

## 7. HELLBLADE und die innere Mimesis

---

Das Erscheinen von HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (ab hier verkürzt zu HELLBLADE) galt vielen 2017 als Meilenstein in mehreren Hinsichten. Entwicklerstudio Ninja Theory brach mit den üblichen Geschäftsstrukturen, in denen sich Entwickler mit Publishern zusammenton. (Vgl. Egenfeldt Nielsen et al. 2008, 16f) Das Team, das mit Titeln wie HEAVENLY SWORD (2007; mit Publisher SCE), ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST (2010; mit Publisher Namco Bandai) und DMC: DEVIL MAY CRY (2013; mit Publisher Capcom) einige Erfolge vorzuweisen hatte, erarbeitete und veröffentlichte das gesamte Spiel ohne die vor allem finanzielle Unterstützung durch ein größeres Unternehmen. Als Grund dafür gaben die Entwickler an, sie wollten sich dem von ihnen gewählten Thema widmen, ohne profitorientierte Beeinflussung durch einen Geldgeber befürchten zu müssen: »Certain types of game are very difficult to make for AAA retail without being watered down or otherwise compromised for a mass audience. This is especially true of sword-based combat games or games of a distinctive style or unusual subject matter.« (Matthews 2014, o.S.) Während »Triple A« oder »AAA« in der Branche für Spiele gebraucht wird, die mit den größten Budgets produziert werden, verwendet Ninja Theory für HELLBLADE die Bezeichnung »Independent AAA«. (ebd.)

Hintergrund für die Befürchtungen, ein Publisher werde sich einmischen und negativ auf das Ergebnis auswirken, ist das spezielle Thema, das sich die Entwickler ausgesucht haben. HELLBLADE kann auf den ersten Blick als *third-person*-Horror-Action-Adventure klassifiziert werden. Gespielt wird aus der Schulterblick-Perspektive (*third person*) mit einer düsteren Ästhetik, fantasievoll gestalteten Monstern und grausigen Vorgängen (Horror), zeitkritischen Spielmechaniken (Action) und einem starken Fokus auf Erkundung und Erzählung (Adventure). Bei genauerer Betrachtung zeigen sich aber einige Besonderheiten, die eine solche Genre-Typisierung als zu vereinfachend entlarven. Denn ganz zentral für HELLBLADE, sowohl in spielerischer wie auch erzählerischer Hinsicht, ist die Tatsache, dass Avatar Senua unter schweren Psychosen leidet, deren Darstellung den gesamten Spielverlauf entscheidend bestimmt. Ninja Theory wollte sich nach eigener Aussage diesem komplexen und delikaten Thema nicht mit üblichen Stereotypen des Horrorgenres, sondern mit einem gewissen Ernst

nähern. »Despite their game's commercial aspirations, the designers at Ninja Theory devoted themselves to creating a respectful depiction of psychosis, going so far as to develop the game independent of publisher support and funding.« (Vgl. Fordham und Ball 2019, 3) Dieser angestrebten Seriosität der Umsetzung ist wohl auch geschuldet, dass *HELLBLADE* in besonderer Weise die Sphären des Computerspiels zu einer Bedeutungseinheit verschmilzt. Die spielerische Erzählung einer psychisch kranken Piktenkriegerin, die zu Beginn des neunten Jahrhunderts auf die Reise geht, die Seele ihres Geliebten aus der Hölle der nordischen Mythologie zu befreien, erreicht einen Grad an zeitgemäßer Modernität, an den kaum ein anderes Spiel herankommt.<sup>1</sup> Es repräsentiert außerdem das Bedeutungspotential einer mimetischen Verknüpfung von Spiel und Erzählung, die ein besonders intensives Spielerlebnis ermöglicht.

## 7.1 Innere Mimesis

Die spielerische und die erzählerische Komponente des Computerspiels lassen sich als eigenständige Elemente begreifen, die im Idealfall miteinander in enger Verbindung stehen. In Spielen mit unverbundenen Sphären stehen Spielmechaniken und erzählerische Inhalte zusammenhangslos nebeneinander und können keine Synergien entwickeln, worunter die mimetischen Effekte der Glaubwürdigkeit leiden. Erst eine Verbindung der Regeln und der Zusammenhänge ermöglicht eine Ganzheitlichkeit der Spielerfahrung. (Vgl. Juul 2005b, 15) Diese Verbindung wiederum lässt sich als Mimesis verstehen: Die Erzählung ahmt die Spielmechanik nach oder die Spielmechanik ahmt die Erzählung nach. Je nachdem, ob die Involvierungsstrategie Effekte der Präsenz oder Effekte der Begeisterung fokussiert, dient eine Seite als Vorlage für die andere, wobei die Dominanzen wechseln können.

Mimesis als Prozess der Nachahmung ist auch immer ein Prozess der Übersetzung aus einem Zustand in einen anderen. Die Beschreibung eines Baums in einem Roman ist die Übersetzung der Wahrnehmung einer realweltlichen Vorlage in seiner multisensorischen Gesamtheit in das vergleichsweise beschränkte Spektrum der Sprache qua Schrift. Das Objekt, das sich verschriftlicht im Buch wiederfindet, ist eine mehrfach übersetzte Annäherung an das realweltliche Objekt, das zunächst von der Wahrnehmung interpretiert und dann in die Form der Schrift übertragen wurde; es ist die verlustbehaftete und weiterhin der Interpretation der Kommunikationsempfänger überlassene Annäherung an diesen Objekt innerhalb

<sup>1</sup> Um den Text der Arbeit nicht zu überladen, wird an dieser Stelle keine inhaltliche Zusammenfassung von *HELLBLADE* geleistet. Da die Handlung des Spiels für die folgenden Betrachtungen aber von großer Wichtigkeit ist, wird eine solche Zusammenfassung in Anhang B zur Verfügung gestellt.

der beschränkenden Parameter, die der Sinneskanal des Sprachsinns vorgibt.<sup>2</sup> In derselben Weise funktioniert das mimetische Verhältnis zwischen den Komponenten des Computerspiels: Es übersetzt die Information der einen Seite in den Code der anderen Seite. Wenn die Spielmechanik Rennen, Springen und Klettern als zentrale Elemente der Präsenz in der Spielwelt vorgibt, ist die mimetische Reaktion darauf ein fiktionaler Kosmos, der diese Handlungen legitimiert, also beispielsweise eine Stadt mit ihren vielen Optionen nicht nur für Horizontalität, sondern auch Vertikalität der Bewegung. Eine erzählerische Verortung in einer sandigen Ödnis ohne vertikale Strukturen würde zum Auseinanderfallen von Spielmechanik und Erzählung führen und die innere Geschlossenheit, die innere Mimesis des Spiels auflösen.<sup>3</sup> Wenn Ezio Auditore in ASSASSIN'S CREED 2 eine Zielperson tötet, kommt es in erster Instanz zu einem solchen Bruch: Obwohl gerade noch in einem Innenhof in Venedig, umringt von bewaffneten Soldaten, die ihm nach dem Leben trachten, hat Ezio die Zeit, sich in Ruhe die Erklärungen des Sterbenden anzuhören und ihn mit den salbungsvollen Worten »requiescat in pace« zu verabschieden. Die Erzählung verlangt einen Dialog, der aufgrund der spielerischen Situation (umringt von kampfbereiten Feinden) nicht legitimiert werden kann. Der einzige Ausweg in ASSASSIN'S CREED 2 ist die zweite Erzählinstantz, die Tatsache, dass die Handlungen von Ezio ja auch innerhalb des Spiels in einem virtuellen Raum stattfinden. Die simulierte Simulation bricht ganz wörtlich in sich zusammen, Ezio und der gefallene Gegner begegnen sich in einem grenzenlosen, weißen Raum ohne Konturen oder Flächen. Ist der Dialog beendet, wird die virtuelle Welt des Animus wieder hergestellt, auch die Wachen kehren zurück, und jetzt ist auch das mimetische Verhältnis zwischen Spiel und Erzählung wieder intakt, denn Ezio muss kämpfen oder fliehen, um einem *game over* zu entgehen.

Das Gelenk zwischen Präsenz und Begeisterung, zwischen Spiel und Erzählung bilden der Avatar und die Spielwelt. Diese beiden Entitäten sind beiden Domänen zuzurechnen und bilden damit das Verbindungsglied, das die Annahme einer Mimesis rechtfertigt. Stünden Erzählung und Spiel gänzlich unverbunden nebeneinander, ließe sich eine mimetische Beziehung nicht herstellen; die Abfolge von spielerischen und erzählerischen Elementen wäre dann rein temporal organisiert: auf Spiel folgt Handlung, auf Handlung folgt Spiel. Es gibt solche Computer Spiele durchaus, zumeist in Form von Doppeladaptationen, die ein etabliertes Spielprinzip mit einem etablierten Erzählkosmos verkleben. Ein Beispiel ist MARVEL PUZZLE QUEST (Demiurge 2013), das ein generisches »Match-3«-Spielprinzip mit Figuren aus dem Comic-Universum von Marvel verbindet und zwischen den

2 Nicht berücksichtigt werden in dieser Beschreibung experimentelle Schriftäußerungen, die über Schriftbild und Typografie weitere Informationen bereitstellen könnten.

3 Eine oft geäußerte Kritik an ASSASSIN'S CREED III war die fehlende Vertikalität der spärlich bebauten Siedlungen der neuen Welt. Vgl. Parijat 2012.

Spielrunden so etwas wie eine Handlung bietet. Die Mechaniken des Spiels – drei Steine einer Farbe müssen in eine Reihe gebracht werden, bei Kombination von mehr als drei Steinen gibt es Bonuspunkte – stehen in keinerlei Zusammenhang mit der Erzählung oder der Spielwelt.<sup>4</sup> Spiel und Erzählung stehen getrennt nebeneinander und verschmelzen nicht zu einer überzeugenden Einheit, sicherlich auch aufgrund der Tatsache, dass die Erzählungen für sich genommen eher dünn strukturiert sind und nicht über einfachste Comic-Klischees hinausgehen. Ebenfalls anfällig für diese Art und Weise, erzählerische Elemente in Spiele zu integrieren, ohne sie mit den spielerischen Elementen zu verknüpfen, sind Rennspiele. Titel wie *FORZA HORIZON 4* (Playground/Turn 10 2018) füllen zwischen die einzelnen Rennen mehr oder weniger damit zusammenhängende Erzählungen, die aber kaum eine wirkliche Verbindung mit den spielerischen Komponenten eingehen. Sie bilden nurmehr Übergänge zwischen spielerischen Episoden.

