

»Unabhängiges AAA« bei Hellblade

# PUBLISHER? BRAUCHEN WIR NICHT!

Ein AAA-Studio wendet Vertriebspartnern den Rücken zu und will im Alleingang unabhängige Blockbuster schaffen. Hellblade: Senua's Sacrifice ist das erste Spiel dieses tollkühnen Plans. Wir haben mit Ninja Theory über ihr Spiel und »Unabhängiges AAA« gesprochen. Von Rae Grimm

Es ist eine allgemein anerkannte Wahrheit, dass ein Videospiel im Jahr 2017 sich in eine von zwei Kategorien einteilen lässt: Indie-Game oder AAA-Blockbuster. Denn zumindest in den Augen vieler Spieler scheint es entweder Titel zu geben, die als Herzensprojekt eines unabhängigen Studios mit wenigen Entwicklern und wenig Budget entstehen. Oder gigantische und auf Hochglanz polierte Großprojekte, die dank der tiefen Taschen eines Publishers darauf abzielen, marktauglich und zugänglich zu sein – auch auf Kosten ihrer Individualität. Einen Mittelweg gibt es zwar, ihn gehen »mittelgroße« Projekte wie The Surge oder Elex. Doch auch die werden von Publishern finanziert. Das britische Entwicklerstudio Ninja Theory hat sich vorgenommen, dieses Muster zu durchbrechen. Mit Hellblade: Senua's Sacrifice wollten sie beweisen, dass es mehr gibt als nur Blockbuster-Spiele zu Blockbuster-Preisen oder Nischentitel für den kleinen Geldbeutel. Hellblade, so der Plan, bietet AAA-Qualität in kleinerem Rahmen, zum kleineren Preis – und das ohne Publis-

her. Nun wissen wir zwar, dass Hellblade durchaus seine Schwächen hat – etwa, was Wiederholungen angeht –, und auch die Umgebungen könnten detaillierter sein. Das Konzept aber klingt weiterhin so spannend wie waghalsig. Braucht man wirklich keinen Publisher? Wir folgen einer Einladung von Ninja Theory nach Cambridge, um mit dem Studio-Mitbegründer Tameem Antoniades darüber zu sprechen, ob »Unabhängiges AAA« mehr als nur eine Werbephase ist. Denn die Aussage ist vollmundig: 20 Entwickler wollen bei den Großen mitspielen – auch, um die eigenen Vorstellungen durchzusetzen. Hellblade hätte es in Zusammenarbeit mit einem Publisher womöglich nie gegeben. Denn wie seine Heldin leben auch die Entwickler in einer eigenen Welt.

## Himmel & Hölle - Von Heavenly Sword zu Hellblade

Ninja Theory ist kein unbeschriebenes Blatt. 2000 als Just Add Monsters gegründet, wurden sie unter neuem Namen bekannt durch ihre Arbeit am PlayStation-3-exklusiven Hack & Slash

Hellblade hätte womöglich gar keinen Publisher gefunden. Oder zumindest keinen, der seine Thematik unverändert »durchgewunken« hätte.



Tameem Antoniades von Ninja Theory stand uns Rede und Antwort zu Hellblade.



Hellblade kostet nur 30 Euro, soll sich aber wie ein Vollpreisspiel anfühlen.

