

Artikel erschienen in:

Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)

„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



Empfohlene Zitation:

Jessica Rehse: Hellblade: Senua's Sacrifice, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 219–239.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48573>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>

Hellblade: Senua's Sacrifice

Jessica Rehse

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	Ninja Theory
Publisher:	Ninja Theory
Erscheinungsjahr:	2017
Genre:	Action-Adventure
Perspektive:	Dritte Person
Plattformen:	PC, PlayStation 4, Xbox One, Switch
Geeignet für:	Mediävistik (Heldenreise); Nordistik (Mythologie); Psychologie, insbesondere Stigmatisierung psychisch Leidender
Fachrelevanz:	LER; Psychologie; Deutsch (Mediävistik); Nordistik (Mythologie)

1 INHALT

In *Hellblade: Senua's Sacrifice* schlüpfen Spielende in die Rolle der titelgebenden keltischen Kriegerin Senua, die sich in einer von der nordischen Mythologie geprägten Welt¹ auf die Reise macht, die Seele ihres verstorbenen Geliebten aus

1 Aus dem Spielkontext lässt sich ableiten, dass die Spielgeschichte etwa im 8. Jahrhundert anzusiedeln sein dürfte – also in einer Zeit, in der der Götterglaube noch eine sehr wichtige Rolle spielte.

Helheim (kurz Hel genannt) zu retten. Dabei handelt es sich um das Reich der Totengöttin Hela.² Auf dem Weg zu dem, was vor ihr liegt, sieht sie sich jedoch zunehmend mit dem konfrontiert, was eigentlich längst hinter ihr liegen sollte – denn Senua leidet bereits seit Kindheitstagen an einer schweren psychischen Erkrankung, die ihren Lebensweg sehr geprägt hat und noch immer bestimmt: Sie hört Stimmen, hat Flashbacks und Wahnvorstellungen und nimmt ihre Umwelt verzerrt wahr. Teilweise leidet sie darunter sehr, schafft es aber mitunter auch, ihre besonderen „Fähigkeiten“ dazu zu nutzen, um ihrem Ziel, den Pforten Helheims und somit der Seele ihres Liebsten, näherzukommen. Je weiter sie der Konfrontation mit der Totengöttin entgegenschreitet, desto intensiver muss sich die Protagonistin – und damit auch der Spieler³ – mit ihrem Leiden und ihrer Vergangenheit auseinandersetzen, da die Grenzen zwischen Realität und ihrer Wahrnehmung zunehmend verschwimmen.

2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

Senua ist die einzige Protagonistin des Spiels. Alle anderen Figuren treten nur in ihren Erinnerungen oder in Form von Flashbacks und Wahnvorstellungen in Erscheinung, in denen sie jeweils eine bestimmte Funktion für sie einnehmen. Deshalb dienen die Beschreibungen der Nebenakteure als ergänzende Charakterisierungen von Senua.

-
- 2 „Hel [Anm. d. A.: auch Hela] heißt die Göttin der Unterwelt. Vermutlich ist sie eine späte (10./ 11. Jh.) dichterische Personifikation der Unterwelt Hel. [...] Die Göttin Hel wird [...] als Tochter des Loki und somit als Schwester der Midgardschlange und des Fenriswolfs beschrieben.“; „Hel (got. Halja ‚Hölle‘, altengl. hell, [...]; althochdt. Helan ‚verbergen‘) Ursprünglich das Totenreich, der Aufenthaltsort der Toten. [...] Die Hel ist kein Strafort, keine Hölle.“ Stange, Manfred (Hrsg.): Die Edda. Götterlieder, Heldenlieder und Spruchweisheiten der Germanen, Verlagshaus Römerweg, Wiesbaden 2016, Register; Die Kurzform Hel kann bezeichnend für das Totenreich Helheim sowie für die Totengöttin Hela stehen. Im Spiel wurde sich für eine ausschließliche Verwendung als Bezeichnung für das Reich der Toten entschieden, während Helas Name immer voll ausgesprochen verwendet wird. In der Literatur ist meist das diachron begründete Gegenteil der Fall. Diese Entscheidung der Entwickler lässt sich ggf. in der phonetischen Ähnlichkeit zum Wort „Hell“ (Hölle) vermuten, auch wenn die Germanen Helheim nicht als Ort der Strafe verstanden. Diese Uminterpretation der Unterwelt zu einem Ort der Qual und Verdammnis entstand erst im Laufe der Christianisierung der Germanen.
 - 3 Aus Gründen der Lesbarkeit wurde sich im Folgenden für die Verwendung des generischen Maskulinums entschieden. Natürlich sind bei jeder Nennung nicht nur männliche Spieler, sondern Spielende jeden Geschlechts gemeint.

Senua: Eine junge keltische Kriegerin, deren Äußeres – charakteristische blaue Bemalungen zieren ihren Körper – und Herkunft von den schottischen Orkney-Inseln darauf hinweisen, dass sie dem Volk der Pikten⁴ angehört. Bei Senua handelt es sich um eine überaus ambivalente Persönlichkeit, die einerseits als begabte und entschlossene Kriegerin stark und zielstrebig ist, andererseits aber auch massiv unter einer facettenreichen psychischen Erkrankung leidet, an der sie – je nach Schwere der Symptome – zum Teil sogar zu zerbrechen droht. Aufgrund ihrer Erkrankung hat sie seit Kindertagen nur Ausgrenzung und Stigmatisierung von ihrem sozialen Umfeld erfahren. Diese Erfahrungen prägten ihre Selbstwahrnehmung und ihre Selbstbestimmung in entscheidender Weise. Ihre Dorfgemeinschaft – allen voran ihr Vater Zynbel – betrachtete sie als ein von den Göttern verfluchtes und von Dunkelheit und Fäulnis befallenes Mädchen. Daher verbrachte sie lange Zeit ihres Lebens in Isolation und musste die gewaltsamen „Heilungsmethoden“ ihres Vaters über sich ergehen lassen.⁵ Senua erfuhr nur in ihrer frühen Kindheit Zuwendung und Akzeptanz seitens ihrer Mutter Galena, die ebenfalls unter einer Psychose litt und verstarb, als sie fünf Jahre alt war. Senuas isolierte Existenz endete erst, als sie im jungen Erwachsenenalter einen jungen Mann namens Dillion aus der Ferne bei seinem Kampftraining unter einem Baum beobachtete. Fasziniert von seinem „Tanz“, begann sie dessen Bewegungen zu imitieren. Aufgrund ihrer veränderten psychischen Wahrnehmung gelang es ihr innerhalb kürzester Zeit, seine Kriegskunst zu erlernen und gar mit eigenen Impulsen anzureichern. Als sie sich eines Tages zu dem Baum schlich, unter dem Dillion trainierte, zog sie dessen Aufmerksamkeit auf sich und veränderte damit maßgeblich ihren weiteren Lebensweg.

Dillion: Der Sohn des Dorfoberhauptes und Senuas (zum Zeitpunkt der Spielgeschichte verstorbener) Partner. Er lernte Senua kennen, als sie an seinem Trainingsplatz ihre eigenen Kampfkunstübungen ausführte. Von ihrem Können war er umso mehr beeindruckt, als er hörte, dass sie sich ihre Fähigkeiten ausschließlich durch Beobachtung und Nachahmung seiner eigenen angeeignet hatte.⁶ Sie freundeten sich an, und Dillion gelang es, einen starken positiven Einfluss auf Senua auszuüben, da er ihre Krankheit nicht als Fluch, sondern als Gabe betrachtete, sie letztendlich auch in allen Facetten akzeptierte und aufrichtig zu lieben begann.⁷ Als Sohn des Oberhauptes war er zudem in einer Position, in der er Senua

4 [Red.]: Die Pikten – Schottlands geheimnisvolles Urvolk, (o. J.), in: My Highlands, online einsehbar unter URL: <https://www.myhighlands.de/highlands-wissen/die-pikten-schottlands-geheimnisvolles-urvolk/> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).