Beide Spiele zeichnen sich durch eine auffällige Abwesenheit eines Avatars aus. In *MARVEL PUZZLE QUEST* überblickt der Nullavatar das Spielfeld und bewegt die Steine, tritt aber nicht als Verkörperung in der Spielwelt auf; weiterhin sind die Spielwelt und die Erzählwelt seltsam unverbunden. In *FORZA HORIZON 4* richtet sich die Erzählung an einen körperlosen Fahrer, während die spielerische Avatarrolle eher vom jeweiligen Fahrzeug ausgefüllt wird. Die Spiele zeigen damit als Quellen ludonarrativer Dissonanzen die Inkonsistenz des Avatars und die Inkonsistenz der Spielwelt auf. Diese beiden Entitäten aber sind eben genau die Verbindungsstücke zwischen Erzählung und Spiel, weil sie mit beiden verknüpft sind. Die Spielwelt ist zugleich der Ort der Erzählung und das Ziel der Interaktivität. Die Spielenden erleben ihre Präsenz in der Spielwelt und die Sehnsucht nach der Spielwelt. Der Avatar ist das Medium der Interaktivität sowie der Beobachter der Handlung. Im Hinblick auf die Erzählung kann er selbst ein intradiegetischer Akteur sein (und ist dies auch meistens) oder bildet zumindest das spielerzählerische Äquivalent zu einem mehr oder weniger verkörperlichten idealen Leser insofern, als die Entwickler ihm Eigenschaften geben können, die sie sich von ihren »potentiellen Spielenden« erhoffen. (Vgl. Wolf 2003, 50)<sup>5</sup> Der Avatar ist es außerdem, der die Handlungsanweisungen der Spielenden in der virtuellen Welt umsetzt. Damit

---

4 Das Spiel versucht, die Verbindung herzustellen, indem die erfolgreiche Kombination von Steinen einem Angriff einer Figur entspricht. Diese Verknüpfung ist aber so willkürlich, dass keinerlei Isomorphie der Mimesis eintritt.

5 Aufgrund ihres Ursprungs in der Betrachtung rezeptiver Medien ist die Übertragung der Konzepte impliziter, intendierter, implizierter, imaginärer, abstrakter oder intendierter Leser nur schwer auf das Computerspiel übertragbar. (Vgl. Anz 2007, 171ff; sowie Booth 1963, Iser 1994, Genette 2000 und Schmid 2003) Der hier gewählte Ausdruck von »potentiellen Spielenden« kommt der Tatsache entgegen, dass die Spielenden verschiedene Verhaltensmöglichkeiten haben.

verbindet auch er Präsenzmechanismen mit erzählerischen Funktionen und baut die Brücke zwischen den Sphären des Computerspiels.

Ein prominentes Beispiel für einen inkonsistenten Avatar ist Lara Croft in TOMB RAIDER (Crystal Dynamics 2013). Als junge Archäologin strandet sie nach einem Sturm auf hoher See auf einer Insel, wo sie sich zunächst allein zurechtfinden muss. Sie wird von einer Bande gewaltbereiter Verbrecher entführt und festgehalten, kann sich aber befreien. Erzählung und Spielmechanik verlangen dabei zwei verschiedene Avatare. Die Erzählung zeigt eine aus nachvollziehbaren Gründen eingeschüchterte junge Frau mit wenig Erfahrung in der Wildnis, die plötzlich auf sich allein gestellt ist und verschiedenen Herausforderungen begegnet. Sie äußert Angst und Selbstzweifel, redet sich selbst gut zu und überwindet so immer wieder ihre eigenen Hemmungen. Die Spielmechanik basiert aber auf akrobatischen Kletteraktionen und Schießereien sowie Momenten, in denen Lara Croft unbemerkt Wachen überwinden muss. Die spielerischen Einlagen verlangen also eine erfahrene, angstfreie Persönlichkeit, die ohne Skrupel tötet. Das Spiel bricht entsprechend immer wieder zwischen diesen beiden Interpretationen des Charakters Lara Croft, der Avatar springt von furchtsamer Studentin zu eiskaltem Killer, wenn eine Spielsequenz es verlangt. »Die zahlreichen Kampfszenen, in denen Lara ihren männlichen Widersachern zunehmend selbstsicher entgegentritt, werden im Spielverlauf immer wieder abgelöst von automatisch ablaufenden Sequenzen, die Ängste und Zweifel thematisieren.« (Kiel 2015, 175) Dabei ist die Entwicklung an sich nicht das Problem, es ist die Schnelligkeit der Entwicklung sowie der zumindest anfangs gelegentliche Rücksprung zum vorherigen *status quo* des Charakters. Lara Croft verliert ihre Plausibilität durch das amimetische oder sogar antimimetische Verhältnis zwischen Erzählung und Spielmechanik, die Miniaturisierung ihres Charakters ist zu weit getrieben oder nicht konsequent genug umgesetzt.

Ein Spiel, das die mimetischen Bezugsmöglichkeiten zwischen spielerischen und erzählerischen Aspekten auf einzigartige Weise exemplifiziert, ist HELLBLADE. Das Spiel um die junge Kriegerin Senua, die ihren Geliebten aus dem Totenreich befreien will und sich dabei mit ihren starken Psychosen auseinandersetzen muss, verwebt Elemente der spielerischen Interaktivität, der narrativen Handlung und der ästhetischen Präsentation so dicht miteinander wie kaum ein anderes. So werden die Spielenden schon sehr früh im Spiel mit den »Furien«<sup>6</sup> konfrontiert, die Senua auf Schritt und Tritt begleiten: mehrere Stimmen, die nur in Senuas Kopf existieren, jeden ihrer Schritte kommentieren und mitunter wild durcheinanderplappern. Diese Erfahrung kann zunächst verstörend wirken: »The constant

6 Im Spielverlauf werden die Stimmen nie mit einem Namen angesprochen außer »die Anderen«, »the others«. Im Abspann werden die Schauspielerinnen, die die Stimmen eingesprochen haben, aber als »furies« geführt.

interaction between the voices and the player can be off-putting at first, as players adjust to the sheer amount of information being pushed through their headphones.« (Fordham und Ball 2019, 8) Eine der Stimmen, die aufgrund ihrer Funktion mit Recht im Abspann als »Erzählerin« (»narrator«) bezeichnet wird, stellt die Stimmen als ein Kollektiv vor:

Oh how rude of me. I never told you of the others. You hear them, too, right? They have been around ever since the tragedy. No, that's not quite true. Some are old, some are new, but they've changed. I think the darkness changed them, just like it changed her.

(HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE)

Es gibt in der sich nur langsam entfaltenden Handlung von HELLBLADE mehrere Ereignisse, die als »die Tragödie« bezeichnet werden könnten; die meisten davon werden im Laufe der Handlung aber sehr direkt angesprochen. Der einzige Moment, der stets etwas nebulös umschrieben und sogar abweichend als Selbstmord umgedeutet wird, ist die Tötung von Senuas Mutter Galena, die als Besessene verbrannt wurde, als Senua noch ein kleines Kind war. Es erscheint daher schlüssig, davon auszugehen, dass zumindest einige der Stimmen Senua schon seit ihrer frühen Kindheit begleiten. Weiterhin sind die Psychosen das zentrale Element, das auch das Verhältnis zwischen Senua und ihrem Vater Zynbel definiert. Als essentielle Bestandteile des Charakters Senua übernehmen die Furien verschiedene Rollen in der Erzählung. Zum einen vermitteln sie Hintergrundinformationen in Form von Andeutungen, die von der Erzählerin verdeutlicht werden. Während die Erzählerin immer eine gewisse Distanz zum Gegenstand ihrer Erzählung hält, sind die Furien viel stärker emotional involviert. Das röhrt von ihrer zweiten, dominanten Rolle her: Sie verkörpern und vermitteln die Gefühlswelt von Senua. Die Furien sind die akustische Manifestation von Senuas widerstreitenden Gefühlen. (Fordham und Ball 2019, 8) Sie sind der konstante Widerstreit, der Selbstzweifel. Entsprechend decken sie in ihrer Rolle als Erzähler nicht einfach nur Informationen auf, sondern setzen diese Informationen direkt in einen emotionalen Kontext. Von der Erzählerin erfahren die Spielenden, was geschehen ist; von den Furien erfahren sie, welche Empfindungen Senua mit den Geschehnissen verknüpft.

In der dritten Rolle der Furien zeigt sich die Verknüpfung der erzählerischen und spielerischen Sphären: Wenn die Spielenden eine Zeit lang nicht den zu erwartenden Fortschritt im Spiel machen, schalten sich die Furien ein und geben vage Tipps, was als nächstes zu tun wäre. Wenn beispielsweise eines der Runenrätsel zur Öffnung eines Tors gelöst werden muss, ist es erforderlich, dass die Spielenden die »Focus«-Taste drücken, um das Rätsel zu beginnen. Geschieht dies nicht und der Avatar bewegt sich eine Weile ziellos in der Spielwelt, mischen sich die

Furien ein mit der Aufforderung: »Focus! You must focus!«<sup>7</sup> Derlei Tipps werden in anderen Spielen durch Schrifteinblendungen umgesetzt. Da HELLBLADE aber weitestgehend auf grafische Anzeigen für Gesundheitszustand und ähnliche Informationen verzichtet, ist der Hörkanal die nächstbeste Möglichkeit, diese Informationen an die Spielenden zu übertragen.<sup>8</sup>

Deutlich tritt der spielerische Einfluss der Furien auch in den Kampfsequenzen hervor. Die geringe Distanz der Kamera vom Avatar lässt keinen guten Rundumblick zu. In Kampfsequenzen mit mehreren Gegnern bedeutet dieser Umstand auch, dass Angriffe von hinten nicht wahrgenommen und entsprechend nicht abgewehrt werden können. HELLBLADE löst dieses spielerische Problem durch die Furien: Wird Senua von hinten attackiert, ruft eine der Furien »Behind you!« oder »Watch out!« Reagieren die Spielenden auf diese Warnung durch Drücken der Tasten zum Parieren oder Ausweichen, kann der Angriff vereitelt werden. In diesen Situationen bilden die Furien Senuas trainierte Kampfinstinkte. Sie spürt intuitiv, ob aufgrund von Erfahrung oder verfeinerter sinnlicher Wahrnehmung, wenn sie aus dem Hinterhalt angegriffen wird. Die Furien vermitteln diese instinktive Erfahrung an die Spielenden, auch wenn sie nicht über solche Kampffähigkeiten und jedenfalls nicht über eine entsprechende sensorische Präsenz in der virtuellen Welt verfügen. »Die psychotische Senua hat gewissermaßen einen siebten Sinn für existenzrelevante Informationen über die Realität, die sich ihr auditiv als Halluzination mitteilen.« (Ruf et al. 2019, o.S.) Die Furien übernehmen also eine spielmechanisch notwendige Funktion und legitimieren sie erzählerisch so, dass eine glaubwürdige Einheit zwischen Spiel und Erzählung entsteht. Sie imitieren eine Spielmechanik auf der Erzählebene, übersetzen ihre Funktion und verleihen ihr auf der Erzählseite zusätzliches Gewicht.

