



universität  
wien

# DIPLOMARBEIT / DIPLOMA THESIS

Titel der Diplomarbeit / Title of the Diploma Thesis

„Geschichte spielerisch nacherzählt – Kingdom Come:  
Deliverance und der Kampf um die böhmische Krone“

verfasst von / submitted by

Kristijan Istodorovic

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of  
Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2020 / Vienna, 2020

Studienkennzahl lt. Studienblatt /  
degree programme code as it appears on  
the student record sheet:

A 190 313 456

Studienrichtung lt. Studienblatt /  
degree programme as it appears on  
the student record sheet:

Lehramt UF Geschichte, Sozialkunde und  
Politische Bildung & UF Geographie und  
Wirtschaftskunde

Betreut von / Supervisor:

ao. Univ.-Prof. Dr. Andreas Schwarcz

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b> .....	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Die Geschichte Böhmens</b> .....	<b>6</b>
2.1	Böhmen unter Kaiser Karl IV. ....	7
2.2	Wenzels IV. Herrschaft über Böhmen.....	11
2.3	Sigismund und sein langer Weg an die Herrschaft Böhmens .....	16
<b>3</b>	<b>Das Leben im 14. und frühen 15. Jahrhundert</b> .....	<b>21</b>
3.1	Mittelalterliches Leben und gesellschaftliche Ordnung .....	22
3.1.1	Höfisches Leben .....	23
3.1.2	Das Leben im Kloster.....	25
3.1.3	Das Leben im Dorf.....	28
3.1.4	Das Leben in der Stadt .....	31
3.2	Architektur .....	33
3.2.1	Burgen .....	41
3.2.2	Wohnbauten .....	46
3.2.3	Klöster .....	50
3.3	Kleidung.....	54
3.3.1	1320-1370.....	55
3.3.2	1370-1420.....	61
3.3.3	Abbildungen mittelalterlicher Kleidung aus dem 14. und 15. Jahrhundert .....	67
3.4	Rüstungen und Waffen .....	71
3.4.1	1320-1370.....	71
3.4.2	1370-1420.....	84
3.4.3	Abbildungen von Rittern aus dem 14. Jahrhundert und 15. Jahrhundert.....	94
<b>4</b>	<b>Videospiele</b> .....	<b>98</b>
4.1	Wirkung von Videospiele.....	99
4.2	Zusammenfassung des Videospiele „Kingdom Come: Deliverance“ ..	101
4.2.1	Spielstruktur .....	101
4.2.2	Zusammenfassung der Story .....	104
<b>5</b>	<b>Spielanalyse</b> .....	<b>124</b>
5.1	Historische Treue.....	124
5.2	Architektur .....	134

5.3	Kleidung.....	149
5.4	Rüstungen und Waffen .....	154
<b>6</b>	<b>Fazit .....</b>	<b>164</b>
<b>7</b>	<b>Ausblick.....</b>	<b>168</b>
<b>8</b>	<b>Verzeichnisse.....</b>	<b>169</b>
8.1	Literaturverzeichnis .....	169
8.1.1	Literatur.....	169
8.1.2	Internetquellen.....	170
8.1.3	Videospiel.....	171
8.2	Abbildungsverzeichnis .....	171
8.3	Tabellenverzeichnis .....	176
<b>9</b>	<b>Anhang .....</b>	<b>177</b>
9.1	Abstract.....	177

# 1 Einleitung

„Games continues to grow. During the last 25 years the game industry grew in value from €15 billion to €120 billion, and each week the people of this planet are spending something like three billion hours playing“.<sup>1</sup>

Die heutige Jugend ist umgeben von Videospiele und verbringt viele Stunden hinter diversen Spielkonsolen. Aus diesem Grund ist es wichtig, sich mit den Spielinhalten auseinanderzusetzen. Einige Spiele haben durchaus das Potenzial, Jugendliche dazu zu motivieren, sich mit geschichtlichen Ereignissen zu befassen.

Die vorliegende Arbeit befasst sich mit dem Videospiel „Kingdom Come Deliverance“ und analysiert dieses kritisch. Das Videospiel erschien am 13. Februar 2018. Innerhalb eines Jahres wurden mehr als zwei Millionen Einheiten verkauft.<sup>2</sup> Im ersten Halbjahr 2018 landete es sogar unter den meistverkauften Videospiele.<sup>3</sup>

Bei dem Videospiel handelt es sich um ein realistisches First-Person-Rollenspiel, welches im mittelalterlichen Böhmen angesiedelt ist und die Nachfolge im Staat nach dem Tod Karls IV. thematisiert. Heinrich, der Sohn eines Schmieds, erlebt diese krisenhafte Zeit hautnah mit. Mit einigen Herren des Landes, die loyal zu Wenzel stehen, versucht er Sigismunds Angriff auf Böhmen abzuwehren.<sup>4</sup>

Hauptsächlich geht es um den Machtkampf zwischen Karls Söhnen Wenzel und Sigismund. Das Videospiel fängt zwar mit dem Jahr 1403 an, jedoch ist die Vorgeschichte ebenfalls relevant für die vorliegende Arbeit, da der Konflikt zwischen den Brüdern schon früher begonnen hatte. Sigismund, Herrscher über Ungarn, gab sich nicht zufrieden damit und wollte unbedingt auch die böhmische Krone erlangen. 1403 griff Sigismund diverse böhmische Burgen an, um seine Herrschaft in Böhmen zu etablieren. Da viele Burggrafen Wenzel treu ergeben waren und nicht nachgeben wollten, ließ er ihre Dörfer niederbrennen. Aufgrund

---

<sup>1</sup> Simon *Egenfeldt-Nielsen*, Jonas Heide *Smith*, Susana Pajares *Tosca* (Hg.), *Understanding Video Games. The Essential Introduction* (New York 2020) 241.

<sup>2</sup> Tobias *Stückmann*, *Kingdom Come Deliverance: Die aktuellen Verkaufszahlen wurden enthüllt*, 13.02.2019, online unter <<https://www.playm.de/2019/02/kingdom-come-deliverance-die-aktuellen-verkaufszahlen-wurden-enthueellt-438441/>> (19.12.2019).

<sup>3</sup> Denise *Bergert*, *Steam: Die meistverkauften Spiele 2018*, 05.07.2018, online unter <<https://www.pcwelt.de/a/steam-die-meistverkauften-spiele-2018,3451458>> (19.12.2019).

<sup>4</sup> Warhorse Studios s.r.o., *Homepage des Videospiels Kingdom Come Deliverance*, 2020, online unter <<https://www.kingdomcomerpg.com/de>> (06.01.2020).

innenpolitischer Schwierigkeiten in Ungarn musste Sigismund sich jedoch entscheiden, ob er seine ungarische Herrschaft rettet oder um die böhmische Krone weiterkämpft.<sup>5</sup>

Das zweite Kapitel widmet sich der geschichtlichen Entwicklung Böhmens, wobei der Fokus auf der Zeit zwischen 1361 und 1437 liegt. Das darauffolgende Kapitel gibt einen Einblick in die Lebenswelt des Mittelalters. Neben der mittelalterlichen Gesellschaftsordnung werden in diesem Kapitel zusätzlich die Architektur, Kleidung und Rüstungen sowie Waffen erläutert. Das vierte Kapitel behandelt die Wirkung von Videospiele und fasst die Story des Videospiele „Kingdom Come: Deliverance“ zusammen. Das anschließende Kapitel analysiert inwieweit die Geschichte Böhmens mit der Story aus dem Spiel übereintreffen. Daneben wird das dargestellte mittelalterliche Leben mit den schriftlichen Quellen verglichen.

Da sich das Videospiele an der „realen“ Vergangenheit orientiert, ist die Aufgabe der vorliegenden Arbeit aufzuklären, ob dies auch tatsächlich der Fall ist. Aus diesem Grund wurden folgende zwei Forschungsfragen ausgewählt:

- Inwieweit entspricht die Handlung des Videospiele „Kingdom Come Deliverance“ der historischen Realität?
- Inwiefern spiegelt das Videospiele das Leben im Mittelalter wieder?

Damit eine Analyse durchgeführt werden konnte, wurde zunächst eine Literaturrecherche vorgenommen. Nachdem zur Geschichte Böhmens, zum Leben im Mittelalter und zu der Wirkung von Videospiele recherchiert wurde, erfolgte eine Spielanalyse. Dabei unterzog der Autor der vorliegenden Arbeit das Videospiele einer kritischen Analyse, welche Beantwortung der Forschungsfragen zu beitrug.

Da eine Trilogie der Spielreihe geplant ist, wurde in der vorliegenden Arbeit ein Ausblick auf die mögliche Fortsetzung gegeben.

---

<sup>5</sup> Jörg K. Hoensch, Kaiser Sigismund. Herrscher an der Schwelle zur Neuzeit 1368-1437 (München 1996) 93-118.

## 2 Die Geschichte Böhmens

Für das 9. Jahrhundert konnte nachgewiesen werden, dass in Böhmen mehrere, unabhängige Stammesherzogtümer bestanden. Am Ende des 9. Jahrhunderts waren lediglich fünf Herrschaftsbereiche vorhanden.<sup>6</sup>

Anschließend vollzog sich unter den Premysliden der Weg zur räumlichen Integration und politischen Zentralisierung Böhmens. Die Premyslidenherrscher machten Prag zum Fürstensitz und herrschten bis zu ihrem Aussterben 1306 über Böhmen. Zudem brachten sie den wichtigsten Landespatron und politischen Heiligen, den 935 ermordeten Herzog Wenzel, hervor. Er spielte für die Festigung der Herrschaftsgebiete eine herausragende Rolle.<sup>7</sup>

Die Herrscher aus dem Hause der Premysliden waren nicht nur für die Einigung Böhmens zuständig, sondern auch für die Etablierung eines erblichen Königreichs. Premysl Otakar I. nutzte einen internen böhmischen Machtkampf sowie die Rivalität zwischen Philipp von Schwaben und Otto von Braunschweig geschickt aus, um die Königskrönung und die Bestätigung der erblichen Königswürde für seine Nachkommen durchzusetzen. Zudem erhielt er das Recht, die Bischöfe in seinem Land auszuwählen. Otakar I. war auch dafür verantwortlich, dass das Königreich Böhmen eine dauerhafte Abgrenzung zum Heiligen Römischen Reich erhielt.<sup>8</sup>

1306 war der letzte Premyslidenherrscher verstorben. Darauf folgten Jahre schwerer innenpolitischer Auseinandersetzungen. Erst 1310 konnte der Kampf um Böhmen beigelegt werden, nachdem weder die Habsburger noch Wittelsbacher, sondern ein Mitglied aus dem Hause der Luxemburger, Heinrich VII., das premyslidische Erbe antrat. Heinrich VII. wurde 1308 zum römischen-deutschen König gewählt und mit der Ernennung Heinrichs zum böhmischen König, erhofften sich einzelne Ständevertreter den Frieden in Böhmen wiederherzustellen. Letztendlich wurde sein Sohn Johann zum böhmischen König gewählt. Die Luxemburger waren viel stärker in außerböhmische Handlungsfelder und Beziehungsnetze eingebunden. Dies führte jedoch auch dazu, dass sie die böhmischen Länder territorial erheblich erweiterten und innerlich festigten.<sup>9</sup> Allerdings war dies erst dem Sohn Johanns, Karl, gelungen.

---

<sup>6</sup> Jörg K. *Hoensch*, *Geschichte Böhmens. Von der slavischen Landnahme bis zur Gegenwart* (München 2013) 41-43.

<sup>7</sup> Joachim *Bahlcke*, *Geschichte Tschechiens. Vom Mittelalter bis zur Gegenwart* (München 2014) 14-15.

<sup>8</sup> *Hoensch*, *Geschichte Böhmens*, 77-79.

<sup>9</sup> *Bahlcke*, *Geschichte Tschechiens*, 25-26.

Johann hatte weitgespannte Aktivitäten, die nur wenig Zeit, aber auch Interesse, für Böhmen überließen.<sup>10</sup>

In den anschließenden Unterkapiteln wird die Geschichte Böhmens zwischen 1361 und 1437 detaillierter dargestellt, da diese Zeit für die Spielanalyse von Bedeutung ist. Das erste Unterkapitel widmet sich Karl IV.. Das zweite Unterkapitel beschreibt die Herrschaftszeit Wenzels IV., während das dritte Unterkapitel Sigismunds Leben aufzeigt.

## **2.1 Böhmen unter Kaiser Karl IV.**

„Karl IV. gilt vielen Historikern als der bedeutendste Kaiser oder doch als eine der größten Herrschergestalten des Spätmittelalters“.<sup>11</sup>

Die ersten Generationen der Luxemburger hatten es schwer in Böhmen und Mähren, doch mit Kaiser Karl IV. sollte sich vieles zum Positiven wenden. Kaiser Karl IV. wurde 1316 in Prag geboren und mit sieben Jahren an den Pariser Hof geschickt. Erst mit achtzehn Jahren kehrte er in sein Geburtsland zurück. Bei seiner Rückkehr erhielt er die Markgrafschaft Mähren.<sup>12</sup> Nachdem sein Vater 1340 völlig erblindet war, machte er Karl 1341 zum Statthalter Böhmens.<sup>13</sup> Erst 1346, nach dem Tod seines Vaters Johann, wurde er zum König von Böhmen. Beachtlich ist, dass er die Königsmacht und den mit ihr verbundenen Länderkomplex innerhalb kurzer Zeit ohne militärische Unternehmungen stärken konnte.<sup>14</sup>

Karl bevorzugte Zeit seines Lebens diplomatische Lösungen aus zwei Gründen. Einerseits vertraute er mehr Argumenten als Waffengewalt und andererseits bewogen ihn finanzielle Zwänge dazu. Aufgrund Karls Erfolgs setzte ihn sein Vater 1335 als Markgrafen ab, da er befürchtete entmachtet zu werden. Nachdem Karls Vater, Johann, völlig erblindete, übertrug er ihm 1341 erneut die Administration über Böhmen und zog sich 1342 faktisch aus allen Regierungstätigkeiten zurück. Obwohl Karl kein besonderes Verhältnis zu seinem Vater hatte, verzichtete er zunächst auf die Krönung mit der St. Wenzelskrone. 1346 starb sein Vater in der Schlacht von Crecy, wodurch Karl endgültig zum böhmischen König aufstieg. Im selben Jahr fand auch seine Wahl zum Römischen König statt. Die Kaiserkrönung wurde ihm zunächst von den Wittelsbachern streitig gemacht. Durch den Tod Ludwigs IV., im Jahre 1347, wurde die Position der Wittelsbacher erheblich geschwächt und Karl konnte sich zum unangefochtenen

---

<sup>10</sup> Lothar Höbelt, *Böhmen. Eine Geschichte* (Wien 2012) 40-41.

<sup>11</sup> Jörg K. Hoensch, *Die Luxemburger. Eine spätmittelalterliche Dynastie gesamteuropäischer Bedeutung 1308-1437* (Urban Taschenbücher/Bd. 407, Stuttgart/Berlin/Köln 2000) 105.

<sup>12</sup> Bahlcke, *Geschichte Tschechiens*, 27.

<sup>13</sup> Höbelt, *Böhmen*, 41.

<sup>14</sup> Bahlcke, *Geschichte Tschechiens*, 27.

Herrscher durchsetzen. Daraufhin ließ er sich 1349 einstimmig zum Römischen König wählen.<sup>15</sup> Obwohl Karl sowohl die böhmische als auch die römische Krone innehatte, war er stets bemüht, die luxemburgische Hausmacht gegenüber dem Heiligen Römischen Reich zu stärken.<sup>16</sup>

1348 verstarb Karls erste Frau, die ihm zwei Töchter schenkte, jedoch nicht den erhofften Thronfolger. Ein Jahr später vermählte er sich mit der Tochter des Pfalzgrafen Rudolf, Anna. Nachdem es Karl gelungen war, eine Vermählung zu arrangieren, sowie seine Herrschaft im Reich zu etablieren, kehrte er nach Böhmen zurück und hielt sich die nächsten vier Jahre dort auf. Während dieser Zeit schenkte er den Reichsangelegenheiten nur wenig Beachtung. Karl verfolgte das Ziel, Böhmen zum Zentrum seines Königreichs zu machen. Den alten Dualismus zwischen König und Landherren konnte er zwar nicht beseitigen, aber es gelang ihm einen Kreis von Baronen um sich zu scharen. Karl gelang es dadurch Maßnahmen zum Aufbau einer geordneten Landesregierung, zur Konsolidierung der Finanzen und zur Durchsetzung der Rechtssicherheit in die Wege zu leiten. Sein größter Erfolg war jedoch jener, dass er es verstand, alle Untertanen, den Adel sowie die Barone zu vereinen und ein gemeinsames böhmisches Bewusstsein herzustellen. Seine zweite Frau Anna schenkte ihm zu jener Zeit zwar einen Thronfolger, dieser verstarb jedoch nach dreizehn Monaten. Nachdem 1349 seine älteste Tochter verstorben war, war dies ein herber Schicksalsschlag für Karl, der sich davon allerdings nicht entmutigen ließ und zielstrebig weitermachte.<sup>17</sup>

Obwohl Karl lange Zeit den Reichsangelegenheiten nur wenig Beachtung schenkte, fand seine Herrschaft breite Anerkennung. 1355 hielt er Einzug in Rom, wo er schließlich zum römisch-deutschen Kaiser gekrönt wurde. Bei seiner Ankunft herrschte Ruhe, Frieden und Eintracht. Nachdem der Festakt der alten Ordnung gemäß vollzogen wurde, verließ Karl mit seiner Gemahlin am Abend desselben Tages Rom.<sup>18</sup>

Nicht nur in Böhmen und im Reich konnte Karl Erfolge verbuchen. Er trug auch zum Ausbau der luxemburgischen Hausmacht bei. Nachdem 1361 sein lang ersehnter Thronfolger, Wenzel, zur Welt kam, legte Karl großen Wert darauf die Hausmacht seiner Dynastie abzusichern, aber auch zu erweitern. Außerdem wollte er seinem Sohn nicht nur die Nachfolge in Böhmen sichern, sondern auch im Reich eine frühzeitige Nachfolge bewerkstelligen. Karl hatte ein derartiges diplomatisches Geschick, aber auch gute außenpolitische Verbindungen, die ihn

---

<sup>15</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 105-116.

<sup>16</sup> Bahlcke, Geschichte Tschechiens, 27-28.

<sup>17</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 116-129.

<sup>18</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 139-142.

hoffen ließen, die ihm wichtigen Expansionsziele zu erreichen.<sup>19</sup> 1373 belehnte er schließlich seine Söhne, Wenzel, Sigismund und Johann, mit der Mark Brandenburg, wodurch das Haus Luxemburg künftig über drei der sieben Kurstimmen verfügte. Dies war vor allem, in Hinsicht auf die Nachfolge Wenzels im Reich, bedeutend. Karl hatte bei der Nachfolgeregelung im Reich mit Widerstand zu kämpfen. Dennoch gelang es ihm, am 6. Juli 1376 Wenzel zum Römischen König krönen zu lassen.<sup>20</sup>

„Da der Kaiser ernste Befürchtungen hinsichtlich eines friedlichen Zusammenlebens und einer vertrauensvollen Kooperation seiner in Charakter und Temperament höchst unterschiedlich strukturierten Söhne hegte, nahm er [...] schweren Herzens am 21. Dezember 1376 eine testamentarische Aufteilung seiner Länder vor.“<sup>21</sup>

Wenzel, der schon als Dreijähriger die böhmische Krone erhielt<sup>22</sup>, sollte über das Königreich Böhmen herrschen sowie die Oberherrschaft über die Markgrafschaft Mähren, die schlesischen Herzogtümer, Teile der Oberlausitz und die böhmischen Lehen in der Oberpfalz, in Franken, Schwaben, Thüringen und Meißen innehaben. Sigismund, der über seine Verlobte Maria Aussichten auf die Königreiche Polen und Ungarn besaß, sollte zudem die Markgrafschaft Brandenburg erhalten. Sofern Wenzel ohne Thronfolger sterben sollte, wurde er zudem zum Nachfolger bestimmt. Karls jüngster Sohn Johann sollte das neu geschaffene Herzogtum Görlitz übernehmen. Die Söhne mussten schriftlich geloben, dass sie treu zueinanderstehen und eine einheitliche Reichspolitik verfolgen werden. Karl gelang es schließlich seinen Stiefbruder Wenzel, der über die luxemburgischen Besitzungen herrschte, dazu zu bewegen, im Falle eines Ablebens ohne Thronfolger, ihn und seinen Sohn Wenzel IV. sowie deren Nachfolger als Erben einzusetzen. Karl hatte sich große Mühe gegeben, mögliche Konfliktherde zwischen seinen Söhnen von vornherein auszuschalten. Zu seinen Lebzeiten schienen seine Nachfolgeregelungen erfolgreich zu sein, doch mit seinem Ableben fingen die Probleme und Streitigkeiten an. Dazu trug auch Karls Regelung bei, denn durch diese hatte er die Stellung Wenzels IV. im Reich stark geschwächt. Durch die schwache Position Wenzels sahen sich andere Mitglieder der Dynastie dazu veranlasst, seine Vormachtstellung herauszufordern. Daneben war Wenzel kein fähiger und erfahrener Herrscher, der all diese Herausforderungen hätte meistern können.<sup>23</sup> Einen kleinen Erfolg konnte Karl an einer anderen Front verbuchen. Unter beträchtlichen Opfern war es ihm immerhin gelungen, die Nachfolge seines Sohnes

---

<sup>19</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 155-159.

<sup>20</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 167-170.

<sup>21</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 170.

<sup>22</sup> Bahlcke, Geschichte Tschechiens, 28.

<sup>23</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 170-171.

Sigismunds in Ungarn und Polen in die Wege zu leiten. Dies war noch keine Throngewinnung, lediglich die Berücksichtigung für die Nachfolge war gesichert.<sup>24</sup>

Am 29. November 1378 verstarb der Kaiser in Prag. Noch nie zuvor hatte einer seiner Vorgänger solch einen Herrschaftskomplex hinterlassen.<sup>25</sup> Mit seinem Ableben geriet Böhmen in eine tiefe Krise, die vor allem mit seinen beiden Söhnen, Wenzel und Sigismund, verbunden ist.<sup>26</sup>

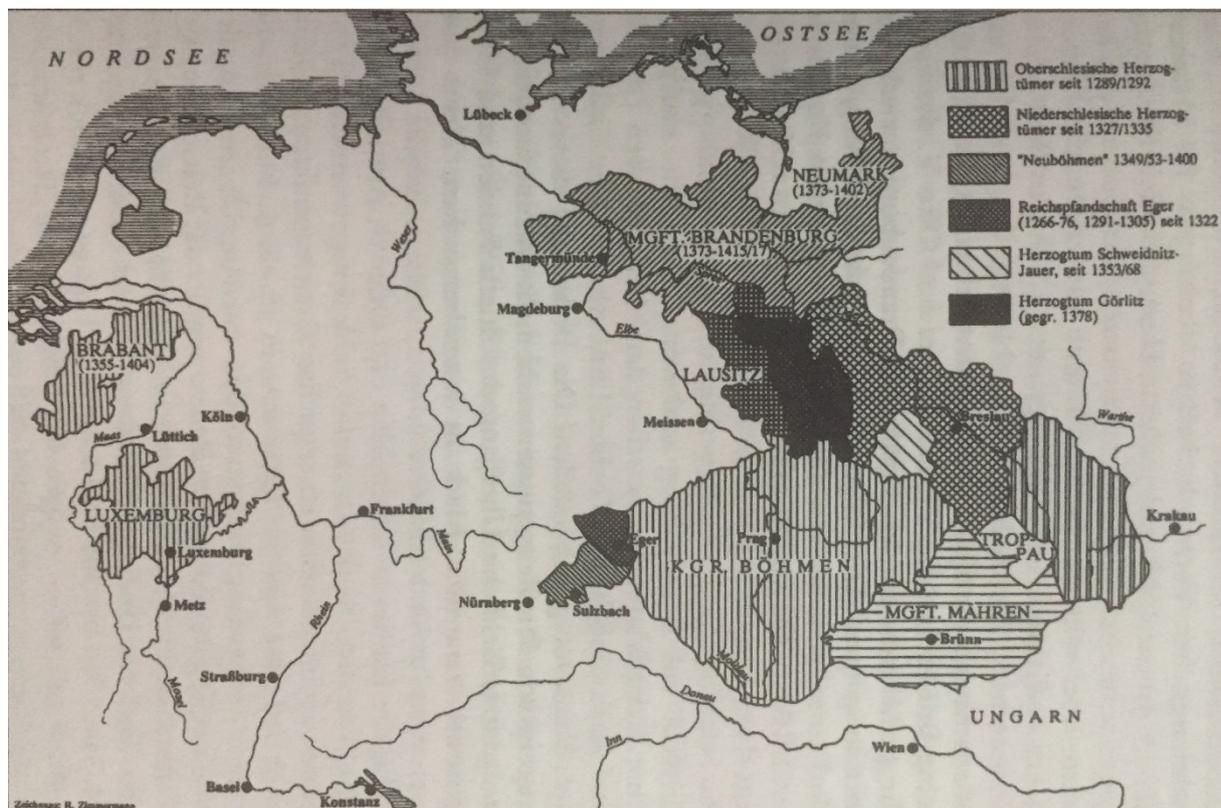


Abbildung 1: Besitzungen des Hauses Luxemburg unter Karl IV., Quelle: Hoensch, Die Luxemburger, 157.

Karl IV. hatte zwar alles versucht, um eine geordnete Nachfolge zu schaffen, doch durch seine Nachfolgeregelung trug er erheblich dazu bei, dass Wenzels Herrscherposition geschwächt wurde. Andere Familienmitglieder versuchten dies auszunutzen und ihn im Kampf um die böhmische Krone herauszufordern. Im nächsten Unterkapitel wird gezeigt, mit welchen Problemen Wenzel zu kämpfen hatte und wie er seine Herrschaft über Böhmen dennoch verteidigen konnte.

<sup>24</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 171.

<sup>25</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 174.

<sup>26</sup> Bahlcke, Geschichte Tschechiens, 28-29.

## 2.2 Wenzels IV. Herrschaft über Böhmen

Der luxemburgische Hausbesitz wurde nach dem Tod Karls IV. auf sechs Köpfe verteilt. Karls ältester Sohn Wenzel erbte Böhmen und Schlesien, welches die Hausmacht der Dynastie darstellte. Sein zweiter Sohn Sigismund erhielt die Mark Brandenburg. Zusätzlich durfte er sich Hoffnungen auf die polnische, aber auch ungarische Krone machen. Karls jüngster Sohn Johann musste sich mit dem Herzogtum Görlitz zufriedengeben. Karl hatte einen Halbbruder, welcher über die Stammlande in Luxemburg regierte. Karls Neffen Jobst und Prokop erhielten die Markgrafschaft Mähren.<sup>27</sup>

„Mit Wenzel IV. war die Dynastie in der dritten Generation tatsächlich in Böhmen angekommen“.<sup>28</sup>

Wenzel hatte jedoch die größte und schwierigste Aufgabe erhalten, indem er die Herrschaft über Böhmen antrat. Mit nicht einmal achtzehn Jahren brachte er günstige Voraussetzungen für seine neue Aufgabe mit. Wenzel hatte eine gründliche Ausbildung genossen und wurde schon von klein auf zu wichtigen Regierungsgeschäften herangezogen. Durch die Übernahme der erfahrenen und loyalen Räte seines Vaters sowie der Kanzlei, erhoffte er sich eine politische Kontinuität beizubehalten. Der neue König musste zudem bald feststellen, dass er nicht mit der uneingeschränkten Unterstützung seiner Brüder und Vetter sowie seines Onkels rechnen konnte. Dies führte dazu, dass die von Karl IV. befürchtete Auseinandersetzung innerhalb der Familie, einsetzte. Von dieser Auseinandersetzung suchten vor allem die langjährigen Rivalen des Hauses, die Habsburger und Wittelsbacher, zu profitieren.<sup>29</sup> Doch nicht nur Familienmitglieder und rivalisierende Herrscherfamilien musste Wenzel fürchten. Der Hochadel in Böhmen richtete sich ebenfalls gegen ihn. Neben der Herrschaft in Böhmen konnte Karl IV. seinem Sohn Wenzel auch die römisch-deutsche Königskrone sichern. Doch auch dies hatte mehr Nach- als Vorteile für Wenzel gebracht. Einerseits bot das Reich keine Stütze für Wenzels Auseinandersetzungen um Böhmen. Andererseits konnte er in Böhmen keine einflussreiche Position erlangen, die ihm zu einem festen deutschen Königtum verholfen hätte.<sup>30</sup>

---

<sup>27</sup>Ferdinand *Seibt*, Die Zeit der Luxemburger und der hussitischen Revolution. In: Karl *Bosl* (Hg.), Handbuch der Geschichte der böhmischen Länder, Bd. 1: Die böhmischen Länder von der archaischen Zeit bis zum Ausgang der hussitischen Revolution (Stuttgart 1967) 476.

<sup>28</sup> *Höbel*, Böhmen, 48.

<sup>29</sup> *Hoensch*, Die Luxemburger, 193-194.

<sup>30</sup> *Seibt*, Die Zeit der Luxemburger und der hussitischen Revolution, 476-477.

„Als schwierigstes Vermächtnis hatte Karl IV. dem Nachfolger das durch die doppelte Papstwahl im Sommer 1378 ausgelöste Kirchenschisma und die Anerkennung des in Rom residierenden Urban VI. hinterlassen“.<sup>31</sup>

Doch Wenzel befasste sich zunächst nicht mit dem Kirchenschisma, sondern war darauf bestrebt, den allgemeinen Landfrieden im Reich zu gewährleisten. Die Spannungen zwischen den Fürsten und Bürgern nahmen jedoch weiter zu und führten schließlich zu einem offenen Konflikt. Erst 1389 konnte Wenzel einen Reichsfrieden realisieren. In der Folge sollte er seinen Aufgaben nicht mehr gerecht werden. Darunter litt auch sein geplanter Romzug. Wenzel ging davon aus, dass er durch die Kaiserkrönung genügend Macht hätte, um das Kirchenschisma zu beenden. Wenzel war jedoch nicht in der Lage eine Lösung im Kirchenstreit herbeizuführen. 1380/81 hatte er mit den Vorbereitungen zu einer Reise nach Rom begonnen. Aufgrund der Auseinandersetzung um den Landfrieden im Reich sowie des Todes König Ludwigs I. musste er seinen Romzug verschieben.<sup>32</sup> Bis 1383 hielt er am Plan fest, Einzug in Rom zu erhalten und gekrönt zu werden. Ab 1383 zog er sich immer weiter vom Kirchenschisma zurück und gab eine Kaiserkrönung auf. Dies sollte 1400 schließlich dazu führen, dass Wenzel von den Kurfürsten abgesetzt wurde, da er seinen Pflichten als Friedenswahrer im Reich nicht gerecht wurde.<sup>33</sup> Den Romzug und Rückzug aus dem Kirchenstreit gab Wenzel nicht zufällig ab 1383 auf. 1384 zeichneten sich große Veränderungen in seinem Umfeld ab. Viele jener Berater, die er aus der Zeit seines Vaters übernahm, wurden durch neue Staatsmänner ersetzt. Diese neuen Männer waren nicht an der Unterstützung Wenzels interessiert, sondern an die hochadelige Gleichberechtigung sowie einer Mitregentschaft, welche Wenzel in immer größer werdende Probleme stieß.<sup>34</sup> Seine Distanzierung von der Romfahrt hatte unter anderem auch Sigismund herbeigeführt. Nach dem Tod König Ludwigs I. trat dessen Tochter Maria, die Sigismunds Verlobte war, die Nachfolge in Ungarn an. In Polen sollte Sigismund die Herrschaft übernehmen, dieser konnte jedoch den polnischen Adel nicht auf seine Seite ziehen. Zu Beginn des Jahres 1385 wurde die Verlobung zwischen Maria und Sigismund gelöst. Nachdem Sigismund bereit war seinen Erbteil zu verpfänden, zeigte sich nicht nur Wenzel, sondern auch seine Vetter Jobst und Prokop dazu bereit, ihm Hilfe im Kampf um Ungarn zu leisten, nachdem die unteritalienischen Anjou Ansprüche daraufstellten. Trotz der Hilfeleistungen konnte Sigismund zunächst nur die Eheschließung mit Maria erzwingen. Daraufhin flüchtet er aus Ungarn, ehe er 1386 erneut mit einer kleinen Streitmacht einrückte. Wenzel IV. konnte den

---

<sup>31</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 194.

<sup>32</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 196-203.

<sup>33</sup> Seibt, Die Zeit der Luxemburger und der hussitischen Revolution, 478-479.

<sup>34</sup> Seibt, Die Zeit der Luxemburger und der hussitischen Revolution, 481.

Streit schlichten, jedoch keine Krönung Sigismunds bewirken. Letztendlich sollte Sigismund 1387 dennoch zum König von Ungarn gekrönt werden. Dem Hause Luxemburg war somit eine neue Krone zugewachsen und auch der Einflussbereich konnte erweitert werden, allerdings brachte diese Krone mehr Probleme mit sich als erhofft. 1383, nach dem Tod von Karls IV. Stiefbruders Wenzel, fiel zudem die Stammlande an den böhmischen König. Diese übertrug Wenzel IV. seinem Vetter Jobst. Sigismund war stattdessen aus dem Verbund der Reichsfürsten ausgeschieden. Außerdem musste er auf die böhmische Krone verzichten, da sein jüngerer Bruder die Anwartschaft erhielt. Im bleib einzig und allein das Königreich Ungarn, welche eher eine Last als eine Stütze seiner Macht darstellte.<sup>35</sup> Jobst, der durch die Probleme Sigismund als Gewinner hervorging, machte sich mittlerweile Hoffnungen selber böhmischer Herrscher zu werden.<sup>36</sup> Am 18. Dezember 1393 verbündeten sich König Sigismund, Markgraf Jobst, Markgraf Wilhelm von Meißen sowie Herzog Albrecht III. von Österreich. Dieses Schutz- und Truppenbündnis war eindeutig gegen König Wenzel IV. gerichtet. Sigismund konnte 1394 auch einen Vertrag mit Wenzel aushandeln, welcher einen gegenseitigen Erbvertrag darstellte. Doch auch Jobst war nicht untätig geblieben. Nachdem sich die aufsässigen böhmischen Barone mit dem Markgrafen verbündeten, kam es zur Gefangennahme Wenzels im Jahr 1394. Durch die Intervention Johanns kam er zwar wieder frei, beschwor durch sein weiteres Vorgehen jedoch einen blutigen Bürgerkrieg herbei.<sup>37</sup> Wenzel, der seit 1387 nicht mehr deutsches Reichsgebiet betrat, geriet im Reich ebenfalls weiter unter Druck. Die Politik im Heiligen Römischen Reich hatte zunehmend Pfalzgraf Ruprecht II. übernommen. Zudem wurde 1400 dessen Sohn Ruprecht III. zum Kandidaten auf die römisch-deutsche Krone auserkoren. Am 20. August 1400 wurde Ruprecht III. schließlich zum römisch-deutschen König gewählt. Wenzel IV. fügte sich in die neue Lage, ohne jegliche Anstalten zu machen, sein Königtum verteidigen zu wollen.<sup>38</sup>

„Obgleich Wenzel IV. fortan nie auf die Reichskrone verzichtete, bestand für ihn in den kommenden Jahren zu keinem Zeitpunkt eine realistische Möglichkeit, die höchste Würde zurückzuerlangen“.<sup>39</sup>

Im Oktober 1400 trafen sich Wenzel, Sigismund und weitere Familienmitglieder sowie Vertreter des Herrenbundes bei Kuttendorf. Dabei wurde das weitere Vorgehen gegen Ruprecht

---

<sup>35</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 203-207.

<sup>36</sup> Seibt, Die Zeit der Luxemburger und der hussitischen Revolution, 481-482.

<sup>37</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 210.

<sup>38</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 213-217.

<sup>39</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 217.

III. besprochen.<sup>40</sup> Sigismund versuchte die Notlage Wenzels zu seinen Gunsten zu nützen und stellte erhebliche Forderungen im Falle seiner Hilfeleistung.<sup>41</sup> Wenzel war nicht bereit auf Sigismunds Forderungen einzugehen und ließ somit einen günstigen Zeitpunkt zur Intervention verstreichen. Die bis dahin zu Wenzel haltenden Reichstädte hatten sich mit Ruprecht III. arrangiert und somit Wenzel in eine ausweglose Lage gebracht. Sigismund fand sich 1401 selber in erheblichen innenpolitischen Schwierigkeiten wieder und geriet sogar in Gefangenschaft. Daraufhin vereinigten sich die Luxemburger und versuchten zunächst die ungarische Krone zu retten, um einen weiteren Machtverlust zu verhindern. Diesmal stellte Wenzel Sigismund harte Bedingungen für die Unterstützung, denen Sigismund zustimmte. Daraufhin unternahm Jobst einen Feldzug nach Ungarn. Letztendlich gelang es ihnen Sigismund zu befreien und seine Herrschaft in Ungarn zu sichern. Für Sigismund war diese Freilassung und Herrschaftssicherung teuer erkaufte, da er fortan mit der Liga der Barone und der Magnatensippe regieren musste. Am Ende des Jahres 1401 kehrte Sigismund nach Böhmen zurück. In der Zwischenzeit hatte auch Ruprecht III. eine herbe Niederlage hinnehmen müssen. Aufgrund dieser machte sich Wenzel große Hoffnungen darauf, im Reich wieder uneingeschränkte Anerkennung zu finden. Dabei ging er davon aus, dass ihn Sigismund, aus Dankbarkeit, bei seinem Unternehmen unterstützen würde. Daher setzte er ihn 1402 als Staathalter in Böhmen ein, bekräftigte seine frühere Ernennung zum Reichsvikar und verzichtete praktisch auf alle königlichen Privilegien zugunsten seines Bruders. Doch Sigismund nutzte diese Situation dazu, um einen Staatsstreich in Böhmen herbeizuführen. Am 6. März 1402 nahm er schließlich seinen Bruder Wenzel gefangen. Kurze Zeit später geriet auch Sigismund Vetter Prokop in Gefangenschaft, der mittlerweile als Berater Wenzels fungierte. Die Gefangenen wurden nach Wien gebracht, wo der schon von Karl IV. vereinbarte Erbvertrag zwischen den Luxemburgern und dem Hause Habsburg erneuert wurde. Sigismund hatte jedoch erhebliche Probleme seine Herrschaft in Böhmen durchzusetzen. Dennoch lehnte er das Hilfsangebot Ruprechts III. ab, da Wenzel IV. sonst auf die römisch-deutsche Krone verzichten musste. Hätte er dies getan, hätte Sigismund wohl keine Chancen auf die Regentschaft im Heiligen Römischen Reich gehabt, wodurch der Verzicht auf Ruprechts Unterstützung verständlich erscheint.<sup>42</sup> In Böhmen trat nun Jobst an die Spitze der Opposition gegen Sigismund. Jobst hatte einen erheblichen Vorteil gegenüber seinem Vetter, er verfügte über die nötigen Geldmittel für eine Kriegsführung.<sup>43</sup> Sigismund hatte sich in der Zwischenzeit

---

<sup>40</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 218.

<sup>41</sup> Seibt, Die Zeit der Luxemburger und der hussitischen Revolution, 488.

<sup>42</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 218-221.

<sup>43</sup> Seibt, Die Zeit der Luxemburger und der hussitischen Revolution, 489.

ein Heer angeworben, welches zu Beginn des Jahres 1403 die reiche Silberstadt Kuttenberg erobern konnte. Ende März traf Sigismund in Prag ein, konnte jedoch weiterhin seine Herrschaft in Böhmen nicht durchsetzen. Schließlich konnte er am 14. April einen Waffenstillstand mit Jobst vereinbaren, welcher für die Befriedung des Landes allerdings nicht ausreichte. Aufgrund der Gefährdung seiner ungarischen Herrschaft musste Sigismund eine Entscheidung treffen. Letztendlich entschied er sich dazu im Juli nach Ungarn zurückzukehren und seine ungarische Krone zu behaupten. Im Oktober konnte er den ungarischen Aufstand niederschlagen und wenigstens seine Herrschaft im Stephansreich sichern. Allerdings kostete ihn dieses Unterfangen die böhmische Krone.<sup>44</sup> Wenzel gelang am 11. November 1403 die Flucht und die Rückkehr nach Böhmen. In Böhmen musste er sich zunächst mit den Baronen verständigen.<sup>45</sup> Wenzels Herrschaft fand rasch landesweite Anerkennung. Zudem arrangierte er sich mit seinen Vettern. Dadurch war Sigismund die Möglichkeit einer erneuten Intervention genommen. Sigismund unternahm zwar einen Feldzug, nach dem Tod Herzog Albrechts IV. musste dieser erfolglos abgebrochen werden. 1405 wurde Sigismund schließlich von der Nachfolge in Böhmen ausgeschlossen. Wenzel konnte die Verhältnisse in Böhmen stabilisieren. Das lag unter anderem daran, dass er Jobst auf seine Seite brachte und dieser fortan mit dem Ausbau seiner Herrschaft beschäftigt war. Die wahren Nutznießer des Bruderkonfliktes waren jedoch die Mitglieder des Herrenbundes. Auch Sigismund musste seine Niederlage eingestehen und den Fokus auf seine Herrschaft in Ungarn legen.<sup>46</sup> Nachdem 1396 Johann von Görlitz und 1405 Prokop von Mähren verstorben waren, blieben nur mehr Wenzel, Sigismund und Jobst aus der Dynastie über. 1410 starb Ruprecht III. und somit bahnt sich ein neuer Kampf zwischen den Mitgliedern des Hauses Luxemburg um die römisch-deutsche Krone an.<sup>47</sup> Nicht nur die Zeitgenossen, sondern auch die Kurfürsten waren sich bewusst, dass lediglich einer von ihnen über das nötige Prestige und die Machttitel verfügte, um eines römisch-deutschen Herrscher würdig zu sein. Alle vier Kurfürsten hielten Sigismund für den geeignetsten Kandidaten. 1410 fand die Wahl des römisch-deutschen Königs statt und überraschenderweise erhielt Sigismund lediglich drei Stimmen und somit nicht genug für die absolute Mehrheit. Daraufhin wurde Jobst mit vier Stimmen gewählt. Es bestand kurzfristig die Gefahr, dass im Heiligen Römischen Reich drei Könige gewählt werden. Durch den frühen Tod Jobst 1411 kam es anders. Sigismund konnte sowohl seinen Bruder Wenzel als auch die Kurfürsten auf seine Seite bringen. Am 21. Juli 1411 wurde Sigismund schließlich zum unangefochtenen römisch-

---

<sup>44</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 221-222.

<sup>45</sup> Seibt, Die Zeit der Luxemburger und der hussitischen Revolution, 489.

<sup>46</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 222-223.

<sup>47</sup> Seibt, Die Zeit der Luxemburger und der hussitischen Revolution, 492.

deutschen König gewählt. Jobst Erbe fiel zum Teil an die Krone Böhmens, an Sigismund aber auch an Elisabeth von Görlitz. Trotz aller Streitigkeiten gelang es dem Hause Luxemburg die römisch-deutsche Krone zurückzuerlangen. Die Herrschaftsbereiche der Brüder waren nun klar abgesteckt und in Zukunft sollte sich keine weitere Auseinandersetzung ergeben. Allerdings hatte das Haus Luxemburg ein gewaltiges Problem. Der erhoffte männliche Erbe blieb noch aus.<sup>48</sup> Neun Jahre lang hielt die friedliche Beziehung zwischen den Brüdern. Jedoch hatte Wenzel mittlerweile eine andere Sorge. In Böhmen hatte sich die hussitische Bewegung etabliert. Erst 1419 begann er diese zu bekämpfen, woraufhin sich Widerstand regte. Wenzel sollte sich diesem Problem jedoch nicht mehr annehmen, da er am 16. August 1419 starb.<sup>49</sup>

### **2.3 Sigismund und sein langer Weg an die Herrschaft Böhmens**

Sigismund, der im Jahre 1368 geborene Sohn Kaiser Karls IV., hatte, über seine Mutter und der Vorkehrungen seines Vaters, Anspruch auf die Nachfolge in Polen und Ungarn erhalten. Sigismunds Unglück war, dass er der zweite Sohn Karls IV. war und dieser bestrebt war, die Nachfolge Wenzels in Böhmen durchzusetzen. Er kam viel mehr nach dem Vater, was sich vor allem im lebhaften Intellekt, diplomatischen Geschickt sowie egoistischem und skrupellosem Durchsetzungsvermögen zeigte.<sup>50</sup>

1387 konnte sich Sigismund die ungarische Krone letztendlich sichern. Diese war jedoch mit dem Ausscheiden aus dem Verbund der Reichsfürsten sowie der Aufgabe der böhmischen Krone verbunden.<sup>51</sup>

In den ersten Jahren als ungarischer Herrscher strebte Sigismund danach, Bosnien, Serbien, Bulgarien, die Walachei und die Moldau unter seine Herrschaft zu bringen und sie aus den Fängen des Osmanischen Reichs zu befreien. Nachdem er die Schlacht bei Nikopolis 1396 verlor, war seine Position in Ungarn jedoch gefährdeter als jemals zuvor. Bis 1398 hatte Sigismund seine Herrschaftsposition in Ungarn soweit stabilisiert, dass er einen Eingriff in die Familienfehde des Hauses Luxemburg riskierte. Vor allem die lästige Liga der Barone erhoffte er durch Prestigegewinn und verbesserter Machtbasis zurückzudrängen und eine Alleinherrschaft in Ungarn durchzusetzen.<sup>52</sup>

Sigismunds Intervention in Böhmen verlief nicht wie erhofft. Am 14. April 1403 konnte ein fünfwöchiger Waffenstillstand geschlossen werden. Sigismund blieb, trotz der Mitteilung, dass

---

<sup>48</sup> *Hoensch*, Die Luxemburger, 231-233.

<sup>49</sup> *Seibt*, Die Zeit der Luxemburger und der hussitischen Revolution, 492-493.

<sup>50</sup> *Hoensch*, Kaiser Sigismund, 32-42.

<sup>51</sup> *Hoensch*, Die Luxemburger, 203-207.

<sup>52</sup> *Hoensch*, Kaiser Sigismund, 64-92.

sich Ungarn in Aufruhr befand, bis Mitte Juli in Böhmen. Dies zeigt, dass ihm alles daran lag, die Herrschaft in Böhmen durchzusetzen. Nachdem sich die Lage in Ungarn weiter verschlechterte, entschied sich Sigismund letztendlich dafür, um seine Herrschaft in Ungarn zu kämpfen. Immerhin gelang ihm die Niederschlagung des Aufstandes, jedoch hatte Sigismund, durch das Eingreifen in Ungarn, seinen Herrschaftsanspruch über Böhmen verloren. 1404 unternahm er einen zweiten Anlauf auf die böhmische Krone. Sein Unterfangen musste im August desselben Jahres jedoch abgebrochen werden. Folge davon war der Ausschluss aus der einst zugesicherten Nachfolge in Böhmen, im Falle des Ableben Wenzels, ohne männlichen Nachkommen. Jobst wurde von Wenzel mit dem früheren Besitz Sigismunds belehnt und stand fortan fest im Lager Wenzels. Sigismund hatte sich, mit seinem harten Vorgehen jegliche Sympathien in Böhmen sowie eine Möglichkeit auf eine erfolgsversprechende Intervention, verspielt.<sup>53</sup>

„Sigismund mußte sich eingestehen, daß die in seinem ungezügelter Ehrgeiz ungeduldig, mit unzulänglichen militärischen Mitteln und geringem diplomatischem Geschick mehrfach unternommenen Anläufe, Böhmen zu gewinnen und, [...], den Kampf um das Königtum im Reich aufzunehmen, kläglich gescheitert waren“.<sup>54</sup>

Fortan hatte er sich auf seine Pflichten in Ungarn zu konzentrieren. Immerhin gelang es ihm sein Königtum bis zu seinem Tod unangreifbar zu machen. Seine langersehnte Herrschaft über Böhmen sollte er schließlich auch noch verwirklichen.<sup>55</sup>

Dabei wurde Sigismund vom Schicksal begünstigt. 1410 hatte er nämlich die Wahl zum römisch-deutschen König, gegen seinen Vetter Jobst, verloren. Erst dessen Tod 1411 verhalf ihm zur römisch-deutschen Krone. Zudem fiel ein Teil von Jobsts Erbes an Sigismund. Durch die Wahl zum römisch-deutschen Königs konsolidierte sich die Beziehung zwischen Sigismund und Wenzel.<sup>56</sup> Sigismund war bestrebt das Kirchenschisma zu bereinigen. Dafür brach er sogar sein Versprechen an Wenzel, ihm zur Kaiserwürde zu verhelfen.<sup>57</sup> Bis zu Wenzels Tod 1419 herrschte dennoch Friede zwischen den Brüdern.<sup>58</sup>

1415 wurde Jan Hus, ein Vertreter des Reformanliegens, zum Tode verurteilt. Der Märtyrertod löste die hussitische Revolution aus, die die Geschichte Böhmens im 15. Jahrhundert

---

<sup>53</sup> Hoensch, Kaiser Sigismund, 111-116.

<sup>54</sup> Hoensch, Kaiser Sigismund, 117-118.

<sup>55</sup> Hoensch, Kaiser Sigismund, 118.

<sup>56</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 231-233.

<sup>57</sup> Hoensch, Geschichte Böhmens, 140.

<sup>58</sup> Seibt, Die Zeit der Luxemburger und der hussitischen Revolution, 492-493.

entscheidend prägte. 1419 verstarb Wenzel im Zuge seiner Bemühungen, die Wogen zu glätten. Die darauffolgenden Jahre waren von zahlreichen Kämpfen geprägt, die einerseits die religiösen Verhältnisse klären, andererseits die Nachfolge im Land regeln sollten.<sup>59</sup>

Sigismund machte sich 1419 große Hoffnungen auf den böhmischen Thron, da er der rechtmäßige Nachfolger war. Bis 1422 bahnte sich ein weiterer Kampf um sein böhmisches Erbe an. Dieser gestaltete sich jedoch schwieriger als gedacht. Dazu trugen die Verhältnisse im Heiligen Römischen Reich sowie in Ungarn erheblich bei. 1420 erlitten Ungarn und das Heilige Römische Reich erhebliche territoriale Verluste, die Sigismund billigend in Kauf nahm, da er sich vollkommen auf die Erringung der böhmischen Krone und der Beendigung der hussitischen Revolution konzentrierte.<sup>60</sup> 1421 vermied er sogar einen Feldzug gegen die Osmanen vorzunehmen, wodurch diese ihre Präsenz am Balkan festigten und einen Ring um Ungarn schlossen. Nachdem Wenzel es verabsäumte gegen die Hussiten vorzugehen und die Forderung seines Bruders, energisch gegen die Häretiker einzugreifen, nicht berücksichtigte, schien eine friedliche Lösung nicht mehr möglich. 1419 konnte nicht einmal ein öffentliches Leichenbegräbnis, aufgrund der Unruhen, abgehalten werden. Sigismund, der legitime und zunächst nicht in Frage gestellte Nachfolger, verspielte sich binnen kürzester Zeit die Nachfolge und brachte 1420 ganz Böhmen dazu, Abwehrmaßnahmen gegen seinen geplanten Einfall vorzubereiten. Dennoch gelang es Sigismund, sich 1420 zum König von Böhmen erheben zu lassen. Durch die Erhebung zum böhmischen Herrscher brach er jegliche Ausgleichsverhandlungen mit den Hussiten ab. Nachdem er eine herbe Niederlage gegen ein schlecht bewaffnetes Bürger- und Bauernheer erlitt, übernahmen die Hussiten die politische Führung. Sigismund hatte damit nicht nur eine Befriedung des Landes verabsäumt, sondern auch eine freiwillige Anerkennung seines Königtums. Diese hatte sich somit auf Jahre hinaus verschoben.<sup>61</sup> Zwischenzeitlich wurde Wladyslaw Jagiello von Polen die Wenzelskrone angeboten. Nachdem Sigismund 1422 eine weitere Niederlage gegen die Aufständischen hinnehmen musste, wurde der Neffe des litauischen Großfürsten, Zygmunt Korybutowicz, als Statthalter nach Prag entsandt.<sup>62</sup> „Vorerst bestand aber die nicht unerhebliche Gefahr, seine böhmischen Erblande an Polen/Litauen zu verlieren“.<sup>63</sup> Der dritte Kreuzzug Sigismunds blieb ebenfalls erfolglos, jedoch wurde 1423 Zygmunt Korybutowicz zur Flucht gezwungen, wodurch dessen Onkel auf die böhmische Herrschaft verzichtete. In der Folge sollte Zygmunt

---

<sup>59</sup> Hoensch, Geschichte Böhmens, 140-149.

<sup>60</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 264-265.

<sup>61</sup> Hoensch, Kaiser Sigismund, 284-294.

<sup>62</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 268-269.

<sup>63</sup> Hoensch, Kaiser Sigismund, 296.

zwei erfolglose Versuche tätigen, die Herrschaft in Böhmen zu übernehmen. Sigismund scheiterte nicht nur in Böhmen, sondern brachte auch die Kurfürsten gegen ihn auf. Sogar seine Absetzung und eine Neuwahl eines Römischen Königs stand im Raum. Lediglich die Tatsache, dass kein geeigneter Gegenkandidat vorhanden war, sicherte ihm die römisch-deutsche Krone. 1422 kehrte er nach Ungarn zurück, wo er sich diplomatischen und militärischen Aufgaben widmen musste. Dabei war die Türkenabwehr von größter Bedeutung. Dieses Unterfangen war jedoch genauso erfolglos, wie sein Vorgehen in Italien. Sigismund musste sogar, seinen für den Sommer 1428 geplanten Feldzug, gegen die Hussiten, aufgrund der Türkenabwehr und der Vorbereitungen seines Romzugs, ausfallen lassen. Im September 1431 konnte er nach Italien aufbrechen. Von diesem Unterfangen erhoffte er sich nicht nur die nötigen Schritte zur Inbesitznahme Böhmens einzuleiten, sondern auch einen gemeinsamen Türkenkampf auf die Beine zu stellen. Am 31. Mai 1433 wurde Sigismund schließlich zum römisch-deutschen Kaiser gekrönt, wodurch er sich berechnete Hoffnungen auf die baldige Inbesitznahme Böhmens machen konnte.<sup>64</sup> „Italien konnte er in der Überzeugung verlassen, wenigstens die schlimmsten Konfliktherde ausgemerzt und das Wissen um die Reichszugehörigkeit erneuert zu haben“.<sup>65</sup>

Nachdem Sigismund endlich sein Lebensziel realisieren konnte, konzentrierte er sich darauf, einen Ausgleich mit den hussitischen Repräsentanten zu bewerkstelligen. Nachdem es zu Abspaltungen innerhalb des hussitischen Lager kam, gab es 1434 eine Entscheidungsschlacht, die das gemäßigte Lager für sich entscheiden konnte. Mit dem Sieg wuchs die Erwartung auf einen raschen Ausgleich. Zu selben Zeit verstarb der polnische König, Wladyslaw Jagiello, der gemeinsam mit den Hussiten Sigismunds Machtübernahme in Böhmen lange Zeit verhindern konnte. Sigismund war seinem Ziel, böhmischer Herrscher zu werden, näher als jemals zuvor. Jedoch musste er sich zunächst um Angelegenheiten in Ungarn kümmern. 1435 gab er den Hussiten zu verstehen, dass er, zu Kompromissen bereit war und wurde daraufhin als König von Böhmen prinzipiell anerkannt.<sup>66</sup> „Die unter schwersten Opfern erkaufte Erkenntnis, daß die Hussiten militärisch nicht zu überwinden seien, hatte den Anstoß zu diesen langwierigen Gesprächen geliefert, deren Aufnahme der Kaiser mit unterschiedlicher Intensität seit 1427 betrieben hatte“.<sup>67</sup> Nachdem Sigismund am 23. August in Prag Einzug hielt, wurde er drei Tage später zum böhmischen König gekrönt. In der Folge kümmerte er sich vorwiegend um Böhmen. Gegen Ende des Jahres 1437 sollte seine Rückreise nach Ungarn erfolgen. Am 9. Dezember verstarb Sigismund. Seine Herrschaftsbilanz konnte sich durchaus sehen lassen. 50 Jahre hatte

---

<sup>64</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 269-290.

<sup>65</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 290.

<sup>66</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 291-299.

<sup>67</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 299.

er allein in Ungarn geherrscht, daneben war er 27 Jahre lang Regent des Heiligen Römischen Reichs und 18 Jahre lang böhmischer König. Er setzte sich in Böhmen zwar erst 1436 endgültig durch, nominell war er jedoch seit 1419 böhmischer König. Zudem durfte er vier Jahre lang das kaiserliche Diadem tragen.<sup>68</sup>

„Als Meister der politischen Taktik und einfallsreicher Pragmatiker hat er insgesamt mehr als Staatsmann erreicht und langfristig wirksamere Initiativen eingeleitet als jeweils seine beiden Vorgänger und Nachfolger zusammen“.<sup>69</sup>

Mit Sigismund endete die männliche Linie der Luxemburger und deren Herrschaft über Böhmen. Sein Ziel, dem Gatten seiner Tochter Elisabeth, Albrecht V. von Österreich, die Nachfolge zu sichern, konnte er nicht mehr verwirklichen. Immerhin folgte ihm Albrecht V. in Ungarn, Böhmen und als Römischer König dennoch nach.<sup>70</sup>

---

<sup>68</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 299-301.

<sup>69</sup> Hoensch, Die Luxemburger, 302.

<sup>70</sup> Hoensch, Kaiser Sigismund, 462-464.

### 3 Das Leben im 14. und frühen 15. Jahrhundert

Da für die Spielanalyse das 14. und frühe 15. Jahrhundert von Bedeutung sind, werden lediglich diese Zeiträume in der vorliegenden Arbeit behandelt. Es soll aufgezeigt werden, wie die Menschen zu dieser Zeit gelebt haben. Daher beinhaltet das folgende Kapitel vier weitere Unterkapitel. Zunächst wird das mittelalterliche Leben im 14. und 15. Jahrhundert erläutert. Dabei wird das höfische Leben, Kloster-, Dorf- und Stadtleben genauer beleuchtet. Im nächsten Unterkapitel geht es um die Architektur zu jener Zeit. Einerseits werden Dörfer und Städte der Zeit, andererseits Burgen, Wohnbauten und Klöster beschrieben. Im dritten Unterkapitel dreht sich alles um die Kleidung der mittelalterlichen Bevölkerung. Das letzte Unterkapitel widmet sich den Waffen und Rüstungen jener Zeit. Dabei wird die Entwicklung von 1320 bis 1370 und 1370 bis 1420 dargestellt.

Die mittelalterliche Gesellschaft hat sich mit großer Dynamik verändert. Während der Völkerwanderung lebten im Abendland nahezu zwölf Millionen Menschen. Viele Gebiete waren damals unbewohnt und mit Wäldern bedeckt, was den Siedlungsaufbau erschwerte. Vom 9. bis 14. Jahrhundert stieg die Bevölkerung an. Technischer Fortschritt und wärmeres Klima ließen die landwirtschaftlichen Erträge höher ausfallen und ermöglichten einen kontinuierlichen Bevölkerungsanstieg. Im Jahr 1350 stieg die Gesamtbevölkerung auf mehr als 55 Millionen Menschen an. Damit die Versorgung dieser Menschen weiterhin gewährleistet werden konnte, mussten Moore trockengelegt, Wälder gerodet und höher gelegene Gebiete erschlossen werden. Im Vergleich zu den Jahren davor, kam es im frühen 14. Jahrhundert zu einer Kälteperiode mit vielen Niederschlägen. Schließlich führten die dadurch entstandenen Hungersnöte, Ernteaufschläge sowie die Pest dazu, dass die Gesamtbevölkerung auf circa 35 Millionen Menschen schrumpfte. Primär lebten die Menschen zu jener Zeit in Dörfern. Im Frühmittelalter waren die Dörfer lediglich kleine Siedlungsiseln umgeben von dichten Wäldern. Im Laufe der Zeit wuchsen diese Siedlungsiseln an und die Dörfer wurden immer größer. Die Bewohner blieben in der Regel auf ihren Heimatort sowie umliegende Siedlungen und Märkte beschränkt. Auf Reisen gingen Händler und Kaufleute sowie Pilger und Könige samt ihren Hofangehörigen. Die Wege erschwerten Reisen zudem, da sie eng und unwegsam waren.<sup>71</sup>

---

<sup>71</sup> Sabine Buttinger, *Das Mittelalter* (Stuttgart 2012) 71-72.

