.2018.

55 Angela Merkel: *Rede zur Eröffnung der gamescom am 22. August 2017*. In: Bundesregierung.de URL: <https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/rede-von-bundeskanzlerin-merkel-zur-eroeffnung-der-gamescom-am-22-august-2017-392398> Erstellt: 23.08.2017 Letzter Zugriff: 20.01.2019.

56 Thomas Lindemann: *Wir wollen Games, die den Intellekt nicht beleidigen*. In: Zeit.de URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2013-07/games-kulturgut-debatte> Erstellt: 25. Juli 2013 Letzter Zugriff: 18.09.2018.

Drehbuchautoren bis hin zu Komponisten.⁵⁷ Die politischen und gesellschaftlichen Reaktionen auf diesen Schritt fielen unterschiedlich aus – besonders engagierte und leidenschaftliche Spieler, die sich in den Jahren zuvor oftmals als stigmatisierte Gruppe wahrgenommen hatten – schließlich war deren primäre Freizeitbeschäftigung, je nach Kommentatorenenschaft entweder belächelt oder sogar als Amoklauf initiiert dargestellt worden, blieben skeptisch und fragten sich, was konkret mit diesem Schritt der politisch-institutionellen „Kulturisierung“ denn gewonnen sei.⁵⁸

Tatsächlich sollte sich im Laufe der Zeit diese Form der Skepsis insofern bewahrheiten, als dass Video- und Computerspiele tatsächlich vermehrt die Aufmerksamkeit von Forschenden und Nicht-Fachpresse auf sich zogen, die sich zu Zeiten der Jahrtausendwende vielleicht noch nicht sonderlich intensiv mit dem Gegenstand auseinandergesetzt hatten. Aus diesem Prozess wiederum entstammt eine für den Spielediskurs folgenreiche Ableitung, welche der Historiker und Journalist Felix Zimmermann wie folgt zusammenfasst: „[K]ulturelle Diskurse können nicht mehr als ungewollter Wurmfortsatz einer omnipräsenten Diskussion um wirtschaftliche Potenz und Nöte der Branche gedacht werden. Es wird klar, dass der Slogan „Kulturgut Computerspiel“ nicht mehr wie ein Banner vorneweg getragen werden kann, ohne dass sich daraus auch eine Verantwortung ergibt, Einflüsse und Botschaften des Mediums zu diskutieren“ – hier schließt sich der Kreis bezüglich der Eingangsworte Pfisters, wenn Zimmermann außerdem fordert, dass sich „laute Minderheiten in der Spielerschaft oder glattpolierte Publisher“ einer Diskussion des Politischen im Spiel nicht entziehen sollen.⁵⁹

Doch das Sich-Entziehen stellt nicht die eigentliche Herausforderung dar; es ist vielmehr das aktive Stören-Wollen dieser Entwicklung. So beschreibt der österreichische Kommunikationswissenschaftler und Spieleforscher Robert Glashüttner die aktuellen Grabenkämpfe zwischen Spielern und (Feuilleton-)Journalisten als „merkwürdige[n] Kulturkampf zwischen

57 Vgl. Martin Le: *Deutscher Kulturrat - Videospiele sind jetzt offiziell Kulturgut*. In: Gamestar.de URL: <https://www.gamestar.de/artikel/deutscher-kulturrat-videospiele-sind-jetzt-offiziell-kulturgut,1948108.html> Erstellt: 15.08.2008 Letzter Zugriff: 05.01.2019.

58 Vgl. Thekla Jahn: *Tagung zum Kulturgut Computerspiel*. In: Deutschlandfunk. URL: https://www.deutschlandfunk.de/tagung-zum-kulturgut-computerspiel-computerspiele-sind-in.807.de.html?dram:article_id=395892 Erstellt: 14.09.2017 Letzter Zugriff: 09.01.2019.

59 Felix Zimmermann: *Erinnerungskultur braucht den Diskurs*. In: kulturrat.de URL: <https://www.kulturrat.de/themen/kulturgut-computerspiele/erinnerungskultur-braucht-den-diskurs/view-all/> Erstellt: 09.10.2018 Letzter Zugriff: 20.01.2019.

dünnhäutigen Individualisten und den sie herausfordernden Analysten“⁶⁰ und nennt dabei das Schlagwort „Gamegate“. Unter jenem läuft seit Beginn der 2010er-Jahre, inzwischen auf das Kleinste verästelt und in andere Bereiche des Politisch-Digitalen vordringend beziehungsweise sich manifestierend, eine heftige Online-Auseinandersetzung um die Deutungshoheit über das Medium.⁶¹ Etwaige Grenzverläufe sind in der Gemengelage zwischen Spielern, Spiele-Entwicklern, Spiele-Publishern, Spielekritikern und Spieleforschern nur äußerst schwer auszumachen oder in der Rückschau zu abzubilden.

In seinem für die deutschsprachige Fach- wie Publikumspresse-Diskussion einflussreichen Artikel *Das „authentischste“ Historienspiel aller Zeiten?! Die gewaltige Schräglage von „Kingdom Come: Deliverance* beschreibt der Historiker Jan Heinemann den Warhorse-Studios-Mitgründer und Chef-Designer Daniel Vávra als essentiellen Teil der Problematik: „Alles beginnt mit Daniel Vávra.“⁶² So führt er nicht nur an, dass der gebürtige Tscheche auf seinem privaten YouTube-Account Videobeiträge als Favoriten markiert hat, „in denen Verstöße gegen Genderrichtlinien gefeiert werden oder ‚white supremacy‘ als Mythos bezeichnet und als gesellschaftliches Phänomen in Abrede gestellt wird“, sondern er weist ebenfalls auf einen onlinegeführten Streit zwischen Vávra und Teilen der US-Spielepresse um die Abstinenz von *people-of-color*-Spielfiguren (in dem Rollenspiel *Witcher 3*) auf dem Kurznachrichtenportal Twitter hin und attestiert ihm ein „eurozentristisches und gleichsam rassistisches, weil exklusiv „weiß“ gedachtes Geschichtsbild.“⁶³ Als eine Art von Klammer fungiert für den Historiker schließlich die Gamergate-Bewegung, zu der er den Studiochef zählt: „Daniel Vávra ist einer von ihnen. Und das sagt er auch ganz öffentlich. [Er relativiert dabei] ganz freimütig Sexismus, Rassismus und andere Diskriminierungsformen und vollzieht eine Täter-Opfer-Umkehr, indem er sich

60 Robert Glashüttner: *Die Rache der Enttäuschten*. In: Videogametourism URL: <https://videogametourism.at/content/die-rache-der-enttaeuschten> Erstellt: 03.11.2018 Letzter Zugriff: 02.01.2019.