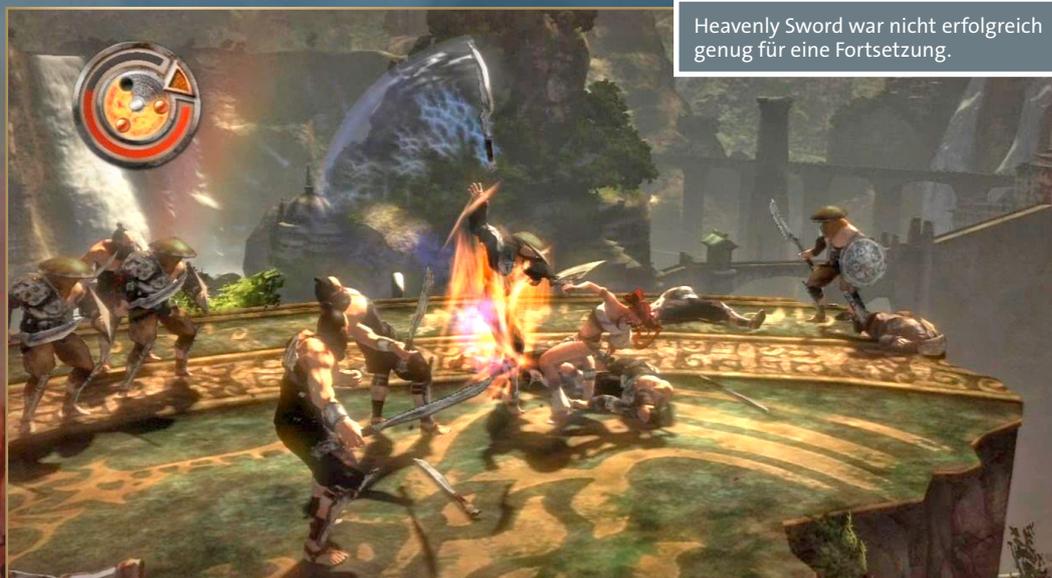
Heavenly Sword, dem Action-Adventure Enslaved: Odyssey to the West sowie dem Devil May Cry-Reboot DmC, bevor sie sich bis zu seiner Einstellung dem Toys-to-Life-Titel Disney Infinity 3.0 widmeten. Doch obwohl Heavenly Sword als Fanliebling galt, war es kommerziell nicht erfolgreich genug für eine Fortsetzung. Obwohl das Skript des zweiten Teils bereits geschrieben und Heavenly Sword von Ninja Theory sogar als Trilogie geplant war, wurde Narikos Geschichte niemals fortgeführt. Ein ähnliches Schicksal traf später Enslaved. Überdies gehören die Rechte an beiden Marken nicht Ninja Theory, sondern Sony, beziehungsweise Bandai Namco, weshalb es nicht in den Händen des Studios liegt, wie es mit ihnen weitergeht. Mit diesem Wissen im Hinterkopf sollte es niemanden verwundern, dass sich Ninja Theory vom traditionellen Publisher-Weg abwandte.

»Es ist schwierig, Spiele zu machen, über die wir keine Kontrolle haben. Wir könnten keine Fortsetzungen zu Heavenly Sword oder Enslaved machen, selbst wenn wir es wollten. Wenn wir auch nur ein Bild dieser Spiele verwenden wollen, wenn zum Beispiel einer der Künstler ein Buch oder etwas in der Art machen möchte, dann müssen wir um Erlaubnis fragen. Es fühlt sich nicht richtig an.« Hellblade ist der Versuch des Studios, die kreative Kontrolle in den eigenen Händen zu behalten. Im traditionellen Veröffentlichungsmodell ist der Publisher laut Tameem Antoniades ein gleichberechtigter Partner, auch auf kreativer

Ebene. Als Geldgeber sei er es, der letztlich die Entscheidungen treffe, und die basierten eben auf dem logischen Wunsch, möglichst viele Spiele zu verkaufen. Unabhängigkeit, gerade auf finanzieller Ebene, sei laut dem Studio-Mitbegründer die einzige Möglichkeit, kreativ zu bleiben. Inklusiv der Gefahr, dass man ein Spiel entwickelt, das womöglich am Markt vorbeigeht.

#### Pulp Fiction für Videospiele

Dass die Idee eines unabhängigen AAA-Spiels nicht über Nacht entstanden ist, wird schnell deutlich. Noch während der Arbeit an den durch Publisher finanzierten Spielen begann Ninja Theory, Geld für den Moment zurückzulegen, in dem sie die Chance erhalten würden, ihr komplett eigenes Spiel zu entwickeln. Deswegen offizielles und sehr öffentliches Motto lautete von Anfang an: Blockbuster-Qualität zum halben Preis und mit der halben Länge eines traditionellen AAA-Spiels. Ob das allerdings überhaupt möglich sei, wussten sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht, wie Antoniades verrät. Auch war nicht klar, wie das Spiel überhaupt aussehen sollte. Aus Erfahrung weiß Ninja Theory, dass Action-Adventures wie Enslaved oder DmC teuer sind. Denn gerade, weil sie auf Linearität und einen exzellenten Spielfluss setzen, müssen sie aufwändig poliert und balanciert werden. Ein gutes Action-Adventure darf sich an keiner Stelle trocken, langweilig oder holprig anfühlen – viel Arbeit für Entwickler.