Die mittelalterliche Gesellschaft war in verschiedene Stände aufgeteilt. Jeder Stand hatte seine eigenen Privilegien sowie Funktionen. Wie diese Ordnung aussah, wird im folgenden Unterkapitel dargestellt.

### **3.1 Mittelalterliches Leben und gesellschaftliche Ordnung**

Seit dem 10. Jahrhundert setzte sich die Vorstellung einer dreigeteilten Gesellschaftsordnung durch. Bis weit in die Neuzeit hinein, wurde die Gesellschaft somit in Adel, Klerus und Bauern unterteilt. Dabei wollte sich vor allem die Gruppe der Kämpfenden, zu denen Adel und Ministeriale gehörten, von den anderen abgrenzen. Somit kam es auch zur Herausbildung eines eigenen Ritterstandes. Die Bauern wiederum, der größte Stand, hatte den Klerus und Adel zu ernähren.<sup>72</sup> Die Ministerialen erwuchsen aus einer Gruppe unfreier Dienstleute und wurden vom König als Krieger zu Pferde, Reichsgutverwalter oder für bestimmte Hofämter eingesetzt. Da die Bindung zwischen König und hohem Adel immer mehr gelockert wurde, erhoffte sich der König mit den Ministerialen eine von ihm stärker abhängige Beamtenschaft aufzubauen. Dadurch stiegen sie zum niederen Adel auf.<sup>73</sup> Die Folge dieser dreigeteilten Gesellschaftsordnung war eine funktionale Arbeitsteilung. Jeder Stand war auf den anderen angewiesen.<sup>74</sup> Der Adel stellte jedoch die herrschende Oberschicht in dieser Gesellschaftsordnung dar, welcher über Land und Leute regierte. Als adelige Aufgaben galten das Herrschen, Kämpfen und Verwalten, aber nicht die Handarbeit. Der hohe Klerus wurde ebenfalls aus der Gruppe der Adelligen gestellt.<sup>75</sup> Die Zugehörigkeit zu einem Stand musste sichtbar gemacht werden. Grundsätzlich geschah dies über bestimmte Verhaltens- und Kleidungsregeln. Damit sollte zudem verhindert werden, dass sich Personen über ihren Stand erheben. Ein Ranggefälle sowie eine soziale Auf- und Abstufungen fanden in der Dreiteilung keinen Platz. Zudem wurden Gelehrte sowie das Bürgertum nicht berücksichtigt.<sup>76</sup> „Dies zeigt, dass die soziale Wirklichkeit des Mittelalters sich mitunter deutlich von einem statischen Ordnungsmodell unterschied“.<sup>77</sup>

Das Leben der mittelalterlichen Gesellschaft spielte sich an verschiedenen Orten ab. Daher werden anschließend vier Lebensräume näher erläutert.

---

<sup>72</sup> Buttinger, Das Mittelalter, 75.

<sup>73</sup> Peter Hilsch, Das Mittelalter – die Epoche (Konstanz/München 2017) 117-118.

<sup>74</sup> Harald Müller, Mittelalter (Berlin/Boston 2015) 39.

<sup>75</sup> Hilsch, Das Mittelalter – die Epoche, 17-18.

<sup>76</sup> Buttinger, Das Mittelalter, 75-76.

<sup>77</sup> Buttinger, Das Mittelalter, 76.

### 3.1.1 Höfisches Leben

Eine Besonderheit des Mittelalters stellt das höfische Leben dar. Am Hof der Fürsten und Könige wurden die unterschiedlichsten Personengruppen angetroffen. Zunächst lebte die Familie des Hofherrn mit ihren Pagen und Knappen am Hof. Diese sollten am Hof den Umgang mit dem Schwert sowie der Lanze erlernen. Daneben wurden auch Gelehrte und Schreiber am Hof angetroffen. Bedienstete jeglicher Art konnten ebenfalls am Hof vorgefunden werden, da das Leben an einem fürstlichen Hof einen guten Lebensstandard bot, wonach sich jeder im Mittelalter sehnte.<sup>78</sup> Dieses Leben spielte sich überwiegend auf den mittelalterlichen Burgen ab. Diese entstanden ab dem 11. Jahrhundert an hügeligen und schwer zugänglichen Orten. Eine Burg sollte primär Schutz vor potenziellen Angreifern bieten. Danach richtete sich auch ihr Aufbau. Burgen diente zudem als Zurschaustellung adeligen Herrschaftsanspruches sowie ritterlichen Selbstverständnisses. Das Burgleben hatte jedoch auch Nachteile. Zunächst mussten sich die Hofbewohner an die Regeln halten. Weiters war es im Winter kalt, feucht und zugig. Eine Beleuchtung war mit hohen Kosten verbunden und sehr aufwendig. Nichtsdestotrotz versuchten vor allem Knaben auf Burgen zu gelangen und in die Welt der Ritter einzutreten. Dies war jedoch nicht jedem möglich. Während Bauernjungen der Aufstieg in den Ritterstand verwehrt blieb, konnten Sprösslinge adeliger Familien sowie etablierter Ministerialfamilien vom höfischen Leben träumen.<sup>79</sup> Doch weshalb war der Ritterstand so erstrebenswert in jener Zeit? Ein näherer Blick auf die Entwicklung des Rittertums dies aufzeigen.

Das Rittertum kam im 10. Jahrhundert auf, als ins Zentrum der Heeresaufgebote schwer bewaffnete Reiterkrieger traten. Die Rüstung sowie das Pferd waren mit hohen Kosten verbunden. Im Laufe der Zeit kam es daher zur Professionalisierung der Krieger, die sich ausschließlich aus den Reihen der adeligen Grundbesitzer rekrutierten.<sup>80</sup> „Die noble Aufgabe des berittenen Kriegers, mit dem Schwert für den Schutz der Kirche und des Reiches einzutreten, fördert sein adeliges Standbewusstsein und gab seiner Lebensweise entscheidende Legitimation“.<sup>81</sup> Neben den adeligen Grundbesitzern stiegen die Ministerialen zu berittenen Kriegern auf. Für deren Aufstieg war vor allem die Nähe und Treue zum Grundherrn ausschlaggebend. Als Krieger zu Pferde hatten die Ministeriale nicht nur dieselben Aufgaben wie die adeligen Vasallen des Herrschers, die Abgabenleistungen waren ebenfalls identisch. Im Unterschied zu den adeligen Vasallen erhielten sie jedoch kein echtes Lehen, lediglich ein Dienstlehen. Nichtsdestotrotz versuchten die Ministeriale adelige Lebensformen sowie das

---

<sup>78</sup> Buttinger, Das Mittelalter, 84-85.

<sup>79</sup> Buttinger, Das Mittelalter, 86-88.

<sup>80</sup> Buttinger, Das Mittelalter, 81-82.

<sup>81</sup> Buttinger, Das Mittelalter, 82.

adelige Bewusstsein zu imitieren. Durch Eheverbindungen suchten sie Anschluss an den Adel zu gewinnen. Den Ministerialen gelang es im Spätmittelalter eine nahezu Gleichsetzung mit dem niederen Adel zu erlangen. Ein ministerialer Reiterkrieger war jedoch noch kein Ritter. Erst die ritterliche Lebensform und damit verbundene Ritterideologie machten einen ministerialen Reiterkrieger auch zum Ritter.<sup>82</sup> „Das Rittertum war eine soziale, durch gemeinsame Lebensformen und kulturelle Ideale zusammengefasste Bevölkerungsgruppe, [...], kein Rechtsstand in vollem Sinne“.<sup>83</sup> Dieses Ritterideal ist vor allem auf kirchlichen Einfluss zurückzuführen. Ritter sollten kirchlich formulierte Ziele anstreben. Daneben sollte sie auf Rache verzichten und Waise sowie Schwache und Hilfsbedürftige schützen. An den großen hochmittelalterlichen Fürstenhöfen entwickelten sich die höfische Gesellschaft und das ritterlich-höfische Leben. Aus Frankreich wurden dabei Elemente, wie große Hoffeste, das Zeremoniell der Schwertleite und Turniere übernommen.<sup>84</sup> Die Ausbildung zu einem Ritter begann mit sieben Jahren. Als Page eines ritterlichen Gefolges diente er seinem Herrn an der Tafel und half beim An- und Ablegen der Rüstung. Im Training sollte er seine Körperkraft, Ausdauer und Geschicklichkeit steigern. Das Training diente zudem als Auswahlverfahren, da sich währenddessen herausstellte, wer überhaupt den Strapazen eines Ritters gewachsen war. Mit 14 Jahren stieg der Page zum Knappen auf und stand seinem Ritter mit Leib und Leben zur Seite. Während der Zeit als Knappe erhielt er den Feinschliff und lernte vor allem das höfische Leben kennen. Die Ausbildungszeit dauerte sechs bis sieben Jahre und anschließend erhob die Schwertleite den Knappen zum Ritter. Durch die Schwertleite erhielt der Ritter zudem ein geweihtes Schwert, welches von da an seine wichtigste Waffe war. Sein wertvollster Besitz war jedoch das Pferd. Die ritterliche Kleidung und Rüstung unterlag einem stetigen Wandel.<sup>85</sup> „Bis um 1400 entwickelte sich [...] der leichtere Plattenharnisch mit Vollpanzerung“.<sup>86</sup> Die Rüstungen waren sehr teuer, weshalb Feste und Turniere nur die reichsten Ritter abhielten. Viele Ritter kämpften auf ihren Burgen oder Landgütern ums wirtschaftliche Überleben, wodurch ihre Lebenswelt jener der Bauern erstaunlich nahe kam.<sup>87</sup>

---

<sup>82</sup> *Hilsch*, Das Mittelalter – die Epoche, 127-129.

<sup>83</sup> *Hilsch*, Das Mittelalter – die Epoche, 131.

<sup>84</sup> *Hilsch*, Das Mittelalter – die Epoche, 129-130.

<sup>85</sup> *Buttinger*, Das Mittelalter, 88-90.

<sup>86</sup> *Buttinger*, Das Mittelalter, 90.

<sup>87</sup> *Buttinger*, Das Mittelalter, 91.

### 3.1.2 Das Leben im Kloster

Eine weitere Lebensform stellte im Mittelalter das Klosterleben dar. Ausschlaggebend für das europäische Mönchtum wurde die Benediktsregel. Sie stammt aus dem 6. Jahrhundert und versucht das Idealbild eines Asketen zu vermitteln. Durch den Text kam vor allem dem Abt eine große Bedeutung zu, da er als Vermittler zwischen Kloster und Gott fungierte. Zudem regelte er normative Verhaltensweisen sowie die Aufnahme neuer Mitglieder. Die Regeln waren jedoch keine neue Erfindung Benedikt von Nursias, sondern gehen auf ältere monastische Texte zurück. Benedikt verband schließlich östliche und westliche Aspekte des Mönchtums und schrieb sie in seinen Regeltext nieder. Ausgangspunkt der Verbreitung des Textes war das Frankenreich im 7. Jahrhundert.<sup>88</sup> Seine Blütezeit folgte erst im 10. Jahrhundert mit der Errichtung eines Klosters in Cluny. Von dort entfaltete sich das Benediktinertum und inspirierte die gesamte westliche Christenheit.<sup>89</sup> Im Früh- und Hochmittelalter dominierten Männerklöster. Zudem waren Klöster, aber auch Stifte, bis ins 13. Jahrhundert ausschließlich Adligen vorbehalten. Das lag vor allem daran, dass der Eintritt ins Kloster an zwei Bedingungen geknüpft war.<sup>90</sup> Die erste war eine Aufnahmeschenkung zu tätigen. Dadurch, dass die Benediktsregel die Aufgabe des persönlichen Besitzes voraussetzte, vermachten viele eintretenden Personen ihren Besitz dem Kloster. Die zweite Bedingung war die Eingewöhnung. Wurde die Eingewöhnungsphase erfolgreich abgeschlossen, galt die eintretende Person als Novize und wurde einem Mönch unterstellt. Ein Jahr lang dauerte die Ausbildung, ehe ein Novize in die Mönchsgemeinschaft aufgenommen wurde.<sup>91</sup> Der Zeitpunkt des Klostereintritts regelte die Rangordnung innerhalb des Klosters. In der Klostersgemeinschaft stand der Abt an der Spitze. Dieser sollte durch die anderen Mönche gewählt werden. Allerdings konnten Klosterherren eingreifen und selber einen Abt bestimmen. Seine Hauptaufgabe war die Heranführung der Mönche zu ihrer geistlichen Vollkommenheit. Äbten wurde zudem eine eigene Unterkunft gestattet. Ein Abt konnte das Kloster nicht allein leiten. Zur Seite standen ihm mehrere Dekane, welche er auswählte. Die Benediktsregel lehnte einen Prior strikt ab, da er einen Konflikt zwischen Abt und Prior befürchtete. Nichtsdestotrotz wurde in einigen Klöstern ein Prior eingesetzt, wie beispielsweise in Cluny. Daneben gab es einen Kellermeister. Er war für die Gerätschaften sowie die Beschaffung, Aufbewahrung aber auch Zubereitung der Nahrungsmittel zuständig. Weiters beaufsichtigte er die Bediensteten des Klosters. In größeren Klöstern standen ihm Helfer zu. Ein weiteres bedeutendes Amt war jenes des Kämmerers. Ihm

---

<sup>88</sup> Gert *Melville*, Die Welt der mittelalterlichen Klöster. Geschichte und Lebensformen (München 2012) 31-38.

<sup>89</sup> *Melville*, Die Welt der mittelalterlichen Klöster, 56.

<sup>90</sup> Sabine *Buttinger*, Hinter Klostermauern. Alltag im mittelalterlichen Kloster (Darmstadt 2007) 23-27.

<sup>91</sup> Hans-Werner *Goetz*, Leben im Mittelalter. Vom 7. bis zum 13. Jahrhundert (München 1994) 92-93.

oblag es Notwendiges aus den klösterlichen Besitzungen zu beschaffen oder zu kaufen. Zudem wachte er über die Kleiderkammer und verteilte die Kleidung an die Mönche. In der Folge hatte er die klösterlichen Einkünfte und Finanzen zu überwachen.<sup>92</sup> „Neben diesen bedeutenden und hoch angesehenen Ämtern gab es [...] weitere kleinere Tätigkeiten, für die einzelne Mönche verantwortlich waren.“<sup>93</sup> Die Zahl der Mönche unterschied sich von Kloster zu Kloster und hing vor allem vom Klostervermögen ab.<sup>94</sup> Der Tagesablauf war durch die Benediktsregel festgelegt worden. Die Gebetszeiten orientierten sich an der Länge des Tages. Erst seit dem 13. und 14. Jahrhundert kamen mechanische Weckvorrichtungen sowie Sanduhren zum Einsatz. Zwischen ein und zwei Uhr morgens wurden die Mönche geweckt und versammelten sich zu den Vigilien. Um sechs, neun, zwölf, 15 und 17:30 sowie 20 Uhr wurde gebetet. Dazwischen widmeten sich die Mönche der Handarbeit, geistlichen Lesung oder der Arbeit im Skriptorium. Nach der Vollendung des letzten Gebetes galt Schweigegebot und Nachtruhe. Zur Handarbeit zählt das Pflügen, Säen und Ernten der Felder. Weiters betätigten sie sich in den Gärten oder hielten die Gebäude instand. In den Skriptorien schufen sie liturgische Handarbeiten, verfassten Gedichte oder Chroniken und Annalen. Ein theologisches Studium war ebenfalls möglich.<sup>95</sup> Nicht nur der Tagesablauf, auch die Anzahl der Mahlzeiten waren streng geregelt. Von Ostern bis Pfingsten standen den Mönchen zwei Hauptmahlzeiten zu. An den traditionellen Fastentagen und vom 13. September bis zum Beginn der vorösterlichen Fastenzeit erhielten sie lediglich eine. Die Mönche aßen dabei gemeinsam im Refektorium. Während der Mahlzeiten herrschte Schweigepflicht, lediglich einem Mönch war es erlaubt, aus der Heiligen Schrift vorzulesen. Die Hauptmahlzeiten bestanden aus zwei Gerichten. Ein drittes Gericht stellte frisches Obst und Gemüse dar, sofern es vorhanden war. Dabei bestanden Mahlzeiten überwiegend aus Brei, Gemüse, Hülsenfrüchte und Salate. Das wichtigste Nahrungsmittel stellte jedoch das Brot dar. Die Früchte wurden vorwiegend aus den eigenen Gärten gepflückt. Gemüse und Kräuter entstammten ebenfalls aus dem eigenen Anbau. Im Laufe der Zeit fanden auch Eier und Milchprodukte Eingang ins Kloster. Eine der beliebtesten Mahlzeiten stellte Fisch dar, welches in der Fastenzeit ebenfalls erlaubt war. Fleisch wurde hingegen von der Benediktsregel strengstens verboten. Die Regel bezog sich lediglich auf Fleisch von vierfüßigen Tieren, wodurch der Verzehr von Geflügel im 11. und 12. Jahrhundert in Klöstern zunahm. Zu Beginn des Spätmittelalters lockerte sich das Fleischverbot weiter. Zu den Mahlzeiten wurde Wein getrunken. Oftmals wurde der Wein verdünnt.<sup>96</sup> „Mönch zu sein,

---

<sup>92</sup> *Buttinger*, Hinter Klostermauern, 29-36.

<sup>93</sup> *Buttinger*, Hinter Klostermauern, 36.

<sup>94</sup> *Goetz*, Leben im Mittelalter, 94.

<sup>95</sup> *Buttinger*, Hinter Klostermauern, 51-58.

<sup>96</sup> *Buttinger*, Hinter Klostermauern, 61-76.

bedeutete im Mittelalter [...] trotz der damit verbundenen Absonderungen kein Außenseiterdasein, sondern eine Hebung des Ansehens“.<sup>97</sup>

In Böhmen wirkten benediktinische Mönche zunächst als Glaubensboten, erst im 10. Jahrhundert kam es zu Klostergründungen. 993 wurde das erste Mönchskloster in Brevnov errichtet. In der Folge entstanden weitere Klöster. Für die Spielanalyse spielt dabei vor allem das Kloster des heiligen Prokop in Sazawa eine wichtige Rolle. Es entstand 1032 und befindet sich im Bezirk Kuttenberg.<sup>98</sup> Ursprünglich bestand an diesem Ort eine Einsiedler-Kolonie aus der das Kloster hervorging. Von den anderen Benediktinerklöstern aus jener Zeit unterschied es sich gewaltig. Zum einen war es das einzige Kloster, welches privat gegründet wurde. Zum anderen war der Ort für das Kloster ungewöhnlich. In der Regel wurden Benediktinerklöster an abgelegenen Orten errichtet, doch in diesem Fall entschloss sich der heilige Prokop dazu, das Kloster an einer lebhaften Verbindungsstraße zu positionieren. Das Kloster lag dadurch nahe der Burganlage Vranik. Der dritte Unterschied betraf die Sprache. Während sich andere Klöster an den römischen Ritus hielten, bediente sich das Kloster in Sazawa der slawischen Sprache. Über das Leben im Kloster ist wenig bekannt, allerdings kann davon ausgegangen werden, dass es sich nach den Benediktsregeln richtete. Die Mönche des Klosters sollten handwerkliche Arbeit nicht gescheut haben. Nachdem der Klostergründer 1053 verstarb wurden die slawischen Mönche vertrieben. 1061 kamen sie zurück und machten in den nächsten 35 Jahren das Kloster zu einer Oase des Osten. 1096 wurde das Kloster in die römische Tradition eingebunden, indem lateinische Mönche aus Brevnov das Kloster übernahmen. Das Kloster hatte unter den slawischen Mönchen ausschließlich slawische Bücher verwendet und bearbeitet, welche durch den Mönchswechsel vernichtet und verstreut wurden.<sup>99</sup> Ein allzu starkes wirtschaftliches Kloster dürfte jenes in Sazawa nicht gewesen sein. 1421 bemächtigten sich die Hussiten des Klosters und vertrieben die Mönche. Sie konnten zwar 1433 zurückkehren, jedoch schrumpfte der Klosterbesitz gewaltig. 1436 wurde die Sasauer Herrschaft von König Sigismund verpfändet. Damit endete auch die Klosterherrschaft.<sup>100</sup> Erst im 16. Jahrhundert sollte die Abtei wiederhergestellt werden.<sup>101</sup>

---

<sup>97</sup> Goetz, *Leben im Mittelalter*, 113.

<sup>98</sup> Johannes Zeschick, *Die Benediktiner in Böhmen und Mähren*. In: *Studien und Mitteilungen zur Geschichte des Benediktinerordens und seiner Zweige*, 33. Ergänzungsband (1993) 3-59, hier 4-6.

<sup>99</sup> Jaroslav Kadlec, *Das Kloster des hl. Prokop an der Sasau*. In: *Studien und Mitteilungen zur Geschichte des Benediktinerordens und seiner Zweige*, 33. Ergänzungsband (1993) 297-307, hier: 297-300.

<sup>100</sup> Kadlec, *Das Kloster des hl. Prokop an der Sasau*, 302-304.

<sup>101</sup> Zeschick, *Die Benediktiner in Böhmen und Mähren*, 21.

### 3.1.3 Das Leben im Dorf

Das mittelalterliche Leben war agrarisch geprägt und spielte sich vorwiegend auf dem Land ab. Dort wiederum waren die Menschen entweder in Dörfern, auf Höfen oder Burgen zuhause.<sup>102</sup> Dörfer gab es im Mittelalter zu Genüge. Sie entstanden zunächst als Gründung eines Herren um einen Gutshof. Weiters konnten sich mehrere Bauernhäuser zusammenschließen und somit ein Dorf bilden. Im Hochmittelalter gehen Dorfgründungen vor allem auf die Landerschließung zwischen dem 10. und 13. Jahrhundert zurück. Diese Dörfer wurden meistens planvoll angelegt. Das Ackerland befand sich rings um das Dorf und wurde unter den Bauern aufgeteilt. Das rasante Bevölkerungswachstum führte dazu, dass die Bauern höhere Erträge einbringen mussten, um die anderen Stände ernähren zu können. Damit das Land intensiver genutzt werden konnte, gingen die Bauern zur Dreifelderwirtschaft über und das Ackerland wurde gedrittelt. Während zwei Felder bebaut wurden, lag eines brach. Um die Ackerfläche herum lagen Weideflächen und Wälder. Diese wurden von den Dorfbewohnern gemeinsam genutzt. Ein hochmittelalterliches Dorf bestand in der Regel aus zehn bis zwölf Haushalten und etwa 70 Einwohnern. Neben den Häusern wurden Gärten angelegt, die für den Gemüseanbau vorgesehen waren. Das Haus beinhaltete lediglich einen finsternen und stickigen Wohnraum mit spärlichem Mobiliar. Da künstliches Licht für die Bauern teuer war, fing ihr Tag mit dem Sonnenaufgang an und endete mit dem Sonnenuntergang.<sup>103</sup> Aufgrund der Lebenserwartung gab es im Mittelalter nur selten Drei-Generationen-Haushalte. Eine durchschnittliche Kernfamilie bestand aus fünf bis sechs Personen. Der Familienvater nahm eine tragende Rolle ein, denn er besaß die uneingeschränkte Schutzgewalt über alle im Haushalt lebenden Personen. Der Begriff „Familie“ beschrieb damals die Gemeinschaft aller in einem Haushalt lebenden Menschen. Dazu konnten auch Menschen zählen, die lediglich für die Familie arbeiteten und deshalb dort hausten ohne jeglichen Verwandtschaftsgrad aufzuweisen. In einem Haushalt lebte somit nicht nur die Kernfamilie, zu der Eheleute, Kinder und deren Großeltern gezählt wurden und weiter verwandte Personen, sondern auch Gesinde, Gäste, Freunde sowie angeheiratete Personen und Getreue. Diese stellten die Großfamilie dar, welche ein weiterer Schutz- und Hilfsverband war. Eine wichtige Rolle nahmen, aus religiösen Gründen, verstorbene Familienmitglieder ein.<sup>104</sup> Solche Gemeinschaftsbildungen waren typisch für die mittelalterliche Bevölkerung. Dabei wurde zwischen Herrschaft und Genossenschaft unterschieden. Einerseits konnten sich Gruppen unter die Herrschaft eines Einzelnen begeben, wodurch ein herrschaftlicher Verband entstand. Der Herrscher hatte daraufhin nicht nur über

---

<sup>102</sup> Müller, Mittelalter, 52.

<sup>103</sup> Buttinger, Das Mittelalter, 91-94.

<sup>104</sup> Buttinger, Das Mittelalter, 76.

seine Untertanen zu gebieten, sondern musste auch die Einheit dieses Gebildes schützen. Das klassische Beispiel hierfür stellt die Grundherrschaft dar. Andererseits konnten soziale Verbände gebildet werden, welche sich keinem Herrscher unterwarfen. In ihnen ging es um den freien Willen seiner Mitglieder, die somit selber entscheiden konnten. Beispiele für mittelalterliche Genossenschaften stellen unter anderem Kaufmannsgilden, Handwerkszünfte sowie religiöse Bruderschaften dar.<sup>105</sup> Im 14. Jahrhundert herrschte jedoch nicht mehr die Grundherrschaft zwischen Bauern und Grundherrn vor, sondern das Lehenswesen, welches das Mittelalter bis zum 15. Jahrhundert bestimmt haben soll.<sup>106</sup> Die Bauern waren nicht mehr rechtlich abhängig von ihrem Herrn, wie es in der Grundherrschaft üblich war. Im Lehenswesen wurde ein Vertrag zwischen persönlich freien Menschen geschlossen. Dieser Zusammenschluss war von beidseitigem Nutzen. Der König vergab sein Land an seine Gefolgsleute, die dadurch zu Vasallen des Königs wurden. Die Bewirtschaftung des Landes oblag somit ihnen.<sup>107</sup> Der König hatte dem Vasall Schutz und Unterhalt zu gewähren. Als Gegenleistung erhielt der König politische sowie militärische Unterstützung vom Vasall. Die Gefolgsleute konnten dieses Lehen zur Bearbeitung an deren Vasallen, auch Aftervasallen genannt, weitergeben.<sup>108</sup> Vasallen konnten Adelige sowie Mitglieder des Klerus sein. Auch diese Vergabe erfolgte nur im Austausch für Dienstleistungen. Lehensherren konnten ihr Lehen jedoch nur an Vasallen weitergeben, die im Rang unter ihnen standen.<sup>109</sup> Die Bauern waren Teil des Lehens und somit Hörige ihrer Grundherren, aber keine Sklaven. Die ritterlichen Ministerialen, Adligen oder Mitglieder des Klerus waren deren Herren geworden und ließen sie das Land bewirtschaften, während sie anderen Tätigkeiten nachgingen.<sup>110</sup> Die Nahrung der Bauern hing genauso von der Bewirtschaftung des Landes ab, wie jene des Lehensherren. Die Mahlzeiten der Bauern bestanden dabei vorwiegend aus Hülsenfrüchten, Kraut, Rüben und Getreidebrei. Fleisch kam nur selten auf den Tisch, da es sehr teuer war. Der Adel konnte sich Fleisch schon eher leisten. Damit sich die Bauern von den anderen Ständen abgrenzten, gab es Kleider- und Luxusverordnung von Seiten der Herrscher. Bauern mussten Blau-, Braun-, und Grautöne tragen und durften luxuriöse Stoffe, wie Seide und Pelz, nicht verwenden.<sup>111</sup> Die Bauernknechte träumten oftmals von der Ritterwelt, um dem Dorfleben zu entfliehen. Dadurch, dass Rangaufstiege jedoch in der mittelalterlichen Gesellschaftsordnung nicht vorgesehen waren,

---

<sup>105</sup> Müller, Mittelalter, 43-45.

<sup>106</sup> Hilsch, Das Mittelalter – die Epoche, 57.

<sup>107</sup> Müller, Mittelalter, 68-71.

<sup>108</sup> Hilsch, Das Mittelalter – die Epoche, 57.

<sup>109</sup> Müller, Mittelalter, 79.

<sup>110</sup> Buttinger, Das Mittelalter, 91.

<sup>111</sup> Buttinger, Das Mittelalter, 97-98.

konnten sie niemals zum höfischen Leben dazugehören.<sup>112</sup> Das Lehenswesen setzte sich allerdings nicht überall in Europa durch. In Polen, Skandinavien, Ungarn aber auch Böhmen entwickelten sich vergleichbare Verhältnisse zwischen Königen und freien Herren, jedoch ohne Lehenseid, Lehensrecht und Lehensgericht. Die Folge davon war, dass diese landbesitzenden Herren oftmals dazu bereit waren, sich gegen Herrscher zusammenzuschließen, um die eigenen Interessen zu wahren.<sup>113</sup>

Damit Familien und Haushalte nicht ausstarben mussten Nachkommen in die Welt gesetzt werden. Die Grundlage für eine Familiengründung bildete die Ehe. Im Mittelalter heirateten die Männer durchschnittlich im Alter von 25 Jahren, während das durchschnittliche Heiratsalter der Frauen bei 15 Jahren lag. Durch die kirchlichen Vorschriften wurde die Ehe in ein enges Korsett geschnürt. Die Stellung zwischen Mann und Frau war ebenfalls unterschiedlich. Obwohl die Bibel beide in der Ehe gleichstellte, war die Frau in der Realität benachteiligt. Dennoch waren die Aufgaben der Frau nicht unbedeutend. Sie war für alle häuslichen Tätigkeiten, die Kindererziehung und Krankenpflege sowie für die Versorgung des Viehs zuständig.<sup>114</sup> „Haus und Hof waren also die Sphäre der Frau, in der sie recht eigenständig und verantwortungsvoll waltete“.<sup>115</sup> Eine ganz besondere Rolle nahm die Frau eines Königs ein. Sie konnte sogar als Beraterin des Königs dienen. Im Großen und Ganzen genoss die Frau im Mittelalter hohe Achtung und Wertschätzung von Seiten der Männer. Dennoch darf nicht übersehen werden, dass viele Ehen lediglich geschlossen wurden, damit legitime Nachkommen aus diesen entstanden.<sup>116</sup> Dabei spielte die Abstammung ebenfalls eine wichtige Rolle. Von ihr hing das Erbrecht ab und lediglich legitime Nachkommen konnten Anspruch auf das Familienerbe erheben.<sup>117</sup> Jedoch waren Schwangerschaften und Geburten für die Frau sehr gefährlich, was vor allem an der schlechten Hygiene lag. Mitunter aufgrund dessen, lag die Lebenserwartung bei den Frauen im Mittelalter zwischen 40 und 44 Jahren. Sogar Männer, die in den Krieg zogen, konnten eine höhere Lebenserwartung aufweisen. Frauen gebarten durchschnittlich vier Kinder. Von diesen überlebten jedoch nur wenige das erste Lebensjahr. Weiters endete die Kindheit im Mittelalter früher als heutzutage. Nach dem sechsten Lebensjahr traten sie in das Knabenalter ein und wurden auf ihre zukünftige Rolle vorbereitet. Hatte ein Kind das 15. Jahr erreicht, wurde es als Erwachsener angesehen. Für Bauers- und

---

<sup>112</sup> *Buttinger*, Das Mittelalter, 91.

<sup>113</sup> Ferdinand *Seibt*, Glanz und Elend des Mittelalters. Eine endliche Geschichte (München 2008) 225.

<sup>114</sup> *Buttinger*, Das Mittelalter, 77-79.

<sup>115</sup> *Buttinger*, Das Mittelalter, 79.

<sup>116</sup> *Buttinger*, Das Mittelalter, 79-80.

<sup>117</sup> *Müller*, Mittelalter, 40.

Handwerkskinder begann ab diesem Alter das Arbeitsleben. Adelige Kinder wurden mit dem Schwert umgürtet.<sup>118</sup>

### 3.1.4 Das Leben in der Stadt

Im Mittelalter dominierte lange Zeit das Dorfleben. Mit der Stadt kam jedoch eine neue Lebensmöglichkeit auf, die vor allem bei den unteren Schichten beliebt war.

Im Hochmittelalter kam es aufgrund der Initiative von Königen, Herzögen und Bischöfen zu einer Welle von Stadtgründungen. Städte erlangten schnell ein hohes Selbstbewusstsein und strebten nach Eigenständigkeit.<sup>119</sup> „Ihr Reichtum, die dortige Bevölkerungskonzentration und ihre starke Befestigung machten sie zum unverzichtbaren Element spätmittelalterlicher Politik und Wirtschaft“.<sup>120</sup> Mittelalterliche Städte unterschieden sich jedoch gewaltig voneinander. Je nachdem, wer für die Stadtgründung verantwortlich war, kam es zur Herausbildung von Reichs-, Bischofs- oder Herzogsstädten. In der Regel barg eine Stadt zwischen 2000 bis 5000 Einwohner. Im Spätmittelalter gab es einige Großstädte, mit mehr als 10000 Bewohnern. Menschen, die in der Stadt lebten, waren nicht automatisch Bürger der Stadt. Das Bürgerrecht war in den meisten Städten an ein Mindesteinkommen sowie an ein Aufnahmeentgelt geknüpft. Damit ein Bürger den Schutz und Frieden einer Stadt genießen konnte, musste er Steuern zahlen, Wachdienste leisten und die Stadt im Notfall sogar verteidigen. Wie die mittelalterliche Ordnung verschiedene Stände vorsah, so waren auch in Städten verschiedene soziale Schichten entstanden. Während Handwerker und Gewerbetreibende die städtische Mittelschicht bildeten, bestand die Oberschicht aus reichen Kaufleuten und Ministerialfamilien. Aufstiegschancen waren zwar gegeben, allerdings fiel es sogar reichen Handwerkern schwer, in die städtische Oberschicht aufzusteigen.<sup>121</sup> Diese Handwerker entstammten zumeist aus dem Kreise der Bauern und trugen wesentlich zum Aufstieg der Städte bei. Sie wurden entweder vom Grundherren dazu verpflichtet beim Bauen oder bei der Zimmermannsarbeit zu helfen oder sie stellten sich in den Dienst der Dorfgemeinschaft. Verblieben sie im Dorf wurden sie als Gegenleistung vom Dorf versorgt. Durch das Aufkommen der Städte änderte sich dies jedoch. Anstatt in den Dörfern handwerkliche Arbeiten zu verüben, zog es die meisten Handwerker in die Stadt. Die Städte benötigten Handwerker und unterstützten somit deren Zuzug. Allerdings wurden die Handwerker in besondere Wohnquartiere angesiedelt, wodurch ein Zusammengehörigkeitsgefühl geschaffen werden sollte. Das Leben in Gemeinschaften war für

---

<sup>118</sup> *Buttinger*, Das Mittelalter, 80-81.

<sup>119</sup> *Buttinger*, Das Mittelalter, 112-113.

<sup>120</sup> *Buttinger*, Das Mittelalter, 113.

<sup>121</sup> *Buttinger*, Das Mittelalter, 113-114.

die mittelalterliche Gesellschaft typisch. Neben der Familie hatten sich somit Arbeitergemeinschaften gebildet. Die Handwerker verrichteten gemeinsame Arbeit und vertraten gemeinsame wirtschaftliche Interessen fortan. Diese Gemeinschaften wurden unter dem Begriff „Zünfte“ bekannt. Sie erhielten bestimmte Aufgaben vom Rat der Stadt zugeteilt. Dieser verpflichtete sich zudem, lediglich Handwerker mit Aufgaben zu betrauen, die Mitglieder der Zunft waren. Die Stadtgemeinschaft stand im Vordergrund. Die Zünfte einer Stadt wachten sorgfältig darüber, dass keiner den anderen überflügelte. Ein Handwerksmeister durfte nicht mehr als zwei oder drei Gesellen halten. Wie schon bei der Aufgabenzuteilung durch den Rat, hatte sich auch Einkaufs- und Verkaufsmöglichkeiten an den Interessen der Gemeinschaft zu orientieren. Eine genaue Regelung herrschte bei den Arbeitszeiten. An Sonn- und Feiertagen wurde nicht gearbeitet, es galt sogar strengstes Arbeitsverbot. Im Durchschnitt arbeiteten Handwerker zwischen sechs und zwölf Stunden, wobei Pausen bis zu drei Stunden betragen konnten. Gab es in einem bestimmten Gewerbe einen ansässigen Meister bereits, so durfte hier keine Konkurrenz geschaffen werden, sei es durch fremde Handwerker oder ebenfalls bereits ansässige. Beispielsweise durfte es lediglich einen Waffenschmied, Kupferschmied und Hufschmied geben. Jeder hatte seine Arbeiten fertigzustellen, durfte jedoch keine Aufgaben der anderen übernehmen.<sup>122</sup>

---

<sup>122</sup> Heinrich *Pleticha*, Ritter, Bürger, Bauersmann. Das Leben im Mittelalter (Würzburg 1985) 187-191.

### 3.2 Architektur

„Die Architektur des 13. bis 15. Jahrhunderts in Nordeuropa zeichnete sich gegenüber anderen Epochen der Architekturgeschichte durch die Vollendung eines ganz eigenständigen, neuen Bausystems aus“.<sup>123</sup>

Eine der wesentlichen Veränderungen zum Frühmittelalter ist die Trennung von Konstruktion und Raum. In den Städten wurden neue Bauaufgaben realisiert, wodurch diesen zu kulturellen Mittelpunkten aufstiegen. Der Adel baute weiterhin prachtvolle Burgen und Residenzen, die Führungsrolle wurde ihnen jedoch vom Bürgertum streitig gemacht. Neue Orden bauten ihre Klöster zu dieser Zeit in den Städten und nicht mehr, wie die Benediktiner und Zisterzienser, auf dem Land. Dadurch entstanden großzügig angelegte Plätze auf denen große Kaufhäuser gebaut wurden.<sup>124</sup>

Ein viel beachtetes Thema der mittelalterlichen Stadt war die Stadterweiterung. Ein gutes Beispiel für die Integration einer Vorstadt in die Ummauerung der Kernstadt bildet Prag.<sup>125</sup> Im 14. Jahrhundert war Prag die treibende Kraft hinter architektonischen Innovationen in Europa. Das lag vor allem an Karl IV., der die Stadt zu seiner Residenz ausbaute. Die tschechische Gemeinde Hradschin ließ er zu einem geschlossenen Gebäudekomplex mit Klosterbauten, Königspalast und Domkirche gestalten. 1344 wurde Prag zum Bistum und daraufhin begann der Neubau des Veitsdoms. Als Vorbild dienten dabei französische Königskathedralen.<sup>126</sup> Dem damaligen Baumeister Peter Parler gelang es mit seinen Gewölbefiguren eine neue Vorstellung von Räumlichkeit in der mittelalterlichen Architektur einzuführen. Dabei verwendete er keine neuen Elemente, sondern kombinierte bekannte Motive miteinander.<sup>127</sup> Nach der Wahl Karls IV. zum König des Heiligen Römischen Reichs, erfuhr die Stadt einen weiteren Bedeutungszuwachs. Im Jahr 1348 wurde in Prag die erste Universität nördlich der Alpen errichtet. Zwischen 1367 und 1450 erlebte die Stadt einen kulturellen Aufschwung, der sich vor allem durch die neu errichteten Häuser widerspiegelte. Neben neuen Klöstern und Pfarrkirchen beinhaltete die Neustadt zwei Spitäler, zwei Rathäuser und zwei große Marktplätze. In die Zeit geht auch der Neubau der Karlsbrücke zurück. Sie gilt als eines der großartigsten profanen Bauwerke des 14. Jahrhunderts.<sup>128</sup>

---

<sup>123</sup> Klaus Jan *Philipp*, Das Buch der Architektur (Stuttgart 2019) 97.

<sup>124</sup> *Philipp*, Das Buch der Architektur, 97.

<sup>125</sup> *Philipp*, Das Buch der Architektur, 102.

<sup>126</sup> *Philipp*, Das Buch der Architektur, 112-113.

<sup>127</sup> *Philipp*, Das Buch der Architektur, 113.

<sup>128</sup> *Philipp*, Das Buch der Architektur, 112.

„Zugleich kann man wegen der Überdimensionierung der Neustadt und ihrer Plätze, des rechtwinkligen Straßensystems und der kleinteiligen Bauparzellen den antiken römischen Städtebau als das Leitbild Karls identifizieren: In Prag sollte nicht weniger als ein neues Rom entstehen“.<sup>129</sup>

Während viele Herrscher früher von Burg zu Burg reisten und somit keinen festen Sitz hatten, richtete sich Landesfürsten und Territorialherren in den Städten dauerhafte Residenzen ein, wie auch das Beispiel Karls IV. zeigt. Die Städte des Mittelalters können als Kunstwerk angesehen werden. Alle Bauten sowie Straßen unterlagen einem intensiven Planungsprozess. Die Stadt sollte nicht nur funktional perfekt sein, sondern auch ästhetisch überzeugen. Eine besondere Gestaltung galt den öffentlichen Plätzen.<sup>130</sup> Daneben hatte das Rathaus eine große Bedeutung für die Stadt. Das Rathaus wurde zum Repräsentanten der Stadt. Im Rathaus traf sich der Rat, welcher von den Stadtbürgern gewählt wurde, zusammen, um über Belange der Stadtverwaltung, Verteidigung, Steuern und vieles mehr zu entscheiden. Im Obergeschoss lag der Ratssaal, in dem Ratsversammlungen und Gerichtsverfahren abgehalten wurden. Deshalb war er auch der wichtigste Raum des Hauses. In der Regel war eine Kapelle, oder ein Altarerker dem Saal angegliedert worden. Das Rathaus hatte daneben Schreibstuben, Archive und kleine Gefängnisse vorzuweisen. Die Fassade übertraf die gewöhnlichen Bürgerhäuser aufgrund der Größe und reichen Ausgestaltung. Das Rathaus war mit großen Fenstern oder Fenstergruppen versehen. Diesen Reichtum repräsentieren im 15. Jahrhundert Rathäuser in Flandern. Ein gutes Beispiel stellt das Rathaus von Löwen dar. (Siehe Abb. 2)<sup>131</sup>

---

<sup>129</sup> *Philipp*, Das Buch der Architektur, 112.

<sup>130</sup> *Philipp*, Das Buch der Architektur, 102-103.

<sup>131</sup> *Philipp*, Das Buch der Architektur, 122-123.



**Abbildung 2:** Rathaus in Löwen, Quelle: *Philipp*, *Das Buch der Architektur*, 122.

Bevor die Stadtgründungen im Mittelalter begannen, lebten die Menschen in Dörfern. Diese konnten unterschiedliche Formen annehmen. Zunächst gab es das Haufendorf, welches einen planlosen Aufbau von Einzelhöfen aufwies. (Siehe Abb. 3) Als nächstes wäre der Rundling-Typ zu nennen. (Siehe Abb. 4) Bei diesem standen die Höfe um einen Platz herum. Der Zugang war auf eine Straße beschränkt. Umgrenzt wurden die Höfe durch Baumgärten. Ein weiteres Beispiel eines mittelalterlichen Dorfes stellte das Straßenangerdorf dar. Entlang einer kurzen und breiten Straße befanden sich die Bauernhöfe. In der Mitte des Dorfes befanden sich ein Anger, eine Kirche und der Friedhof. Wuchs das Dorf weiter, wurde es auch als Reihendorf bezeichnet. (Siehe Abb. 5) Eine Alternative zu diesen Dorftypen stellte das Waldhufendorf dar. (Siehe Abb. 6) Es ähnelte zwar dem Reihendorf, jedoch endeten die Ackerstreifen in zugehörigen Waldstücken.<sup>132</sup>

---

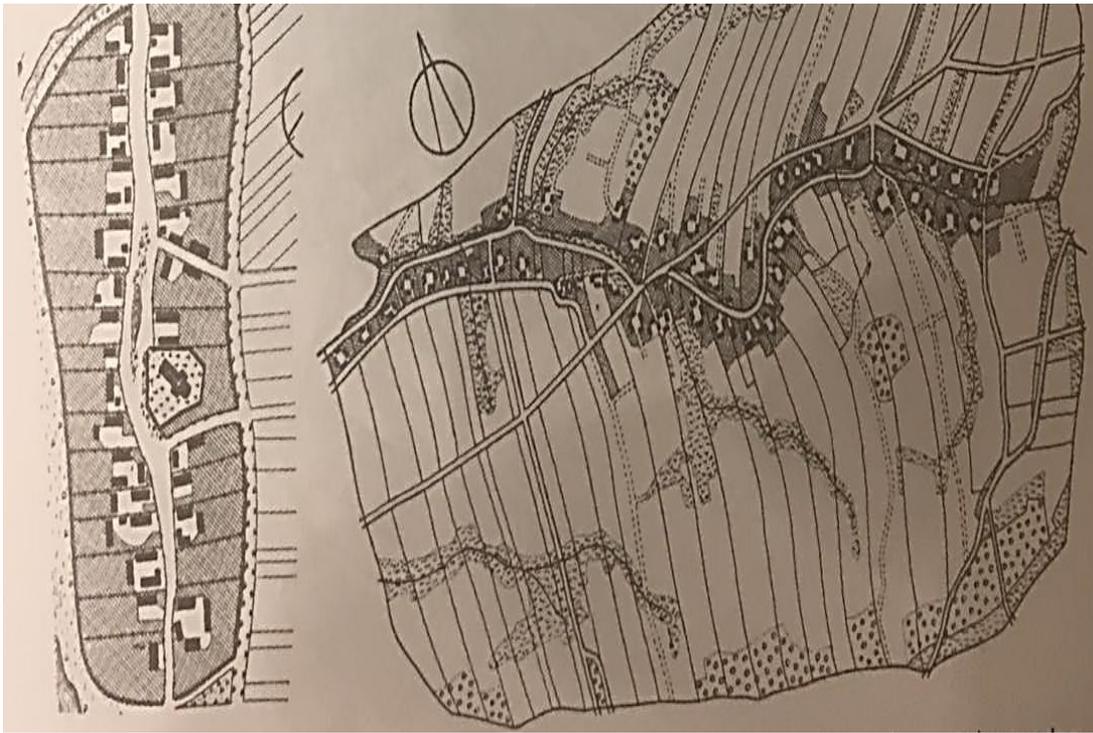
<sup>132</sup> Wilfried *Koch*, *Baustilkunde. Das Standardwerk zur europäischen Baukunst von der Antike bis zur Gegenwart* (München/London/New York 2018) 395.



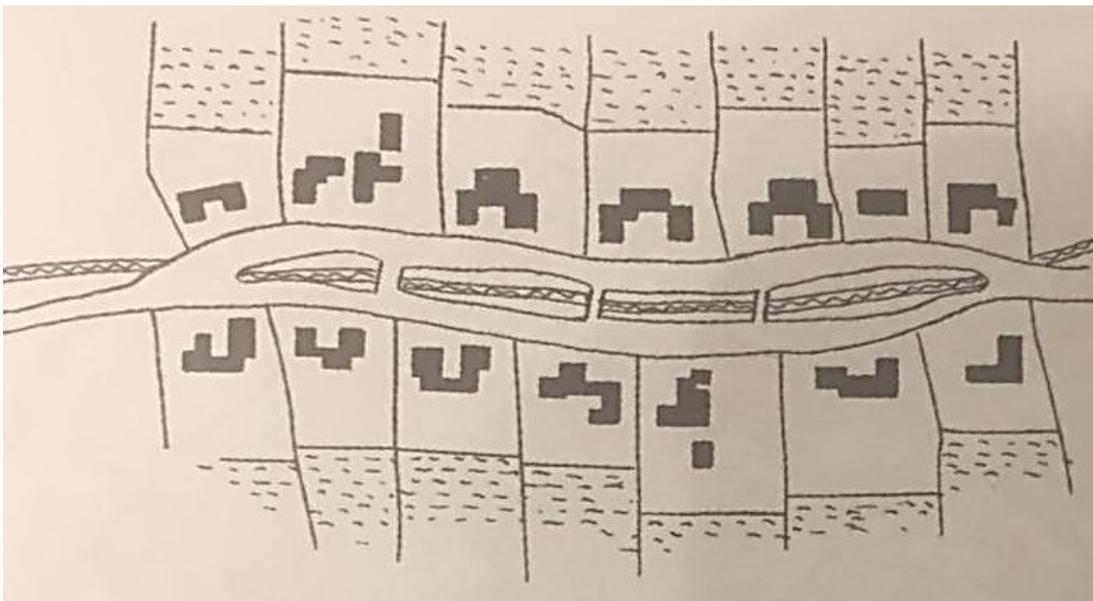
Abbildung 3: Haufendorf, Quelle: Koch, Baustilkunde, 395.



Abbildung 4: Rundling, Quelle: Koch, Baustilkunde, 395.



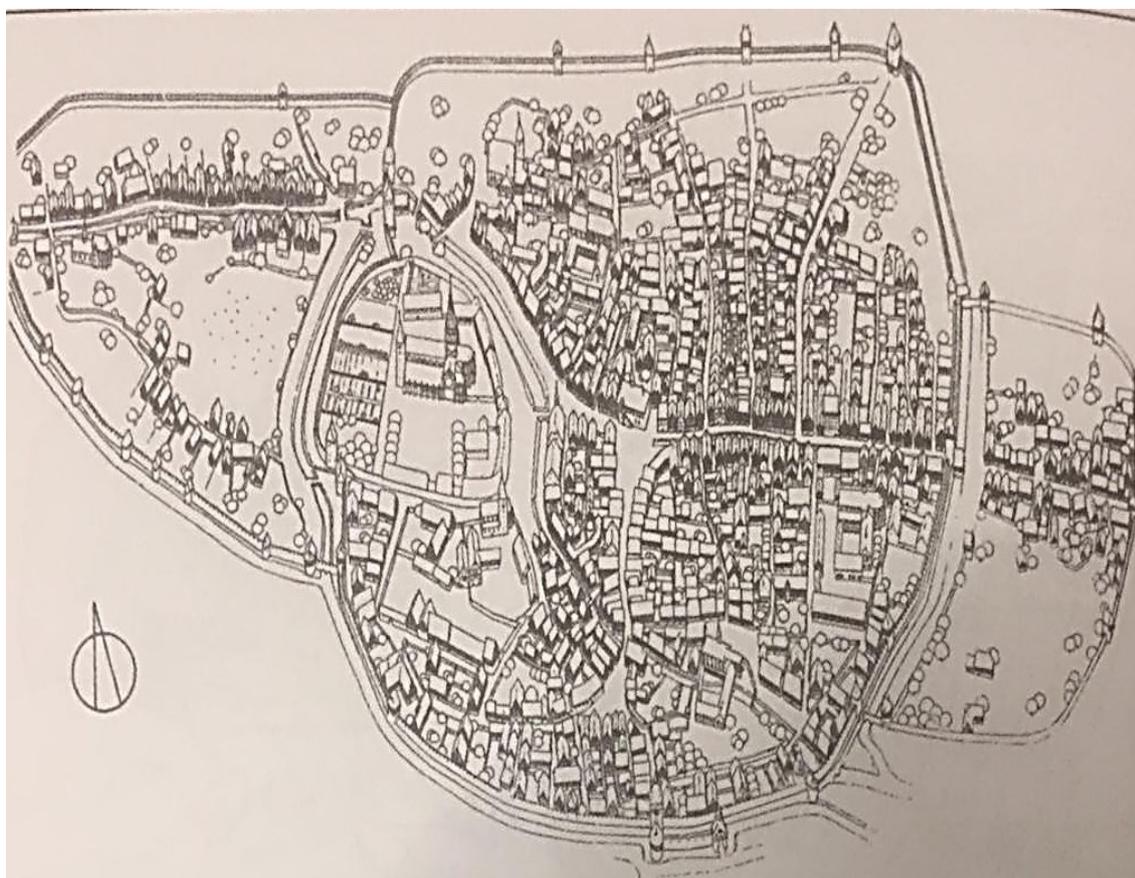
**Abbildung 5:** Straßenangerdorf (links), Reihendorf (rechts), Quelle: Koch, Baustilkunde, 395.



**Abbildung 6:** Waldhufendorf, Quelle: Koch, Baustilkunde, 395.

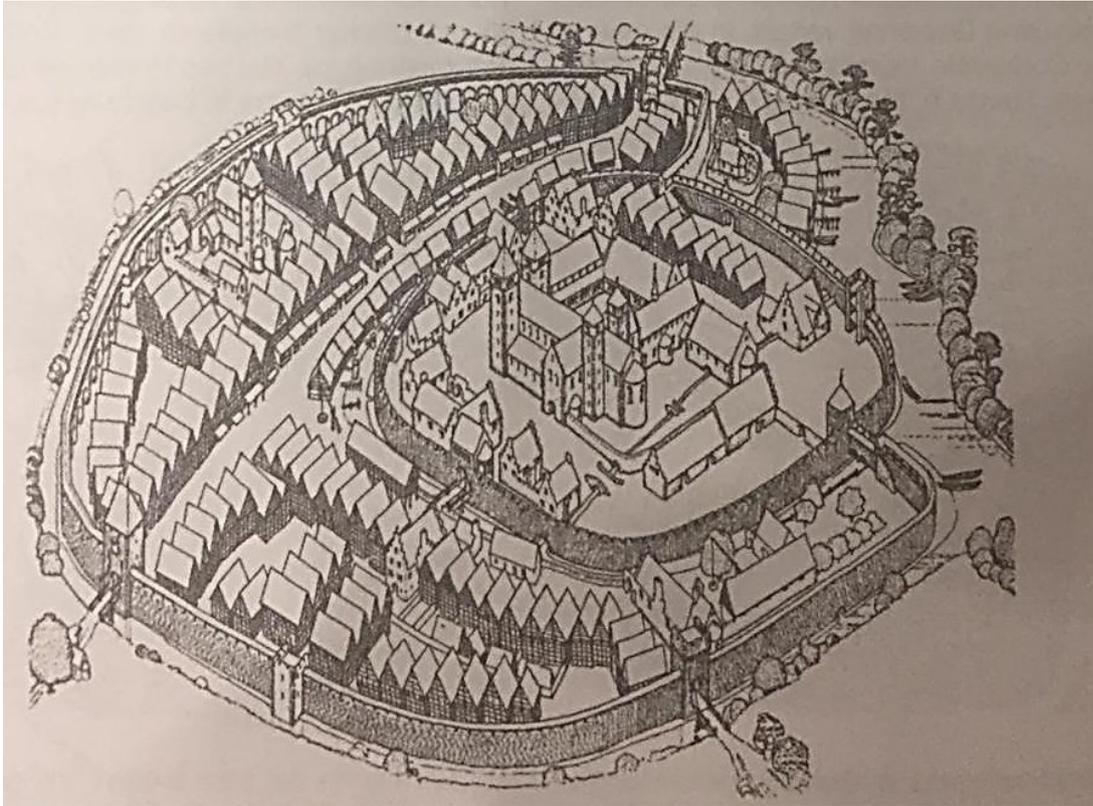
Dörfer konnten durch die Entwicklung und den Zuzug von Handel und Gewerbe zu Städten wachsen. Eine weitere Möglichkeit bestand darin, dass Klosterstädte entstanden. (Siehe Abb. 7) Ein Beispiel dafür bot der Plan von St. Gallen. Innerhalb der Mauern sollten alle Tätigkeiten eines benediktinischen Konvents durch Bauten abgedeckt sein. Zu den Bauten gehörten Kirchen mit Kreuzgängen, Wohnungen für die Mönche sowie Schüler und Gäste, ein Hospital, Werkstätten, Wirtschaftsgebäuden, Gärten und ein Friedhof. Im Unterschied zu Klosterstädten

gab es Stiftstädte, in denen die weltlichen Herren in eigenen Häusern lebten. (Siehe Abb. 8) Diese befanden sich rund um die Stiftskirche. Zudem bestand die Möglichkeit einer gegründeten Bürgerstadt. Wuchsen diese Städte weiter, wurden Stadterweiterungen notwendig. Befand sich der neue Stadtteil außerhalb der Stadtmauern, wurde eine neue Mauer für den neuen Stadtteil errichtet. Klöster, wie jene der Benediktiner, befanden sich im ländlichen Gebiet. Sollten diese außerhalb liegenden Klöster nun zur Stadt dazugehören, mussten sie in die Stadt integriert werden. Die Mauern des Klosters konnten daraufhin einen Teil der neuen Stadtbefestigung darstellen. Eine weitere Möglichkeit die Stadt zu erweitern war ein Zusammenschluss mehrerer Siedlungen. Diese wurden durch eine gemeinsame Mauer zu einer Stadt zusammengefasst. Gab es eine Altstadt um die sich die Stadt erweiterte, wuchsen die Neubauten ringförmig dazu. Zudem erhielten sie neue Mauern. Häufig war die Neustadt separiert von der Altstadt, wodurch Doppelstädte entstanden.<sup>133</sup>



**Abbildung 7:** Klosterstadt, Quelle: Koch, Baustilkunde, 396.

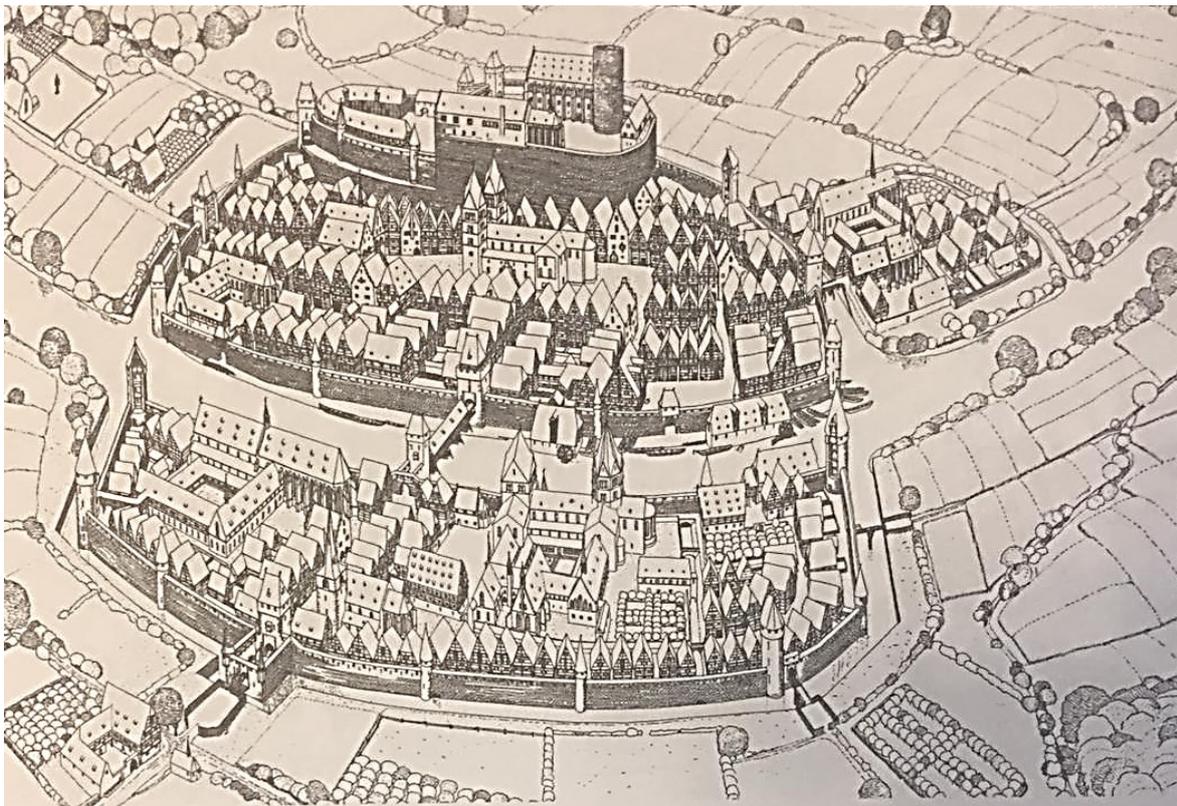
<sup>133</sup> Koch, Baustilkunde, 396-397.



