



Bachelorarbeit

im Studiengang Audiovisuelle Medien

Das Sound Design von Hellblade: Senua's Sacrifice

Wie Sound Design bei Videospielen das Spielerlebnis beeinflusst
und wie 3D Audio Horrorelemente verstärkt

vorgelegt von

Evgenija Nusortschin

Matr.-Nr.: 39982

an der Hochschule der Medien

am 04.05.2024

zur Erlangung des akademischen Grades eines

Bachelor of Engineering (B.Eng.)

Erstprüfer: Prof. Oliver Curdt

Zweitprüfer: Moritz Stuhlfauth, M.Eng.

Ehrenwörtliche Erklärung

Hiermit versichere ich, Evgenija Nusortschin, ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: „Das Sound Design von Hellblade: Senua's Sacrifice - Wie Sound Design bei Videospielen das Spielerlebnis beeinflusst und wie 3D Audio Horrorelemente verstärkt“ selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Ebenso sind alle Stellen, die mit Hilfe eines KI-basierten Schreibwerkzeugs erstellt oder überarbeitet wurden, kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ich habe die Bedeutung der ehrenwörtlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§ 24 Abs. 2 Bachelor-SPO, § 23 Abs. 2 Master-SPO (Vollzeit)) einer unrichtigen oder unvollständigen ehrenwörtlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.

Stuttgart, den 02.04.2024

Nusortschin

Ort, Datum

Unterschrift

Kurzfassung

Durch die technischen Fortschritte der Videospielementwicklung, nähert sich nicht nur die Grafik, sondern auch die Tonwiedergabe immer mehr unserer wahrgenommenen Realität. Die dadurch entstehende Immersion erlaubt somit ein noch stärkeres Miterleben der Geschichte als es andere digitale Medienformate ermöglichen. Gerade Horrorspiele, die durch den Namen des Genres bereits mit einer Emotion verbunden sind, stellen einen besonders interessanten Fall zur Erforschung der Wirkung von Ton dar. Ziel dieser Arbeit ist es demnach den Einfluss und die Funktion von Sound Design in Videospiele zu erörtern und das theoretische Wissen anschließend auf das Spiel HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE anzuwenden. Dabei wird der Fokus auf die Integration binauraler Audioaufnahmen gelegt und wie sie dazu genutzt werden, um ein beängstigendes Spielerlebnis zu kreieren.

Schlüsselwörter: Sound Design, Videospiele, 3D Audio, Horror, Emotion, Hellblade: Senua's Sacrifice

Abstract

Due to the technical progress of video game development, not only the graphics, but also the sound reproduction gets closer to our perceived reality. The resulting immersion thus allows for an even stronger experience of the story compared to other digital media formats. Especially horror games, which are already associated with an emotion because of the name of the genre, represent a particularly interesting case for researching the effect of sound. Therefore, the goal of this thesis is to discuss the influence and function of sound design in video games and to apply this theoretical knowledge to the game HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. The focus lies on the integration of binaural audio recordings and how they are used to create a frightening gaming experience.

Keywords: Sound Design, Video Games, 3D Audio, Horror, Emotion, Hellblade: Senua's Sacrifice

Inhaltsverzeichnis

Ehrenwörtliche Erklärung.....	I
Kurzfassung / Abstract	II
Inhaltsverzeichnis	III
Gendererklärung.....	1
1. Einleitung	2
2. Sound Design	4
2.1. Funktion und Einfluss von Sound Design in Videospielen	4
2.2. Film VS Videospiele – Die Bedeutung von Immersion	7
2.3. Sound Design im Horrorgenre.....	11
3. 3D Audio.....	15
3.1. Binaurale Audioaufnahmen	15
3.2. 3D Audio in Videospielen	16
4. Hellblade: Senua’s Sacrifice.....	18
4.1. Handlung.....	18
4.2. Stimmen, Schreie und Geflüster	20
4.3. Die Spielwelt	37
4.3.1. Umgebungsgeräusche.....	37
4.3.2. Kämpfe und Rätsel	45
4.4. Musik.....	52
4.5. Rezensionen und Preise	55
5. Fazit	58
6. Quellenverzeichnis	60
6.1. Videospiele	60
6.2. Literatur und Internet.....	60
6.3. Videos	64
7. Anhang	66

Gendererklärung

Für eine bessere Lesbarkeit wurde auf gegenderte Bezeichnungen verzichtet und das generische Maskulinum benutzt. Die in dieser Arbeit verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

1. Einleitung

“Sound is half the experience in seeing a film.” – George Lucas¹

Sound Design (deutsch: Tongestaltung) ist schon seit vielen Jahrzehnten ein unverzichtbarer Aspekt der Filmproduktion. Schon zur Zeit der Stummfilme wurden diese von Musikstücken begleitet, um für die Zuschauer ein unterhaltsameres Erlebnis zu kreieren. Der Ton wird, ob durch bspw. Musik oder Dialog, zur Unterstützung der Erzählung genutzt. Sogar Stille wird nicht durch die komplette Abwesenheit von Ton, sondern durch die Auswahl bestimmter Geräusche und ihrer Pegel dargestellt.

Technische Neuerungen der Audioaufnahmen und -wiedergabe, wie z. B. durch Dolby Atmos, erlauben dabei durch das Nachahmen des räumlichen Hörens ein beinahe greifbares Erlebnis im Kinosaal.²

Diese Greifbarkeit wird in weiterem Medium auf eine noch höhere Stufe gebracht: dem Videospiel. Im Gegensatz zu Filmen verlangen diese nämlich die aktive Teilnahme am Geschehen. Durch das direkte Eintauchen in die Spielwelt erlauben sie ein weitaus persönlicheres Erlebnis der Handlung als durch das bloße Zuschauen.

Somit beschäftigt sich die vorliegende Arbeit mit der Frage wie Sound Design das Videospielerlebnis beeinflusst und wie 3D Audioaufnahmen dieses Erlebnis, insbesondere im Horrorgenre – bekannt für seine starken körperlichen Reaktionen – intensiveren. Zwar sind unter Videospielen oft jegliche Spiele mit einem Bildschirm gemeint, die folgende Arbeit wird sich jedoch nur auf PC- und Konsolenspiele beziehen.

Das Ziel dieser Arbeit ist dabei die Funktion und die emotionale Wirkung des Sound Designs anhand des Videospiels HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (zwischenzeitlich mit dem Kurztitel HELLBLADE bezeichnet) zu analysieren. Hierbei wird der Fokus vor allem auf die kreative Integration von binauralen Audioaufnahmen in die Erzählung und Spielmechanik gelegt.

¹ Fantel, Hans: HOME ENTERTAINMENT; In the Action With 'Star Wars' Sound, in: The New York Times, 03.05.1992, <https://www.nytimes.com/1992/05/03/arts/home-entertainment-in-the-action-with-star-wars-sound.html>, (abgerufen am: 29.04.2024)

² Dolby: Dolby Atmos im Kino, in: Dolby, o. D., <https://www.dolby.com/de/film-tv/dolby-atmos-cinema/>, (abgerufen am 29.04.2024)

Zunächst werden dafür die allgemeinen theoretischen Grundlagen der Funktionalität des Sound Designs – unter Betrachtung einzelner Bausteine – in Videospiele erörtert. Anschließend wird ein tieferer Einblick auf die größten Unterschiede zum Medienformat Film im Hinblick auf die Interaktivität und die daraus resultierende Immersion geworfen. Nachfolgend wird auf das Sound Design im Horrorgenre detaillierter eingegangen und geklärt, wie Ton zur Angsterzeugung genutzt werden kann.

Als Nächstes wird der technische Hintergrund der binauralen Audioaufnahme erklärt. Im Anschluss daran wird erläutert, wie 3D Audio in Videospiele genutzt wird und wie es die bereits etablierten Funktionen des Sound Designs verstärkt.

Schlussendlich wird das erarbeitete theoretische Wissen mithilfe eigener PC-Aufnahmen auf das Videospiel HELLBLADE angewendet: Nach einem kurzen Überblick über die Handlung werden einzelne Szenen und Aspekte des Sound Designs beschrieben und schließlich analysiert. Dabei wird im Detail drauf eingegangen, wie die aufgenommen Sprachaufnahmen, die Musik und die Umgebungsgeräusche durch die binauralen Audioaufnahmen die Emotionen des Spielers beeinflussen und einen starken, unangenehmen Grad an Immersion kreieren. Am Ende darauf wird ein Blick auf gewonnene Auszeichnungen und die Rezeption von Kritikern geworfen.

2. Sound Design

Sound Design spielt in vielen Medienformaten eine sehr große Rolle und ist ein wichtiger Bestandteil einer unterhaltsamen Erfahrung. Jeder Aspekt, vor allem aber die emotionale Wirkung des Mediums beim Konsumenten, wird durch Musik, Geräusche und Soundeffekte verstärkt. Gerade bei Videospiele erlaubt die Begleitung der Handlung durch den Ton eine größere Teilnahmebereitschaft des Spielers und motiviert ihn somit sich in die Handlung zu vertiefen. Eine gute Audioproduktion ist dabei nicht nur ein zweitrangiger Gedanke – etwas, was erst im Nachhinein hinzugefügt wird – sondern bereits fester Bestandteil der Vorproduktion.³

2.1. Funktion und Einfluss von Sound Design in Videospiele

„Sound Design ist ein Konstrukt, das sich nicht nur aus dem Zusammenspiel der Tonebenen [...] wie Sprache, Atmo, Geräusche und Musik ergibt, sondern auch in Beziehung zum Bild, dessen Rhythmus und dessen Narration steht.“⁴

Unter Sound Design versteht man die Gestaltung und Bearbeitung von Musik, Geräuschen, Soundeffekten und Dialog für unterschiedliche Medien wie z. B. Film, Fernsehen oder Videospiele. Sound Design wirkt nicht nur als Unterstützung, sondern auch als Erweiterung des Sehens. Das Bild wird durch den Ton also mehr als bloß untermalt und gestärkt, um die gewünschte emotionale Reaktion auszulösen. Trotz eventueller visueller Lücken trägt der Ton zusätzlichen Kontext bei und füllt das Geschehen mit mehr Inhalt für eine maximale Informationswiedergabe der Erzählung.⁵

In Videospiele wird Ton meist als Kommunikationsmittel genutzt. Im simpelsten Fall wird dem Spieler vermittelt, ob seine Handlung richtig oder falsch war. Das sogenannte *Chime vs Buzzer*-Prinzip erklärt dieses auditive Feedback am einfachsten: durch zwei simple Töne wird in einem fast universellen Zusammenhang verdeutlicht, ob die Handlung des Spielers erfolgreich war, oder nicht. Während eine Glocke einen kurzen,

³ Vgl. Sinclair, Jean-Luc: Principles of Game Audio and Sound Design. Sound Design and Audio Implementation for Interactive and Immersive Media, New York, NY: Routledge, 2020, doi:10.4324/9781315184432, S. 12f.

⁴ Martin, Jean/Butzmann, Frieder: Sound Design, in: Frank Hetschel/Peter Moormann (Hrsg.), Filmmusik, Wiesbaden: Springer VS, 2018, doi:10.1007/978-3-658-11237-0_11, S. 247

⁵ Vgl. Görne, Thomas: Sounddesign. Klang Wahrnehmung Emotion, Ulrich Schmidt (Hrsg.), München: Carl Hanser Verlag, 2017, doi:10.3139/9783446449046.fm, S. 5

sehr angenehmen und hellen Ton von sich gibt und dadurch mit Positivität und auch mit Richtigkeit assoziiert wird, ist der Ton, den ein Buzzer von sich gibt, weitaus unangenehmer und wird durch seinen langanhaltenden, tiefen Klang negativer und somit als falsch aufgenommen. Ein etwas kompliziertes Beispiel dieses Prinzips ist die tonale Veränderung der Musik beim Betreten einer neuen Umgebung in einem Story-basierten Videospiel. Wird urplötzlich, vor allem ohne oder nur durch dezente visuelle Veränderungen, ein tiefer Ton bzw. Musik in einer tieferen Tonhöhe abgespielt, führt dies beim Spieler zu Anspannung und alarmiert ihn sofort vor noch unbekanntem und nicht sichtbaren Gefahren, bspw. vor dem Angriff von zu bekämpfenden Feinden. In einer Kampfszene können nach diesem Prinzip die richtigen Geräusche in den richtigen Momenten den Spieler wissen lassen, ob der Gegner erfolgreich angegriffen und verletzt wurde oder nicht⁶, z. B. durch ein fleischiges Geräusch oder das Krächzen des Gegners beim erfolgreichen Hinzufügen einer Wunde. Ein schrilles, metallisches Geräusch hingegen verdeutlicht den Zusammenstoß von Schwertern und lässt den Spieler somit wissen, dass der Angriff abgewehrt wurde. Der Ton verstärkt und verdeutlicht das Geschehen, bei welcher eine Visualisierung allein eventuell nicht mehr ausreicht.

Sprachaufnahmen sind die direkteste Art und Weise für die Übertragung von Informationen – sowohl Inhalt bzw. Kontext der Geschichte als auch Feedback für gewisse Handlungen des Spielers können über Dialog an den Spieler überliefert werden und dabei helfen ihn zum Weiterspielen zu motivieren.⁷

Eine weitere wichtige Funktion des Tons in Videospielen ist die Unterstützung der Optik, der visuellen Darstellung der virtuellen Spielwelt. Das Umfeld in einem Videospiel ist nicht real, die Gesetze der Physik existieren nicht und es werden somit keine Geräusche eigenständig ausgelöst. Diese müssen erst kreiert und dann geschickt an den richtigen Stellen in der Spielwelt implementiert werden. Soundeffekte und Geräusche sind somit hilfreiche Werkzeuge die virtuelle Umgebung mit Sinn und Inhalt zu füllen.⁸ Dabei ist es wichtig zu beachten, dass der Ton auch zum Bild passt und den Erwartungen des Spielers entspricht. Die Geräusche eines Feindes sollten

⁶ Vgl. Sinclair, 2020, S. 11f.

