

HELLBLADE™ SENUA'S SACRIFICE

Computerspielanalyse -Endabgabe
Prof. Beate Ehrmann

Bearbeitet von:

Böttcher, Daniel - 260381

Geyer, Fabian - 260603

Willbold, Lisa - 260604

Walther, Yasmin - 262146

Inhaltsverzeichnis

Produzenten und Herausgeber	2
Firma & Spieleentwickler	2
Jahr & Entwicklungszeit	2
Plattformen & Engine	2
Publisher	2
Beschreibung des Spiels	2
Genre.....	2
Thema.....	3
Grafische Ästhetik.....	3
Story	3
Charaktere und deren Aufteilung	4
Hauptcharakter:.....	4
Nebencharaktere:	6
Gegnerische Charaktere:.....	7
Bossgegner :.....	7
Endgegner:	8
Auslöser.....	9
Dialoge und Sounddesign	9
Struktur und Levels.....	10
Zielgruppe	10
Ludologie	10
Interface und Navigationsgestaltung.....	10
Steuerung	11
Spielmechanik und Story	11
Umsetzung der spielerischen Neugier	11
Ressourcen	11
Raum & Zeit im Spiel.....	12
Ziele	12
Wissen	12
Emotionale Bindung	12
Thrill	12
Belohnung.....	13
Strafe.....	13
Bedeutung	14
Sinn des Spiels	14
Übergeordneter Sinn	14
Zeichensysteme.....	14
Benutzte Grundmedien / Verweis oder Inspiration.....	14
Sequenzanalysen.....	15
Kapitel 1	15
Kapitel 5.....	17
Kapitel 8.....	21

Produzenten und Herausgeber

Firma & Spieleentwickler

Hellblade wurde vom britischen Entwicklerstudio Ninja Theory entwickelt.

Hierbei handelt es sich um ein eher unbekanntes Studio, welches an zuvor an Spielen wie dem ersten Devil May Cry oder Heavenly Sword gearbeitet hat.

Jahr & Entwicklungszeit

Das Spiel wurde erstmals am 8. August 2017 veröffentlicht.

Für die Entwicklungszeit des Spiels waren ursprünglich 18 Monate geplant, woraus letztendlich drei Jahre wurden. Das Entwicklerteam bestand aus 20 Personen und hatte ein Budget von 10 Millionen Dollar für das Projekt zur Verfügung.

Plattformen & Engine

Entwickelt wurde das Spiel in der Unreal Engine 4.

Das Spiel selbst erschien auf allen zu dieser Zeit gängigen Plattformen. Dazu gehörten Windows, PlayStation 4, Xbox One und Nintendo Switch. Außerdem erhielt Hellblade für Besitzer des Spiels auf Steam und GOG eine kostenlose VR Edition. Eine weitere Besonderheit zu diesem Zeitpunkt war, dass das Spiel ausschließlich in digitaler Form erhältlich war. Es gab also keine im klassischen Laden erhältliche Version.

USK Einstufung: Von der USK hat es eine Einstufung von 18+ erhalten.

Publisher

Der Publisher von Hellblade ist ebenfalls Ninja Theory.

Dies liegt daran, da es ihnen wichtig war, das Spiel selbst zu verlegen. Dadurch wollten sie Einmischungen und mögliche Kompromisse von Außen vermeiden.

Beschreibung des Spiels

Genre

Hellblade hat einen etwas besonderen Status und wird oftmals als "Independent-AAA" bezeichnet, da es vom Entwickler selbst veröffentlicht wurde, aber ein für die Kategorie „Indie Spiel“ mit einem verhältnismäßig großen Budget entstanden ist.

Das Gameplay lässt sich in folgende Kategorien einteilen:

- Puzzlespiel (Perspektiven Rätsel)
- Kampfspiel (Kampfsequenzen mit "Gegnerhorden")
- Hack and Slash
- Adventure

Thema

Die zugrundeliegende Thematik des Spiels ist der Umgang und der Kampf mit Psychosen, Traumata, Ängsten und Wahnvorstellungen.

Dafür hat das Studio eng mit der University of Cambridge und Personen, die unter psychischen Krankheiten leiden zusammengearbeitet, um das ganze möglichst authentisch im Spiel wiederzugeben.

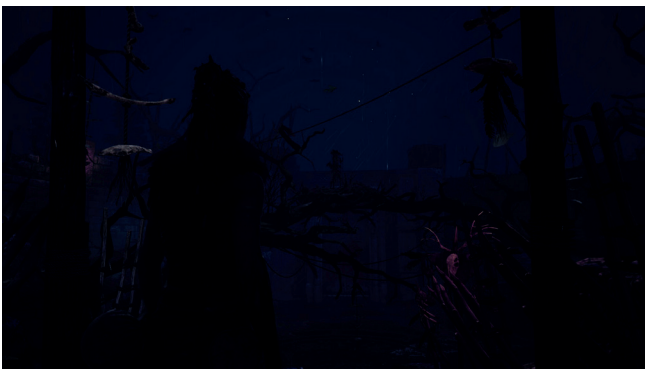
Damit beschäftigt sich Hellblade: Senua's Sacrifice mit Themen, die bisher nur sehr sporadisch oder kaum Inhalt in Videospielen oder auch anderen Medien finden. Dies macht es zu einem einzigartigen Spiel.

Grafische Ästhetik

Die Spielwelt ist in 3D und einem klar realistischen Grafikstil gehalten. Sie zeichnet sich aus durch eine detailreiche und ästhetisch ansprechende Umgebung, allerdings fällt diese meist sehr dunkel und düster aus. Zum Kontrast kommen vereinzelt immer wieder bunte, sonnenbestrahlte Areale vor, welche dann bewusst Elemente der Geschichte unterstreichen.

Die Gebäude im Spiel erinnern an nordische Siedlungen, Festungen und Tempel und sind meist ausgestaltet mit verschiedenen kultistischen Elementen der Mythologie.

Trotz der insgesamt düsteren Atmosphäre schafft es das Spiel immer wieder eindrucksvolle und schöne Bilder zu zeichnen.



Story

In Hellblade verfolgen wir die Geschichte von der piktischen Kriegerin Senua, welche sich auf die Reise begibt die Seele ihres toten Geliebten Dillion aus Helheim zu retten. Während dieser Reise wird immer mehr offensichtlich, dass Senua an einer schweren, psychischen Krankheit leidet – sie hört Stimmen, die zu ihr sprechen, hat Nachhallerinnerungen und auch Wahnvorstellungen. Zudem nimmt sie ihre Umwelt eher verzerrt wahr.

Als Spieler müssen wir Senua dabei helfen, Dillion's Seele aus Helas Reich zu befreien.

Der Spieler wird von Stimmen eingeladen und lebt als eine weitere Stimme in Senuas Kopf.

Je näher sie der Konfrontation mit Hela entgegen kommt, desto schwerer wird dieses Leid und sie (der Spieler) muss sich mit eben jenem Leid und ihrer Vergangenheit auseinandersetzen.

Charaktere und deren Aufteilung

Hauptcharakter:

Senua

Die Spielfigur Senua ist der Playercharacter und Protagonist des Spiel Hellblade: Senua's Sacrifice. Als Playercharacter ist Senua der Bezugspunkt der Geschichte für den Spieler.

Physiognomie:

Senuas äußere Erscheinung ist die einer jungen Frau mit heller Haut und hellblauen Augen. Sie besitzt langes dunkelbraunes Haar, welches zu Dreadlocks frisiert ist. In ihrem Haar sind Perlen aus verschiedenen Materialien eingeflochten. Ihr Körperbau lässt sich als schlank, aber dennoch durchtrainiert beschreiben. Dies ist vermutlich aufgrund ihres bisherigen Lebensstils und regelmäßigem Training im Schwertkampf der Fall. An ihrem Körper befinden sich viele Narben, welche besonders ausgeprägt in der Region des Gesichts sind.

Senua besitzt einfache Kleidung, welche größtenteils aus einfachem Leder gefertigt ist. Dazu gehören unter anderem Schuhe und Hose. Weitere Materialien sind am Oberteil zu finden, welches an den Seiten aus einem groben Stoff gefertigt ist und einen Kragen aus Fell besitzt. Auf ihrem Kopf trägt Senua ein genähtes Lederkopfstück mit Verzierungen.

Ein besonderes Merkmal von Senuas Aussehen ist die blaue Bemalung, welche sie in der oberen Hälfte ihres Gesichts, in einer Linie unter der Oberlippe, sowie entlang der Arme und auf der Brust trägt. Hierbei ist anzumerken, dass Senua diese Art der Bemalung in keiner der Rückblenden, die sie in ihrer jüngeren Form zeigen, besitzt.

Senuas Aussehen ändert sich im gesamten Verlauf der Geschichte geringfügig. Die blaue Bemalung wird zusehends immer mehr abgewaschen und ihre Kleidung im Gegenzug immer mehr mit Blut bedeckt.

