

Senua's Saga: Hellblade 2

WERTUNG FAST UNMÖGLICH

Genre: Action-Adventure Publisher: Xbox Game Studios Entwickler: Ninja Theory Termin: 21.5.2024 Sprache: Englisch, deutsche Texte
USK: ab 18 Jahren Spieldauer: 6 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Xbox) Enthalten in: Game Pass

Nach fast sieben Jahren erscheint endlich die Hellblade-Fortsetzung und erschlägt uns sofort mit ihrer Grafikwucht. Steckt hinter der blendend schönen Optik auch ein gutes Spiel?

Von Natalie Schermann

Für Spiele wie Senua's Saga: Hellblade 2 sollten wir eigentlich unsere Wertungen abschaffen ... *Ein Meisterwerk ... aber voller Fehler ... das ist doch bei weitem nicht für jeden!* Wie soll ich nur all meine zerstreuten Eindrücke – *mein bisheriges Jahres-Highlight* – in eine einzige Zahl pressen? ... *Ein schwieriger Test* ... Nach etwa sechs intensi-

ven Spielstunden – *ist es wirklich schon vorbei?* – lege ich den Controller zur Seite, setze meine Kopfhörer ab und ...

Stille. Ich atme tief durch. Genieße die Ruhe. Die Stimmen aus Senuas Kopf haben sich wie schon im Vorgänger direkt unter meine Haut geschlichen, sich an mich geheftet wie ein Blutegel. Mit jeder Spielstunde weben sie ein dichteres Atmosphäre-Netz, in dem ich mich verfange wie ein hilfloser Fisch. Die sechs Stunden vergehen wie im Flug – fast fühlt es sich an, als hätte ich die gesamte Zeit den Atem angehalten.

Nun sitze ich vor einem weißen Blatt (okay, es ist ein Monitor, aber das klingt nicht so cool), überwältigt vom grafischen und akustischen Feuerwerk, das ich erlebt

habe. Immer noch das Flüstern im Ohr. Und doch kann das Flüstern eine leichte Enttäuschung nicht verbergen. Denn sowohl spielerisch als auch erzählerisch liefert Senua's Saga: Hellblade 2 nicht die Weiterentwicklung, die zumindest ich mir erhofft hatte. Wenn ihr aber bereit seid, euch von der bahnbrechenden Grafik und dem nach wie vor einzigartigen Sounddesign blenden zu lassen, dann erwartet euch der wohl beste Atmosphäre-Trip des Jahres.

Grafisches Wunderwerk

Ab der ersten Sekunde komme ich nicht mehr aus dem Staunen heraus. In den Wellen, die in der Brandung zerschellen, in den moosbewachsenen Felsen, die Wege und Hindernisse durch die Landschaft ziehen, in den feuchten Augen und dem gequälten Blick von Senua: Überall spüre ich die Macht der Unreal Engine 5. Und Entwickler Ninja Theory weiß ganz genau, wie diese grafische Intensität einzusetzen ist. Dunkle, einengende Passagen wechseln sich mit sonnigen Spaziergängen durch wunderschöne Landschaften Islands ab und schenken mir eine kleine Verschnaufpause. Im nächsten Moment entführen mich Senuas Visionen in Welten voller Farben und verdrehter Realitäten.

Mehrere Minuten verharre ich an einer Stelle und beobachte hypnotisiert, wie sich in einer Pfütze kleine Rippel formen, während

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr schon vom ersten Teil begeistert wart.
- ... euch uninspiriertes Spieldesign nicht stört.
- ... ihr kein Problem mit wirren Stories habt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... euch komplexe Mechaniken wichtig sind.
- ... ihr eine spielerische Herausforderung sucht.
- ... schwierige Themen nichts für euch sind.



Für die Psychose spielen die Macher mit Kameraeinstellungen, Verzerrungen und Unschärfe.



Die Zweikämpfe in Hellblade 2 sind blutiger und intimer als im ersten Teil.



Das Spiel sieht sowohl im Licht als auch im Schatten fantastisch aus. Lichtquellen als Kontrast zur Dunkelheit erschaffen ein richtiges Atmosphäre-Brett.