⁷ Vgl. Guo, Gwen: Making Sound Decisions in Game Audio, in: Roberto Dillon (Hrsg.), The Digital Gaming Handbook, Boca Raton, FL: CRC Press, 2021, doi:10.1201/9780429274596-20, S. 295

⁸ Vgl. Munday, Rod: Music in Video games, in: Jamie Sexton (Hrsg.), Sound and Multimedia. From the Live to the Virtual, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007, doi:10.3366/edinburgh/9780748625338.003.0004, S. 52f.

also zum einen zu seinem Aussehen, zum anderen aber auch in den aktuellen Kontext einer Situation passen und auf universell akzeptierte Zusammenhänge basieren – bei einem großen, muskulösen und monströsen Charakter wird durch sein bedrohliches Aussehen eher eine tiefe Stimme erwartet. Diese tiefe Stimme muss dann je nach gezeigter Emotion anders klingen, jedoch immer noch passend zur etablierten Stimmlage. Wird nämlich auf keine konsistente und logische Assoziation zwischen Bild und Ton geachtet, verliert der Ton an Bedeutung, wird eventuell sogar als störend empfunden und der Spieler wird sich automatisch fast ausschließlich auf die bildlich vermittelte Information verlassen.⁹

Aber nicht nur Geräusche und Soundeffekte, sondern auch Musik gehört zum Sound Design und ist ein wichtiger Bestandteil von Videospielen für ein bestmögliches Spielerlebnis. Wie auch in vielen anderen Medienformaten, wie z. B. in Filmen, wird Musik als Mittel zum Zweck genutzt, um die gewünschte emotionale Wirkung des gezeigten Szenarios zu verdeutlichen und zu verstärken. Die Gefühle des Spielers werden bewusst durch die Musik geleitet.¹⁰

Ein richtiger Mix aus Musik, Geräuschen, Soundeffekten und auch Dialog erlaubt den Videospieldesignern die Aufmerksamkeit des Spielers zu kontrollieren, entweder um ihn dazu zu bringen sich auf etwas bestimmtes zu fokussieren oder um ihn sogar bewusst von etwas abzulenken. Eine gute Kombination unterschiedlicher Klänge ist somit essenziell, um dem Spieler das bestmögliche Feedback seiner Handlungen weiterzuleiten und die gewünschte emotionale Wirkung der Atmosphäre an ihn zu vermitteln.¹¹

Durch die volle, digitale Geräuschkulisse werden zudem die Geräusche der realen Welt ausgeblendet. Der Spieler fokussiert sich dadurch nur auf die Geschehnisse der Spielwelt und taucht geradezu in die fiktive Handlung ein.¹²

Das Sound Design ist also ein unverzichtbarer Bestandteil eines Videospieles. Ton wird nicht nur als Spielmechanik genutzt, sondern hat auch eine ästhetische Begründung. Die virtuelle Welt wird durch das Hinzufügen von realitätsnahen Geräuschen verwirklicht, die Atmosphäre eines Szenarios wird durch Musik intensiviert und das

⁹ Vgl. Sinclair, 2020, S. 15f.

¹⁰ Vgl. Ebd., S. 12f.

¹¹ Vgl. Ebd., S. 13f.

¹² Vgl. Munday, 2007, S. 56

auditive Feedback hilft dem Spieler beim erfolgreichen Voranschreiten in der Handlung.

2.2. Film VS Videospiegel – Die Bedeutung von Immersion

Sowohl in Filmen als auch in Videospiegeln wird Ton als eine Art Stütze genutzt, um das gezeigte Geschehen und die daraus gewünschte emotionale Reaktion beim Zuschauer bzw. Spieler zu verstärken. Durch den Ton wird die Atmosphäre einer Szene über mehr als nur das Bild kommuniziert und die emotionale Lage des Konsumenten kann durch das Sound Design bewusst gelenkt und an die Handlung angepasst werden.¹³

Gerade bei sogenannten *Cut Scenes* in Videospiegeln – Film- oder Zwischensequenzen, die den Spielablauf zumindest für kurze Zeit unterbrechen und den Spieler in diesem Zeitraum zum Zuschauer machen – ist die Audioproduktion tatsächlich vergleichbar mit der für Filme.¹⁴ In diesem Fall spricht man vom, aus der Filmtheorie bekannten, *Underscoring*; die Musik unterstützt das Bild.¹⁵

Im Vergleich zu Filmen sind Videospiele jedoch gelassener und flexibler, was deren Handlungsablauf angeht. Dieser steht in Videospiegeln mehr unter der Kontrolle der Person, die mit dem Medium interagiert und, im Vergleich zu Filmen, weniger unter der Kontrolle der Entwickler.¹⁶ Musik, die sich an solch einen nicht-linearen Handlungsablauf anpasst, wird auch *adaptive Musik* genannt. In diesem Fall muss sehr genau auf fließende Überleitungen zwischen der Musik einzelner Abschnitte des Spiels geachtet werden. Zwar kann ein harter Schnitt manchmal von Nutzen sein, wie etwa bei Überraschungsmomenten, meist werden sie jedoch eher als irritierend empfunden, z. B. zu Beginn einer Zwischensequenz, die das Spielen unterbricht.¹⁷

¹³ Vgl. Summers, Tim/Hannigan, James: *Understanding Video Game Music*, Cambridge: Cambridge University Press, 2016, doi:10.1017/CBO9781316337851, S. 21

¹⁴ Vgl. Collins, Karen: *Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2008, doi:10.7551/mitpress/7909.001.0001, S. 5

¹⁵ Vgl. Epting, Peter: Musik in Videospiegeln, in: Günther Rötter (Hrsg.) *Handbuch Funktionale Musik. Psychologie – Technik – Anwendungsgebiete*, Wiesbaden: Springer, 2017, doi:10.1007/978-3-658-10219-7_17, S. 407

¹⁶ Vgl. Munday, 2007, S. 61

¹⁷ Vgl. Epting, 2017, S. 411-415

Dadurch stellt sich die Implementierung des Tons in Videospielen im Vergleich zu Filmen als eine größere Schwierigkeit heraus. Durch den nicht-linearen bzw. zeitlich unkontrollierbaren Ablauf der Handlung muss der richtige Ton an der richtigen Stelle abgespielt werden und darf nicht durch andere Geräusche der virtuellen Umgebung untergehen.¹⁸ Sie werden durch den Spieler vielmehr spontan generiert.¹⁹

Der wohl größte Unterschied zwischen den Medienformaten Film und Videospiele ist jedoch die Art der Interaktion zwischen dem Medium und dem Konsumenten. Filme haben Zuschauer, Videospiele haben Spieler. Spieler interagieren, im Vergleich zu Zuschauern, aktiv mit ihrem Medium und nehmen direkt am Verlauf der Handlung teil. Sie sind somit nicht nur bloße Beobachter des Geschehens, sondern unverzichtbare, aktive Teilnehmer.²⁰

Dieses interaktive Element unterscheidet Videospiele von vielen anderen alltäglichen Medienformaten, nicht nur dem Film. Während in anderen Medienformaten das Publikum bloßer Empfänger von Audiosignalen ist, ist ein Videospiele-Spieler zwar ebenfalls Empfänger, aber auch gleichzeitig der Auslöser von Audiosignalen und somit Teil der Handlung. Das Ziel der Spielentwickler ist also die Schaffung eines immersiven Erlebnisses. Da der Körper eines Spielers nicht tatsächlich aus der realen Welt entfernt werden kann, bleibt das Gefühl des Videospiele-Spielens bestehen. Es stellt sich jedoch die Frage, inwiefern und wie stark diese Immersion dennoch kreiert werden kann und welche Rolle der Ton für diese Immersion spielt.²¹

Der Grad an Immersion ist also der ausschlaggebende Unterschied zwischen Filmen und Videospielen. Aber was genau ist unter einem immersiven Videospiele zu verstehen?

Zuerst ist es wichtig klarzustellen, dass ein immersives Videospiele nur im metaphorischen Sinne zu verstehen ist. Der Körper des Spielers wird nicht im wahren Sinne des Wortes in die Spielwelt transportiert, dem Spieler wird bloß das Gefühl verleitet, er befinde sich in der fiktiven Welt.²² Dieses Gefühl der Immersion kann durch

¹⁸ Vgl. Sinclair, 2020, S. 17

¹⁹ Vgl. Munday, 2007, S. 62

²⁰ Vgl. Whalen, Zach: Case Study. Film Music vs. Video-Game Music. The Case of Silent Hill, in: Jamie Sexton (Hrsg.), Sound and Multimedia. From the Live to the Virtual, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007, doi:10.3366/edinburgh/9780748625338.003.0005, S. 68

²¹ Vgl. Collins, 2008, S. 3

²² Vgl. Munday, 2007, S. 56

unterschiedliche Art und Weisen stattfinden und auch der Grad der Immersion ist nicht immer gleich.

Man kann virtuelle Spielwelten und deren Immersionsgrad grundsätzlich in drei Kategorien unterteilen: Die erste Kategorie sind nicht-immersive Spiele. Dazu gehören unkomplizierte und einfache virtuelle Welten, die nur einen Sinneseindruck des Spielers beeinflussen, bspw. 3D-Spiele auf einem PC. Semi-immersive Spiele sind 3D-Spiele, die das Erforschen der virtuellen Welt erlauben, jedoch nicht die Verbindung zur Realität unterdrücken. Flugsimulatoren mit realistischer Hardware gehören zu solchen Spielen. Zu völlig-immersiven Spielen gehören Spiele, die alle oder fast alle Sinneseindrücke beeinflussen. Das Ziel dieser Art von Videospiele ist die komplette Unterdrückung der Realität des Spielers, z. B. durch das Nutzen von Bewegungssimulatoren, wie ein Gaming Laufband. Dieses bietet dem Spieler nur durch tatsächliche Bewegungen die Möglichkeit, sich auch in der virtuellen Umgebung zu bewegen.²³

Videospiele ermöglichen eine neue Art der Immersion in fiktive Handlungen zu erleben, die andere alltägliche Medienformate nicht bieten. Dies ist vor allem durch die Kontrolle und aktive Teilnahme an der Handlung möglich.²⁴ Das Nutzen von Kopfhörern oder einer Virtual-Reality-Brille (kurz: VR-Brille) können ebenfalls dabei behilflich sein, die reale Umgebung auszublenden und somit die Konzentration des Spielers auf das Geschehen und dadurch auch die Immersion in das Spiel zu erhöhen.²⁵

Ein Videospiele muss also für eine erfolgreiche Immersion anregend genug sein, damit die erfolgreiche Verdrängung und Ausblendung der Realität überhaupt erst möglich sein kann.²⁶ Natürlich muss ein Spieler überhaupt erst auch ein gewisses Level an Bereitschaft aufzeigen sich emotional in die Geschichte des Spiels vertiefen zu wollen. Darüber haben die Entwickler zwar wenig Kontrolle, eine optimale Implementierung von Geräuschen, Musik und Dialog kann dabei jedoch behilflich sein.²⁷

Dass Musik die emotionale Reaktion auf die fiktive Handlung verstärkt, wurde bereits etabliert. Diese Emotionen sind aber nicht nur für das Verständnis der Handlung

²³ Vgl. Sinclair, 2020, S. 14

²⁴ Vgl. Ebd., S. 15

²⁵ Vgl. Ebd., S. 14; vgl. Sexton, Jamie: Introduction, in: Jamie Sexton (Hrsg.), Music, Sound and Multimedia. From the Live to the Virtual, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007, doi:10.3366/edinburgh/9780748625338.003.0001, S. 2

²⁶ Vgl. Munday, 2007, S. 56

²⁷ Vgl. Sinclair, 2020, S. 17

hilfreich, sondern auch für die Immersion in diese. Diese Immersion kann durch das Hinzufügen von realitätsnahen Elementen in die virtuelle Spielwelt durchaus verstärkt werden. Details wie der Klang unterschiedlicher Beschaffenheiten von Böden und unterschiedlicher Geräusche von Schritten, basierend auf Größe, Gewicht und Laufgeschwindigkeit des sich bewegenden Charakters, füllen die Szenerie mit einem gewissen Grad an Realität und stärken somit die Immersion in die Spielwelt. Oftmals sind gerade solche Details so gut in der Spielwelt implementiert, dass sie, da sie die erwarteten Geräusche von sich geben, vom Spieler nicht einmal bewusst oder direkt bemerkt werden. Das Fehlen von bestimmten Geräuschen wird meist eher durch den Verlust des Grades an Natürlichkeit bemerkt und kann zu Ablenkung und dadurch einem Bruch der Immersion führen.²⁸

Zur Vermeidung einer gebrochenen Immersion muss zudem auf Kontinuität und Konsistenz geachtet werden. Unterbrechungen sind in solchen Fällen unter keinen Umständen willkommen. Während der Entwicklung und Implementierung des Tons ist es somit wichtig zu beachten, dass z. B. die Musik nach dem Verlust eines Levels im besten Fall nicht plötzlich abgebrochen und neu gestartet wird. Das soll auch nicht passieren, wenn der Spieler sich lange Zeit in einer bestimmten Umgebung befindet. Durch einen kontinuierlichen Soundtrack wirkt der Verlauf fließender und der Spieler wird nicht abrupt aus dem Geschehen gerissen. Die Geräusche der Umgebung oder der Gegner sollten somit zum einen den Erwartungen des Spielers entsprechen und zum anderen aber auch unterschiedlich genug sein, um Langeweile oder gar Irritation zu vermeiden.²⁹

Genauso wie die graphische und technische Qualität von Videospielen, ist auch das Sound Design eine hilfreiche Stütze für ein intensives und immersives Spielerlebnis. Die Interaktivität allein ist bereits ein großer Grund für die (im Vergleich zu Filmen) stärkere Immersion in die Handlung. Durch die tonale Unterstützung der virtuellen Welt wird dieser Aspekt jedoch verstärkt.