Heavenly Sword war nicht erfolgreich genug für eine Fortsetzung.



Action-Adventures müssen sich an Hochganz-Produktionen wie Uncharted 4 oder Rise of the Tomb Raider messen lassen.

Zumal sie sich zwangsläufig mit Genre-Platzhirschen wie Uncharted oder Tomb Raider messen müssen, an denen große Teams über Jahre hinweg arbeiten und ein auf Hochglanz poliertes Erlebnis schaffen, das Spieler trotz seiner (mal mehr, mal weniger ausgeprägten) Linearität am Ball hält. Ninja Theory überlegte daher, wie man dieses Konzept auf einen kleineren Maßstab herunterbrechen könnte. Zur AAA-Qualität gehören beispielsweise lebensechte Animationen; zudem suchen die Entwickler nach einer Schauspielerin, die der Heldin Senua ihr Aussehen und ihre Stimme leihen soll. Das übernimmt schließlich Melina Juergens aus Paderborn, die Senua eigentlich nur vorübergehend für Tests spielen soll. Doch sie beeindruckt Tameem Antoniades so sehr, dass er sie für die Hauptrolle engagiert. Damit Senuas Gesichtszüge lebendig wirken, scannen die Entwickler sogar Juergens' Mimik ein und übertragen sie in Echtzeit auf das virtuelle Charaktermodell. Solchen Aufwand scheuen Indie-Teams normalerweise, weil er ihr Budget sprengt – für Ninja Theorys AAA-Anspruch ist er jedoch wichtig. Zugleich verabschiedet sich das Studio von überambitionierten Features wie einer offenen Spielwelt. »Die Industrie bewegt sich in eine Richtung, in der immer größere, größere, größere Spiele entstehen, und sie macht das, um den Preis zu rechtfertigen. 60 Euro für ein Spiel, diese Preise sind nicht sehr flexibel. Nun haben wir Spiele, die gigantisch sind und jedes Feature haben: Crafting, Rollenspiel-Elemente, Pfeil und Bogen, Schusswaffen. Jedes Spiel hat alles. Und alle versuchen, die gleiche Erfahrung zu bieten. Ich glaube, wenn man unabhängig sein und kreative Risiken eingehen will, dann ist es schwierig, sich an diese Vorlage halten zu müssen.« Heißt: Lieber klein und poliert, als groß und unfertig.

Zum Vergleich zieht Tameem Antoniades ein anderes Medium heran, das Videospiele oft auf die eine oder andere Art Pate