**Abbildung 8:** Stiftsstadt, Quelle: *Koch*, *Baustilkunde*, 396.

Am Beispiel einer fiktiven deutschen Stadt soll die idealtypische Stadtentwicklung dargestellt werden. Im 13. Jahrhundert sollten in dieser Stadt die Ritter und Mönche die Kulturträger sein. Die Höhenburg stand auf einer Landzunge. Daneben mündete ein Nebenfluss. Die Burg sollte eine lockere Anordnung aufweisen. Am gegenüberliegenden Flussufer stand das Benediktinerkloster, welches von einer Mauer umschlossen war. Doch die Burg und das Kloster waren keine Gründungen, die auf die Stadtentwicklung zurückgehen, sondern älter als die Stadt und somit früher erbaut worden. Dementsprechend bildete sich die Stadt um die beiden Elemente heraus. Wichtig für die Stadtgründung waren dabei Kaufleute, die durch landesherrschaftliche Privilegien angeworben wurden und am Fuße des Burgberges angesiedelt wurden. Kaufleute durften Gewerbe und Kaufbuden betreiben, mussten dafür jedoch Zinsen zahlen. Zusätzlich waren sie auch verpflichtet Kriegsdienst zu leisten. Neben Kaufleuten kamen vor allem nicht erberechtigte Bauernsöhne in die Stadt. Das Aussehen der Stadt wurde durch die städtischen Bauvorschriften bestimmt. Im Großen und Ganzen handelte es sich im 13. Jahrhundert um ein Nebeneinander von Häusern und Wohnhütten. Jede Stadt hatte zudem einen Marktplatz aufzuweisen, der sich auf der Hauptstraße befand. Diese wurde dafür verbreitert. Auf dem Marktplatz befand sich das Rathaus, in der Regel als Stein- oder Fachwerkbau.

Inmitten des ummauerten Kirchhofs stand die Pfarrkirche.<sup>134</sup> Im 14. Jahrhundert sollte die Stadt ein anderes Bild abgeben. Die Kulturträger waren nicht mehr Ritter und Mönche, sondern die Bürger. Um das Kloster sollte eine Vorstadt entstehen. Sie sollte ein eigenes Gemeinwesen erhalten und deshalb ein Rathaus, eine Pfarrkirche und eigene Befestigungen beinhalten. Durch die Stadt-Tortürme auf beiden Seiten der Brücke, konnten sich Alt- und Vorstadt voneinander abschließen. Im 14. Jahrhundert hatte die gotische Baukunst dominiert. An dieser künstlerischen Gestaltung sollten sich die Rathaus- sowie Bürgerweiterungen orientieren. Neue Pfarrkirchen, aber auch Klöster hatten den gotischen Stil gerecht zu werden. Üblicherweise befanden sich die neuen Klöster am Rand der Altstadt. Sie konnten aber auch in der Vorstadt liegen. Eine der bedeutendsten Sozialeinrichtungen einer mittelalterlichen Stadt stellte das Hospital dar. Im Hospital wurden nicht nur Kranke untergebracht. Älteren Personen konnte dieses als Wohnanlage dienen. Durch die großen Volksseuchen in diesem Jahrhundert, war eine Stadt dazu gezwungen einen Friedhof anzulegen. Dieser sollte sich außerhalb der Stadtmauern befinden. Das Mauersystem wurde modernisiert, indem nicht mehr nur Tortürme darin enthalten waren, sondern vorspringende Flankiertürme auftreten.<sup>135</sup>



**Abbildung 9:** Vorstellung der idealen Stadtentwicklung im 14. Jahrhundert, Quelle: *Koch*, Baustilkunde, 411.

<sup>134</sup> *Koch*, Baustilkunde, 410.

<sup>135</sup> *Koch*, Baustilkunde, 411.

Für die Spielanalyse sind vor allem folgende Bauten relevant:

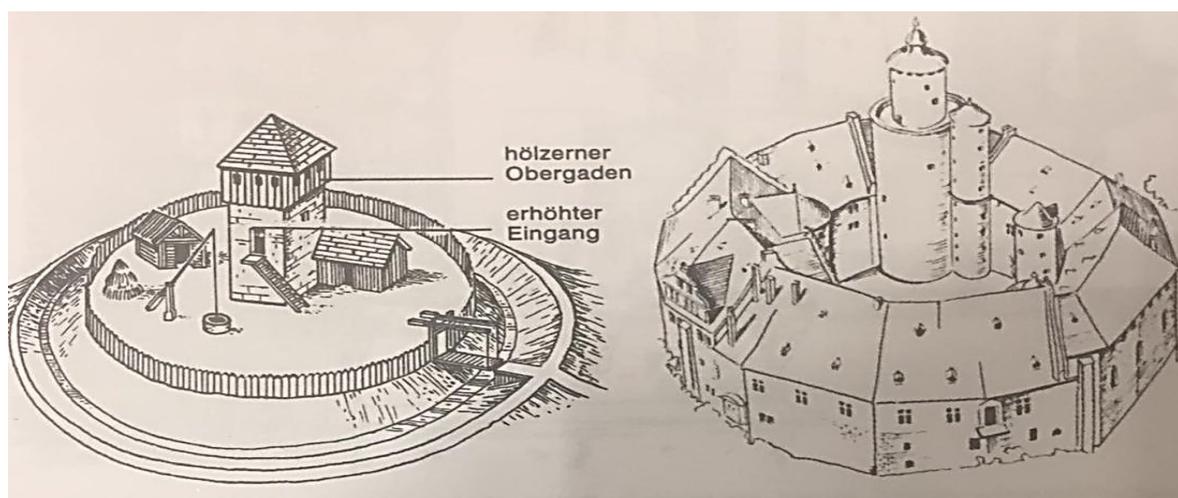
- Burgen,
- Wohnbauten und
- Klöster.

### 3.2.1 Burgen

Im Mittelalter wird zwischen drei verschiedenen Burgtypen nach der Grundrissform unterschieden:

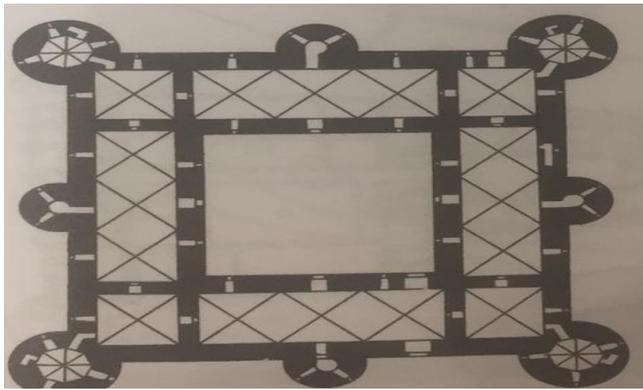
- Ringburg,
- Kastelltyp und
- unregelmäßige Burganlage.

Ringburgen (Siehe Abb. 10) gehen aus normannischen Burgformen hervor. Dabei wird der Aushub, auch Motte (Siehe Abb. 10) genannt, eines kreisförmigen Grabens zu einem Hügel aufgeschüttet. Auf dessen Spitze befindet sich der Wohn- und Wehrturm aus Holz oder Stein. Drumherum wird ein Palisaden- oder Mauerring errichtet. Der Kastelltyp ist auch als byzantinisch-arabische Viereckanlage (Siehe Abb. 11) bekannt und geht auf das römische Castell zurück. Die Anlagen waren primär quadratisch aufgebaut. Türme flankierten sie und die Tore waren durch Fallgitter und Gussöffnungen gesichert. Abschließend gab es die unregelmäßigen Burganlagen (Siehe Abb.12), die sich in Zentraleuropa stark durchgesetzt haben. Die Form dieser Anlage orientierte sich an der Anzahl der zu schützenden Bevölkerung, der strategischen Wichtigkeit des Platzes und den natürlichen Beschränkungen des Geländes.<sup>136</sup>

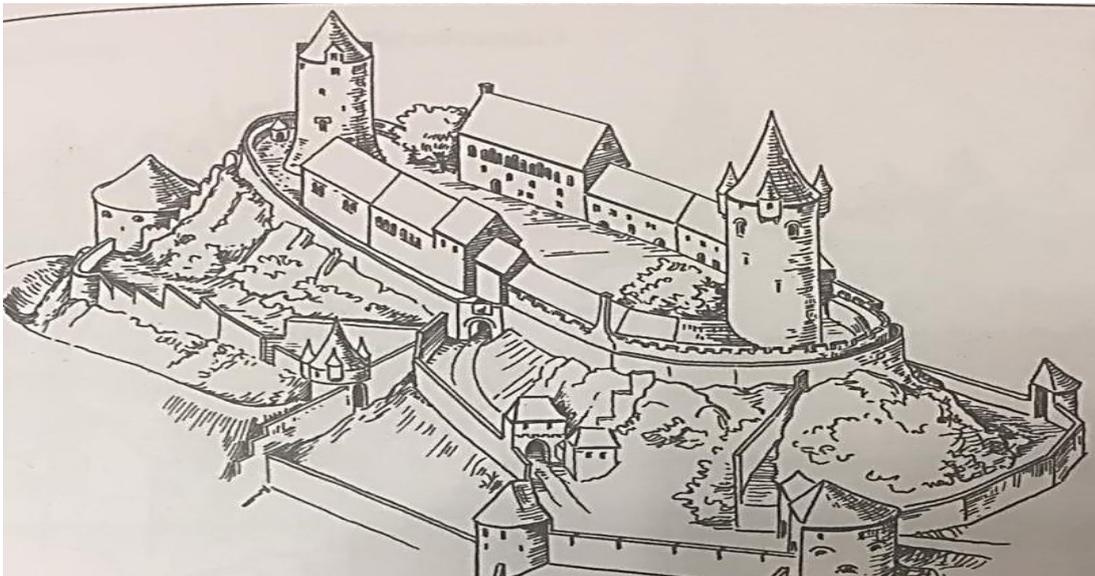


**Abbildung 10:** Motte (links), 13-seitige Ringburg (rechts), Quelle: Koch, Baustilkunde, 299.

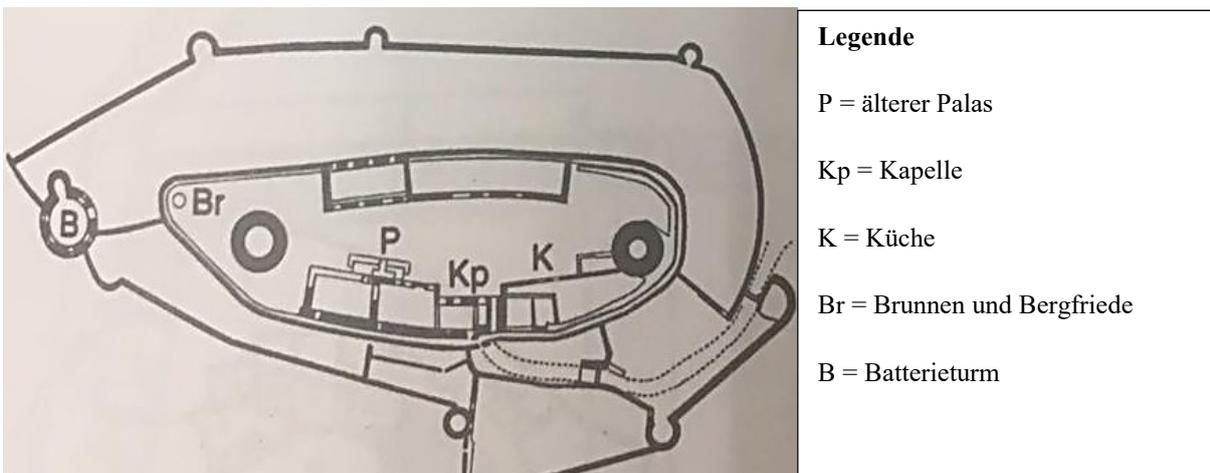
<sup>136</sup> Koch, Baustilkunde, 288.



**Abbildung 11:** Europäische Viereckanlage nach arabischer Tradition aus dem 13. Jahrhundert, Quelle: Koch, Baustilkunde, 301.



**Abbildung 12:** Beispiel einer unregelmäßigen Burganlage aus dem 15. Jahrhundert, Quelle: Koch, Baustilkunde, 303.

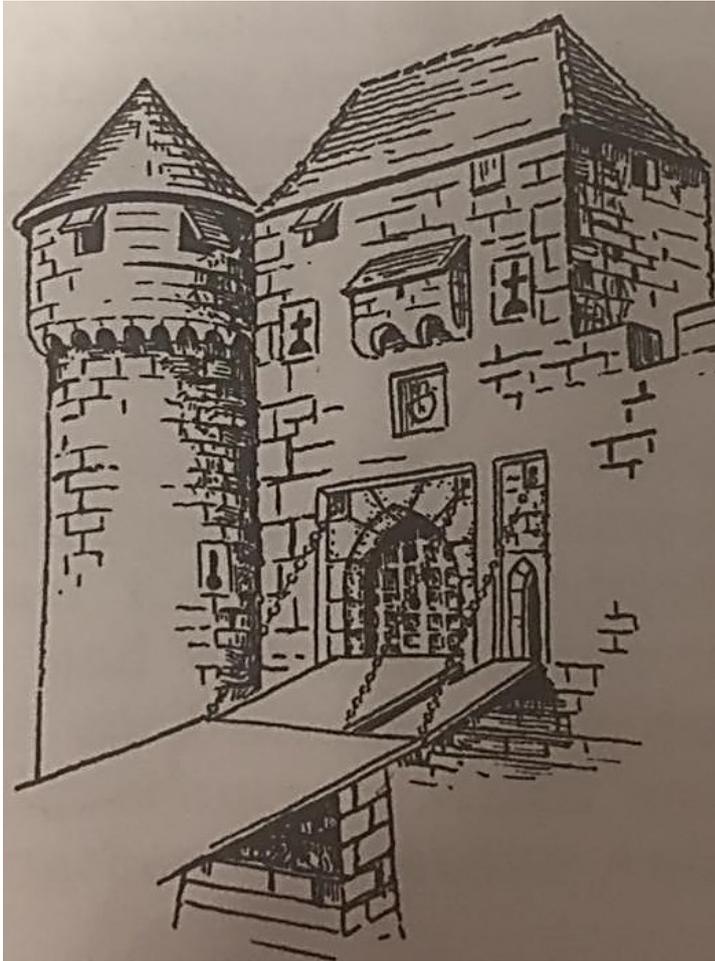


**Abbildung 13:** Beispiel einer unregelmäßigen Burganlage aus dem 15. Jahrhundert, Quelle: Koch, Baustilkunde, 303.

Wichtiger als die unterschiedlichen Burgtypen war deren Ausstattung. Zu den Hauptbestandteilen einer Burg gehörte zunächst der Wohnturm. Dieser Turm diente als dauerhafte Unterkunft und stellte einen Verteidigungsbau dar. Ein zweiter Verteidigungsbau war der Bergfried. Im Unterschied zum Wohnturm wurde dieser lediglich in Notzeiten bewohnt. Der Bergfried stellte den Hauptturm der Burg dar und war die letzte Zufluchtsstätte. Aufgrund seiner Bedeutung befand er sich an der höchsten Stelle oder am meist gefährdeten Punkt der Anlage. Der Bergfried konnte sowohl im Zentrum der Burg stehen, als auch am Rand. In ihm befand sich ein Burgverlies oder ein Vorratsraum. Diese beiden Türme stellten die bedeutendsten, jedoch nicht die einzigen Türme einer Burg dar. Zunächst muss der Torturm genannt werden. Dieser befand sich über dem Burgtor und wurde durch Zugbrücken und gegebenenfalls auch Flankentürme geschützt. (Siehe Abb. 14) Entlang der Mauer traten seitlich, meist runde, Mauertürme auf. Nach innen hin waren sie meist offen. Einige Burgen enthielten zudem einen Gefängnisturm. Dieser diente der Aufbewahrung und Folter von Gefangenen. Sofern ein Brunnen sich nicht innerhalb der Burganlage befand, wurde ein Wasser- bzw. Brunnenturm zum Schutz des Brunnens angelegt. Das Herrenhaus war auch als Palas bekannt. Dieses befand sich im inneren der Burg und meistens in der Nähe des Bergfrieds. In manchen Burgen nahm er sogar die Funktion des Wohnturms aber auch des Bergfrieds wahr. Das Innenschema des Palas beinhaltete ein Untergeschoss mit einem Keller, einer Vorratskammer, einer Küche und Ställen. Im ersten Obergeschoss befand sich ein heizbarer Saal. Dieser hatte vor allem repräsentative Aufgaben zu bewerkstelligen. Daneben diente er als Speiseraum für den Herrn und sein Gesinde. Die Wohn- und Schlafräume befanden sich im zweiten Obergeschoss, sofern sie sich nicht in ein eigenes Gebäude ausgelagert wurden. Eine Burg wies meistens auch eine Kapelle auf. Diese konnte sich in der Vorburg befinden, aber auch nahe des Palas angelegt sein. Eine weitere Möglichkeit wäre, dass er sich außerhalb der Ringmauern befand. Sofern die Kapelle nicht einen eigenen Bau vorweist, konnte sie in den Bergfried, Wohnturm oder im Palas integriert sein.<sup>137</sup>

---

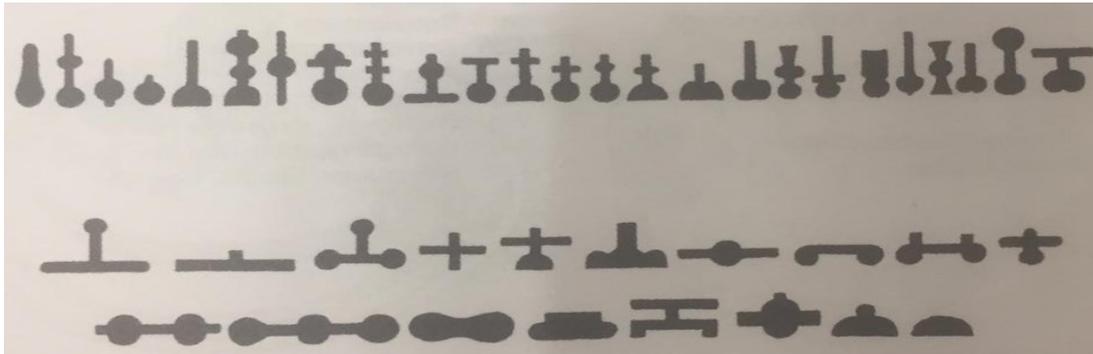
<sup>137</sup> Koch, Baustilkunde, 298-303.



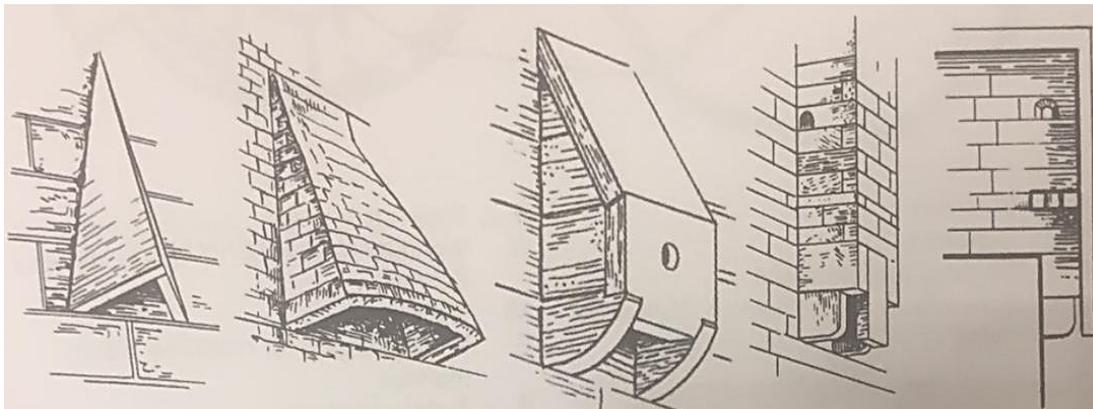
**Abbildung 14:** Turm und Tor samt Zugbrücke, Quelle: *Koch*, Baustilkunde, 296.

Mauern sind in der Regel um die verschiedenen Türme angelegt worden und sollten dem Burgkomplex Schutz bieten. Allerdings könnten auch freistehende Mauern zur Verteidigung aufgebaut sein. Freistehende Mauern waren meistens mit einem überdachten Wehrgang oder mit Zinnen bedeckt. An besonders gefährdeten Stellen wurden Schildmauern gebaut. Schildmauern waren selbständige Verteidigungsbauten mit einer Mauerdicke von bis zu fünf Metern und einer Turmhöhe zwischen 15 und 30 Metern. Er übernahm sogar häufig die Funktion eines Bergfrieds und wies, wie dieser, einen stark erhöht liegenden Eingang auf. Seit dem 12. Jahrhundert wurde zur Ringmauer eine zweite Mauer, die sogenannte Zwingmauer, beigelegt. Dadurch sollte der direkte Angriff auf die Ringmauer verhindert werden. Oft war diese jedoch lediglich an sehr gefährdeten Stellen zu finden und nicht entlang des gesamten Burgkomplexes. Der Raum zwischen der Ringmauer und Zwingmauer wurde Zwinger genannt und diente zur Abhaltung von Turnieren oder zur Tierhaltung. In Gefahrensituationen wurde das Vieh und bewegliche Güter im Zwinger untergebracht. In der Ringmauer sowie in den Türmen befanden sich meistens schmale Öffnungen. Die Form dieser sogenannten Scharten richtete sich nach den Waffen, die hier zum Einsatz kamen. (Siehe Abb. 15) Eine weitere

Verteidigungsmaßnahme stellten Gussöffnungen oder Aborterker (Siehe Abb. 16) dar. Diese wurden über den Toren oder gefährdeten Maueröffnungen angebracht und dienten dem Hinabgießen heißen Wassers, Pechs oder Öls. Wie bereits erwähnt, wurden Burgen vorwiegend an hügeligen und schwer zugänglichen Orten errichtet. Damit sie vom restlichen Teil des Berges isoliert waren, wurden künstliche Gräben angelegt, die Halsgräben genannt wurden. Außerdem konnten Abschnittsgräben die Haupt- und Vorburg voneinander trennen. Die Gräben konnten auch mit Wasser gefüllt sein.<sup>138</sup>



**Abbildung 15:** Scharfen, Oben: Schlüsselloch-, Kreuz- und Schlüsselmaul-Scharfen, Unten: Maul- und Kreuzscharfen, Quelle: Koch, Baustilkunde, 297.



**Abbildung 16:** Beispiele für Aborterker, Quelle: Koch, Baustilkunde, 297.

Damit eine Burg überhaupt errichtet werden konnte, wurden Bruch-, Hau-, oder Ziegelsteine benötigt. Diese Materialien dienten überwiegend dem Bau des Bergfrieds und Palas. Für weitere Gebäude wurden Feld-, Bruch- und Kieselsteine verwendet. Ein weiteres Material, das unter anderem für obere Stockwerke und Wehrgänge genutzt wurde, war Hartholz. Weiters wurde Mörtel, in der Regel Kalkmörtel und ein dünner, steinsichtiger Verputz verwendet.<sup>139</sup>

<sup>138</sup> Koch, Baustilkunde, 303-306.

<sup>139</sup> Koch, Baustilkunde, 306.

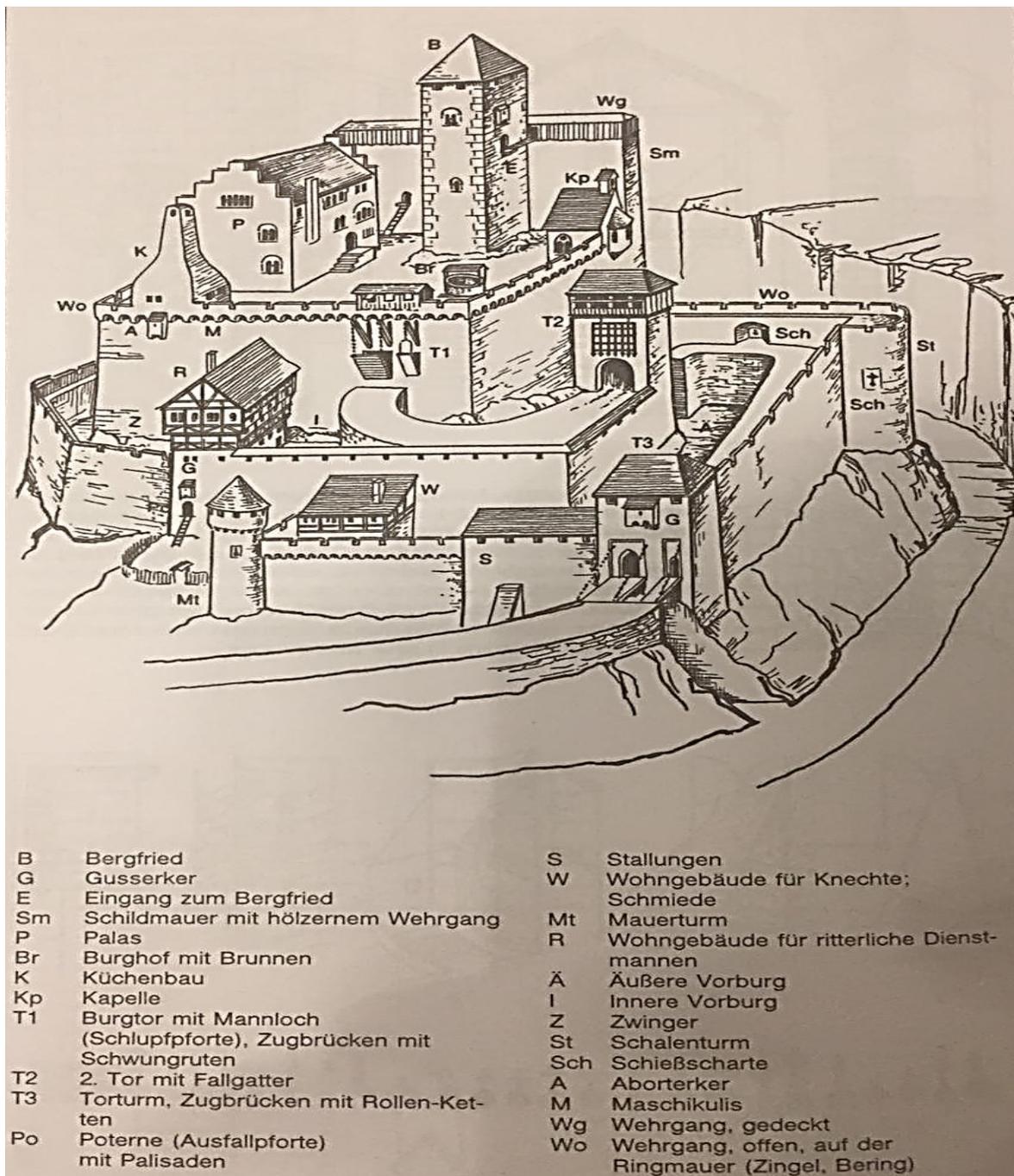


Abbildung 17: Schema einer mittelalterlichen Burg, Quelle: Koch, Baustilkunde, 298.

### 3.2.2 Wohnbauten

Der mittelalterliche Wohnbau musste neu erfunden werden. Das führte dazu, dass viele verschiedene Wohnbautypen entstanden. Einige dieser Hausbau- und Grundrissformen prägen bis heute das mittelalterliche Stadtbild. Die neuen Wohnformen übernahmen adelige Wohnelemente, wie den mehrgeschossigen Steinbau. Bis ins 11. Jahrhundert wurde der private Wohnraum in zwei Räume, eine Küche und einen Wohn- beziehungsweise Schlafraum, aufgeteilt. Durch die neuen Wohnbauten kam es zu einer weiteren Auffächerung der Raumstruktur. Der Bau eines Obergeschosses führte zu einer bedeutenden Änderung. Der obere

Hausbereich wurde für repräsentative Zwecke genutzt, während der untere Bereich wirtschaftliche Funktionen hatte. In den nördlichen Ländern Europas war überwiegend der Holz- und Fachwerkbau anzutreffen.<sup>140</sup> Fachwerkbauten waren zudem farblich gegliedert und vor allem in den Städten schafften sie damit ein buntes Stadtbild. Häufig wurden Bilder auf die Fassaden aufgemalt. Diese konnten sich auf den Hausherrn oder auf Szenen aus der Stadtgeschichte beziehen.<sup>141</sup>

### **Beispiele für Wohnbauten der Spätgotik**

Zunächst ist festzuhalten, dass die wenig erhaltenen Steinhäuser der städtischen Oberschicht nicht das Bild der mittelalterlichen Stadt repräsentieren. Bis zum 15. Jahrhundert prägten Hütten das Stadtbild.<sup>142</sup> Das mittelalterliche Bauernhaus bestand zumeist aus einem Wohnraum. (Siehe Abb. 18) In diesem wurde gekocht, gearbeitet und geschlafen. Dadurch, dass kaum Licht in den Raum gelangte, war es stickig und finster. Das Mobiliar war zudem spärlich.<sup>143</sup> Erst in der Spätgotik und Renaissance dringt der bürgerliche Wohnstil nach Europa. Dabei hat er seinen Ausgangspunkt in Italien. Allmählich wandelte sich die Hütte zum Haus und wurde mit Möbeln, kunstgewerblichen Geräten und Kunstgegenständen ausgestattet.<sup>144</sup>



**Abbildung 18:** Mittelalterliches Bauernhaus, Quelle: *Buttinger*, *Das Mittelalter*, 92.

<sup>140</sup> *Philipp*, *Das Buch der Architektur*, 118-119.

<sup>141</sup> *Philipp*, *Das Buch der Architektur*, 121.

<sup>142</sup> *Koch*, *Baustilkunde*, 350.

<sup>143</sup> *Buttinger*, *Das Mittelalter*, 92-93.

<sup>144</sup> *Koch*, *Baustilkunde*, 337.

In Italien gab es den Casone, einen Nachfahren der primitiven italienischen Hütten aus mittlerem Portikus und zwei seitlichen Räumen sowie strohgedeckt. (Siehe Abb. 19) Zudem hatte die primitive italienische Hütte noch keinen Kamin.<sup>145</sup>



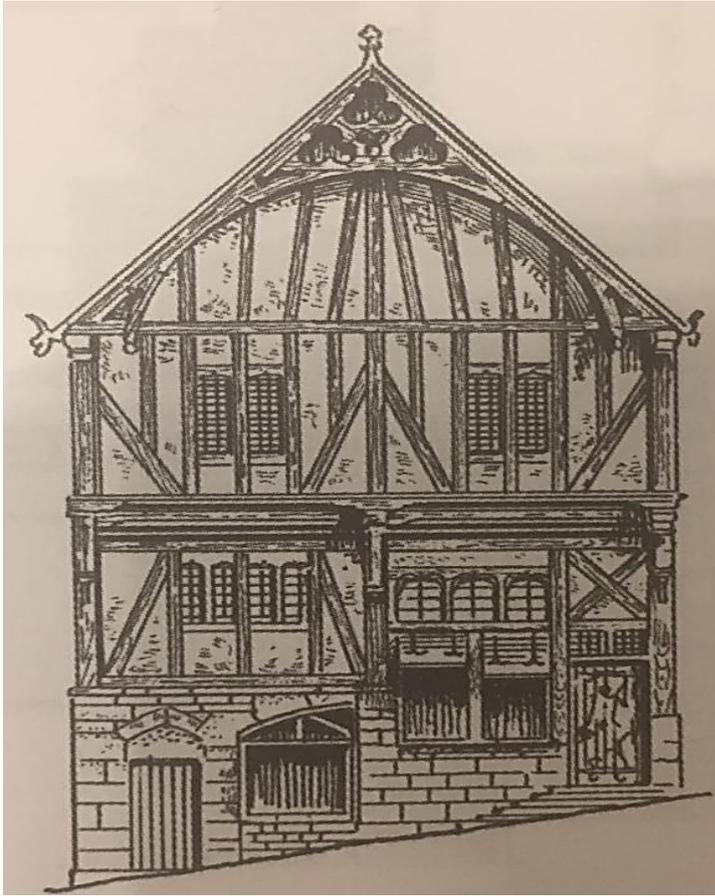
**Abbildung 19:** Italienische Casone, Quelle: *Koch*, Baustilkunde, 350.

In Frankreich sind Stadthäuser aus dem 12. und 15. Jahrhundert erhalten. Dabei konnten sie aus Holz oder Stein gebaut sein. Der Aufbau war einfach sowie wirtschaftlich und blieb bis ins 16. Jahrhundert unverändert. Die Häuser hatten schmale Giebel- oder Traufenfronten, waren mit Stroh bedeckt oder hatten gewölbte Ziegel. Sie konnten einstöckig sein, aber auch bis zu vier Stockwerken aufweisen. Der Raum hinter dem Eingang wurde als Wohn-, Ess- oder Empfangsraum, Küche, Werkstatt aber auch Laden genutzt. Nebenräume lagen seitlich oder hintereinander. Nach dem 100-jährigen Krieg wurden die Häuser etwas komfortabler.<sup>146</sup>

---

<sup>145</sup> *Koch*, Baustilkunde, 350.

<sup>146</sup> *Koch*, Baustilkunde, 351.



**Abbildung 20:** Französisches Fachwerkhaus aus dem 15. Jahrhundert, Quelle: *Koch*, Baustilkunde, 351.

In Deutschland gab es das vornehme Bürgerhaus, welches mehrstöckig war. Während im Erdgeschoss eine Halle war, befanden sich die Wohnräume dahinter oder im Obergeschoss. Die Mehrheit bürgerlicher Reihenhäuser waren schlicht, klein und aus Fachwerk. Die Reihenhäuser ähnelten oft Hütten. Seit 1200 wurden Steinhäuser, Türme oder Feuersäle an die Fachwerkbauten angefügt.<sup>147</sup>

Eine Besonderheit stellten zudem Gilden- und Zunftgebäuden dar. Dies waren Gemeinschaftsleistungen einer Zunft und ähnelten oftmals Rathäusern. Zudem dienten sie als Zeichen der Rivalität gegenüber den wohlhabenderen Bürgern. Zur Ausstattung gehören die Zunftstube, eine Halle, eine Trinkstube und Verwaltungsräume. In der Zunftstube befand sich der Zunftladen. Neben Großbauten gab es jedoch auch bescheidenere Anlagen für den örtlichen Bedarf.<sup>148</sup>

---

<sup>147</sup> *Koch*, Baustilkunde, 352.

<sup>148</sup> *Koch*, Baustilkunde, 357.

### 3.2.3 Klöster

Klöster wurden zunächst vor allem an unzugänglichen Orten errichtet, fernab jeglicher Zivilisation. Durch den hohen Andrang entwickelten sie sich zu vielbesuchten Zentren und in einigen Regionen wurden Klöster daraufhin vor den Stadtmauern errichtet. Die Gründungen gehen auf Könige, Kirchen und Adelige zurück.<sup>149</sup> Entscheidend für die Klosteranlage wurde der St. Gallener Plan (Siehe Abb. 21), welcher aus dem Jahre 817 stammt. Der Benediktsregel folgend sollte die Anlage eine eigenständige Stadt bilden. Demzufolge sollten sich Wohngebäude, Werkstätten, Stallungen, ein Gästehaus und eine Schule um die Kirche und den Kreuzgang versammeln.<sup>150</sup> Mittelalterliche Klosteranlagen sind nicht erhalten geblieben, mit Ausnahme von Kirchen. Auch der St. Gallener Plan wurde in der Art und Weise nicht umgesetzt. Dennoch diente er als bestes Dokument zur Veranschaulichung eines mittelalterlichen Klosters. Im Zentrum der Anlage befanden sich Kirche und Klausur. Diese stellte den Lebensbereich der Mönche dar. Der Zugang zu diesen Gebäuden war Fremden strengstens verboten. Die Kirche wurde von zwei Randtürmen umgeben, die den Erzengeln Michael und Gabriel geweiht waren. In der Kirchenanlage befanden sich unter anderem die Zellen des Pfortners, des Schulvorstehers, Unterkünfte für reisende Mönche, die Schreibstube und Bibliothek. Umgeben war die Kirche und Klausur von dem Dormitorium, dem gemeinsamen Schlafsaal der Mönche, einem Wärmerraum, einem Kleiderraum, dem Speisesaal, dem Keller sowie einem Vorratsraum. Zudem befanden sich in unmittelbarer Nähe die Küche, ein Gästehaus, die äußere Schule, das Haus des Abtes, ein Ärztehaus, ein Aderlasshaus, ein Krankenhaus und das Noviziat. Diese Gebäude mussten jedoch von der Kirche und der Klausur aufgrund der Ansteckungsgefahr der Kranken, die sich im Krankenhaus befanden, ausgegliedert werden. Ein weiterer Grund bestand darin, dass die Novizen das eigentliche Kloster noch nicht betreten durften. Etwas weiter von der Kirchenanlage entfernt lag der Wirtschaftstrakt. Dieser beinhaltete Obst- und Gemüsegärten, Ställe für Hühner und Gänse, eine Mühle, Darre, Brauerei und Häuser für verschiedene Handwerker. Auch Ställe für das Großvieh samt einer Unterkunft für Hirten und Knechte wies der gesamte Komplex auf. Obwohl Klöster zahlreiche Außenbesitze hatten, sollte durch diesen Aufbau gewährleistet werden, dass das Notwendigste vor Ort war und im Eigenbetrieb hergestellt werden konnte. Dabei sollten Mönche die handwerkliche Arbeit nicht scheuen. Auch wenn dieser Plan lediglich einen Musterplan darstellt und in dieser Perfektion nie erreicht wurde, richteten sich die mittelalterlichen Klosteranlagen danach.<sup>151</sup> „Insgesamt war das mittelalterliche Kloster ein

---

<sup>149</sup> Goetz, *Leben im Mittelalter*, 74-75.

<sup>150</sup> Koch, *Baustilkunde*, 63.

<sup>151</sup> Goetz, *Leben im Mittelalter*, 88-91.

funktionaler Zweckbau, der den verschiedenen Aufgaben der Mönche Rechnung trug und doch ein monastisches Leben ermöglichte“.<sup>152</sup>

Das Kloster in Sasau war ein Steinbau, zumindest der östliche Teil. Zu diesem gehörte die Apsis samt einem Presbyteriumsabschnitt, welcher nordwestlich von der später errichteten Kirche steht. Gegen Ende des 11. Jahrhunderts kam es zum Ausbau der Klosteranlage. Der bemerkenswerteste Bau aus jener Zeit ist der Tetrakonchos, nördlich der Kirche. Später wurde dieser als Grabkapelle genutzt. Unter der Brevnover-Herrschaft blühte das Kloster neu auf. Nachdem der heilige Prokop heiliggesprochen wurde, entwickelte sich das Kloster zu einem Wallfahrtsort. Dies führte zu einer neuen, intensiven Bautätigkeit. Dabei erhielt das Kloster einen gotischen Umbau.<sup>153</sup> „Dem Beginn des 14. Jahrhundert, [...], entspricht stilistisch das heutige Presbyterium und das basilika-artige, sechsteilige Kirchenschiff, das mit einer Westfront, einer Stirnwand, einer Fassade und zwei Türmen versehen ist“.<sup>154</sup> Der Ausbau konnte jedoch nicht zur Gänze verwirklicht werden. Im Verlauf des 14. Jahrhunderts wurde der Klosterplan geändert und aus dem Dreischiff wurde ein dreischiffiger Saalraum. Durch die Hussitenkriege bleibt der Ausbau unvollendet.<sup>155</sup>

---

<sup>152</sup> Goetz, *Leben im Mittelalter*, 91.

<sup>153</sup> Kadlec, *Das Kloster des hl. Prokop an der Sasau*, 302-303.

<sup>154</sup> Kadlec, *Das Kloster des hl. Prokop an der Sasau*, 303.

<sup>155</sup> Kadlec, *Das Kloster des hl. Prokop an der Sasau*, 303-304.

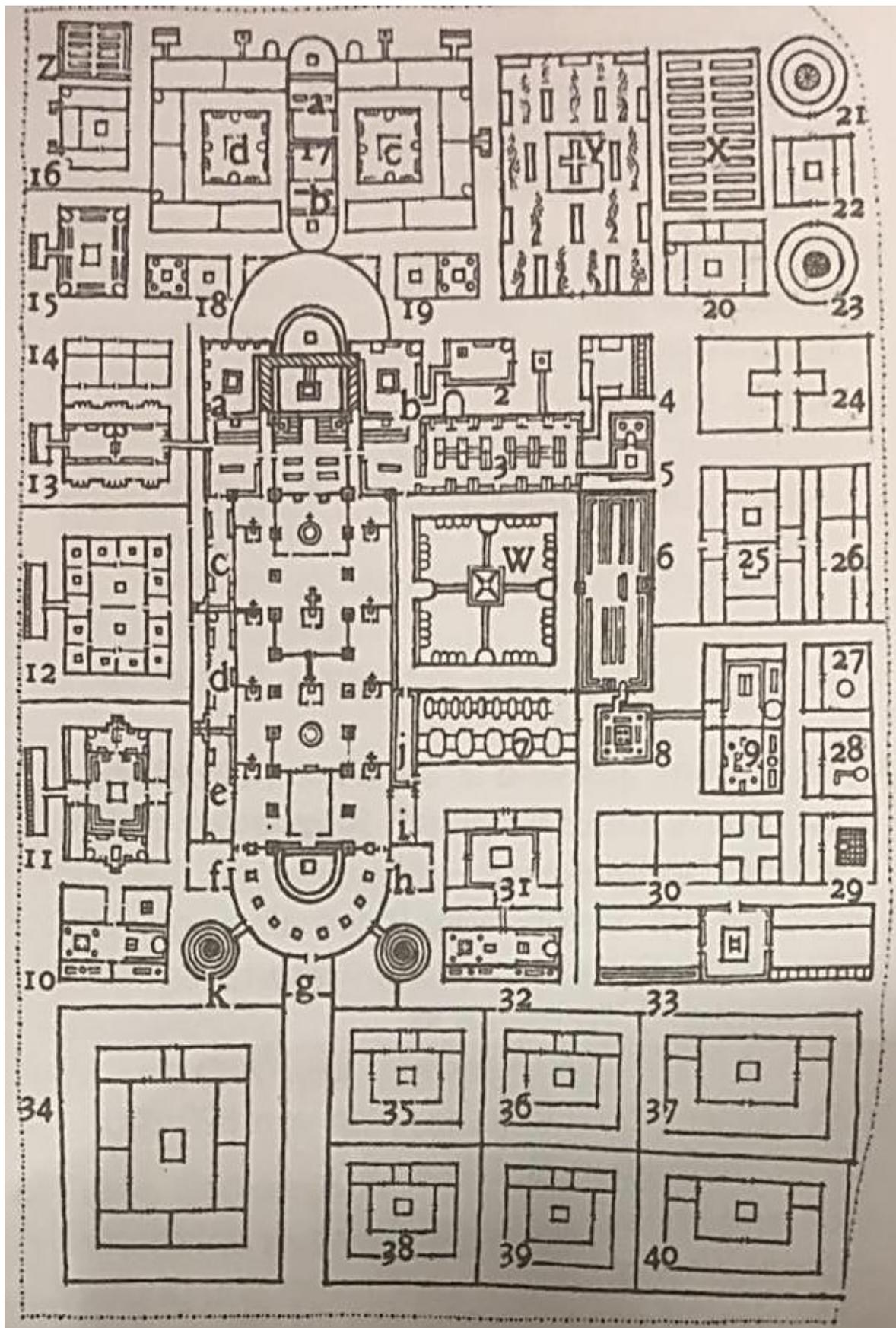


Abbildung 21: St. Gallener Idealplan, Quelle: Koch, Baustilkunde, 68.

## Legende zum St. Galler Idealplan

- 1 Kirche
- a Schreibstube im EG, Bibliothek im OG
- b Sakristei im EG, Kammer für die liturgischen Gewänder im OG
- c Wohnung für durchreisende Ordensbrüder
- d Wohnung des Vorstehers der Äuß. Schule
- e Wohnung des Pförtners
- f Zugangshalle zum Haus für die vornehmen Gäste und zur Äußeren Schule
- g Empfangshalle für Besucher des Klosters
- h Zugangshalle zu den Wirtschaftsgebäuden und zum Pilger- und Armenhaus
- i Wohnung von deren Verwalter
- j Sprechraum der Mönche
- k Turm des hl. Michael
- l Turm des hl. Gabriel
- 2 Zubereitungsraum des hl. Brotes und Öles
- 3 EG: Wärmeraum, OG: Schlafsaal der Mönche
- 4 Abtritt der Mönche
- 5 Bade- und Waschraum der Mönche
- 6 EG: Speisesaal der Mönche; OG: Kleiderraum
- 7 Wein- und Bierkeller der Mönche im EG, Vorratskammer im OG
- 8 Küche der Mönche
- 9 Bäckerei und Brauerei der Mönche
- 10 Küche, Bäckerei und Brauerei für die vornehmen Gäste
- 11 Haus für vornehme Gäste
- 12 Äußere Schule
- 13 Abtshaus
- 14 Küche, Keller und Badhaus des Abtes
- 15 Aderlasshaus
- 16 Ärztehaus
- 17 Noviziat und Krankenhaus
  - a Kapelle für die Novizen
  - b Kapelle für die Kranken
  - c Kreuzgang der Novizen
  - d Kreuzgang der Kranken
- 18 Küche und Bad des Krankenhauses
- 19 Küche und Bad des Noviziats
- 20 Gärtnerwohnung
- 21 Gänsehaus
- 22 Haus der Hühner- und Gänsewärter
- 23 Hühnerhaus
- 24 Kornscheune
- 25 Haupthaus der Werkleute
- 26 Nebenhaus der Werkleute
- 27 Mühle
- 28 Stampfe
- 29 Darre
- 30 Kuferei, Drechslerei und Getreidehaus für die Brauer
- 31 Pilger- und Armenhaus
- 32 Küche, Bäckerei und Brauerei für Pilger
- 33 Haus für Pferde, Ochsen und deren Wärter
- 34 Haus für die Gefolgschaft des Kaisers (?)
- 35 Haus für die Schafe und deren Hirten
- 36 Haus für die Ziegen und deren Hirten
- 37 Haus für die Kühe und deren Hirten
- 38 Haus für die Knechte des Kaisers (?)
- 39 Haus für die Schweine und deren Hirten
- 40 Haus für trüchtige Stuten, Füllen und deren Wärter
- W Klostergarten der Mönche
- X Gemüsegarten der Mönche
- Y Friedhof und Obstgarten
- Z Garten für Heilkräuter

Abbildung 22: Legende zum St. Galler Idealplan, Quelle: Koch, Baustilkunde, 70.

### 3.3 Kleidung

Das 14. Jahrhundert kann Kleidungstechnisch in drei Perioden unterteilt werden. Während der frühen Periode, von 1300 bis 1330, dominierten weiterhin Einflüsse des 13. Jahrhunderts. In der Zeit darauf, vollzog sich ein Bruch mit der Tradition des 13. Jahrhunderts. Die Kleidung wurde enger und die Männertracht kürzer. Zudem begannen Frauen ihre Brüste ein wenig zu enthüllen. Diese Änderungen sind nicht nur auf die zivile Mode beschränkt, auch in der militärischen Ausrüstung war dies erkennbar. In der späten Periode, von 1370 bis 1400, kam es zu einer Akzentuierung und Verfeinerung modischer Neuerungen der vorangegangenen Periode. Daneben kamen Neuerungen vor, die bereits zur Mode des frühen 15. Jahrhunderts überleiteten. Ausschlaggebend in Sachen Mode blieb weiterhin der Weste, allen voran der französische Hof. Von diesem aus verbreitete sich die Mode in ganz Europa. Obwohl 1350 mit Prag ein neues kulturelles Zentrum entstand, änderte sich an dem West-Ost-Gefälle nichts.<sup>156</sup>

Die größte Änderung zur Kleidung der vorangegangenen Periode stellte das kurze Kostüm der Männerwelt dar. Schrittweise wurde es zwischen 1320 und 1370 eingeführt und trat somit an die Stelle des langen Hängegewandes. In der Frauenmode gab es ebenfalls eine bedeutende Neuerung mit der Erfindung des Dekolletés um 1350. Daneben wurde die weiblichen Oberkleider enger.<sup>157</sup> „Beide Entwicklungen stehen für die endgültige Trennung von Herren- und Damenmode und machen darüber hinaus deutlich, daß sich die Mode von der Bevormundung durch kirchliche Moralvorstellungen gelöst hat“.<sup>158</sup> Auffallend ist gegen Ende des 14. Jahrhunderts die Tendenz zu größerem Kleiderluxus. Dies hatte jedoch zur Folge, dass sich Erlässe der Obrigkeit vermehrten. Die Kleidung war für die Menschen des Mittelalters unverzichtbarer Bestandteil zur Behauptung von sozialem Rang, Macht und Ehre.<sup>159</sup> Dennoch sollte nicht übersehen werden, dass Prunk- und Repräsentationsgewänder für außergewöhnliche Gegebenheiten reserviert waren, während das Alltagsgewand sowohl beim Adel als auch bei Bauern, Handwerkern und anderen Gruppen aus einfachen Stoffen bestand. Im Alltag musste sich der Adel nicht von anderen Gruppen abheben, auf Festen dafür umso mehr. Einfach Leute eiferten zwar dem Adel nach, allerdings bemühten sie sich auch darum, dass ihre Kleider möglichst lang hielten.<sup>160</sup>

---

<sup>156</sup> Ulrich *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 1. 1320-1370 (Wald-Michelbach 2000) 17.

<sup>157</sup> *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 1, 17-18.

<sup>158</sup> *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 1, 18.

<sup>159</sup> Ulrich *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 2. 1370-1420 (Wald-Michelbach 2003) 11-12.

<sup>160</sup> *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 2, 16.

### 3.3.1 1320-1370

Die Änderungen traten um die Mitte des Jahrhunderts ein, jedoch sind ab 1320 Schritte in diese Richtung erkennbar. Die ersten Schritte waren die Verkürzung und Verengung der Männertracht. Die Menschen hielten sich an die komplette Garnitur aus mindestens drei Kleidungsstücken, bestehend aus dem Untergewand beziehungsweise der Cotte, dem Obergewand, auch Surcot genannt und einem Mantel als Übergewand. Unter- sowie Obergewand fallen bis zu den Knöcheln herab. Ritterliche Kleidungen wiesen zudem einen Reitschlitz auf, wodurch sich das Gewand von jenem des Bürgertums unterschied. Der Surcot kam in zwei Variationen vor, ärmellos oder mit langen Ärmeln. Allerdings verschwand der offene, ärmellose Surcot um 1335 und blieb lediglich als Wappenrock bis zur Jahrhundertmitte in Verwendung. In der zivilen Kleidung wurde der ärmellose Surcot hauptsächlich zu den Mahlzeiten getragen. Für das langärmelige Obergewand lassen sich drei verschiedene Bezeichnungen feststellen, Surcot, Corset und Gardecorps. Während Surcot und Corset, Obergewänder ohne Kapuze bezeichnen, stellt der Gardecorps eine Art Mantel dar, die stets eine Kapuze aufwies. Der Surcot reichte in der Regel bis zu den Waden und wies senkrechte Schlitze auf. Zudem wurde zum Surcot eine Gugel getragen. Bei schlechtem Wetter wurde über die Cotte und dem Surcot ein Mantel getragen. Zu den Mänteln wurden die Heuke oder Glocke, der Gardecorps beziehungsweise eine Garnache, eine Housse oder ein Tappert gezählt. Der halblange Surcot wurde schließlich durch die Cotardie und später die Shecke abgelöst. Beide stellen kurze Männerröcke dar. Der Surcot wurde schließlich so kurz, dass er nicht mehr über den Kopf gezogen wurde, sondern vorne durchgehend geöffnet war und mit Knöpfen versehen. Nicht nur das Obergewand, sondern auch deren Ärmel wurden im Laufe der Zeit immer kürzer und enger. Dadurch erschienen die Ärmel des Untergewands, der Cotte oder des Wamses, enganliegend. Diese Änderungen bedeuteten jedoch nicht, dass Gewänder der vorangegangenen Zeit nicht mehr getragen wurden. Weiterhin konnten auch Oberkleider mit weit geschnittenen Ärmeltypen vorkommen.<sup>161</sup>

Ab 1335 wurde vermehrt der eng taillierte und halblange Surcot über der gekürzten, langärmeligen Cotte oder einem Wams getragen. Die seitlichen Schlitze behielt auch diese Variante des Surcots. Diese sollten es dem Träger ermöglichen an die Gürteltasche zu gelangen. Allerdings wurden sie überflüssig, da der Gürtel nicht mehr unter dem Obergewand getragen wurde, sondern samt Dolch auf dem Obergewand. Mit dieser Verlagerung des Gürtels ging auch ein Funktionswandel des Obergewands einher. Die lange Cotte, einst ein Obergewand,

---

<sup>161</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 20-23.

wies gekürzte Versionen auf, die sich kaum mehr vom Wams, dem klassischen Untergewand, unterschieden. Damit verschwand die Cotte aus der Mode. Lediglich Mönche und Bauern verwendeten weiterhin traditionelle Schlupfgewänder, Kutten und Kittel. An der Stelle der Cotte trat hingegen die Cotardie. Diese stellte ein kurzes, eng tailliertes Gewand mit Knöpfen an der Vorderseite und langen Ärmeln dar. Neben dem kurzen Surcot und der Cotardie hielt sich auch das lange Gewand vom Beginn des 14. Jahrhunderts. Vor allem ältere Männer trugen es über dem kurzen Wams. Das lange Gewand erscheint aufgrund der Länge und Weite im Rockbereich als Vorläufer der Houplande. Nach der großen Pest vollzieht sich schließlich der endgültige Wandel. Ältere Generationen hielten zwar an der konservativen Kleidung bei, jüngere Generationen jedoch nicht. Der verkürzte Surcot mit Hängeärmel und die knielange Cotardie verschwanden nahezu gänzlich aus der Mode. Stattdessen setzte sich die Shecke beziehungsweise Schoppe durch. Eine Jacke mit kurzem, unten enganliegendem Rock. Wams und Cotardie waren in der Regel gefüttert. Um 1360 wurde auch das zivile Wams gepolstert und von außen sichtbar gesteppt, weshalb er auch Steppwams genannt wurde. Im Unterschied zum zivilen Wams, wies der militärische Wams einen Zuschnitt und eine Länge auf, die in der zivilen Mode erst 25 Jahre später Eingang hielt. Das lag vor allem daran, dass die Gesellschaft zu Beginn des 14. Jahrhunderts einer starken Militarisierung ausgesetzt war und somit die Kriegskleidung Vorrang hatte.<sup>162</sup>

Das zivile Wams und das über der Rüstung getragene, wurden meist geknöpft, während diejenigen, die unter der Rüstung getragen wurden, geschnürt oder genestelt wurden. Dadurch sollten Druckstellen vermieden werden. Der Unterschied zwischen Wams und Shecke oder Schoppe lag darin, dass das Wams sowohl als Unter- als auch als Obergewand genutzt werden konnte. Die Shecke oder Schoppe war lediglich ein Obergewand. Zudem war das Wams gepolstert und abgesteppt, während die Shecke/Schoppe mehr oder weniger eine gefütterte Jacke darstellte. Die deutsche Shecke war ausschließlich für den zivilen Gebrauch gedacht. Je kürzer die Oberbekleidung wurde, desto mehr rückten die Beinlinge ins Blickfeld. Durch die Verkürzung des Obergewandes mussten neue Befestigungsmöglichkeiten geschaffen werden. Die Beinlinge wurden verlängert und reichten anschließend bis zur Hüfte. Damit sie einen festen Halt hatten, wurden sie am Wams festgebunden.<sup>163</sup>

Die Überbekleidungen der Männer änderten sich lediglich leicht. Im Großen und Ganzen blieben die Gewänder des 13. Jahrhundert in Verwendung. Als Zeremonialgewand wurde

---

<sup>162</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 25-28.

<sup>163</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 32-33.

weiterhin der Tasselmantel getragen. Dieser konnte zur Heuke erweitert werden. Eine Sonderform der Heuke war die Glocke, die in unterschiedlichen Länegn vorkam, etwas enger anlag und nicht geknöpft, sondern zusammengenäht war. Zudem hatte sie eine angenähte Kapuze. Daneben blieb das Gardecorps weiterhin in Verwendung. Ein weiterer Männermantel war die Garnache, die zu den überwurfähnlichen Mänteln gezählt wurde. Überwiegend wurde sie als Pilger- und Leprosengewand getragen. Ein ziviles Prunkgewand beziehungsweise einen Wappen- sowie Heroldsrock stellte der Tappert dar.<sup>164</sup>

Bei der Kopfbedeckung kam es zu einer gravierenden Änderung. Vor 1320 war es unüblich ohne Kopfbedeckung vor die Tür zu gehen. Ab 1320 war es üblich, bei schönem Wetter barhäutig hinaus zu gehen. Sogar minimale Bedeckungen, wie die Bundhaube, wurde weggelassen. Lediglich bei Bauern und Bettlern kam sie noch vor. Auf der Reise oder Jagd wurde ein hoher kegelstumpfförmiger Filzhut mit hinten aufgeschlagener Krempe getragen. In einer niedrigeren Version wurde er auch von Bauern getragen. Zur langen zeremoniellen Tracht wurde zu Beginn des 14. Jahrhunderts ein Stoffhut mit Umschlag getragen. Bei Angehörigen des Hochadels war zudem der Fürstenhut ebenfalls weiterhin in Verwendung. Eine der bedeutendsten Kopfbedeckungen des 14. Jahrhunderts war die Gugel, die im 13. Jahrhundert vorwiegend als Wetterschutz diente. Durch die Verengung des männlichen Obergewandes trat der Schulterkragen der Gugel nach außen, wodurch der Kragen breiter als bei Modellen des 13. Jahrhunderts erschien. Zudem wurde der Kapuzenzipfel immer länger, zum Teil reichte er sogar bis zum Boden. Ab 1360 versahen die Männer, wie es bei den Frauen bereits der Fall war, die Gugel auf der Vorderseite mit einem Knopfverschluss.<sup>165</sup> „Bis ca. 1380 bleibt die angezogene, nach hinten zurückgeschlagene Gugel mit ihrem breiten dekorativen Kragen unverzichtbares Teil der modischen Männerbekleidung“.<sup>166</sup> In West-, Mittel- und Nordeuropa wurde die Gugel nahezu ständig getragen. Ein Vorteil der Gugel lag darin, dass sie den Hals weitgehend verdeckte und warmhielt. Dadurch wurde zudem verhindert, dass sich der militärisch übliche Stehkragen durchsetzen konnte. Lediglich in Italien wurde die Gugel turbanähnlich getragen, wodurch Stehkragen bei der zivilen Mode üblich waren. Die Männer trugen ihr Haar schulter- oder kinnlang, mit Pony und leicht gewellt oder gekräuselt. In der Regel waren die Männer glattrasiert. Lediglich ältere Männer konnten auf Darstellungen gestutzte Vollbärte aufweisen. Ab etwa 1335 kam das Tragen von Schnurr- und Vollbärten auch bei jüngeren Generationen in Mode. Ausgangspunkt dieses Trends war höchstwahrscheinlich Böhmen. Ab 1370 wurde das

---

<sup>164</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 34-37.

<sup>165</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 39.

<sup>166</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 39.