²⁸ Vgl. Ebd., S. 15f.

²⁹ Vgl. Ebd., S. 15f.

2.3. Sound Design im Horrorgenre

Musik und Soundeffekte nehmen Einfluss auf das menschliche Nervensystem. Entweder werden sie durch universelle Assoziationen und Interpretationen zu Informationsquellen oder sie führen beim Hörer zu einer körperlichen Reaktion. Beklemmung, Angst, Schock und Ekel – das Horrorgenre ist bekannt dafür solche negativen Emotionen nicht nur visuell darzustellen, sondern auch beim Publikum physisch auszulösen.³⁰

Unaufhörliches, tiefes Brummen, Dissonanzen und schrille Streicher erwecken im Menschen vermutlich eine Art Urinstinkt, der zu einer sehr viel früheren Zeit den Menschen dazu verholfen hat, unterschiedliche und unbekannte Geräusche zu bemerken, um ihm auf Feinde und Gefahren aufmerksam zu machen.³¹

Die Angst, die durch gruselige Bilder hervorgerufen wird, kann vor allem durch die Begleitung von furchteinflößenden und nicht vertrauten Klängen intensiviert werden. Das Ziel von Horrormedien ist es, dem Zuschauer das Gefühl von Bedrohung und Unbehagen zu verleiten. Wo Bilder allein nicht mehr zum gewünschten Verständnis beim Konsumenten führen, unterstützen und verstärken Musik und Soundeffekte deren Inhalt.³²

Wie bereits zuvor erarbeitet, führen Videospiele durch ihren interaktiven Aspekt zu einer weitaus stärkeren Reaktion. In Filmen sehen die Zuschauer die Erfahrung einer anderen Person. Die emotionale Reaktion auf diese Geschehnisse ist nur durch das Mitfühlen, die Empathie zum gezeigten Charakter möglich. In einem Videospiel hingegen identifiziert sich der Spieler mit dem Spielcharakter und somit auch mit seinem Erlebnis und Schicksal. Während also ein Szenario wie der Tod des Charakters in einem Film keine direkten Folgen für den Zuschauer hat, da die Handlung ohne Weiteres weiterläuft, hat der Tod eines Spielcharakters Konsequenzen für den Spieler – er wird einen bestimmten Spielabschnitt wiederholen müssen. Durch die dadurch

³⁰ Vgl. Heimerdinger, Julia: Music and sound in the horror film & why some modern and avant-garde music lends itself to it so well, in: Seiltanz. Beiträge zur Musik der Gegenwart, Bd. 4, 04.2012, https://www.academia.edu/1510776/Music_and_sound_in_the_horror_film_and_why_some_modern_and_avant_garde_music_lends_itself_to_it_so_well, S. 4f.

³¹ Vgl. Lerner, Neil: Music in the Horror Film. Listening to Fear, New York, NY: Routledge, 2010, [online] doi:10.4324/9780203860311, S. IX

³² Vgl. Ebd., S. IXf.

generierte und stärkere Immersion in das Medium, sind auch die Gefühle des Spielers, wie seine Angst, intensiver als bei Filmen, bei denen er nur als Beobachter fungiert.³³

Mittels einer Untersuchung über den emotionalen Zustand von Spielern vor und nach einem Schreckmoment anhand des Horrorspiels *SLENDER: THE EIGHT PAGES*, basierend auf der fiktiven Figur Slender Man, konnte nachgewiesen werden, dass Spieler bei einem gruseligen Erlebnis, z. B. einem Jump-Scare, weitaus mehr und länger Angst verspürten, wenn sie vorher bereits in einem angespannten Zustand waren. Als Hauptgrund für die empfundene Anspannung und Angst, gaben die Teilnehmer der Studie den Sound an.³⁴

Laute und plötzliche Töne, durch welche die vergleichsweise normallauten Umgebungsgeräusche untergehen, sind dabei hilfreich für solche Schreckmomente. Sie ziehen augenblicklich die Aufmerksamkeit des Spielers auf sich – entweder auf ein bestimmtes Objekt oder ein Ereignis und führen zu einem alarmierten Zustand beim Spieler.³⁵ Der Einsatz von starken tonalen Veränderungen ist ebenfalls sehr typisch – extreme Tonhöhenunterschiede und auch abrupte Lautstärkeunterschiede sind eine klassische Charakteristik von Horrormedien. Laute, ohrenbetäubende und intensive Musik wird oft mit Action- und Gewaltszenen assoziiert und sorgt dadurch für Herzrasen und Aufregung.³⁶ In solchen Fällen wird meist mit der Angst vor dem Bekannten gespielt – sichtbare oder bekannte Geräuschquellen deuten auf universell anerkannte Gefahren hin³⁷ und sind somit ideal für Überraschungsmomente geeignet.

Das Nutzen von vergleichsweise leiseren Tönen, die nicht zu einer bekannten oder sichtbaren Quelle zugeordnet werden können, ermöglichen den Aufbau einer gruseligen und unangenehmen Atmosphäre und sorgen dadurch für den Anstieg von

³³ Vgl. Rouse III, Richard: Match Made in Hell. The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games, in: Bernard Perron (Hrsg.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Jefferson, N.C.: McFarland & Co, 2009, urn:oclc:record:1317798499, S. 20

³⁴ Vgl. Vachiratamporn, Vanus/Legaspi, Roberto/Moriyama, Koichi/Fukui, Ken-ichi/Numao, Masayuki: An analysis of player affect transitions in survival horror games, in: *Journal on Multimodal User Interfaces*, Bd. 9, Nr. 1, 11.12.2015, doi:10.1007/s12193-014-0153-4, S. 43 sowie S. 53

³⁵ Vgl. Toprac, Paul/Abdel-Meguid, Ahmed: Causing Fear, Suspense, and Anxiety Using Sound Design in Computer Games, in: Mark Grimshaw (Hrsg.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, Hershey, PA: IGI Global, 2010, doi:10.4018/978-1-61692-828-5.ch009, S. 185

³⁶ Vgl. Hentschel, Frank: Musik im Horrorfilm. 2010-2017, in: Angela Fabris/Jörg Helbig/Arno Rußegger (Hrsg.), *Horror Kultfilme*, Marburg: Schüren Verlag, 2017, doi:10.5771/9783741000720-159, S. 165-166

³⁷ Vgl. Ankrom, Sheryl: The Difference Between Anxiety vs. Fear, in: *Verywell Mind*, 25.09.2023, <https://www.verywellmind.com/fear-and-anxiety-differences-and-similarities-2584399> (abgerufen am 27.04.2024)

Anspannung und Beklemmung.³⁸ Durch leise und eher ruhigere, langanhaltende Melodien kann auch das Bedrohliche und Unbekannte vermittelt werden.³⁹ Dieses Nicht-Kennen der Gefahr spielt mit der Fantasie des Spielers. Die daraus resultierende Angst basiert auf noch nichtexistierende bzw. mögliche Gefahren und wird oft mit einem hohen Stresslevel verbunden⁴⁰, wodurch die Angst eines nachfolgenden Schreckmoments verstärkt werden kann, bspw. wenn ein weiteres Paar Schritte zu hören ist in einer Situation, bei der man davon ausging, man sei allein.⁴¹

Kaum hörbare Geräusche aus der Umgebung führen im Kontext eines Horrorszenarios zu keinen emotionalen Veränderungen, da sie meist durch andere Geräusche untergehen⁴². Sie sind jedoch unverzichtbar für eine ideale und immersive Darstellung der virtuellen Welt.

Auch das Timing hat einen Einfluss auf die Reaktion des Spielers: Das richtige Geräusch zu einem passenden Zeitpunkt kann effektiv für Schreckmomente genutzt und für Überraschung und Angst verwendet werden, bspw. durch das plötzliche Aufschwingen einer Tür bei einem Angriff durch einen Feind. Die daraus verursachte körperliche Reaktion hält sogar über einen gewissen Zeitraum an, selbst wenn der Schreckmoment bereits vorbei ist. Zufällig abspielende Geräusche hingegen steigern die Nervosität beim Spieler und kreieren eine angespannte Situation.⁴³

Gegner und Monster, Gestalten außerhalb vom Humanen, werden oft durch Atonalität dargestellt, während Menschen, das Vertraute und Gestalten, mit denen man sich mit Leichtigkeit identifizieren kann (oftmals der gespielte Protagonist), durch Tonalität repräsentiert werden. Gut und Böse oder Positivität und Negativität ist dank eines relativ universellen Verständnisses leicht durch Dur- und Moll-Tonarten oder Konsonanzen und Diskonsonanzen zu unterscheiden und werden zu einer wichtigen Informationsquelle für den Spieler.⁴⁴

³⁸ Vgl. Toprac/Abdel-Meguid, 2010, S. 185f.

³⁹ Vgl. Hentschel, 2017, S. 166

⁴⁰ Vgl. Ankrom, 2023

⁴¹ Vgl. Fahme, Minhaz-U-Salakeen/Khan, Tanimul Haque: How to Make a Game. Go From Idea to Publication Avoiding the Common Pitfalls Along the Way, Berkeley, CA: Apress, 2021, doi:10.1007/978-1-4842-6917-6, S. 156

⁴² Vgl. Toprac/Abdel-Meguid, 2010, S. 185

⁴³ Vgl. Ebd. S. 185f.

⁴⁴ Vgl. Halfyard, Janet K.: Mischief Afoot. Supernatural Horror-comedies and the Diabolus in Musica, in: Neil Lerner (Hrsg.), Music in the Horror Film. Listening to Fear, New York, NY: Routledge, 2010, S. 21-37, doi:10.4324/9780203860311, S. 22

Das grundsätzliche Ziel des Sound Designs im Horrorgenre ist jedoch im Großen und Ganzen die Vermittlung des Trügerischen und des Unechten. Hinter dem Bild steckt mehr als das, was man auch tatsächlich sieht; etwas Unbekanntes, Düsteres und Gefährliches.⁴⁵

Anspannung, Schreck und Angst – diese Emotionen können zweifellos durch den Ton verstärkt werden. Gerade für Horrormedien spielt das Sound Design eine äußerst wichtige Rolle, da eine optimale und sinnhafte Audioproduktion körperliche und langanhaltende unangenehme Reaktionen, wie z. B. Herzrasen, verursacht. Die Grenze zwischen Realität und fiktiver Welt verschwimmt im Horrorgenre durch die realen Reaktionen noch mehr. Ein Horrorspiel wirkt dadurch umso realistischer und es fällt dem Spieler leichter sich in die fiktive Handlung geradewegs zu vertiefen.

⁴⁵ Vgl. Hentschel, 2017, S. 168

3. 3D Audio

Die Möglichkeit einer dreidimensionalen Audiowiedergabe wird immer häufiger in populäre und alltäglich genutzte Medien integriert – von Dolby Atmos-Kinosälen bis hin zur PlayStation 5 im eigenen Heim. Sogar unsere Smartphones ermöglichen es heutzutage Musik oder Videos über Kopfhörer in einem 360° Umfeld wahrzunehmen.

Das Ziel von 3D Audioaufnahmen ist eine natürliche und originalgetreue Wiedergabe von Audiosignalen. Durch den erhöhten Grad an Realismus ermöglichen solche Audiowiedergaben dem Hörer sich noch stärker in ein Medium zu vertiefen.⁴⁶

Im Folgenden wird für die Relevanz dieser Arbeit jedoch nur auf den technischen Hintergrund der binauralen Audioaufnahme genauer eingegangen.

3.1. Binaurale Audioaufnahmen

Bei der binauralen Tonaufnahme werden zwei Mikrofone so positioniert, sodass beim späteren Abhören mit Kopfhörern realitätsnahes Hören möglich wird. Dazu wird oftmals ein sogenannter Kunstkopf verwendet. Diese Aufnahmemethode erlaubt es dem Hörer präzise Hörereignisse um ihn herum zu lokalisieren. Diese Lokalisation ist dabei nicht nur auf links und rechts begrenzt, sondern erlaubt zudem die Unterscheidung zwischen Geräuschquellen von vorne, hinten, oben und unten und auch das Abschätzen der Entfernung zum Ohr.⁴⁷ Es wird somit ein dreidimensionaler Raum für die virtuelle Geräuschkulisse kreiert. Durch eine kleine Phasendifferenz der Signale für beide Ohren kann die Illusion erzeugt werden, dass sich Geräusche im Kopf des Hörers abspielen.⁴⁸

⁴⁶ Vgl. Hu, Ruimin/Dong, Shi/Wang, Heng/Zhang, Maosheng/Wang, Song/Li, Dengshi: Perceptual Characteristic and Compression Research in 3D Audio Technology, in: Aramaki, Mitsuko/Barthet, Mathieu/Kronland-Martinet, Richard/Ystad, Sølvi (Hrsg.), From Sounds to Music and Emotions. CMMR 2012. Lecture Notes in Computer Science, Berlin, Heidelberg: Springer, 2013, doi:10.1007/978-3-642-41248-6_5, S. 82

⁴⁷ Vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diary 15: Binaural Audio Tests, 12.10.2015, <https://www.youtube.com/watch?v=gFdPXCzxMg8&rco=1>, [00:22-3:33]

⁴⁸ Vgl. Ruf, Oliver/Matt, Markus/Bayreuther, Rainer: Einflüsteren – Klangkultur und 3D-Sound-Spielmechanik in 'Hellblade: Senua's Sacrifice', in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerforschung, 20.02.2019, <https://paidia.de/einfluestern/> (abgerufen am 27.04.2024), S. 8f.