Senua fühlt sich nicht zuletzt dank der fantastischen Mimik so lebensecht an.

die Abendsonne langsam hinter dem Hügel verschwindet und alles in Schatten taucht. In den intensivsten Momenten halte ich mir unbewusst die Hand vor die Augen – fast schon aus Angst, die Grausamkeiten und Gewalt könnten durch den Bildschirm durchgreifen und mich ins Spiel hineinziehen.

Hellblade 2 ist schon jetzt das schönste Spiel des Jahres. Nicht nur weil es das Potenzial der Unreal Engine 5 ausschöpft, sondern auch weil es die innere Zerrissenheit von Senua visuell perfekt einfängt und mich auf einen unvergesslichen psychedelischen Trip schickt. Allerdings müsst ihr euch auch optisch ein Stück weit darauf einlassen. Wer es darauf anlegt, kann die doch recht statische Kulisse schnell entzaubern. Pflanzen reagieren nicht auf Senuas Bewegungen, bereits schulterhohe Felsen oder Mauern stellen ein unüberwindbares Hindernis dar.

Wie in einem Atemzug

Allerdings macht es Senua's Saga euch wirklich leicht, euch einfach fallen zu lassen. Denn wie schon im ersten Teil verzichtet Hellblade 2 auf klassische HUD-Anzeigen oder sonstiges UI, erklärt die Steuerung nur kurz mit einer Einblendung am Anfang. Auch eine Unterteilung in Kapitel findet ihr im Spiel nicht – euren Fortschritt könnt ihr lediglich mit Hilfe eurer Steam-Achievements verfolgen (oder mit der Kapitelübersicht im Hauptmenü). Daraus ergibt sich eine große Stärke von Hellblade 2. Senuas Horrortrip kommt fast komplett ohne Ladepause aus, spielt sich also wie in einem Atemzug. Zwischensequenzen gehen nahtlos ins Gameplay über – und umgekehrt nehmen mir Cutscenes fließend den Controller wieder aus der Hand, ohne dass es mir großartig auffällt.

In Kombination mit den fantastisch durchgeplanten Kameraperspektiven wird Senuas

Reise zu einer unvergesslichen Geisterbahnfahrt. Ich lasse mich von eindrucksvollen Landschaften, hyperrealistischen Gesichtern, grausamen Manifestationen von Ängsten und einer durchchoreographierten Inszenierung berieseln. Wenn ihr also bereit seid, in die Rolle eines Beobachters zu schlüpfen, dann solltet ihr euch auf jeden Fall für die Attraktion anstellen. Wenn euch das aber nicht ausreicht und ihr selbst an den Knöpfen des Fahrgeschäfts herumdrücken wollt, dann solltet ihr am besten direkt wieder kehrt machen – aber dazu später mehr.

Höllisch gutes Sounddesign

Die gute Nachricht: An der Sound-Front enttäuscht Hellblade 2 nicht. Die grandiosen Sprecher aus dem Vorgänger kehren zurück und flüstern mir ununterbrochen mal ins rechte, mal ins linke Ohr. Die schlechte Nachricht: Wieder einmal gibt es nur eine englische Vertonung. Für die deutsche Übersetzung müsst ihr auf Untertitel oder Closed Captions zurückgreifen. Das hilft zwar dabei, die Dialoge zu verstehen und sich die komplizierten isländischen Namen zu merken, reißt mich aber auch immer wieder aus der Trance, wenn der sonst so leere Bild-

schirm mit Text zugekleistert wird. Ich schalte also die Untertitel ab und kann mich so stärker von den Stimmen in meinen Kopfhörern treiben lassen. Mal streiten sich die Stimmen, mal schüchtern sie mich ein, hinterfragen meine Taten. Immer wieder höre ich markerschütternde Schreie einer Mutter, das Weinen eines Kindes. Schritte in der Dunkelheit hinter mir. Verzerrte, unmenschliche Stimmen, die mir im Nacken sitzen. In regelmäßigen Abständen muss ich mein Headset abnehmen, um das Rauschen in meinem Kopf zu ersticken und das klaustro-