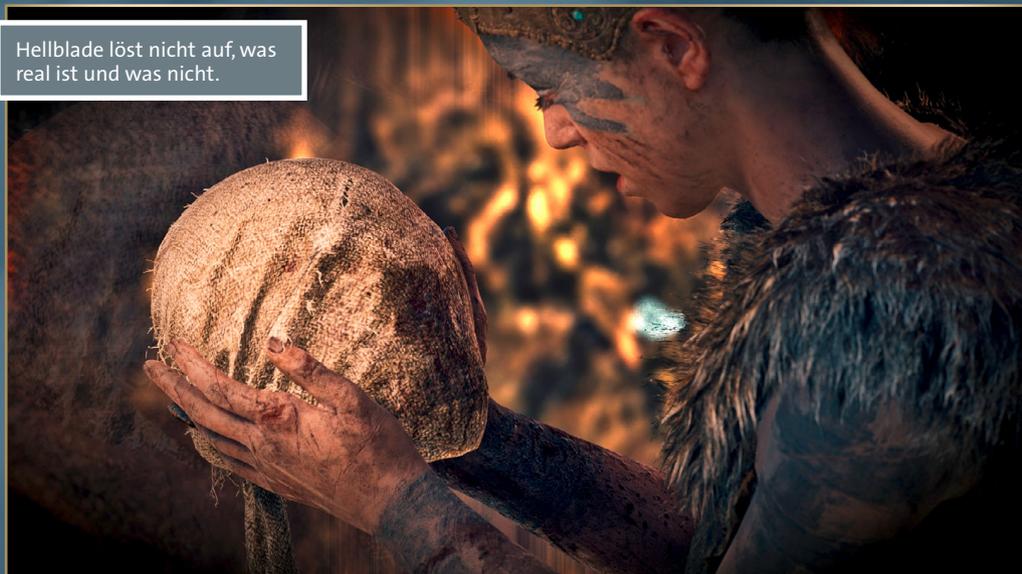


steht: Filme. In Hollywood gibt es unabhängige Filme, die mit Blockbustern konkurrieren – nicht, weil sie ebenfalls Explosionen haben, sondern weil sie interessant sind und eine andere Erfahrung bieten als das typische Actionkino. Streifen wie »Black Swan«, »Drive« oder »Pulp Fiction« stehen den großen Materialschlachten in Qualität in nichts nach, warum also sollte es nicht auch Spiele geben, die in diese Produktionsliga fallen? In diese Nische möchte Ninja Theory nicht nur selbst fallen, sie wollen sie erschaffen. Und andere warten nur darauf.

#### Die Geburt einer AAA-Alternative?

Ein Bonus von Hellblade: Senua's Sacrifice ist – neben der Tatsache, dass es nur 30 Euro kostet – die spannende Art, wie das Action-Adventure sein in der nordischen Mythologie verankertes Setting mit den psychischen Problemen der Heldin Senua verwebt. Eine Art von Spiel, wie Ninja Theory sie laut eigenen Aussagen mit einem Publisher nie hätte umsetzen können. Zu risikoreich für den Publisher, da es sich um reines Singleplayer-Spiel handelt; zu risikoreich für das Entwicklerstudio, weil sie die sensible Thematik respektvoll behandeln und dabei keine Kompromisse eingehen wollen. Die Andersartigkeit der Geschichte um eine psychisch labile nordische Kriegerin, die auf der Suche nach ihrem Geliebten in die Unterwelt hinabsteigt, erregte ebenso Aufmerksamkeit wie die fantastische Grafik. Diese Mundpropaganda konnte das publisherlose Action-Adventure dringend gebrauchen. Schließlich kann Ninja Theory keine

Hellblade löst nicht auf, was real ist und was nicht.





Die Entwickler beabsichtigen nicht, mit Hellblade ein besseres Bewusstsein für psychische Krankheiten zu schaffen. Es wäre aber ein positiver Nebeneffekt.

Millionen ins Marketing stecken, das bei AAA-Spielen oft ähnlich viel Geld verschlingt wie das eigentliche Spiel. Die Entwicklung von GTA 5 etwa hat rund 137 Millionen Dollar gekostet, zu denen nochmals 128 Millionen Dollar Werbekosten hinzukamen. Bei Call of Duty: Modern Warfare 2 lag das Verhältnis sogar bei 50 (Spiel) zu 200 Millionen (Marketing).

Angesichts dieser »lautstarken« Konkurrenz fragt sich, ob sich die Idee der kürzeren, günstigeren AAA-Spiele wohl auch mit traditionelleren Spielideen umsetzen ließe, etwa mit einem klassischen Ego-Shooter. Tameem Antoniades ist der festen Überzeugung, dass das der Fall ist. Die Grundidee des Konzepts sei nicht, ein Action-Adventure für 30 Dollar und mit geringerem Umfang anzubieten. Stattdessen wolle man zeigen, dass jeder Entwickler sein Traumprojekt umsetzen könne, und dass es nicht gigantisch sein müsse, um in die AAA-Kategorie zu fallen. Als Beispiel nennt er den Multiplayer-Shooter LawBreakers von Boss Key Productions, der am selben Tag in derselben Preislige wie Hellblade erschienen ist. LawBreakers sei ein vollkommen anderes Spiel, beruhe aber auf demselben Gedanken. Der Grund, warum nicht mehr Entwickler diesem Beispiel folgen, ist laut Antoniades die Schwierigkeit, vorab genaue Daten darüber zu bekommen, wie sich ein Spiel digital verkaufen wird.