Die Rollen der Furien als Ratgeber, Warner und Helfer sind auch im Hinblick auf die Rolle der Spielenden interessant. Denn wenn es sich bei den Furien um die Emotionen, Gefühle und Empfindungen von Senua handelt – zu wem sprechen sie dann? Eigentlich, müsste man sagen, sprechen sie zur Figur Senua, sie sind schließlich Stimmen in Senuas Kopf und können zu sonst niemandem sprechen. Ebenso eigentlich aber sprechen sie ja zu den Spielenden, die als einzige wirklich in der Lage sind, das Kommando für eine Parade, ein Ausweichmanöver oder die »Focus«-Fähigkeit zu geben. Mehr noch, die Stimmen finden tatsächlich in den Köpfen

7 Zur Hilfsfunktion der Furien vgl. auch Fusdahl 2019, 58.

8 Derartige Übertragungen von konventionellen Informationen auf unkonventionelle Sinnesmodalitäten spielen in HELLBLADE öfter eine Rolle. »In spezifischen Momenten der Erzählung können sich die Spielenden lediglich auf ihr Gehör verlassen,« berichten Ruf et al. (2019, o.S.) und spielen damit auf Situationen an, in denen Senua sich durch völlige Dunkelheit bewegt und die Spielenden sich anhand ihres Gehörs oder der Vibrationen des Controllers orientieren müssen.

der Spielenden statt, sofern sie sich an die Spielempfehlung des Entwicklers halten und mit Kopfhörern spielen, sie flüstern »in die Ohren der Spielenden selbst« (Ruf et al. 2019, o.S.). Durch eine spezielle Mikrofontechnik wird die sogenannte »Im-Kopf-Lokalisation« (vgl. Dickreiter 1997, 123) genutzt und eine besonders immersive akustische Erfahrung ermöglicht: Bei »binauralen Aufnahmen« wird durch besondere Vorrichtungen bei der Aufnahme gewissermaßen das menschliche Gehör simuliert. Die Mikrofone sitzen da, wo sich das Trommelfell einer Person im Gehörgang befinden würde. (Vgl. Ederhof 2014, 62ff) Bei *HELLBLADE* wurden die Dialoge, vor allem die Eingebungen der Furien, mit dieser Technik aufgenommen. Die Sprechenden bewegen sich bei der Aufnahme an den Mikrofonen und ihren künstlichen Ohrmuscheln vorbei. Durch die Physik des Schalls und die Physiologie des menschlichen Ohrs entstehen so Aufnahmen, bei deren Hören wirklich der Eindruck entstehen kann, die Person bewege sich am Ohr der Hörenden vorbei. Besonders eindrucksvoll wird der Effekt der binauralen Aufnahmetechnik direkt in den ersten Sätzen des Spiels verdeutlicht, wenn die Erzählerin ihren Monolog beginnt. »Hello. Who are you? Doesn't matter. Welcome. You're safe with me. I'll be right here, nice and close so I can speak without alerting the others.« Nicht nur die Worte stellen eine gewisse Intimität her, auch die technische Umsetzung erzeugt einen Eindruck fast greifbarer, ja geradezu unangenehmer Nähe: Die Erzählerin spricht sehr leise, flüstert fast, und befand sich bei der Aufnahme hörbar nah am künstlichen Ohr des Mikrofons. Dadurch klingt sie, als wispere sie direkt in die Ohren der Spielenden. Dieser Effekt von Nähe und sensorischer Immersion wird über das gesamte Spiel aufrecht erhalten und kennzeichnet im Grunde alle Dialoge. Die Bedeutung könnte deutlicher kaum vermittelt werden: Die Stimmen sind in Senuas Kopf und besitzen doch eine gewisse Autonomie. Sie bewegen sich beim Sprechen um den Kopf der Spielenden herum, kommen näher, entfernen sich, aber sie kreisen stets und ständig immer nur um das Zentrum Senua. Statt effektheischenden Klang-Bombasts mittels aufwendiger Surround-Sound-Anlagen setzt *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* eine akustische Nähe, Intimität und, durch Im-Kopf-Lokalisation, auch Teilhabe ein – die Stimmen sind nicht nur in Senuas Kopf, sie sind auch in dem der Spielenden.

Die Frage ist also, ob die Furien mit Senua sprechen oder mit den Spielenden. Die Antwort lautet: mit beiden. *HELLBLADE* verwischt in vielerlei Hinsicht die Grenze zwischen Spielenden und Avatar. Die Kommunikationsweise der Furien bildet hier keine Ausnahme: Sie sprechen zugleich mit Senua und mit den Spielenden, weil die Grenze zwischen diesen beiden Entitäten nicht fest gezogen ist, sondern ununterbrochen neu verhandelt wird. Die Spielenden sind sicherlich nicht identisch mit der Figur Senua; dafür gibt es zu viele Indikatoren für Distanz. Sie sind aber auch nicht wirklich von ihr geschieden, sondern in Form einer seltsamen Chimäre mit ihr verwachsen. Diese Dualität aus Identität und Alterität markiert eine der spannendsten Erkenntnisse über *HELLBLADE*: Die Spielenden sind eine

Stimme in Senuas Kopf. Damit sind sie voll in die Geschichte integriert, ihre Präsenz in der virtuellen Welt bei gleichzeitiger relativer individueller Unabhängigkeit von der Figur Senua ist gerechtfertigt. Präsenz und Identifikation überlagern einander und führen zu einer ebenso ungewöhnlichen wie ungewöhnlich glaubwürdigen Spielsituation.

Zu dieser eigenwilligen Verortung der Spielenden innerhalb der Diegese passt die Art und Weise, wie HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE mit Perspektiven arbeitet. Blickwinkel und Kamerabewegungen sind sehr präzise gewählt, um sich in den Bedeutungskosmos des Spiels einzufügen – ohne dabei selbst als gestalterisches Mittel zu offensichtlich in den Vordergrund zu rücken. Die grundsätzliche Spielperspektive ist dabei zunächst nicht ungewöhnlich. Es handelt sich um eine Verfolgerkamera, die dem Avatar über die rechte Schulter blickt. Dabei hält sich die Kamera ungewöhnlich nah am Avatar; der resultierende Bildausschnitt entspricht in etwa der »amerikanischen Einstellung« im Film, die den Charakter einschließlich Oberschenkel zeigt. (Vgl. Faulstich 2002, 120) Diese Einstellung ist nicht einzigartig im Computerspiel, auch Titel wie GEARS OF WAR (Epic 2006) oder WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE (Relic 2011) beispielsweise nutzen eine vergleichbar nahe Verfolgerkamera. Allerdings lassen diese Spiele ihren Figuren deutlich mehr Kopffreiheit: Die Avatare reichen dort kaum über das untere Bildschirmdrittel hinaus. Senua dagegen wird in einer filmischen Einstellung präsentiert, der Vergleich mit dem filmanalytischen Begriff der amerikanischen Einstellung ist somit ganz treffend. Ihr Kopf trifft nicht die Oberkante des Bildes, reicht aber nah heran. Ihr Körper nimmt damit einen großen Teil des Bildes ein, etwa ein Viertel des Bildschirms wird von der Spielfigur belegt. Der Nachteil einer derartigen Kameraeinstellung ist die Tatsache, dass der Avatar auf diese Weise durch die dominante Präsenz auf dem Bildschirm einen vergleichbar großen Teil des Ausschnitts verdeckt. Es kann mitunter fast scheinen, als wäre der Avatar dem Blick im Weg, als könnten die Spielenden nicht genug sehen. Aufgrund der freien Bewegbarkeit der Kamera ist das praktisch nicht der Fall; das Gefühl, nicht den ganzen Überblick zu haben, bleibt.<sup>9</sup> Das ist für diese Perspektive insofern ungewöhnlich, als bereits in der Diskussion von HITMAN darauf hingewiesen wurde, dass die *third-person*-Perspektive einen besseren Überblick über die Situation in der Spielwelt ermöglicht. In HELLBLADE nun scheint das Gegenteil der Fall zu sein. Vor allem der Rundumblick geht verloren. Es ist unmöglich, zu erkennen, was sich hinter der Figur abspielt – eine Situation, die durch den Gebrauch der Furien spielerisch teilweise relativiert wird, in ihrer Eindrücklichkeit aber erhalten bleibt.

Der Effekt der Perspektive in HELLBLADE ist eine auch emotional geringere Distanz zum Avatar. Die Spielenden erfahren Senuas Leiden aus nächster Nähe.

9 Fusdahl (2019, 74) erkennt die Besonderheit der Perspektive, seine Interpretation als Hinweis auf eine mangelnde Fokussiertheit Senuas erscheint aber selbstwidersprüchlich.

Wird die Piktenkriegerin im Kampf von einem Rückhandschlag getroffen, wirbelt ihr schmerzverzerrtes Gesicht direkt in die Kamera. In genau solchen Situationen entsteht durch diese nahe Verfolgerkamera sogar eine größere emotionale Einbindung als bei einem Blick durch Senuas Augen. Wird der Avatar in einem Spiel aus der Ego-Perspektive von einem Schlag getroffen, rückt einfach die Kamera zur Seite; es fehlt aber das Feedback anderer Sinne, die einen schweren Treffer signalisieren würden, weil nicht, wie bei einem echten Treffer, neben den Augen auch Gleichgewicht, Kinästhetik und natürlich Schmerzsinn angesprochen werden. Die Beschränkung auf einen einzigen Sinneskanal (Sehen) führt dann zu einer Dissoziation mit dem Geschehen. In *HELLBLADE* sehen die Spielenden, wie Senua von dem Schlag herumgerissen wird, sie sehen den Schmerz in ihrer Mimik, die »harrowing levels of character detail as she experiences the anguishes associated with her journey« (Fordham und Ball 2019, 8). Durch die große, fast unangenehme Nähe und die eigenwillige Mischung aus Sympathie und Identifikation wird das Verhältnis zwischen Spielenden und Avatar fast empathisch.