Haar nicht mehr nur kinnlang, sondern bereits auch nackenlang getragen. Lediglich ältere Männer trugen längere Haare.<sup>167</sup>

Zu den Gewändern wurde eine Unterbekleidung getragen. Die Männer trugen als Unterbekleidung Beinlinge, Hemden und Unterhosen. Runde Beinlinge, die Oberschenkellang waren, gerieten aus der Mode, wurden dennoch vom einfachen Volk bis in das 15. Jahrhundert getragen. An ihrer Stelle traten Beinlinge, die bis zur Hüfte reichten. Ein Nachteil dieser Beinlinge lag darin, dass sie die Unterhose unbedeckt ließen. Die Mode der Schnabelschuhe führte im Laufe des 14. Jahrhunderts dazu, dass die Fußteile der Beinlinge ebenfalls spitzer wurden. Mit der Oberbekleidung wurde auch die Unterbekleidung immer kürzer. Zu der gesamten Kleidung eines Mannes gehörten zu dieser Zeit der Gürtel sowie die Gürteltasche. Zum zivilen Gewand wurde zudem ein Dolch getragen. Je nach Vermögen war der Griff mehr oder weniger verziert. Das wichtigste Zubehör stellte jedoch der Gürtel dar. Eine grundlegende Änderung erfuhren die Schnallen. Ovale Rahmen blieben zwar die häufigsten Schnallentypen, jedoch traten mittlerweile rechteckige, trapezförmige und kreisrunde Schnallen hinzu. An Stelle des Taillengürtels trat um die Mitte des Jahrhunderts der breitere Hüftgürtel auf. Ein typisches Standeszeichen stellte der Rittergürtel dar. In Deutschland wurde vor allem der Dusing getragen. Dieser Gürtel war mit Schellen und Glöckchen behängt und deshalb sehr beliebt. Er wurde in der Regel zum Hüftgürtel getragen. Auffällig ist, dass sich Männer- und Frauengürtel lediglich in der Riemenbreite und Schnallengröße unterschieden, nicht aber im Dekor. Die lederne Gürteltasche durfte schließlich zur Männerbekleidung nicht fehlen. Dabei gab es kaum Änderungen zu älteren Modellen. Hängetaschen verschwanden hingegen aus der Mode. Männer und Frauen trugen ähnliches Schuhwerk. Lediglich hohe Reiterstiefel waren den Männern vorbehalten. Im Laufe des Jahrhunderts wurden die Schnabelschuhe der Männer immer länger, weshalb die Kleiderordnung eingriff, um die ärgsten Exzesse zu verhindern. Häufig waren zu dieser Zeit hölzerne Unterschuhe, sogenannte Trippen, anzutreffen. Im 13. Jahrhundert wiesen sie eine stumpfe Form auf. Diese hatte sich jedoch den Schnabelschuhen angepasst.<sup>168</sup>

In der Frauenmode tat sich weniger als bei den Männern, dennoch gab es auch hier einige Neuerungen, die erwähnenswert sind. Das Dekolleté ist dabei hervorzuheben. Die Kleidung der Frau bestand zu jener Zeit aus einer Kombination von Cotte und Surcot. Die Cotte konnte auch eigenständig getragen werden. Die Cotte stellte ein in weiten Falten fallendes, leicht tailliertes

---

<sup>167</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 39-40.

<sup>168</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 41-44.

Schlupfgewand mit langen Ärmeln dar. Im Laufe der Zeit wird sie immer enger und der Halsausschnitt größer. Anstelle des mäßigen Kopflochs trat dadurch das Busenloch. Die immer engere Cotte wurde Cotardie genannt. Um 1340 existierten zwei Schnitte der Cotardie, wobei der Unterschied lediglich bei den Ärmeln lag. Einfache Bauersfrauen versuchten der Mode des Adels nachzueifern und so entstand eine bäuerliche sowie eine prunkvolle Cotte. Das Alltagsgewand der Frau, bestand, standesunabhängig, in der Regel aus einer taillierten Cotte aus Wollstoff. Über der Cotte wurde bei gesellschaftlichen Anlässen ein Surcot getragen. Der höfische Surcot enthielt immer eine Schleppe, was ihn von dem einfachen Surcot der Bürgersfrauen abgrenzte. Weiße Halbschürzen gehörten zur Ausstattung der Hausfrauen und weiblichen Bediensteten. Neben einem offenen Surcot gab es auch einen geschlossenen für den Außenbereich. Änderungen zu früheren Variationen traten vor allem bei den Ärmeln auf, die sich zu sogenannten Tütenärmeln entwickelten.<sup>169</sup>

Bei den Übergewändern ähnelten die Frauenmäntel jenen der Männer. Die bekanntesten Mäntel aus jener Zeit waren die Garnache, der Pelisse, der Houce, der Tappert, die Glocke und der traditionelle Tasselmantel. Beim Tasselmantel gab es eine kleine Änderung im 14. Jahrhundert. Anstelle von einer Schnur wurde er durch eine Spange oder Nusche gehalten, was ihm den Namen Nuschenmantel einbrachte. Männer vorbehalten war der Herigaut, während der langärmelige Gardecorps auch von Frauen getragen wurde. Außerdem wurde auch die Heuke von Frauen getragen, mit dem Unterschied, dass die Heuke für Frauen übergeworfen wurde. Zudem befanden sich die Naht und Knopfleiste in der Körpermitte bei Exemplaren der Frauenwelt. Von den Männern übernehmen die Frauen auch die Gugel. Anfangs hat die Frauengugel eine andere Form als ihr männliches Pendant, ehe sie um 1360 den gleichen Schnitt wie Männergugeln aufweisen. Unterscheidungsmerkmal war der Kragen, der bei Frauen kürzer ausfiel. Außerdem waren Frauengugeln auf der Vorderseite mit einem Knopfverschluss versehen.<sup>170</sup>

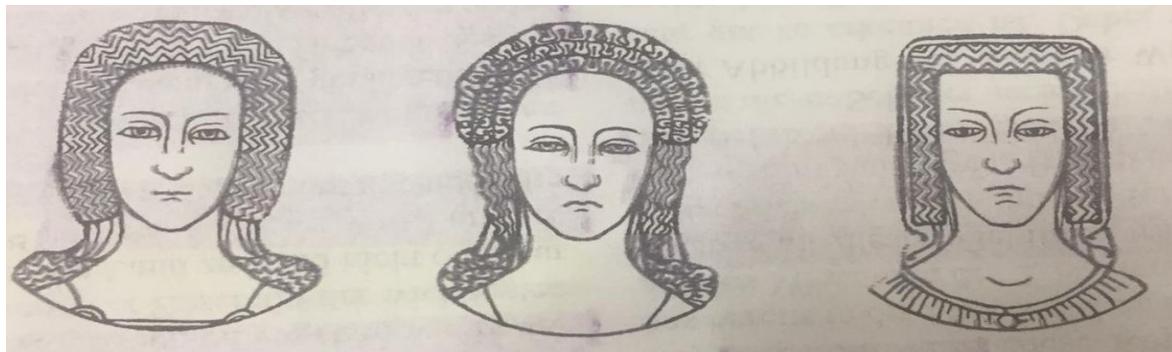
Mehr als die Kleidung der Frau änderte sich die Kopftracht. Im frühen 13. Jahrhundert wurde das offene oder in einem Netz gefangene Haar, gelegentlich noch von dem alten Gebende, umschlossen. Zum Gebende trug die Dame von Stand bis 1340 den Wimpel, der Kinn, Wangen und Hals verdeckte oder die französische Gorgiere, eine Art Gugel ohne Kopfteil. Sogar verheiratete Frauen begnügten sich mit einem Haarnetz, wobei das Haar geflochten wurde und zu Schnecken oder Hörner aufgerollt. Außerdem waren doppelt gelegte Schläfenzöpfe sehr

---

<sup>169</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 45-50.*

<sup>170</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 51-52.*

beliebt in der zweiten Hälfte des 14. Jahrhunderts. In Deutschland gewann zudem die Umhüllung des Kopfes an Bedeutung. Ab 1330 wurde die Vorderkante dieser Kopftücher gekräuselt, wodurch sich der sogenannte Kruseler (Siehe Abb. 23) herausbildet. Das Gesicht wurde durch diesen eingerahmt.<sup>171</sup>



**Abbildung 23:** Kruseler Variationen aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 55.*

Wie bei den Männern gehörten Gürtel, Beutel, aber auch Broschen und sonstige Schmuckstücke zum modischen Zubehör der Frauenkleidung. Auch bei den Frauen blieb der Gürtel, welcher aus Leder oder Leinen gefertigt wurde, das wichtigste Zubehörstück. Wie bereits erwähnt, unterschieden sich die Männer- von den Frauengürteln lediglich bei der Riemenbreite und Schnallengröße. Schmale Prunkgürtel dürften jedoch Frauen vorbehalten gewesen sein. Der breite Hüftgürtel, welcher vorwiegend von Männern getragen wird, dient den Frauen als reiner Schmuckgürtel. Dadurch, dass er unter dem offenen Surcot getragen wurde, war er lediglich durch die seitlichen Schlitzte sichtbar. Anstelle einer Gürteltasche trugen Frauen Leder- oder Stoffbeutel. Gelegentlich wurden Hängetaschen genutzt. Bei den Schuhen gab es ebenfalls keine großen Unterschiede zwischen Männern und Frauen. Eine Ausnahme stellten die hohen Reiterstiefel dar, die den Männern vorbehalten waren. Außerdem sind die Schuhe der Frauen, aufgrund der langen Röcke, nicht so spitz wie jene der Männer.<sup>172</sup>

Für die Herstellung der Oberbekleidung wurde primär Wolltuchen verwendet. Dabei konnten sie einfarbig aber auch mehrfarbig sein. Die heute erhaltenen Überreste können jedoch keine genaue Farbigkeit wiedergeben, da viele Farben sich im Boden aufgelöst oder sich zumindest verfärbt haben. Angeblich waren rotgrün geschachte Stoffe im 14. Jahrhundert sehr beliebt. Häufig sollen gelbe Stoffe verwendet worden sein, die mit roten oder grünen Streifen versehen wurden. Für kostbare Festkleider der Oberschicht wurden Seidenstoffe verwendet, die

<sup>171</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 54-55.*

<sup>172</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 56.*

vorwiegend aus Italien stammten. Daneben wurde auch echter Samt genutzt. Dieser wurde im Vergleich zu Seidenstoffen lediglich ungemustert hergestellt und erst nachher mit Seiden- und Brokatfäden bestickt. Heraldische Motive waren dabei sehr beliebt. Sie fanden sogar Eingang bei zivilen weiblichen Kleidungsstücken. Daneben traten neue Motive hinzu. Durch den Konkurrenzkampf des Adels mit dem Bürgertum, nahm der Verbrauch exklusiver Pelze ausschweifende Ausmaße an.<sup>173</sup>

### **3.3.2 1370-1420**

Zwischen 1370 und 1420 änderte sich kaum etwas bei der Damenmode, in der höfischen Herrenmode dafür umso mehr. Eine Reihe wichtiger Neuerungen beeinflussten die abendländische Männerbekleidung maßgeblich. Die Männermode wies gegen Ende des 14. Jahrhunderts zwei Tendenzen auf. Einerseits wurde die Oberkleidung weiter verkürzt, andererseits kehrte das altmodische lange Gewand zurück, welches nie ganz aus der Mode gekommen war. Die bürgerliche Oberschicht sowie ältere Adelige trugen das lange Gewand während des gesamten 14. Jahrhunderts. Ein Grund für die Rückkehr war der Ansehensverlust der militärischen Elite Frankreichs. Immerhin hatte der Ritterstand eine Vorbildfunktion ausgeübt und das Bürgertum eiferte dem auch in Sachen Mode nach. Nach schweren Niederlagen und der Erkenntnis, dass Krieg führen als adelige Lebensform wenig erstrebenswert war, verlor das kurze Kostüm an Attraktivität. Daraufhin war das kurze Kostüm Markenzeichen von Söldnern und Handwerkern und somit ein Zeichen von harter körperlicher Arbeit. Die Kleidung verhalf Angehörigen des Hofadels sich von Söldnern zu unterscheiden. Wie zuvor spielte der französische Hof eine tragende Rolle. Vom französischen Hof aus etablierte sich die neue Mode europaweit. Ausnahmen in Sachen Mode stellten der deutschsprachige Raum samt Böhmen und Südtirol dar, in welchen sich das kurze Kostüm im höfischen Milieu durchsetzte. Weiterhin bestand die Männerkleidung aus drei Teilen, den Beinkleidern, dem Wams und dem Obergewand. Über dem Wams wurde stets ein Obergewand getragen, entweder in Form einer Jacke oder Schecke beziehungsweise eines langen Gewandes. Die einzige Ausnahme stellte die körperliche Arbeit dar. In diesem Fall konnte der Wams ohne Obergewand getragen werden. Über der Schecke konnte außerdem ein viertes Übergewand angezogen werden. Das lange Obergewand wurde zunächst als Surcot bezeichnet. Gegen Ende des 14. Jahrhunderts wurde jedoch der Begriff „Robe“ dafür üblich. Das lange Obergewand wurde vor allem von Männern getragen, die besorgt um ihr öffentliches Ansehen waren. Außerdem übernahmen Akademiker sowie akademisch geschulte Beamte die lange schwarze

---

<sup>173</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 57-59.

Tracht des Klerus. Schwarz gelangte immer mehr in Mode, vor allem aufgrund der Juristen, die ein hohes Ansehen im Mittelalter genossen. Zudem wurde es zur bevorzugten Kleidungsfarbe der bürgerlichen Oberschicht.<sup>174</sup>

Die Unterwäsche bei den Männern bestand zwischen 1370 und 1420 aus Unterhemd und Unterhose. Im 14. Jahrhundert entwickelten sich Unterhose und Beinlinge abhängig voneinander. Gegen Ende des 14. Jahrhunderts gab es zwei unterschiedliche Modelle der Unterhose. Eine boxershortsähnliche mit kurzen Beinen und eine knappere, die an eine Badehose oder Slip erinnerte. Beide lagen eng an und waren am Bund mit einem Durchzug versehen. Bei den Beinkleidern kam es zu Neuerungen. Aufgrund der immer kürzer werdenden Röcke erhielt der Steppwams eine Befestigung für die Beinlinge, die somit einen stabileren Halt hatten. Außerdem wurden die Beinlinge im Schritt zusammengenäht. Im weiteren Verlauf wurde den Beinlingen ein Latz hinzugefügt, wodurch eine allseits geschlossene Strumpfhose entstand. Beinlinge ohne Hosenlatz wurde vor allem von unteren Bevölkerungsschichten getragen.<sup>175</sup>

Das Wams stellte in der zweiten Hälfte des 14. Jahrhunderts ein enges, hüftlanges, meist gepolstertes und abgestepptes Untergewand dar. Auch die Ärmel des Wamses lagen eng an. In der Regel wurde er unter der Oberbekleidung beziehungsweise der Rüstung getragen. Ein sehr ähnliches Kleidungsstück stellte die Schecke dar, jedoch mit dem Unterschied, dass es die Schecke auch mit weiten Ärmeln gab. Außerdem waren die Rumpfteile verschieden. Die Schecke und das Wams waren europaweit vorherrschend.<sup>176</sup> Beide hielten sich weit bis in das 15. Jahrhundert. Einziges Unterscheidungsmerkmal älterer und jüngerer Modelle war der Kragen. Frühe Wämser oder Schecken hatten keinen Kragen, während er bei Wämsern und Schecken nach 1370 das Hauptmerkmal der Weiterentwicklung wurde. Ab 1380 fiel die Gugel häufiger weg, wodurch der Stehkragen freigelegt wurde. Bei der Tragweise des Kragens gab es mehrere Möglichkeiten. Sofern das Wams einen Kragen hatte, konnte er beim Obergewand wegfallen, wodurch der Kragen eine andere Farbe aufwies als das Obergewand. Gegen Ende des 14. Jahrhunderts kam es häufiger vor, dass sogar zum zivilen Gewand ein aus Kettengeflecht bestehender Stehkragen getragen wurde. Vor allem der Hochadel versuchte sich damit vor Attentaten zu schützen.<sup>177</sup>

Ein Begriff der häufig gegen Ende des 14. Jahrhunderts auftrat, ist die Houppelande. Bemerkenswert an dieser Tracht ist, dass sie von allen Klassen getragen wurde und nicht nur

---

<sup>174</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 19-21.

<sup>175</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 22-27.

<sup>176</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 28-30.

<sup>177</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 34.

den Reichen vorbehalten war. Allerdings wurde für die Anfertigung einer Houppelände viel Stoff benötigt, welches sich ein armer Bauer kaum leisten konnte. Im Unterschied zur Shecke, war die Houppelände weit, weshalb sie einen reichen Faltenwurf aufwies. Die tiefen Falten waren das wesentliche Merkmal dieses Gewandes. Von der Länge her konnte die Houppelände kurz, mittellang oder lang sein. Verschlössen wurde sie durch unsichtbare Haken und Ösen, nicht anhand von Knöpfen, wie es zu der Zeit üblich war. Grundsätzlich waren die Menschen im Mittelalter darauf aus, so wenig Stoff wie möglich für deren Gewand aufzubrauchen. Allerdings war der Stoffverbrauch, neben der Stoffqualität, ein Indiz für den sozialen Stand des Trägers. Der Adel versah die lange Houppelände mit einer Schleppe. Der Träger einer Houppelände war durch das Gewicht des Gewandes gezwungen, sich langsam und würdevoll zu bewegen. Außerdem wurde zu diesem Gewand kein Dolch oder Schwert getragen. Die mittellange Houppelände ersetzte die Gardecorps als typisch ziviles Reitgewand der Männer. In Deutschland konnte das Wort Houppelände nicht nachgewiesen werden. Dafür setzte sich in diesem Raum der Tappert durch. Dieser bezeichnete ein unterschiedlich langes Gewand mit langen, weiten Ärmeln. Im Vergleich zur Houppelände zeichnen zwei Besonderheiten den Tappert aus. Einerseits reicht der Rocksäum maximal bis zu den Knöcheln, andererseits wurden die Schultern und der Oberkörper bis in Brusthöhe von einem Kragen bedeckt. Im Unterschied zum Houppelände, zu dem ein Taillengürtel getragen wurde, kam beim Tappert ein Scharniergürtel zum Einsatz. Die lange Houppelände beziehungsweise der lange Tappert waren mehr oder weniger das Symbol adeligen Müßiggangs.<sup>178</sup>

Ab 1380 änderte sich die Haartracht. Der Topfhaarschnitt kam in Mode, bei dem das Haar kurz über den Ohren abgeschnitten wurde. In Böhmen und Deutschland wurde diese Mode jedoch nie allgemein befolgt. Das zeichnete sich auch bei den Bärten ab. Während in Frankreich und England der Bart bald aus der Mode geriet, erfreuten sich zweispitzige Bärte hohe Beliebtheit in Böhmen. Mit der Ausbildung des Kragens ging die turbanartig aufgerollte Gugel einher, die somit wieder in Mode kam. Neben turbanähnlichen Kopfbedeckungen waren Hüte mit hinten hochgeschlagener Krempe sowie hohe Kopfbedeckungen aus Filz oder Wollstoff beliebt.<sup>179</sup>

„Der Gürtel, der sowohl in der militärischen als auch in der zivilen Bekleidung während des ganzen Mittelalters zu den wichtigsten Accessoires zählt, erfährt gerade im letzten Drittel des 14. Jahrhunderts in seiner Bedeutung für die höfische Mode eine weitere Aufwertung“.<sup>180</sup> Zu keiner anderen Zeit gab es ein solches Reichtum an Gürteltypen. Eine Besonderheit, die im

---

<sup>178</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 35-40.

<sup>179</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 41.

<sup>180</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 42.

Zeitraum zwischen 1370 und 1420 zu den sonst bekannten Gürteln tritt, ist der deutsche Dusing. Dieser Gürtel ist mit Glöckchen und/oder Schellen versehen und konnte entweder um die Taille gegürtet oder quer über die Brust getragen werden. Mit der Houppelande kamen viele einfache, breite und relativ schmucklose Gürtel auf, die an die Seite der Rittergürtel traten. Der Rittergürtel diente dabei als Dekorationsstück, an dem eventuell ein Dolch befestigt wurde. Die Dekoration bestand aus heraldisch verzierten Beschlägen. Um 1400 wurde der Rittergürtel von einem Plattengürtel zu einem Scharniergürtel. Im bürgerlichen Milieu waren Rittergürtel nicht anzutreffen, da sie ein ausgesprochenes Standesabzeichen des Adels waren. Nicht nur ein prunkvoller Gürtel war für die Männer des 14. Jahrhunderts wichtig, sondern auch Halsketten. Juwelen waren bis dahin den Damen vorbehalten. Daneben durften der Dolch und die Gürteltasche nicht zur Ausrüstung eines Mannes fehlen. Änderungen gab es bei den Dolchtypen und Taschenformen. Bei den Schuhen änderte sich kaum etwas. Auffallend für die Zeit war lediglich, dass die Schuhspitzen immer länger wurden. Die zulässige Länge der Schuhspitzen war abhängig vom sozialen Stand ihrer Besitzer.<sup>181</sup>

Beim Gewand der Frauen gab es weniger Änderungen und kaum Neuerungen zu verzeichnen. Auffällig auf Darstellungen dieser Zeit ist der Unterschied zwischen der Garderobe für den Kirchgang und jener für Festlichkeiten. Beim Kirchgang trugen Frauen Kleider mit zurückhaltenden Schnitten ohne Dekolletierung und aus gutem, aber unauffälligem Stoff. Kleiderordnungen sollten unter anderem dafür sorgen, dass kostbare Materialien dem Adel vorbehalten blieben. Bei Festen wurden hingegen freizügige Kleider getragen, die eng tailliert waren und ein recht tiefes Dekolletés aufwiesen. Die Alltagskleidung der bürgerlichen Mittel- und bäuerlichen Oberschicht dürfte dem Sonntagsgewand entsprochen haben.<sup>182</sup> Eine Besonderheit zu der Zeit stellte das weibliche Corset dar. Bis dahin beschrieb es den männlichen Surcot, doch im Laufe des 14. Jahrhunderts erhielt der Begriff eine Formwandlung und bezeichnete ein typisch weibliches Gewand. Das Corset war ein enges, körperbetontes und mehr oder weniger tief dekolletiertes Damenobergewand, welches meistens ein Pelzfutter aufwies. Bei bäuerlichen oder kleinbürgerlichen Damen war das darunter getragene Hemd erkennbar. Daneben gab es den offenen Surcot, welcher sich im 13. Jahrhundert, von Frankreich ausgehen, im gesamten Westen Europas durchsetzte und bis zu Beginn des 16. Jahrhunderts überdauerte. Die einzige Änderung zu Vorgängermodellen lag in der Vergrößerung der Ärmelausschnitte.<sup>183</sup> Den Houppelande übernimmt die Damenmode gegen Ende des 14.

---

<sup>181</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 42-45.

<sup>182</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 46-48.

<sup>183</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 48-50.

Jahrhunderts aus der Herrenmode. Dabei sind die Schnitt- und Konstruktionsprinzipien ähnlich. Unterschiede betreffen vor allem die Form des Kragens und des Halsausschnittes. Ausschließlich bei der weiblichen Houppelande ist der breite, abstehende oder flach aufliegende Umschlagkragen vorzufinden. Im Gegensatz zu den Männermodellen wurde die Houppelande der Damen nicht wie eine Jacke angezogen, sondern übergeworfen. Die Schleppe war bei Trägerinnen höheren Ranges länger. Der Gürtel wurde bei diesem Gewand nicht wie bei den Männern an der Hüfte getragen, sondern unterhalb der Brust.<sup>184</sup>

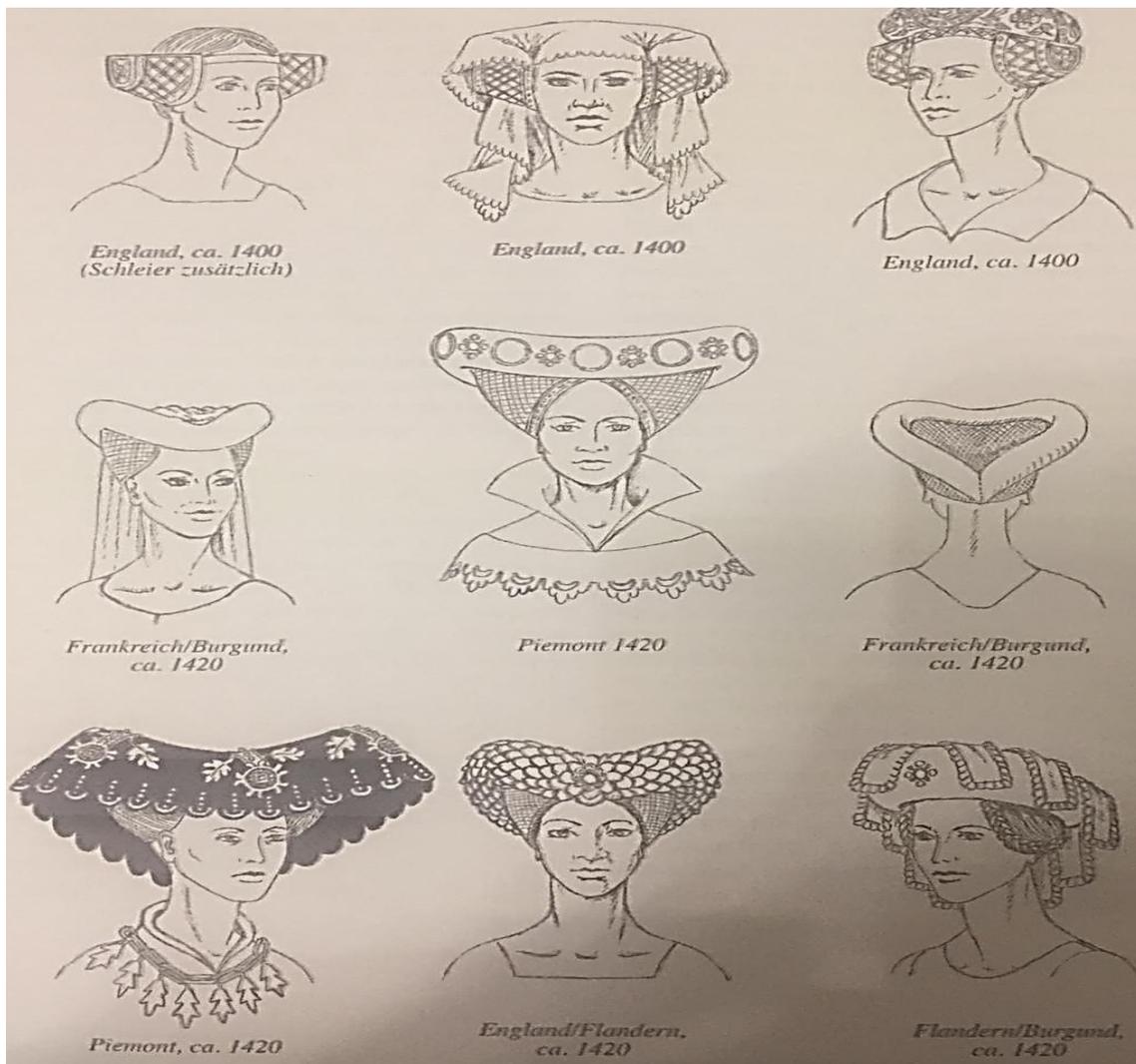
1370 bis 1420 dominierten der bereits erwähnte Kruseler und die Hörnerhaube als Kopfbedeckung. Regional konnten sie jedoch unterschiedlich ausfallen. In dieser Zeit wurden drei Hauptvarianten des Kruselers unterschieden (Siehe Abb. 24). Der ursprüngliche Typ bestand aus drei bis sechs übereinander gelegten Schleiertüchern, die auf der Längsseite gekräuselt waren. Bei der zweiten Variante wurden die Schultern ebenfalls durch gekräuselte Schleier bedeckt. Die dritte Variante besteht aus einem mehrlagigen gekräuselten Schleier, der das Gesicht umrahmt und einer mehrlagigen Ripse. Die unteren Ränder der Ripse sind ebenfalls gekräuselt. Die häufigste Damenkopfbedeckung in Frankreich, Deutschland und etwas verspätet in England war die Hörnerhaube, die in unterschiedlichsten Variationen (Siehe Abb. 25) vorkam. Zwischen 1380 und 1460 stellten zwei steile oder flachere hörnerartige Kegel diese Variante der Kopfbedeckung dar.<sup>185</sup>



**Abbildung 24:** Die drei Grundvarianten des Kruselers, Quelle: *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 55.*

<sup>184</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 52.*

<sup>185</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 53-58.*



**Abbildung 25:** Unterschiedliche Modelle der Hörnerhaube, Quelle: *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 57.*

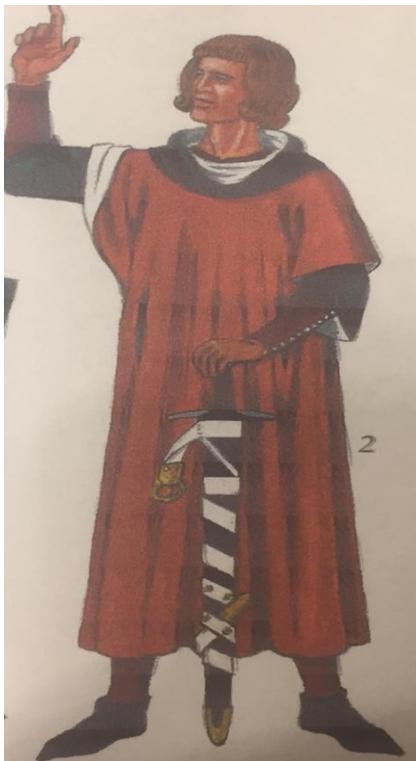
Zu den wichtigsten Accessoires der Damenmode gehörten Gürtel und Brosche. Gegen Ende des 14. Jahrhunderts traten auch Kolliers hinzu. Bei den Gürteln gibt es keine Unterschiede zu den Modellen aus der Herrenmode. Lediglich die Tragweise konnte unterschiedlich sein. Die Broschen stammten in der Regel aus früheren Perioden, daher liegt die Annahme nahe, dass sie als Erbstücke über mehrere Generationen hinausgetragen wurden. Mit dem Dekolleté kehrte das Halsgeschmeide in die Mode zurück. Ausschließlich den Damen vorbehalten sind lediglich die Perlenketten.<sup>186</sup>

<sup>186</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 60-62.*

### 3.3.3 Abbildungen mittelalterlicher Kleidung aus dem 14. und 15. Jahrhundert



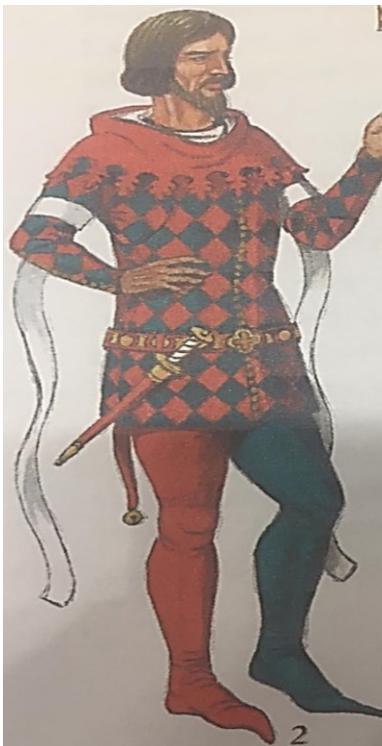
**Abbildung 26:** Männliches Kostüm mit Cotte, Surcot und Gugel aus der Zeit zwischen 1330 und 1345, Quelle: *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 61.*



**Abbildung 27:** Männliches Kostüm mit Cotte, Surcot, Garnache und Gugel aus der Zeit zwischen 1320 und 1335, Quelle: *Lehnart, Kleidung und Waffe der Spätgotik, Teil 1, 61.*



**Abbildung 28:** Männliches Kostüm mit Cotardie und Gugel aus der Zeit um 1345, Quelle: *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 1, 63.



**Abbildung 29:** Männliches Kostüm mit Schecke/Wams und Gugel aus der Zeit um 1365, Quelle: *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 1, 63.



**Abbildung 30:** Beispiel einer Bürgersfrau mit körpernah geschnittener Cotte aus der Zeit zwischen 1330 und 1400, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 65.



**Abbildung 31:** Beispiel einer adeligen Frau mit Cotte und heraldischem Surcot aus der Zeit zwischen 1325 und 1335, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 65.



**Abbildung 32:** Dame in Cotardie aus der Zeit zwischen 1340 und 1390, Quelle: *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 1, 67.



**Abbildung 33:** Bäuerin im kurzen Corset aus dem frühen 15. Jahrhundert, Quelle: *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 2, 71.

### 3.4 Rüstungen und Waffen

Das 14. Jahrhundert stellte eines der dramatischsten und veränderungsreichsten Abschnitte des Mittelalters dar. Auf vielen Gebieten bereitet es die Moderne vor. In der Mode begann der Konkurrenzkampf zwischen dem Adel und dem städtischen Bürgertum. Dies betraf zudem die Rüstungen sowie Waffen der Ritter. In früheren Zeiten dominierten adelige Ritter. Aufgrund ihrer ausreichenden finanzielle Mittel konnten sie sich die schwere Panzerung beschaffen und mit mehreren Pferden Heerfolge leisten. Im 14. Jahrhundert nahm die Zahl dieser schwer gepanzerten Ritter jedoch ab. Stattdessen kamen vermehrt leichtbewaffnete, lediglich mit einem Pferd ausgestattete Reiter hervor. Diese entstammten dem neuen niederen Adel, welcher aus den einstigen Ministerialen und kleinen Freiheeren hervorging. Zusammen mit dem Hochadel bildeten sie fortan das Rittertum.<sup>187</sup>

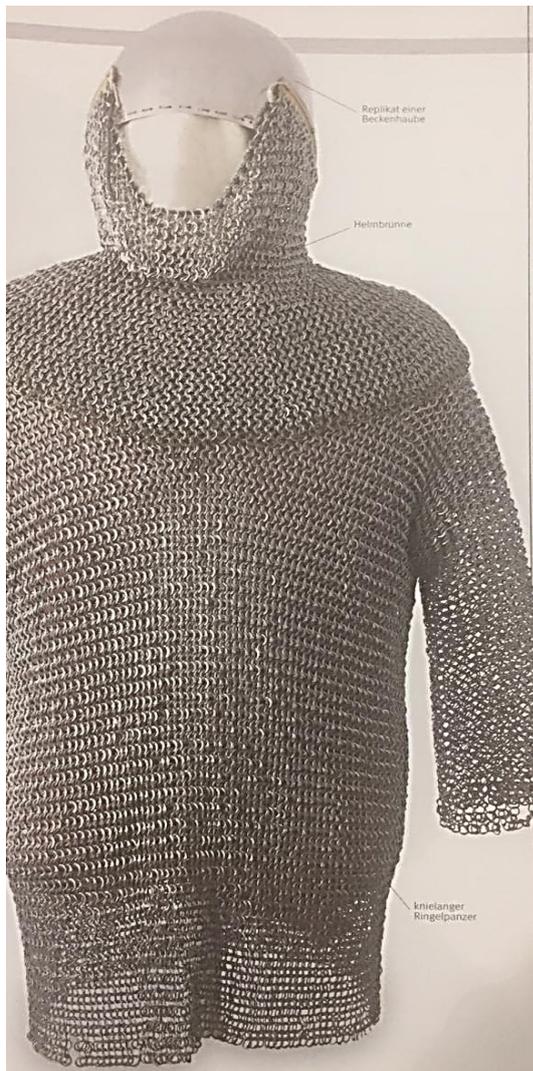
#### 3.4.1 1320-1370

Zwischen dem 11. und 13. Jahrhundert waren die Ritter Europas gleich gerüstet. Erst seit der 2. Hälfte des 13. Jahrhunderts bildeten sich nationale oder regionale Rüstungsstile heraus. Es ist davon auszugehen, dass die jeweiligen klimatischen Bedingungen sowie militärische Erfahrungen hauptsächlich für die Herausbildung nationaler Rüstungsstile verantwortlich waren. Die Verstärkung und Ergänzung des Ketten- beziehungsweise Ringelpanzers war zudem auf den verstärkten Einsatz durchschlagskräftiger Fernwaffen, wie der Armbrust und dem Langbogen zurückzuführen. Dabei erfolgte die Einführung neuer Rüstungsteile zunächst in Italien und England, da in diesen Ländern die Armbrust beziehungsweise der Langbogen früh schlachtentscheidende Bedeutung erlangte. Der Unterschied bei den Rüstungen lag darin, dass in Italien überwiegend Leder verwendet wurde, während die englischen Rüstungsteile aus Eisen waren. In anderen Ländern, wie Deutschland und Frankreich, kam währenddessen weiterhin das Kettenhemd (Siehe Abb. 34) zum Einsatz. Dieser bot lediglich den Schutz für Rumpf, Kniee und Schienbeine. Durch militärische Erfahrungen fanden neue Rüstungsteile auch in Deutschland und Frankreich Eingang. Dabei orientierten sich die Franzosen an den englischen Rüstungen, während die Deutschen sich an italienische Vorbilder hielten.<sup>188</sup>

---

<sup>187</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 9-13.

<sup>188</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 77.

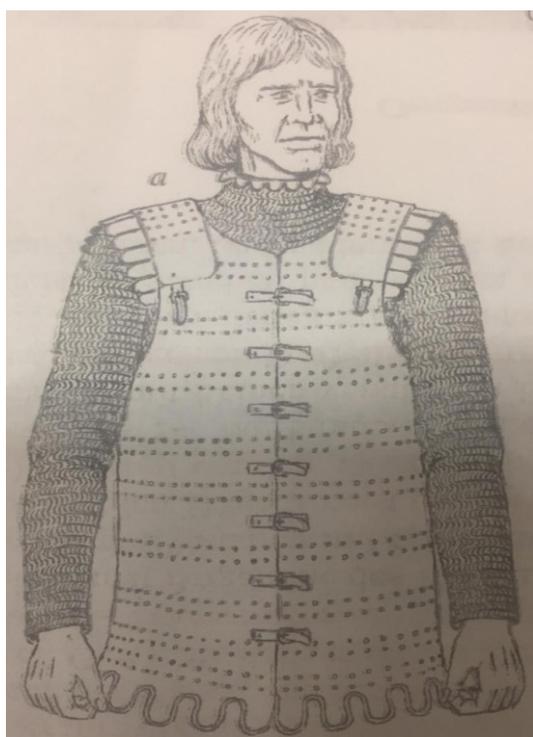


**Abbildung 34:** Kettenhemd aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: *Holmes, Geschichte der Waffen*, 93.

Ein wichtiger Bestandteil der Rüstung zu jener Zeit stellte der Plattenrock dar. „Ein Plattenrock ist ein Körperpanzer, bei dem Eisen- beziehungsweise Stahlplatten auf der Innenseite eines kurzen Rockes aus Leder und Stoff festgenietet sind“.<sup>189</sup> Im 14. Jahrhundert gab es viele verschiedene Varianten dieses Panzertyps. Die Unterschiede lagen in der Größe, Anordnung der Platten und Art des Verschlusses. Ältere Varianten schützten den Bauch und Rücken lediglich durch eine einzige Plattenreihe. Diese waren ab 1361 auf dem europäischen Festland kaum anzutreffen. Das lag vor allem daran, dass ein Einsatz zu Pferd mit ihnen nahezu ausgeschlossen war. Eine modernere Variante stellte der Spangenpanzer dar. Bei diesem werden der Bauch und Unterleib durch mehrere Halbreifen oder Spangen geschützt. Die Brust wurde durch leicht gewölbte senkrechte Platten abgedeckt. Die Seiten sowie der Rücken konnten anhand hochrechteckiger oder kleinerer querrechteckiger Platten gepanzert sein. Die

<sup>189</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1*, 80.

Größe der Platten war für die Schutzwirkung unbedeutend. Die Anzahl der Platten wiederum war von hoher Bedeutung, denn sie erhöhte die Beweglichkeit und den Tragekomfort, jedoch auch den Preis. Für den Preis spielten zudem die verwendeten Materialien eine enorme Rolle. Auffallend ist, dass die Platten in der ersten Hälfte des 14. Jahrhunderts noch relativ groß waren und die Nietreihen weit auseinanderlagen. Der Nachteil einer solchen Verarbeitung lag darin, dass die Belastung des Trägermaterials sehr hoch war. Auffällig bei dem Panzerrock ist, dass kein Schutz für das Schlüsselbein angebracht war. Wahrscheinlich befürchteten die Ritter dadurch eine zu hohe Bewegungseinschränkung der Arme. Dafür wiesen manche Rüstungen schmale Schulterplatten auf, an denen Teile befestigt wurden, die zumindest den Armansatz schützen sollten. Außerdem gab es zwei Möglichkeiten den Plattenrock anzusetzen. Ältere Varianten konnten einfach übergeworfen werden, während modernere wie eine Jacke angezogen wurden. Der Verschluss konnte sich entweder auf dem Rücken, vorne oder seitlich befinden. Die modernste Form des Plattenrockes (Siehe Abb. 35) zu jener Zeit war mit Lamellen gepanzert und wies einen Vorderverschluss auf.<sup>190</sup> „All diese Plattenröcke wirken relativ unförmig, da sie nicht tailliert sind und an ihren Trägern wie Tonnen herabhängen“.<sup>191</sup>



**Abbildung 35:** Modernste Form eines Plattenrockes aus dem frühen 14. Jahrhundert, Quelle: *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 1, 83.

<sup>190</sup> *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 1, 80-84.

<sup>191</sup> *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 1, 84.

Ein weiterer Teil der Rüstung waren die Arm- und Beinpanzerung. In England und Frankreich bestanden die Schienen und Buckel schon am Ende des 13. Jahrhunderts aus Eisen oder Stahl. In Deutschland gab es diese fortschrittlicheren Teile noch nicht. Ab Mitte des 14. Jahrhunderts setzte sich in Deutschland ein ellipsenförmiger Kniebuckel mit abgeschnittenen Spitzen und mehreren senkrechten Graten durch. (Siehe Abb. 36) Eine zweite Möglichkeit der Beinpanzerung stellte die Beinschiene dar. In Deutschland wurden vorwiegend komplette Unterschenkelröhren getragen, die aus Eisen oder gehärtetem Leder bestanden. Metallschienen (Siehe Abb. 37) setzten sich in den vierziger Jahren erst durch. Verschlussen wurden die Schienen entweder durch das Verschnallen auf der Rückseite oder dem Verschnüren an der Innenseite. Allerdings gehörten Beinschienen nicht zur Standardausrüstung eines deutschen Ritters. Anstelle einer Beinschiene konnten Kettenstrümpfe treten. Eine andere Möglichkeit bestand darin, lediglich hohe Ledertiefel zu tragen. Oberschenkelschützer bestanden aus weichem Leder oder Stoff. Diese waren in Europa nahezu überall gleich. Bei der Armpanzerung dominierte in Deutschland das Kettengeflecht. Neben dem traditionellen Kettenhemd mit langen Ärmeln traten solche, die bis zum halben Unterarm reichten auf. Unter dem Kettenhemd wurden Unterarmröhren aus Eisen oder mit Metallschienen verstärktem Leder getragen. Zum Schutz der Ellenbogen konnten Armkacheln oder Oberarmschienen genutzt werden. Oberarmschienen wurden in ähnlicher Weise hergestellt, wie die Unterschenkelröhren.<sup>192</sup>



**Abbildung 36:** Kniebuckel aus der ersten Hälfte des 14. Jahrhunderts, Quelle: *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 1, 69.

<sup>192</sup> *Lehnart*, *Kleidung und Waffen der Spätgotik*, Teil 1, 87-89.

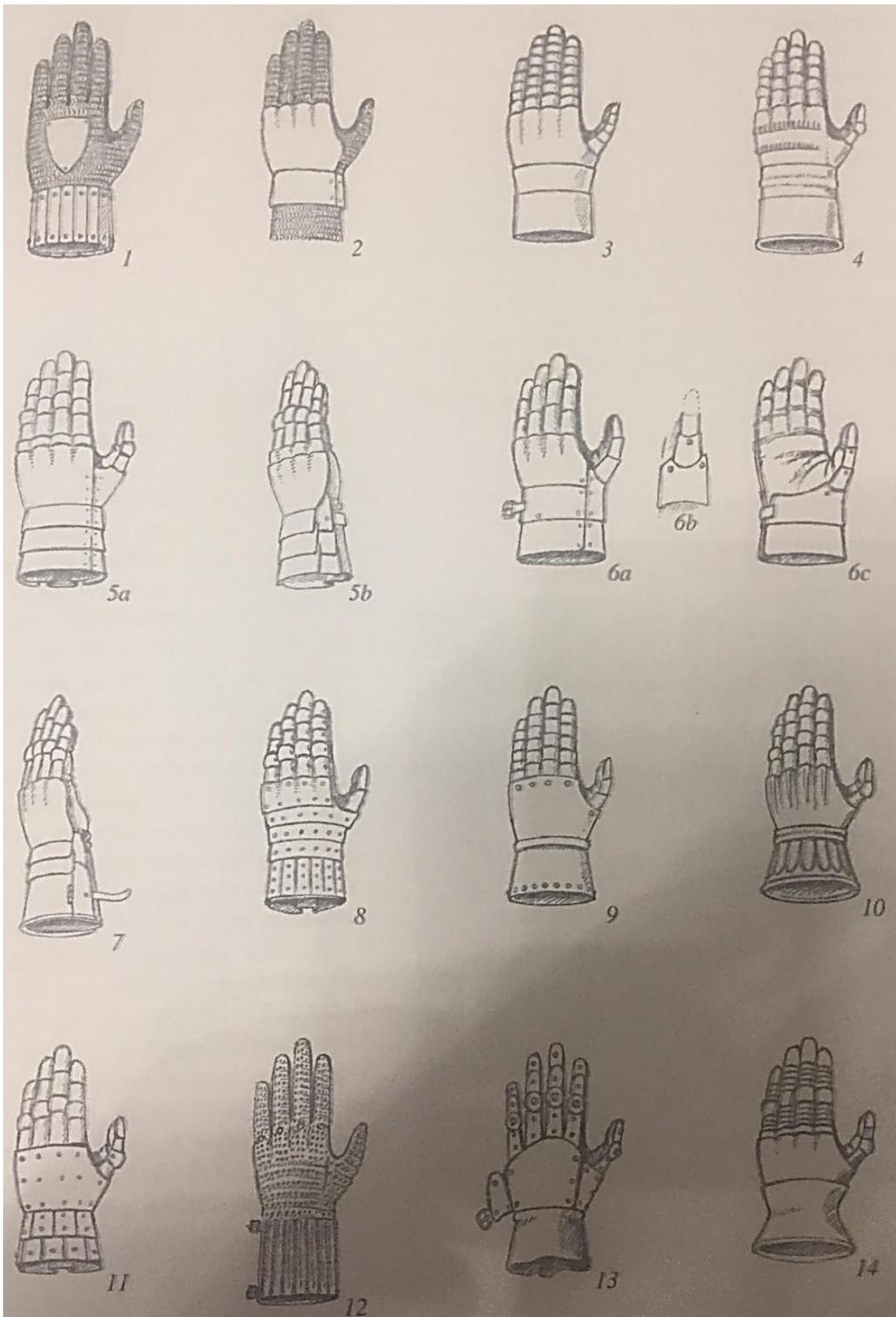


**Abbildung 37:** Unterschenkelröhren aus Metall, Quelle: *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 69.*

Seit dem Ende des 13. Jahrhunderts sind separate Panzerhandschuhe nachgewiesen, dennoch wurden im 14. Jahrhundert auch Kettenfäustlinge weiterhin verwendet. Erst um 1350 gehörten Plattenhandschuhe zur Standardausrüstung eines Ritters. In Bezug auf Beweglichkeit und Schutzwirkung waren sie eine erhebliche Weiterentwicklung zu Vorgängermodellen. Die Einzelteile wurden durch Lederriemen oder das Deckmaterial zusammengehalten. Die Platten konnten entweder außen liegen oder unter einer Leder- oder Stoffschicht verborgen sein. Neben diesen beiden Grundmodellen gab es jedoch viele alternative Modelle (Siehe Abb. 38). Das ist vor allem darauf zurückzuführen, dass mit dem Panzerhandschuh die meisten Experimente vorgenommen wurden. Erst ab 1370 wurden die Handplatte und Stulpe aus einem Stück gefertigt. Das oberste Kriterium beim Erstellen eines Panzerhandschuhes stellte die Funktionstüchtigkeit dar. Dabei war nicht nur auf die Beweglichkeit des Daumens zu achten, sondern auch auf die Griffmöglichkeit. Immerhin mussten dicke Lanzen greifbar sein.<sup>193</sup>

---

<sup>193</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 89-90.*



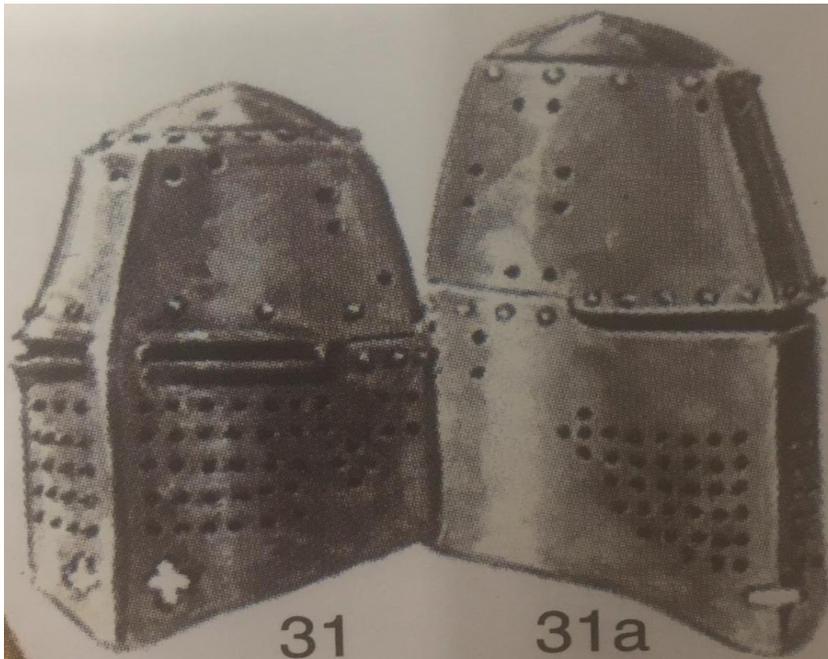
**Abbildung 38:** Verschiedene Panzerhandschuhe des frühen 14. Jahrhunderts, Quelle: *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 91.*

Die gegen Ende des 13. Jahrhunderts bekannten Helmtypen, der Topfhelm (Siehe Abb. 39 und 40), die Beckenhaube (Siehe Abb. 41) und der Eisenhut (Siehe Abb. 42 und 43), wurden auch in der ersten Hälfte des 14. Jahrhunderts verwendet. Allerdings wurde der bis dahin dominierende Topfhelm langsam von der Beckenhaube verdrängt. Ab 1350 fand der Topfhelm lediglich bei Turnieren Verwendung. Der Eisenhut stellte eine Art Ersatzhelm für bestimmte Zwecke dar. Dieser wurde im 14. Jahrhundert aus einem Stück hergestellt. Zudem erhielt er eine stumpfe Spitze, damit Schwerthiebe besser abglitten. Eine Weiterentwicklung des Topfhelms war der schwerere und größere Kübelhelm (Siehe Abb. 44), der einen optimalen Schutz bot. Durch seine Geräumigkeit konnte eine Beckenhaube unter dem Helm getragen werden. Dadurch konnte der Helm abgenommen werden, ohne dass der Ritter an Schutz einbüßte. Die Beckenhaube bot ausreichenden Schutz im Schwertkampf oder beim Angriff mit Streitkolben. Allerdings war das Gesicht, vor allem die Nase, ohne Helm ungeschützt. Daher wurden Beckenhauben mit Nasenschutz (Siehe Abb. 45), dem sogenannten Nasal, eingeführt. Erst ab 1360 setzte sich diese Variante der Beckenhaube durch. Ein Nachteil des Kübelhelms lag in der beeinträchtigten Sicht und Atmung. Die Lösung dieses Problems mündeten in den Visierhelm beziehungsweise in eine, mit Gesichtsschutz versehene, Beckenhaube. Der Vorteil des Visierhelms lag darin, dass das Visier außerhalb von Kämpfen heraufgeklappt werden konnte und somit Atmung und Sicht nicht beeinträchtigte. Zudem konnte das Visier schnell herabgeklappt werden, wodurch eine sofortige Gefechtsbereitschaft für Lanzenattacken gewährleistet wurde. Störend konnte das Visier jedoch beim Schwertkampf sein. Unter dem Visierhelm wurde in der Regel eine Kettenkapuze getragen. In einigen Ländern hielt er sich sogar bis in die zweite Hälfte des 14. Jahrhunderts. Abgelöst wurde er von der Hundsgugel.<sup>194</sup>



**Abbildung 39:** Topfhelm aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: *Funcken*, Historische Waffen und Rüstungen, 29.

<sup>194</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 93-95.



**Abbildung 40:** Topfhelme aus den Ruinen Tannebergs, Quelle: *Funcken*, Historische Waffen und Rüstungen, 29.



**Abbildung 41:** Italienische Beckenhaube aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: *Funcken*, Historische Waffen und Rüstungen, 37.



**Abbildung 42:** Böhmischer Eisenhut aus dem 13. Jahrhundert, Quelle: *Funcken*, Historische Waffen und Rüstungen, 39.



**Abbildung 43:** Eisenhut vom Ende des 14. Jahrhunderts, Quelle: *Funcken*, Historische Waffen und Rüstungen, 39.



**Abbildung 44:** Kübelhelm aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: *Holmes*, Geschichte der Waffen, 86.



**Abbildung 45:** Beckenhaube mit Nasal, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 95.

Eine in ganz Europa ziemlich einheitliche Ritterausrüstung stellte das Reiter- und Infanterieschild dar. Das klassische, dreieckige Reiterschild der Hochgotik konnte sich auch zu Beginn des 14. Jahrhunderts halten. Allerdings wurde es im Laufe des 14. Jahrhunderts verkleinert, da die Arm- und Beinpanzerung besser wurden. 1330 wurde das Dreiecksschild weiterentwickelt, woraufhin ein neuerer, gedrungener Schildtyp entstand. Zwischen 1340 und 1350 kam die Tartsche auf die Bildfläche. Charakteristisch für diesen Typ waren die ovale Form und ein Einschnitt. Der Einschnitt diente zum Einlegen der Lanze. Im Unterschied zum nach außen gewölbten Dreiecksschild, war die Tartsche nach innen gewölbt. Zudem wurde der obere Rand gerade beschnitten. Der untere Rand blieb rund oder erhielt eine stumpfe Spitze. Bei den Infanterieschildern wurde zwischen drei Gruppen unterschieden. Die Spießträger erhielten zunächst brusthohe Dreiecksschilder. Da diese für die Formierung eines Schildwalls nicht perfekt geeignet waren, wurden mandelförmige und kegelförmige Schilder entwickelt. Die Schwertkämpfer verwendeten während des 14. Jahrhunderts und der Periode danach den Faustschild. Dieser war das einzige mittelalterliche Schild, welches ganz aus Metall gefertigt wurde. Armbrustschützen verwendeten die Pavese. Von Italien aus setzte sich dieser rechteckige Schutzschild bald in den anderen europäischen Ländern durch. Am unteren Rand erhielt die Pavese Eisenspitzen, die in den Boden gerammt wurden und somit einen festeren Stand boten. Pavese, Tartsche und Dreiecksschild wurden aus Weichholz hergestellt und mit Leinen und Rohleder überzogen.<sup>195</sup>

Die Angriffswaffen der Ritter bestanden zu jener Zeit aus Lanzen, Schwertern, Streitkolben, Streithämmern und Dolchen. Dabei waren die Lanze und das Schwert die wichtigsten Waffen. Im Vergleich zum 13. Jahrhundert wurde die Lanze länger. Aufgrund der Verlängerung blieb sie relativ dünn. Die Spitzen wurden hingegen verändert. Aufgrund der besseren Panzerung erhielten Lanzen schlanke Spitzen, die von rhombischem Querschnitt waren. Damit sollte die Panzerung durchbohrt werden. Um die Mitte des Jahrhunderts wurden metallene Brechschilde für die Lanzenhand verwendet. Die wichtigsten Schwerter dieser Zeit waren das Hieb- und das Breitschwert. Hiebschwerter hielten sich vor allem in Gegenden, wo die Kettenpanzerung weiterhin dominierte. Im westlichen Raum hingegen, gerieten sie aufgrund der besseren Panzerung ins Hintertreffen. Die neu entwickelten Schwerter waren nunmehr keine Hieb- sondern Stoßschwerter. Durch ihre kegelförmige Klinge und einer dreieckigen Form sollten gepanzerte Rüstungen durchstoßen werden. Die Klinge war an der Parierstange relativ breit und nicht allzu lang. Der Griff wurde kürzer, da die meisten Stoßschwerter Einhänder waren. Das

---

<sup>195</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 99-101.*

Breitschwert behauptete sich jedoch lange Zeit als Zweitwaffe. Verwendung fand es im Kampf gegen einfaches Fußvolk, da es eine größere Reichweite als das Stoßschwert hatte. Neben diesen Schwertmodellen kamen auch Dolche zum Einsatz. Zu dem Nieren-, Scheiben- und Schweizerdolch tritt im 14. Jahrhundert ein neues Modell hinzu, der Basilard. In Deutschland und Italien gilt er als Zweitwaffe der Ritter. Aber auch das Fußvolk verwenden ihn im Nahkampf. Typisch für dieses Modell ist eine zweischneidige, dreieckige und am Ansatz breite Klinge. Die Klingenslänge des Basilards konnte unterschiedlich lang sein, wodurch manche sogar als Kurzschwerter bezeichnet wurden.<sup>196</sup> Der Streitkolben (Siehe Abb. 46) stellte eine schwere Keule mit breitem Kopf dar. Der Kopf kann dabei mit Stacheln oder Noppen besetzt sein. Sie kamen im Mittelalter als Reaktion auf das Kettenhemd und die Panzerung auf.<sup>197</sup> Beim Streitkolben setzte sich um 1320 der türkische Typ durch. Ihn zeichneten seine radial angesetzten Schlagblätter aus, die in dreieckiger, trapezförmiger, rechteckiger oder halbovaler Form erschienen. Im Unterschied zu den Reitern, führte das Fußvolk weiterhin den traditionellen Streitkolben mit walzenförmigen, nagelgespicktem Schlagkopf. Ganz neu war der Streithammer (Siehe Abb. 47 und Abb. 48).<sup>198</sup> „Dabei handelt es sich um eine Art Streitaxt mit ganz schmalem, fast meißelförmigem Blatt, welche auf der Rückseite einen massiven runden oder vierkantigen Stachel aufweist“.<sup>199</sup> Streitäxte gehören zu den Stangenwaffen und zeichnen sich durch einen langen, zugespitzten Schaft oder einer daran befestigten Klinge aus. In Europa wurden vor allem die Hellebarde und die Pike bevorzugt. Ihr Vorteil lag, im Vergleich zum Schwert, in der Reichweite. Zudem waren sie einfach herzustellen und erforderten kein Training.<sup>200</sup>

---

<sup>196</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 101-103.

<sup>197</sup> *Chuck Wills*, Die illustrierte Geschichte der Waffen. Von der Steinaxt bis zum Maschinengewehr (München 2007) 36.

<sup>198</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 103-104.

<sup>199</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 104.

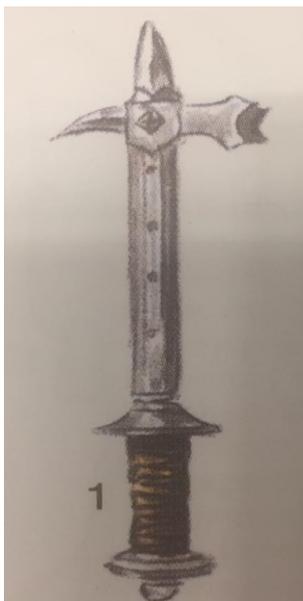
<sup>200</sup> *Wills*, Die illustrierte Geschichte der Waffen, 40.