Obwohl Ninja Theory Hoffnung haben, fehlen auch ihnen die Erfahrungswerte, um sagen zu können, dass das Konzept »Independent AAA« aufgehen wird. Und letztlich steht eine Menge Geld auf dem Spiel. Zwar verschlang Hellblade lange nicht das

Falls sich Hellblade nicht auszahlen sollte, könnte Ninja Theory jederzeit zu Auftragsarbeiten wie Enslaved: Odyssey to the West zurückkehren.



Wir sehen die Welt durch Senuas Augen – und für sie ist alles real, was sie erlebt.

Budget regulärer AAA-Titel, dennoch beläuft es sich nach Aussagen der Entwickler in Millionenhöhe – Geld, das Ninja Theory aus eigener Tasche aufbringen mussten. Drei Wochen nach Release hat sich die Steam-Version von Hellblade laut Steamspy rund 160.000 Mal verkauft, eine respektable Zahl. Zudem ist das Spiel auch auf Gog.com und im PlayStation Network zu haben; und da sich Spiele auf der PS4 meist besser verkaufen als auf dem PC, dürften Ninja Theory auf einem guten Weg sein.

#### Eine echte Alternative

Es hätte aber auch anders ausgehen können. Während Ninja Theory dieses Risiko dank vergangener Arbeiten mit Publishern eingehen konnte und als Plan B immer wieder zu dieser Art der Entwicklung zurückkehren könnte, bleibt diese Alternative vielen Indie-Teams verwehrt. Ein Ziel von Ninja Theory lautet daher, die mit Hellblade gesammelten Daten an andere Entwickler weiterzugeben. Daran besteht durchaus Interesse, laut Antoniades vergehe keine Messe, ohne dass sich jemand nach den Erkenntnissen erkundige. Sollte das Wagnis »Unabhängiges AAA« für Ninja Theory aufgehen – und danach sieht es aus –, könnten uns mehr und mehr »kleine« Blockbuster erwarten. Ninja Theorys Modell könnte eine echte Alternative zum traditionellen Publishing und »kleineren« Indie-Spielen werden. Ein nicht zu unterschätzender Faktor, der Ninja Theory in die Hände spielt, ist der Boom des digitalen Vertriebs via Steam, Gog & Co. Verpackt im Einzel- oder Versandhandel ist Hellblade nicht zu haben – denn dafür bräuchte man einen Publisher. Noch vor zehn Jahren wäre es daher fast unmöglich gewesen, es im Alleingang zu entwickeln – damals war der Einzelhandel noch zu wichtig. Doch heute sind die Digitalmärkte groß genug, um das Spiel alleine darüber zu refinanzieren. Zumindest in der Theorie.

#### Mehr als nur nordische Mythologie

Von Banner Saga über Jotun, von God of War bis Vikings: Wolves of Midgard – über einen Mangel an nordischer Mythologie können wir uns aktuell in Videospiele nicht beschweren. Ein Millionenseller wie Skyrim zieht nun mal hornbehelmete Nachahmer nach sich. Trotzdem schafft es Hellblade, sich von den anderen



Melina Juergens aus Paderborn lieh Senua ihr Aussehen sowie ihre Stimme – und schnitt die Entwicklertagebuch-Videos.



Hellblade wurde von einem 20-köpfigen Entwicklerteam geschaffen.

DmC war ein spielerisch gelungener Neustart für Devil May Cry, verkaufte sich aber schlechter, als der Publisher Capcom erhofft hatte.



