

VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



Mea culpa, Kingdom Come Deliverance

Yannic Borchert am Samstag, dem 14. April 2018

Ein Kommentar

Was wurde in den letzten Monaten nicht alles über Kingdom Come Deliverance geschrieben. Ein tolles Rollenspiel prognostizierten einige Spielejournalisten um die anbrandende Hypewelle, die sie nicht zuletzt seit Jahren selbst unterfüttert hatten, weiter aufzubauschen. Das Werk eines bekennenden Nazis und somit de facto eine neurechte Vorurteils- und Hassschleuder, kommentierte indes Jan Heinemann in einem Blogpost und löste damit – nicht zuletzt dank eines nicht weniger empörten Retweets von Robin Schweiger – eine Lawine an Rechtfertigungsversuchen seitens der Spielepresse und nicht zuletzt sogar eine Klarstellung des Chefentwicklers Daniel Vávra aus.

Zugleich lamentiert eine lautstarke Minderheit an Spielern, man solle Politik aus Spielen heraushalten, applaudieren jedoch zeitgleich lautstark, da man in Kingdom Come Deliverance endlich mal wieder ein »echter Kerl« sein konnte. Gestrichene Kickstarter Goals, wie die Möglichkeit eine Frau zu spielen, wurden nicht zuletzt damit lächerlich gemacht, dass man – wie in einigen Kommentarspalten zu lesen war – als Frau im Mittelalter ja sowieso nichts Vernünftiges hätte anstellen können. Außer zu putzen oder als Hexe verbrannt zu werden, versteht sich. Das Frauen durchaus an Macht und

Stellung gelangen konnten – wenngleich auch meist nur an der Seite (gegebenenfalls über die Leiche) eines Ehemanns oder im Kloster, wird dabei ebenso außer Acht gelassen wie die Tatsache, dass im Mittelalter vor allem eines galt: Wer von niederem Stand war, arm und ohne mächtige Verwandte, dem blieben Aufstiegsmöglichkeiten meist versagt, egal welches Geschlecht er hatte. Und jetzt soll man in einem DLC doch die Möglichkeit bekommen, als Frau zu spielen.

Genau diese Ambivalenz, die Problematik die das Erheben von »Authentizität« mit sich bringt, wurde unter anderem dank Heinemann in vielen Podcasts und Redaktionen öffentlich besprochen. Wenngleich man Heinemann in seinem Beitrag durchaus das Fehlen jeglicher journalistischer Distanz und Objektivität vorwerfen und die Wortwahl kritisieren kann, so ist sein Verdienst um dieses Thema nicht wegzudiskutieren.

Zugleich könnte man Heinemann vorhalten, Kingdom Come Deliverance durch die Kritik, wenige Wochen vor Release, noch mal einen besonderen Spin gegeben zu haben. Während diejenigen, die sowieso empathisch auf die vorgebrachten Probleme (mögliche Geschichtsfälschung, verklärte Nostalgie, Alpha-male usw.) anschlugen, sich entweder kritisch mit dem Spiel auseinandersetzten oder gleich ganz abwandten, sprangen zeitgleich dutzende Personen (vor allem junge Männer) auf das Spiel und versicherten es gerade DESWEGEN zu kaufen, da die »ganzen Linken« so gegen das Spiel wetterten.

Man darf vermuten, dass Kingdom Come, trotz jahrelanger Vorberichterstattung unter anderem von der Game Star, keine derartig große Aufmerksamkeit erlangt hätte, wäre das Spiel nicht Objekt dieses Diskurses gewesen.

Dabei schoss sich Kingdom Come von Anfang an selbst ins Bein – das Spiel war zu Beginn von Bugs gebeutelt, die Kickstarter Baker bekamen ihre versprochenen Belohnungen nicht vollends und es wurde sogar zugegeben, dass man kein Interesse daran hätte, dies noch nachzuholen. Das unausgelegene Speichersystem trieb nicht wenige an den Rand der Verzweiflung, essentielle Minispiele wie das Schlossknacken waren auf der Konsole beinahe unspielbar. Die meisten dieser Bugs wurden mittlerweile beseitigt, hätten aber jedem anderen Spiel bereits zu Beginn das Genick gebrochen.