**Abbildung 46:** Beispiel eines deutschen Streikolbens aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: *Funcken*, Historische Waffen und Rüstungen, 135.

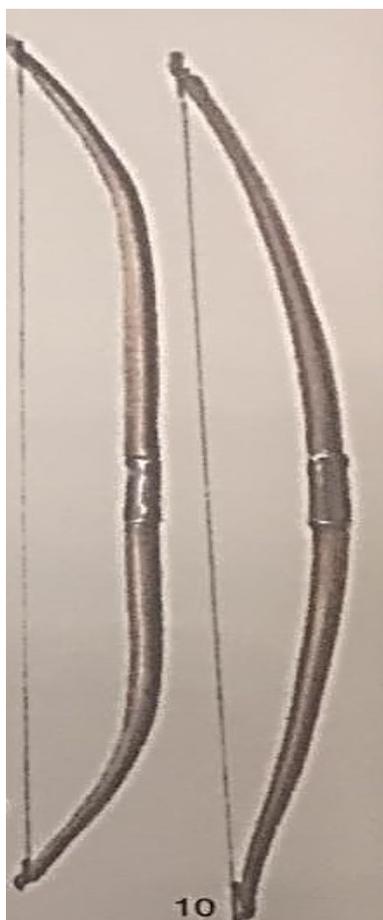


**Abbildung 47:** Beispiel eines deutschen Streihammers aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: *Funcken*, Historische Waffen und Rüstungen, 135.



**Abbildung 48:** Englischer Streithammer, Quelle: *Funcken*, Historische Waffen und Rüstungen, 135.

Zwei bedeutende und effektive Waffen die gegen die Ritter eingesetzt wurden, waren der Bogen und die Armbrust. Der Bogen war seit der Antike bekannt, wurde bei den Hunnen jedoch nicht im Krieg eingesetzt. Im 13. Jahrhundert kamen die ersten Bogenschützen auf. Im Zuge der britischen Erfolge im Hundertjährigen Krieg gelangten sie auch nach Frankreich und von dort aus auf das europäische Festland. Daraufhin gab es nicht nur Bögen unterschiedlichster Größe, sondern auch verschiedenster Materialien. (Siehe Abb. 49) Sie stellten ein enormes Problem für Ritter dar und bereiteten deren Niedergang vor.<sup>201</sup> Die Armbrust war seit dem 10. Jahrhundert bekannt und wurde vor allem in Frankreich ständig verwendet. Dadurch, dass sie lautlos war, ermöglichte sie Angriffe aus dem Hinterhalt. Dagegen hatte selbst der edelste Ritter keine Chance. Im Vergleich zum Bogen benötigte die Armbrust kein langes Training und keine besondere Körperkraft. Der Nachteil der Armbrust lag in der langsamen Schussfolge und dem Gewicht.<sup>202</sup>



**Abbildung 49:** Französischer Bogen (links) und englischer Bogen (rechts) aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: *Funcken, Historische Waffen und Rüstungen*, 123.

<sup>201</sup> Liliane und Fred *Funcken*, *Historische Waffen und Rüstungen. Ritter und Landsknechte vom 8. bis 16. Jahrhundert* (München 2018) 117-124.

<sup>202</sup> *Funcken*, *Historische Waffen und Rüstungen*, 126-130.

### 3.4.2 1370-1420

Der Rüstungswettkampf zwischen Angriffs- und Schutzwaffen führte zu einer bedeutenden Änderung im 14. Jahrhundert. In dieser Zeit wurde der Ketten- beziehungsweise Ringelpanzer vom blanken Plattenharnisch abgelöst. Erste Schritte dazu sind schon im 13. Jahrhundert geschehen. In jener Zeit wurde der Ringel- beziehungsweise Kettenpanzer durch Rüstungsteile verstärkt oder ergänzt, die aus Stahl, Eisen oder gehärtetem Leder bestanden. Dazu gehörten die oben erwähnten Buckel und Bein- sowie Armschienen. Während der Plattenrock tonnenförmig am Ritter herabhing, saß der um 1350 entstandene Lendner enger am Körper an. In englischen Texten wird er als „brigandine“ bezeichnet. Ab 1370 wurde der Lendner durch den Brustpanzer ersetzt. Dieser konnte aus einer oder mehreren Eisenplatten bestehen. Dabei spielte die italienische Waffenproduktion eine wichtige Rolle. Zu der Zeit wurde im aufstrebenden Waffenproduktionszentrum Mailand ein neuartiger Rumpfpfanzler entwickelt, der lediglich aus wenigen großen Platten bestand. Das war die Geburtsstunde des blank polierten Brustharnisch (Siehe Abb. 51 und Abb. 52) und der mit Stoff überzogenen Panzerjacke (Siehe Abb. 53).



**Abbildung 50:** Übergangsrüstung zwischen Ringelpanzer und ganzem Harnisch dazu eine Beckenhaube mit Hundeschnauze, Quelle: *Funcken*, Historische Waffen und Rüstungen, 141.



**Abbildung 51:** Komplette Harnischausrüstung eines Ritters aus dem 15. Jahrhundert, Quelle: *Holmes*, *Geschichte der Waffen*, 91.



**Abbildung 52:** Ritter mit komplettem Harnisch und Visierhelm aus dem 15. Jahrhundert, Quelle: *Funcken*, *Historische Waffen und Rüstungen*, 141.



**Abbildung 53:** Panzerjacke vom Ende des 14. Jahrhunderts, Quelle: *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 81.*

Die mailändischen Rüstungen waren nicht nur für das Heimatland gedacht, sondern auch für den Export.<sup>203</sup> „Um 1400 schließlich war die Entwicklung zum „blanken“ Plattenharnisch in den waffentechnisch fortschrittlichsten Regionen im wesentlichen abgeschlossen“.<sup>204</sup> In Westeuropa spielte der Ringelpanzer, durch die Entwicklung des Plattenpanzers, nur noch eine zweitrangige Rolle. Das lag vor allem an der besseren Schutzwirkung der neuen Rüstungen. Durch die starke Wölbung im Brust- und Oberbauchbereich verteilte sich der Druck eines Stoßes oder Schlages über die gesamte Fläche. Außerdem erschwerte sie nicht nur Pfeil- oder Bolzentreffer, sondern auch Lanzenspitzen glitten leichter ab. Im vorherigen Kapitel wurden bereits der Bogen und die Armbrust erwähnt. Diese waren für die Weiterentwicklung der Panzerung verantwortlich. Armbrust- sowie Bogenschützen waren zwar schon aus früheren Zeiten bekannt, aufgrund der mangelnden Reichweite und Durchschlagskraft verzeichneten sie jedoch keine entscheidenden Schlachterfolge. Ketten- und Ringelpanzer hielten diesen Bögen und Armbrüsten stand. Die Ritter trachteten zu jener Zeit danach, sich gegen Lanzen und Schwerter zu schützen. Durch die Entwicklung der Einfußarmbrust änderte sich die Lage. Diese konnten Kettenpanzer problemlos durchschlagen und wurde somit zu einer gefürchteten Waffe für gepanzerten Ritter. Neben der Armbrust wurde auch der Bogen verbessert. Anstelle der Kurzbögen traten die Langbögen, die lebensbedrohliche Wirkung entfalteten. Der Erfolg der englischen Bogenschützen im Hundertjährigen Krieg, verhalf ihm zur Durchsetzung in anderen europäischen Ländern. Diese beiden Waffen führten nicht nur dazu, dass die Panzerung

---

<sup>203</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 83-86.*

<sup>204</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 83.*

weiterentwickelt werden musste, sondern auch die Nahkampfwaffen mussten überarbeitet werden, damit sie die neuen Rüstungen durchschlugen.<sup>205</sup>

Eine weitere Neuerung erfuhr die Gliederpanzerung. In Italien, Frankreich und England wurden ab 1370 beziehungsweise 1380 Arm- sowie Beinschutz vollständig aus Eisen hergestellt. In Deutschland hinkte man dieser Entwicklung hinterher. Eiserne Beinlingen kamen zwar auch in Deutschland zum Einsatz, bei dem Armschutz verließ man sich jedoch weiterhin auf das langärmelige Kettenhemd. Das lag vor allem daran, dass der Schutz von Beinen und Armen Vorrang in jenen Ländern hatte, in denen Schusswaffen vermehrt eingesetzt wurden. In Deutschland war dies nicht der Fall. Hier wurden die Schusswaffen, Armbrüste und Langbögen, hauptsächlich bei Belagerungen eingesetzt. In der Schlacht waren die deutschen Ritter Lanzen, Schwertern und Stangenwaffen ausgesetzt. Dabei war es von Vorteil, wenn die Arme frei waren. Dies erleichterte das Parieren von Stößen und Hieben. Ab 1390 wurden die Oberschenkelschützer, auch Diechlinge genannt, durch die knielange Panzerhose ersetzt. Im Vergleich zu den gepolsterten Diechlingen aus dem 13. Jahrhundert, waren im 14. Jahrhundert jedoch eiserne Diechlinge bereits bekannt. In Westeuropa und Oberitalien gehörten zweiteilige Unterschenkelröhren, zweiteilige Oberschenkeldiechlinge sowie Kniebuckel mit Mäuseln (Siehe Abb.54) zum Standardrepertoire. Bei den Handschuhen setzte sich bereits seit 1340 der separate und mit kleinen Metalplatten versehene Panzerhandschuh durch. Eine Neuerung für die Zeit nach 1370 stellte der Sanduhrtyp dar.<sup>206</sup> „Charakteristisch für dieses Modell ist die aus einem Stück getriebene Hauptplatte, welche die früher separate Handrückenplatte mit der Stulpe vereinigte“.<sup>207</sup> Damit der Bewegungsspielraum nicht zu sehr beeinträchtigt wurde, erhielten die Stulpen eine Trichterform. Diese Form ähnelt einer Sanduhr, daher die Bezeichnung Sanduhrtyp. Somit war bis zum Ende des 14. Jahrhunderts der komplette Harnisch (siehe Abb. 51 und Abb. 52) entstanden.<sup>208</sup>

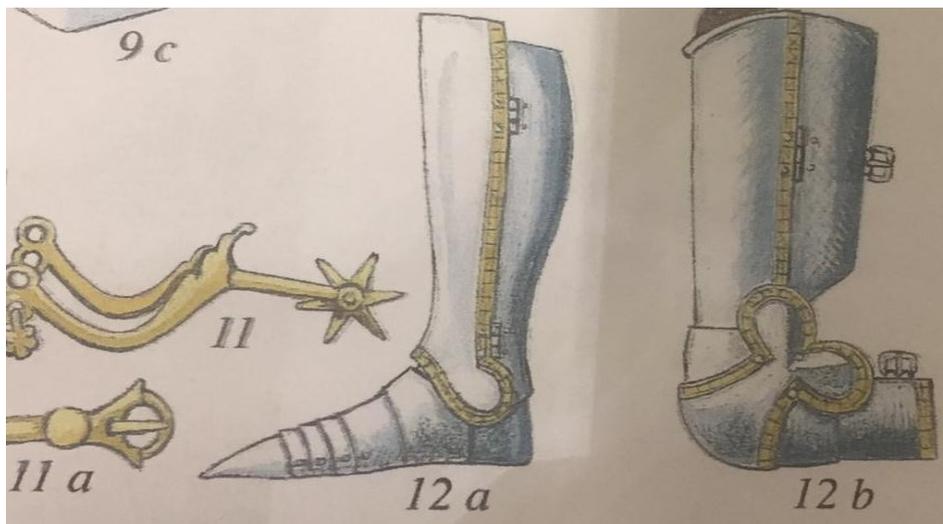
---

<sup>205</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 83-88.

<sup>206</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 88-90.

<sup>207</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 90.

<sup>208</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 90-91.

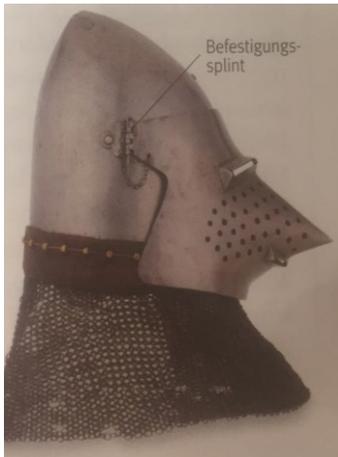


**Abbildung 54:** Englischer Rittersporn, Unterschenkelröhre samt Panzerschuh und Diechling mit Kniebuckel aus dem 14. Jahrhunderts, Quelle: *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 79.*

Bei den Helmen wurde der Topfhelm beziehungsweise dessen Weiterentwicklung, der Kübelhelm, von der Beckenhaube verdrängt. Das lag einerseits an den schwerwiegenden Nachteilen dieses Helmes. Er beeinträchtigte die Sicht, hatte eine schlechte Belüftung und ein hohes Gewicht. Andererseits wurde die Beckenhaube durch das Hinzufügen eines aufklappbaren Visiers zum Universalhelm. Obwohl der Topf- beziehungsweise Kübelhelm ebenfalls ein Visier erhielt, wurde dieser Helmtyp ab der Mitte des 14. Jahrhunderts lediglich für Turniere verwendet. Zu jener Zeit setzte sich die Beckenhaube allgemein durch. Im 14. Jahrhundert hatte sie eine runde und konische Form. Zusätzlich wurde ein Nackenschutz integriert. Die ersten angebrachten Visiere waren ebenfalls rund. Ab 1370 änderte sich die Form der Visiere. Anstelle der rund gewölbten Visiere traten die spitzen Visiere auf, die auch Hundsschnauzen bezeichnet wurden. Durch diese Änderung wurde aus der Beckenhaube die sogenannte Hundsgugel (Siehe Abb. 55).<sup>209</sup> „Die Hundsgugel ist in der Zeit von 1370 – 1420 eindeutig der dominierende ritterliche Helmtyp“.<sup>210</sup>

<sup>209</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 92-93.*

<sup>210</sup> *Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 93.*



**Abbildung 55:** Hundsgugel aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: *Holmes, Geschichte der Waffen*, 87.

Im Grunde genommen handelte es sich jedoch um keinen neuen Helmtyp. Lediglich das Visier war neuartig. Durchgesetzt hat sich das Visier aufgrund dessen, dass Lanzenstöße durch die extreme Zuspitzung kaum Angriffsflächen hatten. Außerdem glitten die Lanzenspitzen am neuen Visier ab. Ein weiterer Vorteil der Hundsgugel lag darin, dass der Hals besser abgedeckt wurde. Dennoch darf nicht übersehen werden, dass die Hundsgugel einen Nachteil aufwies, den jeder geschlossene Helmtyp hatte, das eingeschränkte Sehfeld. Damit im offenen Kampf das Blickfeld nicht beeinträchtigt war, wurde die Hundsgugel im Handgemenge meist offen getragen. Bei dem neuen Visier wurde zwischen zwei Varianten unterschieden. In beiden Fällen war der eigentliche Helm immer noch die Beckenhaube. Unterschieden haben sich die Modelle bei der Anbringung des Visiers. Die deutsche Variante (Siehe Abb. 56) sah vor, dass das Visier an einer mittig angebrachten Scharniere befestigt wurde. Das lag daran, dass sich in Deutschland diese Methode seit 1350 durchgesetzt hatte. Lediglich im Reichsgebiet und in Böhmen musste an den Helmen nachträglich solch eine Vorrichtung angebracht werden, dennoch galten auch diese Helme als deutsche Hundsgugeln. Die italienische Variante (Siehe Abb. 57) sah hingegen vor, dass das Visier an seitlichen Drehbolzen fixiert wurde. Außerhalb Deutschlands war die italienische Variante sehr beliebt. Das lag vor allem an der mailändischen Rüstungsindustrie, die eine Vorrangstellung einnahm. Ab 1390 wurden bei der Hundsgugel die Atemschlitzte weggelassen und die Augenöffnungen durch vergitterte Schlitzte ersetzt. Dadurch konnte das Blickfeld erweitert werden. In England wird um 1410 die Hundsgugel verbessert, indem anstelle der Helmbrünne ein starrer Halsschutz aus Metallplatten tritt. Bis 1420 bildet die Hundsgugel den absolut dominierenden Helmtyp Europas. Verdrängt wurde sie durch die in Frankreich und England langsam aufkommende *grand bacinet* (Siehe Abb. 58 und Abb. 59),

einer großen, rundum geschlossenen Beckenhaube mit starrem Halsschutz. Das Kettengeflecht konnte sich lediglich in Deutschland bis um 1440 halten.<sup>211</sup>



**Abbildung 56:** Deutsche Hundsgugel aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 77.



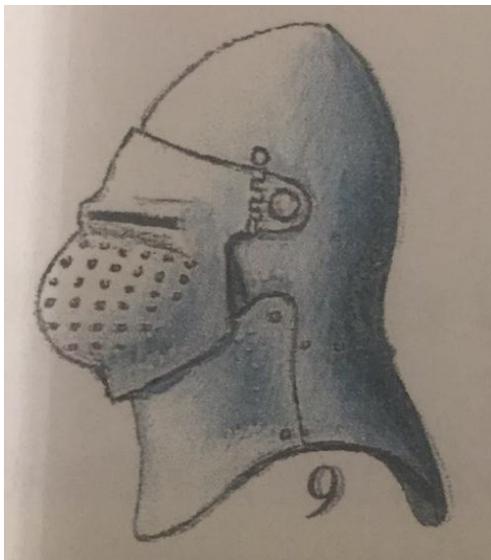
**Abbildung 57:** Mailändische Hundsgugel aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 75.

---

<sup>211</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 93-96.



**Abbildung 58:** Die große Beckenhaube (grand bacinet), Quelle: *Holmes*, Geschichte der Waffen, 87.



**Abbildung 59:** Beispiel einer großen Beckenhaube (grand bacinet) mit Visier, aus dem 15. Jahrhundert, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 79.

In Italien entstand ein weiterer Helmtyp, welcher sich dort bis zum Ende des 15. Jahrhunderts hielt. Eingesetzt wurde die sogenannte Barbuta vor allem bei der leichten Reiterei und bei dem Fußvolk. Die Barbuta war eine bis in den Nacken hinuntergezogene Beckenhaube. Der Kopf wurde eng umschlossen, während die Nase, der Mund und das Kinn keinen Schutz durch den Helm erfuhren. Daneben entstand ebenfalls in Italien, der Vorläufer des im 16. Jahrhundert europaweit vorherrschenden Reiterhelms. Gelegentlich fand sogar der Eisenhut noch Verwendung.<sup>212</sup>

<sup>212</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 97.

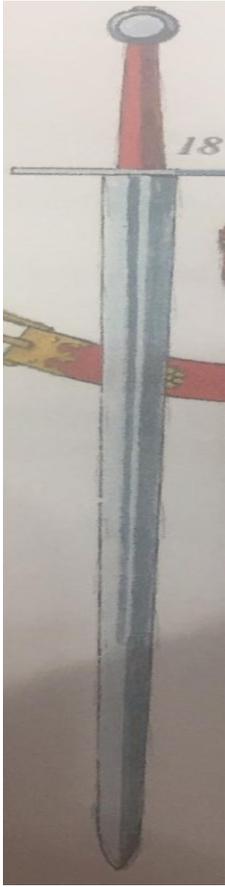
Im ausgehenden 14. Jahrhundert gab es immer noch Ritter, die keine eisernen Armschienen verwendeten, sondern Schilde und Tartschen. Gelegentlich kam sogar das ältere Dreieckschild zum Einsatz. Die Tartsche setzte sich jedoch immer mehr durch. Zu jener Zeit konnte zwischen drei Grundtypen der Tartsche unterschieden werden. Es bestanden eine ovale, rechteckige sowie kegelförmige Form. In Deutschland war die rechteckige Tartsche am beliebtesten.<sup>213</sup>

Die Lanze und das Schwert behaupteten sich als wichtigste Angriffswaffen bis ins 15. Jahrhundert hinein. Von taktisch höherer Bedeutung war dabei die Lanze. Bereits gegen Ende des 14. Jahrhunderts wurde der Rüsthaken eingeführt, wodurch der Schaft der Lanze verlängert wurde. Aufgrund der besseren Panzerung wurden die flachen, blattförmigen Spitzen der Lanze durch lanzett- beziehungsweise dolchförmige Lanzeneisen ersetzt. Durch den Lanzenstop sollte zudem verhindert werden, dass die Lanze beim Aufprall durch die Hand rutschte. Beim Schwert wurde mittlerweile zwischen dem Einhandschwert und dem Langschwert (Siehe Abb. 60) unterschieden. Während das Einhandschwert am Gürtel getragen wurde, befand sich das Langschwert am Sattel. Im Laufe des 14. Jahrhunderts mussten die Einhandschwerter verbessert werden, damit sie stärkere Panzerungen durchbohren konnten. Deshalb erhielten sie kurze Klingen mit rhombischen Querschnitt. Außerdem setzte sich eine spitze Silhouette durch. Dabei waren die Parierstangen nur schwach gebogen. In Frankreich und England wurde dieses Schwert auch *Bordelaise* (Siehe Abb. 61) genannt. In Deutschland war das lange Reiterschwert weiterhin in Verwendung. Im Vergleich zu älteren Modellen sind die Griffe im 14. und frühen 15. Jahrhundert länger. Aufgrund leicht gepanzerter Gegner kamen noch die breiteren Klingen des Hochmittelalters zum Einsatz. Lange Schwerter mit zum Stoß gedachten Klingen, waren um diese Zeit auch in Deutschland bereits bekannt. Die Parierstangen wurden auch bei diesen Schwertern schlicht gehalten. Gegen Ende des 14. Jahrhunderts kamen in Italien vermehrt Schwerter auf, die eine beidseitige Klingenbasis aufwiesen. Diese Variante ermöglichte eine bessere Führung des Schwertes beim Stoß.<sup>214</sup>

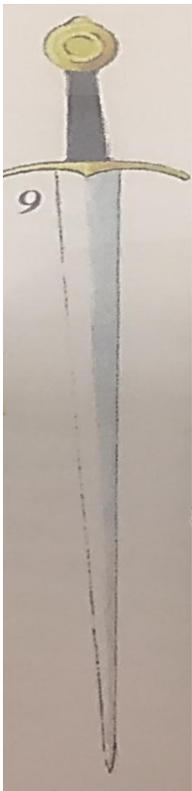
---

<sup>213</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 98.

<sup>214</sup> *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 99-100.



**Abbildung 60:** Langschwert, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 69.



**Abbildung 61:** Bordelaise, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 81.

Neben der Lanze und Schwerter kamen Streitkolben, Streithämmer sowie Dolche zum Einsatz. Bei den Streitkolben und Streithämmern hatte sich im Vergleich zu der Zeit zwischen 1320 und 1370 kaum etwas geändert.<sup>215</sup> Sowohl der Streitkolben als auch der Streithammer stellten eine große Gefahr für Ritter dar. Harnische erhielten tiefe Beulen und wurden sogar eingeschlagen.<sup>216</sup> Der Dolch, welcher an der rechten Hüfte getragen wurde, war sehr beliebt. Anstelle des Basilard traten jedoch andere Typen in Erscheinung. Dominiert haben zwischen 1370 und 1420 die Scheiben-, Nieren- und Hodendolche.<sup>217</sup> „Die Klingen dieser Dolche sind bei gleichen oder ähnlichen Griffen oft von ganz unterschiedlicher Form und Länge, wobei sich die einzelnen Klingentypen nicht bestimmten Grifftypen zuordnen lassen, sondern mit unterschiedlichen Griffarten kombiniert sind“.<sup>218</sup>

### 3.4.3 Abbildungen von Rittern aus dem 14. Jahrhundert und 15. Jahrhundert



**Abbildung 62:** Deutscher Ritter um 1350, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 69.

<sup>215</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 100-101.

<sup>216</sup> Funcken, Historische Waffen und Rüstungen, 134.

<sup>217</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 101.

<sup>218</sup> Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 101.



**Abbildung 63:** Deutscher Ritter um 1374, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 75.



**Abbildung 64:** Deutscher Ritter um 1400, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 77.



**Abbildung 65:** Deutscher Ritter mit Brustpanzer gegen Ende des 14. Jahrhunderts, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 77.



**Abbildung 66:** Englischer Ritter um 1415, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 79.



**Abbildung 67:** Französischer Ritter gegen Ende des 14. Jahrhunderts, Quelle: *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 81.

## 4 Videospiele

„[...] video games are a result of the evolution and reconstitution of various elements of games going back several thousand years“.<sup>219</sup> Videospiele zeichnet vor allem die Möglichkeit aus, dass Simulationen beziehungsweise Geschehnisse spielbar gemacht werden, die im realen Leben nicht erfahrbar wären. Großer Beliebtheit erfreuen sich Rollenspiele, wie *Kingdom Come: Deliverance*. Hierbei erhält der Spieler/die Spielerin die Möglichkeit, Geschehnisse aus einer vergangenen Zeit durch die Augen des Protagonisten zu sehen.<sup>220</sup> Verglichen mit anderen Medien scheinen Videospiele eine ungewöhnlich große Anziehungskraft auszuüben. Außerdem erfüllen sie emotionale, soziale sowie intellektuelle Bedürfnisse.<sup>221</sup> Doch wie sind Videospiele überhaupt entstanden?

Eine Grundvoraussetzung für die Entwicklung von Videospiele stellte die Herstellung funktionsfähiger Computer dar, die sich in den 1940er Jahren vollzog. Bald darauf wurden Versuche unternommen, Videospiele zu entwickeln, nennenswerte Beispiele sind „Tennis For Two“ und „Spacewar!“. Sie waren zwar noch weit entfernt von Videospiele, dennoch fing alles mit ihnen an. Die 70er Jahre gelten als Geburtsstunde der Videospiele und verhalfen ihnen zur Etablierung als kulturelles Phänomen. Zudem ebneten sie den Weg für die Entwicklung von Spielkonsolen. Atari, dem bedeutendste Spielentwickler der 70er Jahre, gelang es mit „Computer Space“ das erste, richtige Arkadespiel auf den Markt zu bringen und den Weg für „Pong“ zu ebnet.<sup>222</sup> Die Durchsetzung der Videospiele fand zunächst in den USA, mit dem Weg aus der Arkade in die Wohnzimmer statt. Die wichtigsten Spiele jener Zeit waren zwar für universitäre Mainframes oder Spielmaschinen der Arkaden gedacht, wurden jedoch rasch auf Konsolen und Heimcomputer übertragen. In den 80er Jahren besaß jeder vierte amerikanische Haushalt eine Spielkonsole, während jeder achte in Besitz eines Computers war. In die Zeit fällt auch die Entstehung der vielen bis heute existierenden Spiel-Genres zurück.<sup>223</sup> Durch den großen Videospielecrash aus dem Jahr 1983 und der billiger werdenden Computer gerieten die Spielkonsolen in eine Krise. Erst das 1986 entstandene Nintendo konnte den Spielkonsolen neues Leben einhauchen. Der technische Fortschritt und Aufstieg des Internets verhalfen Videospiele zu weiteren Erfolgen. Im Jahr 1993 kam schließlich der erste First-Person-Shooter auf den Markt, der Actionspiele vollkommen änderte.<sup>224</sup> Mit dem First-Person-

---

<sup>219</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, *Understanding Video Games*, 66.

<sup>220</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, *Understanding Video Games*, 66-67.

<sup>221</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, *Understanding Video Games*, 307.

<sup>222</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, *Understanding Video Games*, 67-69.

<sup>223</sup> Gundolf S. Freyermuth, *Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung* (Bielefeld 2015) 72-73.

<sup>224</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, *Understanding Video Games*, 75-93.

Shooter kommt es zur Ausschaltung von Distanz und zur Radikalisierung der Ich-bezogenen Weltansicht. Außerdem stellen derartige Spiele Welten dar, in denen alles erlaubt ist und ausprobiert werden kann. Darin steckt der Reiz der First-Person-Shooter, die ihm zu großen Ruhm verhalfen.<sup>225</sup> Bemerkenswert war auch die Zusammenführung verschiedener Genres. Hatte es bis dahin nur Actionspiele, Adventurespiele oder andere branchetypische Spiele gegeben, so entstanden in den 90er Jahren die ersten Hybridspiele. Mit Sega und Sony kamen zudem zwei weitere Spielkonsolen auf den Markt. Sony sollte sogar zum wichtigsten Spielentwickler werden. Sega fokussierte sich hingegen ausschließlich auf die Entwicklung von Videospiele und brachte keine Spielkonsolen mehr auf den Markt.<sup>226</sup> Nach 2000 blieb zunächst alles wie gehabt. Mitte der 2000er kamen durch die technischen Fortschritte und Verbesserungen neue Konsolen auf die Märkte, die schnell Eingang in die Wohnzimmer hielten. Der globale Verkauf von Videospiele verdreifachte sich im Zeitraum zwischen 2000 und 2009, wobei der nordamerikanische Markt immer noch der wichtigste war. Nennenswert für die Zeit ist der Aufstieg von „Casual Games“, einfachen elektronische Spiele, die leicht zugänglich sind. Damit einher ging auch der Aufstieg der Handyspiele. In dieser Zeit begannen zudem die ersten Studien sich mit Videospiele zu befassen.<sup>227</sup> Seit 2010 konnten drei neue Trends ausgemacht werden. Zunächst sei die Revolution in der Distribution zu nennen. Spiele sowie deren Zusatzinhalte können einfach und schnell über Onlineshops gekauft werden. Weiters konnte das Aufkommen sogenannter „Social Games“ ausgemacht werden. Diese zeichnen sich dadurch aus, dass sie über soziale Netzwerke spielbar sind und somit Millionen von Menschen zusammenführen. Der dritte Trend betrifft die Spielcontroller. Der klassische Controller hat durch verschiedene Bewegungssysteme Konkurrenz erhalten. Mittlerweile kann der Spieler / die Spielerin selber zum Controller werden. Wie es in Zukunft weitergehen wird, ist nur schwer vorherzusagen. Gewiss ist jedoch, dass sie auch in Zukunft einen hohen Stellenwert haben und eine Rolle in unserem Leben spielen werden.<sup>228</sup>

#### **4.1 Wirkung von Videospiele**

Videospiele wir häufig nachgesagt, dass sie lediglich Wert auf die Unterhaltung legen. Heute geht es jedoch um vieles anderes als ausschließlich um Unterhaltung. Im Laufe der Zeit haben sich Videospiele entwickelt, die dem Spieler/der Spielerin mehr vermitteln sollen als einige Stunden Spielespaß. Allgemein werden diese Videospiele als ernsthafte Spiele zusammengefasst. Das Videospiele wird niemals ein Buch ersetzen können, dennoch zeigen

---

<sup>225</sup> Freyermuth, Games | Game Design | Game Studies, 92-93.

<sup>226</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, Understanding Video Games, 93-94.

<sup>227</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, Understanding Video Games, 101-102.

<sup>228</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, Understanding Video Games, 111-115.

einige Studien positive Auswirkungen auf die Motivation, Speicherung des „Erlernen“ und den Transfer. Zudem bevorzugen Schüler / Schülerinnen ein spielerisches Lernen, da sie dabei das Gefühl haben mehr zu lernen. Genau dies führt jedoch zu Problemen, denn Spieler/Spielerinnen nehmen Inhalte unterschiedlich auf und somit können falsche Annahmen entstehen. Nichtsdestotrotz ist der Einsatz von Spielen für Bildungszwecke gestiegen.<sup>229</sup> „Kingdom Come: Deliverance“ bietet ebenfalls lehrreiche Inhalte auf. Jedoch darf das Videospiele nicht mit einem wissenschaftlichen Buch verglichen werden. Schüler/Schülerinnen können einiges über die Geschichte Böhmens und das Leben im Mittelalter sowie der Ritter erfahren, jedoch ersetzt dies keine Auseinandersetzung mit schriftlichen Quellen. Es kann vielmehr als Einstieg und Motivation angesehen werden, sich mit dem Thema zu befassen.

Welche Inhalte ein Videospiele näher bringt, hängt nicht zuletzt vom Videospiele selber ab. Wie motivierend ist das Videospiele, welche Möglichkeiten bieten sich dem Spieler/der Spielerin, inwieweit kann der Spieler/die Spielerin in die Handlung eingreifen, all dies sind Fragen, die entscheidend zum Lernerfolg beitragen können.<sup>230</sup> Schließlich hängt ein Teil vom Spieler/von der Spielerin ab. Hierbei spielen Interesse, Motivation und Wissen eine bedeutende Rolle.<sup>231</sup>

Kritiker von Videospiele sind der Meinung, dass Videospiele als Lernmedium nicht geeignet sind, da sie implizieren, dass Lernen Spaß machen soll. Wieso soll Lernen nicht mit Spaß verbunden werden? Ein weitaus größeres Problem besteht darin, dass viele Videospiele auf kommerziellen Titel gestützt sind, wobei eine gute Story und actionreiche Inhalte im Vordergrund stehen. Ähnlich wie bei Filmen, werden Inhalte aufgewertet, um dem Publikum mehr anzubieten. Schließlich besteht ein letztes, nennenswertes Problem in Zusammenhang mit Videospiele und Bildung. Da Spieler/Spielerinnen in der Regel allein spielen, gibt es keine Möglichkeit einer Reflexion. Durch die unterschiedlichen Erfahrungen, die im Zuge des Spielens gemacht werden, besteht die Gefahr, dass manche Spieler/Spielerinnen dem Spielinhalt mehr Vertrauen schenken als andere. Trotz aller Kritik und Gefahren steht außer Frage, dass Videospiele positive Lernerfolge verbuchen können.<sup>232</sup>

„Overall, it showed that you learn more from game-based learning“.<sup>233</sup>

Häufig werden Videospiele mit Gewalt in Verbindung gebracht. Das liegt vor allem daran, dass die Medien diesem kontroversen Thema große Beachtung schenken. Oftmals werden

---

<sup>229</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, *Understanding Video Games*, 242-250.

<sup>230</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, *Understanding Video Games*, 251.

<sup>231</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, *Understanding Video Games*, 218-219.

<sup>232</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, *Understanding Video Games*, 261-267.

<sup>233</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, *Understanding Video Games*, 267.

Videospiele als Sündenbock herangezogen, um komplexere, soziale Probleme herunterzuspielen. Über die letzten 35 Jahre wurden mehr als 200 Studien durchgeführt, um die Verbindung zwischen Videospiele und Gewalt zu analysieren.<sup>234</sup> „[...] nobody has so far been able to find relationship between video games and real-life violence on a societal level“.<sup>235</sup>

## **4.2 Zusammenfassung des Videospieles „Kingdom Come: Deliverance“**

In diesem Abschnitt wird zunächst die Spielstruktur aufgezeigt. Anschließend wird lediglich der Hauptteil des Videospieles „Kingdom Come: Deliverance“ zusammengefasst. Das Videospiele enthält Nebenmissionen, die hauptsächlich für den Spielcharakter von Bedeutung sind, jedoch kaum für die geschichtliche Analyse. Daher werden diese nicht für die vorliegende Arbeit herangezogen. Alle Informationen entstammen dem Videospiele, welches der Verfasser der vorliegenden Arbeit selber ermittelt hat.

### **4.2.1 Spielstruktur**

Das Videospiele ist in Böhmen angesiedelt und spielt sich im Bezirk Kuttenburg ab. Die Karte beinhaltet zwölf Orte (Siehe Abb. 68), wovon zehn im Videospiele von größerer Bedeutung sind. Die zehn bedeutenden Orte lauten:

- Skalitz,
- Rowna,
- Merhojed,
- Talmberg,
- Uzhitz,
- Rattay,
- Samopesh,
- Sasau,
- Ledetschko und
- Neuhof.

Rattay und Sasau sind Städte, während die anderen Orte Dörfer darstellen. Merhojed, Neuhof und Ledetschko sind Teil des Rattayer Lehens. In Sasau gibt es zudem ein Kloster. Eine Ausnahme stellt Talmberg dar, welches lediglich eine Burg ist. Neben diesen zehn Ortschaften

---

<sup>234</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, *Understanding Video Games*, 283-307.

<sup>235</sup> Egenfeldt-Nielsen, Smith, Tosca, *Understanding Video Games*, 295.

kommen noch Pribyslavitz und Vranik im Videospiel vor. Pribyslavitz ist Teil des Talmberger Lehens. In Vranik befindet sich lediglich ein Banditenlager.<sup>236</sup>



Abbildung 68: Karte aller Spielorte, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

<sup>236</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance (Österreich 2018).

Das Videospiel bietet eine offene Spielwelt, in der sich der Spieler/die Spielerin frei bewegen kann. Dabei ist ihm/ihr überlassen, ob er/sie zunächst die Spielwelt erforscht oder die Story durchspielt. Im Zuge der Story wird die gesamte Spielwelt aufgedeckt, jedoch kann der Spieler/die Spielerin sich vorab mit den Orten vertraut machen.<sup>237</sup>

Den Spielentwicklern war es scheinbar wichtig, dass die Entscheidungen des Spielers/der Spielerin in das Videospiel einfließen. Jeder Spieler/jede Spielerin steuert Heinrich, den Sohn eines Schmiedes. Allerdings bildet sich sein Charakter im Laufe des Spielens aus. Somit hängt es von den Taten und von dem Verhalten der Spieler/Spielerinnen ab, in welche Richtung sich Heinrich entwickelt. Dies führt dazu, dass jeder Spieler/jede Spielerin einen „individuellen“ Protagonisten schafft. Zu Beginn des Videospiels wird festgelegt, in welche Richtung sich Heinrich entwickeln soll. Wichtig ist, dass Heinrich eine hohe Redekunst und ein hohes Charisma erlangt, wodurch sein Ansehen und Ruf steigt. Der Ruf ist wichtig, da er somit eher die Hilfe von Dorf- oder Stadtbewohner erhält. Das Positive an dem Videospiel ist, dass es nicht vorgibt, wie sich Heinrich zu entwickeln hat. Somit erhält der Spieler/die Spielerin das Gefühl, Einfluss auf den Protagonisten sowie den Spielausgang zu haben. Denn Taten und Handlungen wirken sich nicht nur auf Heinrichs Charakter aus, sondern auch auf die Haupt- und Nebenmissionen. Beispielsweise können manche Missionen auf unterschiedliche Varianten gelöst werden. Dabei ist dem Spieler/der Spielerin selbst überlassen, für welchen Weg er/sie sich entscheidet. Auf diese Art und Weise können sich Spieler/Spielerinnen besser mit Heinrich identifizieren und somit die Story „realer“ empfinden. Immerhin könnten sie das Gefühl erhalten, zum Teil sich selber zu spielen.<sup>238</sup>

Nicht nur die Charakterbildung wurde von Seiten der Spielentwickler berücksichtigt, sondern auch tägliche Bedürfnisse, wie essen, trinken und schlafen, spielen eine wichtige Rolle. Wie im realen Leben benötigt der Protagonist im Laufe des Tages Nahrung. Diese ist nicht einfach zu beschaffen. Einerseits können Nahrungsmittel gekauft werden, andererseits können diverse Obstsorten und Pflanzen im Wald gepflückt werden. Dabei ist es nicht nur wichtig, dem Protagonisten Nahrung zuzuführen, auch die Menge und Qualität spielen eine Rolle. Beispielsweise kann sich Heinrich „überfressen“, was zur Folge hat, dass seine Bewegungen langsamer werden. Auch das Überladen mit diversen Produkten verlangsamt den Protagonisten. Zudem können Produkte wie Fleisch verderben. Daraufhin können sie lediglich weggeworfen werden. Somit muss sich der Spieler/die Spielerin immer wieder Gedanken über die

---

<sup>237</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

<sup>238</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

verfügbaren und benötigten Nahrungsmittel machen. Beim Trinken birgt das Videospiel die Gefahr, dass mit dem Alkoholkonsum übertrieben wird, wodurch Heinrich alkoholabhängig wird. Am Ende des Tages sollte Heinrich ausreichend Schlaf erhalten, damit er fit genug für all die Abenteuer des Videospieles ist. Dabei ist entscheidend an welchem Ort er schläft. Beispielsweise erholt er sich schlechter, wenn er auf dem Boden schläft. Die beste Schlafmöglichkeit bieten Betten, die sind jedoch Ritter beziehungsweise Adligen vorbehalten. Schlafmöglichkeiten zu finden sind sehr schwierig und in der Regel sollte dem Spieler/der Spielerin tagsüber bereits bewusst sein, wo er sich schlafen legt, denn in der Nacht sind gute Schlafmöglichkeiten entweder besetzt oder aufgrund der schlechten Beleuchtung, unauffindbar. Der Versuch „reale“ Elemente in das Videospiel zu integrieren findet sich auch bei Rüstungen und Waffen. Diese nutzen sich im Laufe der Zeit ab und erfordern Reparaturen. Mit all diesen Spielelementen versuchen die Spielentwickler ein möglichst reales Spielerlebnis zu schaffen.<sup>239</sup>

Das Videospiel bietet keine Level im herkömmlichen Sinne an, sondern Quests. Im Grunde genommen handelt es sich dabei um Missionen, die erfüllt werden müssen, damit Heinrich in der Story vorankommt. Zu unterscheiden ist zwischen Haupt- und Nebenquests. Die Story des Videospieles beinhaltet 28 Hauptmissionen. Die dazugerechnete 29 Quest ist lediglich ein Epilog. Die Nebenmissionen können, müssen jedoch nicht durchgespielt werden. Manche Nebenmissionen dienen als Vorbereitungen auf Hauptmissionen, weshalb sie empfehlenswert sind. Durch die Lösung solcher Nebenmissionen erleichtert sich der Spieler/die Spielerin die anschließende Hauptquest. Daneben kann Heinrich diversen Tätigkeiten nachgehen. Dabei geht es hauptsächlich darum, Dorf- oder Stadtbewohner behilflich zu sein, um das eigene Ansehen zu steigern oder diverse Gegenleistungen zu erhalten. Diese kleinen Tätigkeiten sollen besser verdeutlichen, mit welchen Problemen und Schwierigkeiten die mittelalterliche Bevölkerung zu kämpfen hatte.<sup>240</sup>

#### **4.2.2 Zusammenfassung der Story**

Das Videospiel startet mit einer Einleitung, in der erzählt wird, dass Karl IV., sowohl als König von Böhmen als auch als Herrscher des Heiligen Römischen Reichs erfolgreich herrschte und die Untertanen in Frieden lebten. Nach seinem Tod trauerte das gesamte Reich. Seine Nachfolge trat sein Sohn Wenzel IV. an. Der Einleitung zufolge wurde er sein gesamtes Leben lang auf diesen Moment von seinem Vater vorbereitet. Wenzel konnte an den Erfolg des Vaters

---

<sup>239</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

<sup>240</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

nicht anknüpfen. Sogar seine eigene Krönung verpasste er. Wenzel konnte den Adel nicht überzeugen und dieser wandte sich schließlich an seinen Halbbruder König Sigismund von Ungarn. Sigismund nahm daraufhin den König gefangen, um diesen zur Abdankung zu zwingen. Anschließend wollte er sich die Unruhe in Böhmen zu Nutzen machen, startete eine Invasion nach Böhmen und plünderte das Land Wenzels Verbündeter. An diesem Punkt beginnt das Spielerlebnis. In dem Dorf Skalitz (Siehe Abb. 69), wo Heinrich zuhause ist, fängt alles ganz harmlos an. Das Dorf ist lediglich in der Anfangssequenz von Bedeutung, da es danach vollkommen zerstört ist. Auf der Karte ist die Burg gut erkennbar, die von einer Steinmauer sowie einer Palisade umgeben ist. Zudem ist sie an einem Felsvorsprung errichtet. Das Dorf hingegen ist lediglich von einer Palisade umgeben.<sup>241</sup>



**Abbildung 69:** Das Dorf Skalitz im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

Das Videospiel startet mit einem normalen Tag in Heinrichs Leben. Er wird von seiner Mutter geweckt, plaudert ein wenig mit ihr und soll sich anschließend bei seinem Vater, der Waffenschmied ist, melden und zum Schwerttraining gehen. Hier kann der Protagonist das Haus unter die Lupe nehmen. Das Haus enthält neben dem Eingangsbereich lediglich eine große Küche sowie eine Speisekammer. Beim Vater angekommen erhält Heinrich einige Aufgaben,

<sup>241</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

die er erledigen soll. Ein Sack Kohle ist zu besorgen, Schulden sind einzutreiben, eine Parierstange ist in der Burg abzuholen und Bier ist zu kaufen. An dieser Stelle bietet sich die Gelegenheit das Dorf zu erkunden. Während des Erledigens dieser Aufgaben, erhält Heinrich die Möglichkeit mit seinen Freunden einen Deutschen zu „vermöbeln“. Entscheidet er sich dafür seinen Freunden zu helfen, kriegt er als Gegenleistung Hilfe bei der Schuldeneintreibung. Sind alle Aufgaben erledigt, steht das Schwertraining an. Ist auch dieses abgeschlossen, kehrt Heinrich zum Vater zurück und die beiden fangen gemeinsam mit der Schmiedearbeit an. Während der Arbeit führen die beiden ein Gespräch, bis eine Frau namens Theresa auftaucht. Heinrich holt die Nägel aus dem Haus und überreicht sie ihr. Nachdem dies geschehen ist, testet der Vater das bearbeitete Schwert. Währenddessen taucht Radzig Kobyla auf, der Burgherr von Skalitz, um das Schwert zu begutachten. Er teilt dem Schmied mit, dass Heinrich es ihm auf die Burg bringen soll, sobald es fertiggestellt ist. Im Anschluss führen Vater und Sohn ein Gespräch darüber, ob der Vater ihm beibringen werde mit dem Schwert umzugehen. Der Vater versucht seinem Sohn dabei einzutrichtern, dass er lieber das Leben als Schmied wählen und sich auf keine Abenteuer machen soll, da es sehr gefährlich ist. Ihr Gespräch wird von einem Reiter unterbrochen, der zur Burg eilt. Der Schmied und sein Sohn fragen sich was geschehen ist und als sie sich umdrehen, erblicken sie eine Rauchwolke sowie Feuer. König Sigismund von Ungarn und sein Heer stehen vor dem Dorf. Dem folgenden Angriff kann das Dorf nicht standhalten und viele Dorfbewohner kommen dabei ums Leben, auch die Eltern Heinrichs. Der Protagonist schafft es zwar nicht mehr auf die Burg, jedoch gelingt es ihm ein Pferd zu ergattern und vor den Angreifern zu flüchten. Er soll den Bewohnern und dem Herrn von Talmberg vom Angriff berichten und diese um Hilfe bitten.<sup>242</sup>

Durch den Angriff ist Heinrich in den Besitz des Schwertes von Herrn Radzig gekommen und flüchtet damit aus Skalitz. Sobald Heinrich aus dem Dorf draußen ist, wird er von einem Bogenschützen verwundet und verfolgt. Bis zur Burg Talmberg (Siehe Abb. 70) wird Heinrich verfolgt, ehe er durch die dortigen Soldaten gerettet wird. In Talmberg angekommen wird Heinrich verarztet. Zudem warnt er den dortigen Herrn vor Sigismund und seiner Armee. Heinrich verbringt die Nacht in Talmberg. Am nächsten Morgen wird er von Herrn Robard, dem Hauptmann Talmbergs, geweckt. Dieser berichtet ihm von weiteren Überlebenden aus Skalitz. Schließlich trifft Herr Radzig mit weiteren Überlebenden aus Skalitz ein. Heinrich erzählt ihm von seinem Plan zurück nach Hause zu kehren und die Leichen seiner Eltern zu beerdigen. Allerdings missfällt Herrn Radzig dieser Plan. Daraufhin macht er sich auf den Weg

---

<sup>242</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

nach Rattay, während Herr Robard Heinrich darum bittet, für den Rest der Nacht Wache zu schieben. Die Nacht verläuft ereignislos und am nächsten Tag hat der Heinrich die Möglichkeit Talmberg zu erkunden.<sup>243</sup>



**Abbildung 70:** Burg Talmberg im Videospiel, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.

Die Burg wurde, wie jene in Skalitz, auf einem Felsvorsprung errichtet und von einer Steinmauer umgeben. Sie gehört dem Herrn Diwisch und hat neben vielen Händlern einen Bäcker, einen Gerber und einen Jäger auf dem Gelände. Daneben sind ein Badehaus und eine Schenke samt Unterkunft vorhanden. Sobald ein Signalhorn ertönt, geht es mit der Spielsequenz weiter. Vor den Toren Talmbergs steht Sigismund mit seiner Armee. Der Kampf bleibt diesmal jedoch aus. Währenddessen hat Heinrich drei neue Aufgaben zu erledigen. Zunächst soll er sich bei Herrn Robard melden. Weiters soll er ein Pferd beschaffen und seine Eltern sowie seine große Liebe Bianca begraben. Mit Herrn Robard bespricht er seine Rückkehr nach Skalitz. Dieser ist von dem Plan ebenfalls nicht begeistert. Da es Heinrich nicht gelingt ihm von seinem Plan zu überzeugen, muss er Talmberg ohne dessen Hilfe verlassen. Nachdem Heinrich sich ein Pferd und eine Rüstung besorgt, macht er sich auf den Weg nach Skalitz. Das Dorf kann nur über das Nordosttor erreicht werden, da alle anderen Eingänge zugeschüttet und somit unzugänglich sind. Sobald Heinrich Skalitz erreicht und in Richtung des Wirtshauses läuft findet er die Leiche von Bianca. Einige Meter weiter liegen auch die Leichen seiner Eltern. Heinrich möchte die Leichen unter der Linde neben seinem Haus begraben. Da er jedoch von

<sup>243</sup> *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.

Banditen angegriffen wird, die es auf sein Schwert abgesehen haben, gelingt es ihm nicht. Heinrich wird durch die Hilfe einer weiteren Überlebenden, Theresas, gerettet. Zudem erscheint Herr Robard und verscheucht die Angreifer. Theresa, Herr Robard und sein Gefolge beerdigen auch die Leichen, ehe alle Skalitz gemeinsam verlassen. Theresa erzählt dies später Heinrich mit der Begründung „jeder gute Christ hätte das getan“. Das tatsächliche Abenteuer beginnt ab diesem Zeitpunkt.<sup>244</sup>

Heinrich kehrt nicht zurück nach Talmberg, sondern wird von Theresa in die Stadt Rattay (Siehe Abb. 71) gebracht, wo sie sich um Heinrich kümmert, weil dieser schwer verletzt ist. Nachdem sich Heinrichs Gesundheitszustand verbessert, erzählt sie ihm, dass Herr Robard nicht zufällig nach Skalitz gekommen war, sondern weil er nach Heinrich suchte. Sie kann ihm jedoch nicht mitteilen, weshalb er nach ihm auf der Suche war. Als Heinrich das Bett endlich verlassen kann, muss er zunächst eine Aufgabe für Theresas Onkel erledigen. Dieser hatte sich um ihn gekümmert und bei sich aufgenommen sowie die Medizin für ihn bezahlt, wodurch Heinrich ihm etwas schuldig ist. Ist dies erledigt, sucht Heinrich nach Herrn Radzig, der sich in Rattay aufhält, um ihm vom Verlust des Schwertes zu erzählen. Hierdurch gelangt er nun in die Stadt und kann diese erkunden. Rattay ist eine große Stadt, in der viele Händler und Läden vorhanden sind. Neben diversen Schmieden, gibt es einen Fleischer, Bäcker, Krämer, Schreiber, Schneider und Schuster. Außerdem sind eine Apotheke, ein Lager, ein Schleifstein, ein Schießplatz und zwei Schenken sowie zwei Händler innerhalb der Stadtmauern auffindbar. Im Unterschied zu Skalitz ist die Mauer um Rattay aus Stein. Vor den Stadttoren gibt es einen Kampfplatz. Außerhalb der Stadt gibt es eine Mühle, ein Badehaus, einen Gerber und eine Schenke samt Unterkunft. Die Stadt enthält zudem zwei Burgen. Umgeben ist die Stadt von einem Fluss. Auf der einen Seite befindet sich ein Waldgebiet, während die andere landwirtschaftlich genutzt wird.<sup>245</sup>

---

<sup>244</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

<sup>245</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.



**Abbildung 71:** Stadt Rattay im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

Sobald Heinrich in das Gebäude geht, in dem sich Herr Radzig aufhält, kommt eine Sequenz, in der Herr Radzig mit dem Herrn von Rattay, Hanusch von Leipa, darüber rätselt, weshalb Sigismund Böhmen angreift. Herr Radzig ist der Überzeugung, dass Sigismund Wenzel überreden wollte die Kaiserkrone anzunehmen und ihm Böhmen zu überlassen. Ein anderer Herr ist der Meinung, dass Wenzel selber für dieses Unheil verantwortlich ist. Auch Radzig, der ein guter Freund Wenzels ist, gibt zu, dass der König seine Pflichten verabsäumt hat. Außerdem müsse eine Ordnung wiederhergestellt werden, jedoch keine „ungarische“. Der Mönch, der ebenfalls an dieser Sitzung teilnimmt, ist verwundert, wie ein guter Christ auf solche Brutalität zurückgreifen kann. Während des Gesprächs wird auch erwähnt, dass der Krieg bereits ein Jahr andauert und Sigismund die Münzen ausgehen, weshalb er Söldner rekrutiert, die sich durch Plünderungen ihren Sold erhöhen. Heinrich kommt mitten im Gespräch hinein und wird zunächst dafür kritisiert, dass er seinem Herrn nicht gehorcht hat und auf eigene Faust nach Skalitz zurückgekehrt ist, was ihn beinahe sein Leben gekostet hätte. Als Heinrich den Herrn erzählt, dass seine Eltern keine christliche Bestattung erhielten, wirft der Mönch ein, dass es eine Schande sei, dass seine Eltern in ungeweihten Boden bestattet wurden und nun ins Fegefeuer kommen. Herr Radzig empfiehlt dem Mönch selber nach Skalitz zu reisen und die Gräber zu weihen, wozu dieser jedoch nicht bereit ist. Anschließend wendet sich Radzig wieder Heinrich zu. Dieser erzählt ihm, dass er sein Schwert zurückholen werde, weil das Letzte, was er seinem Vater versprochen hatte war, dass er Herrn Radzig das Schwert

übergeben werde. Heinrich bittet Herrn Radzig ihn in seine Dienste zu nehmen. Dabei entflammt eine Diskussion darüber. Der Mönch ist sogar der Meinung, dass Heinrich ein Bauer ist und aus ihm kein Knappe gemacht werden kann. Herr Radzig weist den Mönch erneut zurecht und nimmt Heinrich in seine Dienste auf. Heinrich soll in Rattay ausgebildet werden und erste Erfahrungen sammeln. Zunächst wird Heinrich im Schwertkampf unterrichtet. Nach erfolgreicher Beendigung des Trainings geht Heinrich zum Vogt und erhält den Auftrag Wachdienst zu schieben. Der Herr von Rattay befördert Heinrich anschließend zum Knappen und teilt ihm dem Herrn Capon zu, welcher ihn gerne mit dem Standesunterschied aufzieht. Hans Capon ist der rechtmäßige Grundherr Rattays, aufgrund seines Alters kann er jedoch das Erbe noch nicht antreten. Die erste Aufgabe im Dienste von Herrn Capon ist, ihn auf die Jagd zu begleiten. Während der Jagd wird Herr Capon von Kumanen entführt und in einem Lager festgehalten. Heinrichs Aufgabe ist es ihn zu befreien. Nachdem ihm das gelingt, freunden sich die beiden an. Anschließend kehrt Heinrich nach Rattay zurück. In Rattay gibt es erneut ein Gespräch mit Herrn Radzig und dem Herrn von Rattay. Herr Radzig nimmt Heinrich nun in sein persönliches Gefolge auf. Während dieser Sequenz stürmt ein Mann ins Zimmer und erzählt von einem weiteren Überfall, diesmal auf Neuhof (Siehe Abb. 72). Zeugen erzählen von den Banditen, die das kleine Dorf angegriffen haben. Heinrich ist sich sicher, dass er den Anführer der Banditen schon einmal gesehen hat und möchte ebenfalls nach Neuhof reiten. Heinrichs nächste Aufgabe ist den Raub in Neuhof aufzuklären. Die Nachforschungen bringen ihn schließlich in die Dörfer Uzhitz (Siehe Abb. 73) und Ledetschko (Siehe Abb. 74).<sup>246</sup>



**Abbildung 72:** Dorf Neuhof im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

<sup>246</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.



**Abbildung 73:** Dorf Uzhitz im Videospiel, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.



**Abbildung 74:** Dorf Ledetschko im Videospiel, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.

Uzhitz gehört dem Grundherrn von Rattay. Das Dorf hat einen Schreiber, Fleischer, Händler, Krämer und Bäcker. Daneben gibt es eine Schenke samt Unterkunft und Ställe für die Verpflegung von Pferden. Auf der Karte ist die Kirche zudem sehr gut erkennbar. Ledetschko ist ein kleines Dorf, aufgrund seiner Mühle jedoch besonders. Diese versorgt die Bewohner mit Nahrung. Daneben beinhaltet das Dorf einen Fleischer, Händler, Krämer, Bäcker, Schneider, Schmied und Gerber. Zudem sind ein Badehaus und eine Schenke samt Unterkunft vorhanden. Der Gerber und der Schmied befinden sich jedoch südlich des Flusses, wodurch sie vom Hauptdorf getrennt sind. In beiden Fällen ist das umliegende Land landwirtschaftlich genutzt.

Im Zuge seiner Nachforschungen macht Heinrich das Lager der Banditen ausfindig, welches er anschließend auskundschaften soll. Nachdem Heinrich Herrn Radzig Bericht erstattet, kehrt er nach Talmberg zurück, um Unterstützung im Kampf gegen die Banditen aufzutreiben. Im Anschluss erlebt Heinrich seine erste Schlacht. Heinrich begleitet die Truppen Herrn Radzigs zum Lager und es kommt zum Kampf auf offenem Feld. Sie gelangen ins Innere des Lagers und Heinrich knöpft sich dort den Anführer vor. Heinrich bringt ihn um, ohne jegliche Informationen zu erhalten. Jedoch findet Herr Radzig eine Truhe voller Münzen, was darauf hindeutet, dass sie gut bezahlt wurden und somit in jemandes Auftrag, vermutlich Sigismunds, agierten. Zudem befanden sich einige von „Sigismunds Barbaren“ unter ihnen.<sup>247</sup>

In Rattay erfahren Herr Radzig sowie der Herr von Rattay, dass es zwei weitere Angriffe gab. Währenddessen tritt Heinrich in den Raum und wird mit einer neuen Aufgabe betraut. Der Angriff auf das kleine Dorf Merhojed (Siehe Abb. 75) ist besorgniserregend, allerdings gelang es den Dorfbewohner sich zu verteidigen und einen Angreifer gefangen zu nehmen. In dem Moment tritt ein weiterer Mann ein und verrät, dass die Münzen aus dem Banditenlager gefälscht sind. Heinrichs neue Aufgabe ist es den Gefangenen in Merhojed zu verhören und versuchen herauszufinden, woher die Münzen stammen. In Merhojed angekommen erfährt Heinrich, dass eine Seuche ausgebrochen ist. Dabei handelt es sich um die Pest und auch der Gefangene ist davon betroffen. Heinrich gelangt noch nicht zum Gefangenen, da ihn die Wache zunächst nicht zu ihm lässt. Nun hat er zwei Möglichkeiten. Hilft er dem Dorf und versorgt dieses mit den Heilmitteln, lässt ihn die Wache ohne weiteres zu dem Gefangenen. Entscheidet sich Heinrich dagegen, müsste er sich anderweitig Zugang zum Gefangenen verschaffen, indem er eine Bedienstete besticht. Die erste Variante ist von Vorteil, da der Gefangene somit ebenfalls geheilt wird und Heinrich ihn anschließend verhören kann. Nach dem Verhör wird der Gefangene nach Rattay überführt und dort ins Gefängnis gesteckt. Heinrich berichtete anschließend Herrn Radzig vom Geständnis des Gefangenen.<sup>248</sup>

---

<sup>247</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

<sup>248</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.



