

Hellblade: Senua's Sacrifice

DUELL GEGEN DIE UNTERWELT

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Ninja Theory Entwickler: Ninja Theory Termin: 8.8.2017 Sprache: Englisch, deutsche Untertitel
USK: nicht geprüft Spieldauer: 8 Stunden Preis: 30 Euro DRM: ja (Steam)

Die junge Kriegerin Senua nimmt es mit den nordischen Göttern auf, um ihren Geliebten und sich selbst zu retten. Im Test stellt sich Hellblade: Senua's Sacrifice dabei trotz des klassischen Themas als ein einzigartiges Spiel heraus. Von Dom Schott

Der Tag des Ragnarök wird kommen! Dann werden die Toten aus ihren Gräbern steigen, die Eisriesen ihre Höhlen verlassen, die Zwerge zum Kampf rüsten und die Götter die letzte große Schlacht um das Schicksal der Welt schlagen. So beschreibt die nordische Mythologie die letzten Tage unserer Welt, die die Bibel »Apokalypse« nennt.

Auch Senua, eine junge Kriegerin und Hauptfigur von Hellblade: Senua's Sacrifice, wird auf ganz besondere Weise Teil dieses Ragnaröks und rüstet sich während der rund acht Spielstunden in einer nordisch-frühmittelalterlichen Fantasy-Welt für eine schwere Schlacht, die sie im großen Finale schließlich überstehen muss. Der Weg dorthin ist gepflastert mit einigen überraschend innovativen Gameplay-Ideen, die dem Spieler selbst schwierige Themen erstaunlich erfahrbar und mittelbar machen.

Eine gezeichnete Kriegerin

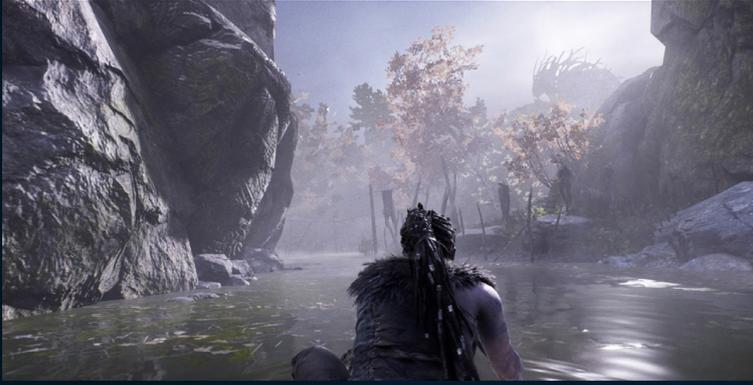
Senua hat zu Beginn des Abenteuers trotz ihres jungen Alters bereits eine bewegende Biographie mit vielen lebensverändernden Einschnitten vorzuweisen. Ihr Elternhaus ist zerrüttet, das Heimatdorf wurde von »den

Nordmännern« niedergebrannt, ihr Geliebter Dillion schließlich starb einen grausamen Tod. Senua beschließt, ihren Mann, einzigen Freund und Verbündeten aus dem Höllenreich wieder zurück ins Leben zu holen, und reist nach Helheim. Hier will unsere Heldin Hel, der Herrscherin der nordischen Unterwelt, persönlich entgegentreten und Dillions Seele zurückerobern.

Das wirklich besondere an dieser Hintergrundgeschichte ist aber die Art und Weise, wie sie uns im Spiel vorgestellt wird. Statt eines klassischen Kurzfilm-Intros oder langen Erklärbärtexen hält sich das Entwicklerteam von Ninja Theory klugerweise an die goldene Regel »Show, don't tell!« und liefert mit dem grandiosen Spieleinstieg einen ersten, frühen Höhepunkt ab. Aus der Nebelbank, die über einem großen See liegt,



Hellblade lockt uns in unterschiedlichste Areale, etwa wie hier auf einen imposanten Schiffsfriedhof.



Flüsternde, kreischende Stimmen im Ohr und kein Fluchtweg in Sicht: So beginnen die ersten Spielminuten von Hellblade.