61 Vgl. Andrea Braithwaite: *It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity*. In: SAGE Journals. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2056305116672484?icid=int.sj-abstract.similar-articles.1#articleCitationDownloadContainer> Erstellt: 07.10.2016 Letzter Zugriff: 08.01.2019.

62 Jan Heinemann: *Das „authentischste“ Historienspiel aller Zeiten?! Die gewaltige Schräglage von „Kingdom Come: Deliverance*. In: Let's Play History. URL: <https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/13/das-authentischste-historienspiel-aller-zeiten-die-gewaltige-schraeglage-von-kingdom-come-deliverance/> Erstellt: 18.01.2018 Letzter Zugriff: 08.12.2018.

63 Ebd.

und seine künstlerische Freiheit und Redefreiheit als durch den Mainstreamjournalismus bedrängt inszeniert.“⁶⁴ Heinemann lässt wenig Zweifel an seiner Prämisse erkennen, dass „Autor“ und „Werk“ in einer starken und wirkmächtigen Verbindung gelesen werden müssen.⁶⁵

Nimmt man also nun diese Einführung als Grund- und Ausgangslage, soll als erstes Fragment der Artikel *Der ganze Muff des Mittelalters* von Matthias Kreienblick, der auf Zeit Online erschien, in den Blick genommen werden.⁶⁶ Kreienblick eröffnet seine Besprechung mit einem grundsätzlichen Dilemma, vor dem alle Spiele mit einem historischen Setting stehen: „Wie soll ein Videospiel vermeintlich geschichtlich authentisch sein, wenn es doch aus der Moderne gesteuert wird?“⁶⁷ Als große Stärke des Spiels macht er die Tatsache aus, dass man einen unbedeutenden Niemand spiele – somit werde die übliche Machtphantasie des Weltenretters erfolgreich in Frage gestellt. Einen Absatz später jedoch nennt er die „Klux des Spiels“ dessen „falsch verstandene Authentizität“ – und lässt dann seinen ersten Experten ausführen, wo die vermeintliche Herausforderungen liegen; dabei handelt es sich um Johannes Helmuth, Professor für mittelalterliche Geschichte an der Humboldt-Universität in Berlin, welcher bestätigt, dass der „Anspruch auf Authentizität [...] immer verdächtig“ sei und dabei aktuelle Weltanschauungen zumeist übertragen würden, da das Mittelalter als Projektionsfläche für eine „dunkle, grausame“ oder eine besonders „bodenständige“ Epoche diene.⁶⁸ Der Zeit-Autor nutzt im Anschluss eine weitere Äußerung seines Experten („Die Frage ist doch immer: Was wurde

64 Ebd.

65 Eine strukturell ähnliche Debatte wurde in Spieler- und Spieljournalismuskreisen übrigens geführt, als Ende 2018 der Titel *Red Dead Redemption 2* erschien und zwar jede Menge Verkaufsrekorde brach, gleichzeitig aber auch bekannt wurde, dass nach Aussage des Studiogründers Dan Houser „die Entwickler zuletzt bis zu 100 Stunden pro Woche gearbeitet hätten.“ Hier steht somit die Frage im Raum, ob man das Werk getrennt von seinen – aus Arbeitnehmersicht schwierigen – Produktionsbedingungen rezipieren kann oder vielmehr soll (und welche Kundenverhaltens-Konsequenzen das womöglich nach sich zieht). Vgl. Marijam Didžgalvytė: *Internationale Branchen-Gewerkschaft Spiele-Entwickler aller Länder, vereinigt Euch!* In: Deutschlandfunk Kultur URL: https://www.deutschlandfunkkultur.de/internationale-branchen-gewerkschaft-spiele-entwickler.2156.de.html?dram:article_id=431308 Erstellt: 23.10.2018 Letzter Zugriff: 20.01.2019.

66 Matthias Kreienblick: *Der ganze Muff des Mittelalters*. In: Zeit Online. URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2018-02/kingdom-come-deliverance-mittelalter-spiel-realismus/komplettansicht> Erstellt: 19.02.2018 Letzter Zugriff: 10.10.2018.

67 Ebd. Es sei angemerkt, dass vor dieser Herausforderung jedes Reenactment, jeder Versuchsaufbau und letztlich auch HistorikerInnen stehen.

68 Ebd.

[als Quelle] gewählt, was wurde ausgelassen?“), um eine Brücke vom Spiel zu Chef-Designer Vávra zu schlagen: „Vor der Veröffentlichung war also eine Frage, ob Vávra seine angenommenen politischen Einstellungen in das Spiel transportiert habe. Ob er ein mutmaßlich realistisches und authentisches Mittelalter konstruierte, um mit der Moderne abzurechnen“; diese Fragestellung lässt Kreienblick sich von einem Wunsch der Historikerin Angela Schwarz an der Universität Siegen flankieren, die fordert, dass die „Macher von Spielen stärker aus dem bisherigen Schatten heraustreten würden. Damit klarer wird, dass Videospiele von Menschen gemacht werden, die eigene Ansichten, Einstellungen und Visionen haben“.⁶⁹

Allerdings: Kreienblick widerspricht dem an dieser Stelle naheliegenden Schluss beziehungsweise relativiert ihn. Ein offensichtliches Übertragen der persönlichen Ansichten, die der Zeit-Online-Autor als politisch rechts der Mitte verortet, auf das Spiel habe nicht stattgefunden – gleichzeitig schließt er jedoch mit einem deutlichen Ratschlag an die Entwickler: „Die Darstellung von Geschichte ist immer eine Inszenierung. Sie ist immer Auswahl, immer künstlich. [...] [V]or allem muss Geschichte kritisch hinterfragt werden, es bedarf eines kreativen und künstlerischen Umgangs mit ihr, der auch eindeutig als ein solcher gekennzeichnet ist.“

