

SPEZIAL

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE | PS4

HELLBLADE

SENUA'S SACRIFICE

NINJA THEORY | PLAYSTATION 4

FANTASY-ABENTEUER MIT ENORMEM TIEFGANG

Das britische Spielestudio **Ninja Theory** wurde 2007 mit dem bunten Hack'n'Slay-Titel **Heavenly Sword** bekannt, in dem eine sexy Kriegerin gegen die Schergen eines bösen Königs kämpfte. 10 Jahre später schickt der Entwickler erneut eine Kriegerin in den Kampf gegen das Böse – doch unterschiedlicher könnten beide Titel nicht sein. **Hellblade: Senua's Sacrifice** beginnt mit der Einblendung, dass man für das Spiel eng mit Experten für Psychosen und mit Betroffenen dieser Krankheit zusammengearbeitet hat. Und so viel sei verraten: diese Zusammenarbeit mündete in einem beeindruckenden und einzigartigen Spielerlebnis, das man so schnell nicht vergisst.

REISE IN DIE FINSTERNIS

Eine junge Keltenkriegerin gleitet in ihrem provisorischen Kanu über einen nebelverhangenen See. Es ist totenstill, bis auf das regelmäßige Eintauchen des Paddels und einer flüsternden Stimme, die uns warnt, besser in ihrer Nähe zu bleiben. Sie erzählt uns, dass die Kriegerin Senua heißt und sie sich auf dem Weg nach Hel befindet, einem düsteren Ort, an dem der Tod allgegenwärtig ist. Zur Bestätigung schälen sich gleich darauf die ersten Leichname aus dem Dunst. Sie sind überall um uns herum - gepfählt, erhängt und ertränkt.

Mehr flüsternde Stimmen werden laut, sie sind ängstlich und warnen Senua vor diesem Ort und vor der Dunkelheit, die sie verfolgt. Doch die Kriegerin lässt sich davon nicht beirren. Sie legt am Ufer an und geht entschlossen ihren Weg durch eine karge Sumpflandschaft. Es dauert nicht lange, bis wir erfahren, was ihr Ziel ist: Sie will nach Helheim, wo die Totengöttin Hela wohnt. Mit ihr will Senua um die Wiederbelebung ihres Liebsten feilschen oder notfalls darum kämpfen. Als Gefäß für die Seele ihres Gefährten trägt sie dessen Kopf in einem Sack am Gürtel.

DIE FÄULNIS IN IHREN ADERN

Hellblade: Senua's Sacrifice legt schon von der ersten Sekunde an die Tonart für ein Abenteuer fest, das im wahrsten Sinne des Wortes zum Höllentrip wird. Und dabei werden weder die Heldin noch wir Spieler geschont. Bevor Senua das Tor nach Helheim öffnen kann, wird sie plötzlich von der Dunkelheit eingeholt und mit der Fäulnis belegt, die ihre Hand pechschwarz färbt. Jedes Mal, wenn sie nun stirbt, wird sich diese Krankheit weiter hinauf zu ihrem Gehirn fressen. Ist es irgendwann soweit, so teilt es uns das Spiel mit, wird unser Spielstand unwiderruflich gelöscht. Wie oft das genau ist, müsst ihr wohl oder übel selbst herausfinden. Und als wären ihr damit nicht schon genug Steine in den Weg gelegt, muss Senua



1

#1 Die Grafik ist eine echte Augenweide.
#2 Willkommen in der Hölle.



2

erst den Feuerriesen Surt und den Illusionsmeister Valravn besiegen, bevor ihr Einlass nach Helheim gewährt wird. Es steht euch nun frei, welchen Gegner ihr als erstes auswählt, beide Abschnitte sind vom Schwierigkeitsgrad her ausgeglichen. Seid ihr unsicher, dann wählt zuerst Surt (rechter Weg), um euch an die Spielmechanik zu gewöhnen, da die Rätsel und der Endboss hier einen kleinen Tick einfacher sind.