Die Kämpfe sind trotz der simplen Steuerung spannend und fordernd. Das liegt vor allem am fehlenden Interface.

bricht ein kleines Ruderboot hervor, auf dem Heldin Senua steht und angestrengt in die Dunstschwaden vor ihr blickt. Gleichzeitig dröhnen aus den Lautsprechern dutzende Stimmen, die wild durcheinander sprechen, zischen, flüstern und schreien. Wir können lediglich einzelne Wortfetzen ausmachen, »Du suchst vergeblich!«, »Kehre um!« und »Gib nicht auf!«

Ähnlich verwirrt wie wir als Spieler reagiert auch Senua auf diese Kakophonie. Sie wirkt Senua angespannt und blickt sich immer wieder gehetzt, fast ängstlich um. Wir drücken instinktiv auf dem Controller herum und versuchen irgendwie, dieser unangenehmen Situation zu entkommen. Aber Senua kann ihr Boot nicht verlassen, muss den Stimmen standhalten, auf ihre eigene Stärke vertrauen und abwarten, wohin sie die Strömung treibt. Damit haben wir die erste und vielleicht wichtigste Lektion von Hellblade bereits gelernt: Vor den Stimmen gibt es kein Entkommen. Vielmehr müssen wir lernen, mit ihnen zu leben, ihnen zu vertrauen – oder zur rechten Zeit auch ihren Rat in Frage zu stellen.

Wer braucht schon ein Interface?

Nachdem Senua am Ufer der Unterwelt ihrem Boot entsteigt, warten wir instinktiv einige Sekunden darauf, dass das Interface mit den gewohnten Info-Einblendungen auftaucht. Aber Überraschung: Ninja Theory hat sich dazu entschlossen, die Reise von

Senua mit keinem einzigen Interface-Element zu stören, sondern uns jede nötige Information selbst entdecken, beobachten und lernen zu lassen. In der Praxis stellt sich das als eindeutig richtige Entscheidung heraus – und das nicht nur, weil wir deswegen die teils wirklich hübsch gestalteten Areale ungestört und auf Wunsch auch im Foto-Modus genießen können.

Denn Hellblade profitiert fast durchgängig von den Konsequenzen dieser selbstauferlegten Einschränkung: Statt eines klassischen Lebensbalkens wird die Soundkulisse beispielsweise nach schweren Verletzungen zurückgeschraubt und die Farbsättigung der Spielwelt reduziert, bis schließlich auch Senuas Bewegungen schwerfällig werden und die Kriegerin an ihre gut sichtbaren Wunden greift. Das sieht alles nicht nur super aus und erhält die Immersion, sondern stellt auch an erfahrene Spieler die ungewohnte Herausforderung, sich auf die eigenen Augen und nicht bequeme Einblendungen verlassen zu müssen.

Dieses System macht sich vor allem in den regelmäßigen Kämpfen gegen Tiermensch und andere Monster positiv bemerkbar, die auch ohne diesen spannenden Lebensbalken-Ersatz überraschend viel Spaß machen. Diese Gefechte können zwar weder mit der Finesse des Duell-Simulators For Honor, noch mit dem anspruchsvollen Rhythmus-Tastendrücken der jüngsten Batman-Spiele mithalten, bieten allerdings einen

anderen, ganz besonderen Reiz: das lebensgefährliche Risiko der Niederlage.

Eine schleichende Krankheit

Schon früh im Spiel führt Hellblade die »Dunkelheit« als eine Krankheit ein, die Senuas Hand befällt und allmählich ihren Körper verrotten lässt – ein früher Preis für ihre Pläne, Hel zum Kampf herauszufordern. Jedes Mal, wenn Senua nun im Spielverlauf stirbt, wandert die schwarze Seuche etwas weiter an ihrem Arm herauf. Erreicht die Schwärze schließlich ihren Kopf, ist das Spiel vorbei – und jeder Fortschritt wird gelöscht. Das suggeriert uns zumindest das Spiel gleich zu Beginn. Aber keine Sorge: Wir haben uns in unserem Test zuweilen sehr doof angestellt und starben während der acht Spielstunden etwa zehn Mal, und es war noch genug Luft zwischen verrotten Verdammnis und Senuas Kopf. Und trotzdem: Mit diesem Wissen um die Vergänglichkeit der Hauptfigur und damit des Spielfortschrittes wird jeder Kampf, jedes Duell, jeder Angriff zu einem Risiko, das uns immer wieder angespannt auf der Sitzkante herumschlappen lässt.

Allerdings bringt der Verzicht auf jegliche HUD-Hilfen auch einige Nachteile mit sich, die Ninja Theory nicht so gelungen aufgefangen hat wie den fehlenden Lebensbalken. So macht sich besonders der Verzicht auf jegliche Orientierungshilfe in Form einer Karte oder auch nur Richtungshinweisen im-

Hellblade und die Psyche

Die korrekte und angemessene Darstellung mentaler Erkrankungen wie Depressionen und Schizophrenie ist dem Entwicklerteam von Ninja Theory sichtbar wichtig. So sprachen sie während der Entwicklung mit vielen Experten und Betroffenen über Symptome und Verhaltensweisen der Patienten, um daraus eine glaubwürdige und nicht etwa überdramatisierte oder stilisierte Darstellung von mentalen Krankheiten mit dem Charakter von Senua zu vereinen. Die junge Kriegerin wird von schlimmen Alpträumen geplagt, hört Stimmen und ist traumatisiert – und das, was wir auf dem Bildschirm sehen, sucht lobenswerterweise eher die Nähe zur Realität als zur spektakulären Fantasy-Inszenierung.