5 Bei *Hellblade: Senua's Sacrifice* handelt es sich um ein Spiel, das keine vorgegebene Kapitelunterteilung besitzt. Im Folgenden soll daher mit von der Autorin festgelegten Sinnabschnitten als Quellverweise gearbeitet werden; Sinnabschnitt 5: Odins erste Prüfung – Das Labyrinth.

6 Sinnabschnitt 4: Schiffsfriedhof.

7 Sinnabschnitt 6: Odins zweite Prüfung – Der Turm.

vor den Anfeindungen der Dorfgemeinschaft zumindest ansatzweise zu schützen vermochte. Weiterhin verfügte er über einen reflektierten Pragmatismus und eine den Aberglauben hinterfragende Vernunft, die er Senua immer dann argumentativ entgegenhielt, wenn sie in depressiven Phasen an sich selbst zweifelte.⁸ Diese Unterstützung Dillions verlieh Senua auch genug Kraft und Selbstbewusstsein, sich gegen ihren Vater zu stellen und seinen unterdrückenden Einfluss zu verlassen, mit dem Ziel, „auf ihre Art“ zu sein wie jeder andere Mensch.⁹ Nachdem ihr Dorf jedoch von einer Seuche heimgesucht wurde, der, neben vielen anderen, auch Dillions Vater zum Opfer fiel, wurde sie von der abergläubischen Gemeinschaft für die grassierende Krankheit verantwortlich gemacht und verfolgt.¹⁰ Diese Vorwürfe weckten große Zweifel in ihr und riefen ihr erneut die Anschuldigungen ihres Vaters so intensiv ins Gedächtnis, dass auch Dillions rationale Argumente nicht mehr zu ihr durchdrangen. Aus der irrationalen Angst heraus, Dillion mit ihrem Fluch „anzustecken“, versuchte Senua ihn davor zu bewahren, indem sie sich dazu entschloss, in die Wildnis¹¹ zu gehen. Sie musste ihm jedoch versprechen, zu ihm zurückzukehren.¹² Während ihrer Abwesenheit wird ihr Dorf von „Nordmännern“ überfallen und geplündert. Ihr Versprechen haltend, kehrt Senua einige Zeit später in ihren Heimatort zurück, findet dort jedoch nur Tod und Zerstörung vor. Auf der Suche nach Dillion stößt sie auf einem Hügel auf seine brutal zugeworfenen Überreste.¹³ Der Anblick des rituellen Opfers und die Erkenntnis über den gewaltsamen Verlust ihres Liebsten lösen ein schweres Trauma bei ihr aus, infolgedessen sie sich die Alleinschuld für Dillions Tod gibt und aus diesem Leidensdruck heraus unbewusst eine „Queste“¹⁴ konstruiert: Sie beginnt zu glau-

8 Sinnabschnitt 7: Odins dritte Prüfung – Das Moor.

9 Sinnabschnitt 2: Pfad der Illusionen.

10 Sinnabschnitt 7: Odins dritte Prüfung – Das Moor.

11 Womit Senua zu einer sogenannten „Gealt“ wurde. Wenn zur damaligen Zeit psychisch erkrankte Menschen in einer Gemeinschaft lebten und aufgrund ihrer Symptome auffällig wurden, unterstellte man ihnen oftmals, von einem Fluch befallen zu sein, woraufhin sie häufig verstoßen wurden und am Rande der Gesellschaft weiterzuleben hatten. Doch auch wenn Betroffene wie Senua auf der Suche nach Strafe, Sühne oder Erlösung selbst den Weg ins Exil wählten, kam ihnen diese Bezeichnung zuteil. Sinnabschnitt 2: Pfad der Illusionen.

12 Sinnabschnitt 3: Pfad des Feuers.

13 Dillion wurde mit einer Hinrichtungsform, die sich Blutaar (in einer alternativen Bezeichnung „Blutadler“) nennt, von den Nordmännern den Göttern geopfert. Bei diesem Ritual handelt es sich um eine besonders brutale Hinrichtungsart, bei der dem Opfer der Rücken geöffnet und die Rippen – wie Schwingen eines Adlers – nach außen geklappt werden. Aus inszenatorischen Gründen wird dies im Spiel leicht abgeändert dargestellt. Sinnabschnitt 4: Schiffsfriedhof; „Nun ist der Blutaar mit beißendem Schwert – In den Rücken geschnitten Sigmunds Mörder.“ Stange: Die Edda, S. 185.

14 „Ein Held zieht, von inneren oder äußeren Umständen getrieben, aus, seine Welt zu verlassen, und ein grundlegendes Problem/eine Aufgabe zu lösen. Er tritt ein in den ‚mythischen Wald‘, in dem er seinen eigenen Ängsten, Sorgen und Dämonen begegnet. Er erlernt in vielen Prüfungen, was notwendig ist, um seine größten Charakterschwächen zu überwinden, und kehrt mit dem Erfüllen seiner ‚Queste‘ in seine Welt zurück. Scheitert er hingegen, verliert er in der Re-

ben, die Dunkelheit – ihre Dunkelheit – hätte Dillion geholt und seine Seele ins Totenreich verschleppt. Daraufhin stellt sie sich die Aufgabe, ihren Geliebten der Dunkelheit wieder zu entreißen. Mit seinem abgetrennten Kopf¹⁵ am Gürtel reist sie zum sogenannten Land des Nebels,¹⁶ um dort in Helheim von der Totengöttin Hela die Freigabe der Seele ihres Geliebten zu fordern.¹⁷ Während des kompletten Spielverlaufs tritt Dillion in Senuas Erinnerungen und Einbildung immer dann als stabilisierender Bezugspunkt in Erscheinung, wenn sie Unterstützung besonders nötig hat.

Druth/Findan: Druth ist zum Zeitpunkt der Spielgeschichte ebenfalls bereits verstorben. Trotzdem spielt auch er in Senuas Erinnerungen eine wichtige Rolle. Sie begegnete Druth an seinen Lebtagen während ihres selbstgewählten Exils in der Wildnis, wo er ihr das Leben rettete. Denn mit ihrer Flucht in die Wildnis bewirkte Senua genau das Gegenteil von dem, was sie ursprünglich beabsichtigt hatte. Sie schaffte es nicht, die „Dunkelheit“ in ihr zu bekämpfen, sondern lief in der Einsamkeit vielmehr Gefahr, an den sich stetig verstärkenden Symptomen ihres psychischen Leidens zugrunde zu gehen. Zufällig begegnete sie Druth, der ebenso wie sie als Gealt durch den Wald irrte. Druth, eigentlich ein Gelehrter namens Findan, hatte davor sechs Jahre als Sklave bei den Nordmännern gelebt. Aufgrund seines Bildungsgrads nahmen sie ihn bei ihren Plünderungen mit und zwangen ihn unter Folter, ihnen sein Wissen zur Erleichterung ihrer Raubzüge mitzuteilen. Die erlebte Folter und das Leid, das er durch seine Informationsgabe indirekt mitzuverantworten hatte, trieben ihn letztendlich in den Wahnsinn. Während eines Beutezuges gelang es ihm jedoch, seinen Fängern zu entkommen, indem er beim Niederbrennen des überfallenen Dorfes in die Flammen entflo.¹⁸ Von den dabei erlittenen Verbrennungen gezeichnet und von sechs Jahren Versklavung schwer traumatisiert, war er dazu gezwungen, als Außenseiter am Rande der Gesellschaft zu leben. Während seiner Versklavung hatte er die Nordmänner aber auch genaustens beobachtet und von ihnen gelernt. Da er kein Kämpfer war, machte er es

gel alles, woran er hängt und geglaubt hat.“ Zusammenfassung der „Heldenreise“ nach Joseph Campbell. Wendorf, Daniel: Erzählkunst – Von der Kunst, eine gute Geschichte zu erzählen (Teil 1), 21.07.2010, in: GamesRadar, online einsehbar unter URL: <http://www.gameradar.de/wp/artikel/2312-special-erzahlkunst-von-der-kunst-eine-gute-geschichte-zu-erzahlen-teil-1/> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).