3.2. 3D Audio in Videospielen

Im Verlauf der letzten Jahre hat sich der Qualitätsstandard von Videospielen deutlich verändert. Das Eintauchen und Mithandeln in das vor einem gezeigte Geschehen ist der größte Reiz an Videospielen. Zur Steigerung der Immersion in die virtuellen Welten ist die Darstellung von realitätsnahen Grafiken schon seit langer Zeit einer der wichtigsten Bestandteile der Videospieldentwicklung und hat auch große Fortschritte gezeigt.

Die Spielfigur Lara Croft der *Tomb Raider* Spielreihe zeigt diese Entwicklung der 3D-Grafik besonders gut. Während die ersten Spiele zwar dreidimensionale, jedoch niedrig aufgelöste Spielcharaktere aufzeigten, sind bei den neueren Spielen definierte 3D-Modelle mit realem Muskelaufbau und auch feinen Texturen wie einzelnen Haarsträhnen und Hautporen gar nicht mehr wegzudenken.⁴⁹

Ton spielt ebenfalls schon seit Beginn der Videospieldindustrie eine wichtige Rolle. Audio Cues erlauben es dem Spieler mitzuteilen, ob er die richtige Handlung ausgeführt hat oder in welche Richtung er sich bewegen muss. Das Geschehen und die Atmosphäre werden durch den Ton intensiviert. Das Teilnehmen an der Handlung und die Steigerung von Immersion war also schon immer eines der größten Ziele des Tons, ganz gleich wie simpel dieser auch gestaltet war.⁵⁰

Zwar wurde der Ton im Vergleich zur Grafik lange Zeit eher vernachlässigt, jedoch stoßen die Entwicklungsmöglichkeiten der Grafik immer mehr an ihre Grenzen und der Ton rückt heutzutage zunehmend in den Mittelpunkt für die Entwicklung von einem realitätsnahen Spielerlebnis. Das Hören von Hörereignissen aus allen Richtungen, so, wie sie auch in der Realität wahrgenommen werden, kann das Spielerlebnis deutlich immersiver gestalten und verbessern.⁵¹

Häufig wird dafür sowohl Stereo als auch Mono Sound benutzt, um den Spieler nicht zu sehr vom Spielgeschehen abzulenken oder gar zu überwältigen. Bspw. wird für Umgebungsgeräusche die Stereo-Wiedergabe benutzt, während ein Erzähler mittels der Mono-Wiedergabe Informationen an den Spieler weiterleitet. Dadurch wird es dem

⁴⁹ Vgl. Kane, Ian: The Graphic Evolution of Lara Croft, in: CyberPowerPC Blog, 26.03.2016, <https://www.cyberpowerpc.com/blog/the-graphic-evolution-of-lara-croft/>, (abgerufen am 29.04.2024)

⁵⁰ Vgl. Ruf et al., 2019, S. 14

⁵¹ Vgl. Rieger, Martin/Zingler, Dominik: 3D Audio. The Next Step in Realism for Gaming: Benefits and pitfalls of 3D audio in games from a creative content and technical implementation point of view, in: ACM Games: Research and Practice, Bd. 1, Nr. 1, Artikel 12, 12.03.2023, doi:10.1145/3583059, S. 1f.

Spieler möglich unterscheiden zu können, ob eine Geräuschquelle in der virtuellen Welt vorhanden ist oder nur als Spielmechanik genutzt wird. Hört der Spieler also eine Stimme, ohne sie lokalisieren zu können, versteht der Spieler, dass diese Stimme nicht zu einem Charakter gehört, den er sehen oder mit dem er interagieren kann, sondern nur als Werkzeug für die Übermittlung von Informationen genutzt wird.⁵²

In den meisten Fällen ist ein tatsächlich real klingendes Hörereignis jedoch sowieso unerwünscht. Beispielsweise wären Spiele innerhalb eines Weltraum-Settings, wie die Kämpfe in *Star Wars*, mit einer realen Geräuschkulisse weitaus langweiliger, da in einem Vakuum keine Schallausbreitung und somit kein Hören möglich ist.⁵³ Vielmehr muss der Ton kreativ genutzt werden und zumindest gewissen Erwartungen, basierend auf universellen Interpretationen und Kenntnissen, entsprechen, selbst wenn die virtuelle Geräuschkulisse von der Realität etwas abweicht. Die Steigerung von Realismus im Audibereich ist somit zwar im gewissen Maße begrenzt, aber dennoch sehr ausbaufähig.⁵⁴

Das Ziel von dreidimensionalen Audioaufnahmen ist also keine komplett realgetreue Nachahmung einer Geräuschkulisse, sondern deren kreative Intensivierung für eine noch stärkere Immersion in die Handlung und eine größere emotionale Wirkung beim Spieler.⁵⁵

Ein Videospiel, welches durch sein Sound Design für besonders viel Aufsehen und Anerkennung gesorgt hat, ist *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE*. *HELLBLADE* ist zwar nicht das allererste Spiel auf dem Markt, welches sich 3D Audio zu Nutzen macht, sticht jedoch durch die besondere Integration dieser Technik in die Spielmechanik und Geschichte heraus.

⁵² Vgl. Rieger/Zingler, 2023, S. 1f.

⁵³ Vgl. Fahme/Khan, 2021, S. 157

⁵⁴ Vgl. Rieger/Zingler, 2023, S. 2

⁵⁵ Vgl. Martin/Butzmann, 2018, S. 266

4. Hellblade: Senua's Sacrifice

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE ist ein Indie Action-Adventure Game, welches durch ein 20-köpfiges Team vom britischen Studio NINJA THEORY entwickelt und am 08. August 2017, sowohl für den PC als auch verschiedene Konsolen, veröffentlicht wurde. Die durchschnittliche Spielzeit liegt dabei zwischen sieben und neun Stunden.⁵⁶

Für das volle Verständnis und Erlebnis des Sound Designs von HELLBLADE ist das Nutzen von Kopfhörern für die nachfolgenden Audioanalysen der beigefügten Spielaufnahmen erforderlich. Bei diesen handelt es sich, solange nicht anders angegeben, um eigene Aufnahmen.

Zudem wird an dieser Stelle davor gewarnt, dass Gewalt und die Darstellung von Psychose fortlaufende Themen im Spiel sind.

4.1. Handlung

HELLBLADE ist eine auf nordische Mythologie basierende Geschichte über die Protagonistin Senua, eine keltische Kriegerin aus dem Zeitalter der Wikinger.⁵⁷ Nach dem Tod ihres Geliebten, Dillion, durch einen Überfall der Nordmänner auf ihr Dorf, macht sie sich auf den Weg zur Unterwelt Helheim, dem Reich der Toten, um seine Seele von der Totengöttin Hela zurückzuholen. Auf ihrem Weg bekämpft sie dabei übernatürliche Wesen, höllische Visionen der Nordmänner und auch ihre eigenen Halluzinationen, die sie seit Geburt an plagen.⁵⁸

Senuas Symptome ihrer psychischen Krankheit zeigten sich schon früh in ihrer Kindheit. Im Alter von fünf Jahren verschlimmert sich jedoch ihr Zustand durch ein traumatisches Erlebnis: Senua wird Zeugin vom Tod ihrer Mutter, Galena. Auch sie lebte mit Halluzinationen, sah dies jedoch als eine positive Gabe an. Ihr Vater, Zynbel,

⁵⁶ Vgl. Ninja Theory: Frequently Asked Questions, in: Hellblade: Senua's Sacrifice, o. D., <https://www.hellblade.com/> (abgerufen am 27.04.2024); vgl. Steam: Hellblade: Senua's Sacrifice, in: Steam Store, o. D., https://store.steampowered.com/app/414340/Hellblade_Senuas_Sacrifice/ (abgerufen am 28.04.2024)

⁵⁷ Vgl. Ninja Theory: Hellblade: Senua's Psychosis | Mental Health Feature, 10.10.2018, https://www.youtube.com/watch?v=31PbCTS4Sq4&rco=1&ab_channel=NinjaTheory, [01:18-01:32]

⁵⁸ Vgl. Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice, Cambridge, UK: Ninja Theory, 2017

hingegen zwang Galena durch zahlreiche, schmerzhaft und erfolglose Heilversuche, bis er sie schlussendlich lebendig verbrennt, um ihre Seele zu reinigen.

Zynbel isoliert Senua nach diesem Ereignis für viele Jahre vom Rest ihres Dorfes und sieht auch sie als verflucht an. Senuas Isolation findet erst ein Ende, nachdem sie den Häuptlingssohn Dillion kennenlernt. Für einige Zeit beobachtet sie ihn bei seinen Kampfübungen aus der Ferne und bringt sich das Kämpfen durch das Nachahmen seiner Bewegungen selbst bei. Als Dillion eines Tages Senua bei ihrem Training bemerkt, ist er von ihrem Talent beeindruckt und sie kommen sich näher.

Senua entschließt sich daraufhin ihren Vater zu verlassen und mit Dillion zusammenzuleben. In dieser Zeit setzt sie ihr Training fort, um zu einer Kriegerin zu werden.

Eines Tages bricht jedoch in ihrem Dorf eine Seuche aus, durch welche der Großteil der Bewohner verstirbt. Die überlebenden Dorfbewohner beschuldigen Senua aufgrund ihrer Andersartigkeit für diese Katastrophe. Als auch Dillions Vater an der Seuche verstirbt, ist sogar Senua von ihrer eigenen Schuld überzeugt und entschließt sich in die Wildnis zu fliehen.

In ihrem Exil lernt Senua Druth kennen, einen ehemaligen Sklaven der Nordmänner, und schließt mit ihm eine enge Freundschaft. Er erlitt während seiner Zeit in der Sklaverei selbst schwere Traumata und kann somit Senuas Emotionen gut nachempfinden. In der Zeit, in der beide zusammen in der Wildnis leben, erzählt Druth Senua viele Mythen über die Nordmänner und verspricht ihr stets an ihrer Seite zu bleiben. Eines Tages verstirbt auch er.

Senua kehrt nach Druths Tod in ihr Dorf zurück, findet jedoch nur eine Tragödie wieder: das gesamte Dorf würde während ihrer Abwesenheit von den Nordmännern angegriffen und der Großteil wurde brutal ermordet. Ihr Geliebter, Dillion, wurde dabei auf eine besonders schreckliche Art und Weise den Göttern geopfert.

Es stellt sich erst viel später heraus, dass Senuas Vater das Dorf verraten hat, weshalb Senua sich auch für Dillions Tod schuldig fühlt. Sie erinnert sich an Druths Geschichten über die Unterwelt namens Helheim und entschließt sich Dillions Seele von Helheims Totengöttin zurückzuholen.

Mit diesem Ziel und der Ankunft in Helheim beginnt HELLBLADE. Um zur Totengöttin Hela zu gelangen, muss sie auf ihrem Weg nicht nur ihre höllischen Visionen der

Nordmänner bezwingen, sondern auch den Feuergott Surtr und den Gott der Illusionen Valravn. Bei den Kämpfen muss der Spieler zudem vermeiden zu oft einen Verlust zu erleiden, um Senuas wachsender Fäulnis aus ihrem Inneren nicht zum Opfer zu fallen.

Senua durchschreitet auf ihrer Reise die rätselhaften Reiche der Götter Surtr und Valravn, stellt sich den vier Prüfungen des Gottes Odin, um sein kraftvolles Schwert zu gewinnen, bahnt sich ihren Weg durch das Meer der Leichen und bekämpft den Höllenhund und Wächter der Unterwelt Garm, bevor sie sich schlussendlich Hela stellt.

Dabei wird Senua laufend sowohl von ihren unzähligen, inneren Stimmen geplagt als auch von einem Schatten verfolgt; einer Manifestierung ihrer Erinnerungen ihres kaltherzigen Vaters.

Der Spieler erfährt erst im Laufe des Spiels mehr über Senua und ihre Vergangenheit. Dabei erlebt er selbst die Welt der nordischen Mythen aus Senuas Sicht – geplagt von visuellen und auditiven Halluzinationen – die durch die real erscheinenden Hörereignisse zu einem furchteinflößenden und immersiven Spielerlebnis führen.⁵⁹

4.2. Stimmen, Schreie und Geflüster

Die Stimmen in HELLBLADE sind der wichtigste Aspekt im gesamten Spiel. Senua leidet nämlich an Psychose. Eins ihrer dabei präsentierenden Symptome ist das Hören zahlreicher Stimmen, sogenannte akustisch-verbale Halluzinationen, die beinahe durchgehend auf sie einreden, sie meist verspotten oder teilweise sogar beraten.⁶⁰ Die in diesem Kapitel erörterten Szenen beziehen sich auf die im Anhang vorhandenen Videos *1 – Ankunft*, *2 – Stimmen* und *3 – Ende*. Die Analyse erfolgt in chronologischer Reihenfolge.