Eine auffällige Veränderung erfährt die Perspektive in den Zwischensequenzen. Hier entzieht sich die Kamera dem Zugriff der Spielenden, löst sich von Senuas Schulter und inszeniert das Geschehen neu. In den meisten Fällen fährt die Kamera um Senua herum und blickt ihr frontal ins Gesicht – und Senua blickt zurück.<sup>10</sup> Der direkte Blick in die Kamera kommt in Computerspielen nicht allzu häufig vor, doch in *HELLBLADE* bestimmt er einen Großteil der filmischen Zwischensequenzen. Das führt zu einer sich ständig wiederholenden Situation, in der die Spielenden plötzlich nicht mehr die Perspektive von Senua einnehmen, sondern die ihres Gesprächspartners.<sup>11</sup> Sie schlüpfen so in die Rollen von ihrem Vater Zynbel oder sogar Totengöttin Hela und scheinen selbst diejenigen zu sein, die mit Senua den Dialog führen. Diese Erkenntnis erhält besonderes Gewicht durch die Tatsache, dass in diesen Dialogsequenzen zumeist ein Streitgespräch stattfindet. Die Spielenden wechseln also die Rollen und werden selbst zu den Antagonisten des Avatars. Sie blicken durch Helas Augen, wenn Senua sie um die Seele von Dillion anfleht, und sie blicken aus Zynbels Perspektive auf Senua herab. Die Implikation, dass Senua selbst ihr größter Gegner ist, findet sich später auch in der Gestaltung von Hela bestätigt, deren Körper und Gesicht offenbar wie Senua auch nach

<sup>10</sup> Ob der fließenden Übergange aus der Spiel- in die Videosequenz durch die Kamerafahrten schließen Ruf et al., es käme auf »Regieebene [...] während des Spielverlaufs zu keinem einzigen Schnitt« (2019, o.S.). Diese Beobachtung ist nachweislich falsch, denn selbst, wenn man *game over* ignoriert (»auf Regieebene«), bleiben eindeutige Schnitte, wenn Senua die Fäulnis entdeckt, vor dem Kampf gegen Valravn und nach dem Kampf gegen Garm.

<sup>11</sup> Fusdahl (2019, 65) erkennt diesen Perspektivwechsel in der finalen Konfrontation mit Hela, übersieht aber, dass diese Darstellungsstrategie jede Zwischensequenz des Spiels bestimmt.

Schauspielerin Melina Jürgens geformt sind.<sup>12</sup> Der Tausch der Perspektive führt zu einem Wechsel von einer Figur, die im wörtlichen und übertragenen Sinne hinter Senua steht, zu einer anderen Figur, die ihr begegnet, ihr entgegensteht. Damit erreicht HELLBLADE einen erstaunlichen Effekt: Die Spielenden schweben zwischen Positionen von Protagonismus und Antagonismus. Im ersten Moment tun sie alles dafür, Senua in einem Zweikampf gegen einen Nordmann siegreich vom Feld zu führen; im nächsten Augenblick sind sie selbst der Gegner und schlagen die junge Frau nieder, ohne diese Handlung selbst kontrollieren zu können. Einzig darin liegt nämlich die wirkliche Charakterisierung der ideologischen Zugehörigkeit der Spielenden: in ihrer Aktivität. Wenn die Perspektive ständig wechselt, kann die Identifikation nicht mehr über den Sehkanal stattfinden. Stattdessen verschiebt sich die Orientierung und die Spielenden erkennen sich selbst in der Figur, die ihren Handlungen entspricht, die ihre Spieleingaben in der virtuellen Welt umsetzt. Der Aktivitätssinn wird zum zentralen Element der Identifizierung, weil der Seh- sinn keinen ausreichend stabilen Ankerpunkt bildet. Er ist unzuverlässig, wie das bei von Psychosen geplagten Menschen der Fall sein kann. (Vgl. Antoniades 2017)<sup>13</sup>

Die intradiegetische Rolle der Spielenden ist in der Diskussion der akustischen Einflüsterungen der Furien bereits etabliert worden, und sowohl Senua als auch die Erzählerin sprechen die Spielenden direkt an und nehmen ihre Anwesenheit zur Kenntnis. Die Spielenden sind eine der Stimmen, die Senua in ihrem Kopf hört. Und sie nehmen eine besondere Rolle ein, da sie zu einem großen Teil bestimmen können, wie Senua sich bewegt. Die Rolle der Spielenden als eine Stimme in Senuas Kopf ist in genialer Weise durch die Perspektive umgesetzt: zwar ganz nah an Senua, aber eben nicht identisch mit ihr; mit großem Überblick über das, was Senua sieht, aber mit dem Verdacht, eben nicht alles sehen zu können. Die Erzählerin lädt die Spielenden sogar ausdrücklich ein: »Why don't you join us? Maybe you, too, have a part to play in this story.« Die augenzwinkernde Formulierung, die nahelegt, dass die Spielenden eines Computerspiels vielleicht in einigen Abschnitten spielerisch eingreifen könnten, mag Humor auf der Meta-Ebene sein, zugleich unterstreicht der Satz die Anlage des Spiels und die Rolle der Spielenden. Mit »us« meint die Erzählerin zweifellos die Gesamtheit der Stimmen in Senuas Kopf. Die Hybris der Spielenden, die es gewohnt sind, in Computerspielen mehr oder weniger Allmachtserfahrungen zu machen, kann dazu verleiten, diese Einladung als an

12 Fusdahl erkennt in Hela »a sort of personification of her [Senua's] departed mother who represented her traumatic past« (2019, 67).

13 Nach einmaligem Durchspielen der Geschichte von HELLBLADE kann vom Hauptmenü des Spiels aus unter dem Punkt »Feature« (im Deutschen missverständlich als »Funktion« übersetzt) eine Dokumentation über die Hintergründe des Spiels abgerufen werden. Diese wird im Quellenverzeichnis Tameem Antoniades zugeschrieben, der das Skript verfasst hat.

sich im Sinne einer übergeordneten Wesenheit der Diegese zu verstehen. Sinnvoller erscheint die Interpretation als Einladung zur gleichwertigen Teilhabe, also zur Integration in den Kanon der Stimmen. Die Erzählerin verwendet eine ähnliche Ausdrucksweise an späterer Stelle, als der alte Geschichtenerzähler Druth als haluzinierte Stimme den Chor bereichert: »Another voice joins us.« Hinzu kommt die im zweiten Satz angelegte Möglichkeit, eben auch keine Rolle in der Geschichte zu spielen: *vielleicht* haben die Spielenden eine Rolle in der Geschichte. Und tatsächlich sind die Handlungen der Spielenden ja effektiv folgenlos für die Handlung der Erzählung. Der einzige Einfluss, den die Spielenden auf die Erzählung haben, ist die Freischaltung eines Stücks Hintergrundgeschichte durch Auffinden aller Runensteine. Dadurch wird die Geschichte nicht verändert, es wird lediglich ein zusätzliches Stück von ihr enthüllt. **HELLBLADE** gibt sich keine Mühe, zu verhüllen, dass es in dieser Erzählung nicht um die Spielenden geht, sondern um Senua, und so verliert die Kamera sie (fast) nie aus dem Fokus. Die Kameraperspektive, die eine Position zwischen Spielmechanik und Ästhetik einnimmt, imitiert in ihrer Anlage unablässig das Thema der Erzählung.

Eine derartige Verortung der Spielenden innerhalb der diegetischen Welt kann auch als Erklärung dienen für eine der größten spielerischen Schwächen von **HELLBLADE**: die mangelnde Freiheit. Das Spiel ist eindeutig erzählerisch orientiert und insofern von Haus aus in der Freiheit der Entscheidungen der Spielenden eingeschränkt, um den Fortgang der Erzählung nicht zu gefährden. Allerdings entspricht auch die Gestaltung der Spielwelt nicht mehr dem, was die Spielenden heute gewohnt sind: **HELLBLADE** führt die Protagonistin durch sogenannte »Schlauch-Levels«, also Abschnitte der Spielwelt, die keine große Freiheit bei der Wahl der Wege zulassen; tatsächlich ist in den meisten Fällen überhaupt nur ein Weg möglich – die Spielwelt ist damit größtenteils als lineare Reise von A nach B aufgebaut. Dadurch entbindet sie die Spielenden von der Bürde der Entscheidung, zumindest im überwiegenden Teil der Situationen. Lediglich an zwei Stellen haben die Spielenden eine Wahlmöglichkeit, welchen Weg sie gehen wollen. Sie können zu Beginn wählen, ob sie sich zunächst dem Feuerriesen Surt oder dem Täuscher Valravn stellen möchten. Später haben sie die Möglichkeit, die vier Prüfungen Odins in beliebiger Reihenfolge zu absolvieren. Eine wirkliche Wahl ist beides nicht; in jedem Fall müssen sowohl Surt als auch Valravn besiegt sowie alle vier Prüfungen bestanden werden. Die Wahl der Spielenden ist nur die der Reihenfolge. Selbst im Erkundungsmodus, der freisten Einstellung des Spiels, sind die tatsächlichen Möglichkeiten der Spielenden stark eingeschränkt. Die Wege in Hel sind eng, ein Durchbrechen ins Unterholz, durch die Gewässer oder über die Gesteinskanten ist nicht möglich. Kleine Abweichungen vom direkten Weg zum nächsten Ziel führen bestenfalls in Sackgassen, die einen Runenstein bereithalten, die einzige Form von Sammelobjekt des Spiels. Die Einschränkungen erlauben kaum ein Abweichen vom vorgegebenen Pfad und berauben die Spielenden eines großen Teils der möglichen

*agency*, die sie aus anderen Titeln gewohnt sind. Darin findet sich aber wiederum nur Senuas Zustand widergespiegelt. Schon ganz zu Beginn des Spiels stößt die Kriegerin den Einbaum, mit dem sie nach Hel gerudert ist, vom Ufer ab und blickt ihm nach: »There is no going back!« Durch Zunichtemachen des Rückwegs, durch diese eine, endgültige Handlung schafft HELLBLADE einen erzählerischen Rahmen, der nur noch den Weg nach vorne erlaubt. Diese Szene findet statt, noch bevor die Spielenden erstmals die Kontrolle über Senua übernehmen, und schon ist ihnen die Kontrolle entzogen. Der Weg tiefer hinein nach Hel ist keine Option, sondern ein Muss, es ist der einzige Weg. Mit einer tiefen Resignation kommentiert die Erzählerin: »There is nothing to go back to, and worse to look forward to.« Die spielerische Beschränkung der Bewegungsfreiheit der Spielfigur wird von der Erzählung mimetisch aufgegriffen. Zusätzlich gestützt wird diese Konfiguration durch die oben beschriebene Rolle der Spielenden innerhalb der Diegese: Als eine von vielen Stimmen in Senuas Kopf haben die Spielenden niemals die volle Kontrolle über sie. Im Grunde machen sie ihr nur Vorschläge, was sie tun könnte oder sollte, und Senua folgt diesen Eingebungen – oder eben nicht. Wohl auch deshalb ist es nicht möglich, Senua von einer Klippe zu stürzen, egal, wie sehr man den Steuerstick in die entsprechende Richtung drückt. Senua kann sich dagegen entscheiden, den Vorschlägen der Spielenden zu folgen.