Zu Senuas Ausrüstung gehört der mumifizierte Kopf ihres geliebten Dillion, welchen sie von Beginn der erzählten Geschichte an bis zu deren Ende, mit einer Unterbrechung, an der Hüfte mit sich trägt.

Zu Beginn ihrer Reise besitzt sie ein einfaches Kriegerschwert. Nachdem dieses im Verlauf der Handlung zerstört wird, erlangt sie nach Abschluss mehrerer Prüfungen das Schwert Gramr. Gramr wird die Fähigkeit zugewiesen sogar Götter töten zu können. Für eine Spielmechanik namens „Fokus“ wichtig ist ein polierter Eisenspiegel, den sie ebenfalls am Gürtel trägt.

Eine weitere körperliche Besonderheit erhält Senua relativ früh in der Geschichte – die Fäulnis. Mit der Fäulnis wird sie von der Göttin Hela belegt. Sie beginnt am rechten Handgelenk und breitet sich mit einer rötlichbraunen Farbe ähnlich der Verwesung immer weiter in Richtung Senuas Kopf aus. Die Fäulnis ist ein Element des Spiels, welches bei speziellen Momenten im Spiel, sowie bei Senuas Tod weiter wächst. Das Erreichen des Kopfes bedeutet, laut Erklärung des Spiels selbst, den endgültigen Tod.



Psychologie:

Senua leidet seit ihrer frühesten Kindheit an Psychosen. Diese treten als akustische, visuelle und sensorische Halluzinationen in Erscheinung. Dies bedeutet, dass sie Dinge hört, sieht und fühlt, die für andere Personen so nicht wahrnehmbar sind. In ihrem Leben hat Senua schwere Traumata durchlebt. Nicht wenige davon wurden von ihrem eigenen Vater verursacht. Sie lebt zudem mit Wahnvorstellungen, Depressionen und Schuldgefühlen.

Senua sieht sich großen mentalen Hürden gegenüber, die sie überwinden muss. Dazu gehört das Akzeptieren ihrer Krankheit(en) bzw. Psychose, welche im Spiel selbst oftmals als Dunkelheit oder Fluch bezeichnet wird. Des Weiteren muss sie lernen, Dillions Tod zu akzeptieren.

In den meisten Fällen ist Senua ein eher reservierter und zurückhaltender Mensch. Gleichzeitig zeichnet sich ihr Charakter aber auch durch Willensstärke, Kampfgeist und eine Ausrichtung auf ein Ziel aus. Sie ist ebenso zu Emotionen wie großer Angst, Wut und Verzweiflung fähig.

Soziologie:

Senua gehört dem Volk der Pikten an, welches bis zum 8ten bis 9ten Jahrhundert nach Christus im nördlichen und östlichen Teil Schottlands angesiedelt war. Sie ist die letzte Überlebende ihres Dorfes, welches nach einem Überfall der Wikinger geplündert und zerstört wurde, während sie sich im selbstgewählten Exil befand.

Ihre Mutter Galena war die Priesterin bzw. Heilerin des Dorfes und litt ebenfalls an Psychosen. Im Gegenzug zu Senua zu Beginn des Spiels hat Galena ihre Krankheit als einen Teil von sich akzeptiert. Sie war liebevoll und fürsorglich zu ihrer Tochter und hat sie stets zu einer positiven Einstellung ermuntert. Als Senua fünf Jahre alt war, wurde Galena von ihrem Ehemann und Senuas Vater Zynbel auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Senua hat diese Erinnerung bis zum Ende des Spiels in ihrem Unterbewusstsein verdrängt und Galenas Tod für Selbstmord gehalten.

Zynbel ist Senuas Vater und hatte die Position des Druiden im Dorf inne. Er ist ein sehr gläubiger, fast fanatischer Mann, der die Psychosen seiner Frau und Tochter als Fluch betrachtet. Er ließ Galena auf dem Scheiterhaufen hinrichten, um damit seine Götter zufrieden zu stellen. Er ist ebenso für den körperlichen und geistigen Missbrauch von Senua verantwortlich, der nach Galenas Tod noch schlimmer wurde. Senua entkommt ihrem gewalttätigen Vater mit Hilfe ihres Geliebten Dillion, welcher ihr die Kraft gibt, sich Zynbel zu widersetzen.

Dillion wird bei dem zuvor im Text erwähnten Überfall der Wikinger auf das Dorf hingerichtet. Zu diesem Zeitpunkt befand Senua sich im Exil, welches sie sich selbst auferlegt hat, um gegen ihre Krankheit zu kämpfen. In diesem Exil begegnet sie einem Mann namens Druth. Druth war ein ehemaliger Sklave der Wikinger, welcher ihr vor seinem Ableben von den Mythen und Legenden der Wikinger erzählt.

Die Ermordung von Dillion in Kombination mit den verinnerlichten Geschichten und Erzählungen von Druth lassen Senua auf eine Reise gehen, um die Seele ihres Geliebten von Hela, der nordischen Göttin des Todes zurückzufordern.

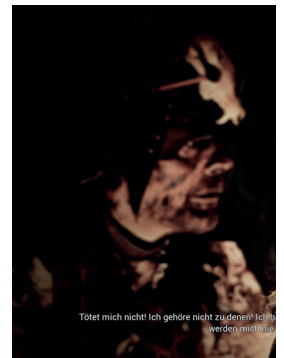
Nebencharaktere:

Die Furien

Der Begriff „Furien“ bezeichnet die körperlosen Stimmen, die Senua als Ausdruck ihrer Psychose wahrnehmen kann. Die Stimmen unterscheiden sich in mehreren Punkten voneinander. Es existieren mehrere weibliche Stimmen und mindestens eine männliche. Sie haben verschiedene Persönlichkeiten und anzunehmende Alter, aufgrund der Tatsache, dass nicht alle Stimmen über alle Vorgänge der Vergangenheit Bescheid wissen. Die Stimmen unterhalten sich sowohl mit Senua als auch untereinander. Dabei erzählen sie Geschichten, geben Hinweise zur Umgebung oder Rätseln und Helfen im Kampf. Andererseits sind die Stimmen oftmals auch spöttisch, hämisch, wütend oder demoralisierend. Eine besondere weibliche Stimme nimmt die Rolle der Erzählerin für den Spieler ein. Auch Galena, Senuas Mutter, hörte solche Stimmen. Sie bezeichnete sie als Stimmen aus der Unterwelt.

Druth

Druth ist ein Mann fortgeschrittenen Alters und trägt einen Bart. Seine Kleidung besteht aus einem dicken Mantel aus Fellen bestückt mit Federn. In seinem Gesicht besitzt er dunkelblaue Bemalung. Auf seinem Kopf hat er eine einfache Lederkappe, an welche in der Mitte ein Tierschädel angebunden ist. Unter dieser Kappe trägt Druth ein Siegel auf der Stirn, welches sich auch auf dem Spiegel wiederfindet, den Senua mit sich trägt. Etwas schwer zu erkennen, aber dennoch da, sind die Verbrennungen und Narben, die Druth bei seiner Flucht vor den Wikingern erlitten hat.



Aus Rückblenden und seinen Erzählungen lässt sich auf einen intelligenten und willensstarken Mann schließen, welcher sich andererseits als vereinsamt und durch seine Gefangenschaft traumatisiert beschreiben lässt.

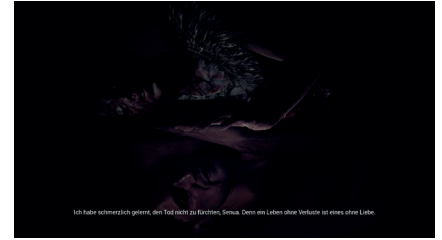
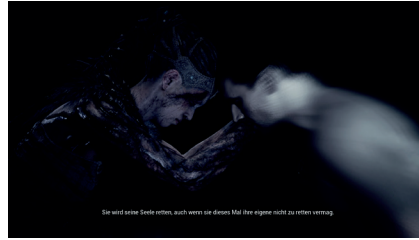
Vor seiner Versklavung durch die Wikinger lebte Druth unter seinem eigentlichen Namen Findan als Gelehrter mit Vater, Bruder und Schwester in Irland. Nach einer Folge an Ereignissen wurde er von den Wikingern auf Grund seiner Sprachkenntnisse gefangen genommen und versklavt. Sechs Jahre später gelang ihm bei einem weiteren Überfall die Flucht durchs Feuer, wobei er schwere Verletzungen erlitt, denen er später erliegt. Druth trifft nach seiner Flucht in den Wald auf Senua, welche sich zu dieser Zeit im selbstgewählten Exil befand. Er erzählt ihr von den Mythen und Legenden der Wikinger. Da Senua eine der wenigen Personen ist, die ihm mit Respekt begegnet und seinen Geschichten zuhört, verspricht er ihr, sie in diesem Leben und im nächsten als Führer zu begleiten.