**Abbildung 75:** Dorf Merhojed im Videospiel, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.

Als nächstes versucht Heinrich weitere Informationen zu den Münzfälschern zu erhalten. Er bringt in Erfahrung, dass die Geldfälscher nördlich vom Dorf Rowna (Siehe Abb. 76) sein dürften und macht sich auf den Weg dorthin. Rowna ist nur ein sehr kleines und unbedeutendes Dorf. Das einzig besondere stellt die Kirche des Dorfes dar. Dort angekommen, findet er lediglich einen zerstörten Wagen und die Leichen der Münzfälscher vor. Im weiteren Verlauf stellt sich heraus, dass ein Ritter namens Ulrich dafür verantwortlich war. Dieser gibt Heinrich ein Schriftstück, mit welchem er nach Rattay zurückkehrt. Dort bringt er in Erfahrung, dass die Münzfälscher Quecksilber verwendet haben. Daraus kann schlussgefolgert werden, dass sie Unterstützung aus Sasau (Siehe Abb. 77 und Abb. 78) hatten. Sasau ist eine große Stadt, die etliches bieten kann. Interessanterweise ist sie jedoch von keiner Mauer umgeben. Neben einem Schreiber, Fleischer, Bäcker, Krämer, Schneider und Gerber sind diverse Händler und Schmiede in der Stadt anzutreffen. Daneben beherbergt die Stadt einen Kräuterkundler sowie einen Schuster. Neben einer Schenke samt Unterkunft, gibt es in der Stadt eine zweite Schenke ohne Übernachtungsmöglichkeit. Zudem ist in Sasau ebenfalls ein Badehaus vorhanden. In Sasau erhält Heinrich die Information von Ulrich, dass das Kloster (Siehe Abb. 79) auf eine Quecksilberlieferung wartet. Das Kloster befindet sich auf einer Klippe nördlich des Flusses. Durch den Fluss ist das Kloster von der Stadt getrennt. Eine Brücke stellt die Verbindung zwischen Stadt und Kloster dar. Während sich um die Stadt ein Waldgebiet befindet, wird das Land nahe des Klosters landwirtschaftlich genutzt. Vor der Klosteranlage befinden sich ein Fleischer, ein Schmied und eine Mühle. In unmittelbarer Nähe zum Kloster befindet sich das kleine Dorf Samopesh (Siehe Abb. 80), welches ebenfalls landwirtschaftlich von den Mönchen des Klosters genutzt wird. Im Kloster erfährt Heinrich, dass das Quecksilber tatsächlich an Münzfälscher verkauft wurde. Einer der Münzfälscher ist ein Ritter namens Jescheck. Zudem

erfährt er von dessen Leibdiener Rapota, den Heinrich im weiteren Verlauf ausfindig macht. Dieser verrät Heinrich den Standort der Fälscher, nämlich die verlassenen Skalitzer Minen. Tatsächlich findet er den Ritter Jescheck dort und es gelingt ihm, ihn ins Gefängnis nach Rattay zu bringen.<sup>249</sup>

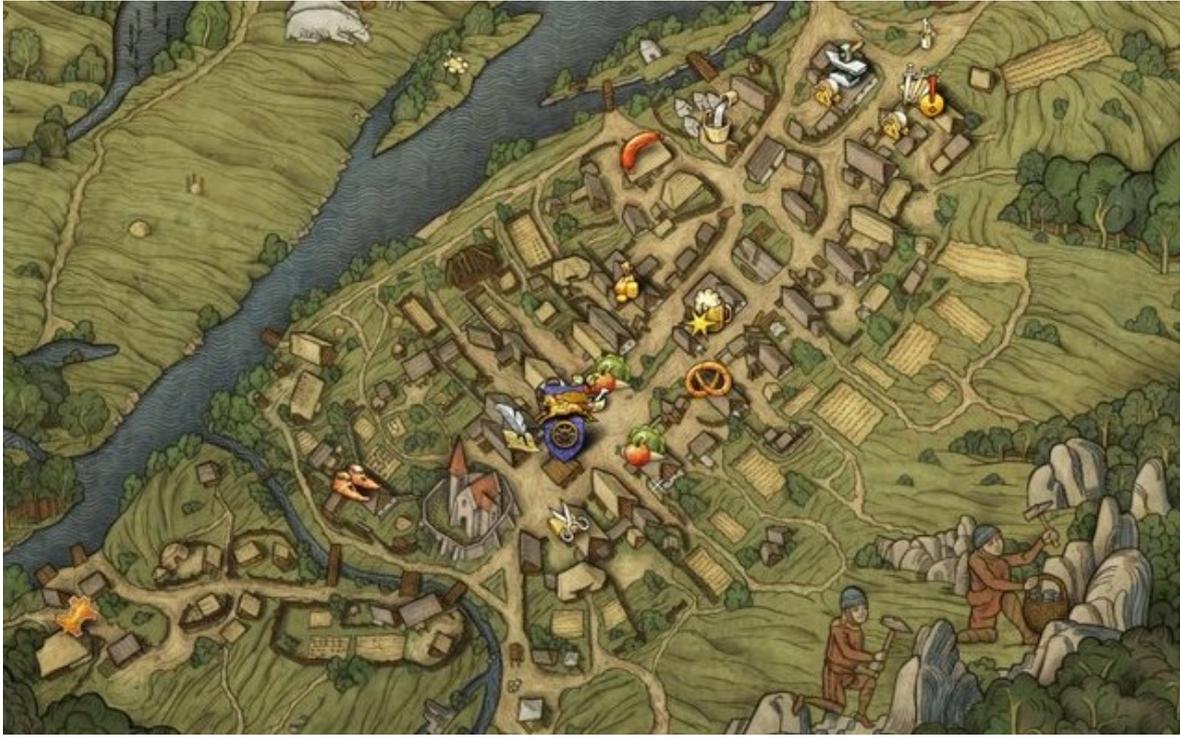


**Abbildung 76:** Dorf Rowna im Videospiel, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.



**Abbildung 77:** Stadt und Kloster Sasau im Videospiel, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.

<sup>249</sup> *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.



**Abbildung 78:** Stadt Sasau im Videospiel, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.



**Abbildung 79:** Kloster Sasau im Videospiel, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.



**Abbildung 80:** Dorf Samopesh im Videospiel, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.

Als nächstes macht sich Heinrich an die Beschaffung der Informationen zu den sogenannten Pressern. Nachdem er für den Müller Simon drei Gegenstände stiehlt, erzählt ihm dieser von einem Treffen in der Kirche von Sasau, dem er beiwohnen soll. Erneut ist das Kloster in kriminelle Machenschaften involviert. Bevor Heinrich zum Treffen ins Kloster geht, kehrt er jedoch nach Rattay zurück und berichtete Herrn Radzig, dass er sich zwar in die Bande einschleusen könnte, dafür jedoch jemanden umbringen müsste. Dieser ist von all den Mordplänen nicht begeistert. Stattdessen soll ihn Heinrich zum Vogt nach Rattay bringen, damit dieser ihn verhört und ihm einen gerechten Prozess macht. Sobald das Gespräch beendet ist, muss Heinrich einen Plan schmieden, wie er ins Kloster gelangt. Um in das Kloster hineinzukommen, muss sich Heinrich letztendlich als Mönch ausgeben. Im Kloster angekommen, wird Heinrich über das alltägliche Klosterleben informiert und alle wichtigen Räume werden ihm gezeigt. Als Novize tritt er nun dem Benediktinerorden bei und muss sich fortan als Mönch beweisen, um keine Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Zu den Grundpfeilern des Ordens gehören der Dienst an Gott, Gehorsamkeit und die Duldung jedweder Unannehmlichkeit. Ein anderer Novize soll Heinrich ins Klosterleben einführen. Dabei stellt sich heraus, dass Heinrich gar kein Latein kann. Allerdings macht er ihm gleich Mut, denn bei der Arbeit im Skriptorium soll er das schnell erlernen können. Er überreicht ihm zudem einen Brief, indem all seine Pflichten aufgelistet sind. Der Tagesablauf für Novizen im ersten Jahr und somit für Heinrich sieht folgendermaßen aus:

- Tagesbeginn ist um drei Uhr.
- Zwischen vier und sechs Uhr morgens findet das Morgengebet statt.
- Von sechs bis acht Uhr wird gemeinsam im Speisesaal (Refektorium) gegessen.
- Ab acht Uhr soll sich Heinrich vier Stunden lang der handwerklichen Arbeit im Skriptorium widmen.
- Zwischen zwölf und 16 Uhr muss er in der Bibliothek aushelfen.
- Um 16 Uhr findet das Nachmittagsgebet statt, welches bis 18 Uhr anhält.
- Nach 18 Uhr gibt es ein zweites Gemeinschaftsmahl.
- Nach dem Abendmahl kann Heinrich bis 21 Uhr freizeithlichen Tätigkeiten nachgehen.
- Ab 21 Uhr haben sich alle ins Dormitorium, dem Schlafsaal, zu begeben. Bis drei Uhr herrscht strikte Nachtruhe.

Die Hauptaufgaben im Kloster sind Arbeiten und Beten. Den Brief soll sich Heinrich anschauen, da er ihn zunächst mit dem Kloster vertraut macht. Der Novize erzählt ihm, dass der heilige Prokop das Kloster vor ein paar Jahrhunderten gegründet hat und dass sich seine Überreste in einer Höhle unterhalb des Klosters befinden. Weiters zeigt er ihm das Skriptorium, in dem, neben der Bibliothek, gearbeitet wird. Zudem erklärt der Novize Heinrich, dass er den Mönchen zu gehorchen hat. Über den Mönchen stehen noch der Prior und die Circatoren, die jeglichen Verstoß ahnden. Erkennbar sind sie durch Gehstöcke. Heinrich wird empfohlen ihnen zu gehorchen. Anschließend wird das Refektorium besichtigt, in dem gespeist wird. An diesem Ort muss es ruhig sein, lediglich ein Bruder liest laut aus der Regula Benedicti vor. Der Novize erklärt zudem, dass die Regula das einzige Gesetz ist, welches sie anerkennen und daher soll er sich daranhalten. Die nächste Räumlichkeit, die besichtigt wird, ist die Bibliothek. An diesem Ort werden nicht nur Bücher gelagert, sondern auch geschrieben. Zudem erwähnt der Novize, dass es sich hierbei um den Stolz des Klosters handelt. Hier endet die Führung durch das Kloster und anschließend kann Heinrich selber das Kloster genauer unter die Lupe nehmen. Heinrichs Ziel im Kloster ist es, einen Novizen zu finden, der auf den Namen Pius hört. Während seiner Einführung erfährt er, dass neben ihm und dem zweiten Novizen, weitere drei Novizen im Kloster leben. Einerseits muss sich Heinrich an die Regeln des Klosterlebens halten, andererseits muss er die Identität des Verdächtigen herausfinden. Im Zuge des Klosterlebens muss er Tätigkeiten nachgehen, wie dem Brauen von Tränken oder das Kopieren alter Bücher. Verpasst er jedoch eine Messe oder fehlt bei einer ihm zugeteilten Arbeit, wird er bestraft. Nach drei Verwarnungen geht es sogar, für den restlichen Tag, in die Zelle. Dabei sind kleine Vergehen weniger schlimm, allerdings gibt es Vergehen, die vermieden werden sollten. Dazu gehört zum Beispiel, sich in verbotenen Räumen blicken zu lassen. Zu den verbotenen Räumen

gehören die Küche, der Keller sowie Räume jenseits der Bibliothek. Werden gestohlene Gegenstände oder Waffen bei dem Protagonisten gefunden, wird er umgehend aus dem Kloster geworfen. Das Auslassen der Mahlzeiten wird nicht bestraft. Erkundungen sind vor allem nachts geeignet, da die restlichen Mönche schlafen. Daher verzichtet Heinrich auf seine Ruhephase. Tagsüber gibt es keine Möglichkeit den Schlaf nachzuholen. Heinrichs Nachforschungen führen schließlich dazu, dass sein Essen von Pius vergiftet wird. Heinrich überlebt diesen Anschlag und wird anschließend von Pius geweckt. Es stellt sich heraus, dass der Novize, welcher ihn ins Klosterleben einführte, der gesuchte Pius ist. Dieser möchte mit Heinrich zusammenarbeiten. Gemeinsam planen sie seinen eigenen Tod vorzutäuschen, um aus dem Kloster zu fliehen. Damit auch niemand ums Leben kommt, wie Herr Radzig möchte, benötigt Heinrich zwei Objekte. Einerseits muss er Blut beschaffen und andererseits benötigt er einen Klosterschlüssel. Sobald Heinrich beide Objekte erlangt hat, beginnt die Flucht aus dem Kloster. Sobald beide aus dem Kloster draußen sind, gibt Pius Heinrich einen Würfel. Dieser bestätigt einerseits seinen Tod und andererseits kann Heinrich mit diesem Würfel zu den Münzfälschern. Heinrich gelangt anschließend an die Informationen über den Standort eines Banditenlagers. Er ist nun wieder in sein Ritterleben eingetaucht und macht sich auf den Weg zum Lager. Während Heinrich das Lager auskundschaftet, wird er enttarnt und festgenommen. Ein Bandit befreit ihn und ihm gelingt die Flucht aus dem Lager.<sup>250</sup>

Heinrich wacht anschließend in einer kleinen Kammer von Talmberg auf. In Talmberg plant er nun seine Rache. Zudem konnte er in dem Lager in Erfahrung bringen, wer hinter den Überfällen steckt und erzählt dies Herrn Radzig sowie dem Herrn von Rattay. Ein ungarischer Adeliger namens Istvan Toth steckt hinter den gefälschten Münzen, mit denen Söldner angeheuert wurden. Im Banditenlager Vranik steht bereits eine große Streitmacht, die alle Verbündeten König Sigismunds vernichten soll. Istvan Toth agiert im Auftrag Sigismunds und erhofft sich sogar der neue Herrscher des Reiches zu werden. Er erzählt Heinrich außerdem, dass Wenzel die österreichischen Länderleien von Herrn Sokol von Lamberg und Herrn Hynek „Dürnteufel“ auf diese Weiße überfielen ließ. Somit rechtfertigt er seine Plünderungen. Heinrich hat jedoch eine weitere wertvolle Information von den Banditen erhalten, dass sein leiblicher Vater Herr Radzig ist. Aufgrund des anstehenden Kampfes möchte Herr Radzig später mit Heinrich darüber reden. Um keine Zeit zu verlieren, soll das Lager Toths alsbald angegriffen werden. Kurze Zeit später steht er mitsamt einer Armee vor dem Banditenlager. Heinrich erlebt seine zweite Massenschlacht. Nachdem die Bogenschützen ihren Angriff

---

<sup>250</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

durchgeführt haben, wirft er sich mit den anderen Soldaten ins Getümmel. Das Lager wird zwar erobert, Heinrich erfährt aber, dass die Burg Talmberg in der Zwischenzeit von Banditen erobert wurde. Die Banditen rechneten mit dem Angriff auf ihr Lager und nutzten dies als Ablenkungsmanöver. Von da an geht es nur noch um die Rückeroberung der Burg.<sup>251</sup>

Die sofortige Rückeroberung Talmbergs scheitert. Zudem wurden die Herrin von Talmberg sowie Herr Radzig von den Banditen gefangen genommen. Heinrich plant daraufhin einen nächtlichen Überfall auf die Burg. Dieser verläuft ebenfalls nicht wie erhofft. Als nächstes wird eine zeitintensive Belagerung vorbereitet. Ihr Lager errichteten sie währenddessen in der Nähe der Burg Talmberg. Während der Vorbereitungen muss Heinrich einen Experten für den Bau eines Triboks ausfindig machen und Pech für die Soldaten besorgen. Daneben erhält er weitere Aufgaben zugeteilt, wie die Besorgung von Fleisch und Bier. Die Versorgung des provisorischen Lagers ist von hoher Bedeutung. Sind alle Aufgaben erfüllt, hat Herr Robard ein letztes Anliegen. Heinrich soll für seine Soldaten einen Muntermachertrank herstellen. Er erhält das Rezept für den Hahnenschrei-Trank und muss daraufhin Minze, Baldrian und Wermuth besorgen. Solange der Tribok nicht fertiggestellt ist, kann mit der Belagerung der Burg jedoch nicht begonnen werden. Ist der Tribok fertiggestellt, geht es für Heinrich zur letzten großen Schlacht.<sup>252</sup>

Zunächst müssen sie einen Angriff auf ihr Lager abwehren und einen Plan schmieden, wie die Banditen herausgelockt werden können. Der Angriff auf das Lager war von Nutzen, denn dadurch konnten Geiseln genommen werden und Heinrich empfiehlt einen Geiselaustausch. Der geplante Austausch kommt nicht zustande. Heinrich, der Herr von Rattay, der Herr Talmbergs und dessen Hauptmann beraten sich über das weitere Vorgehen. Während ihres Gesprächs kommt ein Melder und erzählt ihnen, dass Markgraf Jobst, ein Vetter Wenzels und Sigismunds, auf dem Weg zu ihnen sei. Der Herr von Rattay erzählt den anderen, dass Jobst vor einem Jahr mit Sigismund kooperierte und Wenzel verraten hatte. Mittlerweile hat er die Seiten gewechselt und sich zum Anführer der Rebellion gegen Sigismund gemacht. Zudem möchte er König Wenzel befreien. Da sie Jobst nicht im Lager, sondern in der Burg empfangen wollen, entschließen sie sich die Burg anzugreifen. In der nächsten Sequenz folgt der Angriff auf die Burg und Heinrich ist mitten drinnen. Es folgt ein harter Kampf, sowohl in die Burg als auch im Inneren der Burg. Istvan Toth hat sich mit einigen Männern in einem Turm in Sicherheit gebracht. Dort hat er auch Herrn Radzig und die Herrin von Talmberg untergebracht.

---

<sup>251</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

<sup>252</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

Sie dienen ihm als Garantie. Der Herr von Rattay bietet ihm an, sofern er die Geiseln freilässt, ihn freizulassen. Er ist sogar bereit ihm freies Geleit bis an die Grenze zu gewähren. Istvan ist bereit die Herrin freizulassen. Radzig soll jedoch bis Skalitz weiterhin bei ihm bleiben und erst dort soll die Freilassung erfolgen. Herr Radzig überredet seine Verbündeten den Deal anzunehmen. Heinrich ist nicht begeistert davon, der Herr von Rattay appelliert jedoch an seine Ehre als Ritter. Würden sie jetzt ihr Wort brechen, hätten sie keine Ehre und ohne Ehre wären sie nichts. Herr Robard versucht Heinrich zu besänftigen und ist der Meinung, dass ihn Gottes Zorn treffen wird und sie Istvan und seine Männer zu einem späteren Zeitpunkt zur Strecke bringen werden. Heinrich solle nichts Unüberlegtes machen. Das Wort eines Herren hat zu gelten und somit muss er sich damit abfinden, dass Istvan abziehen kann. Istvan ist zudem im Besitz des Schwertes, das Heinrich wiedererringen möchte. Heinrich möchte nun seinen Vater retten, aber auch das Schwert beschaffen, weshalb er sich ebenfalls auf den Weg nach Skalitz macht. Tatsächlich wurde Herr Radzig freigelassen und Heinrich kann nun das langersehnte Gespräch mit seinem Vater führen. Währenddessen macht sich Herr Capon auf die Jagd nach Istvan Toth. Zunächst sprechen Heinrich und sein Vater über Ehre, denn Heinrich versteht nicht, wieso sie Istvan haben ziehen lassen. Sein Vater erklärt ihm, dass das Wort eines Edelmannes über allem steht und dieses zu respektieren sei. Anschließend erklärt Radzig Heinrich, wieso er ihn „verstoßen“ hat. Radzig war jung und konnte zu jener Zeit Heinrichs Mutter nicht heiraten. Diese lernte seinen Stiefvater kennen und der kümmerte sich fortan um die beiden, obwohl er wusste, dass Heinrich Radzigs Sohn war. Radzig selber habe aber immer ein Auge auf Heinrich geworfen. Heinrich kannte nicht nur seinen leiblichen Vater kaum, auch über seinen Stiefvater wusste er wenig. Radzig erzählte ihm daher, dass dieser selber viele Abenteuer erlebte und sogar in einem Krieg war. Danach war er lange Zeit in Prag und ließ sich in Kuttenberg nieder. Aufgrund eines Streites kam er nach Skalitz. Heinrich versteht nun besser, weshalb sein Stiefvater ihm geraten hat zuhause zu bleiben und bereut den Verlust des Schwertes noch mehr, da es das einzige war, was ihm von seinem Stiefvater blieb. Heinrich erzählt seinem Vater, dass er nicht nur das Schwert wiederfinden und Istvan erledigen möchte, sondern auch den Deutschen ausfindig machen, der Skalitz niederbrannte. Bei dem Deutschen handelt es sich um Markwart von Aulitz, dem Hauptman Sigismunds. Herr Radzig versteht Heinrich zwar, erklärt ihm, dass es viele andere Dinge gibt, die das Leben lebenswert machen und er sich nicht zu sehr darin verharren soll. Anschließend machen sie sich auf den Weg nach Talmberg. Auf dem Weg zurück reitet Markgraf Jobst an ihnen vorbei. Das Spiel scheint hier zu enden, jedoch folgt noch ein Epilog, indem Heinrich zunächst von seinen verstorbenen Eltern träumt. Im Anschluss steht er auf und soll sich zu Herr Radzig, Markgraf Jobst und all

den anderen Verbündeten machen. Bei dieser Versammlung erklärt Markgraf Jobst sein Vorhaben. Er ist der Meinung, die Unruhen in Böhmen müssten ein Ende haben. Zudem benötigt das Land einen König. Wenzel IV. soll Jobst zufolge weiterhin König bleiben, was Radzig irritiert, da Jobst bis vor Kurzem mit Sigismund paktierte. Jobst streitet dies nicht ab, behauptet jedoch, dass sein Standpunkt stets deutlich war und sich die Zeiten nun geändert haben. Jobst gibt zu, dass Wenzel nicht die Gabe seines Vaters hinsichtlich des Regierens geerbt hat. Seine Misserfolge in Böhmen haben nicht nur den Adel, sondern auch die gesamte luxemburgische Familie, viel Geld gekostet. Jobst ist der Meinung, dass dies auf seinen Charakter zurückzuführen ist. Wenzel interessiere sich lediglich für Wein, Frauen und die Jagd. Zudem sei er ein König, der nie einer sein wollte. Herr Capon versteht nicht, weshalb Wenzel die böhmische Krone nicht einfach seinem Bruder überließ. Dabei stellt Herr Radzig klar, dass dies gleichbedeutend mit der Aufgabe bestimmter Privilegien wäre. Jobst wirft ein, dass er Sigismund dennoch Macht überlassen habe und als die Dinge aus dem Ruder gelaufen waren, bat er diesen um Hilfe. Die Herren sind verwundert, denn das bedeutet, dass Wenzel diese Situation hervorgerufen hat, indem er sich an Sigismund gewendet hatte. Sigismund wollte die Macht des Hauses Luxemburg wiederherstellen. Doch Sigismund erhoffte sich dadurch auch eine Gegenleistung. Nachdem er Wenzel zur Kaiserkrone verholfen hat, sollte dieser ihm zum römisch-deutschen Thron verhelfen. Außerdem sollte Wenzel Sigismund die Regentschaft im Reich und in Böhmen überlassen. Wenzel sollte fortan das Leben am Hof genießen ohne das Sagen zu haben. Anschließend stellt sich die Frage, wieso Wenzel, der schon vor langer Zeit zum Kaiser des Heiligen Römischen Reichs gewählt wurde, noch nicht gekrönt wurde. Jobst klärt die Herren weiter auf. Sigismunds Plan ging zunächst auf und die Brüder trafen eine Übereinkunft. Sigismund bereitete sogar die Reise Wenzels nach Rom vor. Allmählich begriff Wenzel, dass er durch die Krönung zu einer Marionette würde und entschied sich gegen den Plan Sigismunds. Sigismund plante bereits seine Herrschaft über Böhmen und Wenzel machte ihm somit einen Strich durch die Rechnung. Jobst ist der Meinung, Sigismund habe dann die Geduld verloren und wollte Wenzel um jeden Preis zur Krönung zerrren. Deshalb entführte er Wenzel und deren anderen Vetter Prokop. Sigismund wollte den Streit um jeden Preis beenden und aus der Welt schaffen. Allerdings hat er den Aufstand schlimmer gemacht und Böhmen ins Chaos getrieben. Unklar bleibt zunächst, weshalb Jobst, trotz seiner Abneigung Wenzels gegenüber, Wenzel auf den Thron zurückverhelfen möchte. Er stellt klar, dass Wenzel viele Fehler gemacht hat und nicht der geeignetste ist, jedoch haben sie keinen anderen Kandidaten und das Volk steht hinter ihm. Ein Problem bei ihrem Unterfangen stellt die Herrenvereinigung dar. Diese hat sich auf die Seite Sigismunds gestellt. Jobst klärt die Herren jedoch auf, dass sie

mittlerweile ihren Fehler eingesehen haben. Jobst schlägt vor den Konflikt, nicht wie in Ungarn üblich, mit Gewalt, sondern auf diplomatischem Wege zu lösen. Dafür hat er eine Allianz mit den ungarischen Bischöfen, dem polnischen und tschechischen Adel gegen Sigismund ausgehandelt. Da Sigismund jeden Tag an Einfluss verliert, benötigt Jobst nun die Hilfe der Herren von Talmberg, Skalitz und Rattay. Herr Radzig hat Angst, dass Sigismund weiterhin eine übermächtige Armee hat und immer noch viele Verbündete. Jobst erklärt den Herren, dass er einen Aufstand in Ungarn angezettelt hat und Sigismund nun die Qual der Wahl hat. Beide Kronen kann er nicht haben. Entweder er erobert die böhmische Krone, was jedoch ein schwieriges Unterfangen ist, oder er kehrt nach Ungarn zurück und klammert sich an die ungarische Krone. Jobst ist sich sogar unsicher, ob Sigismund überhaupt die ungarische Krone verteidigen kann. Jobst zufolge hätte Sigismund keine Chance, wenn sich der Adel vereinigt. Die Herren haben jedoch Bedenken, denn sie haben darauf keinen Einfluss. Außerdem befindet sich Wenzel in Wien, wodurch eine Regentschaft unmöglich ist. Jobst appelliert erneut an die Herren und fordert sie auf diesen sinnlosen Krieg endlich zu beenden. Jobst hat keine gute Beziehung zu der Herrenvereinigung, weshalb er nicht weiß auf wessen Seite sie stehen. Herr Capon schlägt daraufhin vor Bergow, einem Mitglied der Herrenvereinigung, einen Besuch abzustatten und sich diesen anzuhören. Ihre eigenen Pläne machen sie vom Vorhaben der Herrenvereinigung abhängig. Herr Capon möchte Heinrich als Unterstützung dabei haben. Ein Berater Jobsts soll sich in der Zwischenzeit nach Kuttenberg begeben. Die Burg auf der sich Bergow befindet, soll drei Tagesritte entfernt sein. Der Herr von Rattay und Jobst verfassen einen Brief. Diesen soll Herr Capon Bergow überbringen. Jobst muss selber nach Brünn reisen und dann weiter nach Brandenburg. Auf seinem Rückweg werde er erneut in Rattay Halt machen, wo das weitere Vorgehen besprochen werden soll. Jobst rechnet damit, dass Herr Capon und Heinrich bis dahin ebenfalls mit einer Antwort zurückkehren. Der Herr von Rattay stellt Jobst noch die Frage, weshalb Sigismund als Feind nach Böhmen kam. Jobsts Berater, der aus Ungarn kommt, versucht dafür eine Erklärung zu finden. Ungarn ist ein wildes Land und ständig im Krieg mit den Türken. Sigismund ist gezwungen in Ungarn mit eiserner Hand zu regieren. Als er vom Aufstand in Böhmen erfuhr, versuchte er auf diese Art und Weise Böhmen zu erobern, doch die „ungarische“ Vorgehensweise funktioniert in Böhmen nicht. Jobst erklärt zudem, dass Sigismund dem böhmischen Adel die Möglichkeit gab, sich auf seine Seite zu schlagen. Als sie dies nicht taten, verlor er die Geduld und engagierte Barbaren, die Böhmen plünderten und verwüsteten. Sigismund hatte keine andere Wahl, denn der ungarische Adel hätte keinen Nutzen aus dem Feldzug nach Böhmen gehabt und somit musste er auf Kumanen zurückgreifen. Außerdem konnte er es sich nicht leisten den ungarischen Adel hierfür zu

bezahlen. Den Sold der Kumanen stellten hingegen Plünderungen dar. Kuttentberg und Skalitz wurde aufgrund der Silberminen angegriffen, da Sigismund die Kumanen nicht bezahlen konnte.<sup>253</sup>

Sobald der Brief verfasst ist und die Reisevorbereitungen abgeschlossen sind, machen sich Herr Capon und Heinrich auf den Weg und das Spiel endet endgültig.<sup>254</sup>

---

<sup>253</sup> *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.

<sup>254</sup> *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.

## 5 Spielanalyse

Die vorangegangenen Kapitel stellen die Geschichte Böhmens zur Zeit der Luxemburger sowie das Leben im Mittelalter anhand wissenschaftlich fundierter Quellen dar. Bei dem Leben im Mittelalter wurden bestimmte Aspekte herausgenommen, die anschließend mit den Darstellungen im Videospiel analysiert wurden. Zudem wurde eines der vorangegangenen Kapitel dem Videospiel „Kingdom Come: Deliverance“ gewidmet, in dem unter anderem die Hauptstory zusammengefasst wurde. Die Literaturrecherche sowie die Zusammenfassung des Videospiels stellen die Grundlage für die anstehende Analyse dar, der sich Kapitel 5 widmet.

### 5.1 Historische Treue

Zunächst werden die in Kapitel 4.2 vorgestellten Orte einer Analyse unterzogen. Im Spiel kommen zwölf Orte vor, die sich im Bezirk Kuttenburg befinden. In den deutschen Quellen konnten keine Informationen zu Skalitz oder Silberskalitz, Rowna, Merhojed, Uzhitz, Samopesh, Ledetschko und Neuhof gefunden werden. Auch Pribyslavitz und Vranik werden in keiner Quelle näher erwähnt. Somit erscheint es sehr fragwürdig, woher die Spielentwickler diese Informationen beziehen. Das Videospiel bietet sogar kurze Texte zu der Geschichte von den Ortschaften an (Siehe Abb. 81 und Abb. 82). Dabei heißt es sogar: „Im Spiel haben wir unsere Städte auf Basis echter mittelalterlicher Vorlagen rekonstruiert, jedoch größer und wohlhabender, als diese meist in Wirklichkeit waren“.<sup>255</sup> Allerdings werden die Quellen nicht angegeben, weshalb unklar ist, aus welchen Quellen diese Vorlagen stammen. Einerseits können diese Informationen aus tschechischen Werken entnommen, andererseits können sie frei erfunden worden sein. Durch die fehlende Quellenangabe von Seiten der Spielentwickler bleiben diese zwei Optionen bestehen.

---

<sup>255</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

## Skalitz

Im Gebiet des heutigen Skalitz gab es wahrscheinlich schon im 13. Jahrhundert eine Siedlung, wenngleich die dortige Burg erst im Jahre 1361 schriftlich erwähnt wurde. Die Dorfentwicklung wurde zum einen durch den Silberbergbau vorangetrieben, zum anderen aber auch durch die in der Nähe befindliche Gemeinde Rowna.

Innerhalb weniger Jahrzehnte hatte die Burg mehrere Besitzer, darunter Jeschek von Skalitz (ab 1384) und Bohdal von Drahonitz (1402-1403). Wenzel IV. übernahm sie im Jahre 1403 und setzte seinen Ritter Radzig Kobyla als Verwalter ein. Doch noch im selben Jahr musste Kobyla von der Burg fliehen, um die Skalitzer vor König Sigismunds Armee zu schützen, die sowohl die Festung als auch das angrenzende Dorf dem Erdboden gleichmachte. Die Burg wurde nicht wiederaufgebaut.

Im Dezember 1403 überließ Wenzel IV. die Überreste des Dorfes Johann Sokol von Lamberg. 1730 wurde die Ruine der mittelalterlichen Burg mitsamt ihren Befestigungen nach und nach abgetragen, da Baumaterial für die Kirche des hl. Johannes von Nepomuk benötigt wurde. Heute zeugen nur noch wenige Überreste wie eine Torhauswand, der Zwinger und die Außenmauern von der einstigen Burg.

Abbildung 81: Text über Skalitz aus dem Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.



## Rowna

Das Dorf Rowna liegt in der Nähe von Skalitz. Um 1150 errichteten Mönche des Sasauer Klosters dort eine Kirche im romanischen Baustil mit Pfarrhaus und Friedhof. Das Gotteshaus ist dem ältesten Schutzpatron der Bergmänner gewidmet, Jakobus dem Älteren. Bemerkenswert sind die romanischen Fresken, die in zwei Phasen gemalt wurden – begonnen Mitte des 12. Jahrhunderts und fortgeführt etwa einhundert Jahre später.

Abbildung 82: Text über Rowna aus dem Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

Anders sieht es hingegen bei den Orten Talmberg, Rattay und Sasau aus, die auch in deutschsprachigen Quellen Erwähnung finden.

Thalenberg oder Talmbek gilt heute als Ruine und befindet sich 35 Kilometer entfernt von Kuttenberg. Die mittelalterliche Burg geht wahrscheinlich auf Ernst von Kaunitz zurück, der sie zu Beginn des 14. Jahrhunderts errichten ließ. Ab dem 16. Jahrhundert verfiel die Anlage. Die Anlage wies eine Vor- sowie Hauptburg auf. Umschlossen wurde der Kern der Burg von einem Zwinger, wobei die Rückfront am besten geschützt war. Zudem besaß sie einen länglichen Palas und zwei runde Türme.<sup>256</sup>

Rattay oder Rataje nad Sazavou liegt am rechten Ufer der Sazawa und wurde erstmals 1289 erwähnt. 1293 wurde das Marktdorf durch eine Befestigung gesichert. Später erhielt das Dorf eine Obere Burg, die den Zugang von Osten schützte und eine untere Burg, die sich auf einem Felsvorsprung befand. Zwischen den beiden Burgen befand sich fortan das Dorf. Die untere Burg wurde später zum Pfarrhaus umgebaut, während die obere Burg zum Schloss wurde. Von den Lichtensteins wurde die obere Burg ausschließlich als Verwaltungssitz genutzt.<sup>257</sup> Zu welchem Zeitpunkt sich das Dorf zur Stadt entwickelte ist unklar.

Sasau oder Sazau befindet sich 50 Kilometer von Prag am Ufer der mittleren Sazawa. An diesem Ort gründeten 1032 Herzog Udalrich und Prokop ein Benediktinerkloster. Dieses nahm, durch die Pflege der slawischen Liturgie eine Sonderstellung ein. 1097 wurden die slawischen Mönche durch lateinische ersetzt. 1315 wurde mit dem Bau einer Basilika begonnen, die nach der Fertigstellung des Chors mit Krypta gegen Ende des 14. Jahrhunderts als dreischiffige Hallenkirche vollendet wurde. Im 17. Jahrhundert wurde sie barockisiert. 1420 brannte das Kloster, im Zuge der hussitischen Revolution nieder. Neben dem Kloster entstand eine Siedlung. Erstmals erwähnt wurde die Siedlung 1241.<sup>258</sup> Die Informationen zum Kloster in Sasau decken sich mit jenen von Jaroslav Kadlec aus den Kapiteln 3.1.2 und 3.2.3 der vorliegenden Arbeit.

Über Kuttenberg geben die Quellen ein wenig mehr Informationen preis. Im Videospiel gibt es jedoch keine Möglichkeit die Stadt zu besichtigen. Kuttenberg war seit dem 10. Jahrhundert für die Münzprägung verantwortlich und 1276 wurden erstmals Bewohner der Bergbausiedlung erwähnt. Seit 1290 erfuhr die Siedlung enormen Zuwachs, einerseits durch einheimische Bergleute und Handwerker, andererseits durch Leute von außerhalb. Im 14. Jahrhundert begann sich die Siedlung zur Stadt zu entwickeln. 1318 wurde Kuttenberg erstmals als königliche Stadt

---

<sup>256</sup> Joachim *Bahlcke*, Winfried *Eberhard* und Miloslav *Polivka* (Hg.), *Handbuch der Historischen Stätten. Böhmen und Mähren* (Kröners Taschenbuchausgabe Band 329, Stuttgart 1998) 612-613.

<sup>257</sup> *Bahlcke*, *Eberhard* und *Polivka* (Hg.), *Handbuch der Historischen Stätten*, 511.

<sup>258</sup> *Bahlcke*, *Eberhard* und *Polivka* (Hg.), *Handbuch der Historischen Stätten*, 543.

erwähnt. Wenzel IV. sorgte dafür, dass die Straße von Prag nach Osten über Kolin, Kuttenberg und Caslau verlaufen sollte. Im 14. und 15. Jahrhundert nahm Kuttenberg sogar die Stellung einer zweiten Landeshauptstadt ein. Das hing damit zusammen, dass Kuttenberg zum Vorort des böhmischen Bergbaus wurde. Wenzel IV. und Sigismund hielten sich wiederholt im Königspalast auf. Der Bau des Königspalastes erfolgte um das Jahr 1300, jedoch wurde er erst durch Wenzel IV. zu einem repräsentativen Königssitz umgebaut. In dieser Zeit wurden zudem zahlreiche Landtage in Kuttenberg abgehalten. Mit der Übernahme der Herrschaft in Böhmen durch die Habsburger ging die zentralörtliche Funktion Kuttensbergs zurück. Die städtische Führungsschicht bestand zu Beginn vorwiegend aus Deutschen. 1421 kam es zum Wendepunkt, nachdem sich die Stadt den Prager Truppen ergeben musste. Seit der Mitte des 16. Jahrhunderts ging der Förderertrag deutlich zurück. Dennoch konnte die Stadt bis 1620 beträchtliche Ländereien erwerben und sich somit ausweiten. Trotz des Rückganges stellte der Silberbergbau eine der Grundlagen für die Stadtentwicklung noch bis in das 18. Jahrhundert. Daneben war die Münzprägung ein zweiter Grundpfeiler der Stadtentwicklung.<sup>259</sup> Im Videospiel wird zum Schluss erklärt, dass Kuttenberg sowie Skalitz aufgrund ihrer Silbervorkommen angegriffen wurden. In Kapitel 2.2 der vorliegenden Arbeit wurde die Eroberung Kuttensbergs bereits erwähnt. In diesem Fall bestätigen die Quellen, die erhaltenen Informationen aus dem Videospiel.

Als nächstes wird die Machtübernahme und die Herrschaft Wenzels IV. analysiert. Im Videospiel heißt es, dass Wenzel sein gesamtes Leben auf diesen Moment vorbereitet wurde. Tatsächlich war dies der Fall. Die Quellen belegen, wie bereits in Kapitel 2.2 erwähnt, dass Wenzel schon früh zu wichtigen Regierungsgeschäften herangezogen wurde und eine gründliche Ausbildung genoss. Aus der, in der vorliegenden Arbeit verwendeten Literatur, geht ebenfalls die Unfähigkeit Wenzels zu herrschen hervor. Die Quellen bestätigen weiters, dass Wenzel Probleme mit dem Hochadel hatte und dieser sich gegen ihn richtete. Kapitel 2.2 gibt Auskunft über Wenzels Herrschaftsverlauf bis 1403 und darüber hinaus. Das Jahr 1403 ist wichtig, da das Videospiel hier angesiedelt wurde und die Geschehnisse von der Eroberung Kuttensbergs, Anfang des Jahres, durch Sigismund bis zur Ankunft Jobsts in Rattay darstellt. Aus dem Videospiel geht hervor, dass der Adel sich an Sigismund wandte und er daraufhin Wenzel gefangen nahm. Die Quellen geben hierbei einen besseren Einblick in die Situation. Wenzel selber wandte sich an Sigismund, um gegen Ruprecht III. vorzugehen. Wenzel setzte seinen Bruder 1402 als Statthalter in Böhmen ein und verzichtete, zugunsten seines Bruders,

---

<sup>259</sup> *Bahlcke, Eberhard und Polivka* (Hg.), *Handbuch der Historischen Stätten*, 307-313.

auf alle königlichen Privilegien. Im Zuge dessen nahm Sigismund seinen Bruder gefangen. Dies dürfte zwar im Einvernehmen mit dem Herrenbund erfolgt sein, jedoch nicht auf Drängen von Seiten des Herrenbundes gegenüber Sigismund<sup>260</sup>. Die Vorgehensweise Sigismunds brachte jedoch den Hochadel sowie seinen Vetter Jobst gegen ihn auf<sup>261 262</sup>, wodurch er Schwierigkeiten hatte, sich in Böhmen zum Herrscher krönen zu lassen. In Kapitel 2.3 wurde sogar erwähnt, dass Sigismund beim Volk fortan verhasst war, aufgrund seiner harten Vorgehensweise und diese eine erfolgsversprechende Intervention verhinderte. Zum Ende des Videospieles klärt Jobst die Herren über die Situation auf und im Videospiele wird richtiggestellt, dass Wenzel selber, Sigismund nach Böhmen rief, nicht der Hochadel. Der spielerisch dargestellte Verlauf zwischen der Eroberung Kuttenbergs und dem Waffenstillstand ist literarisch nicht belegt. Immerhin geben die Spielentwickler folgendes im Videospiele selber an: „Nicht viel ist bekannt über den Krieg von 1402 bis 1403, als Sigismund Böhmen überfiel, um die Macht an sich zu reißen“<sup>263</sup>. Ob sich Jobst tatsächlich an die Herren von Talmberg, Skalitz und Rattay wandte und mit dessen Hilfe den Hochadel auf seine Seite zog, kann somit bezweifelt werden. Jobst gibt im Videospiele preis, dass er einen Aufstand in Ungarn angezettelt habe, wodurch Sigismund sich in der Zwickmühle befand. Literarisch ist die Verwicklung Jobsts in den ungarischen Aufstand nicht belegt. Die einzig, wissenschaftlich belegten Tatsachen sind, dass Sigismund Böhmen angriff, Kuttenburg zu Beginn des Jahres eroberte und Mitte April ein Waffenstillstand getroffen wurde. Alle Geschehnisse dazwischen lassen sich aus den Quellen nicht verifizieren.

Der Ausgang wird im Videospiele ebenfalls offen gelassen. Tatsächlich führten die Probleme in Ungarn dazu, dass Sigismund sich aus Böhmen zurückziehen musste. Im Großen und Ganzen griffen die Entwickler des Videospieles die historisch belegten Ereignisse auf, jedoch werteten sie diese auch auf. Anzunehmen ist, dass sie dies für eine „bessere“ Story machten. Dabei ist durchaus verständlich, dass sie keine literarisch belegte Geschichte aufgriffen, sondern sie sich Spielraum bei der Gestaltung der Story ließen. Heinrich, der Sohn eines Schmieds, der zum Ritter wird und später darüber aufgeklärt wird, dass sein Vater der Herr von Rattay sei, erinnert an manche Filme über Ritter, wie beispielsweise „Ritter aus Leidenschaft“ von Brian Helgeland. Eine ausgeschmückte Story macht das Videospiele spannender und ansehnlicher. Hätten sich die Spielentwickler mehr Sorgen, um den Wahrheitsgehalt der Story gemacht, hätten sie keinen Schmiedssohn als Hauptfigur gewählt, sondern eine berühmtere Persönlichkeit, wie Sigismund oder Jobst. Obwohl der Verlauf nicht literarisch belegt ist, kann

---

<sup>260</sup> Hoensch, Kaiser Sigismund, 108.

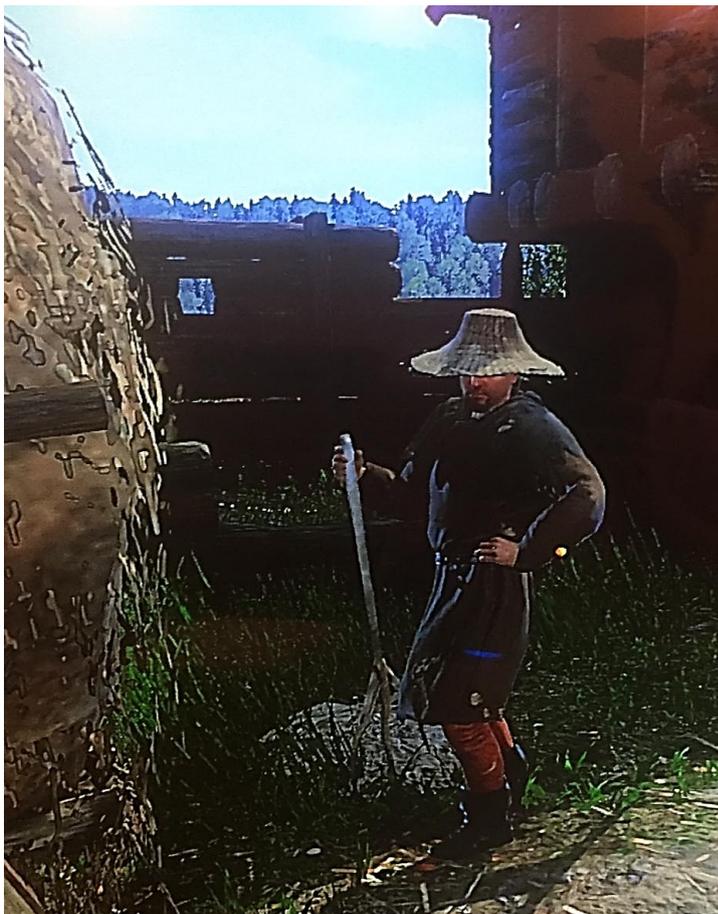
<sup>261</sup> Hoensch, Geschichte Böhmens, 139.

<sup>262</sup> Seibt, Die Zeit der Luxemburger und der hussitischen Revolution, 488-489.

<sup>263</sup> Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.

jedoch auch nicht zu 100 Prozent davon ausgegangen werden, dass die Story frei erfunden ist. Es besteht durchaus die Möglichkeit, dass es sich im Jahre 1403 derart abgespielt hat.

Weiters muss die gesellschaftliche Ordnung einer Analyse unterzogen werden. Wie bereits in Kapitel 3.1 beschrieben, bestand die mittelalterliche Ordnung aus einer dreiteiligen Gesellschaft. Das Videospiele dürfte diese Ordnung aufgegriffen haben, denn eindeutig sind Unterschiede zwischen den drei Ständen erkennbar. Diese zeigen sich vorwiegend bei der Kleidung, worauf später näher eingegangen wird. Eindeutig ist im Videospiele erkennbar, dass die Bauern der Landwirtschaft nachgehen und für die Versorgung des Adels und Klerus verantwortlich sind. Adelige Herren beschützen und verwalten ihre Ländereien, gut erkennbar durch die vielen Soldaten, die in den diversen Dörfern und Städten über die Bauern wachen. Daneben dreht sich bei den adeligen Rittern alles um den Kampf gegen Sigismunds Armee, denn sie sind für die Verteidigung des Landes verantwortlich. Das Leben am Land wird zu Beginn des Spiels sehr gut dargestellt, als Heinrich mit diversen Aufgaben betraut wird. Das Videospiele zeigt weiters, wie die im Dorf lebende Personen, ihren täglichen Tätigkeiten nachgingen (Siehe Abb. 83).



**Abbildung 83:** Dorfbewohner beim Heu einbringen, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.

Das sich die gesellschaftliche Ordnung nicht auf Handwerker, wie Heinrichs Vater, der Schmied war, bezieht, zeigt die Tatsache, dass Heinrichs Vater im Dorf einen besseren Status haben dürfte als den eines einfachen Bauern. Sein Haus befand sich in der Nähe der Burg und etwas abgelegener vom Dorf. Somit hatte er eine bessere Stellung im Dorf genossen. Zudem hob er sich, durch die Nähe zum Grundherrn, von den einfachen Bauern ab. Dies könnte ein Beleg dafür sein, dass Skalitz zwar als Dorf erscheint, jedoch zur Stadt aufsteigen möchte. In Kapitel 3.1.4 wurde bereits erklärt, dass Handwerker eine wichtige Rolle bei der Stadtentwicklung spielten und ihr Zuzug unterstützt wurde. Es ist durchaus denkbar, dass Heinrichs Vater, der in Prag und Kuttenburg zuvor gelebt hatte, durch seinen Grundherrn verpflichtet wurde nach Skalitz zu kommen, um bei der Stadtentwicklung zu helfen. Überhaupt scheint der einzige Unterschied zwischen den Städten und Dörfern im Videospiel die Größe zu sein. Beispielsweise weisen Rattay und Sasau eindeutig mehr Einwohner auf als die anderen Orte. Interessant ist jedoch, dass Ledetschko, in Bezug auf Handels- und Gewerbeausstattung diesen beiden Städten um nichts nachsteht. Zudem ist fragwürdig, weshalb Sasau keine Stadtmauer umschloss, obwohl Sasau neben Rattay die bedeutendste Stadt im Videospiel darstellt.

In der Regel befinden sich dieselben Händler und Läden an allen Orten. Kleine Unterschiede sind zwar vorhanden, doch keine eklatanten, die einen Unterschied zwischen einem Dorf und einer Stadt eindeutig belegen würden. Erklären lässt sich diese Ähnlichkeit von Dörfern und Städten dadurch, dass Städte erst seit dem Hochmittelalter aufkamen und sich gewaltig voneinander unterschieden. Es ist durchaus denkbar, dass die im Videospiel dargestellten Städte, erst im Stadtwerdungsprozess waren und deshalb keine großen Unterschiede zu den Dörfern aufweisen.

Das Kapitel 3.1.3 der vorliegenden Arbeit gibt einen Einblick in das mittelalterliche Dorfleben, welches im Videospiel durchaus getroffen wurde. Eindeutig war das Leben agrarisch geprägt. Die Menschen lebten ebenfalls in Dörfern, Burgen oder Höfen. Die durchschnittliche Dorfgröße steht ebenfalls in Einklang mit der Literatur. Diskrepanz gibt es hingegen bei der durchschnittlichen Größe der Kernfamilie, die in den herangezogenen Quellen mit fünf bis sechs Personen angegeben wird. Die Familie Heinrichs besteht lediglich aus drei Personen und wäre somit halb so groß. Jedoch bestätigt das Fehlen einer älteren Person die Literatur in jener Hinsicht, dass Drei-Generationen-Haushalte im Mittelalter nur selten vorkamen. Überhaupt scheint die Bevölkerung sehr homogen zu sein. Die Personen ähneln sich und dürften im Alter zwischen 30 und 50 sein. Ältere Bäuerinnen kommen gelegentlich vor, während ältere Herren kaum vorkommen, mit Ausnahme von Herrn Diwisch, dem Burgherrn Talmbergs, sowie

einigen Mönchen im Kloster. Interessanterweise kommen gar keine Kinder vor. Einige Jugendliche wie Heinrich sind anzutreffen, den größten Bevölkerungsanteil haben jedoch Männer und Frauen zwischen 30 und 50 Jahren. Die Quellen belegen zwar, dass die Lebenserwartungen nicht sehr hoch waren, eine solch extreme Bevölkerungsdarstellung dürfte die Literatur jedoch nicht widerspiegeln. Immerhin gebären Frauen durchschnittlich bis zu vier Kindern. Weshalb das Videospiel gar keine Babys und Kleinkinder aufweist, bleibt daher ein Rätsel.

Das Lehenswesen gilt als vorherrschende Herrschaftsform des 14. Jahrhunderts. Anhand der Quellen konnte aufgezeigt werden, dass Böhmen jedoch eine Sonderrolle einnahm. Durch die lehensähnliche Struktur hatten landbesitzende Herren bessere Möglichkeiten ihre Interessen gegenüber dem Herrscher durchzusetzen. In der Tat ist diese Struktur im Videospiel sehr gut erkennbar. In allen Dörfern und Städten, die einem Herren angehören, sind Soldaten postiert, die für Schutz und Ordnung sorgen. Die Story des Videospiels zeigt eindeutig, dass die Herren bestrebt waren den Herrscher unter Druck zu setzen, sofern er sie nicht berücksichtigte. Die vielen Sequenzen im Videospiel, in denen die Herrscher untereinander über die Lage in Böhmen diskutieren und sich beratschlagen, zeigen eindeutig, dass es ihnen nicht darum geht den besseren Herrscher an die Macht zu bringen, sondern denjenigen, der für das Land und somit den Adel von größerem Nutzen ist. Daher wollen sie unbedingt Wenzel zurückholen, der weniger Durchsetzungsvermögen als sein Bruder aufweist und somit leichter manipulierbar und unter Druck zu setzen ist. Zudem bestünde die Gefahr, dass Sigismund härter durchgreift und versucht den Herrenbund auszuschalten beziehungsweise zurückzudrängen. Dies wollten sie um jeden Preis vermeiden.

Das höfische Leben, welches in Kapitel 3.1.1 näher erklärt wurde, ist im Videospiel nicht durch guten Lebensstandard und ausschweifende Feste geprägt. Die Entwickler sind vielmehr darauf bedacht, die krisenhafte Lage darzustellen. Das höfische Leben ist zwar immer noch besser als jenes der Dorfbewohner, dennoch fehlt jeglicher Luxus. Dies erscheint durchaus plausibel, denn der Bürgerkrieg kostete viel Geld, welches für den luxuriösen Lebensstil anschließend fehlte. An den herrschaftlichen Höfen waren außerdem Bedienstete sowie Pagen und Knappen anzutreffen, jedoch kaum Gelehrte oder Schreiber. Diese wurden in der Regel ebenfalls mit Geldleistungen oder anderen Versprechungen angelockt. Die Nachteile des höfischen Lebens auf der Burg werden zu Beginn des Videospiels deutlich. Nachdem Heinrich die Burg in Talmberg erreicht, muss er am nächsten Abend die Wache schieben. Die schlechte Beleuchtung bei Nacht wird dabei sehr gut vermittelt. Außerdem erscheint das Leben in der Burg sehr

unattraktiv, da es sehr eng ist. Das Videospiel weist einen in die Regeln des Burglebens ein. Es war nämlich üblich, dass sich die Burgbewohner an bestimmte Regeln halten mussten.

In Zusammenhang mit dem höfischen Leben steht das Rittertum. Das Videospiel zeigt sehr gut, dass die Ritter privilegiert waren und eine besondere Stellung einnahmen. Heinrich erlebt Abenteuer, geht auf die Jagd und ist bei der Verteidigung des Landes unmittelbar beteiligt. Laut der Literatur beginnt die Ausbildung zum Ritter mit sieben Jahren. Mit 14 Jahren kommt der Aufstieg vom Pagen zum Knappen. Heinrich wird als Knappe von Herrn Radzig in seine Dienste aufgenommen. Da es keine klare Altersangabe von Seiten der Spielentwickler gibt, kann dies bedeuten, dass er 14 Jahre alt ist. In Kapitel 3.1.3 wurde bereits erwähnt, dass Kinder ab ihrem 15. Lebensjahr als Erwachsene angesehen wurden und das Arbeitsleben begann. Es ergibt durchaus Sinn anzunehmen, dass Heinrich 14 Jahre alt ist, denn das Gespräch mit seinem Stiefvater, zu Beginn des Videospieles, dreht sich um die Zukunftspläne Heinrichs. Er dürfte kurz davor stehen eine Entscheidung zu treffen, wie es mit seinem Leben weitergehen soll. Dabei versucht ihn der Stiefvater davon zu überzeugen, in seine Fußstapfen zu treten. Die sofortige Aufnahme als Knappe erscheint zwar untypisch, aber nicht zwingend falsch. Heinrich muss als Knappe die gesamte Ausbildung durchleben, wie sie auch in der Literatur belegt ist. Zur Schwertleite kommt es im Videospiel nicht mehr. Zum Ende des Videospieles ist Heinrich immer noch ein Knappe, der seinen Traum verfolgt, Ritter zu werden.

Das Rittertum ist mit hohen Kosten verbunden, denn Pferd und Ausrüstung werden einem nicht geschenkt. Obwohl keine klare Referenz zu den Preisen im Videospiel besteht, erscheinen sie sehr hoch zu sein. Umso besser die Rüstung ist, desto teurer ist sie. Es ist nicht einfach an Geld zu gelangen, überwiegend müssen Gegenstände verkauft werden, denn Löhne für die Erledigung einer Arbeit gab es nicht. Verglichen mit dem Aufwand der betrieben werden muss, um an ausreichend viel Geld für Rüstungen und Pferde zu gelangen, erscheinen die Preise teuer und somit der Literatur entsprechend.

Obwohl anfangs unklar ist, wie aus einem Schmiedssohn ein Ritter werden kann, wird dies zum Schluss umso klarer. Es stellt sich heraus, dass Heinrich gar nicht der Sohn des Schmieds ist, sondern von Herrn Radzig. Die Spielentwickler sind sich bewusst, dass ein solcher Aufstieg nicht möglich ist, wie die Szene aus Rattay zeigt, als sich der Mönch darüber beschwert, dass ein einfacher Bauersjunge kein Ritter werden kann, vermeiden jedoch einen Rangaufstieg Heinrichs, da er eigentlich aus einer adeligen Familie stammt. Dadurch ist ihm die Möglichkeit Ritter zu werden sehr wohl gegeben. Dies erklärt auch, weshalb Radzig kaum zögert, als ihn Heinrich darum bittet, ihn in sein Gefolge aufzunehmen. Das dies erst im Spielverlauf geklärt

wird, kann als Beleg dafür dienen, dass die Spielentwickler die Spannung lange Zeit aufrecht halten und den Spieler/die Spielerin somit zum Spielen motivieren wollten. Somit stünde eine spannende Story abermals vor der wissenschaftlichen Fundierung.

Sehr realistisch wird das Klosterleben im Videospiel dargestellt. Wie in Kapitel 3.1.2 dargestellt, orientiert sich das Kloster in Sasau an den Benediktsregeln und befolgt diese. Heinrich wird ohne weiteres in das Kloster aufgenommen, sofern er seinen privaten Besitz aufgibt und die Eingewöhnungsphase erfolgreich absolviert. Dies deckt sich mit den Quellen. Heinrich wird jedoch gleich als Novize aufgenommen, obwohl noch kein Jahr vergangen ist. In diesem Punkt unterscheiden sich Videospiel und Literatur. Der Abt leitet das Kloster und wird von den anderen Mönchen gewählt. Dies wird im Videospiel sehr gut dargestellt, denn Heinrich tritt genau zu einer Phase in das Kloster ein, als die Wahl des Abtes bevorsteht. Über dem Abt steht der Prior und die Circatoren. Es war zwar unüblich einen Prior einzusetzen, kann in Sasau jedoch vorgekommen sein. Allerdings belegen dies die Quellen nicht. Zu den Circatoren konnte ebenfalls nichts in der Literatur in Erfahrung gebracht werden.

Der Tagesablauf im Kloster war fest geregelt, unterscheidet sich jedoch von jenem in Kapitel 3.1.2. Der Tagesplan ist im Videospiel lediglich für Novizen ausgelegt, nicht für Mönche. Nach dem letzten Gebet herrscht das Schweigegebot und Nachtruhe, wie in den Quellen beschrieben. Zwischen den Gebeten wurde gearbeitet, dabei widmete sich Heinrich, wie in der Literatur beschrieben, dem Brauen von Tränken oder Kopieren von Büchern. Heinrich erhielt im Kloster zwei Mahlzeiten. Dies würde jedoch bedeuten, dass er zwischen Ostern und Pfingsten im Kloster ist. Dies kann nicht mit der Geschichte in Einklang gebracht werden. Sigismund ist erst Ende März in Prag eingetroffen und am 14. April wurde der Waffenstillstand unterzeichnet. Heinrich und Herr Capon dürften diesen Waffenstillstand, in Zusammenarbeit mit Jobst, vorbereitet haben. Da Ostern in der Regel Mitte April ist, muss Heinrich früher im Kloster gewesen sein. Dies bedeutet nicht, dass das Videospiel etwas Falsches vermitteln will. Immerhin befolgten die Klöster zwar die Benediktsregel, konnten diese aber unterschiedlich interpretieren. Sofern das Kloster die Möglichkeiten hatte, ist es durchaus vorstellbar, dass die Mönche zwei Mahlzeiten erhielten. Während des Essens herrschte strengste Schweigepflicht und es wurde tatsächlich aus der Heiligen Schrift vorgelesen. Allerdings kommt im Videospiel öfters vor, dass sich Heinrich während des Essens mit anderen Mönchen unterhält, um Informationen zu erhalten. An und für sich gibt es strenge Regeln, die befolgt werden müssen. Weshalb hier nicht konsequent eingegriffen wird, wie bei anderem Fehlverhalten, kann lediglich am Spielfluss liegen. Damit der Spieler/die Spielerin fortschreiten kann, müssen

Informationen von den anderen Klosterbewohnern eingeholt werden. Anderswo bietet sich nicht die Möglichkeit, mit den Mönchen zu sprechen.