Das Spiel beginnt mit einer Zwischensequenz. Zu Beginn ist scheinbar außer einer unendlichen Weite an Wasser, dichtem Nebel und einer Silhouette am Horizont nichts Weiteres zu sehen. Mit einem „Hello, who are you?“⁶¹ wird der Spieler jedoch plötzlich von einer Stimme direkt angesprochen. Diese Stimme kommt jedoch nicht von der Figur am Horizont, die sich bald als die Protagonistin Senua herausstellt. Diese

⁵⁹ Vgl. Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice, Cambridge, UK: Ninja Theory, 2017

⁶⁰ Vgl. Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice Development Diary 24: Hearing Voices, 25.11.2016, <https://www.youtube.com/watch?v=LQQ2Jm2dgXk&rco=1> [00:10-00:14]

⁶¹ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [00:25-00:31]

befindet sich nämlich immer noch vor dem Spieler und kehrt ihm den Rücken zu. Die Stimme kommt deutlich von rechts und scheinbar aus dem Nirgendwo. Sie heißt den Spieler willkommen und versichert ihm, er sei sicher bei ihr. Während sie leise zum Spieler spricht, wandert sie näher an sein linkes Ohr.⁶²

Die Aussage der Erzählerin „You are safe with me“⁶³ wirkt durch die unangenehme Nähe ihres Flüsterns, als würde tatsächlich jemand direkt links vom Spieler stehen, sehr ironisch. Eine unsichtbare Sprecherin wird selten mit Sicherheit assoziiert. Trotz der Weite des Wassers entsteht durch die spürbare Nähe ihrer Stimme das Gefühl von Einengung. Der Spieler kann ihr nicht entkommen und fühlt sich dadurch verwundbar. Zusätzlich ist zu diesem Zeitpunkt noch rätselhaft, wo und in welcher Situation sich der Spieler befindet, wodurch auch das Willkommen keine Positivität mit sich bringt. Durch diese Menge an Unklarheit und die mysteriöse Stimme wird beim Spieler Spannung erzeugt.

Die Stimme spricht weiter und scheint zum Spieler noch näher zu treten, um von den anderen Stimmen nicht gehört zu werden: „I’ll be right here, nice and close so I can speak without alerting the others“.⁶⁴

Durch diese Aussage wird die besondere Rolle dieser spezifischen Stimme kenntlich gemacht: Sie ist die begleitende Erzählerin von Senuas Geschichte und stellt dem Spieler die Protagonistin vor. Sie ist die Einzige, die den Spieler persönlich anspricht und durchbricht somit die sogenannte *vierte Wand*, die Abgrenzung zwischen Medium und Realität.⁶⁵ Sie kann offenbar von Senua und den anderen Stimmen weg- und zum Spieler nähertreten, um nur noch von ihm wahrgenommen und gehört zu werden.

Die Kamera fährt langsam näher an Senua heran und eine Art Fauchen wird dabei immer lauter wahrgenommen. Plötzlich fangen auch die anderen Stimmen, von denen Senua geplagt wird, an zu sprechen. Sie reden wild durcheinander und sind dabei aus unterschiedlichen Richtungen und Entfernungen zu hören. Genau wie bei der Erzählerin ist es unmöglich ihnen eine Geräuschquelle zuzuordnen. „The head is breathing“⁶⁶, kommentieren die Stimmen über das scheinbare Fauchen. Gemeint ist

⁶² Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [00:00-00:25]

⁶³ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [00:23-00:25]

⁶⁴ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [00:25-00:31]

⁶⁵ Vgl. Vierte Wand: in: Filmlexikon, 06.02.2024, <https://film-lexikon.org/vierte-wand/> (abgerufen am 27.04.2024)

⁶⁶ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [00:47-00:52]

damit der Schädel an Senuas Hüfte, der Schädel ihres Geliebten, Dillion. Während dem chaotischen Gerede schaut sich Senua um, offensichtlich bewusst und auch irritiert über die Präsenz der Stimmen.⁶⁷

Die Situation wirkt beinahe supernatürlich. Ein Schädel gibt keine Geräusche von sich. Jedoch hören sowohl Senua und die Stimmen als auch der Spieler seinen Atem. Senuas Halluzinationen sind also nicht nur auf das Hören von Stimmen innerhalb ihres Kopfes limitiert, sondern nehmen auch Einfluss auf ihre Wahrnehmung ihrer Umwelt. Das Atmen des Schädels und das Chaos der Stimmen aus allerlei Richtungen und Entfernungen wirken überwältigend und lösen großes Unbehagen beim Spieler aus. Zudem warnen die Stimmen konstant in einem Flüsterton, als dürften sie nicht gehört werden, dass sie scheinbar beobachtet werden. Es ist jedoch unklar, wer oder was gemeint ist.⁶⁸ Die Warnung vor einer Gefahr, ohne jegliches Wissen über welche Art von Gefahr es sich handelt oder ob diese Gefahr überhaupt existiert, sorgt für noch mehr Besorgnis und auch Angst beim Spieler. Die wahrgenommene Realität der Spielwelt wird dadurch in Frage gestellt, um beim Spieler Paranoia zu induzieren.

Der Nebel um Senua herum klärt sich mehr, je weiter sie mit ihrem kleinen Boot vorankommt und zerstörte Überreste von Schiffen werden sichtbar. In einem verurteilenden Ton fangen die Stimmen an Senuas Handeln in Frage zu stellen: „Why is she doing this?“⁶⁹. Sie zeigen Unverständnis und reden über Senua, als wäre sie nicht da und könnte sie nicht hören. Als Senua immer näher zu den Schiffsresten gelangt, machen die Stimmen sie auf eine alte, verrottete Leiche aufmerksam. Diese hängt kopfüber über den zerstörten Schiffsteilen und wurde offensichtlich ermordet und wohl, angesichts ihrer Position, geopfert. Senua zeigt jedoch keine Reaktion und die Stimmen fangen an sie deswegen zu verspotten: „Why isn't she looking?“⁷⁰. Zusätzlich lachen sie hämisch über sie.⁷¹

Durch den Spott wird die feindliche Beziehung zwischen Senua und den Stimmen etabliert. Die Stimmen sind zwar ein Teil von Senua und ihrer Wahrnehmung der Welt um sie herum, jedoch stehen sie in keinem positiven Verhältnis zueinander. Da die Stimmen Senua direkt ansprechen und somit auch der Spieler indirekt angesprochen

⁶⁷ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [00:31-01:11]

⁶⁸ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [00:57-01:08]

⁶⁹ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [01:13-01:15]

⁷⁰ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [02:02-02:03]

⁷¹ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [01:11-02:27]

und verspottet wird („Why aren't you looking?“⁷²), entsteht zudem automatisch eine feindliche Beziehung zwischen den Stimmen und dem Spieler.

Die Erzählerin setzt währenddessen ihre Erzählung über Senua und den Grund für ihre Reise fort. Sie spricht in einem leisen Ton zum Spieler, um, wie zuvor erwähnt, von den anderen Stimmen und auch von Senua nicht gehört zu werden. Gleichzeitig flüstern dabei die anderen Stimmen weiterhin aus unterschiedlichen Richtungen und Entfernungen auf Senua ein. Konstant wiederholen sie alle, sie solle zurückkehren und dass der Ort nicht sicher sei. Durch das gleichzeitige Reden erweist es sich jedoch als schwierig sie zu verstehen. Je weiter Senua in den Nebel hineindringt, desto mehr Leichen werden sichtbar und die Stimmen warnen sie davor, dass ihr dasselbe Schicksal widerfahren wird. Manche reden dabei immer noch in einem hämischen Ton, andere zeigen deutlich selbst Angst. Die Szene wird durch das Heulen eines Wolfes, starken Donner und einem tiefen, ritualähnlichen Gesang im Hintergrund begleitet.⁷³

„She is afraid. Wouldn't you be?“⁷⁴, fragt die Erzählerin den Spieler. Angst und Paranoia vor einer versteckten und lauenden Gefahr werden nicht nur durch visuelle Aspekte dargestellt, wie z. B. durch den starken Nebel, die zerstörten Schiffe und geopfert Leichen, sondern auch über den Ton. Senuas ängstliche Reaktion wird direkt auf den Spieler übertragen, sowohl durch die Warnungen und Androhungen der Stimmen als auch durch die Aussage der Erzählerin. Angst wird in dieser Situation als eine selbstverständliche Reaktion angesehen. Die Erzählerin ist sich im Klaren darüber, was Senua empfindet und überträgt diese Gefühle durch die rhetorische Frage direkt auf den Spieler.

Ein kurzer Moment von Stille tritt ein, als Senua am Ufer ihres Ziels ankommt und an Land geht. Für einen kurzen Moment sind nur sanfte Naturgeräusche im Hintergrund zu hören. Dann setzen jedoch plötzlich gespenstische Töne ein und die Stimmen führen ihren Spott fort. Sie machen sich über Senuas Angst lustig und fordern sie erneut zur Rückkehr auf.⁷⁵ Im Vergleich dazu spricht die Erzählerin in einem sanfteren Ton zum Spieler: „It's not too late to get into the boat and go back. No one will judge her, no one will ever know...“.⁷⁶

⁷² Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [02:03-02:05]

⁷³ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [02:28-05:24]

⁷⁴ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [04:04-04:08]

⁷⁵ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [05:25-06:09]

⁷⁶ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [06:10-06:18]

Die kurze Stille wirkt aufgrund der bereits etablierten gruseligen und gefährlichen Umgebung nicht friedlich und wird für den Spannungsaufbau verwendet. Die darauffolgenden gruseligen Soundeffekte deuten auf eine lauende Gefahr hin. Die aufkommende Angst wird durch den vorherigen Spannungsaufbau verstärkt. Auch die Aussage der Erzählerin entspricht nicht der Wahrheit und wirkt trotz ihrer sanften Tonlage nicht beruhigend. Zwar hat der Spieler zu diesem Zeitpunkt nur für kurze Zeit die Stimmen wahrgenommen, jedoch ist ihm bereits in diesem Augenblick bewusst, dass es die Stimmen sind, die Senua verurteilen werden, falls sie sich für die Rückkehr entscheidet. Dieser Moment hilft dem Spieler, noch bevor das Spielen beginnt, Mitgefühl für Senua zu empfinden und dadurch eine Verbindung zu ihr aufzubauen.

Auch Senua ist sich dessen scheinbar bewusst, denn sie reagiert wütend auf die Aussage und schaut zum ersten Mal direkt in die Kamera.⁷⁷ „Oh! She heard us...“⁷⁸, bestätigt die Erzählerin. Spätestens in diesem Moment wird die ambivalente Rolle des Spielers deutlich: Zwar ist der Spieler derjenige, der Senua kontrolliert und somit im gewissen Maße zu ihr wird, jedoch wird er zumindest von der Erzählerin, aber auch scheinbar von Senua als ein eigenes Individuum oder sogar als eine neue Stimme angesehen. Dadurch entsteht eine interessante Form der Immersion: der Spieler ist nicht nur derjenige, der den Fortschritt der Handlung kontrolliert und in die Schuhe des Spielcharakters schlüpft, wie es in den meisten Videospielen der Fall ist, sondern ist immer noch er selbst. Da die Stimmen Senuas Gefühle repräsentieren und somit eine Erweiterung von Senua darstellen, ist auch der Spieler eine Art Erweiterung von Senua. Weil er jedoch nicht wie die anderen Stimmen über Worte mit Senua kommunizieren kann und auch nur von der Erzählerin anerkannt wird, ist es möglich daraus zu schließen, dass der Spieler genau wie die Erzählerin eine besondere Rolle als Stimme besitzt. Die Rolle des Spielers als Spieler wird so in die Handlung miteingebaut. Diese ambivalente Rolle, in der ein Spieler sowohl der gespielte Charakter als auch immer noch er selbst ist, wird erneut verdeutlicht, nachdem die Erzählerin ihn direkt anspricht und einlädt, sie und die anderen auf Senuas Reise zu begleiten: „Why don't you join us?“⁷⁹

Die einleitende Zwischensequenz, bevor das eigentliche Spielen beginnt, wird genutzt, um eine stimmige Atmosphäre zu kreieren, die dem Spieler das Gefühl vermittelt, wie

⁷⁷ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [06:19-06:20]

⁷⁸ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [06:20-06:22]

⁷⁹ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 1 – Ankunft, [06:45-06:48]

der weitere Verlauf der Handlung ablaufen wird und wie unheimlich und gefährlich Helheim ist. Es wird viel Spannung durch Unklarheit und Misstrauen gegenüber der Umwelt aufgebaut. Gerade durch die Szene zu Beginn mit wenig bildlichem Inhalt aber der Präsenz vieler Stimmen wird klar, dass der Horroraspekt des Spiels durch die binauralen Tonaufnahmen sowohl verstärkt als auch kreierte wird. Gemischt mit der realistischen Geräuschkulisse der virtuellen Spielwelt, der Echtheit und Authentizität der dargestellten psychischen Krankheit und der ambivalenten Rolle des Spielers, die ihn persönlich mit ins Spiel zieht, führt dies alles zu einem sehr immersiven und gruseligen Erlebnis.