Druth tritt als Erinnerungen und Erzähler der Legenden auf Senuas Reise in Erscheinung.

Dillion

Dillion tritt als junger Mann mittlerer Statur in Erscheinung. Er hat dunkles kurzes Haar und trägt einen ebenfalls kurz geschnittenen Bart. Meistens ist er mit einfacher Kleidung aus grobem Stoff zu sehen. Im Spielverlauf tritt er ebenfalls als Gestalt aus reinem blauem Licht in Erscheinung.

Aus Senuas Erinnerungen setzt sich das Bild eines freundlichen und offenen Mannes zusammen. Er ist einfühlsam, geduldig und lernbereit. Dabei ist er stets mit einer positiven Einstellung zu beobachten.



Dillion war zu seinen Lebzeiten Krieger und Sohn eines Stammeshäuptlings. Er lernt Senua im Jugendalter kennen, nachdem sie sich ihm beim Training nähert, anstatt ihn nur aus der Ferne zu beobachten. Dillion bietet Senua an sie im Schwertkampf zu trainieren, nachdem sie seine Techniken bisher nur aus der Ferne kopiert hat. Sie werden zu Freunden und später zu Geliebten.

Er wird zu Senuas Hoffnungsschimmer im Leben und gibt ihr den Mut und die Kraft sich Zynbel zu widersetzen. Sie leben und trainieren in den kommenden Jahren gemeinsam. In dieser Zeit lernt er mehr über Senuas Psychosen und ist bei ihren Attacken stets für sie da.

Nach dem Tod seines Vaters für den Senua sich und ihren „Fluch“ die Schuld gibt, begibt sie sich ins Exil. In diesem Exil wird das Dorf überfallen und Dillion von den Wikingern grausam als Opfer hingerichtet. Dillions Tod ist der „Breaking Point“ für Senuas Psyche und der Grund für ihre Reise in Hellblade. Senua trennt seinen Kopf, den Sitz der Seele, ab und nimmt ihn mit auf ihre Reise nach Helheim, um seine Seele von der nordischen Göttin des Todes zurück zu fordern.

Gegnerische Charaktere:

Wiking

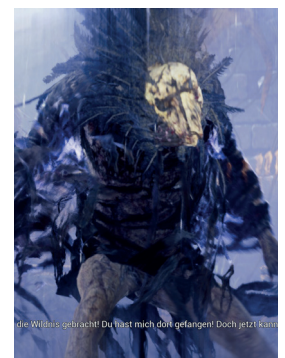
Die ersten und häufig wiederkehrenden Gegner sind Abbilder von Senuas Psyche, welche die Form von übergroßen gesichtslosen „Monstern“ annehmen. Ihr Aussehen richtet sich optisch nach den Erzählungen von Druth über die Wiking, da Senua selbst keinem direkt begegnet ist. Die Wiking besitzen unterschiedliche Ausrüstung, beginnend bei einem einfach 1-hand Schwer über Axt und Schild bis hin zu doppelten Wurfäxten.

Bossgegner :

Valravn

Valravn ist einer der ersten beiden Bosse, welche besiegt werden müssen, um das Tor nach Helheim öffnen zu können. Valravn erscheint in der Form einer dünnen, großen Gestalt, welche mit einem Rabenschädel auf dem Kopf und Federn „bekleidet“ ist. Als Waffen trägt er zwei Sichelschwerter.

Valravns Gegner-Thema sind Illusionen. Das gesamte Areal spiegelt diese Elemente der Psychose wieder. Senua kann „Dinge anders sehen“, „Intensivere Farben und Formen wahrnehmen“, sowie „Muster und Zusammenhänge kreieren“. Unterbewusst steht Valravn für die falschen Aussagen und Lügen seitens Zynbel, ebenso wie seine Manipulationen in Senuas Leben.



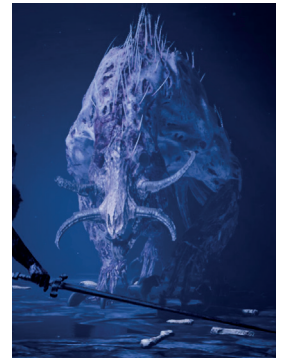
Surtr

Surtr ist neben Valravn einer der ersten beiden nicht optionalen Bossgegner. Er besitzt eine enorme humanoide Gestalt mit monströsem Kopf, welcher einem brennenden Geweih gleicht. Seine Waffe ist ein großes brennendes Zweihandschwert. Surtrs Thema ist das Feuer. In Senuas psychotischen Phasen erleidet sie in diesem Gebiet Rückblenden und Wahrnehmungen von brennenden Dörfern und schreienden Menschen, welche so nicht vorhanden sind. Surtr steht unterbewusst für die Plünderung und Brandschatzung des Dorfes durch die Wikinger, sowie die verdrängte Verbrennung der Mutter.



Garm

Garm ist ein Höllenhund und/oder Wolf in der nordischen Mythologie und Wächter von Helas Sanktum. Seine Darstellung im Spiel gleicht einer verwesenden aus Wolf und Wildschwein. Sein Thema ist die Finsternis und Schatten. Elemente von Senuas Psychose finden sich in der Angst vor dem Unbekannten sowie dem Verlust der Sinne wieder. Garm verkörpert den Terror, dem Senua durch ihren Vater ausgesetzt war. Dies wird durch Rückblenden des Missbrauches verdeutlicht.



Endgegner:

Hela

Hela ist der finale Gegner, dem sich Senua auf ihrer Reise stellen muss. Sie ist das Ziel, das sie erreichen muss, um in ihrer Vorstellung Dillion's Seele zurück zu erhalten. Diese Vorstellung entstammt den Geschichten, die Senua von Druth erzählt bekommen hat.

Physiognomie:

Hela besitzt eine weibliche Erscheinung mit variabler Statur. Ihre Größe reicht von riesenhaft bis beinahe menschengroß. Hela trägt keine Kleidung und besitzt keine Haare. Ihre Augen sind komplett schwarz. Ihre rechte Körperhälfte ist bleich und von nordischen Runen übersät. Im Kontrast dazu steht ihre linke Seite. Diese ist dunkel und verbrannt mit einer Textur ähnlich wie Holzkohle. Zusätzlich bewegen sich Gluteffekte über diese Seite ihres Körpers.



Psychologie:

Hela ist das direkte Abbild von Senuas größtem Trauma. Die linke verbrannte Körperhälfte repräsentiert die verdrängte Erinnerung an die Verbrennung von Galena auf dem Scheiterhaufen vor ihren Augen. Sie verkörpert das Bild von Galenas Hinrichtung, welches sich in Senuas Gedächtnis wortwörtlich eingebrannt hat.

Hela ist sowohl das „körperliche“ Ziel von Senuas Reise, welche sie sich selbst auferlegt hat, also auch das „mentale“ Ziel einer Reise, welche sich in Senuas eigener Psychologie abspielt. Sie repräsentiert die finale Version von Senuas Selbst, welches sie letztendlich überwinden muss. Zu dieser Überwindung zählt zum einen das Akzeptieren ihrer Krankheit, nicht etwa als Fluch, sondern als einen Teil von sich. Zum anderen muss Senua Dillions Tod als das erkennen, was er letzten Endes ist – endgültig. Nur so kann sie sich von der Last ihrer Vergangenheit befreien und „Hela“ überwinden.

Soziologie:

Die erste Begegnung zwischen Hela und Senua findet vor dem verschlossenen Tor zur Brücke nach Helheim statt. Hela tritt als Schatten und wesentlich größer als Senua in Erscheinung. Senua möchte mit ihr verhandeln und greift nach ihr, nur um zurückgestoßen und mit der Fäulnis infiziert zu werden. Eine zweite Begegnung findet später auf der Brücke zum Tor von Helheim statt. Helas Anwesenheit ist gewaltig, zu erkennen durch ihre enorme Gestalt. Senua wird von Helas Anwesenheit und den Stimmen in ihrem Kopf überwältigt. Sie rappelt sich auf und versucht Hela mit ihrem Schwert zu attackieren, nur um daraufhin von der Brücke geworfen zu werden.

Die letzte Begegnung mit Hela findet am Ende der Geschichte statt. Es handelt sich hierbei um die Konfrontation von Senua und Hela im inneren Heiligtum (Senuas tiefstes Bewusstsein) in einem unmöglich zu gewinnenden Kampf.

Senua beginnt zu erkennen, dass sie Dillion nicht retten kann. Ihre krampfhaften Wahnvorstellungen lassen sie aber dennoch mit Hela verhandeln. Das Endergebnis des „Kampfes“ findet sich in dem Moment wieder, als Hela Senua mit ihrem eigenen Schwert ersticht. Dieser Augenblick ist die vollständige Akzeptanz.