Titeln mit ähnlichem Setting abzuheben, indem es uns nicht nur ins nordische Reich der Toten schickt, sondern noch dazu an einen Ort, der viel dunkler ist als Helheim: den Kopf einer Kriegerin, die unter Psychosen leidet. Ähnlich wie Orpheus in der griechischen Mythologie steigt Senua in Hellblade in die Unterwelt hinab, um die Seele ihres Geliebten zu retten. Anders als der Dichter und Sänger ist sie aber nicht alleine: Sie wird begleitet von Stimmen, die mit ihr und über sie reden. Sie sind ein konstantes Hintergrundrauschen, das guten wie schlechten Rat erteilt, während Senua tiefer und tiefer in die Welt der Göttin Hel (auch Hela) hinabsteigt. Zu Beginn der Geschichte ist die Kriegerin bereits auf ihrem Weg nach Helheim, auf den Flüssen der Toten. Aber ist sie wirklich dort oder nur in ihrem Kopf?

»Es ist alles Teil ihrer Realität im Sinne, dass man spielt, was sie erlebt und wie sie die Welt erlebt. Die Frage, was eine objektive Realität ist, ist eher philosophischer Natur, weil man sich fragen muss, ob irgendwas von dem, was wir erleben, objektiv ist.« In Hellblade wird es laut Tameem Antoniades keinen Moment geben, in dem wir plötzlich mit einer »echten Welt« konfrontiert werden. Alles, was wir sehen und erleben, ist Senuas echte Welt, ihre Realität, ihr Glaube. Sie kennt all die Mythen ihres Volkes und ihrer Religion, daher weiß sie, was sie in der Unterwelt erwartet. Oder glaubt zumindest, es zu wissen.

### Der reale Kern von Quests

Die Darstellung von psychischen Störungen in Spielen limitiert sich häufig auf nur eine Handvoll unterschiedlicher Arten. Indies wie Depression Quest, Actual Sunlight oder Every Day The Same Dream portraituren sie möglichst realistisch, um über Krankheiten wie Depressionen aufzuklären, während sich AAA-Titel eher an Klischees bedienen, um den Spannungsbogen zu erhöhen (Heavy Rain, Batman: Arkham Knight). Oder natürlich all die großen und kleinen Horrorspiele, die psychisch kranke Personen als entmenslichte Gegner ohne Verstand verwenden, um mit unseren Urängsten zu spielen vor etwas, das menschlich aussieht, aber nicht so handelt (Outlast, BioShock).

Hellblade geht einen anderen Weg. Das Spiel verwendet Senuas Zustand nicht als vorübergehendes Gameplay-Gimmick, das überwunden werden kann und muss, sondern zeigt es als festen Teil ihrer Persönlichkeit und als eine besondere Sicht auf die Welt. Anstatt sich ihrem Leiden hinzugeben, kämpft sie um ihr Leben und daran, woran sie glaubt. Sie hat ein festes Ziel vor Augen. Diese Art der Quest, oder auch Suchwanderung, ist nicht auf Hellblade oder gar Videospiele im Allgemeinen beschränkt, sondern laut Tameem Antoniades fest verankert in der Realität. »Ich glaube, wenn man mit Personen spricht, die unter starken psychotischen Erkrankungen leiden, erkennt man, dass sie auf einer Quest sind. Sie kämpfen auf ihre Art. Um genau zu sein,

das Konzept der Quest ist besonders stark in Psychosen. Es ist ein weit verbreitetes Merkmal alter Mythologien wie »Dantes Inferno« oder Werwolf-Geschichten. Diese mythologischen Abenteuer haben ihre Wurzel in – ich will nicht sagen Geisteskrankheiten, aber psychotischen Erfahrungen. Sie sind nicht erfunden, sondern beruhen vermutlich auf nacherzählten Erfahrungen.«