- 15 Der Kopf wurde zur damaligen Zeit als Sitz der Seele angesehen, sodass Senua ihn als Gefährt, in dem sie Dillion nach Hause bringen kann, ansieht und sich daher mit ihm auf den Weg ins Totenreich macht. Sinnabschnitt 4: Schiffsfriedhof.
- 16 Als Land des Nebels wird im Spiel das Land, in dem sich im Verständnis der Nordmänner Helheim befindet, bezeichnet. Sinnabschnitt 1: Ankunft; „Wo das lichte Gebiet der rechtgläubigen Religion seine Grenze hat, da beginnt das Land des Nebels [...]“ Baur, Ferdinand Christian: Symbolik und Mythologie oder die Naturreligion des Alterthums. Band 2, Stuttgart 1825, S. 65.
- 17 Sinnabschnitt 1: Ankunft.
- 18 Sinnabschnitt 3: Pfad des Feuers.

sich nach seiner Flucht zur Aufgabe, die Geschichten der Nordmänner und ihre Göttersagen weiterzuerzählen, um so in seiner Vorstellung den Zorn des kollektiven Gedächtnisses auf seine Peiniger zu richten.¹⁹ Doch aufgrund seines Geisteszustands wurde er von allen nur als „Druth“ bezeichnet, was so viel wie „Narr“ und „Lügner“ bedeutet.²⁰ Nur Senua lauschte nach der Begegnung gebannt seinen Worten, und so gab Druth ihr mithilfe seiner Geschichten in Zeiten größter Desorientierung in der Wildnis wieder Struktur und beendete ihre soziale Isolation. Druth überlebte die Wildnis nicht, doch vor seinem Tod versprach er Senua – als Dank dafür, dass sie zuhörte, als alle anderen über ihn lachten –, sie erneut zu begleiten, wenn die Dunkelheit sie wieder einmal heimsuchen sollte.²¹ Dieser leitenden Funktion kommt Druth während des Spielverlaufs nach, indem er Senua in ihrer Einbildung bei Problemen beisteht, ihr Hilfestellungen gibt und sie mit wichtigen Informationen über die Nordmänner und ihre Götter versorgt.

Galena: Senuas Mutter, eine Priesterin und Heilerin, die während des Spielverlaufs bereits längst verstorben ist. Galena, die ebenso wie Senua an einer psychischen Krankheit litt, hat ihre Tochter über alles geliebt und ihr während ihrer Kindheit viel Geborgenheit vermittelt. Galenas Auffassungen ähnelten denen Dillions: So verstand auch sie die Andersartigkeit ihrer Tochter als eine Gabe, von der sie Gebrauch machen solle, um die Welt mit anderen Augen erfassen zu können.²² Zudem versuchte sie bis zu ihrem plötzlichen Tod, Senua vor den abergläubischen Ansichten ihres Vaters zu schützen. Da Senua erst fünf Jahre alt war, als ihre Mutter starb, war sie nicht dazu in der Lage, die tatsächlichen Hintergründe für deren Tod zu verstehen. So lebt sie während des Spielverlaufs in der festen Überzeugung, dass die Finsternis nicht nur ihr selbst, sondern zuvor auch ihrer Mutter nach dem Leben trachtete und bei ihr bereits Erfolg hatte. Auch Galena begleitet Senua in ihrer Einbildung auf deren Weg nach Helheim.²³

Zynbel: Senuas Vater, ein abergläubischer und fanatischer Druide, der das Leiden seiner Frau und Tochter nicht als Krankheit anerkennt. Seiner Überzeugung zufolge sind Senua und Galena von den Göttern verflucht, weil sie diesen nicht ausreichend gehuldigt und sich gar von ihnen abgewandt hätten. Er ist der festen Ansicht, dass die Götter sie nur durch seine Hand heilen könnten.²⁴ Er hat mit seinen Auffassungen maßgeblichen Anteil an der Stigmatisierung seiner Tochter sowie den daraus resultierten permanenten Anfeindungen und ihrer sozialen Iso-

19 Sinnabschnitt 1: Ankunft.

20 Sinnabschnitt 1: Ankunft.

21 Sinnabschnitt 3: Pfad des Feuers.

22 Sinnabschnitt 3: Pfad des Feuers.

23 Sinnabschnitt 2: Pfad der Illusionen.

24 Sinnabschnitt 5: Odins erste Prüfung – Das Labyrinth.

lation. Senua schenkte seinen Verleumdungen irgendwann selbst starken Glauben und begann dadurch, ihre Wirklichkeit um die von ihm geschaffene „Dunkelheit“ herum zu konstruieren. Zynbels Fanatismus führte außerdem dazu, dass er seine eigene Frau bei lebendigem Leib auf dem Scheiterhaufen den Göttern opferte, um sie – wie er glaubt – zu „heilen“. Er zwingt die fünfjährige Senua dazu, dabei zuzusehen, um ihr vor Augen zu führen, was passieren würde, wenn sie den Göttern trotzen und sich der vermeintlichen Finsternis zuwenden würde. Aufgrund ihres geringen Alters und der traumatischen Schwere dieses Erlebnisses verdrängte Senua die Erinnerung an den grausamen Feuertod ihrer Mutter, wird jedoch während des Spielverlaufs immer wieder von Flashbacks an dieses Ereignis heimgesucht, bis die Erinnerung letztendlich in absoluter Klarheit wiederkehrt.²⁵ Weiterhin findet Senua am Ende ihrer Reise Hinweise darauf, dass es ebenfalls ihr Vater Zynbel war, der während ihrer Abwesenheit das Dorf an die Nordmänner verriet und im Gegenzug dafür sicheres Geleit von diesen erhielt. Damit hat er letztendlich auch Dillions Opfertod und den Niedergang der Dorfgemeinschaft zu verantworten.²⁶

3 SPIELKONZEPT

Bei *Hellblade* handelt es sich um ein Fähigkeiten-basiertes²⁷ Action-Adventure mit einer stark narrativen Gewichtung, zahlreichen Rätselementen und anspruchsvollen Kämpfen. Der Spieler begleitet die Protagonistin Senua, deren persönliche Heldenreise an einen langen und steinigen Leidensweg geknüpft ist. Die Handlung basiert zentral auf dem Umstand, dass Senua an einer psychischen Erkrankung leidet, was im Übrigen nicht ein einziges Mal im Spiel explizit erwähnt wird. Einzig ein Warnhinweis vor Spielbeginn, dass der Titel Psychosen darstellt und daher mitunter auf einige Personen verstörend wirken könnte, deutet direkt darauf hin. Die wesentlichen Informationen dazu werden im Rahmen einer intelligenten Spielkonzeption vermittelt, im Zuge dessen sich Senua – und somit auch der Spieler – mit zahlreichen Symptomen unterschiedlicher psychotischer Episoden konfrontiert sieht. Alle Spielelemente sind dabei so konzipiert, dass Senuas psychisches Leiden aus verschiedenen Perspektiven betrachtet und auf unterschiedlichen (Meta-)Ebenen dargestellt oder angedeutet wird. Aufgrund des Einflusses auf das Spielprinzip werden diese Problematiken für den Spieler sogar regelrecht

25 Sinnabschnitt 12: Konfrontation mit Hela.

26 Sinnabschnitt 12: Konfrontation mit Hela.

27 Fähigkeiten-basiert (auch Skill-basiert) bedeutet, dass Spielende über eine bestimmte spielerische Kompetenz verfügen müssen, um dem Anforderungsgrad des Spiels gerecht werden zu können. Das Gegenteil stellen sogenannte „Casual Games“ dar, die in ihrer Struktur und Handhabung so einfach konzipiert sind, dass auch Anfänger sich problemlos einfinden können.

greifbar gemacht. Die Spielwelt und auch Senuas Erleben und Empfinden sind stark von der nordischen Mythologie geprägt und so konzipiert, dass die dargestellte fiktive Realität und Senuas Wahrnehmung fließend ineinander übergehen.