Für die Süddeutsche Zeitung sieht sich Caspar von Au das Rollenspiel in seinem Artikel *Überall nur weiße Ritter* an. In der Besprechung fällt auf, dass auch hier nicht nur auf die Person Vávra eingegangen wird, sondern explizit auf den Artikel des Historikers Heinemann verwiesen wird, welchen der SZ-Autor allerdings relativiert: „[G]enügt das, ein ganzes Spiel zur völkischen Fantasie eines Mannes zu erklären? Das Problem ist eher, dass sich die Entwickler keinen Gefallen damit getan haben, Kingdom Come: Deliverance als besonders realistisch und authentisch zu bewerben.“⁷⁰ Hier spricht von Au einen wichtigen Punkt an, der immer wieder – manchmal nüchterner in der Fachpresse, manchmal apologetisch seitens der Spielerschaft – ins Feld geführt wurde: 120 Menschen arbeiteten

69 Ebd. Im deutschsprachigen Raum dürfte der auf einer Tagung im Jahr 2008 basierende Sammelband *Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf Ihre Gegner werfen?* Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, der unter der Ägide der Historikerin entstand, eine Veröffentlichung mit Leuchtturm-Charakter für den Forschungsgegenstand digitales Spiel gewesen sein.

70 Caspar von Au: *Überall nur weiße Ritter*. In: Süddeutsche Zeitung URL: <https://www.sueddeutsche.de/digital/kingdom-come-deliverance-ueberall-nur-weisse-ritter-1.3878743> Erstellt: 22.02.2018 Letzter Zugriff: 18.01.2019.

zusammen an dem Produkt über einen mehrjährigen Zeitraum und erschufen dergestalt die Spielwelt samt ihres spezifischen *look and feel* – somit sei der Einfluss eines einzigen, wenn auch führenden Entwicklers als begrenzt zu werten.⁷¹

Der SZ-Autor begegnet der formulierten Authentizität im Übrigen von einer anderen Seite, nämlich der eines überforderten Spielers, der unter einem zu viel der vermeintlich guten Absichten leidet: „[D]ie angestrebte Authentizität trägt Schuld: Um von Dorf zu Dorf zu gelangen, muss Heinrich weite Wege [...] nehmen. Das sind manchmal kilometerlange Umwege [...]. Gerade zu Spielbeginn, als er noch kein eigenes Pferd hat, dauert das qualvoll lange“; später fügt er hinzu, dass dies auch für das Kampfgeschehen gelte.⁷²

In Der Standard meldet sich hingegen Autor Rainer Sigl wesentlich deutlicher zu Wort: „Dass sich Kreative wie Daniel Vávra nicht nur anhand ihrer Werke, sondern auch anhand ihrer Aussagen und Taten messen lassen müssen, ist keine radikale Forderung [...], sondern schlicht die Konsequenz freimütig zur Schau gestellter Ideologie. Kein Werk entsteht unabhängig von seinem Schöpfer, dessen Ansichten, Meinungen und politischer Überzeugung [...].“⁷³ Dabei geht Sigl in seinen Ausführung nur noch sehr am Rand auf das Spiel selbst ein, sondern konzentriert sich voll und ganz auf die Person Vávra und deren Handeln. In diesem Zusammenhang beklagt er auch das zurückhaltende Verhalten der Spielepresse und mutmaßt, dass Politik beim Publikum nicht gut ankomme – die Phrase, es sei doch nur ein Spiel, könne nur noch als fadenscheinige Ausrede gelten. Wirft man einen Blick auf die fast 500 Leserkommentare, stellt man fest, dass Sigl mit seiner Einschätzung zumindest die Standard-Leserschaft nicht überzeugen konnte – viel eher schon reicht das Spektrum von Einspruch über Spott bis hin zur groben Beleidigung, der hauptsächliche Vorwurf besteht darin, dass nicht das Spiel eine durch den Entwickler politisch aufgeladene Entität sei, sondern Sigls böswillige Interpretation es zu einem umgestalte.⁷⁴

71 Vgl. Heiko Klinge: *Kingdom Come: Deliverance – Die Reaktion auf die Rassismus-Vorwürfe*. In: GameStar URL: <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-die-reaktion-auf-die-rassismus-vorwuefe,3324854.html#top> Erstellt: 17.01.2018 Letzter Zugriff: 06.01.2019.

72 von Au, 2018.

73 Rainer Sigl: *"Kingdom Come: Deliverance": Rechte Ideologie durch die Hintertür?* In: Der Standard URL: <https://derstandard.at/2000072551592/Berufsspieler-Kingdom-Come-Deliverance-Rechte-Ideologie-durch-die-Hintertuer> Erstellt: 19.01.2018 Letzter Zugriff: 02.01.2019.

74 Ebd.

Interessanterweise bespricht derselbe Autor das Spiel ebenfalls für den österreichischen ORF – und kommt hier zu einem versöhnlicheren Fazit: Zwar verweist Sigl auch in diesem Artikel auf Heinemanns Ausführungen zur Person Vávras, erklärt aber auch, dass dessen reichweitenstarke Online-Entschuldigung „eine willkommene – und nötige – Klarstellung“ sei. Er relativiert sogar insofern seinen scharfen Der-Standard-Ton, indem er zugibt: „[D]as Spiel selbst beweist: Als ideologisch befrachtetes Vehikel war dieses Spiel wohl wirklich nicht gedacht.“⁷⁵ Allerdings bemängelt er nach wie vor die Naivität, mit der sich die Macher dem Thema beziehungsweise der Epoche Mittelalter annähern.

Sigl vergleicht *Kingdom Come: Deliverance* mit den vielen Mittelalterfestivals (samt deren Mühen und Detailversessenheit in Sachen Realienkunde⁷⁶), wobei an dieser Stelle dabei die Äußerung Frank Böschs, Historiker und Direktor des Potsdamer Zentrums für Zeithistorische Forschung, in den Sinn kommt: Das Objekt nämlich sei dasjenige, „dem die höchste Authentizität zugesprochen wird; wo die Detailgenauigkeit ganz stark überwiegt, während in anderen Formen etwa des Handelns, des sozialgeschichtlichen Kontext oder auch des Sprechens eine relativ große Toleranz besteht, wie genau Dinge rekonstruiert werden oder nicht.“⁷⁷

Für den Deutschlandfunk bespricht schließlich Christian Schiffer das Rollenspiel in seinem Artikel *Der interaktive Historien-Schinken* und legt mit seinen Gedanken die unkritischsten Ausführungen in dem vorliegenden Diskurssektor vor: So wird zum Beispiel der Name Daniel Vávra nicht eigens erwähnt, stattdessen spricht er in einer Zwischenüberschrift von den Machern, welche sich um „historische Korrektheit“ bemühten und das Spiel beizeiten wie einen „begehbaren Wikipedia-Artikel“ erscheinen ließen.⁷⁸ Auch auf den Heinemann-Artikel bezieht er sich nicht. Gleichzeitig assoziiert Schiffer, ähnlich wie SZ-Autor von Au, „realistisch“ im Spielablauf mit sperrig und herausfordernd:

75 Rainer Sigl: *Mittelalterkitsch mit Spielspaßbremse*. In: radio FM 4 URL:

<https://fm4.orf.at/stories/2897952/> Erstellt: 28.02.2018 Letzter Zugriff: 20.01.2019.