Dank einer eigens für das Spiel entwickelten Motion-Capture-Technik wirkt Senuas Mimik sehr authentisch, von einigen Overacting-Unfällen abgesehen.



Der Foto-Modus erlaubt uns spektakuläre Schnappschüsse inklusive einiger Filter und vorgefertigter Rahmen.

mer mal wieder negativ bemerkbar, weil viele Areale vor allem im ersten Spieldrittel recht gleichförmig und austauschbar wirken. Hier haben wir deutlich mehr als ein paar Mal nach einer Zwischensequenz vorübergehend die Orientierung verloren und liefen minutenlang in die falsche Richtung. Eigentlich ist das spektakuläre Setting ein dankbarer Quell der Inspiration für Leveldesigner, doch Ninja Theory lässt dieses Potenzial immer wieder liegen. Statt nachvollziehbaren Gebäudegruppierungen und kleinen, in der Welt versteckten Geschichten wirkt die Ausgestaltung der Level im Gesamtzusammenhang immer wieder beliebig und unzusammenhängend.

Ein gigantisches Rätselspiel

Unglücklicherweise lenkt Ninja Theory unseren Blick immer wieder selbst auf diese Schwäche, indem sie ausgerechnet Umgebungsrätsel zum Kern der Spielmechanik machen. Die laufen trotz wechselnder Kulissen immer gleich ab: Senua betritt durch einen Zugang ein Areal, das mehr oder weniger kreisrund, einigermaßen weitläufig und durch ein massives Portal abgesperrt ist. Die verschlossene Tür zeigt zwischen einer und drei Runen, die sich Senua einprägen muss. Anschließend laufen wir durch den abgeriegelten Level und suchen in der Umgebung nach auffälligen Steininformationen, umgestürzten Bäumen oder abgebrochenen Ästen, die aus dem richtigen Winkel betrachtet den Umriss der gesuchten Rune ergeben. Gelingt uns dieses Rätselspiel und finden wir alle im Level verteilten Symbole, öffnet sich die Tür – und womöglich mit Unterbrechung in Form eines Kampfes oder einer Zwischensequenz gelangen wir in das

nächste Rätselgebiet.

Zwar lockert Hellblade im zweiten Spieldrittel die schnell etwas zäh werdende Runen-Schnitzeljagd mit Schalterrätseln und Perspektivenspielerien auf, aber leider macht es in einem Großteil der Umgebungen nicht wirklich viel Spaß, nach jedem Detail Ausschau zu halten. Zu wahllos sind Ruinen und Gebäude platziert, die zwar hübsch aussehen, im größeren Kontext allerdings keine besondere Geschichte zu erzählen vermögen. Die Levels von Hellblade sind oftmals kaum mehr als Puzzle-Arenen, und das Spiel ist blöderweise nicht besonders gut darin, diese Tatsache vor unseren Augen zu verbergen.



Die Gegner, die sich uns in den Weg stellen, sind angenehm abwechslungsreich und erfordern von uns ein Umdenken. Schildträger müssen erst aus dem Gleichgewicht gebracht werden, während besonders große Monster nur selten eine Schwachstelle in der Verteidigung preisgeben.



Wir haben ein Portal entdeckt. Nun heißt es: Augen auf und Runen in der Umgebung aufspüren!



Dom Schott
@R3nDom



Hellblade: Senua's Sacrifice hat es sich nicht einfach gemacht: Als sogenanntes AAA-Indie-Projekt hatten die Entwickler von Ninja Theory bei Weitem nicht so viel Budget wie vergleichbare Spieleproduktionen zur Verfügung, um ihre mutigen Vision zu verwirklichen. Und die ist so einzigartig und so interessant, dass sie eigentlich nicht übersehen werden darf.

Senua ist eine interessante Titelheldin, die uns angenehme acht Stunden lang durch ein wendungsreiches Abenteuer führt. Zwar wird hier und da die klassische Einteilung in Rätsleinlagen und Kämpfe für meinen Geschmack zu deutlich sichtbar, und auch viele Levelareale sind eine Spur zu beliebig gestaltet, doch dafür begeistert mich Hellblade in seinen stärksten Momenten wie schon lang kein anderes Spiel mehr: Der Verzicht auf ein klassisches Benutzer-Interface ist so simpel wie genial und macht die einfachsten Gameplay-Funktionen zu einer ganz neuen Herausforderung. Dazu kommen abwechslungsreiche und fordernde Bosskämpfe sowie eine dramatische, wenngleich auch etwas verkopfte Hintergrundgeschichte, und schon ist es fertig, das Spiel, das ich mit einem großen Daumen und einem kleinen »aber« jederzeit weiterempfehlen würde.