Das Spiel beabsichtigt, dass der Spieler Senuas Leiden möglichst nahe miterleben und nachvollziehen können soll. Um dies zu bewerkstelligen, weist der Titel für die Videospiegelindustrie eher untypische Besonderheiten auf. So besitzt *Hellblade* keine Bildschirmanzeigen, die den Spielenden mit Informationen – wie zum Beispiel dem Gesundheitszustand der Spielfigur oder einer Umgebungskarte – versorgen, sodass dieser nicht mehr wissen kann, als Senua selbst. Weiterhin wird dem Spieler zu Spielbeginn kein Tutorial geboten. Daher muss dieser ohne nähere Erläuterungen selbst herausfinden, wie beispielsweise Steuerung und Spielprinzip funktionieren.

An dieser Stelle sind bereits die ersten Schnittstellen zwischen den Spielelementen des Titels zu erkennen. Denn obwohl der Spielende nach seiner Ankunft an den Ufern des „Landes des Nebels“ zunächst anscheinend sich selbst überlassen wird,²⁸ ist Senua, und damit auch derjenige, der sie steuert, alles andere als allein(gelassen). Eine wesentliche Facette von Senuas Erkrankung ist nämlich das Hören von Stimmen²⁹ – Stimmen, die wild durcheinanderreden, über sie reden, sie zum Teil sogar beschimpfen und demotivieren. Aber auch Stimmen, die mit ihr sprechen, sich direkt an sie richten und versuchen, ihr zu helfen.³⁰ Hat der Spielende verstanden, dass er dem Stimmengewirr nur aufmerksam zuhören muss, bekommt er auch ausreichend Hinweise, um herauszufinden, was er wie zu tun hat. An dieser Stelle ist es die Anweisung „Fokussiere!“, mit der der Spieler ein zentrales Spielelement und eine der „besonderen“ Fähigkeiten Senuas kennenlernt: ihre andersartige³¹ Wahrnehmung. Denn um in der Spielwelt voranzukommen,

28 Analog zu Senuas tatsächlich erlebter Ausgrenzung wird so auch auf der Ebene des Gameplays die Stigmatisierung psychisch Erkrankter, die aufgrund ihrer Andersartigkeit oft gemieden und mit ihren Symptomen alleingelassen werden, für den Spieler verständlich gemacht.

29 Der Spieler, der beim Spielen in der Regel zwar eine ausführende, aber doch handlungsexterne Position einnimmt, wird in Senuas Wahrnehmung als eine weitere Stimme, die Einfluss auf sie nimmt, dargestellt und somit indirekt Teil von ihrem Innenleben. („Gesellt euch doch zu uns? Vielleicht spielt ihr ja auch eine Rolle in dieser Geschichte.“). Sinnabschnitt 1: Ankunft.

30 Eine weitere Verwebung von Spielinhalt, Spielmechanik und dieser Symptomatik ist die Tatsache, dass eine der Stimmen von den Entwicklern als Erzählerin eingesetzt wird, die im Verlauf des Spiels regelmäßig Kontextwissen mit dem Spieler teilt, ihm zuvor unbekannte Informationen zugänglich macht oder Ereignisse kommentiert.

31 Die Entwickler verstehen psychisches Leiden als komplexe kreative Prozesse, die Betroffene andere Realitäten wahrnehmen und erleben lassen, die von Außenstehenden oft nicht nachvollzogen werden können. Diese sollten ihrer Meinung nach jedoch nicht als „Hirngespinnste“ oder „Fehlfunktionen“ abgetan, sondern vielmehr als Verlust zur „objektiven Realität“ verstanden werden. Dabei sollte bedacht werden, dass in den subjektiv empfundenen Realitäten der Betroffenen die Wahrnehmungen zweifellos Sinn ergeben oder einer eigenen Logik folgen. Vgl. *Hellblade: Making-of* (im Hauptspiel enthalten); Eine von Senuas Stimmen äußert diesbezüglich: „Was, wenn wir alle selbst dann träumen, wenn wir wach sind? Und nur sehen, was unser inne-

müssen Wege oftmals erst durch aufmerksame Beobachtung entdeckt und anschließend durch Lösen eines Perspektivrätsels auch passierbar gemacht werden. So findet sich der Spielende beispielsweise vor verschlossenen Toren wieder, die mit leuchtenden nordischen Runen versehen sind. Die Formen der Runen müssen anschließend in der Spielwelt ausfindig gemacht und fokussiert werden, um die Tore zu öffnen (Abb. 1). Nur wer mit offenen Augen durch die Areale schrei-



Abb. 1: Senua kann verschlossene Türen nur öffnen, indem sie ihre Umwelt aufmerksam untersucht

tet, findet die Umrisse der Runen in beispielsweise Dachgiebeln, Schattenwürfen, Baumgeäst oder Feuersglut. Auch an Stellen, an denen auf den ersten Blick scheinbar kein Weg weiterführt, nimmt Senua mitunter optische Fragmente wahr, die einen Übergang andeuten. Der Spieler muss dann eine geeignete Blickperspektive ausfindig machen, bei der die zuvor zusammenhangslosen Bruchstücke ein Gesamtbild ergeben, woraufhin dann plötzlich beispielsweise eine Brücke oder ein Durchgang sichtbar und auch begehbar wird. Ihre Fähigkeit, für „normale“ Menschen verborgene Aspekte zu sehen und zu hören, ist auch bei Konfrontationen von essenzieller Bedeutung für Senuas Vorankommen. Denn auf ihrem Weg zum Totenreich stellen sich ihr unzählige Manifestationen von kriegerischen Nordmännern und gar Götter und Bestien in den Weg, denen sie körperlich massiv unterlegen ist. Dieses Defizit kann der Spieler nur ausgleichen, indem er ihre

res Auge uns zeigt? Vielleicht fürchteten sich die Menschen deshalb davor, die Welt durch ihre [Senuas] Augen zu sehen. Denn wer glaubt, dass Senuas Realität verzerrt ist, der muss annehmen, dass die eigene es auch sein kann.“ Sinnabschnitt 4: Schiffsfriedhof.

besondere Gabe bewusst und konsequent nutzt. So offenbart Senuas gesteigerte Konzentration durch ihre Fähigkeit, sich zu fokussieren, beispielsweise kurzzeitig gegnerische Schwachstellen. Im Tumult des Gefechts rufen die Stimmen Senua auch mal ein „Hinter dir!“ zu, sodass der Spieler noch einen Augenblick Zeit hat, einem Schlag in den Rücken auszuweichen, den er selbst nicht hat kommen sehen. Trotz dieser Hilfestellungen bewegt sich der Anforderungsgrad der Auseinandersetzungen noch immer auf einem hohen Niveau, bei dem jede fehlerhafte Tasteneingabe oder zu spät erfolgte Reaktion mit dem Bildschirmtod enden kann.³²

Der hohe Schwierigkeitsgrad der Konfrontationen ist deshalb hervorzuheben, da die Entwickler von *Hellblade* aus Gründen der Authentizität und Immersion eine Spielmechanik verwenden, deren Einsatz nur wenige Spieleproduzenten wagen: das sogenannte Permadeath-System, das den realen Verlust des Spielstandes nach dem virtuellen Tod der Spielfigur zur Folge hat. Aufgrund des hohen Drucks, der mit dieser Spielmechanik auf den Spieler ausgeübt wird, und der starken Frustration, die durch einen solchen Spielstandverlust ausgelöst werden kann, ist dieses System zumindest bei kommerziell ausgerichteten Produktionen keine sonderlich beliebte Option. Im Falle von *Hellblade* haben die Entwickler mit einer abgewandelten und leicht entschärften Form dieser Spielmechanik jedoch einen sinnvollen und nachvollziehbaren Aspekt in das Spielgeschehen implementiert, der von inhaltlicher sowie atmosphärischer Relevanz für den Titel ist. So manifestiert sich die Behauptung von Senuas Vater Zynbel, sie sei verflucht und von Dunkelheit und Fäulnis befallen, bei ihrer ersten Konfrontation mit einem Nordmann auf ihrem Arm und beginnt sich auf ihr auszubreiten. Mit jeder Niederlage, sei es ein Unterliegen im Kampf oder ein Sturz in die Tiefe, breitet sich die Fäulnis, ausgehend von ihrer Schwerthand, weiter in Richtung Senuas Kopf aus³³ – hat sie ihn erreicht, ist die Reise unwiderruflich vorbei: Die Protagonistin wird von der Fäulnis übermannt, der Spielstand gelöscht – das Spiel muss von vorn begonnen werden. Der Spieler kann also genau verfolgen, wie weit die Fäulnis vorangeschritten ist, und die (wachsende) Bürde, die Zynbel ihr auferlegt hat, nicht nur optisch, sondern auch emotional nachvollziehen.³⁴

32 Dies symbolisiert den alltäglichen Kampf vieler psychisch erkrankter Menschen gegen ihre Leiden und/oder das fehlende Einfühlungsvermögen ihrer zum Teil verständnislosen Umwelt.