TÖDLICHE ILLUSIONEN

Auf dem Weg zu Surt stoßt ihr auf Tore, die mit leuchtenden Runen versiegelt sind, beispielsweise einem X. Um das Tor zu öffnen, müsst ihr diese Rune in der Umgebung ausfindig machen. Damit ihr nicht stundenlang im Kreis lauft, wird es euch angenehmerweise angezeigt, wenn ihr ungefähr richtig steht. Wer sich nun aufmerksam umsieht und die Kamera auf die richtige Stelle in der Landschaft ausrichtet, findet die Lösung. In unserem Fall sind es zwei schiefe Bäume, die das gesuchte X bilden und die Versiegelung am Tor verschwinden lassen. Auf dem Weg zu Valravn bestehen die Rätsel hauptsächlich aus Portalen. Durchquert ihr eins dieser magi-

schen Tore, verändert sich ein bestimmter Aspekt um euch herum. So erscheint plötzlich eine Brücke über einen Graben oder eine Öffnung in einer Mauer. Nur wer das Durchqueren der Portale geschickt kombiniert, kommt am Ende zum Ziel. Das hat etwas von Zelda und gefiel uns deshalb sehr gut. Neben den Puzzles bleiben euch auch tödliche Gefahren nicht erspart. So trifft ihr zum Beispiel auf Feuerschreine, die ihr gezwungenermaßen berühren müsst. Gleich darauf steht die Umgebung in Flammen, die Sicht ist eingeschränkt und ihr müsst panisch und unter Zeitdruck einen sicheren Weg durch das Inferno finden. Zudem erwarten euch regelmäßige Kämpfe, die bald eure volle Konzentration erfordern.

VERBISSENE SCHARMÜTZEL

Betretet ihr besondere Plätze, dann erscheinen aus dem Nichts und ohne Vorwarnung hochgewachsene Gegner, die euch sofort angreifen. Da es kein Tutorial gibt, müsst ihr schnell lernen, wie ihr rechtzeitig ausweicht, blockt und zuschlagt. Senua stehen dabei ein schwerer und ein leichter Schlag sowie ein beherzter Tritt zur Verfügung, der vor allem



bei Schildträgern überlebenswichtig ist. Im Kampf werden die Gegner automatisch fokussiert, so dass ihr beim Ausweichen euren Widersacher wunderbar umkreisen und beharken könnt. Erfahrene Spieler werden mit den Kämpfen anfangs sicher wenige Probleme haben. Doch im Laufe der Zeit bedrängen euch kontinuierlich wachsende Gegner-Truppen, die außerdem größere und gemeinere Monster enthalten, was ziemlichen Druck in die Gefechte bringt. Wer da durchatmet, hat schon verloren. Ist euch ein Kampf zu schwer, könnt ihr jederzeit den Schwierigkeitsgrad herunterschrauben. Außerdem helfen euch Fokus-Punkte, die ihr erhaltet, wenn ihr geschickt ausweicht, blockt oder abwechslungsreich kämpft. Damit lässt sich kurz die Zeit verlangsamen und Senua sogar wiederbeleben, wenn sie am Boden liegt.

DIE STIMMEN WERDEN LAUTER

Sind Surt und Valraven besiegt, durchschreitet ihr schließlich das Tor nach Helheim. Dort geht Senuas Abenteuer erst richtig los. Die bekannten Rätsel werden komplexer und mit neuen kombiniert, was aber nie ausartet und frustfrei zu bewältigen ist. Die Schauplätze werden abwechslungsreicher und die Kämpfe wachsen irgendwann zu wahren Massenschlachten heran, bleiben aber stets beherrschbar und machen dank der geschmeidigen Kampfsteuerung sogar richtig Laune. Eine etwas größere Gegnervielfalt hätte es aber schon sein dürfen. Zu den bekannten Elementen gesellen sich außerdem originelle Prüfungen und ziemlich gruselige Flucht- und Schleichpassagen, die unseren Puls ordentlich in die Höhe getrieben haben. Schon allein mit diesen Zutaten wäre Hellblade: Senua's Sacrifice ein großartiges Spiel geworden. Doch durch die einzigartige Darstellung von Senuas Psychose wird der Titel in den Rang eines echten Meisterwerks erhoben. War das Tomb Raider-Reboot von 2013 schon nach gut einer halben Stunde an der realistischen Darstellung einer emotional gepeinigten Heldin gescheitert, schafft es Hellblade: Senua's Sacrifice auf einzigartige Weise, die Seelenqualen der Hauptfigur zum wichtigsten Erzählstrang zu etablieren. Das beginnt mit den Stimmen in Senuas Kopf, die unablässig ihre und damit unsere Aktionen kommentieren, uns Zweifel einflüstern, uns herabwürdigen, verspotten und gehässig auslachen. Bald kommen zusätzlich visuelle Beeinträchtigungen dazu, wie Schwindel, Trugbilder, Wahrnehmungsstörungen und extrem überstrahlende Farben.



