

Anhang B: Inhaltszusammenfassung HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Die Erzählung von HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE läuft auf zwei zeitlichen Schienen: Die erste Schiene ist die Handlung, die von den Spielenden miterlebt wird. Sie beginnt mit Senua's Reise nach Hel. Die zweite Schiene erzählt in Rückblenden entscheidende Szenen aus dem Leben von Senua und bewegt sich dabei rückwärts in der Zeit, vom Moment von Dillions Tod bis zurück zu Senuas Kindheit. In dieser Nacherzählung werden die Geschehnisse chronologisch aufgeschlüsselt. Eine Übersicht über den Erzählverlauf in HELLBLADE gibt Anhang C.

Senua ist eine junge Frau eines Piktenstamms auf den Orkney-Inseln, die bereits im Kindesalter Symptome ihres besonderen Geisteszustands erkennen lässt. Das zumindest lässt sich aus einer Rückblende schließen, in der Galena Senua bereits »die Sicht« bescheinigt. Senuas Vater Zynbel versucht, Galena durch mitunter schmerzhaftes Ritualhandlungen von ihren »Visionen« zu befreien und sie wieder den Göttern zuzuführen. Der Höhepunkt dieser Bemühungen ist zugleich ein zentrales Trauma Senuas: Galena wird auf dem Scheiterhaufen verbrannt, um sie zu läutern und ihrem Geist Ruhe zu schenken, wie Zynbel es bezeichnet: »She has nothing to fear anymore. The gods have saved her ... through my hands. [...] This is the will of the gods. [...] This is what happens when you listen to the voices of the underworld.« Die Bilder von Galenas halb verbranntem Gesicht, das Senua zuruft, sie solle sich abwenden, graben sich so tief in die Gedankenwelt des jungen Mädchens ein, dass sie später einen großen Teil ihrer Psychosen dominieren.

Zynbel hält Senua im Laufe ihrer Kindheit stets verborgen. Zwar wird das Mädchen nicht ununterbrochen eingeschlossen; es gibt Andeutungen, dass Senua durchaus für Besorgungen, für die Jagd oder dergleichen Tätigkeiten das Haus verlassen hat. Einen großen Teil ihrer Kindheit und Jugend verbringt sie aber alleine, isoliert von den anderen Stammesmitgliedern und in der Dunkelheit ihres Heims. Zynbel erzählt der jungen Senua immer wieder, dass sie verflucht sei, dass eine »Fäulnis« in ihr wachse, und nur die Götter könnten durch seine Hand ihr Verderben aufhalten. Es wird nicht ausdrücklich erwähnt, ob Senua auch wie Galena in Ritualen gefoltert wurde, auszuschließen ist dies aber nicht. So wächst Senua in einer Atmosphäre von Angst und Schuld auf, eingeengt und gefangen.

Ihr Leben verändert sich, als sie auf einer Besorgungstour den Häuptlingssohn Dillion trifft. Der junge Krieger übt den Schwertkampf, und Senua ist fasziniert von ihm und seinen Bewegungen. Sie beobachtet ihn aus der Ferne und ahmt ihn nach. Eines Tages treffen die beiden unvermittelt aufeinander; aus dem Dialog lässt sich schließen, dass diesmal Dillion Senua bei den Schwertkampfübungen zugeesehen hat. Er macht ihr Komplimente zu ihrem Kampfstil und ermutigt sie, sich den Kriegerprüfungen zu unterziehen und eine Kriegerin zu werden. Senua findet, dieser Eindruck wird zumindest vermittelt, erstmals seit Galena einen Menschen, der sie unterstützt und akzeptiert.

Senua beschließt daher, ihren Vater Zynbel zu verlassen. Die Auseinandersetzung geht so weit, dass Senua sogar ihr Schwert gegen ihren Vater zieht, um ihn auf Abstand zu halten. Die Personenkonstellationen bleiben im Verlauf der Erzählung immer unklar, aber es scheint durchaus auch eine räumliche Trennung anzustehen. Daraus kann man schließen, dass Zynbel und Dillion an verschiedenen Orten leben, vielleicht sogar verschiedenen Dörfern oder Gemeinden angehören. Sicher ist aber, dass beide Familien sich kennen: In ihrem ersten Gespräch wundert sich Dillion, dass er Senua noch nie gesehen habe, und sie antwortet, sie verlasse nicht oft das Haus. Dillion antwortet ohne Zögern: »Ah, Zynbel's daughter.« In einem anderen Gespräch zeigt sich, dass Dillion offenbar keine besonders tiefe Beziehung zur Glaubenswelt der Druiden hat und darin mit seinem Vater übereinstimmt – der Gegensatz zum vollständig über seinen Glauben definierten Zynbel könnte kaum größer sein.