33 „Arme Senua. Mit der Dunkelheit kann man nicht verhandeln. Sie hört nicht auf Vernunft. Sie ist der Niedergang, und jetzt hat sie Senua. Sie wird sich bis zu ihrem Kopf ausbreiten, wo ihre Seele sitzt, bis nichts von ihr übrig ist. All ihr Leid wird vergebens sein. Es ist nur eine Frage der Zeit.“ Sinnabschnitt I: Ankunft.

34 An dieser Stelle soll jedoch eine kleine Aufklärung erfolgen: Bei der angedrohten Löschung des Spielstandes bei zu weit vorangeschrittener Fäulnis handelt es sich um einen weiteren Kunstgriff der Entwickler. Egal wie oft man im Spiel stirbt, der Spielstand wird zu keiner Zeit gelöscht. Wie bei Senua soll diese gezielt gestreute „Falschinformation“ beim Spieler dafür sorgen, dass etwas, was nur in seiner Vorstellung existiert, sein Fühlen und Handeln bestimmt. Schulz, Elena: *Hellblade: Ein genialer Bluff*, 04.10.2017, in: *The Last Pixel*, online einsehbar unter URL: <https://thelastpixel.de/index.php/2017/10/04/ein-genialer-bluff/> (zuletzt abgerufen am 19.08.19).

Auch auf den Ebenen des Spieldesigns, der Optik und der Geschichte spiegelt sich Senuas mentale Erkrankung in vielen Facetten wider. Die Spielwelt ist gefüllt mit Andeutungen, die manche Spieler vielleicht nur beiläufig oder gar nicht wahrnehmen. Dazu gehört beispielsweise das Nachdenken einer der Stimmen über das Sich-beobachtet-Fühlen, während man bei genauerem Hinsehen augenförmige Lichtreflexionen an Wänden und Bäumen entdecken kann. Auf der Ebene des Spielverlaufs ist die Verknüpfung mit der Erkrankung das zentrale Element, das Senuas Reise bestimmt. Denn alles, was sie auf dem Weg nach Helheim erlebt, sieht, fühlt oder anderweitig wahrnimmt, steht in direktem Zusammenhang mit dem, was sie in ihrer Vergangenheit schon mal erfahren hat. Der Verlauf ist dabei so konzipiert, dass sich Senuas Zukunft und ihre Vergangenheit aufeinander zu bewegen. Sowohl der Spieler als auch die Spielfigur beginnen die Reise mit wenig Vorwissen und sehen sich anfänglich nur mit einem Istzustand und einer Zielformulierung konfrontiert: Helheim zu erreichen, Hela zu besiegen und Dillions Seele zu retten. Erst im Spielverlauf werden im Zuge der Konfrontation mit ihren Symptomen wichtige Erkenntnis- und Reflexionsprozesse durchlaufen, die einerseits zum Verständnis des Rezipienten und andererseits zur (teilweisen) Bewältigung des Leidens bei Senua beitragen.

So sollen an dieser Stelle das Ende und die entscheidenden Erkenntnisse kurz vorweggenommen werden, auf denen der komplette Handlungsverlauf basiert. Denn entgegen der oberflächlichen Annahme, dass Senua sich lediglich auf eine Heldenreise macht, das „Böse“ zu besiegen und die Seele ihre verstorbenen Liebsten zu retten,³⁵ kristallisiert sich während des Spielfortschritts zusehends heraus, dass die Spielwelt und die Geschehnisse darin ein Konstrukt von Senuas Unterbewusstsein sind. Die Reise nach Helheim steht sinnbildlich für ihre Verarbeitung zahlreicher vielschichtiger und schwerer traumatischer Erfahrungen, deren Ursprung tief in ihrer Kindheit verwurzelt sind. Davon abgesehen, dass Senua bereits seit ihrer Kindheit an einer psychischen Erkrankung leidet, hat die öffentliche Verbrennung ihrer Mutter durch die Hand des eigenen Vaters schwer traumatisierende Auswirkungen auf sie gehabt, die sie jedoch bis zum Beinahevergessen verdrängen konnte.

Jahrelang hatte sie unter den fanatischen „Heilungsversuchen“ ihres Vaters sowie der sozialen Isolation zu leiden, die (zumindest physisch, wenn auch nicht psychisch) ein Ende fanden, als sie in Dillion einen verständnisvollen Partner fand, der sie nicht für ihre Andersartigkeit stigmatisierte, sondern liebte und ihr

35 Kurz vor Spielende, als Senua unmittelbar vor der Konfrontation mit Hela steht, wird unmittelbar der klassischen Konzeption der Heldenreise widersprochen: „Es ist nicht so wie in alten Erzählungen, nicht wahr? Der edle Krieger, der es auf der Suche nach Sieg und Ruhm mit dem Bösen aufnimmt. Klare Fronten. Nein, so ist es hier nicht. Hier weiß man, dass die wahre Qual sich im Inneren abspielt: Unbezwingbare und plagende Erinnerungen. Das hier ist Hel.“ Sinnabschnitt 12: Konfrontation mit Hela.

somit die Loslösung vom Vater ermöglichte. Nach ihrem Exil in der Wildnis, in dem sie Erlösung von ihrem Leid suchte, und der anschließenden Entdeckung des gewaltsamen Opfertods Dillions löst der Anblick seiner Überreste das jahrelang unterdrückte Leid eine schwere psychische Krise bei ihr aus, infolge derer sich die Geschehnisse von *Hellblade* entwickeln: Senuas Unterbewusstsein konstruiert eine „Bewältigungsqueste“ basierend auf den zahlreichen Geschichten und nordischen Göttersagen, die ihr Druth erzählte. Die Totengöttin Hela, die von Senua als zu bezwingende Endgegnerin ans Ende ihrer Queste gestellt wird, ist letztendlich niemand anderes als sie selbst. Senuas Weg zu ihr, die Prüfungen und Gefahren, die sie dabei zu überwinden hat, sind nichts anderes als Auseinandersetzungen mit ihren Ängsten und Erinnerungen.

So besteht während dieser Konfrontationen eine ihrer Herausforderungen darin, ein Tor zu öffnen, das von der Magie zweier nordischer Sagengestalten³⁶ – Valrav, ³⁷ dem Gott der Illusionen, und dem Feuergott Surt³⁸ – verschlossen gehalten wird. Um den Zauber zu lösen, muss Senua sich den Mächten der beiden Götter stellen und diese im direkten Kampf besiegen. Doch zuvor gilt es, zwei Pfade – dem „Pfad der Illusionen“ und dem „Pfad des Feuers“ – zu folgen und sich deren Gefahren und Rätseln zu stellen. Obwohl dem Spieler an dieser frühen Stelle die enge Verknüpfung zwischen Senuas Leiden und der Spielgeschichte noch nicht bewusst sein dürfte, lassen sich beim Beschreiten der Pfade erste Bezüge zu ihrer Vergangenheit erahnen. So scheint beispielsweise auf dem „Pfad der Illusionen“ an vielen Stellen kein Weg durch den Wald zu führen. Durchschreitet Senua jedoch magische Tore aus bestimmten Richtungen, lassen diese plötzlich Lücken in zuvor massiven Mauern oder umgestürzte Bäume erkennen, die tiefe Gräben nun passierbar machen. Der „Pfad der Illusionen“ kann dabei sinnbildlich für Senuas rast- und orientierungslose Zeit im Exil der Wildnis gedeutet werden. Denn auf der Suche nach den verborgenen Wegen bleibt dem Spieler zunächst nichts anderes übrig, als ziellos durch den Wald zu irren und sich Schritt für Schritt den Weg zu erschließen, bis Valrav, der als Personifizierung von Senuas Gefühl des Verlorenseins interpretiert werden kann, bekämpft und besiegt werden kann. Auf ih-

36 In *Hellblade* werden Valrav und Surt als Götter bezeichnet und dargestellt, obwohl es sich bei den mythologischen Vorlagen vielmehr um eine trollartige Gestalt und einen mit den Göttern verfeindeten Riesen handelt. Beide Figuren wurden vermutlich einerseits zugunsten einer schlüssigeren Spielgeschichte von ihren Vorlagen abweichend konzipiert. Andererseits kann dieser Umstand aber auch auf die Tatsache zurückgeführt werden, dass Senua die Geschehnisse unterbewusst konstruiert und daher selbst die Umdeutung vorgenommen hat, da diese im Rahmen ihrer subjektiv empfundenen Realität für ihre Queste einfach Sinn ergibt.