Senuas Ankunft am Rande von Helheim etabliert zu Beginn die wichtigsten Aspekte des Spiels: die Existenz der Stimmen und ihre Beziehung zu Senua. Im weiteren Verlauf des Spiels begleiten die Stimmen Senua und dadurch den Spieler beim Voranschreiten durch Helheim und fungieren als eine Art drittes Auge bzw. erweiterter Sinn.⁸⁰

So machen sie Senua direkt nach ihrer Ankunft am Ufer auf einen Stein mit leuchtenden Runen aufmerksam und weisen sie an, sich auf diesen Stein zu fokussieren. Bei diesem Stein handelt es sich um einen sogenannten *Lorestone* (Runenstein), nur einer von vielen, die in Helheim verteilt sind. Durch diese erinnert sich Senua an Erzählungen über Helheim von ihrem ehemaligen, bereits verstorbenen Freund Druth.⁸¹

Die Spielmechanik des Fokussierens ist in Senuas, durch ihre Psychose verzerrte, Wahrnehmung der Welt integriert, wodurch sie nicht zu offensichtlich erscheint, da die Runen als Teil ihrer Halluzinationen angesehen werden. Sie hört nicht nur Stimmen im Kopf und scheinbar unerklärliche Geräusche um sich herum, sondern sieht auch die Welt anders und interagiert mit ihr dementsprechend. Die Stimmen, ihre konstanten Begleiter, helfen ihr dabei.

Druths Stimme ist aber nicht nur an die Runensteine gebunden, sondern auch an Runen, die Tore verschlossen halten. Sobald Senua sich den leuchtenden Runen nähert und dadurch ihre Erinnerungen an Druth hervorruft, erscheint auch sein Abbild

⁸⁰ Vgl. Ruf et al., 2019, S. 7

⁸¹ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [00:00-00:17]

vor ihr.⁸² Dabei erinnert er Senua an sein ehemaliges Versprechen zu ihr, immer an ihrer Seite zu sein: „... to guide you in this life and the next...“.⁸³

Anders als die anderen Stimmen, ist die Stimme von Druth nicht konstant in Senuas Kopf zu hören, sondern ist an ihre Interaktionen mit Runen gebunden, die ihre Erinnerungen an ihn auslösen. Durch Druth erinnert sich Senua an seine Erzählungen über nordische Mythen und an den Spieler werden die Hintergrundgeschichten der Spielwelt vermittelt.

Die Stimmen sind jedoch nicht immer hilfreich. Man kann ihnen zum einen nicht immer vertrauen und zum anderen wird der Spieler oftmals durch ihre Menge und das Chaos stark überwältigt. Dies führt aufgrund der dreidimensionalen Audioaufnahme dementsprechend zu Orientierungslosigkeit, Verwirrung und womöglich auch zu Fehlern.

Um das Haupttor, welches zur Brücke zu Helheim führt, öffnen zu können, muss Senua vorerst die jeweiligen Welten der Götter Surtr und Valravn durchqueren, um diese am Ende zu bekämpfen. In der Welt des Feuergottes Surtr muss sich Senua auf sein leuchtendes Symbol an ehemaligen Opferorten fokussieren. Dies führt dazu, dass die gesamte Welt um sie herum plötzlich in Flammen aufgeht. Ob diese Flammen real oder nur ein Teil von Senuas Wahnvorstellungen sind, ist dabei in diesem Augenblick gleichgültig – sie können zu Senuas Tod führen, falls sie zu viel Rauch einatmet oder mit ihnen in Kontakt kommt. Während alles in Brand steht, muss sie schnellstmöglich hölzerne Tore, ebenfalls durch Surtrs Symbol gekennzeichnet, finden und durch diese passieren. Nur das Auslösen des Infernos ermöglicht ihr das Durchschreiten. Gleichzeitig sind panische und schmerzhaft Schreie aus allerlei Richtungen und Entfernungen zu hören, die sie dazu anweisen, um ihr Leben zu rennen.⁸⁴

Die Schreie wirken in der gefährlichen Brandsituation gruselig, furchteinflößend und sehr chaotisch. Manche Stimmen, die ihr zuschreien, dass sie in die falsche Richtung läuft, führen zusätzlich auch zu Verwirrung. Durch die dreidimensionalen Tonaufnahmen konzentriert sich der Spieler automatisch aus welcher Richtung diese spezifische Stimme kommt und in welche sie sich weiterbewegt, und versucht ihr dadurch zu folgen. Dies kann jedoch zu Senuas Tod führen, da diese Stimmen nicht

⁸² Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [00:20-01:41]

⁸³ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [01:20-01:24]

⁸⁴ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [01:44-02:32]

an ihr Umfeld gebunden sind und somit nicht als Wegweiser dienen. Die Stimmen bewegen sich nur im Inneren ihres Kopfes. Durch die sehr abrupte und gefährliche Situation, in die der Spieler geworfen wird, und das wirre Geschrei wird der Spieler in einen panischen Zustand versetzt.

Dass die Flammen nur eine Illusion sind, wird nach dem ersten Brand zwar von den Stimmen in gewisser Weise bestätigt, dies ändert jedoch nichts an den realen Konsequenzen für Senua.⁸⁵

Durch diese Aussage entsteht Misstrauen gegenüber der Umwelt. Das Feuer ist vielleicht nur eine Illusion, die Folgen des gescheiterten Entkommens sind jedoch real und enden mit dem Tod. Die Unvorhersehbarkeit der Welt, in der sich der Spieler befindet, führt zu einem beinahe konstanten angespannten Zustand. Aber auch das Misstrauen gegenüber den Stimmen steigt. Sie bezeichnen das Inferno zwar als Illusion, durch die realen Konsequenzen ist jedoch unklar, ob diese Aussage der Wahrheit entspricht. Diese ungewisse Realität führt zu einem starken unangenehmen Gefühl beim Spieler.

Beim letzten Opferort wird das gefährliche Brandszenario verstärkt. Die Schreie klingen verzerrt, nähern sich eher einem Kreischen und wirken beinahe unmenschlich. Ihre Worte sind unverständlich und das Chaos ist extremer als zuvor. Auch das Inferno ist stärker und größer und klingt dadurch auch lauter. Senuas Weg zum letzten Tor ist länger und wirkt durch die intensivere Geräuschkulisse noch gefährlicher und verwirrender und dadurch auch angsteinflößender.⁸⁶

In der anderen Welt stellt sich Senua Valrav, dem Gott der Illusionen. Dabei muss sie durch Portale hindurchschauen, damit sich neue Wege für sie eröffnen. Die Stimmen, unter anderem auch Druths Stimme, helfen ihr bei dieser Aufgabe und erinnern sie daran, dass sie ihren eigenen Augen nicht immer trauen soll und deuten damit auf die Portale an. Das gleichzeitige Geflüster ist jedoch oftmals sehr unklar und unverständlich und lässt keinen friedlichen und entspannten Moment zu.⁸⁷

Fokussiert sich Senua auf ihre Umwelt, werden die Stimmen ausgeblendet, Senuas Atmen klingt lauter und die Umgebungsgeräusche werden dumpfer und leiser. Auch die Kamera (also der Spieler) fährt dabei näher an Senua heran. Nur Senuas

⁸⁵ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [02:35-02:49]

⁸⁶ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [02:51-03:44]

⁸⁷ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [03:47-05:32]

Konzentration erlaubt ihr einen Moment von Klarheit und beinahe schon Ruhe, um dem Chaos in ihrem Kopf zu entkommen.⁸⁸

Auch hier ist es gleichgültig, ob die neuen Wege komplett zu Senuas Halluzinationen gehören oder wie viel sich davon mit der Realität der virtuellen Spielwelt vermischt. Senua interagiert problemlos mit ihrer Umwelt, denn die neuen Wege sind passierbar. Durch die Tatsache, dass Psychose jedoch eine reale Krankheit ist, entsteht ein unangenehmer Grad an Immersion in eine scheinbar bekannte, aber unvorhersehbare Welt. Die Stimmen, die in diesen Momenten unaufhörlich auf Senua und somit auch auf den Spieler einreden, erscheinen durch ihre Nähe einengend und unangenehm, sind jedoch auch hilfreiche Ratgeber. Erst durch sie wird Senua zum Portal geleitet, indem ihr bspw. erklärt wird, dass sie eine Brücke runterstoßen muss, um zum Portal zu gelangen. Sie sind es auch, die Senua auf den neuen Weg verweisen: „Look. Something’s different“.⁸⁹

Auf ihrem Weg zu Valravns sind zudem zerstückelte Puzzleteile von seinem Symbol in ihrer Umgebung verteilt, welche sie durch den richtigen Blickwinkel zusammenflicken muss, damit sich auch hier die Tore zum Gott öffnen. An einem der Tore in Valravns Reich flüstern die Stimmen abrupt wild auf sie ein und erinnern sie an ihre Fähigkeit des Fokussierens, um den Durchgang mithilfe der Symbolteile zu öffnen. Druths zeitgleiche Anweisungen werden dadurch jedoch fast schon übertönt, da alle zum selben Zeitpunkt sprechen. Als nach dem Fokussieren auf Surtrs Symbol ein unbekanntes, dröhnendes Geräusch zu hören ist, sind es die Stimmen, die Senua darüber aufklären, dass es sich um „[...] Valravns song!“⁹⁰ handelt. Das wilde Gerede und Geflüster klingt dabei unmenschlicher, tiefer und verzerrter als zuvor und das tiefe Dröhnen stellt sich als ein ritualistisches Mantra heraus.⁹¹

Nach dem Fokus auf Valravns Symbol am letzten Tor erscheinen zudem unzählige Puzzleteile vor Senua. Ihre Menge überwältigt jedoch Senua und die Stimmen, die deswegen anfangen schmerzhaft zu schreien, bringen Senua dazu, sich verzweifelt ihre Ohren zuzuhalten.⁹²

⁸⁸ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [04:29-04:40]

⁸⁹ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [05:25-05:29]

⁹⁰ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [06:23-06:28]

⁹¹ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [05:35-07:00]

⁹² Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [07:02-07:18]

Das Chaos durch das gleichzeitige Reden würde in den meisten Fällen in einem Videospiel als störend und sogar schlecht empfunden werden. Durch den Kontext des Spiels ist dies hier jedoch beabsichtigt. Der Spieler wird bewusst irritiert und überwältigt, wodurch er Senuas Wahrnehmung und Gefühlslage besser nachempfinden kann. Das Dröhnen wirkt durch die sehr tiefe Tonlage und Unerklärlichkeit vorerst angsteinflößend und nur die Erläuterung der Stimmen, dass es sich um Valravn handelt, verhelfen zu einer vergleichsweise entspannteren Lage durch den Zufluss an Informationen. Die Schreie, die durch die Überzahl an visuellen Halluzinationen ausgelöst werden, sind so laut und unangenehm, dass es kaum möglich ist, sich auf irgendetwas zu konzentrieren. Der Spieler erlebt selbst einen kurzen Extremfall von Senuas überwältigenden Wahnvorstellungen.

An dieser Stelle wird jedoch erneut deutlich, dass die Stimmen nicht allwissend sind. Nachdem sie sich etwas beruhigt und wieder gefasst haben, steht Senua, zusätzlich zu den scheinbar unzähligen zerstückelten Symbolteilen, vor zwei Versionen von Valravn. Die Stimmen wissen jedoch nicht, welche Version der wahre Gott der Illusionen ist und welche Symbolstücke relevant zum Öffnen des Tores sind.⁹³

Im weiteren Verlauf des Spiels, oftmals während der Spieler mit dem Lösen eines Rätsels beschäftigt ist, reden die Stimmen untereinander und erinnern sich an Ereignisse aus Senuas Vergangenheit.⁹⁴ Diese Momente dienen als direkte Informationsquelle, um mehr Kontext in die Handlung miteinzubringen, ohne den Spieler jedoch aus dem Geschehen zu reißen, da er nicht direkt angesprochen wird.

Zusätzlich zu den Stimmen wird Senua von einem Schatten verfolgt. Dieser repräsentiert die Erinnerungen an Senuas Vater, der ihre Existenz und Krankheit als Fluch ansah. Der Schatten manifestiert sich nicht nur als tatsächliche Dunkelheit in ihrer Umwelt, sondern wird durch eine leicht verzerrte, sehr tiefe und fast schon monströse Stimme dargestellt. In den Momenten, in denen der Schatten Senua einholt, taucht ihre Umgebung in komplette Dunkelheit und auch die Stimmen verschwinden.⁹⁵

Auch wenn die Stimmen trotz ihrer Anweisungen und Ratschläge durch ihre feindliche Position zu Senua eher mit Negativität assoziiert werden, reagiert der Spieler durch ihr

⁹³ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [07:19-07:42]

⁹⁴ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [07:43-08:42]

⁹⁵ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [08:45-13:48]

sehr plötzliches Fehlen mit starkem Unbehagen und nimmt dies als Warnung vor einer großen Gefahr wahr. Während der Schatten um Senua herumläuft und auf sie einredet, entsteht beim Spieler durch diese Bewegungen ein intensives Gefühl der Einengung, komplett auf auditiver Basis. Die binauralen Sprachaufnahmen sind nicht nur durch ihren negativen Inhalt, sondern auch durch die förmlich spürbare Nähe der Stimmen der größte Angsterzeuger im Spiel.

Je tiefer Senua in Helheim hineindringt und je mehr sie sich dem Trauma vergangener Erlebnisse stellt, desto mehr ändert sich jedoch auch ihre Beziehung zu den Stimmen.⁹⁶

Vor den Toren zu Helheim kehren die Stimmen zu Senua zurück, nachdem sie erneut kurzzeitig von ihr getrennt wurden. Wie schon zuvor flüstern sie unaufhörlich auf Senua ein, oftmals gleichzeitig und wie immer aus allerlei Richtungen und unmittelbarer Nähe.⁹⁷

Zu diesem Zeitpunkt wurden bereits viele Kämpfe gewonnen und viele Rätsel gelöst und Senua steht sehr nah vor ihrem Ziel. Der Spieler hat also bereits eine gewisse Zeit mit den Stimmen verbracht und auch mit ihnen eine engere Verbindung aufgebaut. Der Moment vor dem Betreten von Helheim verdeutlicht jedoch die widersprüchliche Beziehung zu ihnen, die sowohl Senua als auch der Spieler erleben. Durch die unangenehme Nähe wirkt das Geflüster sehr laut und es entsteht ein sehr beklemmendes Gefühl. Das mehrmals wiederholte „You can trust us“⁹⁸ mit einem langgezogenen „s“, wie der Zischlaut einer Schlange, wirkt ironisch und bewirkt eher das Gegenteil dieser Aussage. Gleichzeitig jedoch ist ihre Wiederkehr ein gutes Zeichen und führt zu einem scheinbar paradoxen Gefühl von Sicherheit, da ihr Vorhandensein die gewohnte Normalität von Senuas Wahrnehmung darstellt. Das Fehlen der Stimmen bringt nur noch mehr Negativität mit sich, wodurch ihre Rückkehr trotz allem als etwas Positives wahrgenommen wird.