Eine besonders perfide Mechanik des Spiels wird unmittelbar nach der ersten Kampfphase eingeführt, in der Senua unvermeidlich unterliegt. Eine schwarze Fäulnis bemächtigt sich ihrer Schwerhand und steigt ihren Arm hinauf, während sie panisch versucht, den Effekt durch Kratzen aufzuhalten. »The dark rot«, wie das Spiel die Mechanik in der Diegese bezeichnet, reagiert auf Misserfolge beim Bezwingen der oft übermächtig erscheinenden Gegner und wird mit der einzigen Texteinblendung des Spiels eingeführt, um jegliche Missverständnisse zu vermeiden: »The dark rot will grow each time you fail. If the rot reaches Senua's head, her quest is over and all progress will be lost.«

Diese Mechanik stützt sich auf ein Phänomen in der Gestaltung moderner Spiele, von dem auszugehen ist, dass es den Spielenden von HELLBLADE durchaus zumindest konzeptionell vertraut ist: den »permadeath«. Eine Reihe moderner Spiele verwendet diese Mechanik und kehrt damit eine typische Eigenschaft des Computerspiels um. Das Wort setzt sich aus den englischen Konstituenten »permanent« und »death« zusammen und beschreibt eine Spielsituation, aus der die Spielfigur nicht wieder ins Geschehen zurückgeholt werden kann. Die Niederlage ist damit endgültig, »jeder Spielfortschritt ist verloren«, wie die Beschreibung es fasst. *Permadeath*-Mechanismen haben sich in den letzten Jahren in vielen Spielen etabliert, die wieder stärker die spielmechanische Herausforderung der Spielenden ins Zentrum des Geschehens stellen, statt sich überwiegend auf eine Handlung zu fokussieren. (Vgl. Helminen 2020, 1) So bauen sich die Spielenden in X-COM: ENEMY UNKNOWN (Firaxis 2012) ein Einsatzkommando aus spezialisierten Soldaten

auf, die mit jedem Einsatz Erfahrung gewinnen und mit zusätzlichen Fähigkeiten ausgestattet werden können. Allerdings sind Soldaten, die in einem Spiel sterben, nicht wieder zurückholbar, sondern endgültig verloren. In einer abstrakteren Form lassen sich auch Spiele wie *DARK SOULS* (FromSoftware 2011) als *permadeath*-Spiele verstehen. Zwar wird der Avatar immer wiederbelebt, aber errungene Seelen, die im Spiel eine Währung für den Level-Fortschritt darstellen, gehen dauerhaft verloren – es besteht also eine Konsequenz über den Neustart vom letzten Speicherpunkt hinaus. In *HELLBLADE* beginnt Senua nach einer Niederlage im Kampf oder bei einem Sturz ebenfalls beim letzten Speicherpunkt, allerdings schreitet die Fäulnis in ihrem Arm jedes Mal etwas höher, bis sie den Spieldurchgang unwiederholbar beendet und den gesamten bis zu diesem Punkt gemachten Fortschritt löscht. Eine solche Mechanik kann die Spielenden frustrieren, da es beispielsweise möglich ist, bis fast zum Ende der Geschichte durchzuspielen und dann zu scheitern, wodurch der gesamte Spielfortschritt wieder auf Null gesetzt wird. Selbst bei einer verhältnismäßig kurzen Spielzeit von siebeneinhalb Stunden ist das eine wenig erfreuliche Aussicht für die Spielenden. Gleichzeitig verstärkt sie die emotionale Beteiligung der Spielenden am Geschehen: es »geht um etwas«, bei einem Scheitern drohen wirkliche Konsequenzen. Allerdings ist der Tod der Spielfigur in *HELLBLADE* eine Art *permadeath* auf Raten: Senua darf eine bestimmte Menge von Niederlagen erleiden, bevor das Spiel endet. Frühe Computerspiele beschrieben diese Mechaniken einfach als »Leben«: Super Mario hat drei Leben; sind diese verwirkt, beginnt das Spiel von vorne. (Vgl. *SUPER MARIO WORLD*, Nintendo 1990) Eine Erklärung für die mehreren Leben von Spielfigur Mario gibt es nicht; ein Umstand, der aufgrund des nur rudimentären Erzährahmens des Spiels die meisten Spielenden nicht weiter stört. Im erzählerisch fokussierten *HELLBLADE* dagegen muss eine solche Mechanik legitimiert werden, um die Kluft zwischen Spiel und Erzählung nicht in die Wahrnehmung vordringen zu lassen. Die Art und Weise, wie die Fäulnis als eine unerklärte, düstere Krankheit in die erzählerische Komponente des Spiels eingeflochten wird, macht eine solche ansonsten potentiell disruptive Mechanik zu einem konsequenten, plausiblen Teil der virtuellen Welt und zieht Erzählung und Spielgeschehen wiederum näher zusammen.

## 7.2 Harmonie und Differenz

Die Spielwelt von *HELLBLADE* steht in einem mimetischen Verhältnis zu drei reallweltlichen Bezugspunkten. Der erste davon ist eine historische Verankerung der Hauptfigur und ihrem kulturellen Hintergrund. Senua ist eine Kriegerin eines Pik-

tenstamms von den Orkney-Inseln und lebt um etwa 800 nach Christus.<sup>14</sup> Die Pikten waren ein Volk, das kulturell vermutlich den Kelten nahestand. Es gibt nur wenige Informationen über die Pikten: »archaeology knows nothing of the Picts.« (Wainwright 1980, 1) Die Pikten selbst haben keine Schriftzeugnisse hinterlassen, lediglich vereinzelte Steintafeln (ebd., 31f), sodass überlieferte Schriften ausschließlich von anderen Völkern kommen, beispielsweise von den Römern, deren fruchtlose Versuche, mit den zähen Kriegern im Norden der britischen Inseln fertigzuwerden, schließlich zum Bau des Hadrianswalls führten. Präsent für die Pikten ist ihre Tradition einer blauen Kriegsbemalung (oder Tätowierung; vgl. Wainwright 1980, 1), die auch Senua trägt, sowie die Anbetung einer Vielzahl von Göttern bis zur Christianisierung (Hudon 2014, 134ff). Die Stämme auf den Orkney-Inseln wurden allerdings später und möglicherweise nie christianisiert,<sup>15</sup> bevor sie um das Jahr 800 herum von einfallenden Wikingern und durch die Vermischung mit den Skoten als Volk ausgelöscht wurden: »The kingdom of the Picts came to a gradual end during the first half of the 9th century AD. Although most of Pictland became Scotland at the hands of an old adversary, Dalriada, the decisive factor was a new and mutual enemy, the Vikings.« (Ritchie 1989, 57; vgl. auch Seibert 2006, 17; Hudon 2014, 191ff; Clarkson 2016, 168ff) Die historische Verortung von HELLBLADE findet sich im Spiel nur in Andeutungen: die blaue Kriegsbemalung; die kriegerische Ausrichtung, die sowohl Senua selbst als auch ihren Geliebten Dillion als Krieger des Stammes präsentiert;<sup>16</sup> der Glaube an ein Pantheon von Göttern. Dieser letzte Punkt bereitet auch den zweiten mimetischen Bezugspunkt vor: die nordische Mythologie.

Die Schauplätze und Antagonisten in HELLBLADE entstammen der nordischen Mythologie. Die Runensteine geben Momente wieder, in denen Druth einige ausgewählte Erzählungen der Edda vorträgt, und Senuas gesamtes Unterfangen entlehnt sich der nordischen Glaubenswelt: Sie will nach Hel reisen, um die Riesin Hella davon zu überzeugen, in einer geschlechtsinversen Orpheus-Sage die Seele ihres Geliebten Dillion wieder freizugeben. Dabei trifft sie auch auf den Feuerriesen Surt und den Höllenhund Garm. Das Entwicklerteam stützt sich bei den mythischen Anleihen offenkundig auf die Snorra-Edda, was sich in einigen Details

14 Die detaillierten Informationen zum kulturellen Hintergrund Senuas entstammen nicht dem Spiel selbst, sondern Antoniades 2017.