Dabei ist das Spiel, anders als von Heinemann befürchtet, keine Dreckschleuder rechten Gedankenguts geworden. Wenngleich auch einige problematische Aussagen im Spiel getroffen werden (unter anderem die Tatsache, dass jedes Badehaus im Spiel als Bordell fungiert, die Fähigkeit zu stinken und dabei auf Frauen anziehend zu wirken, oder der Fakt, dass man nach dem Sex den Status ›Alpha-Male‹ zugeschrieben bekommt, der angeblich das Charisma steigert), so sind es alles in allem nicht viel größere Probleme, als auch viele andere Videospiele noch immer in dieser Hinsicht haben. Das kann, darf und soll man durchaus problematisch finden, ist jedoch kein Alleinstellungsmerkmal von Kingdom Come. Vielmehr war die Debatte um das Spiel sinnbildlich für viele andere Probleme, die das Medium Spiel und auch den sich mit ihm befassenden Journalismus noch immer belasten. Tatsächlich ist es völlig irrelevant, ob es People of Color im 14ten Jahrhundert in einem kleinen Landstrich im Böhmen gab. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist sogar sehr gering, aber niemand von uns wird für das eine oder das andere Beweise finden. Fakt ist jedoch, dass es durchaus PoC im europäischen Mittelalter gab und das dies zu verneinen entweder auf Dummheit oder Propaganda zurückzuführen ist. Fakt ist ebenfalls, dass Vávra eine, vorsichtig ausgedrückt, streitbare Person ist.

Es ist durchaus legitim, Werk und Künstler strikt voneinander zu trennen.

Yannic Hertel

Dabei ist es egal, ob Vávra das Burzum-Shirt aus Provokation oder Dummheit getragen hat. Nicht egal ist jedoch, wie man damit umgeht (was die RocketBeans bei aller Kritik im Sinne des Pressekodex vorbildlich gelöst haben) und welche Rückschlüsse man daraus zieht.

Es ist sogar durchaus legitim, Werk und Künstler strikt voneinander zu trennen – wenn man dies kommuniziert, begründet und für sämtliche Variationen beibehält. Dann muss man sich jedoch auch durchaus dementsprechende Kritik gefallen lassen.

Dass sich dieser Diskurs dabei gerade an Kingdom Come entbrannte, ist wohl das größte Vermächtnis, welches man diesem Spiel zugestehen kann. Ist es doch in seiner Ausführung ebenso überambitioniert wie mittelmäßig. Es ist ein Spiel für Liebhaber. In seinem Kern noch nicht einmal schlecht. Doch Kingdom Come hätte ohne diese Debatte niemals viele Spieler außerhalb eines bestimmten Milieus angesprochen. Selbst jetzt darf noch bezweifelt werden, dass es viele von denen, die sich vollmundig auf ein »Core-Game« gefreut, es auch tatsächlich durchgespielt haben.

Ich selbst habe versucht, trotz aller Kritik Freude an dem Spiel zu empfinden, da mich das Setting eigentlich hätte ansprechen sollen. Jedoch ist KCD selbst in seinen besten Momenten höchstens irrelevant. Bleibt zu hoffen, dass wenigstens ein Funke jener kritischen Auseinandersetzung mit dem Thema Videospiele erhalten bleibt, die KCD wie ein Leuchtfeuer entfacht hat.

Weiterführende Informationen

- Tweet Robin Schweiger: https://twitter.com/SilentBob_G/status/952304391310249985
- Blogbeitrag Jan Heinemann: <https://lepetitcapo.wordpress.com/2018/01/13/das-authentischste-historienspiel-aller-zeiten-die-gewaltige-schraeglage-von-kingdom-come-deliverance/>
- GameStar Reaktion auf Rassismus-Vorwürfe: <https://www.gamestar.de/artikel/kingdom-come-deliverance-die-reaktion-auf-die-rassismus-vorwuefe,3324854.html>
- KCD-Kickstarter: <https://www.kickstarter.com/projects/1294225970/kingdom-come-deliverance?lang=de>
- RocketBeans KCD-Beitrag: <https://youtu.be/lixibjXXFVY?t=79>

Dieser Beitrag wurde publiziert am Samstag, dem 14. April 2018 um 10:00 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\) Feed](#) verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>