Wie sich Senuas Leben im weiteren Verlauf genau gestaltet, bleibt wieder größtenteils nebulös. Es ist wohl davon auszugehen, dass sie mit Dillion und möglicherweise dessen Vater zusammenlebt und den Weg der Kriegerin einschlägt. Irgendwann besuchen Senua, Dillion und einige andere einen Fluss. Senua nimmt im Fluss etwas wahr, was sie als »Fäulnis« bezeichnet,¹ aber die anderen bemerken nichts davon. Senua will den Fluss sofort verlassen, wird dafür aber von ihren Begleitern ausgelacht. Kurz darauf bricht eine Seuche aus und die Menschen sterben reihenweise. Die Erzählerin konstatiert: »But soon enough, as the bodies piled up, no one was laughing. Then they knew that she was not like them.«

Offenbar machen die anderen Bewohner Senua für die Seuche verantwortlich; die Erzählung deutet vielleicht sogar an, dass die Dorfbewohner Senua vertreiben oder gar töten wollten, bleibt in dieser Hinsicht aber zu vage, um dieses oder jenes mit Bestimmtheit feststellen zu können. Als Dillions Vater der Seuche zum Opfer fällt, stellt sogar er sich zumindest kurzfristig gegen sie, woraufhin Senua aus dem Dorf in die Wildnis flieht.

Ab diesem Punkt ist die Chronologie kaum noch sicher wiederherzustellen. Dillion findet Senua und entschuldigt sich für seine Worte, er mache sie nicht für

1 Im Spiel ist es die Erzählerin, die von »the rot« spricht.

den Tod seines Vaters verantwortlich und möchte sie gerne wieder ins Dorf zurückholen. In der Wildnis trifft Senua aber auch Druth, der offenbar einige Zeit mit ihr verbringt und ihr viel von den nordischen Mythen erzählt. Es gibt außerdem starke Hinweise darauf, dass Senua einen oder mehrere Selbstmordversuche unternimmt oder zumindest kurz davor steht. In welcher Reihenfolge diese Ereignisse stattfinden ist nicht zweifelsfrei rekonstruierbar. Vermutlich erfolgt ein Suizidversuch unmittelbar nach der Flucht aus dem Dorf; dann trifft Senua auf Druth, vielleicht ist es sogar er, der ihr den Selbstmord ausredet; dann folgt Dillions Entschuldigung und schließlich verstirbt Druth an Alter oder Krankheit oder den Folgen seiner Behandlung durch die Wikinger, aus deren Gefangenschaft er geflohen war. Diese Reihenfolge ist aber, wie bereits erwähnt, unmöglich zu belegen – sie erscheint lediglich schlüssig.

Es ist vermutlich auch der Tod von Druth, der dafür sorgt, dass Senua doch wieder ins Dorf zurückkehrt. Doch dort lebt niemand mehr. Die »Nordmänner« haben das Dorf überfallen, Feuer gelegt und alle erschlagen. Wie Senua später herausfindet, sofern sie alle versteckten Runensteine gefunden hat, hat ihr Vater Zynbel das Dorf an die Wikinger verraten. Dillions Schicksal ist besonders grausam: Er wurde in einem scheußlichen Ritual den nordischen Göttern geopfert. Als Senua den so entstellten und zur Schau gestellten Leichnam ihres Geliebten findet, bricht ihre Welt in sich zusammen. Sie beschließt, seine Seele aus Helheim zu befreien, nimmt seinen Kopf und macht sich auf den Weg.

Mit dem Beschluss, Dillions Seele aus Helheim zurückzuholen, beginnt die spielbare Handlung von HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. Die erste Szene, die Spielende im Spiel begrüßt und die außerdem den Vorspann einbindet, folgt Senua auf einem Einbaum auf dem Weg nach Hel. In dieser Szene gibt es noch keine Interaktionsmöglichkeiten außer die Bewegung der Kamera in stark begrenztem Umfang. Dafür werden die ersten wichtigen Punkte präsentiert: Senua selbst und ihr Weg in die Unterwelt; Dillions Schädel an ihrem Gürtel, der mit der Nähe zu Helheim für einen Moment zu atmen beginnt; die Erzählerin, die die Spielenden willkommen heißt; und die Furien, die sich bereits hier zu Wort melden.