37 „In dänischen Volksliedern vertritt der ‚vilde ravn‘, der ‚vilde valrav‘ völlig die Stelle des teuflischen Trolld.“ Grimm, Jacob: *Deutsche Mythologie*, Göttingen 1844, S. 949.

38 Auch „Surtur, Sutr (‚der Schwarze‘) Der Feuerriese, der der einst den alles vernichtenden Weltenbrand (Ragnarök) mit seinem flammenden Schwert entfachen wird. Surtur ist vor allem Feind der Götter. Der Weltenbrand wird als ‚Surtis Brand‘/‚Surturs Lohe‘ bezeichnet.“ Stange: *Die Edda*, Register.

rem Weg auf dem „Pfad des Feuers“ sieht sie sich mit Aufgaben konfrontiert, die mit dem Verlust ihrer Mutter Galena auf dem Scheiterhaufen in Zusammenhang stehen.

Doch ihre isolierte Zeit in der Wildnis und Galenas tragischer Feuertod sind nicht die einzigen traumatischen Erlebnisse, die Senua im Spielverlauf aufarbeiten muss. Denn noch viel fundamentaler für Senuas aktuelle psychotische Episode ist Dillions Opfertod, der letztendlich das Spiegelgeschehen und die Konstruktion von Senuas „Bewältigungsqueste“ überhaupt erst auslöste. Die Bewältigung von Dillions gewaltsamem Ableben konzipierte Senua unbewusst als eine Reihe von Prüfungen, die sie durchlaufen muss, um in ihrem Verständnis Hela und seiner bei ihr gefangenen Seele näherzukommen. So wie Dillion sie nach ihrer ersten Begegnung dazu aufforderte, bei den Kriegerprüfungen seines Klans teilzunehmen, sieht sie sich nun in ihrer subjektiven Wirklichkeit mit Prüfungen durch den Göttervater Odin³⁹ konfrontiert. An deren Ende wartet das sagenumwobene Schwert Gramr⁴⁰ als Lohn auf sie – ein Schwert, dessen Macht selbst einer starken Göttin wie Hela gewachsen ist. In der Erlangung von Gramr sieht Senua ihre große Chance, Helas Kraft ebenbürtig zu werden und dieser auf Augenhöhe begegnen und Dillions Seele retten zu können. Odins Prüfungen symbolisieren verschiedene Symptome und Ängste, die Senua überwinden muss. Sie ziehen außerdem eine intensive Auseinandersetzung mit vergangenem Erlebten und Dillions Rolle in ihrem Leben nach sich.

In einer von Odins Prüfungen steht Senua beispielsweise vor der Aufgabe, einen alten und maroden Turm zu erklimmen, dessen Türen und Treppen zerstört und somit unpassierbar sind. Indem sie durch Masken, die dort aufgestellt sind, blickt, kann sie jedoch in eine in warmes Licht gehüllte Version der Welt wechseln, in welcher der Turm noch intakt ist (Abb. 2). Durch das überlegte Wechseln zwischen der „hellen“ und der „dunklen“ Welt ist es Senua nun möglich, den Turm zu erklimmen. Die verschiedenen Versionen der Welt können dabei so gedeutet werden, dass sie Senuas (dunkle, „kranke“) und Dillions (helle, „gesunde“) Wahrnehmung symbolisieren. Dillion war es letztendlich, der Senua dazu aufforderte, aus der Dunkelheit zu blicken und die Welt nicht strikt in Schwarz und Weiß beziehungsweise Licht und Dunkelheit zu unterteilen. Immer wieder ermutigte er sie, ihre Erkrankung nicht als Fluch, sondern als Gabe zu sehen.⁴¹ Die Masken, die als Schnittstelle zwischen diesen Welten fungieren, ließen sich einerseits als Aufforderung interpretieren, den eigenen Blick auf die Dinge zu verändern. Anderer-

39 „Odin [...] (altfränk. Wodan, althochdt. Wutan, Woutan. Odr. „wütend, besessen“) Hauptgott der eddischen Mythologie. Tritt in vielfältigster Gestalt auf: als Göttervater [...], Gott der Magie, der Runen und der Ekstase.“ Stange: Die Edda, Register.

40 „Sigurds Schwert. [...] Es ist so scharf, daß es eine Wollflocke zerschneidet, die gegen den Strom auf es zuschwimmt. Mit dem Schwert [...] tötet [er] Fafnir und gewinnt damit den Goldschatz (Hort).“ Stange: Die Edda, Register.

41 Sinnabschnitt 6: Odins zweite Prüfung – Der Turm.



Abb. 2: Mithilfe eines Blicks durch die Masken kann Senua zwischen zwei Versionen der Welt wechseln

seits können sie als Metapher dafür gelesen werden, dass psychisch Erkrankte ihr Leiden häufig hinter einer Maske zu verbergen versuchen, um typischen Stigmatisierungen entgehen zu können.

Nach dem Bestehen von Odins Prüfungen und der Inbesitznahme des mächtigen Schwertes Gramr ist Senuas Konfrontation mit ihrer Vergangenheit jedoch noch lange nicht vorbei. Von Selbstzweifeln zerfressen, muss sie auf ihrem Weg nach Helheim ein Meer aus Leichen durchqueren. Umsäumt von leidenden und gequälten Seelen, stellt sie sich dabei einer erschöpfenden Übermacht an Gegnern, während eine finstere Stimme sie mit Vorwürfen und Schuldzuweisungen überhäuft, alles infrage stellt, was Senua je getan hat, und ihr einflüstert, dass sie lieber dem Weg ihrer Mutter in den Tod folgen solle. Dieser Abschnitt kann auf einen Moment in Senuas Leben bezogen werden, in dem sie sich im erschöpfenden Kampf ihres Lebens aufgab und mit Selbsttötungsabsicht an eine der Klippen der Orkney-Inseln begab.⁴² Im letzten Moment wusste Dillion sie damals mit überzeugenden und liebevollen Worten jedoch davon abzuhalten. Die wach gewordene Erinnerung an diesen Abend, an dem Dillion ihr Leben rettete, geben ihr die Kraft,⁴³ wieder an sich selbst zu glauben, das Meer der Toten zu verlassen

42 „In jener Nacht gab sie ihre Welt auf ... um ihrer Mutter zu folgen und dorthin zu gehen, wo die Dunkelheit sie nicht erreichen konnte.“ Sinnabschnitt 9: Meer der Leichen.

43 „Die schwersten Schlachten werden im Geist geführt. Er gab ihr auf mehr als eine Weise das Schwert, das sie zum Kämpfen brauchte. Und sie versprach ihm, sich nie zu ergeben. Sie brauchte nur ein wenig Hilfe. Ein wenig Hoffnung.“ Sinnabschnitt 9: Meer der Leichen.

und sich weiter ihren Weg nach Helheim und somit zur finalen Konfrontation zu bahnen.