15 Die Informationslage zum Thema der Religion bei den Pikten ist unklar. Es erscheint unwahrscheinlich (obwohl nicht unmöglich), dass die Orkney-Inseln zum Zeitpunkt der Handlung von HELLBLADE noch nicht christianisiert waren (vgl. Wainwright 1980, 3 und Clarkson 2016, 91), wenngleich Hudon darauf hinweist, dass auch nach der Christianisierung heidnische Praktiken noch für lange Zeit Teil der Traditionen der Pikten gewesen sein können. (2014, 152)

16 So nennt Steinsland die historische Grafschaft Orkney »more than any other Nordic society shaped by a warrior-ideology« (2011, 11).

zeigt. So nennt Druth beispielsweise als Heimat der Wanen die Welt Vanaheim, die zumindest unter diesem Namen ausschließlich bei Snorri belegt ist. (Vgl. Simek 2018, 459) Die Sagen und Legenden von Odin und den alten Göttern strukturieren die Erzählung von *HELLBLADE* durch die vollständige Integration der Mythen in die erlebte Wirklichkeit der Protagonistin Senua. Dabei weicht die Darstellung in *HELLBLADE* mitunter stark von den Überlieferungen ab. Abgesehen von Details und kleineren Elementen gibt es zwei Figuren, deren Gestaltung in *HELLBLADE* sich durch signifikante Differenzen von der traditionellen Überlieferung abhebt: Garm und Hela. Beide Figuren spielen essentielle Rollen in der Handlung des Spiels.<sup>17</sup>

In der nordischen Mythologie ist Garm »der erste der Hunde«. (Simrock 2017, 28) In seiner Erscheinung ist er ein »riesiger Hund der Hel und Dämon der Unterwelt.« (Bellinger 1999, 161) Damit ist Garm eindeutig als Hund definiert. Dieser Definition will sich Garm, wie er in *HELLBLADE* auftritt, so gar nicht fügen. Er scheint hier mehr untot als lebendig, ein zombiehaftes Ungetüm, dessen Körper übersät ist von offenen Wunden und Zeichen der Verwesung. Er ist zweifellos eine Kreatur, die in die Totenwelt von Hel hineinpasst. Eines ist Garm in *HELLBLADE* allerdings nicht: ein Hund. Die Anatomie und vor allem die Struktur des teilweise skelettierten Schädelns zeigen Garm vielmehr als Wildschwein mit mächtigen Hauern. Diese Veränderung erschließt sich bei genauerer Prüfung. Druth – Senuas einzige Quelle für die nordische Mythologie – spricht zumindest in den Erinnerungen, die die Spielenden im Laufe des Spiels von ihm zu hören bekommen, von Garm nie als »Hund«, sondern immer nur als »Wildtier« (»beast«). Für Senua ist Garm also kein Hund, sondern eine Bestie. Wenn sie in ihrem Leben überhaupt Hunden begegnet ist, waren diese sehr wahrscheinlich domestiziert (die Pikten hielten sich Hunde für die Jagd; vgl. Hudon 2014, 122) und entsprechend freundlich gegenüber Menschen. Eine Begegnung mit einem wilden Eber dagegen ist für die Angehörige eines Piktenstamms ebenso plausibel wie gefährlich, also zieht Senua in ihrer mentalen Figuration der Bestie Garm eben keinen Hund, sondern ein Wildschwein heran; das passt umso besser, als der Wildeber in der Symbolik der Pikten für den Kampf steht. (Vgl. Ritchie 1989, 17) In Ermangelung präziserer Informationen verschiebt sie ihren mimetischen Referenzpunkt zu etwas, das ihr passend erscheint. Dadurch wird unterstrichen, was schon die riesenhaften Wikinger und andere Elemente der Welt von *HELLBLADE* andeuteten: Senuas Abenteuer ist nicht physisch, sondern psychisch. Garm ist nicht wirklich der Höllenhund der Edda, sondern die Verkörperung einer Gefahr, einer Bedrohung, eine Quelle der Angst für Senua. Sie

17 Bei anderen Figuren wie beispielsweise Surt (eigentlich Surtr, vgl. Simek 2018, 397) ist die Darstellung fraglich, aber immerhin nicht explizit abweichend, während Valravn in der Edda gar nicht belegt ist und scheinbar auf einen dänischen Volksglauben zurückgeht. (Vgl. Grimm 1835)

nimmt das wenige, was sie von der Mythologie weiß, als Gerüst für eine Monstererscheinung, die sie unter dem Einfluss ihrer eigenen Jagderfahrung ergänzt. Garm ist nicht oder zumindest nicht ausschließlich mimetisch im Bezug auf die Mythologie, sondern wenigstens auch mimetisch im Bezug auf Senuas Erfahrungswelt. Es ist ihr Garm.

Ähnlich verhält es sich mit der Darstellung von Hela, der Riesin, die über das Totenreich Hel wacht und in HELLBLADE als Göttin dieser Domäne dargestellt wird.<sup>18</sup> Als »ein Frauenwesen, halb blau, halb von der Farbe der Menschen« (Lewin 2018, 79) wird die mythologische Hela beschrieben, denn »das Fleisch ihrer Haut war zur Hälfte wie das eines Menschen, die andere Hälfte aber vor Verwesung blau angelaufen.« (Ackermann 2016, 75) Diese Zweiheit der Eindrücke findet sich durchaus auch in HELLBLADE, allerdings ist Hela nicht zur Hälfte verwest (obwohl die Erzählerin sie explizit so nennt), sondern vielmehr zur Hälfte verbrannt. Im Spiel ist Helas linke Körperseite so stark verbrannt, dass ihr Kopf zu einem großen Teil eingefallen ist. Aber auch die andere Hälfte ist nicht das Symbol für Leben, das in der Mythologie oft gesehen wird. Die fahle Haut, das tiefschwarz umrahmte Auge, von dem aus schwarze Tränen Spuren über die Wangen ziehen, und unzählige eingeritzte oder eingearbeitete Runen verwandeln das Bild von Hela von einer Dichotomie aus Leben und Tod in eine Verbindung zweier Leidenszustände. Das Symbol für den Tod ist dabei nicht die Verwesung, wie es in der Überlieferung vorgegeben und offenbar auch von Senua verstanden ist, sondern die Verbrennung. Damit spiegelt sich Senuas Kindheitstrauma, die Verbrennung ihrer Mutter mit ansehen zu müssen, in ihrem Verständnis von Tod generell – ein Umstand, der auch an anderen Stellen des Spiels Realisierung findet, beispielsweise im Reich von Feuerriese Surt oder in einer von Odins Prüfungen, in deren Verlauf Senua vor einem Feuerdämon fliehen muss. In der Mimesis mythologischer Referenzpunkte tritt immer wieder die Formung durch Senuas Lebensumstände und Erfahrungen hervor. Die Nachahmung ist nie ganz Imitation eines Vorbilds, sondern eine Vermischung von Druths Erzählungen der nordischen Mythologie und Senuas eigenem Leben.

Die beiden mimetischen Adaptationen der Mythologie in die Vorstellungswelt Senuas zeigen, wie ihre eigenen Traumata ihr Verständnis der Welt mitgestalten. Senua ist nicht in Hel als einem physischen Ort der nordischen Mythologie, sie ist

<sup>18</sup> Schon darin liegt ein Unterschied zur Mythologie: Hel ist keine Göttin, wie es in HELLBLADE heißt (die Erzählerin spricht von der »half-rotten goddess«), sondern lediglich eine Riesin, Tochter des Riesen Loki und der Riesin Angrboda. (Vgl. Lewin 2018, 78ff) Es ist allerdings fraglich, ob HELLBLADE diese genaue Unterscheidung in der Mythologie überhaupt unternimmt (auch Feuerriese Surt wird als eine Art Gott impliziert), zumal Hela durchaus auch in der Mythologie die Schirmherrschaft über das Totenreich Hel innehat; weiterhin bleibt diese Differenzierung ohne entscheidende Folgen für die Handlung.

in ihrer Hölle, einem Ort, der sich aus ihren Ängsten speist. Das Grauen des Todes ist für sie der Tod durch Verbrennung, bedingt durch den gewaltsamen Feuertod ihrer Mutter. Furcht besteht für sie vor allem in der Dunkelheit, in die sie ihr Vater zur Züchtigung einschloss, bis Zynbel, das Ungeheuer und die Dunkelheit zu einer einzigen Entität wurden, die Senua, vielleicht vor dem Hintergrund ihrer Zeit allein in der Wildnis, als riesenhaften, verwesenden Wildeber imaginiert. Die Abwandlungen zeigen in aller Deutlichkeit vor allem eines: Die Reise, die Senua unternimmt, ist eine Reise durch ihren eigenen Geist. Nur so ist zu erklären, dass ihre Umgebung sich nicht an die eigentlichen Vorlagen hält, sondern vollständig ihren Vorstellungen dieser Vorlagen entspricht. So erklären sich auch die Perspektivrätsel im Spiel, die einen Weg, beispielsweise eine Brücke, versperren, indem die Struktur dreidimensional fragmentiert wird. Erst ein Blick aus der richtigen Perspektive vervollständigt die physikalische Struktur wieder. Senua bewegt sich nicht durch eine Welt, von der das Spiel auch nur behaupten würde, dass sie real ist. Senua bewegt sich durch eine Welt, die von ihrem eigenen Geist geschaffen wird, durch ihre eigene subjektive Realität:

»The original idea for Hellblade was to create a classic hero's journey, a journey of suffering, but one where the fantasy world is not another planet or alternate universe, but a world that is constructed in Senua's mind.«  
(Antoniades 2017)

Das Ungewöhnliche an **HELLBLADE** ist, dass durch die Anlage als Computerspiel die Spielenden mit in diese subjektive Welt genommen werden. Sie erleben Realität durch die Augen von Senua, ohne aber dabei tatsächlich durch ihre Augen zu blicken; sie haben Teil, ohne Teil zu sein. Diese Schwebung zwischen den Zuständen ist wichtig, denn was **HELLBLADE** wirklich vorführt ist keine Kontrastierung einer realen Welt mit einem virtuellen Abbild, es ist auch keine Kontrastierung einer fiktionalen Welt mit ihrer remediatisierten Form. **HELLBLADE** kontrastiert zwei Realitäten miteinander: die subjektive Realität von Senua mit der subjektiven Realität der Spielenden. »Die SpielerInnen erleben Senuas mentales Erleben, und das schließt die der psychischen Störung geschuldete Differenz zwischen äußerer (fiktionaler) Realität und innerer Repräsentation ein.« (Ruf et al. 2019, o.S.) Die innere Mimesis zwischen Erzählung und ihrer spielerischen Darstellung erfasst den psychischen Zustand von Senua und macht ihn zum Gestaltungsprinzip der gesamten Erfahrung. Die Spielenden erleben nicht, wie es ist, eine Wikingerin zu sein; sie erleben auch nicht eine Nacherzählung von Teilen der nordischen Mythologie. Sie erleben die Verzerrungen der Wahrnehmung einer jungen Frau unter dem Eindruck starker Psychosen: »Players are meant to experience Senua's reality, as it is wholly real to her. By the end of the game, it is unclear what aspects of Senua's tale are part of her psychosis versus reality.« (Fordham und Ball 2019, 6)

