

Die Schlange in The Banner Saga (hier im zweiten Teil der Reihe) erinnert an Nídhöggr, die nordische Drachengestalt, die ein Zeichen für den Weltuntergang ist. (Quelle: villains.fandom.com)

Nordische Sagen in Spielen

SKANDINAVISCHESCHAUER

Geisterhafte Pferdegestalten, die wehrlose Kinder ertränken, blutrünstige Wikinger-Zombies und übermächtige Raben, die sich von Leichen ernähren. Die nordische Mythologie ist nichts für zarte Gemüter, aber eine Schatzkiste für Spieleentwickler auf Ideensuche. Von Nora Beyer

Skandinavien in vorchristlicher Zeit: Wie überall auf der Welt ist man auf der Suche nach Erklärungen für Naturereignisse wie Blitze, Überschwemmungen, Dürren oder Stürme. Mythen entstehen, und Mythen machen Welten. Und die nordische mythologische Welt ist bunt und blutrünstig. In Skandinavien gibt es eine Reihe schriftlicher Quellen, die von mächtigen Göttern und dem Weltuntergang erzählen. Etwa die Lieder-Edda und Prosa-Edda, zwei literarische Werke, niedergeschrieben wohl im christianisierten Island des 13. Jahrhunderts. Die Lieder-Edda enthält die Völuspá, das wohl bedeutendste Gedicht des nordischen Mittelalters, in dem Klassiker der nordischen Mythologie prophezeit werden – wie der Weltuntergang Ragnarök. Aber auch andere Texte und lateinische Berichte erzählen von

der wilden Welt nordischer Sagen. Was sich durch die von den Skalden, die höfischen Dichter im mittelalterlichen Skandinavien, überlieferte Mythologie wie ein roter Faden zieht: tiefer Pessimismus.

Wikinger-Spuren in Spielen

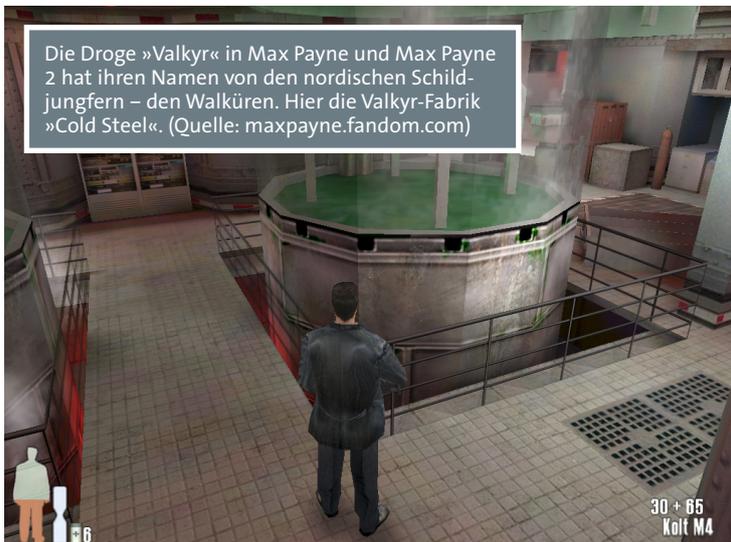
Kein Wunder also, dass die Farbtöne eher düster sind. Ebenso wie die Gestalten und Figuren, die in den Erzählungen auftauchen. Aber gerade das macht sie interessant für viele Spiele. Spuren nordischer Mythologie tauchen dabei längst nicht nur im Horror-Genre auf. In Max Payne und Max Payne 2 finden sich etwa immer wieder Zitate nordischer Sagen. Die Droge »V« (für Valkyr) etwa. Die ist benannt nach den Walküren, den Schildjungfern der nordischen Mythenwelt. Geistwesen aus dem Gefolge

des Göttervaters Odin. Sie wählen auf dem Schlachtfeld diejenigen aus, die ehrenvoll gefallen sind (»Einherjer«) und führen sie ins Jenseits nach Walhalla. Das kennt man: Walhalla, der Kriegerhimmel. In Halo trägt der Held eine Spezialrüstung mit dem Namen »Mjolnir Powered Assault Armor«. Mjöl-nir heißt der legendäre Hammer des Gottes Thor. Und in EVE Online sind zahlreiche Schiffe nach nordischen Figuren benannt: die »Einherij Kämpfer-Dronen« oder die »Titan«-Schiffe aus der »Ragnarok-Klasse«.