Beim Eintritt in das Kloster und der anschließenden Führung durch den Novizen Pius, erzählt dieser von der Klostergründung, die in das Jahr 1032 zu datieren ist. Die Informationen sind durchaus glaubwürdig und konnten auch in der Literatur nachgelesen werden. Einzig unklar bleibt, ob sich die Überreste Prokops tatsächlich unterhalb des Klosters befinden.

Das Videospiel versucht zwar Einblicke in das Dorfleben und Klosterleben zu geben, fokussiert sich jedoch auf das Leben eines Ritters. Abenteuer erleben, Kämpfe führen, das Land verteidigen gegen Eindringlinge sind die Elemente, die das Videospiel spannender und sehenswerter machen, als einfache tägliche Tätigkeiten eines Bauern oder Mönch. Deshalb orientieren sich die Entwickler daran. Dennoch ist es sehr lobenswert, dass sie alle Aspekte in das Videospiel verpacken und dem Spieler/der Spielerin somit alle drei Stände näherbringen. Dadurch werden die unterschiedlichen Lebensweisen und Aufgaben besser sichtbar. Ob eine Person tatsächlich binnen kurzer Zeit so viel durchleben und zwischen den Ständen springen konnte, ist jedoch sehr fragwürdig. Tatsächlich war es jedoch nicht schwer Mönch zu werden. Das Kloster stand jedem offen. Der Aufstieg zum Ritter hingegen sehr. Zudem spielte hierbei die Abstammung eine Rolle, wie bereits erwähnt, konnte nicht jeder Ritter werden.

Damit der Spieler/die Spielerin einfacher in die Lebenswelt des Mittelalters hineinfindet, stellt das Videospiel, wie bei den Orten, Texte über bestimmte Begrifflichkeiten zur Verfügung. Umso weiter in der Story vorangeschritten wird, desto mehrere Texte stehen im Pausenmenü bereit. Jedoch sind diese ebenfalls kritisch zu betrachten, denn auch hier werden keine Quellen angegeben. Außerdem stellen die Texte eine gute Ergänzung zur Story dar, es obliegt jedoch dem Spieler/der Spielerin selbst, ob und wann die Texte gelesen werden. Dadurch besteht die Möglichkeit, dass die Texte gar nicht beachtet werden, denn für das Voranschreiten in der Story sind sie nicht zwingend notwendig.

## **5.2 Architektur**

In diesem Abschnitt werden zunächst die Dörfer und anschließend die Städte aus dem Videospiel (Siehe Kapitel 4), mit den, in Kapitel 3.2 beschriebenen Modellen verglichen und ihnen zugeordnet. Darauf folgend werden die im Videospiel vorkommenden Burgen, Wohnbauten sowie das Kloster, anhand der verwendeten Literatur analysiert.

In Kapitel 3 der vorliegenden Arbeit wurde bereits die Entstehung von Dörfern und das Leben im Dorf erläutert. Dabei konnte aus den Quellen entnommen werden, dass Dörfer planvoll

angelegt wurden. Die Dörfer aus dem Videospiel scheinen nicht planvoll angelegt worden zu sein. Vielmehr entwickelten sie sich im Laufe der Zeit. Immerhin bekräftigen sie die Vorstellung, dass sich aus Gutshöfen Dörfer entwickelten beziehungsweise Haushalte zusammenschlossen und somit ein Dorf bildeten. Ebenfalls den Quellen entsprechend, ist die Tatsache, dass sich um das Ackerland Wälder und Weiden befinden. Die Wälder sind wiederum ein Beleg dafür, dass lediglich so viel Land erschlossen wurde, wie es notwendig war. Ein mittelalterliches Dorf beinhaltete zehn bis zwölf Haushalte und ungefähr 70 Einwohner. Das Videospiel ermöglicht keinen Vergleich der Einwohnerzahl, somit muss sich der Vergleich an den Haushalten richten. Dabei fällt auf, dass Talmberg, Ledetschko und auch Skalitz in diesem Bereich liegen. Etwas kleiner sind Merhojed, Neuhof, Samopesh und Rowna. Uzhitz hingegen ist für ein Dorf ziemlich groß. Rattay und Sasau werden als Städte geführt, wodurch die Größe dieser Orte eindeutig über zehn bis zwölf hinausgeht.

Skalitz ist zwar ein Dorf, hat jedoch durch die Burg, eine Palisade und einen Marktplatz Elemente einer Stadt aufzuweisen. Für ein Dorf spricht die Anzahl der Haushalte. Skalitz und Talmberg ähneln sich in einer Hinsicht. Beide weisen eine Burg auf, unter der sich ein Dorf entwickelt hat. Der einzige Unterschied zwischen diesen beiden Orten besteht in der Ummauerung. Während die Burg in Talmberg an einem Felsvorsprung liegt und das Dorf unterhalb nicht durch eine Mauer geschützt ist, stellen Burg und Dorf in Skalitz eine Einheit dar. In Skalitz sind einige Händler sowie ein Wirtshaus vorhanden. Dieser Ort ist jedoch lediglich zu Beginn belebt, denn nach dem Angriff Sigismunds ist er zur Gänze niedergebrannt und unbedeutend. Während der Anfangssequenz fällt auf, dass die Kulturträger in Skalitz eindeutig die Ritter sind. Es richtet sich alles nach dem Burgherren Radzig. Das Nebeneinander von Häusern ist ebenfalls gegeben. Die Häuser sind Holzbauten, keine Stein- oder Fachwerkbauten.

Mit Talmberg ist eigentlich die Burg gemeint, jedoch ist auf Abbildung 70 gut erkennbar, dass sich unterhalb der Burg ein Dorf herausgebildet hat. Die Form dieses Dorfes erinnert sehr an ein Haufendorf. Ein planloser Aufbau der Einzelhöfe scheint in diesem Fall sehr wahrscheinlich. Zur Burg gehören hingegen nur wenige Gebäude, die durch eine Palisade befestigt sind. Dabei handelt es sich vorwiegend um Vorratskammern, die die Nahrungssicherung der Burg sicherstellen sollen.

Das kleinste Dorf im Videospiel ist Neuhof und kann aufgrund der Größe keinem Typen zugeordnet werden. Es macht eher den Anschein, dass sich ein Gutshof beziehungsweise Reithof langsam zum Dorf entwickelt. Der Pferdehandel in Neuhof dürfte dazu beitragen, dass

sich der ländliche Besitz ausweitete und somit mehr Haushalte integrierte. In Kapitel 3.1.3 wurde bereits erwähnt, dass sich im Mittelalter, Dörfer aus einem Gutshof entwickeln konnten. Dies würde auf Neuhof zutreffen.

Bei Uzhitz ist die Zuordnung nicht so einfach. Einerseits kann es dem Rundling zugeordnet werden, andererseits dem Haufendorf. Für den Rundling spricht die Anordnung der Häuser um die Kirche, einem öffentlichen Platz. Dagegen spricht jedoch, dass einige Höfe weit entfernt sind vom Hauptdorf. Dabei scheint sich die Entwicklung des Dorfes entlang der Straße abgespielt zu haben. Dies würde wiederum bedeuten, dass sogar der Typ des Straßenangerdorfes in Frage kommt. Dieses Dorfwachstum könnte jedoch planlos stattgefunden haben, wodurch Uzhitz als Haufendorf zu kennzeichnen wäre. Es ist eines der wenigen Dörfer, die einen Pferdehändler aufweisen.

Ledetschko ist etwas größer als Neuhof, dennoch ein sehr kleines Dorf. Interessanterweise ist das Dorf geteilt, die Anordnung der Häuser beziehungsweise Höfe spricht dennoch für ein Waldhufendorf. Gegen das Straßenangerdorf spricht das Fehlen eines Angers und einer Kirche. Interessanterweise weist es für ein kleines Dorf etliche Händler sowie verschiedene Gewerbe auf, die eher an eine Stadt erinnern.

Merhojed, ein weiteres kleines Dorf, zeichnet sich dadurch aus, dass an diesem Ort einer von drei Pferdehändlern beheimatet ist. Wie bei Neuhof handelt es sich hierbei entweder um einen Gutshof, der sich langsam zum Dorf entwickelt oder um einen Zusammenschluss mehrerer Höfe. Eine Zuordnung ist sehr schwierig, am ehesten entspricht es dem Rundling, jedoch fehlt der öffentliche Platz.

Rowna stellt ein kleines und ziemlich unbedeutendes Dorf im Videospiel dar. Der Aufbau des Dorfes spricht, aufgrund der vorhandenen Kirche, für ein Straßenangerdorf. Interessanterweise ist Rowna der einzige Ort, an dem sich ein größerer Friedhof befindet. Unklar ist, weshalb dies der Fall ist. Immerhin war es seit der Antike üblich, die Toten außerhalb der Siedlungen zu bestatten. Seit dem 8. Jahrhundert wurden Friedhöfe um die Kirche herum angelegt. Zudem errichteten Grundbesitzer sowie Adelige, Kirchen oder Klöster bei denen sie begraben werden wollten.<sup>264</sup> Der Spielverlauf zeigt eine andere Möglichkeit der Bestattung auf, als Heinrich Heimkehren möchte, um seine Eltern unter der Linde auf ihrem Hof zu begraben. Diese Variante ist literarisch zwar nicht belegt, kann jedoch stattgefunden haben.

---

<sup>264</sup> Roland *Pauler*, *Leben im Mittelalter*. Ein Lexikon (Darmstadt 2007) 53-54.

Schließlich gibt es noch das Dorf Samopesh. Dieses wird von den Mönchen landwirtschaftlich genutzt, ist jedoch ebenfalls ziemlich klein. Wie schon Ledetschko, dürfte Samopesh dem Waldhufendorf zugeordnet werden.

Weiter geht es mit den Städten Rattay und Sasau. Rattay weist zwei Burgen auf, die jedoch erst nach der Stadtgründung erbaut wurden. Eine Mauer, in diesem Fall aus Stein, ist ebenfalls vorhanden. Ein prunkvolles Rathaus fehlt zwar, im Unterschied zu Sasau besitzt Rattay jedoch eines. Dieses befindet sich in einem Gebäudekomplex auf dem Marktplatz, indem sich jedoch auch mehrere Gewerbe befinden. Im Grunde genommen ist es ein schlichtes Zimmer mit etwas vornehmerer Ausstattung. Kapitel 3.2 folgend, fanden im Rathaus Versammlungen des Stadtrates statt, in welchen über die Belange der Stadtverwaltung, Verteidigung und vieles mehr entschieden wurde. Im Videospiel ist dies nicht der Fall oder kommt, zumindest für den Spieler/die Spielerin, nicht ersichtlich hervor. Die Versammlungen finden in der Burg meistens statt, wobei sich die Herren von Skalitz, Talmberg und Rattay sowie deren Hauptmänner beratschlagen. In der Regel geht es bei diesen Versammlungen ausschließlich um die Verteidigung des Landes gegen Sigismund und seine Söldner. Außerdem fällt auf, dass dieser Gebäudekomplex zwar das Aussehen eines Fachwerkbaus hat, jedoch aus Steinen errichtet wurde. Eventuell soll dies Beleg dafür sein, dass das Rathaus Repräsentant der Stadt ist, wie in Kapitel 3.2 bereits erläutert wurde. Allerdings kann dieser Gebäudekomplex nicht mit prunkvollen Beispielen, wie in Abbildung 2, mithalten. Überhaupt scheint nichts Luxuriöses an dem Rathaus in Rattay vorhanden zu sein. Würde der Spielverlauf den Spieler/die Spielerin nicht dazu zwingen in das Rathaus zu gehen, würde es wahrscheinlich niemandem auffallen, dass überhaupt ein Rathaus in Rattay vorhanden ist. Zudem befinden sich zwei Kirchen in dieser Stadt, die ebenfalls Steinbauten sind. Um die Kirchen befanden sich kleine Friedhöfe, wie es für das Mittelalter üblich war. Die Größe der Friedhöfe führt zur Annahme, dass die Kirche ausschließlich dem Grundbesitzer diene. Demzufolge wären die Stadtbewohner andernorts begraben worden. Eventuell auf dem eigenen Hof, wie bei Heinrichs Eltern, da sich keine weiteren Grabstätten in der Stadt beziehungsweise um die Stadt befinden. Den in Kapitel 3.2 vorgestellten Stadtmodellen kann Rattay nicht zugeordnet werden. Der große Marktplatz, das Rathaus und die Ausstattung mit diversen Händlern und Läden sowie die Größe der Ortschaft sprechen dafür, dass Rattay eine Stadt darstellt. Allerdings scheint keine der beiden Städte 2000 bis 5000 Einwohner beherbergt zu haben, welche die durchschnittliche Größe einer Stadt aus dem 14. Jahrhundert, wie in Kapitel 3.1.4 gezeigt wurde, wäre. In Kapitel 3.2 wurde zudem eine Stadtentwicklung im 13. und 14. Jahrhundert vorgestellt. Wird diese betrachtet und auf Rattay ausgelegt, so scheint Rattay eher einer Stadt aus dem 13. Jahrhundert zu entsprechen,

als einer aus dem 14. Jahrhundert. Dafür spricht die Tatsache, dass die Kulturträger der Stadt die Ritter sind. Außerdem dient das Nebeneinander der Häuser und Wohnhütten als Beleg dafür. Ebenfalls dafür sprechen die Stein- und Fachwerkbauten sowie die Positionierung des Rathauses auf dem Marktplatz. Da unklar ist, wann sich das Dorf zur Stadt entwickelt hat, die Burgen jedoch noch zu Dorfzeiten erbaut wurden, würde dies ebenfalls für eine Stadt des 13. Jahrhunderts sprechen. Wird zudem berücksichtigt, dass das 14. Jahrhundert durch die gotische Baukunst dominiert wurde, so trifft das eindeutig nicht auf die Bauwerke in Rattay oder den anderen Orten zu. Unklar bleibt, weshalb die Spielentwickler Städte des 13. Jahrhunderts darstellten. Das kann zwar durchaus der Fall sein, denn einerseits war der Westen Europas dem Osten einen Schritt voraus, wodurch sich die Stadtentwicklung hier verzögert haben könnte, andererseits befand sich Böhmen im Bürgerkrieg. Die Ressourcen wurden für die Verteidigung des Landes benötigt, nicht für den Städtebau.

Sasau entspricht am ehesten einer Stadt, allerdings fehlt, neben dem Rathaus, die Mauer. Das kann daran liegen, dass das Kloster in der Nähe der Stadt lag und der Ort kein Kriegsschauplatz darstellte. Dafür würde auch die Tatsache sprechen, dass in Sasau kein Kampfplatz vorhanden ist, in Rattay und einigen Dörfern hingegen schon. Einen Marktplatz weist auch diese Stadt auf. In der Stadt befinden sich zudem eine Kirche. Wie in Rattay ist es ein Steinbau, welcher umgeben ist von einigen Grabstätten. Das Kloster war vor der Stadt da, wodurch es naheliegt, die Stadt als Klosterstadt auszulegen. Allerdings befindet sich das Kloster außerhalb der Stadt, da es sich um ein Benediktinerkloster handelt. Auf der gesamten Klosteranlage befinden sich viele Steinbauten, was ungewöhnlich ist, da sonst primär Fachwerkbauten anzutreffen sind. Dies kann für eine fortschrittlichere Entwicklung des Ortes sprechen aufgrund des Vorhandenseins des Klosters. Die Lage des Klosters, an einer viel befahrenen Straße, ist zudem bemerkenswert. Im Großen und Ganzen entspricht Sasau, wie Rattay, eher einer Stadt des 13. Jahrhunderts.

Umso bemerkenswerter ist die rückständige Stadtentwicklung, wenn bedacht wird, dass Karl IV. mit Prag ein Zentrum errichten ließ, das zur treibenden Kraft architektonischer Innovationen in Europa wurde (Siehe Kapitel 3). Obwohl sich, unweit des Bezirks Kuttenberg, dieses Zentrum befand, gelang es den Ortschaften nicht, Prag als Vorbild aufzugreifen und einen ähnlichen Aufstieg hinzulegen.

Neben der Größe können die vorhandenen Händler und Läden Auskunft über die Orte geben. In Kapitel 3.2 wurde erklärt, dass durch den Zuzug von Handel und Gewerbe aus Dörfern Städte wurden. Allerdings darf das nicht missverstanden werden, denn das bedeutet nicht, dass

Händler oder bestimmte Gewerbe nicht auch in Dörfern angetroffen werden konnten. Dennoch soll ein Blick auf Handel und Gewerbe dazu dienen, eine bessere Abgrenzung zwischen Dörfern und Städten treffen zu können.

Zunächst wird ein Blick auf die Händler geworfen. Diese sind in Skalitz, Rattay, Sasau, Talmberg, Uzhitz, Samopesh und Ledetschko anzutreffen. In den Städten sind jedoch mehrere Händler vorhanden, während die Dörfer immer nur einen aufweisen. Bäcker, Gerber, Schreiber, Schmiede, Fleischer, Schneider und Krämer sind ebenfalls in allen Städten vorhanden, sowie in manchen Dörfern. Ausschließlich in Rattay und Sasau sind Schuster und Waffenschmiede anzutreffen. Rattay ist zudem der einzige Ort, an dem ein Rüstschmied sowie Apotheker beheimatet sind. Der Apotheker könnte als eine Vorstufe des Hospitals angesehen werden. Die Städte des 14. Jahrhunderts wiesen in der Regel ein Hospital auf. Ein Hospital lässt sich in keiner Stadt aus „Kingdom Come: Deliverance“ finden. Weiters gibt es Gewerbe, die nicht in Städten angesiedelt wurden, sondern in Dörfern, wie der Pferdehändler. Im Großen und Ganzen weisen Rattay und Sasau alle möglichen Händler und Gewerbe auf, wodurch sie eindeutig von den anderen Orten abzugrenzen sind. Vor allem Schuster und Schneider sprechen dafür, dass sich hier eine modebewusstere Gesellschaft langsam auszubilden begann, sonst hätten diese Gewerbe nicht überlebt. In den Dörfern kümmerten sich die Menschen selber um ihre Kleidung. Somit können Rattay und Sasau als Städte gesehen werden. Uzhitz ist zwar größer als die anderen Dörfer, weißt jedoch kaum Handel und Gewerbe auf, wodurch es berechtigterweise zu den Dörfern gezählt wird. Ledetschko hingegen weist von den Dörfern die größte Ausstattung an Handel und Gewerbe aus, weshalb es als Dorf eine Sonderstellung einnehmen muss. Bei der näheren Betrachtung der Orte fällt auf, dass die Spielentwickler eher daran bedacht waren, dass der Spieler/die Spielerin alle wichtigen Händler oder Gewerbe öfters vorfindet und nicht ausschließlich in den Städten, wodurch ein angenehmerer Spielfluss gewährleistet wird.

Eine soziale Schichtung scheint in den Städten des Videospieles nicht vorhanden zu sein. Wie bereits erwähnt, unterschieden sich Städte und Dörfer im Videospiele kaum. Lediglich die Größe und Ausstattung lässt die Annahme zu, dass Rattay und Sasau Städte waren. Gewerbe und Handel waren auch in den Dörfern anzutreffen, nicht ausschließlich in der Stadt. Dabei ist dies durchaus berechtigt, denn aus den Dörfern kamen sie in die Städte. Die bessere Lebensgrundlage führte dazu, dass sie in die Städte zogen. Durchaus bieten die Städte im Videospiele bessere Lebensstandards und mehr Möglichkeiten. Das Problem ist jedoch, dass Gewerbe und Handel kaum einen Unterschied zu jenem im Dorf aufweisen. Zudem ist keine städtische Oberschicht erkennbar. Obwohl die Spielentwickler die Stadtbewohner als Bürger ausweisen, konnte kein gewichtiger Unterschied zu den Dorfbewohnern festgestellt werden. Im

Grunde genommen dreht sich alles um den Stadt- beziehungsweise Burgherrn, der das Land durch seine Hörigen bearbeiten und durch seine Soldaten beschützen lässt. Das Videospiel ist auf die Burgherren und den Kampf gegen Sigismund fokussiert. Der Kampf zwischen Adel und aufsteigendem Bürgertum wird im Videospiel nicht thematisiert. Weshalb die fehlende Differenzierung zwischen Stadt- und Dorfbewohnern nachvollziehbar ist.

All dies lässt zudem schließen, dass die Entwickler über den Bezirk Kuttenberg im Jahre 1403 entweder genaueres in Erfahrung bringen konnten, ohne jedoch Quellen preisgeben zu wollen oder Böhmen eine rückständigere Entwicklung im Vergleich mit Westeuropa unterstellten und somit eher Verhältnisse aus dem 13. Jahrhundert darstellten. In der Tat war das West-Ost-Gefälle im Mittelalter in vielen Belangen erkennbar. Somit könnte diese rückständige Entwicklung durchaus plausibel erscheinen. Vor allem, wenn berücksichtigt wird, dass Böhmen unter Karl IV. zwar aufblühte, diese Entwicklung sich jedoch zunächst auf Prag beschränkte. Mit der Nachfolge Wenzels und dessen Unfähigkeit zu herrschen, geriet Böhmen in eine Krise. Er versuchte zwar die Blütephase fortzuführen, war jedoch nicht im Stande dazu. Mit dem Überfall Sigismunds und den anschließenden Hussitenkriegen befand sich Böhmen in einer krisenhaften Zeit, die eine Stadtentwicklung, wie in Westeuropa, nicht ermöglichte.

Im Videospiel sind vier Burgen enthalten. Die erste befindet sich in Skalitz, ist jedoch nicht besuchbar, daher muss Abbildung 69 Auskunft über die Anlage geben. Auf der Karte ist eindeutig erkennbar, dass es sich um eine viereckige Burganlage handelt, wodurch die Burg in Skalitz dem Kastelltyp zuzuordnen ist. Der runde Turm neben dem Burgtor, dürfte den Bergfried darstellen, während die hintere Anlage die Schlafräume und den Versammlungssaal beinhalteten. Das hintere Gebäude wäre somit der Palas gewesen. Das Tor wurde mit einer Brücke versehen, welche im Notfall eingezogen werden konnte, damit keine Eindringlinge in die Burg gelangten. Im Prinzip sind alle Elemente einer mittelalterlichen Burg, wie sie in Kapitel 3.2.1 präsentiert wurden, enthalten. Der Kastelltyp ist ebenfalls nicht verwunderlich, denn dieser setzte sich in Zentraleuropa stark durch.

Eine genauere Beschreibung lässt die Burg in Talmberg zu. Auch sie fällt in die Kategorie des Kastelltyps, welche aus Abbildung 70 ersichtlich ist. Die Burganlage ist sehr klein und eng. Im Erdgeschoss befinden sich diverse Kammern beziehungsweise Vorratsschuppen, die Küche und eine Wohnanlage. In dieser erhält Heinrich ein Zimmer, daher kann davon ausgegangen werden, dass dieses für Bedienstete des Herren gedacht war. Daneben gibt es einen Balken, an dem die Pferde angebunden werden können. Der Bergfried befindet sich bei dieser Burg neben dem Tor. Der Bergfried ist ein sehr großer Turm, in dem das letzte Obergeschoss eindeutig

dafür angelegt wurde, sich hier zu verbarrikadieren. Er bildete jedoch nicht den Wohnturm des Feudalherrn, denn dieser befand sich am hinteren Ende der Anlage. Dabei sind im ersten Obergeschoss der Versammlungsraum und das Esszimmer der Adelsfamilie, während im zweiten Obergeschoss die Schlafräume lagen. All diese Räume zeichnen sich durch eine luxuriöse und prunkvolle Ausstattung aus. Neben den Schlafräumen ist auch eine Kapelle angelegt worden. Neben dem Bergfried gab es einen zweiten runden Mauerturm. Ein Brunnen befindet sich ebenfalls innerhalb der Anlage. Das Eingangstor ist, wie jenes in Skalitz, mit einer Brücke versehen, die jederzeit aufgezogen werden konnte. Über dem Eingangstor liegt der Torturm, welcher für die Verteidigung der Anlage bedeutend ist. Schmale Öffnungen, wie sie in Abbildung 15 präsentiert wurden, sind ebenfalls vorhanden. Demzufolge enthält Talmberg alle Elemente einer mittelalterlichen Burg.

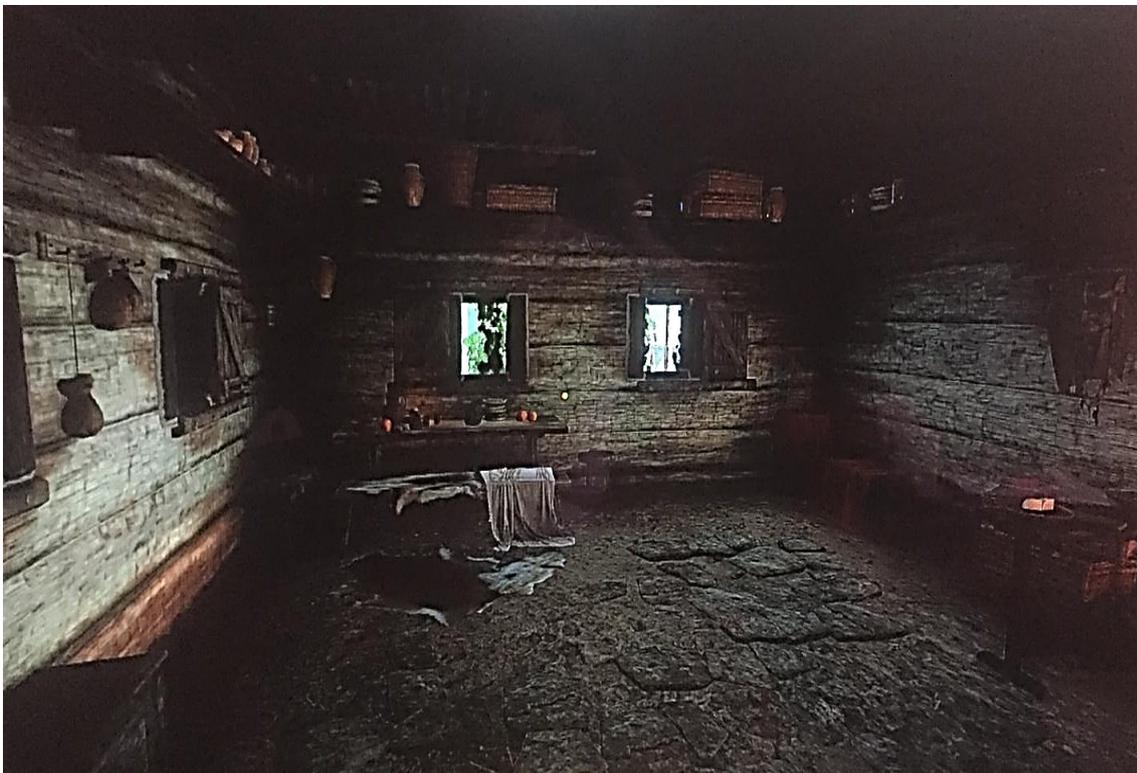
Während die Burgen in Skalitz und Talmberg vor dem Dorf erbaut wurden, sind die Burgen in Rattay erst nach der Stadtwerdung errichtet worden. Auffallend ist, dass in Rattay zwei verschiedene Burganlagen vorzufinden sind, die einen besseren Schutz bieten sollten. Beide Burgen haben einen viereckigen Grundriss und sind somit dem Kastelltyp zuzuordnen. Abbildung 71 zeigt jedoch, dass der gesamte Komplex, Burg und Stadt, einer unregelmäßigen Burganlage ähnelt. Die obere Burg in Rattay, jene neben dem Stadteingang, weist einen großen Platz und viele Wohnräume für Soldaten und Bedienstete sowie einem Festsaal auf. Der große Platz ermöglicht in dieser Anlage die Abhaltung von Turnieren. Daneben sind auch Schuppen und Vorratskammern vorhanden. Sogar ein Brunnen befindet sich innerhalb der Burgmauern. Das Burgtor ist mit einer Brücke versehen, wie die zwei vorherigen Burgen auch. Über dem Tor ist ein Torturm angelegt worden. Zudem sind einige runde Mauertürme erhalten. Diese Anlage macht den Eindruck, erster Verteidigungswall zu sein im Falle eines Angriffes. Es sind keine Wohntürme und auch kein Bergfried enthalten. Diese befinden sich in der unteren Burg, am Ende der Stadt. Die Anlage ähnelt jenen in Skalitz und Talmberg. Wiederum befinden sich im Erdgeschoss Vorratskammern, Wohnmöglichkeiten für Bedienstete und ein Stall. Im ersten Stock ist die Küche, der Essraum und sogar ein Zimmer für den Mönch. Das zweite Geschoss gehört dem Grundherrn und beinhaltet daher einen Schlafräum, einen Versammlungsraum beziehungsweise Festsaal und eine Kapelle. Der einzige Turm auf dieser Anlage, neben dem Eingang, stellt zugleich den Bergfried dar. Das Eingangstor ist auch hier mit einer Brücke versehen. Im Unterschied zu Skalitz und Talmberg befinden sich in Rattay, neben beiden Burgen, Kirchen. Eine hat sogar einige Gräber vorzuweisen, was den Eindruck eines Friedhofs erweckt. Obwohl sie in der Nähe der Burgen errichtet wurden, ist davon auszugehen, dass sie der gesamten Stadt dienten, nicht nur der Familie des Stadtherrn.

Alle Burgen sind eindeutig mittelalterlichen Charakters und können auch in die, in Kapitel 3.2.1 vorgestellten Burgtypen, zugeordnet werden. Soweit stimmen die Quellen und das Videospiel überein. Auffällig ist jedoch, dass sich alle Burganlagen ähneln. Dies wiederum hinterlässt den Eindruck, dass sich die Spielentwickler nicht näher mit den Anlagen jener Zeit befasst haben oder keine Quellen dazu vorhanden sind. Es ist durchaus vorstellbar, dass sich Anlagen ähnelten, dennoch erscheint diese Ähnlichkeit, Ausdruck einer einfacheren Spielentwicklung zu sein, als ein tatsächlicher Quellenbeleg.

Die Wohnbauten in den Dörfern und Städten unterschieden sich nur wenig voneinander. Grundsätzlich sind überall einfache Holzhäuser (Siehe Abb. 84) vorzufinden. Einige weisen dabei Holzdächer auf, während andere lediglich mit Stroh bedeckt sind. Wiederum sind einige mit Lehm verputzt, andere hingegen nicht. Die meisten Häuser ähneln dem mittelalterlichen Bauernhaus aus Abbildung 18. In Kapitel 3.2.2 wurde neben den Wohnbauten, die Innenausstattung beschrieben. Genau wie in den Quellen, bestand auch das Wohnhaus der Dorf- und Stadtbewohner aus einem Raum, in dem gekocht, geschlafen und gearbeitet wurde. Eine Vorratskammer konnte sich entweder im Haus befinden oder als eigene Holzhütte auf dem Hof. Das Mobiliar fällt ebenfalls spärlich aus, wie es die Quellen vorgeben. Meistens bestand dieses aus einem Tisch, ein bis zwei Bänken und Truhen. Demgegenüber fallen die Räume des Adels viel luxuriöser und großzügiger ausgestattet aus. (Siehe Abb. 85 und Abb. 86) Beispielsweise kommen Betten kaum in Bauernhäusern vor, in den adeligen Schlafräumen hingegen sogar mehrfach. Auch in den Wohnbauten, die vom Adel für seine Bediensteten bereitgestellt werden, sind Betten vorzufinden. Dies kann als Beleg dafür angesehen werden, dass das Leben in den Burgen sehr wohl besser war und dementsprechend jeder einfache Bewohner danach trachtete, in das höfische Leben einzudringen.



**Abbildung 84:** Wohnbauten aus dem Videospiel, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.



**Abbildung 85:** Einfach ausgestattetes Bauernhaus, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come Deliverance.



**Abbildung 86:** Adeliges Esszimmer mit luxuriöser Ausstattung, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.

In den Städten kommen vermehrt auch Fachwerkhäuser (Siehe Abb. 87) vor. In der Regel wurde dabei der untere Teil des Hauses aus Stein gefertigt, um einen stabilen Untergrund zu schaffen. Darauf wurde schließlich das Fachwerkhaus aufgebaut, welches durch seine Holzpfiler erkennbar ist, wie Abbildung 20 zeigt. Steinhäuser kommen keine vor. Dieses Material wurde vorwiegend für Burgen und Kirchen verwendet, nicht für Wohnbauten der einfachen Bevölkerung. Im Unterschied zu den wenigen Fachwerkhäusern in den Dörfern sind die Verputze der städtischen Fachwerkhäuser bunter und farbenreicher. Die Fachwerkhäuser waren nicht nur Wohngebäude, sondern auch für diverse Gewerbe ausgewiesen. In der Regel sind hier Schuster, Krämer, Schneider, Fleischer und viele andere Händler anzutreffen. Dies würde wiederum für die Gilden- und Zunftgebäude sprechen, die aus dem Mittelalter bekannt sind.



**Abbildung 87:** Fachwerkhaus aus dem Videospiel, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.

Das Kloster (Siehe Abb. 79) im Videospiel stellt ein Benediktinerkloster dar und sollte somit dem St. Gallener Plan (Siehe Abb. 21) entsprechen. In Kapitel 3.2.3 wurde bereits erwähnt, dass sich kein Benediktinerkloster eins zu eins an diesen Plan hielt, die wichtigsten Elemente wurden jedoch überall beachtet. Am wichtigsten ist, dass das Kloster eine eigenständige Stadt bilden sollte. Im Vergleich zur Stadt Sasau beinhaltet der Klosterkomplex lediglich einen Schmied und einen Fleischer. Diese befinden sich zwar außerhalb der Klostermauern, gehören jedoch zur gesamten Klosteranlage in Sasau. Das Vorhandensein eines Fleischers und Schmieds würde bedeuten, dass die Mönche alle anderen Bedürfnisse selber abgedeckt hätten. Jedoch gab es in jedem Kloster einen Mönch, der auch mit der Außenwelt in Kontakt stand und Besorgnisse tätigte. Durch die Nähe zur Stadt, kann daher angenommen werden, dass Gewerbe und Händler aus der Stadt herangezogen wurden, wenn etwas dringend benötigt wurde. Für das alltägliche Leben reichte die Klosteranlage, vor allem durch die großen Vorratsschuppen, aus. Die Anordnung im Sasauer Kloster entspricht nicht jenem des St. Gallener Plans, dennoch sind wichtige Einrichtungen und eine Ähnlichkeit gegeben. Im Zentrum befindet sich das Kloster und die Klausur. Um die Kirche und den Kreuzgang sind tatsächlich Wohngebäude, Werkstätten, eine Schule und ein Gästehaus versammelt. Die Stallungen befinden sich hingegen gegenüber dieses Komplexes. Innerhalb des Komplexes sind das Skriptorium, der Speisesaal, die Küche samt Lagerraum und ein Zugang zum Keller vorhanden. Im Obergeschoss des Komplexes befinden sich das Dormitorium der Mönche und die Bibliothek. Ein Hospital fehlt

auf der Anlage. Der Wirtschaftstrakt, mit Obst- und Gemüsegärten ist ebenfalls von der Kirchenanlage entfernt, wie es der St. Gallener Plan vorgibt. Eine Mühle sowie Brauerei, Häuser für verschiedene Handwerker und Ställe für Hühner und Gänse kann das Sasauer Kloster ebenfalls vorweisen. Die Mönche scheuten sich zudem keiner handwerklichen Arbeit.

Das Kloster stellt einen Steinbau dar, wie es bereits in Kapitel 3.2.3 erläutert wurde. Ähnlichkeit mit dem heutigen Aussehen (Siehe Abb. 88) sind eindeutig gegeben. Berücksichtigt wurde zudem, dass das Kloster im Verlauf des 14. Jahrhunderts ausgebaut wurde, weshalb im Videospiel gerade am Kloster gearbeitet wird. Durch die Ähnlichkeiten zum heutigen Aussehen (Siehe Abb. 89), kann angenommen werden, dass die Spielentwickler das heutige Klostermodell für das Videospiel berücksichtigt haben und um das Kloster einen mittelalterlichen Ort entstehen ließen. Ob das Kloster 1403 tatsächlich so ausgesehen hat, kann bezweifelt werden.

Bei den Bauten ist auffallend, dass die Spielentwickler sowohl die wissenschaftlichen Quellen, als auch das heutige Aussehen der verbliebenen Bauwerke, herangezogen haben, um eine möglichst reale Darstellung gewährleisten zu können. Aufgrund der spärlichen Informationen aus der Literatur ist dieses Vorgehen durchaus verständlich.



**Abbildung 88:** Kloster in Sasau heute, Quelle: *cztip.eu*, Alles über Tschechien. Kloster Sazava-Sasau, online unter <http://www.cztip.eu/wp-content/uploads/2014/11/Sazava-1.jpg> (17.01.2020).



**Abbildung 89:** Darstellung des Klosters in Sasau im Videospiel, Quelle: *Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance.

Tabelle 1 soll einen besseren Überblick über die verfügbaren Händler sowie Gewerbe in den Ortschaften geben.

**Tabelle 1:** Händler- und Gewerbeüberblick der Ortschaften aus "Kingdom Come:Deliverance", Quelle: Eigene Erstellung.

	Städte		Dörfer								
	Rattay	Sasau (Stadt)	Skalitz	Talmberg	Rowna	Ledetschko	Samopesh	Uzhitz	Neuhof	Merhojed	Sasau (Kloster)
Apotheker	x										
Badehaus	x	x		x		x					
Bäcker	x	x		x		x		x			
Burg	x		x	x							
Fleischer	x	x				x		x			x
Gerber	x	x		x		x					
Händler	x	x	x	x		x	x	x			
Kampfplatz	x			x							
Kloster											x
Krämer	x	x				x		x		x	
Mühle	x					x					x
Pferdehändler								x	x	x	
Rüstschmied	x	x									
Schenke		x	x				x				
Schenke mit Unterkunft	x	x		x		x		x			
Schmied	x	x	x			x	x				x
Schneider	x	x				x					
Schreiber	x	x						x			
Schuster	x	x									
Waffenschmied	x	x									

### 5.3 Kleidung

In Kapitel 3.3.1 sowie 3.3.2 wurden die Kleidungsstile und Garderoben der Zeit zwischen 1320 bis 1420 ausführlicher beschrieben. Anhand dieser Kapitel wurde das Videospiel, hinsichtlich der zeitgemäßen Kleidungsdarstellung im Videospiel, analysiert.

Zunächst kann festgehalten werden, dass der Trend zur Verkürzung und Verengung der Garderobe festgestellt werden konnte. Nahezu alle Kleidungen sind enganliegend. Die Männergarderobe reicht in der Regel bis zu den Knien, während die Frauen knöchellange Kleider trugen. Eine Ausnahme stellen die Soldaten dar, da bei ihnen das Wams beziehungsweise das Hemd bis zur Hüfte reicht und somit kürzer ist. Dies würde jedoch die Aussage bestätigen, dass die Kriegskleidung, aufgrund der gesellschaftlichen Militarisierung Vorrang hatte. Obwohl sich Böhmen zu der Zeit im Krieg befand, ist jedoch keine Militarisierung der Bevölkerung erkennbar. Beispielsweise tragen Dorf- und Stadtbewohner keinen Dolch zur Garderobe, der dafürsprechen würde. Auch der Stehkragen kommt bei der einfacheren Bevölkerung nicht vor. Herr Diwisch trägt, als einer der wenigen, einen Steppwams mit Stehkragen. Immerhin diente er zum Schutz vor Attentaten. Dies betraf überwiegend den Adel. Auch andere Adelige beziehungsweise Ritter, wie Hans Capon, tragen einen Steppwams. Diese beiden Kleidungsstücke unterscheiden sich dadurch, dass Herr Diwisch seiner wie eine Jacke angezogen wurde, während Capons ein Überwurfgewand darstellt. Hanusch von Leipa hingegen trägt eine Cotte und einen Surcot. Der Surcot weist einen leichten Stehkragen auf. Auch Herr Radzig trägt eine Cotte, jedoch ohne Stehkragen. Stattdessen hat er einen Schal, der den Hals schützt. Anstelle des Surcots trägt er einen Plattenrock. Als einziger Adelige trägt er durch das gesamte Videospiel eine Rüstung. Die Kleidung der Adligen zeigen eindeutig auf, dass sich in Böhmen das kurze Kostüm durchgesetzt hat. Dies deckt sich wiederum mit den Quellen.

Grundsätzlich bestand die mittelalterliche Kleidung der Männer aus drei Kleidungsstücken, der Cotte, dem Surcot und einem Mantel. Im Videospiel trifft es zu, dass die männlichen Dorfbeziehungsweise Stadtbewohner einen Cotte und einen Surcot trugen. Als Obergewand ist auch das männliche Corset vorhanden, jedoch seltener als der halblange Surcot beziehungsweise Cotardie und Schecke. Die Schecke oder Schoppe, welche eine Jacke mit kurzem Männerrock darstellen, kommen überwiegend im adeligen Milieu vor. Der Mantel kommt hingegen, in Form von Glocke oder Tappert, gelegentlich vor. Dies ist verwunderlich, da es im Videospiel sogar regnet. Auch bei Regenzeiten tragen die Personen ihre übliche Kleidung ohne Mantel, was nicht den Quellen entspricht. Hinzuzufügen ist, dass der Tappert, im Videospiel, überwiegend von

Soldaten und Rittern getragen wird. Dies ist verständlich, da er als Herolds- und Wappenrock diente. Meistens waren die männlichen Kleidungsstücke knielang, hin und wieder kommen jedoch auch knöchellange Gewänder vor. Altmodische lange Gewänder kommen hingegen nicht vor, obwohl sie den Quellen zufolge nie aus der Mode kamen. Zudem kommen keine Houppelände sowie der Tappert mit langen, weiten Ärmeln vor. Wie in Deutschland könnte sich die Houppelände auch in Böhmen nicht durchgesetzt haben oder unter einem anderen Begriff bekannt geworden sein.

Das Wams kommt am häufigsten im Videospiel vor und zwar in verschiedenen Variationen. Dabei gibt es den einfachen Wams, einen gefütterten, gepolsterten sowie den Steppwams. Immerhin war das Wams, neben der Shecke, das europaweit vorherrschende Kleidungsstück. Zudem wurde es nicht nur als Obergewand, sondern auch als Untergewand getragen. Die Kombination Cotte und Surcot erfreut sich ebenfalls sehr hoher Beliebtheit im Videospiel. Daneben treten im Videospiel viele der in Kapitel 3.3.1 sowie 3.3.2 genannten Männergarderoben zwar auf, jedoch nicht alle. Dies soll nicht heißen, dass die Spielentwickler falsche Bilder zeigen. Es ist durchaus möglich, dass sich einige Gewänder in Böhmen nicht durchgesetzt haben oder anders genannt wurden. Bei den Gewändern ist zudem anzumerken, dass die Spielentwickler darauf bedacht waren, die verschiedenen Verschlussmöglichkeiten aus jener Zeit aufzuzeigen.

Der Literatur konnte entnommen werden, dass die ritterliche Kleidung ein Reitschlitz aufwies. Im Videospiel ist der Reitschlitz auch bei bäuerlicher Garderoben vorhanden. Der Reitschlitz sollte das Reiten vereinfachen, daher ist unklar, wieso die bäuerliche Kleidung diesen Schlitz aufweist. Pferde waren sehr teuer zu jener Zeit und lediglich Ritter, die darauf angewiesen waren, konnten sich eines leisten. Daher ergibt es keinen Sinn, dass die bäuerliche Kleidung mit einem Reitschlitz versehen wurde, denn Bauern kamen nur selten aus ihren Dörfern heraus. Wenn sie sich auf Reisen begaben, dann zu Fuß und in unmittelbarer Umgebung, zu ihrem Heimatort. Dies wird auch im Videospiel berücksichtigt. Denn einerseits ist die bäuerliche Bevölkerung überwiegend zu Fuß unterwegs und andererseits halten ausschließlich Ritter Pferde.

Die Beinlinge reichten bis zur Hüfte, ob sie jedoch am Wams festgebunden wurde, konnte nicht festgestellt werden. Tatsächlich trugen Bauern Beinlinge ohne Latz, wodurch die Unterwäsche sichtbar ist. Allerdings dürften im adeligen Milieu Strumpfhosen vorhanden gewesen sein. Im Videospiel ist es zwar nicht gut erkennbar, jedoch sind beim Adel die Unterhosen nicht erkennbar, was darauf schließen lässt, dass Strumpfhosen getragen wurden. Grundsätzlich kann

dies der Fall sein, denn den Quellen zufolge, entwickelten sie sich im Laufe des 14. Jahrhunderts und somit müssten sie auf jeden Fall vor 1403 vorhanden gewesen sein.

Zur Unterbekleidung gehörte neben den Beinlingen Hemd und Unterhose. Die Unterbekleidung ist zwar im Videospiel schwer überprüfbar, jedoch scheint das Hemd und eine Unterhose unterhalb der Kleidung getragen worden zu sein. Anstelle des Hemdes konnte lediglich das Wams, auch als Untergewand, zum Einsatz kommen.

Bei der Kopfbedeckung war es ab 1320 üblich, keine zu tragen. Im Videospiel wurde das zwar umgesetzt, jedoch kommen auch einige Kopfbedeckungen vor. Am häufigsten sind die Bundhaube, die vor allem im bäuerlichen Kreis getragen wird und die Gugel anzutreffen. Die Gugel kommt dabei in verschiedenen Variationen vor, sogar als turbanartig aufgerollte Variante, die eigentlich ausschließlich in Italien üblich war. Daneben ist der Filzhut mit hinten hochgeschlagener Krempe, aber auch der Stoffhut mit Umschlag vorhanden. Der Fürstenhut, der den Quellen zufolge beim Adel auch im 14. und 15. Jahrhundert in Verwendung war, kommt nicht vor. Wird keine Kopfbedeckung getragen, ist das Haar schulter- oder kinnlang, was sich mit den Quellenbelegen deckt. Der Topfhaarschnitt, der ab 1380 in Mode kam, ist hingegen nicht in das Videospiel integriert worden. Tatsächlich setzte sich dieser Haarschnitt in Böhmen nie allgemein durch, weshalb das Fehlen verständlich ist. Längere Haare kommen ebenfalls nicht vor, obwohl den Quellen zufolge, ältere Männer längere Haare trugen. Die wenigen älteren Männer im Videospiel tragen ebenfalls schulter- oder kinnlanges Haar. Die älteren Mönche sind hingegen glatzköpfig. Böhmen stellte zudem den Ausgangspunkt von Schnurr- und Vollbärten dar. Tatsächlich treten im Videospiel viele Männer mit Bärten auf. Vor allem die Grundherrn sowie deren Hauptmänner tragen Bärte, während jüngere Personen, wie Heinrich oder Hans Capon, glattrasiert sind.

Das wichtigste Accessoire stellte zu jener Zeit der Gürtel dar. Nahezu alle Personen im Videospiel tragen einen, in der Regel aus Leder. Daneben können jedoch einfache Stoffbänder als Gürtel dienen. Eine besonders große Vielfalt bei den Schnallen ist nicht zwingend erkennbar. Allerdings sind die Adligen mit vornehmeren Gürteln ausgestattet worden als die einfache Bevölkerung. Alle Adligen tragen einen Rittergürtel, der immerhin als typisches Standeszeichen galt. Daneben tragen Herr Radzig sowie der Herr von Rattay einen Plattengürtel zum Rittergürtel. Der Dusing, der zumindest in Deutschland sehr beliebt war, kommt im Videospiel nicht vor. Trotz der Berücksichtigung diverser Gürtel und der Abgrenzung zwischen den Ständen, erscheint der Gürtel nicht als wichtigstes Accessoire im Videospiel. Einzig die Tatsache, dass es das einzige Kleidungszubehör darstellt, spricht für seine Wichtigkeit. Gürtel-

sowie Hängetasche sind nur selten vorzufinden. Vor allem bei der Gürteltasche ist dies unverständlich, da sie neben dem Gürtel von hoher Bedeutung war. Ein Dolch wird zu keinem zivilen Kleid getragen.

Das im Videospiel vorkommende Schuhwerk entspricht den Quellen. Dabei sind sowohl hohe Reitstiefel, einfache Stiefel, Schnabelschuhe und Trippen vorhanden. Daneben kommen Schnürsandalen vor, die bis zu den Knien reichen. Obwohl sie nicht zum Schuhwerk der Zeit angehörten, könnten sie aus früheren Zeiten bekannt gewesen sein.

Bei der Frauenbekleidung treten vor allem Cotte und Surcot im Videospiel auf. Dabei kann die Cotte auch als eigenständig getragenes Gewand auftreten. Das Dekolleté ist erkennbar, jedoch ausschließlich in Form des Kopfloches, nicht als Busenloch. Zudem wird durch das Tragen einer Gugel, das Dekolleté bedeckt. Einerseits versuchen die Spielentwickler das Dekolleté bei der Frauenmode zu berücksichtigen, andererseits wählten sie jedoch konservativeren Kleidungsstil bei den Frauen. Tief dekolletierte Damenobergewänder fehlen zur Gänze. Durch die Analyse kann bestätigt werden, dass eine bäuerliche sowie eine prunkvolle Cotte im Videospiel unterschieden werden können. Neben der Qualität, die aufgrund der intensiveren Farben und ausführlicheren Muster angenommen werden kann, weisen adelige Gewänder keine Risse auf, die für eine Abnutzung sprechen. Immerhin versuchten Bauern und Bäuerinnen ihre Kleidung so lange wie möglich zu tragen. Durch die kleinen Risse und Flecken am Gewand wurde dies sehr gut rübergebracht im Videospiel. Untypisch erscheint es dennoch, dass adelige Damen solch prunkvolle Gewänder als Alltagskleidung nutzten. Diese waren in der Regel für Feste reserviert. Im Alltagsgewand dürften die Standesunterschiede hinsichtlich der Kleidung nicht so eklatant ausgefallen sein. Wahrscheinlich liegt dies weniger daran, dass die Spielentwickler nicht die realen Verhältnisse wiedergeben wollten, als an der Tatsache, dass im Videospiel sonst alle Frauen das gleiche Gewand aufweisen würden. Damit Unterschiede gegeben sind und aufgezeigt werden, dürften sich die Spielentwickler dazu entschlossen haben, adeligen Damen eine extravagantere Alltagskleidung aufgelegt zu haben, obwohl dies unüblich war.

Schürzen stellen, den Quellen zufolge, einen Beleg dafür, dass es sich um Bedienstete handelte. Im Videospiel tragen die Bediensteten tatsächlich weiße Schürzen, jedoch sind diese auch bei einfachen Bäuerinnen Teil der Kleidung. Fraglich ist, ob die Spielentwickler hierbei einen Fehler begangen haben und Schürzen als Zeichen der Armut angesehen haben oder Dorfbewohnerinnen auch als Bedienstete des Grundherrn gesehen wurden. Im zweiten Fall

wäre jedoch unklar, weshalb nicht alle Dorfbewohnerinnen eine Schürze tragen, lediglich die scheinbar ärmeren.

Wie schon bei der Männerkleidung, kommen auch bei der Frauenkleidung die meisten der in Kapitel 3.3.1 und Kapitel 3.3.2 vorgestellten Gewänder vor. Housse, Pelisse, Houppelande und Mäntel sind die nennenswertesten Gewänder, die im Videospiel fehlen. In der Regel trugen Männer und Frauen ähnliche Kleidungsstücke. Dies wurde auch im Videospiel berücksichtigt, denn vom Aussehen her scheinen keine großen Unterschiede vorhanden zu sein, lediglich bei der Länge. Während die Männerkleidung knie- oder hüftlang ausfällt, reicht die Frauengarderobe bis zu den Knöcheln.

Die meisten Frauen im Videospiel tragen offenes Haar. Daneben kommen diverse Kopfbedeckungen vor, vor allem die Gugel. Kopftücher werden zwar auch als Kopfbedeckung genutzt, jedoch nicht in Form des Kruselers oder einer Hörnerhaube, sondern schlicht und einfach. Bei den Frisuren dominieren das einfache offene Haar. Adelige Damen sind durch die Aufrollung der Haare zu Schnecke erkennbar. Es ist nirgends nachzulesen, dass eine Schneckenfrisur ausschließlich adeligen Damen vorbehalten war. Zudem erscheint es unglaublich, da das einfache Volk dem Adel nacheiferte und somit diese Mode irgendwann übernommen hätte. Wahrscheinlich wollten die Spielentwickler dadurch adelige Frauen von einfachen Bäuerinnen abgrenzen, denn wissenschaftlich belegt wäre dies nicht.

Zu den Accessoires der Frauen wurden, wie bei den Männern, Gürtel, Beutel und Taschen gezählt. Daneben konnten Frauen auch Broschen oder Kolliers tragen. Im Grunde genommen kommen lediglich Gürtel vor, wobei sich diese von den Männergürteln bei der Riemenbreite und Schnallengröße unterschieden. Beutel und Taschen stellen eine Ausnahme im Videospiel dar. Auch Broschen und Kolliers sind eher eine Rarität. Halsketten kommen bei manch einer Dame vor.

Das Videospiel gibt ein ziemlich buntes Bild der mittelalterlichen Kleidungsfarben wieder. Anhand der Literatur konnte herausgefunden werden, dass rotgrüne und gelbe Stoffe häufig verwendet wurden. In der Tat kommen diese Farben am häufigsten vor, jedoch kommen daneben auch orangene, blaue und lila Gewänder vor. Die adelige Kleidung weist eher dunkle Farbtöne auf, die durch ihren Glanz zur Geltung gebracht werden. Ärmere Bevölkerungsmitglieder tragen meistens weiße oder naturfarbene Kleidung. Schwarz ist ausschließlich den Mönchskutten vorbehalten. Dies bedeutet zugleich, dass Akademiker sowie Beamte im Videospiel nicht vorhanden sein dürften, da sie ebenfalls schwarze Kleidung trugen. Dies spricht wiederum für das Fehlen einer bürgerlichen Oberschicht. Hinsichtlich der Farbe

muss jedoch berücksichtigt werden, dass die heute erhaltenen Überreste von mittelalterlichen Kleidungsstücken keine genaue Farbigkeit wiedergeben können. Somit hatten sich die Spielentwickler, hinsichtlich der Kleidungsfarbe, an keine genauen Vorgaben zu halten.

Berücksichtigt wurden hingegen die heraldischen Motive, die vor allem auf Wappenröcken und Schildern, aber auch auf adeligen Frauengewändern, ins Videospiel eingebunden wurden. Überwiegend handelt es sich dabei um die Herrschaftswappen von Talmberg, Rattay, Sasau und Skalitz. Ob diese tatsächlich so ausgesehen haben, konnte anhand der herangezogenen Literatur nicht festgestellt werden.

Grundsätzlich wurde die Verkürzung und Verengung der Kleidung berücksichtigt und im Videospiel wiedergegeben. Das gänzliche Fehlen von weiter sowie langer Kleidung bleibt ein Rätsel. Immerhin gilt es zu berücksichtigen, dass der Wechsel von weiter, langer zu enger, kürzerer Kleidung kein abruptes Ende der langen Kleidung bedeutete. Beide Stile müssten nebeneinander bestanden haben, was auch aus den Quellen hervorgeht. Anzunehmen ist, dass das Spieldesign hier Vorrang hatte und dadurch die historisch genaue Darstellung leidet. Nichtsdestotrotz erscheint die Kleidung im Videospiel eher jener aus Kapitel 3.3.1 zu entsprechen und somit aus der Zeit zwischen 1320 und 1370. Dafür spricht auch die Tatsache, dass vor allem zu den Abbildungen 26, 28, 30 und 32 Ähnlichkeiten bestehen. Wie bereits bei der Stadtentwicklung, könnte Böhmen auch in Sachen Mode dem Westen nachgehinkt haben.

#### **5.4 Rüstungen und Waffen**

Kapitel 3.4 gibt Aufschluss über die verwendeten Rüstungen und Waffen im 14. und 15. Jahrhundert. Die Unterkapitel 3.4.1 sowie 3.4.2 sollen eine bessere Einordnung, der im Videospiel vorkommenden Rüstungen und Waffen, ermöglichen.

Im Videospiel sind nur wenige Ritter vorhanden, wobei die Darstellung dieser annehmen lässt, dass sie aus dem neuen niederem Adel entstammten. Den Quellen zufolge, waren diese leichtbewaffnet und lediglich mit einem Pferd ausgestattet. Tatsächlich werden die Grundherren eher leichtbewaffnet dargestellt. Zudem verfügen sie über ein einziges Pferd. Da in den herangezogenen Quellen keine näheren Informationen zu den im Videospiel vorkommenden Personen vorhanden sind, können jedoch keine eindeutigen und ausführlichen Auskünfte über Herkunft und Stand gegeben werden.

Der Literatur konnte entnommen werden, dass sich im Laufe des 13. Jahrhunderts nationale sowie regionale Rüstungsstile entwickelten. Das Videospiel versucht dies tatsächlich aufzugreifen. Das Videospiel bietet dem Spieler/der Spielerin die Möglichkeit, bestimmte

Rüstungssets zu verwenden. Einige dieser Sets geben Auskunft darüber, wo sich diese Rüstungsteile entwickelt haben, wie beispielsweise das Aachener Set, das Augsburger Set, das Deutsche Set oder das Mailänder Set. Auffällig ist, dass vorwiegend deutsche Rüstungsstile genannt werden. Durch die Nähe zum Heiligen Römischen Reich ist dieser Einfluss auf Böhmen nachvollziehbar. Wenzel war immerhin 34 Jahre lang römisch-deutscher König. Zudem lebten in den Städten vorwiegend Deutsche, die regionale Besonderheiten mitgebracht haben könnten. Sofern es nicht direkt Rüstungsteile oder Waffen waren, konnten sie immerhin das Wissen, dass sie darüber hatte, weitergeben. Der Mailänder Stil verwundert ebenfalls nicht, denn die Deutschen nahmen sich italienische Stile zum Vorbild. Zu jener Zeit entwickelte sich Mailand zu einem der wichtigsten Rüstungs- und Waffenproduktionszentren Europas, von welchem etliche Exporte erfolgten. Daneben gibt es viele andere Rüstungsteile. Die meisten davon weisen jedoch keine regionale oder nationale Einordnungsmöglichkeit auf.

Zu Beginn des Videospieles fängt der Spieler/die Spielerin mit Alltagskleidung an. Waffen sind zu diesem Zeitpunkt noch nicht vorhanden. Erst im Zuge des Videospieles werden bessere Ausrüstungen sowie Waffen freigeschaltet. Dabei kann der Spieler/die Spielerin selber entscheiden, welche Rüstungen und Waffen verwendet werden, wodurch die Möglichkeit besteht, dass im Zuge der Spielanalyse nicht alle Rüstungen oder Waffen gefunden beziehungsweise freigeschaltet wurden.