Interessanterweise kommt es in Helas Reich – obwohl dies doch das große Ziel Senuas war – im letzten Spielabschnitt nicht zum physischen Kräftemessen mit der Totengöttin persönlich. Stattdessen durchläuft Senua während scheinbar endloser Kämpfe eine Reihe von Erkenntnis- sowie Reflexionsprozessen über die zentrale Rolle ihres Vaters (Abb. 3). So erinnert sie sich plötzlich, dass es Zynbel



Abb. 3: Auf dem Weg zu Hela durchläuft Senua zahlreiche Reflexionsprozesse

war, der ihre Mutter Galena auf dem Scheiterhaufen den Flammen übergab, und begreift, dass er die ominöse „Dunkelheit“ konstruierte, um Frau und Tochter beherrschen zu können. Die logische Konsequenz aus der Nichtexistenz der „Dunkelheit“ lässt in Senua die Erkenntnis wachsen, dass sie ihre inneren Gegner nicht durch Kämpfe bezwingen kann.

Senua leitet mit ihrem finalen Monolog vor Hela die Wende ein: Mit dem Wissen, dass Dillion tot ist und sie seine Seele somit nicht retten und nach Hause bringen kann, habe sie nun auch ihre letzte lebenserfüllende Aufgabe verloren.⁴⁴ Gleichzeitig betont sie, dass sie gerade deswegen auch nicht mehr angreifbar sei. Daraufhin versetzt Hela ihr den Gnadenstoß und lässt anschließend Dillions Kopf in einen Abgrund fallen. Dies offenbart sich als Schlüsselmoment, denn die Per-

44 „[...] Doch falls nicht, müsst ihr mich töten, denn mir bleibt nichts. Keine Angst. Kein Hass. Keine Aufgabe. Nichts. Und du hast mich nicht in deiner Macht.“ Sinnabschnitt 12: Konfrontation mit Hela.

spektive wechselt – und plötzlich ist es Hela, die reglos am Boden liegt, und Senua diejenige, die sich von ihrem Liebsten verabschiedet. Senua hat sich auf einem langen beschwerlichen Weg ihren Ängsten und Gefühlen gestellt, die Schatten ihrer Vergangenheit hinter sich gebracht und den Tod ihres Partners zu akzeptieren gelernt. Dadurch konnte sie Hela, die sinnbildlich für sie selbst stand, „besiegen“ und damit ihre gegenwärtige psychische Krise überwinden. Ebenso hat Senua verstanden, dass sie ihre „Gabe“ nicht von sich stoßen kann, sondern sie als Teil ihres Lebens akzeptieren muss.

4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Das britische Entwicklerstudio Ninja Theory hat mit der Veröffentlichung von *Hellblade: Senua's Sacrifice* gleich zwei als absolute Besonderheit hervorzuhebende Tatsachen bewältigt, die unmittelbaren Bezug zueinander haben. Grundsätzlich lag dem *Hellblade*-Autor Tameem Antoniades der Wunsch zugrunde, ein Fantasy-Spiel nach dem Muster einer klassischen Heldenreise zu konzipieren. Er wollte die Geschichte jedoch nicht in einem anderen Universum oder auf einem anderen Planeten stattfinden lassen. Daraus entwickelte sich die Idee, dass die Spielwelt dem Innenleben der Hauptfigur entspringen müsse, wie dies für einen Protagonisten mit psychischem Leiden vorstellbar ist. Die Entwickler stellten bei ihren Recherchen jedoch schnell fest, dass es sich beim Themenkomplex der psychischen Störungen um ein schwieriges Thema handelt, das in bisherigen Medienproduktionen nicht nur als Tabu rezipiert, sondern auch noch sehr oberflächlich dargestellt wurde. So bedauert der Autor, dass die unglücklicherweise recht gleich klingenden Begriffe „Psychose“ und „Psychopathie“ vor allem im filmischen Kontext bisher überwiegend austauschbar verwendet wurden und somit ein falsches Bild gezeichnet wurde.⁴⁵

Um eine differenziertere Perspektive auf den vielschichtigen Themenkomplex bieten zu können, holte sich Ninja Theory professionelle Unterstützung. Neben Universitätsprofessoren aus den Bereichen der Psychologie und Neurowissenschaften wurden Fachleute aus Therapie- und Betreuungszentren und psychisch Erkrankte involviert. Fast alle Darstellungen im Spiel basieren daher auf tatsächlichen Erfahrungsberichten Betroffener, die ihr Wissen und ihr Erleben mit den Entwicklern geteilt und detailliert beschrieben haben. Durch das Hintergrundwissen, dass diese Szenen aus der tatsächlichen Wahrnehmung psychisch Erkrankter heraus entstanden sind, erhalten zahlreiche Spielsituationen eine erhöhte Authentizität und Intensität. Dazu gehört beispielsweise eine Szene, in der Senua einen dunklen Raum mit herunterhängenden Leichen durchqueren muss (Abb. 4), die

45 *Hellblade: Making-of*.



Abb. 4: Diese eindrückliche Szene ist eine von vielen, die den Beschreibungen Betroffener nachempfunden ist

den Schilderungen einer jungen Frau nachempfunden ist. Ninja Theory arbeitete dabei so lange an den Darstellungen, bis die Szenen genau das widerspiegeln, was die Betroffenen ausdrücken wollten. Ein positiver Nebeneffekt war dabei nicht nur der Umstand, dass die Entwickler Dinge visualisierten, die mit Worten mitunter schwer zu beschreiben sind, sondern auch die Tatsache, dass sich die an *Hellblade* mitarbeitenden psychisch Erkrankten erstmals ernst genommen und nicht für ihre „Andersartigkeit“ ausgegrenzt fühlten. Um Einmischungen und Restriktionen im Zusammenhang mit diesem sensiblen Thema zu vermeiden, entschied das Studio, auf eine Abhängigkeit von einem geldgebenden Publisher zu verzichten, und finanzierte das Projekt komplett selbst.⁴⁶ Trotz eines somit stark beschränkten Budgets und fehlender technischer Mittel ist es dem Studio durch Einfallsreichtum⁴⁷ und Engagement gelungen, ein inhaltlich sowie technisch hochwertiges Werk zu kreieren. Es kann angenommen werden, dass der in dieser Art bisher einzigartige Titel einen maßgeblichen Einfluss auf kommende Videospieldarstellungen nehmen wird.

46 Hellblade: Making-of.

47 Vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diaries, (o. J.), in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLbpkF8TRYizaT6GfMcKBG-RoUOQ6BJRXp> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).

5 REZEPTION

Hellblade: Senua's Sacrifice wurde einerseits aufgrund seiner Entstehungsgeschichte ohne Abhängigkeit zu einem Publisher und der bisher wohl einzigartigen Themenwahl und -darstellung von Fans und Kritikern argwöhnisch beäugt, andererseits aber auch mit großer Spannung und Vorfreude erwartet. Nach der Veröffentlichung konnte der Titel, wie zu erwarten, stark polarisieren, wurde aber aufgrund der differenzierten Darstellung des Themas, der glaubhaft inszenierten Charakterstudie der Protagonistin und der hervorragenden Technik und Optik der Spielwelt fast ausschließlich mit großem Lob bedacht. Doch abseits des Kritikerlobs dürfte selbst Ninja Theory über das überwältigende Feedback aus Fankreisen überrascht gewesen sein. Unzählige Spieler, psychisch Leidende, Angehörige psychisch Erkrankter, Außenstehende etc. wandten sich nach dem Spielen von *Hellblade* mit zum Teil sehr persönlichen Geschichten und Dankesworten an das Studio. Anlässlich des „Mental Health Days“,⁴⁸ der alljährlich am 10.10. zelebriert wird, stellte Ninja Theory 2017 einen Accolades⁴⁹-Trailer zusammen und fügte von Spielern mit dem internen Fotomodus des Spiels aufgenommene Bilder mit dem erhaltenen Feedback zusammen (Abb. 5). Als Resultat⁵⁰ entstand ein cir-



Abb. 5: Die Entwickler erhielten zum Teil sehr persönliches Feedback aus Kreisen der Spielerschaft

48 Ninja Theory spendete alle am Mental Health Day generierten Einnahmen, circa 60 000 Pfund, an die Hilfsorganisation Rethink Mental Illness. Ninja Theory: 27.10.2017, in: Facebook, online einsehbar unter URL: <https://www.facebook.com/ninjattheory/photos/pb.155631917795643.-2207520000.1509199032./2121155167909965/?type=3&theater> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).