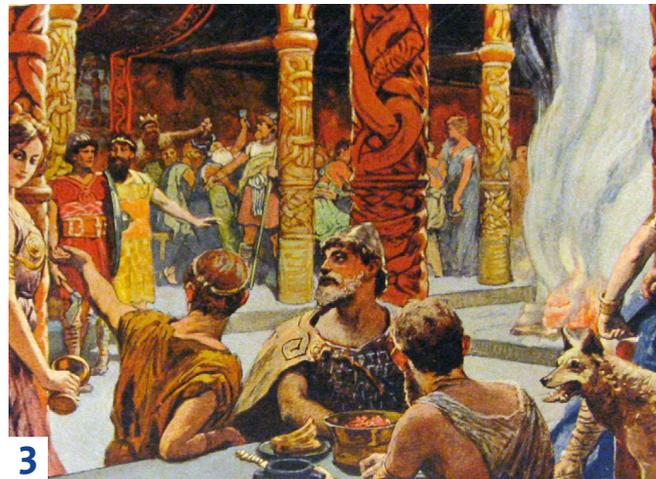
Nordisch durch und durch

Die Sagen kommen aber nicht nur als Fragmente und Schnipsel in Spielen vor. Viele Titel befassen sich sehr detailreich mit der Sagenwelt der Wikinger. Und manche lassen uns sogar ganz eintauchen in die von

Die Droge »Valkyr« in Max Payne und Max Payne 2 hat ihren Namen von den nordischen Schildjungfern – den Walküren. Hier die Valkyr-Fabrik »Cold Steel«. (Quelle: maxpayne.fandom.com)



Eine Spritze der Droge »Valkyr« in Max Payne. Das Zeug steigert die Leistungsfähigkeit, macht im Gegenzug aber süchtig. (Quelle: maxpayne.fandom.com)



Geistern, Göttern und anderen blutrünstigen Wesen bevölkerte Welt. Aktuell zum Beispiel das jüngst angekündigte Assassin's Creed Valhalla mit seinem nordischen Szenario. Kein Wunder, schließlich bietet dieser Hintergrund massenhaft Stoff für Spielerträume, aber auch Alpträume: Menschenopfer, Schlachtengetümmel, Götterzwiste und Ungeheuer. Vorhang auf für das Bestiarium nordischer Horrorgestalten in Spielen.

Draugr – Der Wikinger-Zombie

Triefend nasse, wandelnde Wasserleichen. Oder blutverschmiert, mit klaffenden Wunden. Die Draugr sind im skandinavischen Volksglauben Tote, die als Wiedergänger so, wie sie gestorben sind, erscheinen. Grausige Gestalten, die einem das Blut in den Adern gefrieren lassen. Sie haben übermenschliche Kräfte, sind magisch begabt und können sich sogar in Tiere verwandeln. In einigen Geschichten beschränkt sich ihr Aktionsradius auf den eigenen Grabhügel. In anderen Erzählungen verlassen sie nachts ihre Gräber, um auf den Firstbalken von Dächern zu reiten und Dorfbewohner in Angst und Schrecken zu versetzen. Es heißt oft, dass sie mit normalen Waffen nicht verwundet werden können und man den Kopf vom Rumpf trennen und den Körper verbrennen müsse, um sie endgültig zu vernichten. Ein gruseliger Anblick und eine kämpferische Herausforderung – der Draugr ist der perfekte Spielegegner. In God of War tauchen die nordischen Wiedergänger in diversen Varianten auf. Es

gibt solche, deren Körper bei Kontakt mit oder bei einem Angriff von Held Kratos explodieren. Andere besitzen übernatürliche Geschwindigkeit. Die Draugr in God of War erscheinen als missgestaltete Kreaturen mit glühenden, seelenlosen Augen.

Beliebte Zombies

Auch in The Elder Scrolls: Skyrim stolpern wir in der nordisch angehauchten Spielwelt immer wieder über die Wikinger-Zombies. Eines der jüngeren Beispiele von Wiedergängern in Spielen ist das ganz in der nordischen und keltischen Mythologie verankerte Action-Adventure Hellblade: Senua's Sacrifice. Hier folgen wir der Pikten-Kriegerin Senua, die irgendwo zwischen fragmentierter, psychotischer Persönlichkeit und nebulösen und doch zugleich tödlich realen Mythen-