Sind die Stimmen also nicht da und weisen somit Senua und dadurch auch den Spieler nicht mehr durch Helheim, wirkt diese gefährliche Welt unvollständig, unvorhersehbarer und angsteinflößender als zuvor. Die Stimmen sind ein fester Bestandteil von Senuas Realität und dadurch auch der gesamten virtuellen Realität,

⁹⁶ Vgl. Ruf et al., 2019, S. 12

⁹⁷ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [13:51-14:58]

⁹⁸ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [14:38-14:42]

die der Spieler erlebt. Durch ihr Fehlen wirkt die Spielkulisse unvollkommen, obwohl sie nur in Senuas subjektiver Wahrnehmung und ohne erklärbare Geräuschquelle existieren.⁹⁹

Die Rolle der Stimmen dient also nicht nur als Informationsquelle, sondern fungiert auch als Spielmechanik. Sie weisen den Spieler auf eine sehr direkte Art und Weise an, welche Handlungen er auszuüben hat und lassen ihn über Dialoge wissen, ob seine Handlung erfolgreich war oder nicht. Durch die Integration dieser Dialoge als auditive Halluzination wirken sie jedoch weniger offensichtlich und brechen die Immersion nicht.¹⁰⁰

Die Stimmen repräsentieren zudem auch Senuas innere Gefühlswelt. Die Schuldzuweisungen und Beleidigungen, welche gegen Senua gerichtet werden, basieren auf Senuas Schuldgefühlen und ihrem Selbsthass. Die Beziehung zu den Stimmen stellt auch Senuas Beziehung zu sich selbst dar und ihre Akzeptanz gegenüber ihrer Krankheit.

Die Stimmen sind aber nicht nur die Vermenschlichung von Senuas Emotionen, sondern besitzen eine gewisse Autonomie und sehen sich selbst als eigene Individuen. So zeigen sie deutliche Angst vor dem Tod, als Senua das letzte Tor in Helheim durchtritt, um sich Hela zu stellen, und sie versuchen aufrichtig Senua davon abzuhalten. Senuas Tod wird nämlich auch zu ihrem Tod führen. Ein Chaos bricht unter ihnen aus und sie flehen Senua aus einer spürbaren und unangenehmen Nähe an, nicht von ihr verlassen zu werden: „We only have each other now. Don't abandon me“.¹⁰¹ Um Hela zu bekämpfen, muss Senua jedoch all ihre Zweifel hinter sich lassen. Dafür werden die Stimmen, bevor sie Helas Reich betritt, durch einen Spiegel in diesem eingesperrt und sind nur noch als dumpfe Schreie im Hintergrund zu vernehmen. Hierbei werden die Stimmen zum ersten Mal als Senuas Spiegelbild verkörpert. Nur noch die Erzählerin bleibt.¹⁰²

Zum ersten Mal werden Senua und die Stimmen absichtlich getrennt. Der Spieler stellt sich ohne die Begleitung und Hilfe der Stimmen der Göttin der Unterwelt. Die pure Angst in den Stimmen vor dem Tod und die Verzweiflung, nachdem sie eingesperrt

⁹⁹ Vgl. Ruf et al., 2019, S. 10

¹⁰⁰ Vgl. Ebd., S. 13

¹⁰¹ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 3 – Ende, [01:40-01:44]

¹⁰² Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 3 – Ende, [00:00-03:44]

werden, deuten über die Ebene des Tons auf das Ende von Senuas Reise hin und bereiten den Spieler auf Senuas unvermeidliches Schicksal vor. Da die Stimmen eine Erweiterung von Senua sind, wird durch sie Senuas eigene starke Angst vor dem Tod verdeutlicht, jedoch auch ihr fester Entschluss sich diesem Kampf zu stellen.

Der Kampf gegen Hela läuft unaufhörlich und Senua hat keine Chance diesen zu gewinnen. Die Erzählerin, die einzig zurückgebliebene Stimme, spricht in einem Moment, in dem Senua schwer verletzt am Boden liegt, sanft zu ihr: „Let go of Dillion. Let go of your battle”.¹⁰³ Der Kampf endet kurz danach.¹⁰⁴

Dass Senua ihre Vergangenheit loslassen muss, ist auch in diesem Fall eine Anleitung an den Spieler. Anders als in den meisten Videospiele, muss der Spieler absichtlich verlieren und Senua im Kampf sterben lassen, um ihren inneren Kampf gegen sich selbst zu beenden und zum Ende des Spiels zu gelangen. Die sonst böartigen und groben Stimmen, die Senua normalerweise im Kampf unterstützen, wurden ersetzt mit dem sanften, fast schon mütterlichen Ton der Erzählerin. Dies erlaubt dem Spieler ihrer Aussage zu vertrauen und bewusst das Kämpfen zu unterbrechen und somit gegen die allgemein bekannten Videospielekenntnisse zu handeln.

Senua stirbt jedoch nicht wirklich. Es handelt sich nur um einen Scheintod, der ihre Akzeptanz ihrer Vergangenheit, allen voran ihrer Krankheit und Dillions Tod symbolisiert. Sie sieht die Stimmen nicht mehr, wie ihr Vater damals, als Fluch an und akzeptiert sie als eine positive Gabe, so wie es ihre Mutter in ihrer Kindheit getan hatte. Nach Senuas Erwachen reden die wieder zurückgekehrten Stimmen aufgeregt untereinander. Sie lachen und sind auch voller Freude darüber, dass Senua nicht verstorben ist und grüßen sie freudig. Senuas innere Fäulnis scheint nun auch nicht mehr stark genug zu sein, um über sie zu triumphieren. Schlussendlich dreht sich Senua zum Spieler um und lädt ihn auf ein neues Abenteuer an. Damit endet das Spiel.¹⁰⁵

Die Rückkehr der Stimmen, ihr chaotisches Gerede und auch ihre spürbare Nähe werden zum ersten Mal in einen positiven Kontext gebracht. Die sonst mit ihnen assoziierte Einengung und Anspannung wird durch Freude und Erleichterung über ihre Rückkehr ersetzt. Nicht nur Senua hat sich selbst und somit auch die Stimmen

¹⁰³ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 3 – Ende, [08:30-08:35]

¹⁰⁴ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 3 – Ende, [03:45-11:00]

¹⁰⁵ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 3 – Ende, [11:00-16:16]

anerkannt, sondern auch der Spieler. Genau wie Senua hat auch er seine Beziehung zu den Stimmen im Verlauf des Spiels verbessert und ihre Präsenz als Teil der Welt und als Teil von Senua akzeptiert. Die binauralen Sprachaufnahmen spiegeln die freudigen Emotionen dabei besonders gut wider: durch diese wird das Gefühl eines vermutlichen Freudentanzes der Stimmen vermittelt und verstärken die positiven Emotionen.

Senuas Stimmen stehen im Mittelpunkt des gesamten Spiels. Sie sind nicht nur ein wichtiger Bestandteil der Handlung und die Repräsentation von Senuas Emotionen, sondern auch eine besonders wichtige Spielmechanik. Die binauralen Tonaufnahmen in HELLBLADE sind nicht nur ein großer Faktor für das erfolgreiche Voranschreiten in Helheim, sondern verstärken durch ihren hohen Grad an Realismus und ihre Integration in die Spielwelt die Immersion in diese, wodurch die Verbindung zum gespielten Charakter stärker wird und das Erlebnis persönlicher und intensiver erscheint.¹⁰⁶

Die Immersion wird jedoch nicht nur durch den dreidimensionalen Ton verstärkt, sondern auch durch die Kameraperspektive. Oft werden immersive Videospiele mit Spielen aus der Ich-Perspektive eines Charakters assoziiert. Die Schulterperspektive (*Third-Person-Perspective*) erlaubt dem Spieler sich jedoch oft gleichermaßen in die Handlung zu vertiefen.¹⁰⁷ Obwohl Senuas Reise nicht aus der Ich-Perspektive, und somit nicht direkt durch ihre Augen, gespielt wird, führt dies nicht zu einer schwächeren Immersionsmöglichkeit. Ganz im Gegenteil sogar: die zuvor etablierte Rolle des Spielers wird durch diese Kameraperspektive in die Handlung miteinbezogen. Zwar steuert der Spieler Senuas Handlungen, wodurch jeglicher Spott, der sich an sie richtet, auch an den Spieler gerichtet wird, jedoch wird er sowohl von der Erzählerin als auch von Senua scheinbar als ein eigenes Individuum wahrgenommen. Der Spieler ist also sowohl Senua als auch er selbst. Dabei handelt er aus der Perspektive einer ihrer Stimmen, die schließlich eine Erweiterung von ihr darstellen und nur aufgrund ihrer Wahrnehmung eine gewisse Autonomie zu besitzen scheinen.

Die Immersion durch die Kamera wird durch einen weiteren Faktor gestärkt: zwischen dem Spielen und den Zwischensequenzen gibt es keine Kameraschnitte. Dadurch wird der Spieler nicht abrupt aus der Handlung gerissen und beobachtet Senuas Welt

¹⁰⁶ Vgl. Ruf et al., 2019, S. 2

¹⁰⁷ Vgl. Rouse III, 2009, S. 21f.

durchgehend aus ihrer Perspektive. Die Nähe des Spielers zur Protagonistin ändert sich bis zum Ende hin nicht, wodurch die Verbindung zwischen dem Spieler und Senua verstärkt wird. Auch ihre Erlebnisse wirken intimer und dadurch intensiver und immersiver.¹⁰⁸ Ziel dieser Kameraperspektive und der fehlenden Schnitte war die Kreierung einer filmähnlichen Erfahrung.¹⁰⁹

Die Sprachaufnahmen stechen durch die Darstellung auditiver Halluzinationen besonders hervor. Sprachaufnahmen müssen in einem Videospiel normalerweise gut hörbar sein, bestenfalls lauter als die Umgebungsgeräusche, denn der Spieler muss sich auf den Informationsfluss fokussieren können.¹¹⁰ HELLBLADE nutzt Unverständlichkeit jedoch bewusst aus: Die vielzähligen Stimmen sind durch die unterschiedlichen Lautstärken, Richtungen und Entfernungen so chaotisch und überwältigend, dass sie beim Spieler oftmals zu Orientierungslosigkeit führen. Es ist unklar, worauf der Spieler seinen Fokus legen soll, und er kann das Gesagte oft nicht verstehen. In einer gefährlichen Situation kann dies sogar zu seinem Tod führen. Während also in vielen anderen Videospielen nicht hörbarer oder unverständlicher Dialog als negativer Aspekt angesehen wird, wird das Überwältigen des Spielers durch das wirre Gerede, Flüstern und Geschreie sinnvoll in HELLBLADE ausgenutzt. Dies ist Senuas wahrgenommene Realität und in diese schlüpft auch der Spieler.

Die Stimmen sind aber gleichzeitig keine allwissende und durch die feindliche Beziehung zum Spielcharakter eine nicht immer vertrauenswürdige Informationsquelle. Die dabei kreierte Anspannung und auch Angst wirken dadurch umso stärker. Die binauralen Tonaufnahmen verschlimmern diese negativen Emotionen und den Horroraspekt der Stimmen: Die Quelle der Stimmen ist nie in der Umgebung um Senua herum lokalisierbar, sondern nur im Kopf hörbar.¹¹¹

Anders als bei Umgebungsgeräuschen, bei welchen sich die Quelle durch das Drehen der Spielfigur (und somit ihrer Ohren) anpasst, passiert dies jedoch nicht bei den Stimmen. Es ergibt sich die Illusion, dass sich die Stimmen direkt im Inneren des

¹⁰⁸ Vgl. Tyrer, Ben: How Ninja Theory's Hellblade: Senua's Sacrifice is creating a realistic portrayal of psychosis, in: GamesRadar+, 13.07.2017, <https://www.gamesradar.com/ninja-theory-hellblade-senuas-sacrifice-psychosis-interview/> (abgerufen am 27.04.2024)

¹⁰⁹ Vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diary 6: Camera, Controls & Combat, 10.11.2014, <https://www.youtube.com/watch?v=fFKjWciYbBM&rc=1> [01:09-01:15]

¹¹⁰ Vgl. Guo, 2021, S. 294f.