Senuas Weg ist schon von Beginn an von Tod geprägt.

DER FEIND IN IHREM KOPF

Schließlich drängt sich Senuas Krankheit in Gestalt von Flashbacks in ihre Wahrnehmung und die Geister ihrer Vergangenheit beginnen sie zu peinigen. Das ist sehr flüssig in den Spielablauf integriert und wirkt nie wie eine einfache Cutscene. So stürmt Senua zum Beispiel während einer verzweifelten Fluchtsequenz durch eine Tür und landet plötzlich im Zimmer ihres Vaters, wo sie eine qualvolle Erinnerung durchleben muss. Ihre Gesprächspartner sind immer nur als diffuse Schatten zu erkennen, manchmal nehmen wir als Spieler sogar die Rolle ihres Gegenübers ein und Senua spricht direkt zu uns. Ein wirkungsvoller und beklemmender Effekt, der vor allem von dem hervorragenden Motion Capturing und der Ausnahmeleistung der Schauspielerin Melina Juergens lebt, die sich so sehr in die Rolle wirft, das uns manchmal ganz anders wurde. Irgendwann ist die äußere Umgebung untrennbar mit Senuas Innenwelt verbunden und Hellblade: Senua's Sacrifice wird zu einem rauschhaften Mix aus Erinnerungsfetzen, Rätseln, treibender Musik und ausufernden Kämpfen. Ein beeindruckendes Spielerlebnis.



Die Brücke nach Helheim ist Senuas erstes Ziel.



Eine Rune blockiert das Tor.

Insgesamt unterhält euch das Spiel gut 7 bis 8 Stunden und das geht völlig in Ordnung. Zuerst einmal, weil euch Ninja Theory preislich entgegen kommt und zum zweiten, weil dieser Zeitraum so dicht erzählt ist, dass jede weitere Stunde nur die Atmosphäre verwässert hätte. Nach dem Abspann könnt ihr euch noch ein sehr interessantes Video der Entwickler ansehen, in dem der historische, technische und psychologische Hintergrund des Spiels beleuchtet wird, was euch einen ganz anderen Blick auf die Handlung und die Rätsel werfen lässt. Aus diesem neuen Wissen ergibt sich ein echter Wiederspielwert. Außerdem sind im Spiel 44 Steinsäulen, sogenannte Lorestones versteckt, von denen man beim ersten Durchgang selten alle erwischt.



FAZIT

Was für ein Rausch! Hellblade: Senua's Sacrifice ist so beeindruckend komplex erzählt, dass ich nach dem Abspann das Gefühl hatte, gerade die ganze Staffel einer Serie gesehen zu haben. Obwohl der Titel so viel Gewicht auf den psychologischen Hintergrund der Hauptfigur legt, verliert er an keiner Stelle den spielerischen Aspekt aus den Augen und degradiert mich nicht zum bloßen Zuschauer, was bei filmischen Spielen schnell passieren kann. Die Handlung bleibt durchweg spannend, actionreich und trotz seiner deprimierenden Thematik äußerst unterhaltsam. Ich kann mich nicht erinnern, wann mich ein Spiel das letzte Mal derart fasziniert, begeistert und aufgewühlt hat. Auch wenn die Kämpfe und Rätsel am Ende eine Prise mehr Abwechslung vertragen hätten, ist Hellblade: Senua's Sacrifice in meinen Augen ein erzählerischer Meilenstein, der zu den PS4-Pflichtspielen dieses Jahres gehört. | **SW**