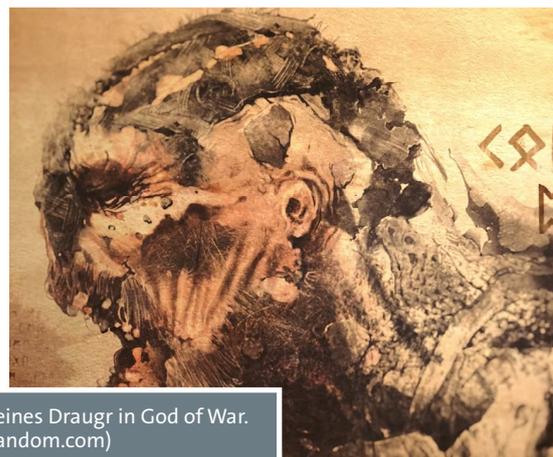
1 Die »Mjolnir Powered Assault Armor« in Halo ist nach Thors legendärem Hammer benannt. **2** Die Walküren geleiten die ehrenvoll Gefallenen vom Schlachtfeld nach Walhalla. Hier auf einer Zeichnung von Emil Doepler, 1905. **3** Im nordischen Kriegerhimmel Walhalla erfreuen sich die verdienten Helden an guter Verpflegung. Zeichnung von Emil Doepler, 1905. **4** Auch das neue Assassin's Creed Valhalla spielt in der nordischen Mythenwelt.

begegnungen ihren ganz eigenen Kampf kämpft. Die Draugr in Hellblade: Senua's Sacrifice sind besonders furchteinflößend: Anstelle menschlicher Köpfe tragen sie blutige Tierköpfe oder Schädel, aus denen lange Äste wie Knochen wachsen oder dornig-bedrohlich alle Züge verbergen.

Der nordische Zombie löst genau aus denselben Gründen Angst und Unbehagen aus wie sein »The Walking Dead«-Verwandter. Oder überhaupt alle Erzählungen und Legenden von Untoten: Nicht zu sterben, wenn man tot ist – das ist Blasphemie, undenkbar! Ein Verrat nicht nur an klassischen Glaubensvorstellungen, sondern an ganz grundlegenden Regeln des Lebens: Zwischen Leben und Tod gibt es nur genau eine Richtung, in die die Reise geht. Die Grenze zwischen Leben und Tod ist eine endgültige, unumkehrbare, unerschütterliche. Deswegen sind Zombies seit jeher beliebt in Gruselgeschichten: Weil sie eine Grenzüberschreitung verkörpern, die gegen alle geltenden Regeln verstößt.

Valravn – Der Rabe des Todes

Der Tod (oder das Untote) ist überhaupt das Leitmotiv in vielen Spielen mit Elementen nordischer Mythologie. Ein Gruselcharakter der Extraklasse ist Valravn – der Rabe des



Konzeptzeichnung eines Draugr in God of War. (Quelle: godofwar.fandom.com)



Die »Einherj Kämpfer-Drone« in EVE Online bezieht sich auf die »Einherjer« – die ehrenvoll auf dem Schlachtfeld Gefallenen, die von den Walküren nach Walhalla geleitet werden. (Quelle: eve.fandom.com)



Die Wikinger-Zombies in God of War: gruselig und furchteinflößend. (Quelle: godofwar.fandom.com)

Todes. In Hellblade erscheint er als Monstrosität zwischen Mensch und Rabe. Er ist einer von zwei Bossgegnern, die das Tor ins sagenumwobene Helheim öffnen zu können. Er ist eine dürre Gestalt mit spinnengleichen Gliedern, an denen lange Fetzen schwarzer Bänder herabhängen, die an alpträumhafte Flügel erinnern. Sein Kopf ist ein blanker Schädel, an dessen Ende Rabenfedern wachsen. In Legenden dänischer Folklore heißt es, ein Valravn entstehe, wenn ein König auf dem Schlachtfeld getötet, aber nicht begraben werde. Die Raben, die ihn fressen, würden dann zu Valravn. Der Valravn, der das Herz des Toten frisst, erlange übermenschliche Kräfte und würde zugleich bösartig und niederträchtig. In anderen Versionen heißt es, Valravn seien rastlose Seelen, die des Nachts durch die Lande fliegen. Und das einzige, was ihnen Erlösung verschaffen kann, ist Kinderblut.