Hela wird in der finalen Sequenz sinnbildlich zu Senuas neuem Ich, frei von den Schuldgefühlen der Vergangenheit und im Einklang mit der Erkenntnis, dass sie Dillion endgültig gehen lassen muss.

Auslöser

Da das Spiel der bisher erste und einzige Teil der Serie ist, bezieht sich die Geschichte nicht auf einen Vorgänger. Stattdessen liegt der Auslöser der Geschichte direkt in der Story und zu gleich in der Introsequenz vermittelt – Senua will die Seele ihres verstorbenen Geliebten Dillion befreien und muss sich auf dem Weg dorthin verschiedenen Herausforderungen stellen.

Dialoge und Sounddesign

Generell ist das Sounddesign recht düster und bedrückend gehalten und unterstreicht die Geschehnisse auf dem Bildschirm, lenkt dabei aber nicht vom Hauptaugenmerk der Tongestaltung, der Stimmen in Senuas Kopf ab.

Die meisten Dialoge und Gespräche finden zwischen Senua und den Stimmen in ihrem Kopf statt. Meist reagiert Senua nicht auf direkte Aussagen der Stimmen und diese sprechen eher untereinander.

Hierbei nehmen sie oft die Rollen von „Engel und Teufel“ ein und vertreten eindeutige Standpunkte und Ansichten.

Die Stimmen sind durch sanftes Flüstern und Reden wahrzunehmen. Mit Stereo-Kopfhörern oder -lautsprechern kommt hier außerdem die Wirkung zustande, als würden jene Stimmen tatsächlich auf der linken und rechten Schulter sitzen.

In Kampfsituationen sind die Stimmen oftmals hilfreich, a sie zum Beispiel vor Attacken warnen, die der Spieler nicht wahrnimmt, wenn er mit dem Rücken zum angreifenden Gegner steht und ihn so zum Ausweichen oder Blocken bewegen.

Struktur und Levels

Die Struktur der Spielwelt ist recht linear. Die Welt ist in klar definierte Areale unterteilt und voneinander getrennt, meist durch Zwischensequenzen. Dies spiegelt sich dadurch auch in der Erzählweise der Geschichte wieder. Levels sind klar getrennt und folgen einer Linie, bis hin zum Endboss.

Kommt es im Spiel zu Kampfsituationen ist dies meist vorher zu erkennen, da das Areal, in dem der Kampf stattfindet, sich vom Rest des „Levels“ unterscheidet – durch weniger Objekte und einer großen freien Fläche.

Zielgruppe

Laut den Entwicklern ist das Spiel in erster Linie für Fans von Spielen von Ninja Theory geeignet. Das Spiel richtet sich an Storybegeisterte und Spieler mit einem Faible für nordische Mythologie und/oder Hack'n'Slash-Spielen.

Hellblade ist aber auch an ein erwachsenes Publikum gerichtet, auch zu sehen an der zuvor genannten USK Einstufung.

Ludologie

Interface und Navigationsgestaltung

Hellblade: Senua's Sacrifice kommt ohne klassisches User Interface mit beispielsweise klar definierten Lebensanzeigen aus. So gibt es kaum visuelle Hinweise oder ein Tutorial. Die Steuerung wird nur über das Pause-Menü einsehbar und auch nur dort vermittelt.

Sollte Senua in Kampfsituationen wenig Leben besitzen, beginnt der Bildschirmrand langsam rötlich-schwarz zu blinken. Das Aufladen ihrer Fähigkeit, die Zeit zu verlangsamen, geschieht im Hintergrund und ohne visuelles Feedback – erst wenn die Fähigkeit aufgeladen und einsetzbar ist, leuchtet die Rune an Senuas Gürtel blau. Das signalisiert dem Spieler, dass die Fähigkeit einsatzbereit ist.

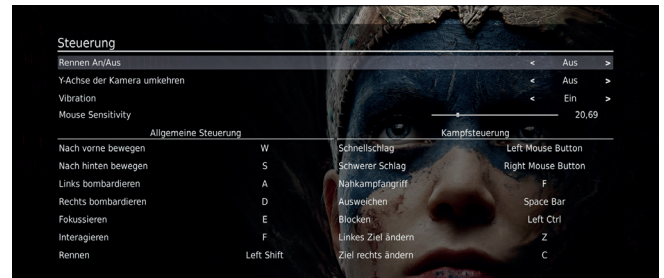


Das Spiel findet ausschließlich in der Third-Person-Perspektive statt. In Kampfsituationen zoomt die Kamera zudem für einen besseren Überblick noch ein Stück weiter heraus. Diese Perspektive bestärkt das Gefühl, dass wir als Spieler eine weitere Stimme in Senuas Kopf sind.

Als Spieler empfinden wir zudem eine grundsätzliche Unterlegenheit in dieser Welt, immerhin sind wir als „Normalsterbliche“ im Reich der Todesgöttin Hela. Auch im Kampf ist diese Unterlegenheit präsent, denn alle Gegner sind wesentlich größer und mächtiger als Senua. Zudem werden wir im Kampf regelmäßig durch die schiere Menge an Gegner grundsätzlich heraus- und überfordert.

Steuerung

Das Spiel ist grundsätzlich eher für das Spielen mit einem Controller ausgelegt, jedoch ist es auch gut mit Maus und Tastatur spielbar.



Spielmechanik und Story

Umsetzung der spielerischen Neugier

Die spielerische Neugier entsteht, da man als Spieler in eine fremde und einzigartige Welt geworfen wird. Des Weiteren ist man von Beginn an mit Senuas Schicksal betraut und will ihr helfen ihr Ziel zu erreichen.

Ressourcen

Ressourcen gibt es im Spiel nicht viele. Als Spieler hat man Zugriff auf Senuas Schwert. Dies ist von Anfang an verfügbar. Im Laufe des Spiels wird dies jedoch durch das Schwert „Gramr“ ausgetauscht, welches benötigt wird um Hela gegenüberzutreten zu können. Dieses Schwert wird durch das Bestehen von verschiedenen Prüfungen von Senua geschmiedet. Dies ist Teil der Geschichte und kann nicht verpasst werden.

Zudem gibt es die Runensteine. Diese vermitteln optional mehr Hintergrundgeschichte. Sie können verpasst werden und müssen mehr oder weniger aktiv gesucht werden.

Als weitere Ressource ist der Fokus einzuordnen. Mit dem Fokus ist es Senua möglich, diverse Rätsel zu lösen. Die Fähigkeit ist zudem im Kampf verfügbar und ermöglicht die drastische Verlangsamung der Zeit. So bekommt der Spieler die Fähigkeit schnelle Attacken gegen große Gegnerhorden auszuführen und sich so einen Vorteil in den sonst schweren Kämpfen zu verschaffen. Aufgeladen wird die Fähigkeit durch Kombos oder erfolgreichen Ausweichmanövern.



Raum & Zeit im Spiel

Zum Durchspielen von Hellblade benötigt man zwischen 9 und 13 Stunden, abhängig von der Erkundungsfreudigkeit und der Kampffähigkeiten des Spielers.

Räumlich ist das Spiel in einer Interpretation von Helheim anzuordnen. Helheim ist das Reich der nordischen Göttin des Todes, Hela.

Als Spieler hat man keinen direkten Zeitdruck im Spiel und somit beliebig viel Zeit die Areale zu erkunden. Durch die sich ausbreitende Fäulnis an Senuas Körper kommt beim Spieler Vorsicht auf.

Zeitlich angesetzt ist das Spiel im 8. oder 9. Jahrhundert auf den Orkney Islands vor Schottland.

Ziele

Das Hauptziel des Spiels ist Dillions Seele aus Helas Reich zu befreien. Als Nebenziele sind das Besiegen von Valraven, Surtr und Garm und die Konfrontation mit Hela einzuordnen.

Hindernisse

Hindernisse im Spiel sind die Rätselpassagen, welche meist aus der perspektivischen Anordnung von Elementen im Areal zur Formung einer Rune bestehen. Außerdem sind die regelmäßigen Kämpfe gegen die Nordmänner und die Bosskämpfe als Hindernisse zu betrachten.

Wissen

Als Spieler weiß man, dass sich die Fäulnis mit jedem Fehlschlag (Tod) ausbreitet und sie Senuas Kopf und Herz nicht erreichen darf.

Zudem weiß der Spieler, dass die Rätsel durch Runen gelöst werden können, welche durch verschiedenste Elemente im Areal geformt werden müssen.

Emotionale Bindung

Das Spiel bindet den Spieler emotional an Senua durch die simulierte Positionierung als weitere Stimme in ihrem Kopf. So nimmt man direkt an ihrem Leid teil und leidet mit ihr.

Die Spannung wird durch die dichte Atmosphäre erzeugt und die Spielwelt sorgt dafür, dass man so schnell wie möglich zu Hela gelangen will, um Dillions Seele zu befreien. Die lineare Natur des Spiels sorgt dafür, dass die Story ohne Unterbrechungen wie Nebenmissionen erlebt wird.