Senua landet an und tritt den Einbaum aufs offene Wasser, sodass ihr jeder Rückweg abgeschnitten ist. Dann macht sie sich auf den Weg durch ein kurzes Wald- und Sumpfstück, vorbei an der Brücke über den »Fluss der Klingen« (»river of knives«) nach Helheim, die ihr unerreichbar ist, und kommt schließlich in eine Art Hof, von dem aus drei Türen weiterführen. Ein großes Portal versperrt Senua den Weg zu Hela. Bei dem Versuch, das Tor zu öffnen, wird sie von aus dem Nichts erscheinenden Nordmännern angegriffen, gegen die sie unterliegt. Dieser Tod stellt sich als Vision heraus, die ein wichtiges Spielelement einführt: die dunkle Fäulnis (»the dark rot«), die droht, bei zu häufigem Unterliegen im Kampf das Spiel zu beenden und den bis zu diesem Punkt erzielten Fortschritt zu löschen.

Nachdem das Tor nach Helheim magisch versiegelt ist und von zwei Symbolen geschützt wird, wendet sich Senua den anderen beiden Türen zu und erkennt in ihnen die Zugänge zu den Welten der beiden Götter Surt und Valravn. Es steht den Spielenden frei, welchen Weg sie zuerst beschreiten wollen; letztlich müssen beide Feinde bezwungen werden. Valravn stellt den Spielenden einige Perspektivrätsel entgegen: Zur Lösung muss Senua in einer bestimmten Richtung durch Portale gehen, weil auf diese Weise neue Wege offenstehen. In der Welt von Surt dagegen muss sie sich Visionen von flammenden Infernos stellen, durch die sie spezielle Tore öffnen kann. In beiden Welten tauchen immer wieder Nordmänner auf, die Senua aus dem Hinterhalt und oft in Überzahl angreifen. Am Ende jeder Welt muss der jeweilige Gott bezwungen werden, um sein Siegel an Helas Pforte zu brechen.

Sind Surt und Valravn besiegt, öffnet sich die Pforte und Senua kann über den ersten Teil der Brücke gehen. Auf der Brücke trifft sie erstmals auf Hela, die sich in einer Wolke aus schwarzem Nebel verbirgt. Ein kurzer Kampf wirft Senua von der Brücke und fügt ihr eine Wunde im Gesicht zu, außerdem ist ihr Schwert zerbrochen.² Sie folgt leuchtenden Visionen von Dillion zu einem Baum, in dessen Stamm ein Schwert steckt. Es handelt sich um Gramr, Odins Schwert, das nur ziehen kann, wer sich als würdig erweist. Senua muss vier Prüfungen bestehen, um die Scherben von Gramr zu sammeln und das Schwert wieder zusammenzufügen. Die Prüfungen führen sie durch einen Grabhügel, der sie immer wieder an den Anfang zurückwirft; einen Sumpf mit einem Labyrinth, in dem sie von einem Feuermönster gejagt wird; eine Turmruine, deren Rätsel sie nur lösen kann, wenn sie sich durch zwei verschiedene Zeiten bewegt; und einen Abschnitt in vollkommener Dunkelheit, durch den sie sich ihren Weg bahnen muss, ohne von den formlosen Bedrohungen am Wegesrand gefasst zu werden.

Nach Bestehen aller Prüfungen kann Senua das Schwert aus dem Stamm ziehen. Dadurch wird sie allerdings von der ruhigen Küste des Klingenflusses in das Meer der Leichen gestürzt, einen wahrhaft höllischen Ort, an dem die Wände aus toten und leidenden Körpern bestehen. Immer neue Wellen von Gegnern werfen sich der jungen Kriegerin entgegen. Schließlich findet Senua sich wieder zurück am Strand, Gramr in ihrer Hand, und geht den Weg weiter, den ihr zuvor Hela versperrte.