76 Es sei ergänzt, dass diese Festivalgattung freilich mittlerweile über eine enorme Bandbreite verfügt – somit ist eine Verallgemeinerung praktisch ausgeschlossen.

77 Christian Forberg: *Geschichts als Erlebnis. Mittelaltermarkt, Ritterturnier und nachgestellte Schlachten*. In: Deutschlandfunk URL: https://www.deutschlandfunk.de/geschichte-als-erlebnis-mittelaltermarkt-ritterturnier-und.1148.de.html?dram:article_id=291622 Erstellt: 10.07.2014 Letzter Zugriff: 21.01.2019.

78 Christian Schiffer: *Der interaktive Historien-Schinken*. In: Deutschlandfunk URL:

https://www.deutschlandfunk.de/computerspiel-kingdom-come-deliverance-der-interaktive.807.de.html?dram:article_id=410736 Erstellt: 14.02.2018 Letzter Zugriff: 02.01.2019.

„Vieles, was in anderen Computerspielen auf Knopfdruck geschieht, ist hier kompliziert und schwierig [...], sehr oft mühsam.“⁷⁹

An dieser Stelle ist an der Zeit, an das vorgestellte Authentizitätskonzept Janko Dunkers et al. zu rekurrieren und die Frage zu stellen, inwiefern dieses eine Rolle in den Legitimierungsausführungen des Warhorse-Studiochefs spielen kann. Zur Erinnerung: Es gibt eine sphärische Trennung zwischen belegbarer und sinnlicher Authentizität, und an dieser Stelle soll argumentiert werden, dass diese Trennung im Falle der Rechtfertigung vor allem bei Daniel Vávra zu beobachten ist.

Für die erste, die belegbare Sphäre, sind die geschichtswissenschaftlichen Forschungsanstrengungen zu benennen, die das Entwicklerstudio unternahm. Vávra selbst legte zum Beispiel ein paar seiner tschechischen, historischen Quellen offen und zitiert aus diesen, während er unterstreicht, dass bereits im Vorfeld der Programmierung „intensiv mit Historikern und historischen Quellen“ gearbeitet wurde und diese Zusammenarbeit nach ersten Vorwürfen eines weißen Eurozentrismus nochmals intensiviert worden sei.⁸⁰ Leider war es nicht möglich festzustellen, ob der Studiochef sich in seiner Recherche ausschließlich auf tschechische Darstellungen konzentrierte.

Auf die Interview-Frage nach einer Zusammenarbeit mit Historikern antwortete Tobias Stolz-Zwilling, zuständiger PR-Manager: „Wir haben eine Vollzeit-Historikerin im Team, die alle Design-Elemente im Spiel nachprüft und hinterfragt. Sie versichert, dass alles historisch akkurat oder zumindest nahe dran ist. Andererseits zieht sie auch Mitarbeiter von Universitäten, Museen und verschiedene andere kulturelle Quellen zu Rate.“⁸¹ Auch der zuständige Nordamerika-Community-Manager Rick Lagnese verweist in einem US-Interview auf die Vollzeitkraft. Beide PR-Mitarbeiter sprechen hier von der Kunsthistorikerin und Team-Mitglied Joanna Nowak, die als „*Historical Consultant*“ auf der offiziellen Spieleseite vorgestellt wird und ihre Tätigkeiten in

79 Ebd.

80 Vgl. Klinge, 2018. Vávra ergänzte, dass mit 20 unterschiedlichen Experten zusammengearbeitet worden sei, die meisten davon „top experts from universities“. Daniel Vávra (@DanielVavra): „We worked with almost 20 experts on different fields depending on what we needed at the moment. Most of them top experts from universities, Institute of archeology etc.“ In: Twitter URL: <https://twitter.com/DanielVavra/status/974529921555996672> Erstellt: 16.03.2018 Letzter Zugriff: 20.01.2019

81 Peter Färberböck: *Interview mit Warhorse Studios zu Kingdom Come: Deliverance - Deutsche Version*. In: Adventure Corner URL: <https://www.adventurecorner.de/pages/617/interview-mit-warhorse-studios-zu-kingdom-come-deliverance-deutsche-version> Erstellt: 18.10.2016 Letzter Zugriff: 15.01.2019.

der Entwicklung wie folgt beschreibt: „[M]ostly I’m responsible for historical consultations, gathering text, and visual information that can [...] be an inspiration for our game.“⁸² Interessanterweise verzichten beide Warhorse-Kräfte darauf, die „Kunst“-historikerin als solche auch klar zu benennen. Es bleibt jedoch mangels klarer Aussagen dazu Spekulation, ob dies absichtlich geschieht und der Eindruck erweckt werden soll, es bestehe am Ende wenig Unterschied in der fachlichen Kompetenz zwischen Mediävistik und Kunstgeschichte. Nicht zu klären war im Rahmen der Arbeit im Übrigen die Frage, ob Nowak nicht vielleicht eine mediävistische Kunsthistorikerin sei.