Geisterpferde und Kindsmord

Ja, auch vor Kindern macht die nordische Mythologie keinen Halt. Auf eine besonders grausige Figur stoßen wir im Indie-Adventure Year Walk: das Bäckhästen, grob übersetzt

etwa »Bachpferd«. Ein böses, geisterhaftes Raubtier, das oft in Gestalt eines Schimmels an Bächen, Flüssen und Seen lauert. Dort verlockt es mit Vorliebe Kinder dazu, auf seinem Rücken zu sitzen, und springt mit ihnen dann flugs ins Wasser, wo sie jämmerlich ertrinken. Es heißt, sein Maul sei voller scharfer Fangzähne. Das Bäckhästen hat einiges mit den Nixen, Wasserhexen und Meerjungfrauen mitteleuropäischer Legenden gemein. Genau wie sie verführt das Bäckhästen Menschen – und manchmal auch andere Tiere – ihm nachzufolgen und bringt diesen dann den Tod in nassem Grab. In Year Walk müssen wir das bleiche Geisterpferd mit Kindergestalten füttern, um im Spiel weiterzukommen. Schaurig.

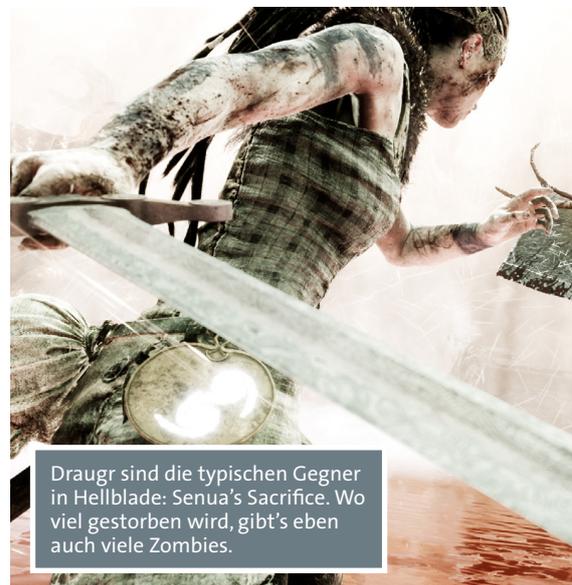
Von Drachen und Weltuntergängen

Eine andere, wohl eine der prominentesten Tiergestalten der nordischen Mythologie ist der Drache Nídhögg. Je nach Überlieferung ändert sich seine Rolle und Bedeutung. Die Forschung deutet den roten Faden in den Versionen aber so: Der Drache ernährt sich in oder nach der Endzeit vom Blut der Toten. Endzeit? Genau, gemeint ist das berühmte Ragnarök, die Götterdämmerung. Der Weltuntergang, wie es die Völuspá prophezeit. Götter und Riesen liegen im Streit miteinander, in dessen Folge die ganze Welt untergeht. Angekündigt wird das durch vier Katastrophen: zuerst der Fimbulwinter, ein bitterer Winter. Dann der Weltenbrand, ausgelöst durch Surt, den Flammenriesen. Als Drittes die durch die Midgardschlange verursachte Flut – das Versinken der Welt. Und als Letztes geht das Licht buchstäblich aus: Der Wolf Skoll frisst die Sonne und alles versinkt in Dunkelheit. Aber in der letzten Schlacht, die dann tobt, fallen nicht alle Götter. Die Geschichte hat doch ein Happy End: Nach dem großen Morden wird eine neue und gereinigte Welt entstehen.

Die Drachen- oder Schlangengestalt als Vorbote des Weltuntergangs finden wir im Strategie-Rollenspiel The Banner Saga. Auch wenn sich die Entwickler hier einiges an



»Wenn du durch die Hölle gehst – geh weiter.« Dieses Motto gilt auch für Senua in Hellblade.



Draugr sind die typischen Gegner in Hellblade: Senua's Sacrifice. Wo viel gestorben wird, gibt's eben auch viele Zombies.



Das Geisterpferd, das Kinder ertränkt: Bäckhästen in Year Walk.



Bloß weg hier! In Through The Woods begegnen wir einer klassischen Horrorgestalt nordischer Mythologie: dem Troll.

künstlerischer Freiheit herausgenommen haben – die Schlange, die in allen Teilen der Spielreihe auftaucht und das Land verwüstet, erinnert stark an Nídhögr aus der nordischen Mythologie. Und wie in den Legenden herrscht in The Banner Saga ein geisterhaftes, apokalyptisches Zwielficht. Alles Zitate des Weltuntergangs, wie er in der Völuspá prophezeit wird.