Das Entwicklerstudio hat in der Vorbereitung von HELLBLADE große Anstrengungen unternommen, um sich dem komplexen Thema krankhafter Psychosen auf eine ungewöhnliche und äußerst intensive Weise zu nähern. Antoniades bestätigt Senuas Zustand: »What sets our hero Senua apart is that she suffers from severe psychotic mental illness.« (2017) Die Dokumentation zeigt weiterhin den Weg, den das gesamte Entwicklerteam beschritt, um die Symptome und Auswirkungen der Krankheit im Spiel umzusetzen. Die Auseinandersetzung mit den psychischen Vorgängen der entsprechenden Krankheitsbilder war eine Folge aus dem ursprünglichen Grundgedanken, dem Konzept oder der Idee hinter HELLBLADE, einer Heldenreise, die sich in der Gedankenwelt der Hauptfigur abspielt. (Antoniades 2017) Statt sich an einer eigenen Auslegung einer solchen Fantasiewelt zu versuchen, näherte sich Ninja Theory dem Thema aus einer deutlich wissenschaftlicheren Perspektive und arbeitete mit Fachleuten verschiedener Universitäten sowie mit Hilfsorganisationen und betroffenen Patienten zusammen, um die Realisierung der Symptome so nah am tatsächlichen Krankheitsbild wie möglich zu halten. (Vgl. auch Fordham und Ball 2018, 2)<sup>19</sup> Dass dem Team die Umsetzung scheinbar gut gelungen ist, belegen die Aussagen der Patienten und Psychologen, die am Ende der Entwicklung mit dem fertigen Produkt konfrontiert wurden. So sagt Psychologie-Professor Charles Fernyhough über die Simulation der eingebildeten Stimmen:

It's a testament to how Ninja Theory have been listening to what the researchers are saying, but also crucially listening to the experts by experience. What they've come up with is so compelling, it's by far the best representation I've heard of what these experiences are like.

(Antoniades 2017)

Auch betroffene Patienten bescheinigen HELLBLADE eine außergewöhnliche Realitätsnähe in der Darstellung der psychotischen Halluzinationen. Nimmt man die Aussagen der in der Dokumentation zitierten Patientinnen als wahr und die Darstellung der psychotischen Halluzinationen in HELLBLADE damit als naturalistisch an, wird dadurch eine innere mit einer äußeren Mimesis zusammengeführt. Die innere Mimesis macht die Darstellungs- und Interaktionsformen des Computerspiels zu direkten Resultaten der Erzählung; diese Erzählung ist selbst aber eine mimetische Nachformung einer realweltlichen Situation, die nur einen vergleichsweise kleinen Teil der Bevölkerung betrifft. Dadurch werden nicht die reale Welt

---

19 Die intensive Zusammenarbeit und die Absicht einer korrekten Herangehensweise an das Thema war dabei zunächst nicht geplant. Antoniades beschreibt, wie eine Unterredung mit Cambridge-Professor Paul Fletcher den Kurs der Entwicklung änderte: »What started out as a brief consultation convinced me that we were only scratching the surface of an immensely deep and interesting subject that could enrich and change the very nature of the game.« (Antoniades 2017)

und die virtuelle Welt zueinander in Beziehung gesetzt, sondern zwei Realitäten: die der Spielenden und die der psychotischen Senua. *HELLBLADE* ist mimetisch gegenüber einer amimetischen Realität und macht diese anderen Menschen, den Spielenden, zugänglich, indem sie in Kontrast mit deren mimetischer Welterfahrung tritt, intensiviert durch die Involvierung des Computerspiels. Das Spiel wirft damit quasi automatisch Fragen nach der Konstruktion von Realität und mentalen Abbildern auf. In den Worten der Erzählerin: »Maybe that's why people fear seeing the world through her eyes. Because if you believe that Senua's reality is twisted, you must accept that yours might be, too!«

### 7.3 Maximierung von Mimesis als Differenzpotential

Sicherlich ist *HELLBLADE* ein Sonderfall im Hinblick auf die spezielle mimetische Konfiguration seiner erzählerischen und spielerischen Strukturen. Dennoch lässt sich an diesem Spiel eine Eigenschaft der Mimesis im medialen Kontext verdeutlichen: das Differenzpotential. Pruetts Hinweis, dass mit steigendem Realismus auch die Gefahr, die Illusion der Realität zu zerstören, stark ansteigt, ist bereits an anderer Stelle berücksichtigt worden. (Vgl. Pruett 2005 und Kapitel 5 dieser Arbeit) Das Prinzip trifft analog auch auf die Mimesis generell zu, unabhängig von der Frage der Realitätsnähe: Je stärker die Mimesis, also je ähnlicher eine Darstellung ihrem Vorbild, umso bedeutungsschwerer wird jede Abweichung. In der Sprache der Newtonschen Thermodynamik könnte man sagen, Mimesis ist potentielle Energie, die durch eine auftretende Differenz entfesselt wird. Je größer die mimetische Gleichheit ist, desto größer ist die potentielle Energie, desto stärker ist die Differenzreaktion. Letztlich zeigt sich darin das Prinzip hinter dem *uncanny valley*, wie Kätsyri et al. (2015) es verstehen: Die große Gleichheit der dargestellten Person mit einem echten Menschen ist die mimetische Exaktheit und damit auch das Differenzpotential. Je ähnlicher die Darstellung der Vorlage wird, umso größer ist das Potential bereits bei kleinen Differenzen und entsprechend intensiv ist folglich die Abneigung bei Auftreten dieser Differenzen. Im Gegensatz zum *uncanny valley* ist aber das Differenzpotential nicht nur Gefahr, sondern auch Chance, denn je exakter die Nachbildung, umso bedeutungsvoller wird eben auch die Abweichung. Die effektivste Science-Fiction-Literatur ist meistens nicht die, die vollständig veränderte und damit im Vergleich mit unserer Welt kaum mehr vergleichbare Visionen vorstellt, sondern vielmehr ein Werk, das sich auf einen oder wenige technologische Unterschiede fokussiert und ihren Einfluss auf die fiktionale Gesellschaft erforscht. Durch die Gleichheit sticht das Andersartige deutlicher heraus.

Ein Spiel, das sich so vehement der inneren Mimesis verschrieben hat wie *HELLBLADE*, eignet sich entsprechend besonders gut zur Untersuchung eines solchen Gedankens. Über weite Strecken bilden Erzählung und Spiel ein enges Ge-

flecht, sie stehen in einem außerordentlich harmonischen Verhältnis zueinander. Das Spiel reflektiert die Erzählung, die Erzählung reflektiert das Spiel (oder bemüht sich zumindest darum, diesen Anschein zu erwecken). Entsprechend intensiv fallen die Momente aus, in denen Spiel, Ästhetik und Erzählung wieder auseinanderfallen.

Das Ende des Spiels bietet eine ganze Reihe solcher Momente. Beispielsweise erklingen noch im Schlussmonolog der Erzählerin die ersten Akkorde des Stücks »Illusion« der Band VNV Nation, der den Abspann musikalisch unterlegt. (Metropolis 2007) In einem Spiel, das durchweg in den Sphären nordischer Mythologie und der Stammeskultur des ausgehenden achtenden, beginnenden neunten Jahrhunderts stattfindet, wirkt die melancholische Popmusik-Stimmung völlig fehl am Platze. Im Zusammenhang mit dem ganzen grundsätzlich etwas kryptisch angelegten Ende des Spiels ergibt sich aber ein Zusammenhang, der die Verwendung moderner Musik als abschließenden Brückenschlag in die heutige Zeit versteht. Das Problem psychotischer Wahrnehmungsabweichungen im Speziellen und divergierender Realitätsauffassungen im Allgemeinen ist kein spezifisches Problem der mittelalterlichen Pikten (obwohl diese wohl erstaunlich modern mit dem Phänomen umgingen, vgl. Antoniades 2017), sondern ein sehr aktuelles Thema. Der Song »Illusion«, der sich textlich ebenfalls mit der Auffassung von Realität und der Bewältigung von Traumata beschäftigt, bildet keinen Schlusspunkt des Spiels, sondern einen Übergangspunkt aus der virtualisierten Realität Senuas zurück in die moderne Umgebung der Spielenden. Das Musikstück verknüpft sich inhaltlich mit der Erzählung, aber ästhetisch mit der Gegenwart und stellt so implizit eine Verbindung her zwischen den fiktionalen Geschehnissen des Spiels und dem Alltag der Spielenden und ermöglicht ihnen, einige der gewonnenen Eindrücke leichter mit in ihre Erfahrungswelt zu nehmen.<sup>20</sup> Die innere Harmonie wird aufgebrochen, um den Wirkungskreis des Spiels zu erweitern.

Eine andere Ausschöpfung des Differenzpotentials findet sich im finalen Kampf gegen Hela. Im Rahmen dieses Kampfes tritt Senua gar nicht wirklich gegen Hela an, sondern gegen Horden von Gegnern, während Hela aus der Ferne zusieht. Die Erzählung und das Spielgeschehen sind in völliger Harmonie: Erzählerisch hat Senua sich nach vielen Stunden voller Rätsel und Rückschläge endlich in das Heiligtum von Hela vorgekämpft und muss jetzt deren Handlanger ausschalten, um endlich gegen Hela selbst kämpfen zu können. Spielerisch befindet sich Senua im Kampfmodus und die Gegner, die den Spielenden aus dem gesamten Spielverlauf bereits vertraut sind, treten auch in dieser – sogar in ihrer Gestalt an eine Arena erinnernden – Umgebung auf. Es gibt keine Anhaltspunkte,

<sup>20</sup> Die Möglichkeit, dass jemand bei Ninja Theory einfach ein Fan von VNV Nation ist und den Song als textlich passend empfand, ist natürlich nicht auszuschließen; sie steht der hier vorgestellten Interpretation aber auch nicht entgegen.