Hinter dem Tor nach Hel liegen die tiefen Höhlen von Höllenhund Garm, die fast vollständig in Schatten getaucht sind. Solange sich Senua in der Dunkelheit aufhält, kann Garm sie greifen, daher muss sie sich immer im Licht halten. Tief in der Festung des Monsters löscht Garm plötzlich die Fackeln und nimmt Senua dadurch das sichere Licht. Auf der Flucht bricht eine Brücke unter ihr zusammen

2 Aufmerksame Beobachter stellen nicht nur die Ähnlichkeit zwischen Senua und Hela fest, sondern auch, dass Senua eine Wunde an der Stelle davonträgt, gegen die sie bei Hela das Schwert geführt hat.

und bei dem Sturz löst sich Dillions Kopf von ihrem Gürtel und fällt in die Tiefe. Senua muss also noch tiefer in das Reich des »Tiers« (»the beast«) vordringen, um den Schädel zurückzubekommen. Senua erreicht schließlich eine große Halle, deren Zentrum hell erleuchtet ist, deren Ränder aber im Schatten liegen. Im Lichtkegel liegt der Schädel Dillions. Als Senua ihn aufhebt, tritt aus den Schatten das riesenhafte Monster Garm hervor und ein Kampf entbrennt. Nach ihrem Sieg über Garm kann Senua sich wieder sicher in der Dunkelheit bewegen und setzt ihren Weg fort.

Sie kommt an eine weitere Brücke, die zerborsten ist und durch mehrere Blöcke aus verschiedenen Perspektiven erst wieder zusammengesetzt werden muss. Senua kann die Brücke schließlich reparieren und durch das Tor am anderen Ende in einen langen Gang weitergehen, in dem mittig ein großer Spiegel aufgebaut ist. Ihre Spiegelung wird lebendig und beginnt einen Streit mit ihr, doch Senua schreitet unbeirrt in den Spiegel und hat damit das letzte Hindernis auf dem Weg in Helas Saal passiert.

Hela sitzt in einiger Entfernung auf einem Podest, das über mehrere Brücken erreicht werden kann. Wenn Senua sich nähert, stößt Hela einen Schrei aus, der die Brücken bersten lässt und eine Schar von Nordmännern beschwört. Senua muss sich Plattform für Plattform näher an Hela herankämpfen, bevor sie schließlich auf derselben Plattform wie die Totengöttin ankommt. Hier strömen nun endlose Wellen von Nordmännern auf sie ein und Senua kann nicht gewinnen. Nach ihrer Niederlage liegt Senua auf dem Boden in Helas Gemächern, blutüberströmt und unter Schmerzen. Es sind keine Nordmänner mehr da. Außer Senua befindet sich nur Hela im Raum und bewegt sich langsam auf Senua zu. Die Riesin kniet nieder, um das Schwert aufzuheben, das Senua verloren hat, und tritt mit dem Schwert ganz an die leidende Kriegerin heran. Senua kriecht über den Boden und umklammert den Schädel Dillions, während die Kamera um sie herumfährt und schließlich da zur Ruhe kommt, wo Helas Kopf ist – wieder einmal betrachten die Spielenden die Szene also durch die Augen des Gegenübers.

Senua hebt den Kopf und spricht einen langen Monolog. Sie hinterfragt die Existenz Helas und damit auch die Bedeutung ihrer Queste. Sie erhebt sich, steht erstmals in diesem Gespräch auf den Füßen und befindet sich auf Augenhöhe mit der Kamera. Hela packt Senua an der Kehle und stößt ihr das Schwert in den Körper. Die Kamera folgt der jungen Kriegerin, die zu Boden stürzt und mit gebrochenem Blick liegen bleibt. Im Todeskampf, mit röchelnden Atemzügen, erscheint Senua ein letztes Mal eine Vision von Dillion. Die Kamera verliert den nun reglosen Körper Senuas aus dem Fokus und zeigt hinter ihr die Füße Helas, die sich Dillions Schädel nähert. Sie hebt den Kopf behutsam auf und die Kamera bewegt sich rückwärts, um Helas Gesicht zu zeigen, die den Kopf langsam vor sich herträgt. Dann fällt Hela auf die Knie und wiegt, den Schädel vor sich, vor und zurück. Die Kamera folgt dem Schädel, den Hela in die Tiefe über den Rand ihrer Plattform

fallen lässt und der sich schnell in der Ferne verliert. Als die Kamera sich wieder erhebt, ist es nicht Hela, die dort sitzt, sondern Senua, die sich weinend von ihrem Dillion verabschiedet. Helas Leib liegt da, wo zuvor Senua ihr Leben ausgehaucht hatte.

Während Senua ihren Blick über ferne Berggipfel schweifen lässt, die von der aufgehenden Sonne beleuchtet werden, melden sich die Furien zurück. Auch die Fäulnis greift ein letztes Mal an und scheint Senua doch noch ins Verderben reißen zu wollen – dann löst sie sich auf und verschwindet. Die Szene endet mit Senua, die auf einen hellen Punkt zugeht, in dem sie schließlich verschwindet.