Thrill

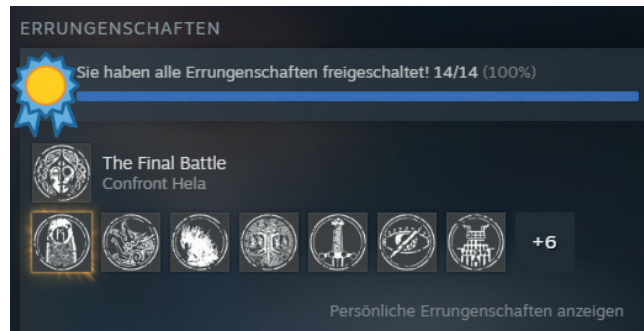
Hellblade erzeugt durch die einzelnen Areale und die sich darin befindlichen Rätseln und Kämpfe für punktuelle Spannung, welche zusätzlich vom Sounddesign untermalt wird.

Sämtliche Kämpfe sind in der Regel vorhersehbar, da sich die Areal meist deutlich von herkömmlichen Rätselarealen unterscheiden. Die Spannung kommt hier vor allen Dingen durch die klare physische Unterlegenheit von Senua zustande. Sämtliche Gegner sind größer als sie. Weitere Spannung wird durch den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe erzeugt.

Die Rätsel sind abwechslungsreich und anspruchsvoll. Als Spieler bekommt man hier nie das Gefühl es zu einfach zu haben und gerade beim Suchen der Elemente für das Lösen eines Runenrätsels wird man herausgefordert. Diese Elemente sind fest in der Spielwelt verankert und nie offensichtlich für den Spieler.

Belohnung

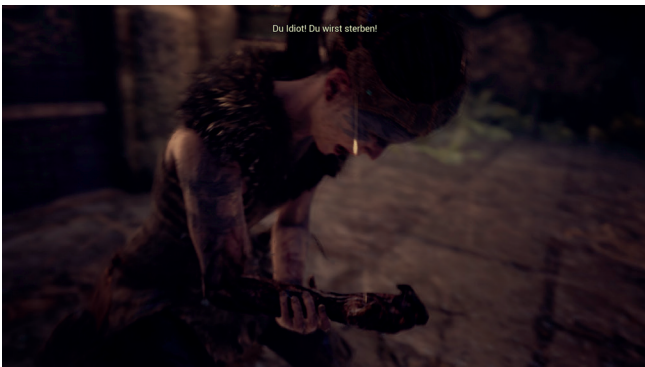
Das Belohnungsgefühl kommt zum Einen durch das Erfolgserlebnis beim Lösen von Rätseln auf und zum Anderen durch die Errungenschaften, die man im Laufe des Fortschritts durch die Geschichte auf Plattformen wie Steam erhält.



Strafe

Eine wirkliche Strafe gibt es nicht. Dem Spieler wird allerdings relativ früh im Spiel vermittelt, es gäbe eine sogenannte Mechanik des endgültigen Todes. „Endgültiger Tod“ bedeutet, dass beim Ableben der Spielfigur der Spielstand gelöscht wird und der Spieler von neuem beginnen muss. Hellblade setzt dies mit der Fäulnis um, welche sich im Spiel in Form einer Krankheit an Senuas Körper ausbreitet. Dem Spieler wird erklärt, dass wenn diese Fäulnis Senuas Kopf und Herz erreicht, das Spiel zu Ende ist und die Reise neu gestartet werden muss. Hier merkt man erst nach einer gewissen Zeit, dass dies gar nicht der Fall ist und die Fäulnis sich an bestimmten Punkten ausbreitet, egal wie oft Senua im Kampf fällt.

Diese Mechanik sorgt für eine Art Verfolgungswahn beim Spieler, da man auf die Fäulnis achtet und nicht will, dass diese weiter wächst.



Bedeutung

Sinn des Spiels

Als Sinn des Spiels kann man das Erleben dieser tiefgründigen und ergreifenden Geschichte ansehen. Sie regt zum Nachdenken an. Durch diesen Einblick in die Psyche Senuas erlebt man diese Krankheit als Spieler „direkt“.

Übergeordneter Sinn

Hellblade: Senua's Sacrifice hat keinen direkten übergeordneten Sinn, wie ihn beispielsweise Lernspiele haben. Das Spiel lenkt allerdings Aufmerksamkeit auf psychische Krankheiten und regt zum Nachdenken und Recherchieren an.

Wertevermittlung durch interaktive Erzählweise und Figuren

Das Spiel vermittelt dem Spieler, dass es vollkommen normal ist, mit Dingen zu kämpfen. Man kann trotz Krankheiten und Problemen stark sein.

Zeichensysteme

Benutzte Grundmedien / Verweis oder Inspiration

Das Spiel nutzt diverse Grundmedien. Das wichtigste ist hier das Voice-Over, durch welches die komplette Geschichte erzählt wird. Zudem werden Zwischensequenzen mit realen Schauspielern genutzt, welche durch Motion Capture aufgenommen wurden.

Sequenzanalysen

Kapitel 1

Link zum Video: <https://www.youtube.com/watch?v=V4a-E1oGbaU>

Zeit: 0:00:00 - 0:22:54

Vorwissen:

1. Kein vorangegangenes Wissen, die hier analysierte Szene beinhaltet die Einführung in das Spiel und seine Prinzipien.
 - 1.1. -
2. Vorahnung durch Hintergrundbild des Startmenüs
 - 2.1. Vermeintlicher Hauptcharakter im Hintergrund zusehen, dunkle Ästhetik mit gedämpften Farben erzeugt düstere Atmosphäre

Analyse:

3. Spiel-Sequenz:

3.1. Der virtuelle Raum entspricht zunächst unserer Realität mit geltenden physikalischen Gesetzen. Im Spiel befinden wir uns vermeintlich auf der Nordhalbkugel der Erde, Wetterbedingungen und Flora sind uns bekannt. Die Sequenz beginnt in Mitten eines Gewässers ohne jegliche Orientierungspunkte, umgeben von Gebirge und Nebel. Wir befinden uns mit einer festen Kamera in der dritten Person hinter dem Hauptcharakter und schauen diesem über die Schulter.

An Land angekommen erreichen wir nach einigen Schritten eine Brücke, welche zwei Berge über Wasser hinweg miteinander verbindet. Das Wetter verändert sich durchgängig über die Szene, unnatürliche Wechsel von Gewitter über Sonnenschein zu strömendem Regen.

3.2. In dieser Szene dreht sich alles um die Protagonistin Senua und die Stimmen in ihrem Kopf. Sie ist hierbei unser spielbarer Charakter. Wir werden als Stimme in ihrem Kopf willkommen geheißen, tragen also auch in der Geschichte zu Senuas Entscheidungen bei.

An den Runensteinen lernen wir Druth kennen, er lebt ebenfalls als Stimme in Senuas Kopf und dient ihr hier als Mentor. Er stellt sich als alten Freund vor, welcher über die Rätsel und Weisen der "Nordmänner" Bescheid weiß.

Gegen Ende der Sequenz tritt Senua Nordmännern im Kampf gegenüber. Sie sind die einzigen physischen Nicht-Spieler-Charaktere in der Szene.

3.3. Die Sequenz startet mit einer Begrüßung des Spielers. Wir werden von einer Stimme in Senuas Kopf willkommen geheißen, sie lädt uns ein an ihrer Reise teilzunehmen. Die Geschichte beginnt mit der Auflösung, dass es Senuas letzte Geschichte sein wird. Wir erfahren von einer Dunkelheit in ihrem Leben und dass sie ihre Reise für den Schädel an ihrer Hüfte antritt. Wir sind auf dem Weg nach Helheim um die Seele ihres Geliebten zu retten, um ihn wieder zu beleben. Jedoch muss Senua den Weg nach Helheim, zunächst finden und durch verschiedene Prüfungen freischalten.

3.4. Die Schlüsselszene dieser Sequenz ist die Ankunft am Tor nach Helheim. Dort erfährt Senua von ihrem Fluch, den Prüfungen und ihren Gegnern.

3.5. Die Steuerung ist natürlich Plattform abhängig. Am PC werden sowohl Controller als auch die Steuerung mit Maus und Tastatur unterstützt. Bei Maus+Tastatur und liegt die Fortbewegung von Senua auf WASD, die Kamera wird mit der Maus gesteuert. Diese Belegung ist von den meisten Spielern intuitiv verstanden, da es aber keine Einführung in die Steuerung gibt muss man sich diese in den Einstellungen anschauen.

Interaktionsaufrufe werden in der Regel durch die Stimmen und subtile visuelle Hinweise kommuniziert, jedoch gibt es keine Anweisung mit Tasten-Anzeige.