49 Engl.: Auszeichnung, Ritterschlag, Lob.

50 Ninja Theory: *Hellblade: Senua's Sacrifice* | Accolades Trailer |, 09.10.2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=39_dzijSmf0 (zuletzt abgerufen am 21.08.19).

ca fünfminütiges Video, aus dessen Inhalt sich ablesen lässt, wie wichtig die Entscheidung des Studios war, sich genau diesem Thema auf exakt die gewählte Art und Weise zu widmen.

6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

Hellblade: Senua's Sacrifice ist ein vielschichtiges und komplex konzipiertes Werk, das inhaltlich unzählige Lesarten und Deutungsspielräume zulässt. Es bietet sich auch über die eigentlichen Inhalte hinaus in Bezug auf dessen Entstehungsgeschichte und Wirkung auf Rezipienten für verschiedenste Debatten und Fragestellungen an.

Psychologieunterricht

Beispielsweise können die Darstellungen von Senuas Symptomen im Psychologieunterricht beziehungsweise -studium untersucht, besprochen und mit realweltlichen Fallbeispielen auf Gemeinsamkeiten und Abweichungen hin verglichen werden. Auch eine Arbeit mit Diagnoseschlüsseln wie ICD-10 und DSM-IV zum Kennenlernen und Erlernen des Umgangs mit diesen wäre eine Möglichkeit. So können Lernende beispielsweise versuchen, Senua eine klinische Diagnose und darauf basierend einen möglichen Therapieplan zu erstellen, der anschließend mit anderen Arbeitsergebnissen verglichen und bewertet werden könnte. Darüber hinaus bietet Senuas Stigmatisierung viele mögliche Zugänge für moralische und gesellschaftliche Diskussionen. Einleitend hierzu können Lernende folgendes Zitat analysieren und diskutieren:

„Psychische Krankheiten gibt es, seit es die Menschheit gibt. Warum hat die Evolution diese Schwäche nicht ausgemerzt? Das habe ich mich oft gefragt, bis ich den Fehler in der Fragestellung bemerkte. Man nimmt an, dass anders sein und denken eine Schwäche ist. Wir haben nur deshalb Computer, Raumfahrt, Medizin, Dichtung, Kunst und auch Videospiele, weil bestimmte Menschen in Gedanken neue abstrakte Realitäten simulieren können und diese dann mit uns teilen. Wir müssen anderen Sichtweisen gegenüber offen sein, wenn wir als Zivilisation Fortschritt machen wollen. Wir müssen dazu bereit sein. Und dieser Gedanke hat mich dazu motiviert, Senuas Geschichte zu schreiben und zu teilen.“⁵¹

Darauf aufbauend lässt sich der bereits erwähnte Accolades-Trailer für eine Meta-Diskussion heranziehen. Darin findet sich beispielsweise das Feedback eines psy-

51 Tameem Antoniades. *Hellblade: Making-of*.

chisch Erkrankten, der darüber berichtet, wie nach dem Ausbruch seines Leidens sein Bruder mit großem Unverständnis reagierte und vor anderen sogar äußerte, dass er sich für ihn schäme. Nachdem er *Hellblade* gespielt hatte, ging er jedoch zu ihm und entschuldigte sich aufrichtig. Ein anderer Angehöriger bedankt sich, dass er durch das Spielen des Titels eine völlig neue Sichtweise einnehmen konnte, die ihm geholfen habe, seinen erkrankten Vater nicht nur besser zu verstehen, sondern ihn nun auch besser unterstützen zu können. Über diese zum Teil sehr persönlichen Feedbacks ließe sich eine Debatte über den gesellschaftlichen (und mitunter gar persönlichen) Umgang mit psychischen Erkrankungen realisieren.

Götter- und Heldensagen – Deutschunterricht

Hellblade rezipiert geschickt Mythologien, die vor allem in früheren Jahrhunderten eine wichtige Rolle im Lebensverständnis und in der Wahrnehmung der Menschen spielten und auch heute noch eine große Faszination auf uns ausüben. Hier bietet sich eine breite Palette an Möglichkeiten und Zugängen für eine thematische Auseinandersetzung an. So finden sich im Spiel auch insgesamt 44 versteckte Runensteine, die optional gesucht und aktiviert werden können. Jeder Stein löst einen kleinen Monolog aus, in dem Druth verschiedene Heldensagen und Göttergeschichten wiedergibt. Alle von Druth zitierten Geschichten haben offensichtliche Bezüge zu Senuas Leidensweg. So kann beispielsweise die Geschichte um Balders Tod,⁵² den Strahlendsten und Gerechtesten unter den Göttern, als Analogie auf Dillions tragischen Tod gedeutet werden, und auch der Bezug zur Erzählung von Hervör, in der die Untaten eines Vaters seine Tochter verfluchen, liegt auf der Hand. Grundsätzliche Informationen über das germanische Weltverständnis wie die Entstehung der Welt aus dem Urriesen Ymir⁵³ oder über den Untergang der Götter (Ragnarök⁵⁴) können Druths Erzählungen ebenso entnommen werden. Die von Druth wiedergegebenen Passagen eignen sich hervorragend, um Lernenden den Einstieg in die komplexe Welt der Helden- und Göttersagen zu erleichtern.

52 „Baldur (Balder) (altnord. Baldr, althochdt. Bald ‚tapfer‘) Zweiter Sohn Odins. Einer der bedeutendsten germ. Götter, dessen Tod eine wichtige Rolle in der germ. Mythologie spielt.“ Stange: Die Edda, Register.

53 „Ymir [...] Der sechsköpfige Ur-Riese der nordischen Schöpfungsmythologie, aus dessen Körper die Erde wird.“ Stange: Die Edda, Register.

54 „Ragnarök (‚Endschicksal der Götter‘, ‚Götterschicksal‘) Bezeichnung für die Endzeit (Weltuntergang), in die nicht nur die Menschen, sondern auch die Götter eingeschlossen sind.“ Stange: Die Edda, Register.

7 QUELLEN

- [Red.]: Die Pikten – Schottlands geheimnisvolles Urvolk, (o. J.), in: My Highlands, online einsehbar unter URL: <https://www.myhighlands.de/highlands-wissen/die-pikten-schottlands-geheimnisvolles-urvolk/> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).
- Baur, Ferdinand Christian: Symbolik und Mythologie oder die Naturreligion des Alterthums. Band 2, Stuttgart 1825.
- Grimm, Jacob: Deutsche Mythologie, Göttingen 1844.
- Ninja Theory: 27.10.2017, in: Facebook, online einsehbar unter URL: <https://www.facebook.com/ninjatheory/photos/pb.155631917795643-2207520000.1509199032./2121155167909965/?type=3&theater> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).
- Ninja Theory: Hellblade Development Diarys, (o. J.), in: YouTube, online einsehbar unter URL: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLbpbkF8TRYizaT6GfMcKBG-RoUOQ6BJRXp> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).
- Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice | Accolades Trailer |, 09.10.2017, in: YouTube, online einsehbar unter URL: https://www.youtube.com/watch?v=39_dzijSmf0 (zuletzt abgerufen am 21.08.19).
- Schulz, Elena: Hellblade: Ein genialer Bluff, 04.10.2017, in: The Last Pixel, online einsehbar unter URL: <https://thelastpixel.de/index.php/2017/10/04/ein-genialer-bluff/> (zuletzt abgerufen am 19.08.19).
- Stange, Manfred (Hrsg.): Die Edda. Götterlieder, Heldenlieder und Spruchweisheiten der Germanen, Verlagshaus Römerweg: Wiesbaden 2016.
- Wendorf, Daniel: Erzählkunst – Von der Kunst, eine gute Geschichte zu erzählen (Teil 1), 21.07.2010, in: GamesRadar, online einsehbar unter URL: <http://www.gameradar.de/wp/artikel/2312-special-erzahlkunst-von-der-kunst-eine-gute-geschichte-zu-erzahlen-teil-1/> (zuletzt abgerufen am 21.08.19).