An den wenigen Stellen, an denen sich Senuas Abenteuer von dieser Formelhaftigkeit löst, bekommen wir dafür aber auch wirklich innovative und spannende Sequenzen in die Hände gedrückt: Mal müssen wir einen Level in kompletter Dunkelheit und nur mit Hilfe des Gehörs passieren, mal müssen wir einen spärlich beleuchteten Dungeon durchqueren, in dessen Schatten eine tödliche Kreatur lauert. Bleiben wir zu lange der Lichtquelle fern, sterben wir. Jedoch sind diese interessanten Gameplay-Ideen eher die Ausnahme als die Regel.



Mal trägt Senua Kriegsfarben, mal nicht. Warum, wollen wir euch an dieser Stelle nicht verraten.



Nichts für zarte Gemüter Hellblade ist stellenweise richtig brutal und blutig.

Wer liebt hier eigentlich wen?

Eher verwirrt als mitgerissen hat uns außerdem die persönliche Geschichte von Senua, die mit jedem Infopetzen umfangreicher und komplexer wird. Ohne zu viel verraten zu wollen, entwickelt sich aus der Ur-Motivation von Senua (Geliebte steigt in die Hölle hinab, um dort gefangenen Geliebten zu retten) allmählich ein Vaterkomplex-Drama, das schließlich um eine Grundsatzdiskussion über die Existenz oder Nicht-Existenz von Göttern erweitert wird – und wir sind uns nicht einmal sicher, ob das schon alles war oder wir nicht doch noch einen weiteren Hakensschlag der Story schlichtweg nicht mitbekommen haben. So spektakulär dann auch das Finale inszeniert ist, so bleiben wir nach dem, was als »die ultimative Auflösung mit Twist« gedacht ist, mit einem großen, großen Fragezeichen zurück. Deutlich interessanter und besser wird da die Geschichte der vielen Götter, Göttinnen, Riesen und sonstigen Ungetüme erzählt, die wir teilweise als einzige Collectibles des Spiels über Runensteine mit toll vorgetragenen Audiofiles kennenlernen, oder die den thematischen Rahmen für einen kompletten Levelabschnitt bilden.

Der wohl beständigste rote Faden des Spiels ist und bleibt allerdings der Mythos vom Ragnarök, der die Welt der Nordvölker

zwangsläufig zerstören und auch Senua während ihres Marsches bis vor die Füße von Hel immer wieder niederschmettern wird. Aber genau so, wie die alten Völker davon erzählen, wie nach dem vernichtenden Weltenbrand und dem Fimbulwinter eine neue Ära des Lichts und der Hoffnung anbrechen wird, so ist auch Senuas Abenteuer ultimativ und trotz aller spielerischen Mängel und verwirrender Erzählbögen eine Geschichte voller Hoffnung und Mut, die es wert ist, erzählt und erlebt zu werden. ★

HELLBLADE SENUA'S SACRIFICE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-3570K / AMD FX-8350
Geforce GTX 770 / Radeon R9 280X
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5-4690 / AMD FX-9370
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Verzicht auf klassisches Benutzer-Interface
- lebensechte, flüssige Animationen
- stimmiger Soundtrack
- toller Foto-Modus
- Levelgestaltung neigt zur Beliebigkeit

SPIELEDISIGN



- angenehm große Level
- simple, aber fordernde Kämpfe und Rätsel
- keine unsinnigen Collectibles
- starke Zweiteilung in Rätsel und Kampf
- häufiges Backtracking

BALANCE



- sinnvolle Checkpoints
- kein Frust trotz fehlendem Tutorial
- »Show, don't tell«-Prinzip durchgehalten
- unterschiedlichste Gegnertypen
- auf Wunsch dynamischer Schwierigkeitsgrad

ATMOSPHÄRE / STORY



- faszinierender Schauplatz
- vielschichtige Hauptfigur
- tolles Gegner-Design
- Puzzle-Arenen statt authentischer Spielwelt
- zunehmend verwirrende Story

UMFANG



- nicht gestreckt oder künstlich aufgefüllt
- abwechslungsreiche Schauplätze
- sinnvolle, motivierende Runenstein-Collectibles
- kein Wiederspielwert
- teils langfristige Laufwege

FAZIT

Nicht ohne Fehler, aber voller interessanter Ideen – inklusive einer vielschichtigen, sympathischen und glaubwürdigen Titelheldin.