3.6. Interaktionen finden außerhalb des Kampfes mit Rätseln und Geschichtssteinen statt. Das Fokussieren auf Runen löst eine Geschichtenerzählung aus. Die Rätsel werden durch Bewegung auf der Karte und Betrachtungen aus verschiedenen Winkeln gelöst.

3.7. Es gibt kaum direkte Rede von Senua aus. Der Großteil des gesprochenen Textes geht von den Stimmen innerhalb ihres Kopfes aus, diese sprechen sowohl zu uns als Spieler als auch zu Senua direkt.

3.8. Die Stimmen machen den Hauptteil des Sounddesign aus. Die Atmosphäre wird über Umgebungsgeräusche geschaffen. Musik findet kaum Verwendung, falls vorhanden, passt sie sich an die vorhandenen Geräusche an und vermischt sich mit den Umgebungsgeräuschen. Das Sounddesign ist sehr immersiv.

3.9. In dieser Sequenz gibt es keine Zeitbegrenzung, jedoch wird das Sounddesign bei Stillstand unruhig und die Stimmen wirken ungeduldig.

Eintauchen:

4. Emotionen durch Interaktion

4.1. Durch die Begrüßung zu Beginn der Sequenz fühlt man sich als spielende Person direkt als Teil der Szene.

4.2. Die Identifikation mit Senua fällt schwer, da zunächst wenig bis gar nichts über ihren Hintergrund bekannt ist. Durch die Third-Person-Ansicht wird dem Spielenden klar gemacht, das man nicht Senuas Platz einnimmt.

4.3. Da wir als Spieler jedoch ein Teil von Senua darstellen, wollen wir, dass Senua in ihrer Reise voran kommt und in ihren Kämpfen gewinnt um sie durch ihre Geschichte zu führen um das angedeutete Ende zu sehen.

4.4. Die Spannung wird von der erste Szene an aufgebaut, als der Schädel an Senuas Hüfte beginnt zu atmen und die Stimmen davon sprechen, dass es ihre letzte Reise sein wird. Beim ersten Kampf steigt die Spannung weiter an, da es keine Möglichkeit gibt diesen zu gewinnen. Die Fäulnis von Senua und der angekündigte Tod bei Versagen halten die Spannung dauerhaft hoch.

4.5. Die Stimmen bieten Hilfestellungen bei der Bedienung des Spiels. „Hinter dir“ bei Kämpfen. „Konzentriere dich“ bei Rätseln und Geschichtssteinen.

Kapitel 5

Link zum Video: <https://www.youtube.com/watch?v=V4a-E1oGbaU>

Zeit: 2:36:40– 2:45:46

Vorwissen:

1. Senua hat nach der zweiten Begegnung mit Hela auf der Brücke zum Tor nach Helheim und einem dort erfolgten Angriff auf selbige ihr Schwert zerbrochen und wurde von der Brücke in die Tiefe geschleudert. Sie erwacht verletzt an einem Strand voller Schiffswracks. Nach einem Zwiegespräch mit ihrem Vater in der Reflektion ihres Spiegels, welches durch ihre Psychose hervorgerufen wurde, begibt sie sich erneut auf die Suche nach einem Weg nach Helheim. Am Strand erscheint die Lichtgestalt Dillions, welcher sie durch die Ansammlung von Wracks führt. Er leitet sie zu einem Baum in dem das legendäre Schwert Gramr steckt, welches die Kraft besitzt Götter zu töten. Das Schwert ist jedoch in vier Teile zerbrochen und nur der Griff ragt aus der Aushöhlung im Stamm des Baums. Um ihrem Ziel näher zu kommen, muss Senua sich den vier Prüfungen Odins stellen, um das Schwert aus seinen Einzelteilen wieder herstellen zu können.

1.1. Senua tritt die Prüfung der Blindheit an. Sie verliert ihre Sinne und wird von Dillions Stimme durch die Dunkelheit geleitet. Dabei muss sie sich ihrer Angst vor dem Unbekannten stellen, während sie Kreaturen umgeht, die in der Dunkelheit lauern.

2. Nach dem Annähern an den Splitter, der die nächste Prüfung startet, muss der Spieler die Fähigkeit „Fokus“ einsetzen. Ein weiterer Teil der mythologischen Geschichte wird von Druth erzählt, während Senuas Reflektion mit kurzzeitigen Unschärfe-Momenten in der Scherbe ähnlich einem Spiegel zu sehen ist. In der Reflektion erkennt man, dass die Umgebung sich verdunkelt und Senua zusehends beunruhigter wird. Die Kamera schwenkt und der Spieler ist wieder in Kontrolle.

2.1. Senua fokussiert den Splitter zu Starten der nächsten Prüfung und Druth erzählt einen weiteren Teil der Geschichte. Es wird über Licht bzw. der Veränderung der Lichtverhältnisse gearbeitet und dem Spieler so vermittelt, dass beim Eintritt der Dunkelheit auch Senuas nächste Prüfung beginnt. Dies wird durch die zunehmende Panik von Senua unterstrichen, welche sich von der relativ ruhigen Spiegelung im Splitter stark unterscheiden.

Analyse:

3. Spielsequenz:

3.1. Der Spieler befindet sich mit Senua in einer komplett dunklen Umgebung. Es gibt nur sehr wenige mit schwachem grauem Licht beleuchtete Stellen. Gelegentlich sind in diesem schwachen Licht verschiedene Gegenstände in der Umgebung zu erkennen.

Dazu gehören Steinmauern, Teile von Holzhäusern und ein kompletter Innenraum, mehrere Lagerfeuer, ein Fluss und Gitterstäbe.

Die Möglichkeit zur Orientierung bietet sich für den Spieler mit Hilfe des sehr geringen Schimmers, sowie Vibration des Controllers. Die Akustik der Umgebung spielt ebenfalls eine sehr wichtige Rolle, da durch das Einsetzen des Fokus Geräuschquellen deutlicher aus einer Richtung und dem Rest der Umgebung erkannt werden können. Eine Mechanik, die den Spieler anleitet, die Richtung zu ändern, ist zusätzlich das rote Pulsieren des Bilds bei naher Gefahrenquelle.

Die Kamera ist wie gewohnt zuerst hinter Senuas rechter Schulter ausgerichtet, kann aber ebenso normal gedreht werden.

3.2. In der Szene befinden sich Senua als der steuerbare Playercharacter. Des Weiteren sind Dillion und die weibliche Haupterzählstimme in der Szene. Sie existieren nicht körperlich, dienen aber der Vermittlung der Geschichte, sowohl rückblickend aus Gegenwart (Erzählstimme) und als Erinnerung der Vergangenheit (Dillion).

Auch neue, bis dato unbekannte Gegner befinden sich in der Szene. Pulsierende Monster in den Schatten, welche zu Senuas Tod führen können, wenn der Spieler ihnen nicht ausweicht.

3.3. Senua befindet sich in einer der vier Prüfungen Odins, im Original „Blindness Shard Trial“ genannt, um das Schwert Gramr wieder herzustellen. In dieser Prüfung muss sie die vollkommene Dunkelheit überwinden und einen Weg heraus ins Licht vorbei an Gefahren finden.

Senua erleidet ab dem Moment des Betretens der Prüfung einen kompletten Verlust ihrer Sinne. Um erfolgreich im Dunkeln zu navigieren ist sie auf die Stimme Dillions als Führung und Ermutigung angewiesen. Er hilft ihr sich auf verschiedene Dinge, wie ihre Atmung oder ihre Angst zu konzentrieren und versichert ihr, dass sie stark genug ist, diese Hürde zu bewältigen. Nach und nach kehren die einzelnen Sinne wieder zurück: zuerst das Fühlen als Vibration im Controller, das Hören, um dem Geräusch des Flusses zu folgen und ganz am Ende nach erfolgreichem Abschluss der Prüfung auch das Sehen.

Während des Navigierens werden die Hindernisse zunehmend schwerer. Es tauchen Monster im Dunkeln auf, denen es auszuweichen gilt. Senua findet ihren Weg von einem gemauerten Gebäude zu einem Fluss, dann in ein größeres Holzhaus. Nach dem ersten Holzhaus, in dem sich eines der Monster befindet, muss sie einem Weg folgen, der von einzelnen Feuerstellen ausgeleuchtet ist. Sie darf den Pfad nicht verlassen und nicht mit den Monstern in Berührung kommen. Beides führt zum Tod. Nach dem Pfad folgt ein weiteres Holzhaus mit einem Brunnen, in den Senua sich hinabfallen lassen muss. Unten ist eine fast hüfthohe Flüssigkeit zusammengesetzt aus unbekannten Materialien. Zudem hängen Leichen von der Decke und auch hier bewegen sich Monster durchs „Wasser“. Ein Licht, welches Dillion repräsentiert, leitet sie auch hier bis zum erfolgreichen Ende des Kapitels. (Eine junge) Senua erlangt ihre Sinne wieder und wacht auf. Sie wird von Dillion „begrüßt“, der während ihrer Episode die ganze Zeit bei ihr war.