Als die herausforderndste Aufgabe beschreibt Nowak die Schwierigkeit, ihrem sozialen Umfeld klar zu machen, dass trotz der Anstrengungen, so historisch akkurat wie möglich in der Spielentwicklung zu arbeiten, Interpretation das entscheidende Schlagwort bleibe: „Each on of us interprets [...]. [T]here is never one truth, one reality.“⁸³ Zweitens bedeute Spieleentwicklung letztlich auch Ressourcen-Management und damit einhergehend Kompromiss: „[W]e are limited by time, money, and the amount of people engaged in the project.“⁸⁴

Zu der zweiten, der sinnlichen Sphäre der Authentizität könnte in etwa Daniel Vávras Äußerungen zählen, die er im Streit mit der US-Spielepresse tätigte und dabei national-kollektive Wissensbestände gegen Polygon-Redakteur Arthur Gies in Stellung brachte: „Oh please Mr. American teach me about **our history** [eigene Hervorhebung]! I was only born on the borders of Bohemia, Germany and Poland so I dont [sic!] know shit“.⁸⁵ Als gebürtiger Tscheche liegt es im Falle des Studioschefs auch nahe, dieses deutliche Artikulation kulturellen Wissens in den Kontext nationalpatriotischen Traditionen Tschechiens zu stellen, welches sich zu historischen Figur Jan Hus’ (1370-1415) als „böhmische Identifikationsgestalt“⁸⁶ in Bezug setzen lässt. Der seitens des Historikers Thomas Krzenek als „Person, Priester, Professor, Polemiker und auch als Prophet“⁸⁷ beschriebene Hus wurde

82 Warhorse Studios (Hg.): *Weekly Torch. Historical Consultant. Joanna „Asia“ Nowak*. In: Warhorse Studios Weekly Torch URL: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/51> Erstellt: o.J. Letzter Zugriff: 10.12.2018.

83 Ebd.

84 Ebd.

85 Heinmann, 2018.

86 Jaroslav Šebek: *Transformationen der tschechischen Erinnerungskultur an Jan Hus*. In: Religion & Gesellschaft in Ost und West. S.23-25. In: Religion und Gesellschaft in Ost und West, Nr. 3/2015. S.25.

87 Thomas Krzenek: *Rezension über: Thomas A. Fudge, Jan Hus. Religious Reform and Social Revolution in Bohemia*. S.477-480. In: Bohemia, Nr. 51 /2011. S. 478.

auf dem Konzil von Konstanz (1414-1418), welches von Sigismund einberufen worden war, verurteilt und hingerichtet. Der Herrscher „zog sich so die Rolle des Verräters zu und hatte zudem das tschechische Nationalgefühl verletzt.“⁸⁸ Das liegt auch daran, dass Hus freies Geleit vom Kaiser garantiert bekommen hatte. Es bleibt freilich Spekulation, ob und wie viel Hus (Sohn eines Fuhrmanns) in Heinrich (Sohn eines Schmieds) in einem maßgeblich von einem tschechischen Leitentwickler ins Leben gerufene Spiel steckt, welches fast zur selben Zeit wie die 600-Jahr-Feiern zum Konstanzer Konzil erscheint.⁸⁹ Ergänzenswert ist, dass der Spieltitel an eschatologische Bilder der späten Hussitenzeit (vor allem die Taboriten) anklingt. Zuletzt sei im Übrigen ergänzt, dass die Wahrnehmung Vávras, die Übernahme des Rollenspiels als Forschungsgegenstand in ein universitäres Kurs-Curriculum sei eine Form der externen, zusätzlichen Authentifizierung, ebenfalls in diesen kulturell-psychologischen Wissenskomplex fallen mag.⁹⁰

3 Schlussbetrachtung und Ausblick

Die vorliegende Untersuchung hat mittels eines *close-reading*- und Diskursanalyse-Ansatzes zu zeigen versucht, wie ausgewählte deutschsprachige Teile der Publikumspresse in ihren Besprechungen mit dem 2018 erschienenen Spätmittelalter-Computerrollenspiel *Kingdom Come: Deliverance* umgehen, das in Prag unter Leitung des in Tschechien geborenen Daniel Vávra entstand und zeitlich kurz vor dem Konstanzer Konzil in Böhmen angesiedelt ist.

Dabei hat sich gezeigt, dass es nicht nur für die Kritik herausfordernd ist, Werk (überwiegend ob seiner Technik, Mechanik und Spielmöglichkeiten gelobt) und Autor (überwiegend ob seiner politischen Ansichten in Frage gestellt) getrennt voneinander zu betrachten, sondern dass es generell nicht einfach ist, über Spiele

88 Daria Dittmeyer: *Gewalt und Heil. Bildliche Inszenierungen von Passion und Martyrium im späten Mittelalter*. Köln/Weimar/Wien, 2014. S.132.

89 Es mutet in diesem Zusammenhang beinahe kurios an, dass Heinrich seine Eltern im Spiel in einem Überfall verlor, während der Historiker Thomas A. Fudge Hus als „among the orphans of the vanishing Middle Ages“ beschreibt. Thomas A. Fudge: *Jan Hus: Religious Reform and Social Revolution in Bohemia*. London, 2010. S.2.

90 Vgl. Francesco De Meo: *Kingdom Come Deliverance Will Be Used In Czech University's Medieval History Course; Work Continues On Playable Female Character*. In: WCCFTECH URL: <https://wccftech.com/kingdom-come-deliverance-czech-university/> Erstellt: 16.02.2018 Letzter Zugriff: 21.01.2019.

mit einem historischen Hintergrund zu schreiben, ohne auf Authentizitätsdiskurse einzugehen.

Um die herausfordernde Begrifflichkeit der Authentizität anhand des Spiels aufzuschlüsseln, bediente sich der Verfasser des Zwei-Sphären-Konzepts von Dunker et al., welches zwischen belegbarer und sinnlicher Authentizität unterscheidet und damit gleichzeitig die Prämisse der vorliegenden Arbeit stützt, dass digitale Spiele Träger von Bedeutung und somit als Faktoren kultureller Wirklichkeitskonstruktionen sowie Kommunikation zu verstehen sind.

Es böten sich nun im Rahmen einer fortführenden Arbeit zwei Aspekte besonders an: Der erste ist (noch) theoretischer Natur und bezieht sich auf einen Teil des Forschungsgegenstandes, nämlich *Kingdom Come: Deliverance* selbst – das Entwicklerstudio sprach bereits zwei Jahre vor der Veröffentlichung von Plänen, eine Trilogie erarbeiten zu wollen, statt eine einzige abschließende Geschichte zu erzählen. Es wäre – das zeigt die Geschichte der Video- und Computerspiele überaus deutlich – nicht das erste Mal, dass man seitens der Entwickler handfeste militärische Auseinandersetzungen ins Zentrum eines Spiels stellt; im Falle von *Kingdom Come: Deliverance* könnten dies zum Beispiel die Hussitenkriege (1419-1436, wieder sei auf die Taboriten verwiesen) sein. Ein zweiter Aspekt betrifft das Forschungssampling der geleisteten Diskursanalyse. Erweiternd beziehungsweise vergleichend könnte es in etwa auf ausgewählte tschechische Publikumspresse ausgeweitet werden, um nationalgeprägte Aussagenzusammenhänge betrachtbar zu machen.