PSYCHISCHE IN VIDEOSPIELEN

ERKRANKUNGEN
IN VIDEOSPIELEN

Mit dem Erwachsenwerden des Videospieles als Medium wächst auch seine Fähigkeit menschliche Probleme zu reflektieren. In vielen Spielen mit ausgeprägter Narration steuern und begegnen wir Charakteren, die eine mehr oder weniger stark ausgeprägte Entwicklung durchmachen. Was dabei jedoch nur selten adäquat abgebildet wird, ist die Psyche im Allgemeinen und mögliche psychische Erkrankungen im Besonderen. Hellblade: Senuas Sacrifice geht hier einen Schritt nach vorne, doch es gibt noch einige andere Spiele, die sich diesem schwierigen Thema auf eine interessante Weise annähern.

DER WAHNSINNIGE ANTAGONIST

Wenn eine Darstellung psychischer Probleme in Videospielen vorkommt, dann nimmt diese meist eine sehr oberflächliche und eintönige Form an. Nach Jahrhunderten der Fehldiagnosen und Fehlinterpretationen verstehen wir heute die Gründe hinter Störungen und ihre Häufigkeit in modernen Gesellschaften immer besser. Auch wenn wir längst noch nicht alles nachvollziehen können, was in unserem Kopf vorgeht, so sind wir heute dennoch in der Lage, Menschen nicht einfach als verrückt abzutun, wenn sie sich „verhaltensauffällig“ zeigen. Eventuell stecken ernsthafte neurologische Erkrankungen oder traumatische Erlebnisse dahinter. Der Fortschritt, den es in der Wissenschaft im Verständnis psychischer Phänomene gibt, spiegelt sich jedoch keineswegs in populären Medien wieder. Gerade Spiele reproduzieren häufig einfach Stereotype und Stigmata.

Wer kennt nicht den typischen Antagonisten, der dem Wahnsinn verfallen ist und dessen einziger Grund für seine Bösartigkeit seine psychische Instabilität ist? Meist werden wir in die Rolle des rechtschaffenen und natürlich geistig völlig gesunden Helden versetzt, der diesen Antagonisten stoppen muss. Viele Autoren innerhalb der Spieleindustrie verwenden „Irrsinn“, „Verrücktheit“ oder „Wahnsinn“ als Charaktereigenschaften eines Gegners. Sie sparen sich damit die Ausarbeitung vielschichtiger Persönlichkeiten. Irrsinn ist ein dankbares Merkmal für einen Antagonisten, denn das Motiv des Bösen kann damit sehr leicht erklärt werden.

MEHR
ALS
NUR
WAHNSINN.
SINN.

BACK TO THE TO Roots

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Ich liebe jedes einzelne Spiel der **Grand-Theft-Auto-Reihe**. Ich habe viele Stunden als Tommy Vercetti auf den Straßen von Vice City verbracht, als Michael de Santa unzählige Autos getunt und Menschen über den Hades geschickt und als Trevor, diesem Prototypen eines Hillbilly-Hipsters, habe ich meine dunkelsten Fantasien und soziopathischsten Neigungen ausgelebt. Meine eigene Mutter hätte mich verstoßen, hätte sie all das mitgekriegt. Nur etwas hat mich immer gestört an GTA, diesem Juwel der Gamingindustrie: Nämlich das Setting. Diese kapitalistische Wirklichkeit, diese Ausbeutungsgesellschaft auf der ständigen Jagd nach dem allmächtigen Dollar... Nein, danke! Neben dem permanenten Überfahren unschuldiger Passanten, der mutwilligen Zerstörung fremden Eigentums und dem kaltblütigen Erschießen nichts Böses im Schilde führender Möwen am Pier von Los Santos war es die graue Lebensrealität von GTA, die meiner zarten Seele so sehr zugesetzt hat.

FRÜHER WAR ALLES BESSER...