Es wird erklärt, dass die Prüfung gleich dem Erleben einer psychotischen Attacke von Senua in der Vergangenheit war. In dieser Vergangenheit wird durch die Erzählerstimme erläutert, dass Senua Stunden oder gar Tage in diesem Zustand gefangen sein konnte, aber Dillion sie in diesen Phasen unterstützt hat und ihr als Anker in der Realität beistand

3.4. Die Szene ist eine wichtige Entdeckung, insofern dass die Prüfung zu einem tieferen Verständnis von Senua und ihren Psychosen, sowie der Beziehung zwischen Senua und Dillion und deren gemeinsamen Leben beiträgt. Als Spieler erhält man Einblick in Senuas starke Formen der Psychose und der Person, die ihr als Stütze zur Seite steht. Während man die Prüfung als „aktuelle“ Senua bestreitet, gibt es am Ende der Szene einen nahtlosen Übergang zu einer jüngeren Senua, die nach einer Episode im Wald aufwacht. Dies bietet die Auflösung zum vorherigen Geschehen und ist gleichzeitig das Ende der Prüfung, sowie das Ende der psychotischen Episode der jüngeren Senua.

Neue Gegner sind die Blindness Monsters. Während diese im weiteren Verlauf des Spiels keine weitere Bedeutung haben, so bringen sie die Angst von Senua innerhalb der Dunkelheit ihrer Psychose und die Angst vor dem Unbekannten sehr gut zum Ausdruck.

3.5. Die Szene weist eine normale Bewegungssteuerung vor, jedoch ein anderes Bewegungsmuster des Charakters. Senua geht mit einer Hand ausgestreckt nach vorne, während sie diese sonst neben dem Körper hängen lässt. Ebenso normal vorhanden ist auch der Zugriff auf das Hauptmenü. Es ist nicht möglich einen Kampf zu bestreiten, jedoch kann die Fähigkeit „Fokus“ verwendet werden.

Visuelle Symbole sind durch schwache Beleuchtung nur für den Spieler angedeutet. Das wenige Licht, welches durch den grauen Schleier dringt, beleuchtet ganz leicht einzelne Orientierungspunkte.

Als weitere Symbole lassen sich auch die Lagerfeuer im späteren Teil der Szene einordnen, welche einen Weg aus der Dunkelheit ermöglichen und auch für Senua sichtbar sind. Das symbolische Ende der Szene wird mit einem hell leuchtenden Ausgang, im Kontrast zur sonstigen Umgebung hervorgehoben. Interaktionsanzeigen sind nach wie vor keine vorhanden. Man muss als der Spieler die Interaktionstaste, zum Beispiel für das Hinunterfallen lassen in das erste Haus, sowie den Brunnen, selbstständig drücken.

3.6. In dieser Szene liegt ein großer Fokus auf Geräuschquellen. Mit der gleichnamigen Fähigkeit kann der Spieler auf Anweisungen reagieren, sich auf ein spezielles Geräusch zu konzentrieren, um weiter voran zu schreiten. Der Fokus kann ebenso dazu verwendet werden, um Monster oder die Umgebung besser wahrnehmen zu können.

Der Spieler kann sich aktiv entscheiden den Weg zu verlassen oder auf die Monster in der Dunkelheit zuzugehen, anstatt die zu umgehen. Diese Aktion führt zu einer kurzen Zwischensequenz in der Senua von einem solchen Monster angegriffen und verschlungen wird. Entfernt der Spieler Senua hingegen zu weit vom Licht, so beginnt sie sich langsam aufzulösen. Beide Entscheidungen führen zum Tod, respektive durch „verschlungen werden“ oder sich in der Dunkelheit aufzulösen.

3.7. Es findet hauptsächlich ein Dialog zwischen Senua und Dillion statt. Während Senua ihre Angst und Unsicherheit zum Ausdruck bringt, ist Dillion bzw. seine Stimme an ihrer Seite um sie zu beruhigen, ihr Trost zu spenden und sie zu ermutigen sich auf Dinge zu konzentrieren, um durch das Dunkel zu gelangen. Der Dialog wird in der Sequenz am Ende der Prüfung nahtlos fortgesetzt, insofern dass ein zeitlicher Transfer stattfindet und nun eine jüngere Senua mit Dillion direkt kommuniziert.

Des Weiteren findet ein Monolog der weiblichen Erzählstimme (Furie) statt. Sie erklärt Vorgänge und beschreibt für den Spieler, dass das, was gerade erlebt wurde, eine bildliche Darstellung einer psychotischen Episode Senuas war, die bis zu mehreren Tagen lang andauern kann.

3.8. In dieser Szene werden keine unnötigen Geräusche oder gar Hintergrundmusik verwendet. Der Fokus liegt auf der leitenden Stimme Dillions und den Umgebungsgeräuschen, auf die Senua sich konzentrieren soll.

Die Atmosphäre ist sehr beängstigend und erdrückend. Es lässt sich durch Dunkelheit und geringem Sichtradius kaum etwas erkennen. Dies nimmt dem Spieler die Möglichkeit vor auszuplanen und verstärkt durch die Konzentration auf die Geräusche die angespannte Stimmung, da es unmöglich ist zu erkennen, was weiter in der Szene zu erwarten ist.

Das Sounddesign unterstreicht die Angst vor dem Ungewissen und die erdrückende Stille, die Senua umgibt.

3.9. Grundsätzlich gibt es kein Zeitlimit in der realen Welt, um die Prüfung zu beenden.

Im Spiel ist es schwer zu definieren, wie viel Zeit vergangen sein könnte. Zum einen betritt und verlässt Senua die Prüfung, während sie vor einer „Scherbe“ steht. Die Tageszeit der Umgebung scheint dabei nicht nennenswert fortgeschritten zu sein.

Zieht man in Betracht, dass der Zeitraum einer solchen psychotischen Attacke als bis über mehrere Tage hinweg anhaltend beschrieben wird, so lässt sich nur schwer beschreiben, wie lange Senua die Zeit empfunden hat, die sie zum Abschluss der Prüfung benötigt hat.

4. Emotionen durch Interaktion:

4.1. Das Eintauchen in die Sequenz findet beinahe nahtlos statt. Man weiß als der Spieler, dass eine weitere Prüfung bevorsteht, aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht was der Inhalt sein wird. Durch minimale visuelle Eindrücke und praktisch keine Ablenkung durch die Umgebung, tritt sofort eine Phase der Konzentration ein.

4.2. Es findet eine starke Identifikation mit Senua als Person und ihrer Situation statt. Man fühlt ihre negativen Gefühle, wie Angst und Panik, wenn sie zum Ausdruck gebracht werden. In diesem Moment stellen sich auch Fragen, wie Senua sich gefühlt haben muss, als sie alleine mit ihrer Krankheit war oder wie man sich selbst in einer solchen Situation verhalten würde. Im Gegenzug dazu entsteht auch eine tiefere Verbindung bezüglich dem Vertrauen in Dillion. Während er ihr hilft, die Aufgabe zu überwinden, ist der Spieler ein weiterer Schlüssel zum Erfolg. Diese Teamarbeit bringt einem sowohl den Charakter Senua näher, als auch die zwischenmenschliche Beziehung zu Dillion, während man als Senua einen Ausweg in Licht sucht.

4.3. Durch den hohen Identifikationsgrad ist auch der Leistungswille groß. Der Spieler möchte die Aufgabe der Prüfung bestehen und Senua unbeschadet an Gefahren vorbei leiten.

Die Bereitschaft diesen eher langsameren Teil des Spiels erfolgreich zu absolvieren, wird auch durch das unterbewusste Wissen verstärkt, dass es keinen Umweg um diese Sequenz herum gibt. Um zu erfahren, wie Senuas Geschichte weiter verläuft, muss dieser Level bestanden werden.

4.4. Die Szene beinhaltet einen konstant ansteigenden Spannungsbogen, der zweimal einen Sprung nach oben vollzieht. Die Steigerung geschieht durch die Anhebung der Gefahren von einfachem Um-

herirren in der Dunkelheit ohne Konsequenz, aber erdrückender Stimmung bis hin zum ersten Monster und echter Gefahr im Haus (eine Option für „Tod“). Dies wird anschließend zu mehreren Monstern entlang des schwach erleuchteten Pfades gesteigert. Zusätzlich wird eine weitere Mechanik für „Tod“ bekannt, der dann eintritt, wenn Senua sich zu weit abseits des Pfades befindet. Sie beginnt sich dort aufzulösen. Der Höhepunkt wird während des surrealen Watens durch das „Wasser“ erreicht. Verstörende Bildsprache durch Leichen an der Decke, die vielen pulsierenden Monster in der Umgebung und die langsame Fortbewegungsart steigern den spielerischen Stress gewaltig. Das Verlangen, der Szenerie zu entkommen, ist unbeschreiblich. Das Gefühl der Befreiung, die durch das Erreichen des Lichts bzw. Dillion entsteht, ist ein gelungener Abschluss dieser Prüfung.