HINWEIS

Wenn ihr selbst starke Depressionen habt oder über Suizid nachdenkt oder jemanden kennt, ist nichts wichtiger, als darüber zu sprechen. Wenn ihr euch nicht Menschen in eurer direkten Nähe anvertrauen möchtet, könnt ihr euch anonym, rund um die Uhr und kostenlos unter anderem bei der Deutschen Telefonseelsorge unter 0800/111 0 111, via Chat bei der Online-Seeelsorge oder beim Hilfe-Telefon »Mutruf« melden. Den Verein erreicht ihr unter 04191/27 4928 0.



Auch Senuas Bewegungen machen sie noch menschlicher, wenn sie etwa auf ihre Umgebung reagiert – wie hier auf die Berge von Leichen.



Wie im ersten Teil kann man Säulen entdecken, die mehr über die Lore und isländische Sagen verraten.



Die Furien kehren zurück und flüstern Senua fast ständig ins Ohr.

phobische Gefühl abzuschütteln. Dass ich hin und wieder diesen Realitäts-Check brauche, ist absolut brillant! Die binaurale 3D-Audiokulisse simuliert nämlich eine authentische Psychose – und damit fühle ich mich der Heldin Senua so stark verbunden, wie ich es bei Videospiele nur selten erlebe. Spielt deshalb unbedingt mit Kopfhörern!

Ein Rückschritt bei der Story

Ich bin ehrlich: Für mich hat bereits der erste Teil in erster Linie als atmosphärischer Höllentrip funktioniert. Die Eckpunkte der Story habe ich zwar verstanden, die wirren Wendungen und vagen Andeutungen hinterließen bei mir allerdings mehr Fragezeichen als all die Gedichtinterpretationen in der siebten Klasse. Hellblade 2 macht sich keine Mühe, die Fragezeichen aufzuklären, sondern fügt noch mehr hinzu. Und schafft es gleichzeitig, die Stärken seines sieben Jahre alten Vorgängers zu verwässern. Rache verschlägt die Kelten-Kriegerin Senua nach Island, wo sie die Nordmänner aufsucht, die für den Tod ihres Geliebten Dillion verantwortlich sind. Diesmal muss sie ihren Weg aber nicht alleine bestreiten, sondern trifft unterwegs den Sohn des Sklavenhändlers Thórgestr, den hilfreichen Fremden Fargrímur und die Clan-Anführerin Ástrídr. In den ersten Momenten ist es noch ganz spannend zu beobachten, wie sich Senuas Psychose verhält, wenn sie mit der realen Welt und anderen Menschen konfrontiert wird. Aber schon bald fühlen sich diese Szenen belanglos an. Hellblade 2 ist dann am stärksten, wenn ich mit Senua und ihren inneren Stimmen alleine bin.

Wer sind diese Leute?

Die anderen Charaktere entreißen mir auch ein gutes Stück meiner Motivation. Schon bald geht es nicht mehr um Senuas persön-

liche Reise, sondern um das Leid und die Tragödien der unterschiedlichen Völker und die riesige Bedrohung auf der Insel (über die ich hier nicht mehr verraten möchte). Das Spiel schafft es aber nicht, diese Schicksale für mich als Spielerin relevant zu machen. Ich fühle keine Verbundenheit zu Fargrímur, nehme Ástrídr's traurige Vergangenheit nur wie ein beiläufiges Rauschen auf und empfinde Thórgestr nur als Last. Senua fühlt sich an wie ein Fremdkörper in dieser Welt und in ihrer Geschichte. Der Schritt aus ihrem Kopf heraus führt in Hellblade 2 nur dazu, dass ihre eigenen Ziele immer verschwommener werden, die Atmosphäre darunter leidet und ihr persönlicher Kampf gegen ihre eigenen Dämonen unnötig an Gewicht verliert.