Zum Glück habe ich irgendwann in den unendlichen Weiten von Steam einen Klassiker gefunden: Fable: The Lost Chapters. Eine mittelalterliche Fantasywelt voller Möglichkeiten, ein charismatischer Protagonist, der edelmütig und gut oder abgrundtief böse durch die Welt streifen kann. Sie steht einem vollkommen offen und man formt sie allein durch seine Handlungen. Und was für eine virtuelle Welt das erst ist! Nicht diese postmoderne, kalte Urbankultur mit ihren ungemütlichen Hochhäusern, diese kapitalistische Realität der Ausbeutung des Individuums wie in GTA oder, Gott behüte, den Sims - nein, sondern friedliche Weiler, endlose Wälder, quirlige Städte und... klar definierte moralische Grenzen.

Denn man weiß, wer Böses tut, der kriegt bald schwarze Haare und hässliche Narben im Gesicht, wer aber immer gutmütig ist, der leuchtet irgendwann wie ein atomar verstrahlter Schwede, die Haare blond, die Augen blau. So oder so ähnlich...Ich weiß, das klingt alles irgendwie ironisch, was ich hier von mir gebe.

Und das ist es auch. Fable: The Lost Chapters ist, falls es diese Bezeichnung für Games gibt, ein wandelndes Klischee. Gut und Böse sind zwei Seiten, und dazwischen gibt es nichts. Wer aber, wie ich, mit den Games vom Großmeister des Schwarz-Weiß-Denkens, Peter Molyneux, aufgewachsen ist, der kann nur mit viel Mühe schlechte Worte für seine Kreationen finden.

Denn sie machen unglaublich Spaß. Moderne Spiele sind oftmals eine wahre Herausforderung für den moralischen Kompass: Man muss dabei seine eigenen Handlungen „hinterfragen“, ugh... Fable ist einfach. Sei gut, hilf allen, rette Leben, führe einen waschechten Genozid an Banditen durch. Oder sei böse, dann hilf niemandem, raube Leute aus und töte einfach alles, vom bösen Banditen bis zum einfachen Bauern. Ich bekenne: Das macht unglaublichen Spaß! Und Fable hat etwas, was die allermeisten Spiele von Molyneux eben auch auszeichnet, nämlich eine unglaubliche Liebe zum Detail und Reichhaltigkeit. Angefangen von den Gestaltungsmöglichkeiten des eigenen Charakters über Minispiele, wie das Flirten mit Kellnerinnen (meine Hauptbeschäftigung), bis hin zum Erwerb von Liegenschaften und Wohnhäusern, womit wir wieder ein bisschen beim Kapitalismus wären, aber in der wunderschönen Fantasywelt von Fable sieht das alles irgendwie nicht mehr so schlimm aus.

Auch sonst macht dieses Game vieles richtig und noch mehr richtig gut: Die Quests sind kurzweilig, der Humor ist erste Klasse und nimmt sich und das schlichte Denken von Gut und Böse teils selbst auf die Schippe und Dinge, die sogar moderne Games nicht so gut hinkriegen, wirken bei Fable wie aus einem einzigen, perfekten Guss. Das gesamte Kampfsystem zum Beispiel. Ob als Magier, Bogenschütze oder Krieger - die Steuerung ist derart intuitiv, einfach und belohnend, dass man stundenlang Spaß daran haben kann, sich durch Horden von Feinden zu schnetzeln und diese in bester RPG-Manier zu looten.

JESUS VS. DAS GRÖSSTE ARSCHLOCH DER WELT

Grafisch kann Fable mit modernen Titeln nicht mithalten. Das ändert jedoch nichts daran, dass es trotzdem wunderschön aussieht, wenn man durch die mittelalterlichen Städtchen oder die riesigen Wälder läuft, deren Laub sich herbstlich rot verfärbt. Eine offene Welt ist Fable aber nicht wirklich oder nur zum Teil: Man hat zwar absolute Bewegungsfrei-

heit, aber, ähnlich wie bei Star Wars: Knights of the Old Republic, bewegt man sich durch schlauchartige Sektoren, die durch Ladebildschirme voneinander getrennt sind und gemeinsam diese "offene" Welt ergeben. Das stört ein bisschen das Gesamterlebnis.