Um Senuas Erfahrung möglichst realistisch darzustellen, hat Ninja Theory sehr eng mit Experten zusammengearbeitet. Diese reichten von wohlthätigen Organisationen über verschiedene Professoren wie Paul Fletcher von der University of Cambridge, einem der führenden Wissenschaftler im Bereich der Psychosen, bis hin zu Betroffenen. Anstatt sich nur auf Tester zu verlassen, wenn es um die Qualität des Spiels geht, wurden beispielsweise zusätzlich Personen eingeladen, die an Schizophrenie litten und ähnlich wie Senua Stimmen hören oder hörten. Sie teilten nicht nur ihre Meinung zu den gespielten Spielabschnitten mit Ninja Theory, sondern auch eigene Geschichten, die auf die eine oder andere Weise ihren Weg in Hellblade gefunden haben. So gibt es beispielsweise Sequenzen, die komplett auf Kämpfe verzichten, sondern auf spezifischen Erfahrungen basieren. Tameem Antoniades erklärt, dass einige Tester Elemente der psychischen Krankheiten gar nicht erkennen konnten, da sie erwartet hätten, als jemand »geistig Gesundes« jemand »geistig Krankes« zu beobachten. Stattdessen wurden sie aber in Senuas Haut gesteckt, für die diese Erfahrung »normal« ist. All die Visionen und Rätsel und Stimmen sind Teil ihrer Welt und ergeben für sie Sinn. Das sei nun mal, was eine Psychose ausmache. Für uns als Spieler hingegen ist es schwierig, die ungewöhnliche Blickweise als solche zu erkennen, da wir es gewohnt sind, Spielrealitäten mit all ihren Mechaniken hinzunehmen, ohne sie groß zu hinterfragen. Für uns ist es normal, in der Luft glühende Zeichen als Teil eines Umgebungsrätsels zu sehen.



Spiele wie Outlast 2 nutzen psychische Krankheiten oft nur als »Ausrede« für entmenslichte Gegner.

## Hellblade und (fast) trailerloses Marketing

Warum gab es eigentlich abseits der Entwicklertagebücher vor Release so wenig von Hellblade zu sehen? Ninja Theory verzichtete auf klassische Werbemittel wie regelmäßige Trailer und Preview-Versionen, um Geld und Arbeitskräfte zu sparen. Eine spielbare Demo, so Tameem Antoniades, hätte das Team rund zwei Monate gekostet und die Arbeit am eigentlichen Spiel lahmgelegt. Das könne man sich einfach nicht leisten. Selbst Trailer unterbrechen die Entwicklung, und es konnten immer nur Videoszenen von Teilen verwendet werden, die bereits fertig sind. Da Hellblade ausschließlich digital vertrieben wird, hat man sich daher dafür entschlossen, das Marketing erst gegen Ende der Entwicklungszeit und nach dem Launch hochzufahren. Entwicklertagebücher dienten bis zu diesen Punkt dazu, eine Fanbasis aufzubauen und offene Kommunikation zu fördern.



### Bewusstseinsbildung als Nebeneffekt

All die Recherche, die Gespräche mit Experten und Betroffenen bedeuten jedoch nicht, dass der Grundgedanke von Hellblade: Senua's Sacrifice war, Bewusstsein für psychische Probleme zu schaffen. Vielmehr ist es ein Nebeneffekt, der aus der intensiven Recherche des Teams entstanden zu sein scheint. Der eigentliche Wunsch von Ninja Theory war es stattdessen, ein interessantes Spiel zu schaffen. Eine, wie sie sagen, »Fantasie, die aus dem Kopf einer Person kommt, wo alle Fantasien entstehen«, ähnlich wie im Roman »Don Quijote«. Von diesem Punkt ausgehend wollten sie erkunden, wie dieser Charakter mit all seinen oder ihren psychotischen Visionen und Stimmen die Welt wahrnimmt und welche Geschichten hinter einer solchen Figur stecken.

Es mag also zwar nicht Wunsch nach Bewusstseinsbildung gewesen sein, der Ninja Theory bewogen hat, dennoch hofft das Studio, dass es ihnen mit Hellblade gelingt. Einmal, um psychischen Krankheiten wie Schizophrenie das Stigma zu nehmen und sie in den Augen der Öffentlichkeit weniger furchteinflößend zu machen. Aber auch, um Betroffenen selbst zu helfen, die sich vielleicht im Spiel wiedererkennen und danach gewillt sind, Hilfe zu suchen. Gerade Schizophrenie ist keine unheilbare Krankheit. Rund ein Drittel der Erkrankten können vollkommen genesen, für wieder andere sei es nur eine vorübergehende Phase. Dafür müsse man laut Tameem Antoniades allerdings erst einmal bereit sein, sich der Dunkelheit zu stellen, anstatt sie zu ignorieren und wachsen zu lassen.