Eindeutig erkennbar ist, dass im Videospiele noch kein Panzerharnisch zum Einsatz kommt. Die Rüstungen bestehen aus mehreren Teilen, die nicht zusammenhängend sind. Zudem kann der Spieler/die Spielerin selber entscheiden, ob alle Teile verwendet werden oder nicht. Zu einem üblichen Rüstungsset gehören der Brustpanzer beziehungsweise Brustharnisch, Arm- und Beinpanzerung, Panzer- oder Lederhandschuhe sowie der Helm. Unterhalb der Rüstung wird in der Regel ein Kettenhemd (Siehe Abb. 34) getragen. Alternativ dazu kann ein Wams oder ein Hemd unter der Rüstung getragen werden. Über der Rüstung befindet sich oftmals der Wappenrock. Dieser wird vorwiegend von den Soldaten getragen und kann verschiedene Längen aufweisen. Das Tragen des Wappenrockes zeigt zudem auf, welchem Grundherrschaft die Soldaten angehören. Die Rüstung war in der Regel aus Eisen. Dies ist verwunderlich, denn Eisen wurde überwiegend in England verwendet, während in Italien das Leder dominierte. Aufgrund der Rüstungssets scheint Böhmen eher deutsche beziehungsweise italienische Stile aufzugreifen. Dies würde jedoch für Lederrüstungen sprechen. Lediglich Herr Radzig trägt im Videospiele einen ledernen Plattenrock. Dabei dürfte es sich um eine modernere Variante handeln, denn sie ist wie eine Jacke anzuziehen. Alle anderen Adligen sind mit eisernen Rüstungen ausgestattet. Eine mögliche Erklärung könnte darin bestehen, dass Sigismund, der

Böhmen verhältnismäßig oft besuchte, seine Erfahrungen in das Land brachte. Durch den Kampf gegen die Osmanen hatte er auch mit englischen und französischen Kontingenten zu tun, aber auch mit osmanischen. Zudem setzte er oftmals Söldner für seine militärischen Zwecke ein. Er dürfte somit viel mehr Erfahrungen in Sachen Rüstung und Waffen als sein Bruder Wenzel gehabt haben. Dafür spricht auch die Anfangssequenz. Während Sigismunds gesamte Armee mit eisernen Rüstungen ausgestattet ist, sind die Soldaten in Skalitz nur leicht gerüstet.

Zunächst gab es die Arm- und Beinpanzerung, die aus Eisen hergestellt wurde. Wird ein Blick auf die Literatur geworfen, so wird festgestellt, dass Eisen- oder Stahlschienen in England und Frankreich schon am Ende des 13. Jahrhunderts bekannt waren. In Deutschland wurden Unterschenkelröhren aus Eisen oder gehärtetem Leder getragen. Jedoch setzten sich Metallschienen auch hier seit den vierziger Jahren durch. Seit 1370 beziehungsweise 1380 wurden Arm- sowie Beinschienen aus Eisen hergestellt. Dabei befand sich der Verschluss auf der Rückseite. In der Tat finden sich Metallschienen, deren Verschluss sich auf der Rückseite befindet, im Videospiel wieder. Geschlossene beziehungsweise zweiteilige Beinpanzerungen sowie die Panzerhose sind hingegen nicht auffindbar. Den Quellen konnte zudem entnommen werden, dass sie nicht Teil der Standardausrüstung deutscher Ritter waren. Sofern die Annahme zutrifft, dass Böhmen unter deutschem Einfluss bei Rüstungen stand, dürften diese Teile auch in Böhmen verwendet worden sein. Im Videospiel sind nur wenige Ritter vorhanden. Tragen sie ihre Rüstung gehört die Beinpanzerung dazu. Dies widerspricht den Quellen, die Beinschienen nicht zum Standardrepertoire der Ritter zählen. Die Beinpanzerung im Videospiel besteht aus Unterschenkelröhren und Kniebuckel, die jenen aus Abbildung 36 und Abbildung 37 ähneln. Auch Oberschenkelschützer kommen gelegentlich vor. Allerdings treten einige Grundherrn öfters in Alltagsmontur auf. Die Rüstung wird hauptsächlich für Schlachten angezogen. Einfache Soldaten hingegen können lediglich Beinlinge und Stiefel tragen. Die Beinpanzerungen fehlt somit bei manchen Soldaten weg. Dies könnte von Seiten der Spielentwickler der Versuch sein, die Beinpanzerung als keine Standardausrüstung darzustellen. Jedoch können die Soldaten nicht mit den Adelligen beziehungsweise Rittern gleichgesetzt werden. Letztendlich lässt dies lediglich die Annahme zu, dass Beinschienen im 14. beziehungsweise frühen 15. Jahrhundert nicht zur standardmäßigen Ausrüstung eines Kriegers gehörten. Kettenstrümpfe treten im Videospiel nicht auf. Im Großen und Ganzen sind die Soldaten der Adelligen leichter gerüstet. Dies zeigt, dass Rüstungsteile nicht im Übermaß vorhanden und teuer waren. Lediglich Ritter konnten sich die besten Rüstungsteile leisten.

Bei der Armpanzerung dominiert das Kettenhemd. Dieses wird jedoch häufig mit Metallschienen verstärkt. In der Regel sind dies Unterarmröhren aus Eisen beziehungsweise Metallschienen. Zudem kommen auch Armkacheln sowie Oberarmschienen vor. In der Tat konnten die Quellen belegen, dass in Deutschland das langärmlige Kettenhemd in diesem Zeitraum dominierte. Deutschland hinkte bei der Armpanzerung hinterher, da Schusswaffen ausschließlich bei Belagerungen zum Einsatz kamen und somit bestand kein Bedarf darin, das Kettenhemd zu verstärken. Hauptsächlich waren deutsche Ritter Lanzen, Schwertern und Stangenwaffen ausgesetzt, die auch im Videospiel zum Einsatz kommen. Jedoch wird auch der Bogen verwendet. Dies könnte erklären, weshalb Armpanzerungen im Videospiel vorhanden sind, obwohl sie für diesen Zeitraum in Deutschland eher untypisch waren.

Die Armpanzerung wird meistens durch Panzerhandschuhe ergänzt. Dennoch kommen auch Lederhandschuhe vor, jedoch nicht bei den Rittern. Immerhin setzte sich der Panzerhandschuh seit 1340 durch, was anhand der Quellen in Kapitel 3.4.2 bereits aufgezeigt wurde. Die Spielentwickler berücksichtigten sogar den Sanduhrtyp, der gelegentlich vorkommt. Kettenfäustlinge fehlen hingegen zur Gänze.

Grundsätzlich entspricht die Brustpanzerung sowie die Arm- und Beinpanzerung jener des 14. Jahrhunderts. Zwar tritt im Videospiel noch kein „blanker“ Plattenharnisch auf, der sich um 1400 in den waffentechnisch fortschrittlichen Regionen bereits eingefunden hat, jedoch sind viele Elemente des Plattenharnisches vorhanden. Sogar die Wölbungen der Brustpanzerung wurde berücksichtigt. Zudem dürfte Böhmen nicht zu den waffentechnisch fortschrittlichsten Regionen gezählt haben, wodurch klar wird, weshalb sich in diesem Gebiet der blanke Plattenharnisch erst später durchgesetzt hat. Wie in der Mode, wäre auch hier das Ost-West-Gefälle vorhanden. Aus der verwendeten Literatur geht hervor, dass Westeuropa fortschrittlicher war als der Osten Europas. Dies würde die Rüstungsdarstellung im Videospiel erklären, die 1403 in Böhmen nicht dem Niveau Westeuropas entsprach.

Zu den Helmen, die im 14. Jahrhundert in Verwendung waren, gehören der Topfhelm, die Beckenhaube, der Eisenhut, der Kübel- sowie Visierhelm und die Hundsgugel. Im Videospiel kommt der Topfhelm nicht vor. Laut der herangezogenen Literatur wurde er ab 1350 ausschließlich bei Turnieren eingesetzt, wodurch sein Fehlen erklärbar ist. Im Videospiel dreht es sich nicht um Turnierkämpfe, sondern Schlachten auf offenem Feld. Die Beckenhaube sowie der Eisenhut sind hingegen im Videospiel reichlich vertreten. Vor allem die Beckenhaube ist in verschiedenen Variationen nahezu überall. Sogar die Beckenhaube mit Nasal, wie in Abbildung 45 dargestellt, kommt vor. In der Regel sind es jedoch einfache Beckenhauben, wie in

Abbildung 41, die von den Soldaten vorwiegend getragen werden. Daneben können die Soldaten auch einen Eisenhut aufgesetzt haben oder gar keinen Helm tragen. Der Kübelhelm konnte im Zuge der Spielanalyse nicht gefunden werden. Neben der Beckenhaube ist die Hundsgugel am häufigsten vertreten. Diese wird vor allem von Sigismunds Söldnern getragen. Dies sollte eventuell die modernere beziehungsweise bessere Ausrüstung von Sigismunds Armee gegenüber jener der böhmischen Grundherrschaft und deren Soldaten deutlich machen. Zudem würde es die reichere Kriegserfahrung Sigismunds belegen. Neben spitzen Visieren treten bei der Hundsgugel jedoch auch gewölbte Visiere auf. Die gewölbten Visiere wurden bis 1370 eingesetzt, danach setzten sich die spitzen durch. In der vorliegenden Arbeit wurden in Abbildung 55, 56 und 57 drei Varianten der Hundsgugel dargestellt, die sich im Videospiel wiederfinden lassen. Im Videospiel treten jedoch auch andere Visiertypen auf, was die Vielfalt des Visiers aufzeigt. Im Grunde genommen ist die Hundsgugel eine Beckenhaube mit Visier. Aus der Literatur ging in Kapitel 3.4.2 bereits hervor, dass die Hundsgugel von 1370 bis 1420 der dominierende ritterliche Helmtyp war. Dementsprechend stellt sie im Videospiel, neben der einfachen Beckenhaube, den am häufigsten vorkommenden Helmtyp dar. Hinzuzufügen ist, dass vorwiegend die deutsche Variante (Siehe Abb. 56), mit mittig angebrachter Scharniere, vorkommt. Dies zeigt wiederum die Nähe Böhmens zu Deutschland. In diesem Fall bestätigen auch die Quellen, dass für diesen Zeitraum, in Deutschland und Böhmen, solche Helmtypen belegt sind. Interessanterweise wurden bei der Hundsgugel ab 1390 die Atemschlitze weggelassen und die Augenöffnungen durch vergitterte Schlitze ersetzt. Die Augenöffnungen wurden von den Spielentwicklern aufgegriffen und im Videospiel dementsprechend umgesetzt, während alle Hundsgugeln im Videospiel Atemschlitze aufweisen. Unklar ist, wieso sich die Spielentwickler die Mühe machten und die Augenöffnungen „realitätskonform“ darstellen wollen, jedoch bei den Atemschlitzen darauf verzichten. Es kommen auch Hundsgugeln vor, die runde Augenöffnungen aufweisen. Es kann nicht eindeutig aufgezeigt werden, dass die Spielentwickler darin bestrebt waren, die Hundsgugel um 1400, aufgrund dieser kleinen Unachtsamkeit, darzustellen. Dennoch darf angenommen werden, dass sie versuchten, möglichst viele Helmtypen des 14. Jahrhunderts in das Videospiel einzubinden. Dabei sollten nicht nur die modernsten Helme aus jener Zeit auftreten, sondern auch ältere Variationen, damit dem Spieler/der Spielerin möglicherweise die Entwicklungsgeschichte zusätzlich aufgezeigt wird. Die Hundsgugel war immerhin bis 1420 europaweit vorherrschend. Die Weiterentwicklung, der grand bacinet (Siehe Abb. 58 und Abb. 59), fand hingegen keinen Eingang in das Videospiel. Jedem, im Videospiel, vorkommenden Helmtypen fehlt ein starrer Halsschutz, der für die sogenannte große Beckenhaube typisch war. Dies zeigt, dass die

Spielentwickler in der Tat lediglich den Zeitraum bis 1403 abdecken wollten. Auch die italienische Barbuta wurde von den Spielentwicklern nicht berücksichtigt. Das Fußvolk wurde stattdessen mit der Beckenhaube oder dem Eisenhut ausgerüstet. Unter dem Helm wurde eine Bundhaube oder ein Kettengeflecht getragen. Für Deutschland konnten die Quellen belegen, dass sich das Kettengeflecht bis 1440 hielt. Dies dürfte auch auf Böhmen zutreffen. Somit dürften die Videospieldarstellungen den Verhältnissen des 14. Jahrhunderts entsprechen.

Was dem Videospiel sehr gut gelungen ist, ist die Darstellung der beeinträchtigten Sichtverhältnisse durch das Tragen eines Helmes mit Visier. Durch die Schlitze ist es schwierig seinen Gegner immer im Auge zu behalten. Manche Ritter aus dem Videospiel tragen sogar gar keinen Helm, um einen besseren Überblick zu haben. Die Quellen konnte dies ebenfalls belegen. Ritter versuchten die Nachteile des Visiers zu kompensieren, dies konnte jedoch auf unterschiedliche Weise stattfinden. Dies oblag dem jeweiligen Ritter. Zudem ist nicht nur die Sicht beeinträchtigt. Durch das Gewicht der Rüstung und der Waffe sind die Bewegungen langsamer. Vor allem in offenen Schlachten stellt sich das Kämpfen als pures Chaos dar. Die Gegner sind nur in unmittelbarer Umgebung erkennbar. Zudem ist das Kämpfen schwierig, da die Bewegungen sehr behäbig sind. Umso deutlich zeigt sich, wie wichtig die Rüstung und Waffe war. Denn aufgrund der schlechten Sicht, behäbigen Bewegungen und schweren Waffen, konnten leichtere Rüstungen und Waffen vorteilhaft sein. Jedoch bargen diese die Gefahr, dass sie Angriffen nicht lange Stand hielten. In diesem Punkt muss dem Videospiel ein Lob ausgesprochen werden, denn der Spieler/die Spielerin muss selber herausfinden, welche Rüstung, welcher Helm und welche Waffe seinem Stil entspricht. Damit ist es jedoch noch nicht getan. Die Ausrüstung ist nur ein Teil des Ritterlebens, der andere Teil besteht aus hartem Training. Das Videospiel bietet daher oftmals Trainingsgelegenheiten an, in denen sich der Spieler/die Spielerin verbessern kann. Dies ist wichtig, denn die Gegner werden immer schwieriger und dementsprechend muss der Spieler/die Spielerin sich verbessern. Dies zeigt gut, welche Strapazen Ritter auf sich nahmen, um sich von der einfachen Bevölkerung abzuheben, aber auch welche Gefahren das Leben als Ritter begleiteten. Die Gefahren waren nicht nur in den offenen Schlachten gegeben. Lange Reisen, die in der Regel allein zurückzulegen waren, bargen ebenfalls Gefahren. Diebe irrten überall herum und außerhalb des Dorfes oder der Stadt konnte ein Ritter zur leichten Beute werden. All diese Aspekte des Ritterlebens wurden im Videospiel von Seiten der Spielentwickler sehr gut umgesetzt.

Im ausgehenden 14. Jahrhundert kamen gelegentlich Ritter vor, die anstelle der Armschienen Schilder oder Tartschen trugen. Es ist zwar unüblich im Videospiel, da Armschienen eine bessere Ausrüstung sowie ein einfacheres Handling boten, dennoch können Schilde oder

Tartschen anstelle der Armschienen treten. Dabei sind Dreiecksschilder am häufigsten vorhanden. Immerhin stellen sie die klassischen Reiter- und Infanterieschilder des 14. Jahrhunderts dar. Vor allem die Soldaten sind mit Dreiecksschilden ausgestattet. Daneben sind ovale und rechteckige Schilder vorhanden. Die Tartsche, die Mitte des 14. Jahrhunderts entstand, hatte eine ovale Form, konnte aber auch rechteckig sein. Im Videospiel fehlt jedoch der Einschnitt, zum Einlegen der Lanze. Daher ist nicht gänzlich klar, ob die ovalen oder rechteckigen Schilder Tartschen darstellen sollen. Vor allem, da auch die Wölbung fehlt. Das rechteckige Schild könnte jedoch auch die Pavese repräsentieren. Dabei werden diese im Videospiel nicht von Armbrustschützen verwendet, sondern einfachen Soldaten, eventuell Bogenschützen. Dies ist nicht ganz klar, da Pfeil und Bogen zur Ausrüstung der Soldaten gehören. Lediglich Wachen tragen keinen Bogen. Allerdings dürfte kein eigenes Kontingent von Bogenschützen vorhanden gewesen sein. Am Ende des Videospieles, als die Belagerung beginnt, werden die Bogenschützen zwar vorangeschickt, während die anderen Soldaten noch abwarten. Als die Schlacht beginnt, müssen sie sich genauso in den Nahkampf begeben, wie die übrigen Soldaten. Auch die Ausrüstung lässt nicht darauf deuten, dass sie sich von anderen Soldaten unterscheiden. Jedenfalls sind all die genannten Schilder aus Holz gefertigt. Das Faustschild, welches ausschließlich aus Metall gefertigt worden ist, fehlt gänzlich im Videospiel.

Durch das gesamte 14. Jahrhundert dominierten Lanze und Schwert als Angriffswaffen. Das Videospiel greift vor allem das Schwert als Hauptwaffe auf. Erkennbar ist dies vor allem daran, dass es ausschließlich Schwertkämpfe gibt. Kämpfe mit Lanzen zu Pferd kommen keine vor, nicht einmal bei Turnieren. Die Lanze ist zwar vorhanden, überwiegend wird sie jedoch von den Soldaten verwendet, wodurch der Spieler/die Spielerin nicht wirklich das Gefühl erhält, dass die Lanze genauso wichtig ist wie das Schwert. Außerdem wird sie als einfache Stangenwaffe präsentiert, ohne Brechschild. Dieser spielte bei den Lanzen der Ritter eine wichtige Rolle, da er die Hand schützte<sup>265</sup>. Zudem kann der Spieler/die Spielerin keine Lanze tragen beziehungsweise Kämpfe mit ihr bestreiten.

Bei den Schwertern wird im Videospiel zwischen Lang- und Kurzsword unterschieden. Die verwendete Literatur gab hingegen Auskunft darüber, dass zwischen 1320 und 1370 Hieb- beziehungsweise Breitschwerter und Stoßschwerter vorherrschten und von 1370 bis 1420 Einhand- und Langschwerter. Unklar ist, welches dieser Schwerter im Videospiel das Kurzsword darstellt. Anzunehmen ist, dass das Einhandsword im Videospiel als

---

<sup>265</sup> Funcken, Historische Waffen und Rüstungen, 98-100.

Kurzschwert dargestellt wird und somit die Alternative zum Langschwert bietet. Die Analyse wird vor allem durch die Tatsache erschwert, dass die unterschiedlichen Tragweisen nicht berücksichtigt wurden. Beide Schwerter werden am Gürtel getragen. Jedoch kann zum Kurzschwert ein Schild getragen werden. Die einhändige Kampfweise des Kurzschwerts ermöglicht dies. Die Unterscheidung zwischen Stoß- und Hiebschwert fällt einfacher aus. Wie bereits in Kapitel 3.4.1 erwähnt wurde, waren die meisten Stoßschwerter Einhänder. Dies wurde auch im Videospiel umgesetzt. Demgegenüber fungierte das Langschwert als Breitschwert und stellt im Videospiel tatsächlich die Zweitwaffe dar. Ein Schwerttyp, der in den Quellen für das 14. Jahrhundert nicht vorgefunden wurde, im Videospiel jedoch vorkommt, ist das Jagdschwert. Diese wurden erst im Laufe des 16. Jahrhunderts entwickelt und weisen eine kurze, oftmals gekrümmte, Klinge auf<sup>266</sup>. Somit entspricht es nicht den Waffen jener Zeit.

Dolche wurden nicht in das Videospiel integriert. Dies verwundert sehr, immerhin waren sie sehr beliebt im 14. Jahrhundert. Manche Ritter nutzten sogar den Basilard, der im 14. Jahrhundert entstand, als Zweitwaffe. Dies ist nicht verwunderlich, ähnelten manche dieser Dolche Kurzschwertern. Obwohl Dolche vom Fußvolk auch im Nahkampf zum Einsatz kamen, gelten sie nicht als typische Schlachtwaffen. Sie waren vielmehr für lautlose Angriffe aus dem Hinterhalt geeignet. Das Videospiel greift diese Methoden der Kriegsführung nicht auf. In „Kingdom Come: Deliverance“ geht es um offene Schlachten, in denen sich die Ritter gegenüberstehen. Ritter galten als ehrenvolle Krieger und Angriffe aus dem Hinterhalt haben nichts Ehrenvolles an sich, somit entspricht dies nicht dem Ritter. Dies erklärt zwar das Fehlen der Dolche bei Rittern, jedoch nicht bei der Bevölkerung, die durchwegs mit Dolchen ausgerüstet war.

Neben dem Schwert kann der Spieler/die Spielerin die Axt oder den Kriegshammer verwenden. Beide gehören zu den Stangenwaffen und unterschieden sich lediglich durch die unterschiedlichen Schlagköpfe. Zudem wurde von Seiten der Spielentwickler berücksichtigt, dass zu jener Zeit die Hellebarde in Europa dominierte. Sie stellt im Videospiel nahezu die wichtigste Stangenwaffe dar. Beide Waffentypen werden mit Schild geführt. Während Streitäxte schon vor dem 14. Jahrhundert vorhanden waren und im 14. Jahrhunderts lediglich den Zeitumständen angepasst wurde<sup>267</sup>, stellt der Streit- beziehungsweise Kriegshammer eine vollkommen neue Waffe dar, was bereits in Kapitel 3.4.1 erwähnt wurde. Daneben gab es auch Streitkolben. Beispielsweise trägt der Hauptmann von Herrn Diwisch einen Streitkolben, wie

---

<sup>266</sup> Richard Holmes (Hg.), Geschichte der Waffen. Vom Altertum bis heute (München 2007) 116-117.

<sup>267</sup> Wills, Die illustrierte Geschichte der Waffen, 40.

er in Abbildung 46 dargestellt ist. Sowohl Streitkolben, als auch Streitäxte und Streithämmer entsprechen der Zeit und kommen im Videospiel vor.

Abschließend wurden der Bogen und die Armbrust einer Analyse unterzogen. In Kapitel 3.4.1 wurde bereits erwähnt, dass der Bogen seit der Antike bekannt war und im 13. Jahrhundert erste Bogenschützen aufkamen. Im Videospiel werden die Bogenschützen nicht explizit angeführt, sondern als Soldaten bezeichnet. Obwohl die meisten Soldaten Pfeil und Bogen tragen, dürfte nicht zwischen Bogenschützen und Infanterie unterschieden worden sein. Einzig zum Ende des Videospiels, während der Belagerung Talmbergs, wird deutlich, dass Bogenschützen die erste Angriffswelle starten, während die restlichen Soldaten samt den Grundherren abwarten. Die Bogenschützen waren jedoch nicht vom Nahkampf befreit, nach dem ersten Angriff der Bogenschützen und der Stürmung der Burg, musste auch sie sich im Nahkampf beweisen. Somit waren sie zwar mit dem Bogen ausgebildet, stellten jedoch einfache Soldaten dar. Dies erklärt die fehlende Abgrenzung von Infanterie und Bogenschützen. Im Grunde genommen waren alle Krieger der Grundherren Soldaten, die einen konnten jedoch mit Pfeil und Bogen genauso gut umgehen wie mit Nahkampfwaffen, weshalb sie auch als Bogenschützen eingesetzt wurden. In Kapitel 3.4.1 wurde bereits erwähnt, dass die ersten Bogenschützen im 13. Jahrhundert aufkamen. Im Hundertjährigen Krieg (1337-1453) verzeichneten sie Erfolge, die ihnen zum Durchbruch verhalfen. Daraufhin gelangten sie nach Frankreich und später auf das europäische Festland. Somit wäre durchaus vorstellbar, dass sich Bogenschützen erst nach 1403 in Böhmen etablieren konnten beziehungsweise eigene Einheiten bildeten. Die Infanterie kam gegen Ende des 14. Jahrhunderts auf, dürfte sich in Böhmen jedoch erst im Laufe des 15. Jahrhunderts durchgesetzt haben<sup>268</sup>. Die im Videospiel vorkommenden Bögen sind Langbögen, die in der zweiten Hälfte des 14. Jahrhunderts anstelle des Kurzbogens traten. Alle vorkommenden Langbögen sehen nahezu identisch aus und entsprechen eher dem englischen Bogen aus Abbildung 49. Wie im Mittelalter, stellen sie auch im Videospiel eine enorme Bedrohung für Ritter dar. Die Armbrust war ebenfalls vor dem 14. Jahrhundert bekannt, kommt jedoch im Videospiel nicht vor.

Die Ritter im Videospiel ähneln am ehesten dem deutschen Ritter aus Abbildung 62. Einige Grundherren weisen leichte Gemeinsamkeiten mit dem französischen Ritter aus Abbildung 67 auf, wenn sie ihre Montur aufsetzen und in den Kampf ziehen. Dies bestätigt einerseits die deutschen Einflüsse auf Böhmen und die Rüstungsdarstellung vor 1403, an der sich scheinbar die Spielentwickler orientiert haben. Andererseits spiegelt es die bessere Ausrüstung der

---

<sup>268</sup> *Funcken*, Historische Waffen und Rüstungen, 160-164.

Grundherren wieder. Der verwendeten Literatur konnten keine genaueren Informationen zu den Verhältnissen in Böhmen aus jener Zeit entnommen werden. Immerhin weisen Passagen die Nähe Böhmens zu Deutschland auf, weshalb die Orientierung an den deutschen Verhältnissen sinnvoll erscheint. Auch die Rückständigkeit Böhmens konnte in mehreren Belangen nachgewiesen werden. Dies erklärt die Darstellung der Verhältnisse vor 1403. Böhmen war zu jener Zeit nicht mit westlichen Mächten gleichzusetzen, wie Großbritannien oder Frankreich. Wenn bestimmte Rüstungen oder Waffen im Westen zur Mitte oder gegen Ende des 14. Jahrhunderts aufkamen, dauerte es eine Zeit lang, ehe sie sich in anderen Regionen Europas etablierten. Immerhin werden auch in Böhmen modernere Rüstungsteile aufgezeigt. Dies spricht dafür, dass sich Böhmen zu Beginn des 15. Jahrhunderts im Wandlungsprozess befand. Langsam wurde der Ringelpanzer durch Elemente des Plattenharnisches ersetzt. Dabei hatten vorerst die Adligen neuere, bessere Teile, während einfache Soldaten lediglich leichte Ausrüstungen aufwiesen. Von den Adligen ausgehend verbreiteten sie sich schließlich weiter. Im Vergleich zu anderen europäischen Rittern des 14. und 15. Jahrhunderts erscheint die Darstellung böhmischer Ritter nicht zeitgemäß zu sein, jedoch ist die Rückständigkeit Böhmens anhand der Literatur aufgezeigt worden. Demzufolge konnten ältere Rüstungen und Waffen in Böhmen tatsächlich erst gegen Ende des 14. Jahrhunderts aufgekommen sein. Die Literatur verifiziert die dargestellten Verhältnisse im Videospiel zwar nicht, kann sie jedoch auch nicht falsifizieren, wodurch die Möglichkeit gegeben ist, dass die böhmischen Ritter tatsächlich so ausgesehen haben und ausgerüstet waren. Immerhin halten sich die Spielentwickler an die Entwicklungsgeschichte der Waffen und Rüstungen, wodurch die dargestellten Inhalte sinnvoll und logisch erscheinen. Einzig das Jagdschwert wäre nicht in das 14. beziehungsweise frühe 15. Jahrhundert einzuordnen. Nichtsdestotrotz scheinen sich die Spielentwickler Mühe gegeben zu haben, das Videospiel „Kingdom Come: Deliverance“, in Bezug auf Waffen und Rüstungen, so realistisch wie möglich, darzustellen.

## 6 Fazit

Videospiele haben sich mittlerweile als eines der wichtigsten Medien etabliert und sind vor allem für Jugendliche bedeutend. Die große Beliebtheit, die Videospiele erfahren, führt dazu, dass Spielentwickler hauptsächlich den kommerziellen Erfolg anstreben, wodurch bildungstechnische Aspekte in den Hintergrund geraten. Dies ist vor allem dann problematisch, wenn Spielentwickler reale Verhältnisse, wie im Falle von „Kingdom Come: Deliverance“, darstellen wollen, ohne jegliche Quellen angeben zu müssen. Dem Spieler/der Spielerin wird somit etwas verdeutlicht, was nicht überprüfbar ist. Solange dies der Fall ist, können Videospiele nicht ernst genommen werden. Wird jedoch der Lernerfolg berücksichtigt, den Videospiele verbuchen können, ist erkennbar, dass sie viel mehr Potenzial in sich bergen, als Spielentwickler derzeit ausschöpfen.

Videospiele sind immer virtuell und können somit niemals etwas Reales darstellen. Sie können Ereignisse aus einer vergangenen Zeit aufzeigen, real kann man diese jedoch nicht nennen. Das reale spielte sich bereits ab. Spielentwickler haben lediglich die Möglichkeit, auf Grundlage von bestimmten Quellen, diese Ereignisse in einer virtuellen Welt wiederzugeben. Real kann es deshalb nicht sein, da sie niemals eins zu eins die damaligen Gegebenheiten darstellen können. Das gelingt nicht einmal den wissenschaftlichen Quellen, da vieles verloren gegangen ist.

Im Falle von dem Videospiel „Kingdom Come: Deliverance“ wird deutlich, dass die Darstellung der Realität eines mittelalterlichen Lebens nicht erreicht werden kann. Es wurden zwar viele Aspekte des Lebens im 14. und frühen 15. Jahrhunderts berücksichtigt, jedoch nicht alle. Der Vergleich mit den Quellen offenbart, dass Videospiele nicht alles aufgreifen können, was in wissenschaftlichen Werken vorhanden ist. Das Spieldesign lässt es nicht zu, dass jedes einzelne Detail aufgegriffen wird. Dies wird vor allem bei der Kleidung sehr gut sichtbar. Den Spielentwicklern war es nicht möglich, alle Kleidungsstücke in das Videospiel zu integrieren, weshalb sie sich für bestimmte Garderoben entscheiden mussten. Diese Entscheidung ist willkürlich und hat nichts mit der Realität der Vergangenheit zu tun. Andere Spielentwickler hätten wohlmöglich ein anderes Bild aufgezeigt.

Das größte Problem ist jedoch, dass sich die Spielentwickler scheinbar dessen bewusst sind, dass sie kaum Anhaltspunkte für ihre Darstellungen haben. Die Texte, die das Videospiel ergänzen, zeigen deutlich, dass kaum Quellen vorhanden sind, die die dargestellten Geschehnisse aufzeigen. Vieles beruht auf dem Wissen sowie den Vorstellungen der Spielentwickler und nicht zwingend auf wissenschaftlich fundierten Quellen. Obwohl die

Spielentwickler angeben, dass sie sich an bestimmten Vorlagen gehalten hätten, erscheint dies sehr unglaubwürdig. Jedoch wäre es unverantwortlich auf der einen Seite damit zu prallen, dass reale Verhältnisse dargestellt werden und auf der anderen Seite zuzugeben, dass die Darstellungen nicht auf wissenschaftlichen Quellen beruhen. Es ist klar, dass die Spielentwickler ihrem Versprechen gerecht werden müssen. Deshalb versuchen sie alles Mögliche, um den Spieler/die Spielerin im Glauben zu lassen, im 14. und frühen 15. Jahrhundert habe es sich in Böhmen genauso abgespielt. Am deutlichsten wird dies bei den Städten. Die Spielentwickler geben an, dass die dargestellten Städte Vorlagen entsprachen. Woher diese Vorlagen stammen bleibt rätselhaft. In der Umsetzung sollen sie größer und wohlhabender gestaltet worden sein. Die für diese Arbeit verwendete Literatur zeigt deutlich auf, welche Stadtentwicklung sich zu jener Zeit vollzogen hatte. Einem Vergleich können die im Videospiel dargestellten Städte nicht standhalten. Somit ist unklar, in welcher Hinsicht die Städte im Videospiel größer und wohlhabender sein sollen.

Dennoch gibt es auch Aspekte die von Seiten der Spielentwickler gut getroffen wurden. Dazu gehören unter anderem die Dorfdarstellungen sowie das Leben im Dorf, das Klosterleben aber auch die Architektur. Bei der Architektur gilt es jedoch vorsichtig zu sein, da manche Burgen und Kirchen sowie das Kloster den heutigen Überresten ähneln. Dies birgt die Gefahr, dass nicht das Aussehen aus dem 14. und frühen 15. Jahrhundert wiedergegeben wird, sondern das heutige Aussehen der heute noch erhaltenen Ruinen. Es ist zwar nicht deutlich ersichtlich, inwieweit die heute erhaltenen Reste zur Darstellung beitragen, jedoch darf angenommen werden, dass sie eine wichtigere Rolle spielten als wissenschaftliche Quellen. Vor allem beim Kloster ist die Ähnlichkeit verblüffend. Im Falle des Rittertums, der Rüstungen und Waffen dürften sich die Spielentwickler die meiste Mühe gemacht haben. Die Darstellung eines abenteuerreichen Ritterlebens scheint im Vordergrund zu stehen. Immerhin wurde viel Wert daraufgelegt, Rüstungen und Waffen zu präsentieren, die aus jener Zeit stammten.

Weiters gibt das Videospiel Einblick in den Kampf um den böhmischen Thron aus dem Jahre 1403. Anhand der, für diese Arbeit verwendeten Literatur, konnte aufgezeigt werden, dass lediglich der Angriff Sigismunds, die Eroberung Kuttenburgs und die Einigung auf einen Waffenstillstand wissenschaftlich belegt sind. Das Videospiel greift zwar den Angriff Sigismunds auf Böhmen auf, jedoch finden sich keine Hinweise darauf, dass es sich derartig abgespielt hat. Dies bedeutet jedoch auch, dass die Verläufe aus dem Videospiel nicht falsifizierbar sind. Die Möglichkeit, dass es sich in dieser Art und Weise abspielte, sind durchaus gegeben. Dennoch bleibt unklar, wieso die Eroberung Kuttenbergs nicht herangezogen wurde, sondern der Angriff auf ein kleines, unbedeutendes Dorf. Die

Spielentwickler geben selber an, dass wenig aus jener Zeit bekannt ist, wieso orientieren sie sich nicht an wissenschaftlich belegten Tatsachen, wie der Eroberung Kuttenbergs? Zudem ist das offene Ende nicht nachvollziehbar. Aus den Quellen geht hervor, dass im April des Jahres 1403 ein Waffenstillstand getroffen wurden. Weshalb endet das Videospiel nicht mit dem Waffenstillstand? Immerhin stellt sich zum Schluss des Videospiels heraus, dass Jobst daran arbeitet, Sigismund aus dem Land zu vertreiben. Die gesamte Geschichte, die der Spieler/die Spielerin als Heinrich erlebt, muss darauf hinauslaufen, dass dieser Waffenstillstand zustande kommt. Somit verwundert es, dass die Spielentwickler ein Ende anbieten, dass verschiedene Fortsetzungen und Annahmen zulassen. Immerhin entspricht der im Videospiel dargestellte Bruderzwist den Quellen, auch wenn er erst zum Schluss richtiggestellt wird. Dies lässt die Annahme zu, dass die Spielentwickler darauf zielen, dass Spieler/Spielerinnen eine Story erleben, die zum Weiterspielen verleitet. Demzufolge wurden zu Beginn des Videospiels nicht alle Einzelheiten richtig dargestellt, damit Wendepunkte die Story bereichern. Ein gutes Beispiel dafür bietet auch das Verhältnis zwischen Heinrich und Herrn Radzig. Zu Beginn des Videospiels ist nicht klar, dass es sich hierbei um Vater und Sohn handelt, umso erstaunlicher ist die Offenbarung im Laufe der Story.

Anhand der Spielanalyse konnten die Forschungsfragen folgendermaßen beantwortet werden:

- Inwieweit entspricht die Handlung des Videospiels „Kingdom Come: Deliverance“ der historischen Realität?

Durchaus ist das Bestreben erkennbar, den Bruderzwist im Videospiel möglichst genau darzustellen. Anhaltspunkte dafür bietet die Anfangssequenz, als über die Nachfolge Karls IV. berichtet wird sowie alle Spielsequenzen, die geschichtliche Aspekte aufwerfen. Jedoch muss berücksichtigt werden, dass die Handlung des Videospiels lediglich das Jahr 1403 betrifft. In diesem Fall kann anhand der herangezogenen Literatur nicht bestätigt werden, dass die Handlung der Realität entspricht, jedoch kann sie genauso wenig falsifiziert werden. Jeder Spieler/jede Spielerin muss selber entscheiden, inwieweit sie den Spielentwicklern Vertrauen schenkt und die Story als real auffasst.

- Inwiefern spiegelt das Videospiel das Leben im Mittelalter wieder?

Der Vorteil des Videospiels, im Vergleich zu Literatur, liegt darin, dass es das Leben nicht nur auf ein Blatt Papier fasst, sondern es erlebbar macht. Daher besteht die Annahme, dass es sich um etwas Reales handeln mag. Real, im Sinne, dass die Menschen 1403 genauso gelebt haben, ist es nicht. Nicht weil die Darstellung dem Jahrhundert nicht gerecht wird, sondern weil ein

Videospiel keinen Spieler/keine Spielerin in das Jahr 1403 versetzt, um die Verhältnisse der damaligen Zeit kennenzulernen. Ein Videospiel kann anhand einer virtuellen Welt, das Leben im Mittelalter nachspielen, was „Kingdom Come: Deliverance“ gelungen ist. Mit der Realität hat dies jedoch nicht zwingendermaßen zu tun. Die Darstellungen lassen die Schlussfolgerung zu, dass sich die Spielentwickler Mühe gegeben haben, um das Leben im Mittelalter so wahrheitsgetreu wie möglich darzustellen. Somit erhält der Spieler/die Spielerin das Gefühl, dass die Darstellung durchaus das Leben im Mittelalter widerspiegelt.

Für Geschichtsinteressierte stellt das Videospiel „Kingdom Come: Deliverance“ eine Bereicherung dar, da es ein geschichtliches Ereignis nachspielbar macht. Somit bietet es einen guten Einstieg in das Thema, eine Auseinandersetzungen mit den Quellen ersetzt es jedoch nicht. Den Spielentwicklern kann der Wille zur möglichst realen und richtigen Darstellung des mittelalterlichen Lebens nicht abgesprochen werden. Dennoch gehen viele Aspekte verloren, die die Literatur aufzeigt. Auf jeden Fall stellt „Kingdom Come: Deliverance“ nichts Falsches dar. Im Gegenteil, es gelingt dem Videospiel den Eindruck zu erwecken, dass die Darstellung tatsächlich der Wahrheit entspricht.

## 7 Ausblick

Der Ausgang des Videospiele lässt Spekulationen über die Fortsetzungen zu. Die vorliegende Arbeit möchte diese aufgreifen und mögliche Fortsetzungen thematisieren.

Die erste Möglichkeit wäre das Videospiele am Ende des ersten Teils anzusetzen und aufzuzeigen, wie sich der Herrenbund, in Zusammenarbeit mit Jobst, gegen Sigismund und seine Söldner verteidigen konnte und letztendlich ein Waffenstillstand zustande gebracht wurde. Dabei können auch die Geschehnisse in Ungarn aufgezeigt werden und die Bekämpfung des Aufstandes durch Sigismund. Immerhin behauptete er somit seine ungarische Krone. Den Verlust Böhmens akzeptierte er jedoch nie gänzlich, weshalb ebenfalls gezeigt werden könnte, welche Pläne Sigismund hegte, um endlich an die böhmische Krone zu gelangen. Daneben sollte die Flucht Wenzels sowie dessen Rückkehr auf den böhmischen Thron präsentiert werden. Dies sollte das Hauptthema des zweiten Teils sein. Interessant wäre dabei aufzuzeigen, wie Wenzel fliehen konnte, ob beziehungsweise wer ihm dabei behilflich war und mit welchen Problemen er in Böhmen zu kämpfen hatte, damit er wieder die Herrschaft übernehmen konnte. Als Ende dieser dreiteiligen Serie sollte die Machtergreifung Sigismunds dienen. Nach den Hussitenkriegen gelangte Sigismund letztendlich an die langersehnte böhmische Krone. Dies würde einen schönen Abschluss der Serie bilden.

Eine zweite Möglichkeit besteht darin, dass die Hussitenkriege das Hauptthema des zweiten Teils darstellen. Nachdem Wenzel fliehen konnte und wieder die Macht in Böhmen übernahm, hatte er mit der hussitischen Revolution zu kämpfen. Sein früher Tod brachte Böhmen in eine tiefe Krise, wodurch Sigismund der Antritt seiner rechtmäßigen Nachfolge erschwert wurde. Der Abschluss und somit der dritte Teil sollte wiederum die endgültige Machtübernahme Sigismunds darstellen.

Grundsätzlich besteht jedoch die Möglichkeit, dass die Spielentwickler sich nicht an einer zusammenhängenden Story orientieren, sondern die Geschichte Böhmens aufzeigen wollen. Damit bestünde die Möglichkeit, dass nicht direkt an das Ende des ersten Teils angeknüpft wird, sondern eine völlig neue Geschichte erzählt wird, die sich in einer anderen Zeit abspielte und eventuell sogar an einem anderen Ort.

## 8 Verzeichnisse

### 8.1 Literaturverzeichnis

#### 8.1.1 Literatur

Joachim *Bahlcke*, Geschichte Tschechiens. Vom Mittelalter bis zur Gegenwart (München 2014).

Joachim *Bahlcke*, Winfried *Eberhard* und Miloslav *Polivka* (Hg.), Handbuch der Historischen Sätten. Böhmen und Mähren (Kröners Taschenbuchausgabe Band 329, Stuttgart 1998).

Karl *Bosl* (Hg.), Handbuch der Geschichte der böhmischen Länder, Bd. 1: Die böhmischen Länder von der archaischen Zeit bis zum Ausgang der hussitischen Revolution (Stuttgart 1967).

Sabine *Buttinger*, Das Mittelalter (Stuttgart 2012).

Sabine *Buttinger*, Hinter Klostermauern. Alltag im mittelalterlichen Kloster (Darmstadt 2007).

Simon *Egenfeldt-Nielsen*, Jonas Heide *Smith*, Susana Pajares *Tosca* (Hg.), Understanding Video Games. The Essential Introduction (New York 2020).

Gundolf S. *Freyermuth*, Games | Game Design | Game Studies. Eine Einführung (Bielefeld 2015).

Liliane und Fred *Funcken*, Historische Waffen und Rüstungen. Ritter und Landsknechte vom 8. bis 16. Jahrhundert (München 2018).

Hans-Werner *Goetz*, Leben im Mittelalter. Vom 7. bis zum 13. Jahrhundert (München 1994).

Peter *Hilsch*, Das Mittelalter – die Epoche (Konstanz/München 2017).

Jörg K. *Hoensch*, Die Luxemburger. Eine spätmittelalterliche Dynastie gesamteuropäischer Bedeutung 1308-1437 (Urban Taschenbücher/Bd. 407, Stuttgart/Berlin/Köln 2000).

Jörg K. *Hoensch*, Geschichte Böhmens. Von der slavischen Landnahme bis zur Gegenwart (München 2013).

Jörg K. *Hoensch*, Kaiser Sigismund. Herrscher an der Schwelle zur Neuzeit 1368-1437 (München 1996).

Richard *Holmes* (Hg.), Geschichte der Waffen. Vom Altertum bis heute (München 2007).

Lothar *Höbelt*, Böhmen. Eine Geschichte (Wien 2012).

Jaroslav *Kadlec*, Das Kloster des hl. Prokop an der Sasau. In: Studien und Mitteilungen zur Geschichte des Benediktinerordens und seiner Zweige, 33. Ergänzungsband (1993).

Wilfried *Koch*, Baustilkunde. Das Standardwerk zur europäischen Baukunst von der Antike bis zur Gegenwart (München/London/New York 2018).

Ulrich *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1. 1320-1370 (Wald-Michelbach 2000).

Ulrich *Lehnart*, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2. 1370-1420 (Wald-Michelbach 2003).

Gert *Melville*, Die Welt der mittelalterlichen Klöster. Geschichte und Lebensformen (München 2012).

Harald *Müller*, Mittelalter (Berlin/Boston 2015).

Roland *Pauler*, Leben im Mittelalter. Ein Lexikon (Darmstadt 2007).

Klaus Jan *Philipp*, Das Buch der Architektur (Stuttgart 2019).

Heinrich *Pleticha*, Ritter, Bürger, Bauersmann. Das Leben im Mittelalter (Würzburg 1985).

Ferdinand *Seibt*, Die Zeit der Luxemburger und der hussitischen Revolution. In: Karl *Bosl* (Hg.), Handbuch der Geschichte der böhmischen Länder, Bd. 1: Die böhmischen Länder von der archaischen Zeit bis zum Ausgang der hussitischen Revolution (Stuttgart 1967).

Ferdinand *Seibt*, Glanz und Elend des Mittelalters. Eine endliche Geschichte (München 2008).

Studien und Mitteilungen zur Geschichte des Benediktinerordens und seiner Zweige, 33. Ergänzungsband (1993).

Chuck *Wills*, Die illustrierte Geschichte der Waffen. Von der Steinaxt bis zum Maschinengewehr (München 2007).

Johannes *Zeschick*, Die Benediktiner in Böhmen und Mähren. In: Studien und Mitteilungen zur Geschichte des Benediktinerordens und seiner Zweige, 33. Ergänzungsband (1993).

### **8.1.2 Internetquellen**

Tobias *Stückmann*, Kingdom Come Deliverance: Die aktuellen Verkaufszahlen wurden enthüllt, 13.02.2019, online unter <<https://www.playm.de/2019/02/kingdom-come-deliverance-die-aktuellen-verkaufszahlen-wurden-enthuellt-438441/>> (19.12.2019).

Denise Bergert, Steam: Die meistverkauften Spiele 2018, 05.07.2018, online unter <<https://www.pcwelt.de/a/steam-die-meistverkauften-spiele-2018,3451458>> (19.12.2019).

Warhorse Studios s.r.o., Homepage des Videospieles Kingdom Come Deliverance, 2020, online unter <<https://www.kingdomcomerpg.com/de>> (06.01.2020).

*cztip.eu*, Alles über Tschechien. Kloster Sazava-Sasau, online unter <<http://www.cztip.eu/wp-content/uploads/2014/11/Sazava-1.jpg>> (17.01.2020).

### 8.1.3 Videospiegel

*Koch Media*, Kingdom Come: Deliverance (Österreich 2018).

## 8.2 Abbildungsverzeichnis

<b>Abbildung 1:</b> Besitzungen des Hauses Luxemburg unter Karl IV., Quelle: Hoensch, Die Luxemburger, 157.....	10
<b>Abbildung 2:</b> Rathaus in Löwen, Quelle: Philipp, Das Buch der Architektur, 122.....	35
<b>Abbildung 3:</b> Haufendorf, Quelle: Koch, Baustilkunde, 395.....	36
<b>Abbildung 4:</b> Rundling, Quelle: Koch, Baustilkunde, 395. ....	36
<b>Abbildung 5:</b> Straßenangerdorf (links), Reihendorf (rechts), Quelle: Koch, Baustilkunde, 395. ....	37
<b>Abbildung 6:</b> Waldhufendorf, Quelle: Koch, Baustilkunde, 395.....	37
<b>Abbildung 7:</b> Klosterstadt, Quelle: Koch, Baustilkunde, 396.....	38
<b>Abbildung 8:</b> Stiftsstadt, Quelle: Koch, Baustilkunde, 396.....	39
<b>Abbildung 9:</b> Vorstellung der idealen Stadtentwicklung im 14. Jahrhundert, Quelle: Koch, Baustilkunde, 411. ....	40
<b>Abbildung 10:</b> Motte (links), 13-seitige Ringburg (rechts), Quelle: Koch, Baustilkunde, 299. ....	41
<b>Abbildung 11:</b> Europäische Viereckanlage nach arabischer Tradition aus dem 13. Jahrhundert, Quelle: Koch, Baustilkunde, 301.....	42
<b>Abbildung 12:</b> Beispiel einer unregelmäßigen Burganlage aus dem 15. Jahrhundert, Quelle: Koch, Baustilkunde, 303. ....	42
<b>Abbildung 13:</b> Beispiel einer unregelmäßigen Burganlage aus dem 15. Jahrhundert, Quelle: Koch, Baustilkunde, 303. ....	42
<b>Abbildung 14:</b> Turm und Tor samt Zugbrücke, Quelle: Koch, Baustilkunde, 296. ....	44

<b>Abbildung 15:</b> Scharten, Oben: Schlüsselloch-, Kreuz- und Schlüsselmaul-Scharten, Unten: Maul- und Kreuzscharten, Quelle: Koch, Baustilkunde, 297. ....	45
<b>Abbildung 16:</b> Beispiele für Aborterker, Quelle: Koch, Baustilkunde, 297. ....	45
<b>Abbildung 17:</b> Schema einer mittelalterlichen Burg, Quelle: Koch, Baustilkunde, 298. ....	46
<b>Abbildung 18:</b> Mittelalterliches Bauernhaus, Quelle: Buttinger, Das Mittelalter, 92. ....	47
<b>Abbildung 19:</b> Italienische Casone, Quelle: Koch, Baustilkunde, 350. ....	48
<b>Abbildung 20:</b> Französisches Fachwerkhaus aus dem 15. Jahrhundert, Quelle: Koch, Baustilkunde, 351. ....	49
<b>Abbildung 21:</b> St. Gallener Idealplan, Quelle: Koch, Baustilkunde, 68. ....	52
<b>Abbildung 22:</b> Legende zum St. Gallener Idealplan, Quelle: Koch, Baustilkunde, 70. ....	53
<b>Abbildung 23:</b> Kruseler Variationen aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 55. ....	60
<b>Abbildung 24:</b> Die drei Grundvarianten des Kruselers, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 55. ....	65
<b>Abbildung 25:</b> Unterschiedliche Modelle der Hörnerhaube, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 57. ....	66
<b>Abbildung 26:</b> Männliches Kostüm mit Cotte, Surcot und Gugel aus der Zeit zwischen 1330 und 1345, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 61. ....	67
<b>Abbildung 27:</b> Männliches Kostüm mit Cotte, Surcot, Garnache und Gugel aus der Zeit zwischen 1320 und 1335, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffe der Spätgotik, Teil 1, 61. ....	67
<b>Abbildung 28:</b> Männliches Kostüm mit Cotardie und Gugel aus der Zeit um 1345, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 63. ....	68
<b>Abbildung 29:</b> Männliches Kostüm mit Schecke/Wams und Gugel aus der Zeit um 1365, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 63. ....	68
<b>Abbildung 30:</b> Beispiel einer Bürgersfrau mit körpernah geschnittener Cotte aus der Zeit zwischen 1330 und 1400, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 65. ....	69
<b>Abbildung 31:</b> Beispiel einer adeligen Frau mit Cotte und heraldischem Surcot aus der Zeit zwischen 1325 und 1335, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 65. ....	69
<b>Abbildung 32:</b> Dame in Cotardie aus der Zeit zwischen 1340 und 1390, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 67. ....	70

<b>Abbildung 33:</b> Bäuerin im kurzen Corset aus dem frühen 15. Jahrhundert, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 71.....	70
<b>Abbildung 34:</b> Kettenhemd aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: Holmes, Geschichte der Waffen, 93. ....	72
<b>Abbildung 35:</b> Modernste Form eines Plattenrockes aus dem frühen 14. Jahrhundert, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 83.....	73
<b>Abbildung 36:</b> Kniebuckel aus der ersten Hälfte des 14. Jahrhunderts, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 69. ....	74
<b>Abbildung 37:</b> Unterschenkelröhren aus Metall, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 69. ....	75
<b>Abbildung 38:</b> Verschiedene Panzerhandschuhe des frühen 14. Jahrhunderts, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 91. ....	76
<b>Abbildung 39:</b> Topfhelm aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: Funcken, Historische Waffen und Rüstungen, 29.....	77
<b>Abbildung 40:</b> Topfhelme aus den Ruinen Tannebergs, Quelle: Funcken, Historische Waffen und Rüstungen, 29. ....	78
<b>Abbildung 41:</b> Italienische Beckenhaube aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: Funcken, Historische Waffen und Rüstungen, 37.....	78
<b>Abbildung 42:</b> Böhmischer Eisenhut aus dem 13. Jahrhundert, Quelle: Funcken, Historische Waffen und Rüstungen, 39.....	78
<b>Abbildung 43:</b> Eisenhut vom Ende des 14. Jahrhunderts, Quelle: Funcken, Historische Waffen und Rüstungen, 39.....	79
<b>Abbildung 44:</b> Kübelhelm aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: Holmes, Geschichte der Waffen, 86. ....	79
<b>Abbildung 45:</b> Beckenhaube mit Nasal, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 95. ....	79
<b>Abbildung 46:</b> Beispiel eines deutschen Streitkolbens aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: Funcken, Historische Waffen und Rüstungen, 135.....	82
<b>Abbildung 47:</b> Beispiel eines deutschen Streihammers aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: Funcken, Historische Waffen und Rüstungen, 135.....	82
<b>Abbildung 48:</b> Englischer Streithammer, Quelle: Funcken, Historische Waffen und Rüstungen, 135.....	82
<b>Abbildung 49:</b> Französischer Bogen (links) und englischer Bogen (rechts) aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: Funcken, Historische Waffen und Rüstungen, 123. ....	83

<b>Abbildung 50:</b> Übergangsrüstung zwischen Ringelpanzer und ganzem Harnisch dazu eine Beckenhaube mit Hundeschnauze, Quelle: Funcken, Historische Waffen und Rüstungen, 141. ....	84
<b>Abbildung 51:</b> Komplette Harnischausrüstung eines Ritters aus dem 15. Jahrhundert, Quelle: Holmes, Geschichte der Waffen, 91.....	85
<b>Abbildung 52:</b> Ritter mit komplettem Harnisch und Visierhelm aus dem 15. Jahrhundert, Quelle: Funcken, Historische Waffen und Rüstungen, 141. ....	85
<b>Abbildung 53:</b> Panzerjacke vom Ende des 14. Jahrhunderts, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 81. ....	86
<b>Abbildung 54:</b> Englischer Rittersporn, Unterschenkelröhre samt Panzerschuh und Diechling mit Kniebuckel aus dem 14. Jahrhunderts, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffend er Spätgotik, Teil 2, 79. ....	88
<b>Abbildung 55:</b> Hundsgugel aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: Holmes, Geschichte der Waffen, 87. ....	89
<b>Abbildung 56:</b> Deutsche Hundsgugel aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 77. ....	90
<b>Abbildung 57:</b> Mailändische Hundsgugel aus dem 14. Jahrhundert, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 75. ....	90
<b>Abbildung 58:</b> Die große Beckenhaube (grand bacinet), Quelle: Holmes, Geschichte der Waffen, 87. ....	91
<b>Abbildung 59:</b> Beispiel einer großen Beckenhaube (grand bacinet) mit Visier, aus dem 15. Jahrhundert, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 79. ....	91
<b>Abbildung 60:</b> Langschwert, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 69. ....	93
<b>Abbildung 61:</b> Bordelaise, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 81. ....	93
<b>Abbildung 62:</b> Deutscher Ritter um 1350, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 1, 69. ....	94
<b>Abbildung 63:</b> Deutscher Ritter um 1374, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 75. ....	95
<b>Abbildung 64:</b> Deutscher Ritter um 1400, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 77. ....	95

<b>Abbildung 65:</b> Deutscher Ritter mit Brustpanzer gegen Ende des 14. Jahrhunderts, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 77.....	96
<b>Abbildung 66:</b> Englischer Ritter um 1415, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 79. ....	96
<b>Abbildung 67:</b> Französischer Ritter gegen Ende des 14. Jahrhunderts, Quelle: Lehnart, Kleidung und Waffen der Spätgotik, Teil 2, 81. ....	97
<b>Abbildung 68:</b> Karte aller Spielorte, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance. .	102
<b>Abbildung 69:</b> Das Dorf Skalitz im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	105
<b>Abbildung 70:</b> Burg Talmberg im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	107
<b>Abbildung 71:</b> Stadt Rattay im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	109
<b>Abbildung 72:</b> Dorf Neuhof im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	110
<b>Abbildung 73:</b> Dorf Uzhitz im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance. ....	111
<b>Abbildung 74:</b> Dorf Ledetschko im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance. ....	111
<b>Abbildung 75:</b> Dorf Merhojed im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	113
<b>Abbildung 76:</b> Dorf Rowna im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	114
<b>Abbildung 77:</b> Stadt und Kloster Sasau im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance. ....	114
<b>Abbildung 78:</b> Stadt Sasau im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	115
<b>Abbildung 79:</b> Kloster Sasau im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	115
<b>Abbildung 80:</b> Dorf Samopesh im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	116
<b>Abbildung 81:</b> Text über Sklaitz aus dem Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	125

<b>Abbildung 82:</b> Text über Rowna aus dem Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	125
<b>Abbildung 83:</b> Dorfbewohner beim Heu einbringen, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	129
<b>Abbildung 84:</b> Wohnbauten aus dem Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	143
<b>Abbildung 85:</b> Einfach ausgestattetes Bauernahus, Quelle: Koch Media, Kingdom Come Deliverance.....	143
<b>Abbildung 86:</b> Adeliges Esszimmer mit luxuriöser Ausstattung, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	144
<b>Abbildung 87:</b> Fachwerkhaus aus dem Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	145
<b>Abbildung 88:</b> Kloster in Sasau heute, Quelle: cztip.eu, Alles über Tschechien. Kloster Sazava-Sasau, online unter < <a href="http://www.cztip.eu/wp-content/uploads/2014/11/Sazava-1.jpg">http://www.cztip.eu/wp- content/uploads/2014/11/Sazava-1.jpg</a> > (17.01.2020). .....	146
<b>Abbildung 89:</b> Darstellung des Klosters in Sasau im Videospiel, Quelle: Koch Media, Kingdom Come: Deliverance.....	147

### 8.3 Tabellenverzeichnis

<b>Tabelle 1:</b> Händler- und Gewerbeüberblick der Ortschaften aus "Kingdom Come:Deliverance", Quelle: Eigene Erstellung.....	148
---	-----

## 9 Anhang

### 9.1 Abstract

Die vorliegende Diplomarbeit „Geschichte spielerisch nacherzählt – Kingdom Come: Deliverance und der Kampf um die böhmische Krone“ widmet sich der böhmischen Geschichte zur Zeit der Luxemburger. Dabei soll das Videospiel „Kingdom Come: Deliverance“, hinsichtlich des geschichtlichen Wahrheitsgehalts analysiert werden. Nicht nur der Machtkampf zwischen Karls IV. Söhnen Wenzel und Sigismund, sondern auch bestimmte Aspekte des mittelalterlichen Lebens stehen dabei im Fokus.

Das Videospiel versucht den Angriff Sigismunds auf Böhmen im Jahre 1403 nachzuzeichnen. Nachdem er seinen Bruder Wenzel gefangen genommen hat, versuchte er die Herrschaft in Böhmen an sich zu reißen. Das Vorgehen Sigismunds sollte jedoch das Volk und den Herrenbund gegen ihn aufbringen. Das Videospiel gibt dabei tiefe Einblick in den Kampf böhmischer Grundherren gegen Sigismund. Inwiefern die Rekonstruktion des Konflikts der Wahrheit entspricht, zeigt die vorliegende Arbeit auf.

The present diploma thesis "Geschichte spielerisch nacherzählt – Kingdom Come: Deliverance und der Kampf um die böhmische Krone" is devoted to Bohemian history during the Luxembourg era. The video game "Kingdom Come: Deliverance" should be analyzed with regard to the historical truth. The focus is not only on the power struggle between Charles IV's sons Wenzel and Sigismund, but also on certain aspects of medieval life.

The video game attempts to trace Sigismund's attack on Bohemia in 1403. After capturing his brother Wenzel, he tried to take control of Bohemia. However, Sigismund's action upset the people and the Lord's League against himself. The video game gives a deep insight into the battle of Bohemian rulers against Sigismund. The present work shows to what extent the reconstruction of the conflict corresponds to the truth.