4 Appendix – Abbildungen / Illustrationen



Abb. 1: Warhorse-Studios-Mitgründer Daniel Vávra (www.gameplaying.info)



Abb. 2: Kingdom Come: Deliverance-Artwork Heinrich (Presseabteilung Koch Media)



Abb. 3: Scanbarer QR-Code zum offiziellen Release-Trailer des Spiels

5 Literaturverzeichnis

5.1 Primärliteratur

- Arbeitskreis Mediensemiotik (Hg.): *Grundlagen*. In: Mediensemiotik.de URL: <http://mediensemiotik.de/uploads/media/Grundlagen.pdf>. Erstellt: o.J. Letzter Zugriff: 31.07.2015.
- Dunker, Janko/ Dupke, Benjamin/ Reinhold, Stefanie u.a.: *Erlebbares Mittelalter? Inszenierte Authentizität am Beispiel der Schlacht von Hastings in Medieval II: Total War*. In: Portal Militärgeschichte. Arbeitskreis Militärgeschichte e.V. URL: http://portal-militaergeschichte.de/dunker_mittelalter Erstellt: 27.02.2017 Letzter Zugriff: 02.11.2018.
- Heinemann, Jan: *Das „authentischste“ Historienspiel aller Zeiten?! Die gewaltige Schräglage von „Kingdom Come: Deliverance*. In: Let's Play History. URL: <https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/13/das-authentischste-historienspiel-aller-zeiten-die-gewaltige-schraeglage-von-kingdom-come-deliverance/> Erstellt: 18.01.2018 Letzter Zugriff: 08.12.2018.
- Koch Media GmbH (Hg.): *Kingdom Come: Deliverance – Von Verstand, Klingen und Schnapps!* In: Press Server. URL: <https://presse.kochmedia.com/de/Kingdom-Come-Deliverance-Von-Verstand-Klingen-und-Schnapps> Erstellt: 24.01.2018 Letzter Zugriff: 09.01.2019.
- Koch Media GmbH (Hg.): *Warhorse Studios und Koch Media vereinbaren Co-Publishing-Abkommen für 'Kingdom Come: Deliverance'*. In: Press Server. URL: <https://presse.kochmedia.com/de/Warhorse-Studios-und-Koch-Media-vereinbaren-Co-Publishing-Geschaft-fur> Erstellt: 29.09.2016. Letzter Zugriff: 20.01.2019.
- Kreienblick, Matthias: *Der ganze Muff des Mittelalters*. In: Zeit Online. URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2018-02/kingdom-come-deliverance-mittelalter-spiel-realismus/komplettansicht> Erstellt: 19.02.2018 Letzter Zugriff: 10.10.2018.
- Merkel, Angela: *Rede zur Eröffnung der gamescom am 22. August 2017*. In: Bundesregierung.de URL: <https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/rede-von-bundeskanzlerin-merkel-zur-eroeffnung-der-gamescom-am-22-august-2017-392398> Erstellt: 23.08.2017 Letzter Zugriff: 20.01.2019.
- Schiffer, Christian: *Der interaktive Historien-Schinken*. In: Deutschlandfunk. URL: https://www.deutschlandfunk.de/computerspiel-kingdom-come-deliverance-der-interaktive.807.de.html?dram:article_id=410736 Erstellt: 14.02.2018 Letzter Zugriff: 02.01.2019.
- Sigl, Rainer: *"Kingdom Come: Deliverance": Rechte Ideologie durch die Hintertür?* In: Der Standard. URL: <https://derstandard.at/2000072551592/Berufsspieler-Kingdom-Come-Deliverance-Rechte-Ideologie-durch-die-Hintertuer> Erstellt: 19.01.2018 Letzter Zugriff: 02.01.2019.
- Sigl, Rainer: *Mittelalterkitsch mit Spielspaßbremse*. In: radio FM 4. URL: <https://fm4.orf.at/stories/2897952/> Erstellt: 28.02.2018 Letzter Zugriff: 20.01.2019.
- Utz, Richard: *Speaking of Medievalism: An Interview with Leslie J. Workman*. S.433-449. In: Richard Utz/ Tom Shippey (Hg.): *Medievalism in the Modern World: Essays in Honour of Leslie Workman*. Brepols, 1998.

- von Au, Caspar: *Überall nur weiße Ritter*. In: Süddeutsche Zeitung. URL: <https://www.sueddeutsche.de/digital/kingdom-come-deliverance-ueberall-nur-weisse-ritter-1.3878743> Erstellt: 22.02.2018 Letzter Zugriff: 18.01.2019.
- Warhorse Studios (Hg.): *Ein realistisches First-Person RPG, das dich ins mittelalterliche Europa entführt*. In: Kingdome Come: Deliverance. URL: <https://www.kingdomcomerpg.com/de> Erstellt: 2017 Letzter Zugriff: 10.01.2018.
- Warhorse Studios (Hg.): *Weekly Torch. Historical Consultant. Joanna „Asia“ Nowak*. In: Warhorse Studios Weekly Torch URL: <https://forum.kingdomcomerpg.com/t/warhorse-studios-weekly-torch/29593/51> Erstellt: o.J. Letzter Zugriff: 10.12.2018.
- Warhorse Studios: *Kingdom Come: Deliverance*. Deep Silver, 2018.