4.5. Hilfe und Rat erhält der Spieler durch Dillion bzw. seiner Stimme. Diese dient zur Navigation in der Dunkelheit durch Hinweise auf Geräuschquellen und Richtungen, denen zu folgen sinnvoll ist. Die Belohnung ist das Bestehen der Prüfung und somit auch das Überwinden der Episode der Psychose. Weiterführend wird der Spieler auch durch das Voranschreiten der erzählten Geschichte belohnt. In der Sequenz entsteht die größte Strafe durch Tod. Dies geschieht entweder bei einer Attacke durch ein Monster oder das Abkommen vom Weg mit Resultat, dass sich die Verwesung ausbreitet und ein Stück des bereits im Level zurückgelegten Fortschritts verloren geht.

4.6. Werte die in dieser Szene vermittelt werden, sind Geduld und Ruhe zu bewahren, auch wenn das große Unbekannte bevorsteht. Ebenso sich die Zeit zu nehmen, sich auf die eigene Stärke zu besinnen, um Panik und Angst nicht die Oberhand gewinnen zu lassen. Diese Werte werden hauptsächlich über den Dialog zwischen Senua und Dillion vermittelt. In diesem anhaltenden Dialog zwischen einer ängstlichen Senua und einem ermutigenden Dillion wird auch der Wert einer Vertrauensperson beschrieben. Senua muss diese Prüfung oder früher ganze Episoden ihrer Krankheit nicht mehr alleine bestreiten, wie in der Zeit bevor sie Dillion kennen lernte. Einfühlsamkeit für die schwierige Situation und Offenheit gegenüber der problematischen Phase, in der sich die Person gegenüber befindet, sind weitere wichtiger Werte. Dillion erfüllt die Rolle des Hoffnungsschimmers (symbolisch als die Lichtgestalt) in Senuas Leben durch dieses Verhalten. Er drängt sie nicht, sondern geht auf ihre Situation ein. Hierbei bleibt er positiv und erinnert sie an ihre eigene Stärke.

Kapitel 8

Link zum Video: https://www.youtube.com/watch?v=x2EL5_ArtNo

Zeit: 1:30 - 9:26

Vorwissen:

1. Durch vorangegangenes Spiel (incl. Cutscenes sofern vorhanden):

Senua hat alle Prüfungen bisher bestanden und konnte endlich das Tor zu Helas innersten Heiligtum erreichen. In einem langen Gang lässt sie an einem Spiegel ihr verängstigtes jugendliches Ich zurück, während die Furien schreien, dass sie nicht gehen soll, da sie nicht mit ihr sterben wollen.

1.1. Sehr kurze Inhaltsangabe der Handlung, Interaktion, Aufgabe, Ziel etc.):

Senua kämpft sich gegen Horden von Gegnern und gegen die dröhnende Stimme ihres Vaters immer weiter Richtung Hela vor.

2. Durch vorangegangene Cutscene (incl. vorangegangene Spiel sofern vorhanden):

Senua erinnert sich, dass ihre Mutter sich nicht selbst umgebracht hat, sondern von ihrem Vater hingerichtet wurde.

Analyse:

3. Spielsequenz:

3.1. Helas innerstes Heiligtum. Schwebende Plattformen, große Schattenhafte gestalten Schweben im Raum ebenso zerbrochene Zerbrochene Brückenstücke nach einem von Helas Angriffen Die Orientierung, sowie der Kamerawinkel sind gleich, wie im regulären Spielverlauf bisher.

3.2.

PC: Senua

NPC: Hela, Zynbel, alle Gegner inklusive der Bosse, teils als Schatten, die Furien

3.3. Senua hat sich im Kampf gegen Horden von Nordmännern und die konstante negative Beeinflussung durch die Stimme ihres Vaters durchgesetzt und steht nun Hela gegenüber.

Während Senua nach dem Kampf am Boden liegt, nähert sich Hela, welche hier kleiner erscheint als zuvor, und nimmt ihr Schwert auf. Senua beginnt zu realisieren dass sie Dillion nicht retten kann, dennoch bringen sie ihre Wahnvorstellungen dazu, mit Hela zu verhandeln. Nach der Akzeptanz von Dillions Tod ersticht Hela Senua. Hela, nun nur noch menschengroß, nimmt darauf Dillions Kopf auf, geht zum Rand des Abgrunds und lässt ihn nach unten fallen. Nachdem die Kamera vom Abgrund nach oben wieder auf Hela gerichtet ist,, sieht man das sie zu Senua geworden ist.

Helas Aussehen in dieser Szene ist von der verdrängten Erinnerung des Todes ihrer Mutter abhängig, welche verbrannt wurde. Auch die veränderliche Größe Helas lässt sich hier in Relation zur Überwindung der inneren Dunkelheit von Senua erklären. Je stärker sie als Person wird und je mehr sie überwinden kann, desto kleiner wird Hela. Das Erstechen durch Hela symbolisiert Senuas Zurücklassen Ihres alten Ichs, welches geplagt war von der Illusion ihren Geliebten retten zu können. Mit dem Fallenlassen des Kopfes akzeptiert Senua den Tod Dillions und kann sich endgültig von ihm verabschieden. Zuletzt begibt sich Senua, welche sich nun von ihren negativen Emotionen und Schuldgefühlen befreien konnte, auf einen unbekannten Weg, weg vom Schauplatz der vergangenen Ereignisse.

3.4. Senua muss loslassen. Akzeptieren, dass sie Dillion nicht mehr zurückbringen kann. Sie muss ihr aktuelles Ich loslassen und sich vom Rest ihrer Schuldgefühle und verdrängten Erinnerungen lösen, nur so kann sie weitermachen und mit sich selbst weiterleben.

3.5. Nach dem Kampf gegen die nicht endenden Angriffe von Gegnern, spielt sich diese Sequenz nur noch in einer Cutscene ab, daher keine Steuerung mehr.

3.6. Die Entscheidung loszulassen

3.7. Zuerst Dialog Senua und Zynbel / der Schatten, dann Monolog Senua mit Hela (also sich selbst)

3.8. „Passarella Death Squad - Just Like Sleep“ spielt während des Kampfes gegen die Gegner

3.9. Kein Zeitlimit. Zeit im Kampf der Sequenz ist abhängig von Leistung des Spielers (Plattform 1 und 2) und der Bereitschaft, das Kämpfen aufzugeben.

4. Emotionen durch Interaktion

4.1. Man wird stark von der Sequenz gefesselt. Es handelt sich um das Finale und den Höhepunkt von Senuas Reise.

4.2. Starke Identifikation und Mitgefühl mit Senua als Person im Bezug auf die Verarbeitung von Verlust und deren endgültigen Akzeptanz.

4.3. Als Spieler möchte man die Horden von Gegnern besiegen, was unmöglich ist, und letztendlich Hela, was durch reines Fortführen des physikalischen Kampfs per se ebenfalls unmöglich ist.

4.4. Endloser Kampf bis hin zur Aufgabe Senuas. Der Höhepunkt liegt in Senuas Tod durch Helas Hand. Dies bedeutet im übertragenen Sinn: Hela war die ganze Zeit Senua selbst bzw. eine Manifestation ihrer tiefsten Traumata (Hinrichtung der Mutter) und einer falschen Hoffnung, an die sie sich geklammert hat (Dillion wiederbeleben zu können).

4.5. Hilfe durch Stimmen, die das Loslassen befürworten

Belohnung durch das Ende des Kampfs, spielerisch, als auch durch Senuas Perspektive

4.6. Werte die vermittelt werden sind die Akzeptanz des Todes Dillions und die Einsicht, dass ihre Krankheit ein Teil von ihr ist. Durch diese Erkenntnisse macht sie sich frei von der Vergangenheit. Sie lässt ihr altes von Schuldgefühlen und den Taten ihres Vaters geplagtes Ich hinter sich. Visuell gestaltet ist dieser Übergang durch das Fallenlassen des Schädels, sowie den Kameraschwenk zurück auf Senua. Während sie zuvor als Hela den Rand des Abgrunds erreicht hat, steht an ihrer Stelle nun wieder Senua selbst. Ein weiteres Element, welches den Neuanfang symbolisiert, ist der Sonnenaufgang, welcher sich zu diesem Zeitpunkt ereignet. Während der gesamten Endsequenz ist die Stimmung mit einer ruhigen, aber melancholischen Melodie unterlegt, welche zugleich den Abschied von Dillion, aber auch den ersten Schritt in die neu gewonnene Freiheit Senuas untermalt. Diese Melodie steht im Kontrast zum vorherigen musikalischen Teil während des Kampfes, welcher deutlich intensiver und aufreibender war.