Auch als Spielerin fühle ich mich oft überflüssig, drücke bei Bosskämpfen etwa nur ein paar Knöpfchen, statt mich einer richtigen Herausforderung zu stellen. Das Gefühl, wirklich gegen Urgewalten anzukämpfen und große Bedrohungen in Senuas Kopf zu überwinden, kommt zu selten auf. Das Ende kommt überraschend, fühlt sich fast schon gehetzt an und lässt mich mit einem verständnislosen Blick zurück. Normalerweise mag ich offene Enden und habe auch kein Problem damit, mir meine eigene Interpretation zusammenzustückeln. Aber Hellblade 2 fühlt sich wieder einmal mehr nach einem konfusen Fiebertraum und weniger nach einer durchdachten Story an.

Von Angesicht zu Angesicht

Sehr viel durchdachter sind die Kämpfe in Hellblade 2. Sie spielen sich wie kleine, einstudierte Choreographien. In einem tödlichen Tanz analysiere ich die Angriffsmuster meines Gegners, weiche im passenden Moment aus, verteile leichte und schwere Schläge und versetze mit aufgeladenem Fokus den entscheidenden Stoß. Ich werde

nicht mehr von mehreren Gegnern gleichzeitig eingekesselt, sondern reiche meine Tanzpartner weiter. Liegt der eine Nordmann am Boden, stürmt der nächste auf mich zu und verwickelt mich in den nächsten Kampf.

Gehe ich mal zu Boden, stürzen sich meine Gefährten auf die Kämpfer und lenken sie für einen kurzen Moment ab, bis ich mich wieder aufgerappelt habe. Auch hier wechseln sich Gameplay und Zwischensequenz im Sekundentakt ab, lassen die Kämpfe schon fast intim erscheinen, bringen die blutige Brutalität näher an mich heran. Aber wie vieles in Hellblade 2 verlieren auch die

MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge



Könnt ihr euch noch an die Diskussionen um Walking-Simulatoren erinnern? Die einen haben Titel wie Dear Esther, Journey, What Remains of Edith Finch oder The Stanley Parable für ihre interaktiven Erzählungen gefeiert. Die anderen haben sich gefragt, wo denn jetzt hier das Spiel ist. Mich würde nicht wundern, wenn diese Diskussion durch Hellblade 2 wieder aufflammt. Denn locker 80 Prozent der Spielzeit verbringt ihr auch hier mit Laufen, Schauen und Zuhören. Die Kämpfe fühlen sich zwar unglaublich wuchtig und intensiv an, verkommen aber noch schneller als im ersten Teil zur Routine. Und die sporadischen Rätsel fallen zu anspruchlos aus, um für mich als tragendes Spielelement zu funktionieren. Ninja Theory muss sich entsprechend durchaus den Vorwurf gefallen lassen, dass sie Hellblade im Vergleich zum ersten Teil spielerisch kaum weiterentwickelt haben, sondern nur optisch. Und jetzt kommen wir zum großen Aber: Heidewitzka, was ist Hellblade 2 für ein audiovisuelles Brett! Mit abgedunkeltem Zimmer und Kopfhörer wird euch hier ein Horrortrip serviert, der auf Jahre hinaus als Maßstab gelten dürfte, wie intensiv Spiele eure Sinne reizen können. Natalies berechtigte Kritik an der Geschichte kann ich natürlich nachvollziehen, mich hat sie trotzdem in ihren Bann gezogen, weil ich die aufgeworfenen Fragen so spannend fand, dass ich nicht zwingend Antworten darauf benötigt habe. Hellblade 2 mag nicht zu den besten Spielen des Jahres gehören, aber ganz sicher zu den besten Erlebnissen.



Hinter diesen Steingespichtern verbergen sich Bäume, die uns noch mehr wirre Lore-Puzzle-teile entgegenschleudern.