5.2 Sekundärliteratur

- [-]: *Kingdom Come Deliverance*. In: metacritic URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/kingdom-come-deliverance> Erstellt: 2018 Letzter Zugriff: 28.12.2018.
- [-]: *Rollenspiele*. In: klicksafe.de URL: <https://www.klicksafe.de/themen/digitale-spiele/digitale-spiele/genres/rollenspiele/> Erstellt: [o.J.] Letzter Zugriff: 13.01.2019.
- Alcachofa Soft: *The Abbey*. DreamCatcher, 2008.
- Ascher, Franziska/ Müller, Thomas: *Vom ‚Wigalois‘ zum ‚Witcher‘ – Mediävistische Zugänge zum Computerspiel*. In: Paidia. Zeitschrift für Computerspielforschung. URL: <http://www.paidia.de/sonderausgaben/sonderausgabe-mediaevistische-zugaenge-zum-computerspiel/> Erstellt: 28.09.2018. Letzter Zugriff: 10.01.2019.
- Bevc, Tobias: Visuelle Kommunikation und Politik in Videospiele. S. 169–191. In: Caja Thimm (Hg.): *Das Spiel: Muster und Metapher der Mediengesellschaft*. Wiesbaden, 2010.
- Braithwaite, Andrea: *It's About Ethics in Games Journalism? Gamergaters and Geek Masculinity*. In: SAGE Journals. URL: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2056305116672484?icid=int.sj-abstract.similar-articles.1#articleCitationDownloadContainer> Erstellt: 07.10.2016 Letzter Zugriff: 08.01.2019.
- Britton, Wesley: *Onscreen & Undercover: The Ultimate Book of Movie Espionage*. Westport/London, 2006.
- Buck, Thomas Martin: Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. S.21-55. In: Thomas Martin Buck/ Nicola Brauch (Hg.): *Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis*. Münster/ New York/ München u.a., 2011.
- Butler, Mark: *Would You Like To Play A Game? Die Kultur des Computerspielens*. Berlin, 2007.
- Cavalcanti, Sven O.: Preconscious Apocalypse: The Failure of Capitalism in Computer Games. S. 131–140. In: Andreas Jahn-Sudmann/ Ralf Stockmann (Hg.): *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon. Games Without Frontiers. War Without Tears*. New York, 2008.
- Creative Assembly: *Medieval II: Total War*. Sega, 2006.
- Crecente, Brian: *Nearly 70 % of Americans Play Video Games, Mostly on Smartphones*. In: Variety. URL: <https://variety.com/2018/gaming/news/how-many-people-play-games-in-the-u-s-1202936332/> Erstellt: 11.09.2018 Letzter Zugriff: 23.12.2018.

- De Meo, Francesco: *Kingdom Come Deliverance Will Be Used In Czech University's Medieval History Course; Work Continues On Playable Female Character*. In: WCCFTECH. URL: <https://wccftech.com/kingdom-come-deliverance-czech-university/> Erstellt: 16.02.2018 Letzter Zugriff: 21.01.2019.
- Didžgalvytė, Marijam: *Internationale Branchen-GewerkschaftSpiele-Entwickler aller Länder, vereinigt Euch!* In: Deutschlandfunk Kultur. URL: https://www.deutschlandfunkkultur.de/internationale-branchen-gewerkschaft-spiele-entwickler.2156.de.html?dram:article_id=431308 Erstellt: 23.10.2018 Letzter Zugriff: 20.01.2019.
- Dittmeyer, Daria: *Gewalt und Heil. Bildliche Inszenierungen von Passion und Martyrium im späten Mittelalter*. Köln/Weimar/Wien, 2014.
- Färberböck, Peter: *Interview mit Warhorse Studios zu Kingdom Come: Deliverance - Deutsche Version*. In: Adventure Corner URL: <https://www.adventurecorner.de/pages/617/interview-mit-warhorse-studios-zu-kingdom-come-deliverance-deutsche-version> Erstellt: 18.10.2016 Letzter Zugriff: 15.01.2019.
- Feige, Daniel Martin: *Computerspiele. Eine Ästhetik*. Berlin, 2015.
- Forberg, Christian: *Geschichts als Erlebnis. Mittelaltermarkt, Ritterturnier und nachgestellte Schlachten*. In: Deutschlandfunk. URL: https://www.deutschlandfunk.de/geschichte-als-erlebnis-mittelaltermarkt-ritterturnier-und.1148.de.html?dram:article_id=291622 Erstellt: 10.07.2014 Letzter Zugriff: 21.01.2019.
- Freund, Nicolas: *Als Kulturgut nicht ernst genommen*. In: Süddeutsche.de URL: <https://www.sueddeutsche.de/kultur/computerspiele-kulturgut-autoren-1.4280636> Erstellt: 10.01.2019 Letzter Zugriff: 11.01.2019.
- Fröhlich, Petra: *Kingdom Come: Deliverance europaweit erfolgreich*. In: Gameswirtschaft. URL: <https://www.gameswirtschaft.de/marketing-pr/kingdom-come-deliverance-verkaufszahlen/> Erstellt: 27.02.2018 Letzter Zugriff: 11.01.2019.
- Fudge, Thomas A.: *Jan Hus: Religious Reform and Social Revolution in Bohemia*. London, 2010.
- Glashüttner, Robert: *Die Rache der Enttäuschten*. In: Videogametourism. URL: <https://videogametourism.at/content/die-rache-der-enttaeuschten> Erstellt: 03.11.2018 Letzter Zugriff: 02.01.2019.
- Hassemer, Simon Maria: *Das Mittelalter der Populärkultur. Medien – Designs – Mytheme*. Dissertation, Albert-Ludwigs-Universität Freiburg, 2014.
- Heinze, Carl: *Mittelalter. Computer. Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*. Bielefeld, 2012.
- Hepp, Andreas: *Cultural Studies und Medienanalyse. Eine Einführung*. Opladen/Wiesbaden, 1999.
- Herweg, Mathias/ Keppler-Tasaki, Stefan: *Mittelalterrezeption. Gegenstände und Theorieansätze eines Forschungsgebiets im Schnittpunkt von Mediävistik, Frühzeit und Moderneforschung*. S.1-15. In: Mathias Herweg/ Stefan Keppler-Tasaki (Hg.): *Fünfhundert Jahre literarischer Mittelalterrezeption zwischen Kanon und Populärkultur*. Berlin/ Bosten, 2012.
- Hess-Lüttich, Ernest W.B.: *Angewandte Mediensemiotik. Projekte zur Beschreibung des Kommunikationswandels in der Informationsgesellschaft*. S. 13–35. In: Ernest W. B. Hess-Lüttich (Hg.): *Medien, Texte und Maschinen. Angewandte Mediensemiotik*. Wiesbaden, 2001.
- Houswitschka, Christoph: *Ritterliche Tugenden und postkolonialer Wertediskurs in King Arthur (2004) und Nomad (2005)*. S.37-59. In: Martin