Ein bisschen unverständlich ist auch diese Designentscheidung, denn Fable ist, wenn ich mich nicht ganz täusche, jünger als Titel wie Morrowind, die eine großartige, dichte und atemberaubende offene Welt erschaffen haben, in welcher der Spieler ohne Grenzen reisen kann. So etwas hätte auch zu Fable wesentlich besser gepasst. Aber das ist ein kleiner Wermutstropfen im großen See, der Fable: The Lost Chapters ist. Ein kurzweiliges, lustiges Spiel, das trotz seiner immensen Größe eine unbeschwertere Epik hat, wenig Denken erfordert und einfach Spaß macht - puren, von aller Schwere losgelösten Spaß. Wenn man also wieder einmal Erholung braucht von den Auswüchsen der postmodernen Urbanegesellschaft, von den schwerwiegenden Entscheidungen und dem moralischen Dilemma eines Witchers, dann schlüpfe man einfach in die Rolle eines namenlosen Jungen, der die Wahl und das Zeug dazu hat, zu Jesus höchstpersönlich oder zum größten Arschloch der bekannten Welt heranzuwachsen. Die Entscheidung liegt bei einem selbst. Fable: The Lost Chapters kostet auf Steam etwa so viel wie ein Marlboro-Zigarettenpäckchen, macht mindestens genauso süchtig, ist aber etwas gesünder. Holt es euch, der alten Zeiten wegen, als ihr noch glasklare Vorstellungen von Ritterlichkeit und Räubertum hattet. | IP



BACK TO THE ROOTS

In seiner Reihe „Back to the Roots“ besinnt sich Ivan mit nostalgischer Erinnerung an die Gute alte Zeit, als die Welt noch in Ordnung war. Folgt ihm auf seiner Reise durch die alten Klassiker und schwelgt zusammen in guter Erinnerung.



S H E N M U E

Das Spiel
mit der

Nostalgie



ostalgie ist die Sehnsucht nach Vergangem. Kaum ein Spiel gibt dieser Sehnsucht so viel Raum wie SEGAs legendäres Action-Adventure Shenmue, das 1999 als Hoffnungsträger der Dreamcast-Konsole in die Läden kam und nun, fast zwei Jahrzehnte später, seine lang erhoffte Fortsetzung erhalten soll.

Videospiele sind vermutlich das einzige Medium, in dem der Fortschrittsgedanke der Moderne noch ungebremst lebendig ist: Jahrzehntelang waren Evolutionen im Game-Design und in der audiovisuellen Präsentation von Spielen direkt an die stetig steigende Leistungsfähigkeit der Hardware geknüpft, was zur Folge hatte, dass neue Spiele der Erwartung unterlagen, älteren grundsätzlich überlegen zu sein. Dass ein altes Spiel bald auch „veraltet“ wäre, verstand sich dabei wie von selbst und beherrschte die Produktionsprozesse im Videospiele viel stärker als in anderen Medien.

Heute sind Videospiele an einem Punkt angelangt, wo die verfügbare Hardware den Entwicklern nur noch selten kreative Grenzen setzt und die Evolution des Mediums vor allem in solchen Bereichen voranschreitet, die nicht unmittelbar auf wachsende Taktraten und Speicherkapazitäten angewiesen sind: Mit Ausnahme der berühmten Triple-A-Produktionen vielleicht, die nach wie vor mit immer imposanterer Inszenierung punkten wollen, scheint es, dass gerade das Übermaß an Rechenleistung die Branche von den Fesseln befreit hat, die das Streben nach immer neuen Superlativen ihr auferlegt hatte. Viel häufiger als früher liegt das Augenmerk heute darauf, zu hinterfragen, was ein Videospiele sein kann, neue Themen aufzugreifen, und Erzählstrukturen und Darstellungsformen zu entwickeln, die so in keinem anderen Medium existieren können. Dort, wo Fotorealismus Normalität geworden ist, ist Pixelgrafik Kunst, und wo prozedural generierte Spielwelten unendlich sind wie das Universum, da bestimmt das alte „Höher, Schneller, Weiter“ nur noch einen Teil des Marktes, welcher sich seit mindestens zehn Jahren in unterschiedlichste Richtungen ausdifferenziert, statt noch länger einer einzigen Prämisse zu folgen.