MEINUNG

Natalie Schermann
@theycallme_lie



Vielleicht versteht ihr nach dem Lesen des Textes, warum es mir so schwerfällt, eine Zahl unter diesen Test zu schreiben. Kann ich euch Hellblade 2 empfehlen? Ja, mit fettem Aber... Wenn ihr bereit seid, euch von der Grafikpracht und der unvergleichlichen Soundkulisse blenden zu lassen, dann erwartet euch ein intensives und unvergleichliches Erlebnis. Wenn ihr in erster Linie für die Story hier seid, würde ich es mir schon zweimal überlegen. Wenn für euch das eigentliche Spiel wichtiger ist als die Atmosphäre, dann werdet ihr mit dem Spiel nicht glücklich. Aber lohnt es sich nun, dafür 50 Euro auszugeben? Meine ehrliche Antwort: Wartet lieber auf einen Sale. Oder spielt den Titel im Xbox Game Pass. Für mich war Senua's Saga mein bisheriges Jahres-Highlight, weil ich mich gerne auf dieses Scharadespiel eingelassen habe. Aber so schön Hellblade 2 auch aussieht, so bedrückend sich der Horror-Trip auch anhört – unter der blendenden Oberfläche schlummert ein Spielgerüst, das höchstens durchschnittlich ist. Die sechs bis sieben Spielstunden sind zwar eine gute Länge für eine derart intensive Reise, schwächeln aber stark bei Pacing, Story und Abwechslung. Und als Testerin kann ich das nicht ignorieren. Senua's Saga: Hellblade 2 ist der neue Vorzeigetitel, wenn es um UE5-Grafik und Soundesign als Storytelling geht. Aber in allen anderen Bereichen hinkt es teilweise sogar seinem sieben Jahre alten Vorgänger hinterher, und das ist schade.

Kämpfe – die anfangs wie ein echtes Highlight erscheinen – mit der Zeit an Reiz.

Hello Runen, my old friend!

Ihr müsst jetzt ganz kurz stark sein, denn die Runenrätsel kehren tatsächlich zurück. An manchen Stellen versperren mir Symbole den Weg, und ich muss mit Senuas Fokus die passenden Runen in der Umgebung finden. Runen setzen sich dabei wie im Vorgänger aus einzelnen Teilen zusammen. So ergeben beispielsweise drei Planken eines gestrandeten Schiffes aus einem bestimmten Winkel das gesuchte Symbol. Eine Entwarnung kann ich euch aber geben: Die Rätsel sind bei weitem nicht so frustrierend wie im ersten Teil. Die Teile, die ich für die Lösung des Rätsels benötige, sind zum einen farblich markiert, zum anderen halten sich die Runenrätsel diesmal wirklich zurück.

Stattdessen erwarten mich unterschiedliche Arten von Knobelaufgaben, die alle zwar simpel, aber trotzdem recht Spaß sind. Manchmal muss ich Kugeln einsammeln, um Tore zu öffnen. Die bekomme ich aber nur, wenn ich mit dem Fokus meine Umgebung verändere und ganze Plattformen auf den



Manchmal gaukelt uns das Spiel vor, man könnte etwas erkunden und alternative Wege einschlagen. Die führen dann aber entweder im Kreis herum oder enden sogar in einer Sackgasse.

Kopf stelle. Manchmal zünde ich geisterhafte Feuer an, um neue Wege zu offenbaren, oder lösche die Feuer wieder, um Brücken bewusst zu zerstören und damit Phantomhelfern einen Weg zu bahnen. Hier und da streckt sich mal eine Passage. Insgesamt setzt mir das Spiel aber einen ausgewogenen Räselmix vor, der zum richtigen Zeitpunkt aufhört – nämlich kurz bevor er anfängt, nervig zu werden.

Hardwarehungrige Furien?

Ein Spiel, das sich so viel Mühe gibt, sich ernsthaft mit mentalen Erkrankungen auseinanderzusetzen und diese authentisch abzubilden, liefert natürlich auch ein Paradebeispiel an Zugänglichkeit. In den unzähligen Optionen könnt ihr euch das Spiel so zurechtbiegen, wie ihr es braucht:

- Ihr könnt jederzeit zwischen Controller und Maus und Tastatur switchen und sogar die komplette Tastenbelegung verändern. Wir hatten allerdings den Bug, dass bei der Maus-Tastatur-Steuerung der Mauszeiger bei Kämpfen ständig im Bild hing.
 - Ihr könnt Untertitel in Größe und Farbe anpassen. Zudem stehen euch auch für den Sound etliche Regler zur Verfügung.
 - Drei Schwierigkeitsgrade und ein dynamischer Modus werden noch durch Eingabeoptionen verstärkt, bei denen euch das Spiel beispielsweise unterstützen kann, indem es die bestmögliche Aktion im Kampf wählt, unabhängig von eurer Eingabe.
 - Besitzer von Ultrawide-Monitoren dürfen sich freuen, Hellblade 2 hat ein 2.39:1-Verhältnis, was bei 16:9-Monitoren zu schwarzen Balken führt. In UWQHD füllt das Spiel aber das gesamte Bild aus.
- Für meinen Test hielt ein Highend-System mit einer RTX 4070, Intel Core i5 13400 und 32 GB RAM her und lief bei maximalen Einstellungen, 1440p und DLSS sehr flüssig. Während der sechs Spielstunden gab es aus technischer Sicht nichts zu meckern. Das Spiel hält sich sowohl in Zwischensequenzen als auch während des eigentlichen Spiels durchgehend bei stabilen 50 FPS. Hier und da kommt es zwar zu Mikrorucklern, die sind aber derart selten, dass sie eigentlich nicht der Rede wert sind. Auch auf einem mittleren System (RTX 3070, Ryzen 7 5800X, 32 GB RAM) kommt Hellblade 2 auf stabile 40 bis 50 FPS und scheint sehr gut für die Mittelklasse optimiert zu sein. An Grenzen stoßen allerdings mein schwächeres System (RTX 2070 Super,

AMD Ryzen 7 3700X, 32 GB RAM) und andere Testgeräte mit einer GTX 1070 (die als Mindestanforderung angegeben wird). Zwar hält sich die Bildrate bei konstanten 30 FPS während des Spiels, bricht aber in Zwischensequenzen auf bis zu 10 FPS ein.

Hier büßt Hellblade 2 auch enorm viel bei der Bildqualität ein. Neben Rucklern flimmern nervige Striche durchs Bild, Details wie Haare, Wassertropfen oder Gras werden krisselig, und Wetterelemente wie Wind, Nebel oder Sonnenlicht verkommen zu verschwommenen Pixelhaufen. Da die Grafik das Highlight und die größte Stärke von Hellblade 2 sind, würde ich euch vom Spiel abraten, wenn ihr nur die Mindestanforderungen erfüllen könnt. Wirklich schön ist Senua's Saga auf Lowend-Geräten nie. ★

SENUA'S SAGA HELLBLADE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 5 2600
GTX 1070 / Radeon RX 5700
16 GB RAM, 48 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 10700K / Ryzen 5 5600X
RTX 3080 / Radeon RX 6800XT
16 GB RAM, 48 GB Festplatte

PRÄSENTATION



⊕ umwerfende UE5-Wucht ⊕ wunderschöne Landschaften ⊕ Licht- und Schattenspiel ⊕ Audiodesign
⊕ lebensechte Bewegungen und Mimik

SPIELDESIGN



⊕ simple, aber spaßige Rätsel ⊕ durchchoreografierte Kämpfe ⊕ Fights werden schnell monoton
⊖ langatmige Passagen ⊖ Bosskämpfe zu simpel

BALANCE



⊕ faire Checkpoints ⊕ drei Schwierigkeitsgrade und dynamischer Modus ⊕ Barrierefreiheit
⊖ insgesamt zu einfach ⊖ Trial&Error-Abschnitte

ATMOSPHERE/STORY



⊕ vielschichtige Heldin ⊕ drückendes Atmosphäre-Korsett ⊕ Stimmen im Kopf ⊕ unglaublicher Sog
⊖ verwirrende Story mit abruptem Ende

UMFANG



⊕ nette Lore-Collectibles ⊕ toller Fotomodus
⊖ mit 6 bis 7 Stunden recht kurz ⊖ kaum Wieder-spielwert ⊖ alternative Pfade enden oft im Nichts

FAZIT

Der schönste Albtraum des Jahres, der ein mittelmäßiges Spielkonzept mit Grafikwucht und Sounddesign kaschiert.