### We are all mad here

Obwohl Hellblade eine in nordischer Mythologie verankerte Geschichte erzählt, sind die Leiden der Heldin des Spiels durchaus

LawBreakers ist zwar ein völlig anderes Spiel als Hellblade und hat einen Publisher (Nexon), beruht aber ebenfalls auf dem Gedanken, ein professionell produziertes Spiel zum kleinen Preis anzubieten.



realistisch. Selbst die düstere Art, in der die Story dargestellt wird, schafft es dabei nicht, den optimistischen Keim zu ersticken. Für Tameem Antoniades ist Hellblade ein Spiel voller Hoffnung, weil es die Geschichte einer Kriegerin erzählt, die entgegen aller Vernunft und Hindernisse um das kämpft, woran sie glaubt. Sie hat einen Grund, immer weiterzumachen, trotz ihres Leidens zu hoffen. Dunkel bedeutet im Fall von Hellblade nicht gleich hoffnungslos, ebenso wie eine psychische Erkrankung laut Tameem Antoniades nicht automatisch etwas Negatives sein muss – oder überhaupt eine Krankheit per se. Die Definition von dem, was Geisteskrankheiten im weitesten Sinne sind, verändert sich ständig. Was vor ein paar Jahren noch als »abnormal« bezeichnet wurde, wird heute völlig anders gesehen.

»Es ist nur eine Krankheit, wenn man leidet«, erläutert Tameem Antoniades seine Sichtweise auf psychische Probleme. »Wenn man nicht leidet und in der Gesellschaft funktionieren kann, dann ist es auch keine Krankheit. Es gibt keine offizielle Diagnose für »psychisch krank«, es ist ein relativer Begriff. Die Definition verändert sich ständig. Wenn Leute vor zehn Jahren sagten, dass unsere Telefone oder unser Fernseher uns beobachten, dass die Regierung uns beobachtet, dann war das eine Verschwörungstheorie. Heute haben sie recht. Und wie waren Bauern in der Lage, das Wetter zu bestimmen, indem sie sich die Farben des Himmels angesehen oder den Vögeln gelauscht haben? Man muss sehr sensibel für die Dinge in seiner Umgebung sein, es ist wie eine Art Intuition. Das Hirn erschafft abstrakte Realitäten und sieht Verbindungen in der Welt, und das ist alles ein großer Teil von dem, was es heißt, ein Mensch zu sein. Es gibt kein »Ich verliere den Verstand und werde psychotisch«, es ist vielmehr, dass wir alle die ganze Zeit psychotisch sind, aber in verschiedenen Stufen. Und wir müssen die Grenze ziehen, wenn es zu weit geht.« All das sind Dinge, die Tameem Antoniades während seiner Arbeit an Hellblade gelernt hat und die das Action-Adventure beeinflusst haben. Senuas Reise führt uns daher nicht nur in eine fremdartige, mythologische Welt, sondern bietet überdies eine nicht minder fremdartige Sichtweise, die den meisten von uns normalerweise verschlossen bleibt.

Hellblade ist in vielerlei Hinsicht ein ungewöhnliches Spiel, nicht nur dank seiner Thematik, sondern auch aufgrund seiner Entstehung. Auf eine gewisse Art lebt Ninja Theory wie seine Heldin in einer eigenen Welt. Einer Welt, in der es möglich ist, mit einem rund 20-köpfigen Team in knapp drei Jahren und ohne Publisher ein Spiel in Blockbuster-Qualität zu erschaffen – oder Letzterer zumindest nahezukommen. Für viele Entwickler wäre das zu riskant, die bloße Idee vielleicht schon »wahnsinnig«. Ninja Theory haben die Herausforderung angenommen und wie Senua darum gekämpft, ihr Ziel zu erreichen. Und wie bei ihrer Heldin gibt es fast so viel zu gewinnen wie zu verlieren. ★