Nachts im nordischen Wald

Aber es muss nicht immer gleich der Weltuntergang sein. Die Sagenwelt Skandinaviens ist auch im vor-apokalyptischen Zustand voll von ungeheuren Gestalten und schaurigen Zeitgenossen. Im Indie-Adventure Through The Woods stolpern wir auf der Suche nach unserem Sohn des Nachts – nur mit einer mickrigen Taschenlampe bewaffnet – in die Wildnis hinter der Urlaubs-Blockhütte. Wir geraten in der Finsternis des tiefen Waldes urplötzlich hinein in Wikinger-Geisterdörfer und uralte Historie. Und treffen auf einen Klassiker nordischer Mythologie: den Troll. Ein Fabelwesen mit unberechenbarem Charakter. Wie die »fairies« der anglo-kel-

tischen Tradition ist der Troll der nordischen Mythologie oft als Mischwesen dargestellt. Mal eher ein Zwerg, dann wieder riesenhaft. Mal in Richtung von eher menschenfreundlichen Feen und Elfenwesen, dann wieder boshafter Wald-, Wasser- oder Berggeist. Trolle sind wahre Klassiker in Spielen, vor allem in Rollenspielen mit Fantasyanteil wie in der altehrwürdigen Baldur's-Gate-Reihe. In Through The Woods, das vom Osloer Studio Antagonist AS, entwickelt wurde, begegnen wir einem besonders großen, böartigen und furchteinflößenden Exemplar der nordischen Mythenfigur. In der Dunkelheit wirkt die schattenhafte Gestalt, die uns verfolgt und zur Strecke bringt, sobald sie uns entdeckt, umso furchteinflößender, weil wir komplett hilflos sind. Also, Taschenlampe aus und ums eigene Leben schleichen.

Hinter dem Grauen

Trolle, Drachen, Untote. Und weiter? Was soll das eigentlich alles? Und hat das irgendwo auch einen tieferen Sinn – neben dem offensichtlichen Unterhaltungswert? Gehen wir zurück zum Anfang: Skandinaviens in vorchristlicher Zeit. Wie überall auf der Welt ist man auf der Suche nach Erklärungen

für Naturereignisse wie Blitze, Überschwemmungen, Dürren oder Stürme. Die ganzen Geschichten, Figuren und Fabelwesen dienen ja dazu, Dinge zu erklären, die mit dem damaligen Stand der Wissenschaft (die es ohnehin noch nicht wirklich gab) einfach nicht erklärbar waren. Die nordische Mythologie ist reich an bildhafter Sprache, Allegorien, Interpretationen und Auslegungen. Die Geschichten von Göttern und Riesen, Drachen und Weltuntergängen sind episch. Und sind, in ihrem Kern und trotz aller Blutrünstigkeit und allem Pessimismus auch immer Geschichten vom Durchhalten, Überwinden, Weitermachen – genau wie in Spielen. Und wie am Ende der Götterdämmerung, wenn nach all dem Chaos und Tod dann doch die Hoffnung auf einen Neuanfang besteht.

Wenn du durch die Hölle gehst

In der nordischen Mythologie mit all ihren Horrorgestalten gibt es in allen Geschichten immer ein Gegenmittel, eine Möglichkeit der Abwehr, der Umkehr. Wirf ein Stück Stahl zwischen das Pferd und das Wasser – und das Bäckhästen wird das gestohlene Kind nicht ertränken können. Gegen Draugr helfen in der Regel bestimmte Runeninschriften. Und wer seine Toten stets bestattet, wird auch keine Probleme mit Valravn bekommen. Bei all der nordischen Dichte an übernatürlichem Bösen und Blutrünstigen gibt es doch stets einen Gegenzauber. Und wo es den nicht gibt, da ist die Herausforderung vielleicht eben das Durchkommen. Meisterhaft hat das Hellblade: Senua's Sacrifice verbildlicht. In der düsteren und gewalttätigen Suche der Kriegerin im Außen der Spielwelt spiegelt sich die Schwere ihres inneren Kampfes wider, der sich in zunehmend psychotischen Zuständen äußert. Am Ende schafft sie es direkt hinein nach Helheim, in die Unterwelt. Und steht Hel selbst, der Göttin des Todes, gegenüber. Und dann, hinter all dem Grauen, wie in der Geschichte von Ragnarök, ist irgendwo das Licht. Wie heißt es so schön: Wenn du durch die Hölle gehst – geh weiter. Keine Wikinger-Weisheit. Aber eine, die die nordische Mythologie uns lehren kann. Auch in Spielen. ★



Valravn: Dem Raben des Todes müssen wir uns in Hellblade: Senua's Sacrifice stellen, um die Tore nach Helheim zu öffnen.