dass die Spielenden hier irgendetwas anderes tun sollten als kämpfen. Es stellt sich allerdings heraus, dass Senua diesen Kampf nicht gewinnen kann. Für jeden bezwungenen Gegner folgt ein neuer nach, als schemenhafte Schatten umringen sie die junge Kriegerin, bis selbst geschickte Spielende von einer hinterlistigen Attacke in den Rücken getroffen werden. Erst in dieser unfairen Niederlage stellen die Spielenden überrascht fest, dass sie nicht an den letzten Speicherpunkt zurückgesetzt werden (und wie üblich der Fäulnis beim Wachsen zusehen), sondern sich eine neue Szene entspinnt, in der alle Gegner außer Hela verschwunden sind. Die Schlusssequenz wird abgespielt, die Spielenden erhalten die Steuergewalt über Senua nicht mehr zurück, das Spiel und die Erzählung enden. Entgegen allem, was den Spielenden spielerisch und erzählerisch vermittelt wird, ist ein Scheitern die einzige Möglichkeit, den Schlusskampf zu beenden. »The only way to progress the story to its conclusion, is to be defeated by the demonic onslaught.« (Fusdahl 2019, 62)<sup>21</sup> Senua und mit ihr die Spielenden müssen einsehen, dass sie das Unausweichliche nicht verändern können. Senua muss den Tod ihres Geliebten akzeptieren, um weiterkommen zu können. »This is ›Senua's Sacrifice‹ from the title. She has given up her righteous quest for revenge, accepting her own inability to change the past.« (Ebd., 66)

Diese Furcht vor dem Scheitern ist es aber, die auf andere Weise überhaupt erst in intensiver Form auf die Spielenden übertragen wird. (Vgl. Fordham und Ball 2019, 8) Die Fäulnis wurde zuvor bereits erläutert. Absichtlich vorerst ausgeklammert wurde die Tatsache, dass diese Mechanik eine Lüge des Spiels ist.<sup>22</sup> Es behauptet, mit jeder Niederlage Senuas rücke ein endgültiges *game over* näher, das den gesamten Fortschritt zunichte macht; eine spielmechanische Behauptung, die durch das Wachsen der Fäulnis erzählerisch-ästhetisch aufgegriffen wird. Tatsächlich spielt es aber keine Rolle, wie oft Senua stirbt, das Fortschreiten der Fäulnis hängt einzig von ihrem Fortschritt im Spiel ab: Nach einer Niederlage gegen Surt oder Valravn wächst die Fäulnis nie so hoch wie bei einem Unterliegen gegen Garm. Spielmechanik und Erzählung sind nur scheinbar in mimetischer Harmonie, tatsächlich widersprechen sie sich. Die Fäulnis – die einzige Spielmechanik, die durch eine Schrifteinblendung erklärt wird! – entpuppt sich als spielmechanisch bedeutungslos. Sie ist ein rein erzählerisches Element, das sich als Spielmechanik verkleidet hat, ohne aber wirklich Einfluss nehmen zu können. Eine interessante Lesung der Situation bietet Fusdahl:

Normally when we are provided with false information about how a game works within the game, which happens pretty rarely, we have cause to be annoyed or

21 Diese Konfiguration entspricht dem »poetic gameplay device« von »losing is winning« bei Chew und Mitchell (2019, 18f).

22 Hellblade widerlegt damit nebenbei Eskelinens (2001) Behauptung, es könne im Computerspiel keine unzuverlässige Erzählung geben.

even upset with the game. In HELLBLADE's case though, much of the game's narrative is about being confronted with false information.

(Fusdahl 2019, 56)

Auch spielt hier das Thema der Unausweichlichkeit eine Rolle: Wie schon bei der Beschränkung der Freiheit in der Erkundung und bei der Unvermeidbarkeit des Scheiterns am finalen Kampf verdeutlicht die Fäulnis die Ausweglosigkeit der Situation. Es gibt keine Alternative für Senua; sie muss diesen Weg gehen und kann nicht von ihm abweichen. Nicht nur hat sie keine Freiheit, in welche Richtung sie gehen will; sie ist ebenso wenig frei, zu entscheiden, nicht weiterzugehen. Von einem Spiel angelogen zu werden ist immer eine auffällige Situation, weil (gemäß den Grice'schen Kommunikationsprinzipien) von der Kooperationswilligkeit der beiden Seiten der Kommunikation auszugehen ist. In einem Spiel, das so konsequent die Einheit von erzählerischen und spielerischen Elementen forciert und diese Einheit in einem Punkt sogar *expressis verbis* unterstreicht, wirkt eine solche Lüge umso intensiver.

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE ist nicht kritiklos durch die Fachpresse gekommen. So wurde das repetitive Gameplay mit stets ähnlichen Rätseln und sehr ähnlichen Kämpfen weitgehend einheitlich bemängelt. (Vgl. Johnson 2017, Shoemaker 2017, Dörre 2017) Fordham und Ball sehen in den mechanisch sehr simplen, wenig anspruchsvollen Kämpfen dagegen gerade eine Stärke des Spiels: »De-emphasizing combat once again helps to frame the experience of HELLBLADE toward a more serious presentation of psychosis.« (2019, 7) Die Erzählung wird generell gelobt für die Art, wie sie sich um eine Entstigmatisierung psychischer Erkrankungen bemüht und es Nichtbetroffenen ermöglicht, die Realität von Menschen, die an Psychosen leiden, nachzuvollziehen.

Through the game's use of storytelling and narrative, HELLBLADE presents a novel and engaging depiction of psychosis that is crafted within the game's mechanics. [...] Rather than a game about psychosis, HELLBLADE is an attempt to create a game that allows the player to experience symptoms similar to psychosis.

(Fordham und Ball 2019, 5)

Fordham und Ball analysieren weiterhin, dass die Tatsache, dass über den Wahrheitsgehalt des erlebten Geschehens keine von der Person Senua unabhängige Aussage gemacht wird, gerade eine Stärke des Spiels darstellt: »By taking this approach, Ninja Theory continues to validate Senua's experience and reinforces her perspective, rather than removing the veil and re-establishing the player as the driving narrative force.« (2019, 6) Ihre überaus positive Haltung gegenüber der Botschaft des Spiels begründen sie mit der empathischen Wirkung des Spielerlebnisses: »Research has found that exposing individuals to simulations of hallucinations can increase empathy and understanding in relation to sufferers of mental illness.«

(Ebd., 8) Fusdahl dagegen betrachtet den Umgang mit real existierenden psychischen Krankheiten in *HELLBLADE* deutlich kritischer:

This seems to be the message throughout most of the game. That those with mental illness possess special observational powers that allow them to perceive patterns that reveal secrets. Even if the story's ending has the very opposite message, the previous impression might still remain.

(Fusdahl 2019, 68)

Statt einer inklusiven findet Fusdahl also eine eher verstärkend exklusive Botschaft in Senuas Leidensweg und zieht den Schluss: »*HELLBLADE* is one group of developer's [sic!] interpretation of psychosis, filtered through a story about a celtic warriors' [sic!] quest.« (Ebd., 69) Teilweise kann man Ninja Theory auch sicherlich vorwerfen, dass etwas mehr Fingerspitzengefühl bei der Emotionalisierung angebracht gewesen wäre, weil einige besonders pathetische Momente die Grenze ins Prätentiöse zu überschreiten drohen oder sie bereits überschritten haben, je nach persönlichem Standpunkt.

Was sich aber nicht bestreiten lässt, das hat die Auseinandersetzung in diesem Kapitel gezeigt, ist die außergewöhnliche Ganzheitlichkeit von *HELLBLADE*. Wo *HITMAN* die Erzählung nur als Würze für seine Spielmechaniken nutzt und sowohl *GRAND THEFT AUTO V* als auch *RED DEAD REDEMPTION 2* eher als virtuelle Themenparks fungieren, in denen die Spielenden Klassiker der Film- oder generell Mediengeschichte ausleben können, bietet *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE* eine Erzählung, die einen in diesem Medium bislang ungewöhnlich geschlossenen Eindruck hinterlässt. Das Spiel nutzt die fundamentale Spaltung des Computerspiels und die daraus resultierende konventionelle und allgemein akzeptierte ludonarrative Dissonanz, um die eigene Wirkung durch Überbrückung des Spalts zu verstärken. *HELLBLADE* bringt erzählerische und spielerische Komponenten in Einklang und bringt sie dazu, alle dieselbe Melodie anzustimmen.

Das eigentümliche Verhältnis der Spielenden zu ihrem Avatar Senua, das zwischen Identifikation und Sympathie, vielleicht sogar Empathie schwebt, ermöglicht eine Form von Realitätsnähe, die einer Fiktion mit hünenhaften Wikingerkriegern und einer halb verbrannten Göttin als Widersacherin nicht zuzutrauen wäre. Die immersiven Effekte der akustischen Umsetzung und die Zwitterperspektive, die alles zeigt und doch viel verbirgt, erzeugt einen großen Teil des Spielgefühls von *HELLBLADE*. Die Geschichte, deren zwei Zeitachsen sich gegenläufig entwickeln – Senua bewegt sich auf ihrer Quest vorwärts auf Hela zu, während die Rückblenden sich im Spielverlauf rückwärts in Richtung ihrer Kindheit und des ursprünglichen Traumas von Galenas Verbrennung entwickeln<sup>23</sup> –, reißt aufgrund ihrer emotionalen Intensität mit, nicht zuletzt wohl auch aufgrund der überzeugenden Darstel-

23 Vgl. Anhang C.

lung durch die Schauspielerin und der Technologie, die diese ins Virtuelle übersetzt hat. Senua muss nicht mit unrealistischen Proportionen oder einem Übermaß nackter Haut bestechen, um die Aufmerksamkeit der Spielenden zu halten. (Vgl. Harju 2019, 56) Stattdessen beweist sie, dass auch eine komplexe und anspruchsvolle Erzählung im Rahmen des Computerspiels möglich ist, wenngleich zugegebenermaßen der Fokus auf der erzählerischen Sphäre sich spürbar auf die Komplexität der spielerischen Sphäre ausgewirkt hat. Eine solche Hierarchie ist, wie es scheint, unausweichlich: Eine komplexe Erzählung mit der nötigen Tiefe ist schwer mit komplexen Spielmechaniken zu verknüpfen und umgekehrt. Diese Ordnung findet sich im Modell der inneren Mimesis aber bereits ausgedrückt, weil bei der mimetischen Überbrückung der Sphären immer eine Seite als Quelle und eine als Ziel dient. Bei HELLBLADE ist die Erzählung die Quelle; sie ist die Basis, an der sich die spielerische Umsetzung orientieren muss. Im Fall von HELLBLADE kann also gesagt werden: Die Spielmechaniken stehen im Dienst der Erzählung. Andere Spiele mögen eine ähnlich enge Verwicklung der Sphären anstreben, dabei aber den Mechaniken den Vorrang einräumen und die Erzählung daran orientieren. Die Identifikation der Richtung der Mimesis ist damit ein hilfreiches Instrument in der Analyse und Interpretation moderner erzählender Computer-Spiele.