- Fischer/ Michaela Pölzl (Hg.): *Blockbuster Mittelalter. Akten der Nachwuchstagung Bamberg, 11.-13.06.2015*. Bamberg, 2018.
- Jahn, Thekla: *Tagung zum Kulturgut Computerspiel*. In: Deutschlandfunk. URL: https://www.deutschlandfunk.de/tagung-zum-kulturgut-computerspiel-computerspiele-sind-in.807.de.html?dram:article_id=395892 Erstellt: 14.09.2017 Letzter Zugriff: 09.01.2019.
 - Kaminski, Winfried: Zauberflöte, Mona Lisa und jetzt auch Tetris & Co? S. 65–69. In: Winfried Kaminski/ Tanja Witting: *Digitale Spielräume. Basiswissen Computer- und Videospiele*. München, 2007.
 - Klinge, Heiko: *Kingdom Come: Deliverance – Die Reaktion auf die Rassismus-Vorwürfe*. In: GameStar. URL: <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-die-reaktion-auf-die-rassismus-vorwuefe,3324854.html#top> Erstellt: 17.01.2018 Letzter Zugriff: 06.01.2019.
 - Knorr, Alexander: *Cyberanthropology*. Wuppertal, 2011.
 - Krzenek, Thomas: *Rezension über: Thomas A. Fudge, Jan Hus. Religious Reform and Social Revolution in Bohemia*. S.477-480. In: Bohemia, Nr. 51 / 2011.
 - Le, Martin: *Deutscher Kulturrat - Videospiele sind jetzt offiziell Kulturgut*. In: GameStar. URL: <https://www.gamestar.de/artikel/deutscher-kulturrat-videospiele-sind-jetzt-offiziell-kulturgut,1948108.html> Erstellt: 15.08.2008 Letzter Zugriff: 05.01.2019.
 - Lindemann, Thomas: *Wir wollen Games, die den Intellekt nicht beleidigen*. In: Zeit Online. URL: <https://www.zeit.de/digital/games/2013-07/games-kulturgut-debatte> Erstellt: 25.Juli 2013 Letzter Zugriff: 18.09.2018.
 - Mortensen, Torill Elvira: *Perceiving Play: The Art and Study of Computer Games*. New York, 2009.
 - Nohr, Rolf F.: The Game is a Medium: The Game is a Message. S. 2–24. In: Tobias Winnerling/ Florian Kerschbaumer (Hg.): *Early Modernity and Video Games*. Newcastle, 2014.
 - Nöth, Winfried: Mediennachbarwissenschaften II: Semiotik. S. 281–287. In: Joachim Felix Leonhard (Hg.): *Medienwissenschaft: ein Handbuch zur Entwicklung der Medien und Kommunikationsformen*. Berlin, 1999.
 - Pfister, Eugen: *Keep your Politics out of my Games!* In: Spiel-Kultur-Wissenschaften. URL: <http://spielkult.hypothesen.org/1566> Erstellt: 08.02.2018 Letzter Zugriff: 12.10.2018.
 - Puppe, Martin: *Durchschnittsalter der Gamer in Deutschland steigt auf über 36 Jahre*. In: game. Verband der deutschen Games-Branche. URL: <https://www.game.de/blog/2018/06/12/durchschnittsalter-der-gamer-in-deutschland-steigt-auf-ueber-36-jahre/> Erstellt: 13.06.2018 Letzter Zugriff: 30.12.2018.
 - Raupach, Tim: *Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting*. S.99-117. In: Florian Kerschbaumer/ Tobias Winnerling (Hg.): *Frühe Neuzeit im Videospiele. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven*. Bielefeld, 2014.
 - Ring, Sebastian: ‚das hat mir fast mein kleines zerrissen‘. Anmerkungen zur Rolle von Emotionen beim moralischen Urteilen im Spiel Grand Theft Auto IV. S. 239–251. In: Jörg von Brincken/ Horst Konietzny (Hg.): *Emotional Gaming. Gefühlsdimensionen des Computerspielens*. München, 2012.
 - Rosenfelder, Andreas: *Digitale Paradiese. Von schrecklichen Schönheit der Computerspiele*. Köln, 2008.
 - Ruch, Thomas: *Kingdom Come Deliverance: Details zum neuen Patch 1.03 und interessante Fakten aus der Entwicklung*. In: Play3.de URL: <https://www.play3.de/2018/02/16/kingdom-come-deliverance-details-zum->

neuen-patch-1-03-und-interessante-fakten-aus-der-entwicklung/ Erstellt: 16.02.2018 Letzter Zugriff: 01.01.2019.

- Schrape, Niklas: *Die Rhetorik von Computerspielen. Wie politische Spiele überzeugen*. Frankfurt a.M., 2012.
- Šebek, Jaroslav: *Transformationen der tschechischen Erinnerungskultur an Jan Hus*. In: Religion & Gesellschaft in Ost und West. S.23-25. In: Religion und Gesellschaft in Ost und West, Nr. 3/2015.
- Swalwell, Melanie/ Wilson, Jason: Introduction. S. 1–13. In: Melanie Swalwell/ Jason Wilson (Hg.): *The Pleasures of Computer Gaming. Essays on Cultural History, Theory and Aesthetics*. Jefferson/London, 2008.
- Tom Banner Studios: *Chivalry: Medieval Warfare*. Activision, 2014.
- van Nahl, Jan Alexander: *Zur produktiven Unschärfe des Mediävalismus. Richard Utz ‘ Plädoyer für eine undisziplinierte Mediävistik*. In: literaturkritik.de URL: <https://literaturkritik.de/utz-medievalism-zur-produktiven-unschaerfe-mediaevalismus-richard-utz-plaedoyer-fuer-eine-undisziplinierte-mediaevistik,23441.html> Erstellt: 22.06.2017 Letzter Zugriff: 10.01.2019.
- Vávra, Daniel (@DanielVavra): „We worked with almost 20 experts on different fields depending on what we needed at the moment. Most of them top experts from universities, Institute of archeology etc.“ In: Twitter. URL: <https://twitter.com/DanielVavra/status/974529921555996672> Erstellt: 16.03.2018 Letzter Zugriff: 20.01.2019.
- Weiß, Alexander: *Computerspiele als Aufbewahrungsform des Politischen. Politische Theorie in Age of Empires und Civilization*. S. 77–99. In: Tobias Bevc (Hg.): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Berlin, 2007.
- Zimmermann, Felix: *Erinnerungskultur braucht den Diskurs*. In: Kulturrat. URL: <https://www.kulturrat.de/themen/kulturgut-computerspiele/erinnerungskultur-braucht-den-diskurs/view-all/> Erstellt: 09.10.2018 Letzter Zugriff: 20.01.2019.