¹¹¹ Vgl. Ruf et al., 2019, S. 9

Kopfes von Senua und somit auch vom Spieler befinden. Dadurch kann der Spieler den Stimmen auch nicht entkommen.¹¹²

Trotz allem interagiert Senua problemlos mit ihrer Umgebung. Der Spieler kann genau wie Senua ihre wahrgenommene Realität nicht von der eigentlichen Realität ihrer Welt unterscheiden. Senuas Realität wirkt somit auch für den Spieler real. Dadurch entsteht eine sehr besondere Art der Immersion: Der Spieler dringt durch die dreidimensionale und realitätsnahe Geräuschkulisse nicht nur in die digitale Spielwelt ein, die Senua umgibt, sondern spezifisch in Senuas Realität, die durch ihre Psychose sowohl auf visueller als auch auditiver Ebene geprägt ist. Die Stimmen in Senuas Kopf werden zu den Stimmen im Kopf des Spielers. Senuas Realität und inneren Ängste werden zur Realität und Ängsten des Spielers. Durch diese besondere und persönliche Verbindung zum Videospielcharakter, in dessen subjektive und höllische Realität der Spieler eintaucht, entsteht eine tiefe und sehr starke Immersion in das Videospielerlebnis.¹¹³

Für die akkurate und authentische Darstellung von Psychose hat NINJA THEORY sowohl professionelle Psychologen als auch Menschen mit Psychose durchgehend an der Entwicklung des Videospiels teilnehmen lassen. Dafür hat sich das Entwicklerstudio unter anderem mit der Spendenorganisation WELLCOME TRUST zusammengesetzt, um mit Forschern und Patientengruppen zusammenzuarbeiten. Das Ziel war das Videospiel als Medium zur Repräsentation solch einer Krankheit zu nutzen, da in einem Videospiel der Spieler in die Rolle des gespielten Charakters schlüpft. Der kreierte Spielcharakter sollte daher auf realen Menschen mit realen Erfahrungen basieren, damit auch der virtuelle Charakter sich real anfühlt. Im Zentrum des gesamten Geschehens steht somit Senua. Um sie herum sind viele Stimmen hörbar und sie alle haben eigene Persönlichkeiten und Charaktereigenschaften. Um diese Stimmen ebenfalls realer erscheinen zu lassen, basieren sie auf bekannten Menschen, damit es während der Entwicklung möglich war, sich eine spezifische Stimme und ein Gesicht zu der jeweiligen Stimme im Spiel vorstellen zu können.¹¹⁴

¹¹² Vgl. Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice | Dev Diary 27 | Senua's Soundscape, 31.03.2017, <https://www.youtube.com/watch?v=5-D57571odo&rco=1> [03:37-03:57]

¹¹³ Vgl. Ruf et al., 2019, S.5 sowie S. 9

¹¹⁴ Vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diary 13: Creating the Story, 27.07.2015, <https://www.youtube.com/watch?v=Lc0MkHyHWfo&rco=1> [01:00-04:19]

HELLBLADE nutzt bei den Sprachaufnahmen ausschließlich binaurale Tonaufnahmen.¹¹⁵ Nach mehreren Versuchen wurde nämlich während der Entwicklung festgestellt, dass das Positionieren von Stimmen in einem Raum um einen festen Punkt (bzw. einer Person) herum am ehesten den realen Erfahrungen der befragten Patienten entsprach.¹¹⁶

Die Sprachaufnahmen wurden zudem bei der Bearbeitung selten verzerrt und meist sauber gehalten, da diese eher auf realen Erfahrungen basieren. Dies weicht von der typischen Übertreibung des Sound Designs – vor allem im Horrorgenre – eher ab. Die Stimmen wirken dadurch jedoch humaner, wodurch der Aufbau einer emotionalen Verbindung zu ihnen leichter fällt.¹¹⁷ Die Momente, in denen die Stimmen dann doch ihren menschlichen Klang verlieren, wirken durch den starken Kontrast zur gewohnten Normalität ihrer Klangfarbe umso gruseliger und gefährlicher.

Horrorspiele erlauben oft das Erlebnis und die Immersion in unheimliche und furchteinflößende Szenarien in einem eigentlich sicheren Umfeld. Die emotionale Reaktion, die Angst und die Aufregung, solch eines Spiels fühlen sich real an, der Spieler selbst befindet sich jedoch in Wirklichkeit in Sicherheit.¹¹⁸ HELLBLADE stellt somit ein gutes Beispiel für das Erforschen von realem Horror dar, über den die meisten Menschen sich wenig Gedanken machen, dadurch aber ein noch intensiveres Angstgefühl erleben. Psychose ist eine reale Krankheit und die auditiven und visuellen Halluzinationen sind reale Symptome, mit welchen viele Menschen leben. Die aufkommende Angst durch diese fühlt sich dadurch noch greifbarer an als in einem komplett fiktionalen Spiel. Das Überwältigen und Desorientieren des Spielers durch den Ton, vor allem durch die Stimmen, ist somit ein wichtiger und sogar positiver Aspekt der Handlung, da dadurch das Nachempfinden und Verständnis der mentalen Erkrankung verstärkt wird. Gemischt mit vielen akkuraten Erkenntnissen aus der nordischen Mythologie entsteht eine mysteriöse, gefährliche und fragwürdige Realität, in die sich der Spieler vor allem mithilfe der Tiefe und dem Realismus des Tons verlieren kann.

¹¹⁵ Vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diary 15: Binaural Audio Tests, 2015, [01:05-01:10]

¹¹⁶ Vgl. Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice Development Diary 24: Hearing Voices, 2016, [04:02-04:12]

¹¹⁷ Vgl. Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice Development Diary 24: Hearing Voices, 2016, [06:32-07:14]

¹¹⁸ Vgl. Rouse III, 2009, S.20f.

4.3. Die Spielwelt

Nicht nur das dreidimensionale und realitätsnahe Hören von Stimmen im Kopf macht das Spielerlebnis von HELLBLADE besonders, sondern auch die Geräuschkulisse von Senuas Umwelt wird durch die 3D Tonaufnahmen mit Authentizität gefüllt.

4.3.1. Umgebungsgeräusche

Hörereignisse werden aufgrund von unterschiedlichen Erfahrungen zwischen einzelnen Individuen auch unterschiedlich interpretiert. Der sogenannte *McGurk-Effekt* demonstriert dieses Phänomen besonders gut: verschiedene Mundbewegungen führen zu verschiedenen Klangwahrnehmungen, obwohl eigentlich dieselben Laute ausgesprochen wurden.¹¹⁹ Dieser Effekt, dass die Wahrnehmung von Geräuschen sich durch visuelle Eindrücke ändert, ist das Schlüsselkonzept von HELLBLADE: die Geräusche, die der Spieler wahrnimmt, basieren auf Senuas vergangene Erfahrungen und auch ihren emotionalen Zustand.¹²⁰ Der Spieler hört nicht nur Senuas innere Stimmen, sondern nimmt auch ihre Umwelt auditiv durch ihre Perspektive wahr.

“An important concept in HELLBLADE’s sound design is to transform what is seen from what Senua sees to create a very particular sound universe. It’s a very subtle difference. It’s not about what you hear, but what Senua hears.”

– David Garcia, Lead Audio Ninja¹²¹

Die Szenen der Videos 4 – *Umwelt*, 5 – *Blindness Shard Trial* und 6 – *Meer der Leichen* werden nun im folgenden Abschnitt in chronologischer Reihenfolge analysiert.

Die Kopplung zwischen Senuas innerer und äußerer Welt wird bspw. durch ein eingeführtes *breathing system* visualisiert. Über Senuas Atmen ist der Spieler sich stets über ihre aktuelle Gefühlslage bewusst: ob sie Angst verspürt, in Panik gerät oder an Schmerzen leidet. Diese, durch den Atem erkennbare, Gefühlswelt ist direkt mit ihrer Umwelt verbunden. So verläuft z. B. das innere Lodern ihres Umfelds im Reich des Feuergottes parallel zu ihren Atemzügen: atmet sie aus, wird das Feuer stärker,

¹¹⁹ McGurk, Harry/MacDonald, John: Hearing lips and seeing voices, in: Nature, Bd. 264, 23.12.1976, doi:10.1038/264746a0, S. 746

¹²⁰ Vgl. Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice | Dev Diary 27 | Senua's Soundscape, 2017, [00:28-01:20]

¹²¹ Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice Development Diary 24: Hearing Voices, 2016, [5:44-6:16]

als würden die Flammen aus Senua heraus Kraft schöpfen. Beim Einatmen hingegen, lodern sie wieder schwächer.¹²²

Auch die Erinnerungen an Druth sind mit der Außenwelt über die Runensteine verbunden. Senua hört seine Erzählungen über Helheim, sobald sie sich auf die Runen fokussiert. Dabei ist Druths Stimme gleichzeitig auch an die Position des Steins gebunden. Je weiter sich Senua also vom Stein entfernt, desto leiser wird auch die Stimme ihres Freundes.¹²³

Das für HELLBLADE erstellte Wettersystem erlaubt zudem schnelle Veränderungen zwischen verschiedenen Standorten, um die passende Atmosphäre für die jeweilige Situation zu kreieren. Ein sonniger Morgen kann durch dieses System sehr schnell und fließend in ein starkes Gewitter übergehen.¹²⁴ Die atmosphärischen Veränderungen repräsentieren dabei Senuas Gefühlswelt.

Direkt nach Senuas Ankunft wird ihre Angst und Unruhe durch ihre Umgebung auch visuell dargestellt. Je tiefer sie in den Wald schreitet und in einem sumpfigen Gebiet versinkt, desto mehr verdunkelt sich ihr Umfeld. Der Wind weht stärker und auch ein tiefes Dröhnen ist zu hören. Senuas Panik wird durch ihre schnellen Atemzüge hörbar und je panischer sie wird, desto lauter, verzerrter und unnatürlicher klingt auch die Geräuschkulisse.¹²⁵

Die extremen Wetterverhältnisse im Wald werden eingesetzt, um auch beim Spieler eine innere Unruhe auszulösen. Je unnatürlicher und verzerrter die Geräusche klingen, desto angsteinflößender erscheint die gesamte virtuelle Welt. Da Senua vom Spieler kontrolliert wird, übertragen sich auch ihre Emotionen auf ihn. Ihre Reaktion auf die Umwelt nimmt somit Einfluss auf die Reaktion des Spielers.

Erst als Senua aus dem Wald tritt und der Dunkelheit entkommt, beruhigen sich ihre Atemzüge und auch ihre Umwelt. Die Sonne strahlt direkt über Helheim, der Wind weht sanfter und die nun natürlicher wirkenden Geräusche erlauben einen Moment der Erleichterung.¹²⁶

¹²² Vgl. Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice | Dev Diary 27 | Senua's Soundscape, 2017, [04:09-04:53]; vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 4 – Umwelt, [00:00-00:18]

¹²³ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 4 – Umwelt, [00:21-00:54]

¹²⁴ Vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diary 19: Atmospheric VFX, 21.12.2015, <https://www.youtube.com/watch?v=jdZ1s3FHTFI&rco=1> [00:19-01:06]

¹²⁵ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 4 – Umwelt, [00:57-01:47]

¹²⁶ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 4 – Umwelt, [01:48-02:15]

Beim Anblick von Helheim nimmt Senua Dillions Schädel in ihre Hände. Sie schließt ihre Augen und versucht seine Seele zu erspüren. Ein Schatten legt sich dabei über die vorher sonnige Umgebung, obwohl nur wenige Momente vorher keine Wolken zu sehen waren. Dillions Schädel fängt erneut, wie schon zuvor, an zu atmen. Gleichzeitig sind auch verzerrte Schreie, gespenstische Klänge und ein monströses Fauchen zu hören. Erst als Dillions Stimme erklingt, verschwinden alle anderen Geräusche.¹²⁷

Senuas emotionaler Zustand wird stets direkt in ihrer Umwelt widergespiegelt. Je negativer ihre Emotionen sind, desto unnatürlicher und gefährlicher klingt ihre Umgebung. Ihre Angst legt große und dunkle Schatten über die Außenwelt und ihre Panik verzerrt ihre Wahrnehmung der Geräuschkulisse. Ihre Hingabe zu Dillion hingegen erlaubt ihr die monströsen Geräusche kurzzeitig auszublenken, wodurch ihre Liebe zu ihm verdeutlicht wird.

Die Verbindung zwischen Senuas innerer und äußerer Welt wird vor allem in einer von Odins Prüfungen deutlich: beim *Tower Shard Trial* wechselt Senua zwischen einer utopischen, hellen Welt und einer von Unwetter und Zerstörung gesegneten Welt hin und her. Der Kontrast der unterschiedlichen Atmosphären wird nicht nur durch das Bild und ihre farbliche Stimmung verdeutlicht, sondern auch durch die Geräusche. Die Stimmen befürworten die friedlichere Welt und scheinen in dieser auch vergleichsweise weniger aktiv zu sein. In der zerstörten Welt wird der Spieler hingegen von der Lautstärke des Gewitters, der Kraft der Wellen, den knarrenden Gebäuderesten und den schrillen Stimmen überwältigt.¹²⁸

Der weibliche Gesang in der hellen Welt wirkt jedoch durch das leichte Echo beinahe gespenstisch und lässt die Idylle nicht vertrauenswürdig erscheinen. Der Wechsel selbst stellt sich als sehr unangenehm heraus. Dabei werden die Stimmen stark verzerrt, sie klingen unmenschlicher und oftmals tiefer und sind auch kaum zu verstehen.

Beide Welten stellen Senuas inneren Konflikt zwischen ihrem Selbsthass und ihrer Selbstakzeptanz dar. Die Stimmen passen sich ebenfalls an die visuelle Präsentation ihres Umfelds an und wechseln zwischen schönen Erinnerungen an Dillion und Schuldzuweisungen an seinem Tod hin und her. Jedoch machen sie Senua in der hellen Umgebung darauf aufmerksam, dass sie sich in der falschen Welt befindet und

¹²⁷ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 4 – Umwelt, [02:16-03:10]

¹²⁸ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 4 – Umwelt, [03:13-08:09]

verdeutlichen somit, dass Senua durch den Verlust von Dillion immer noch mit ihrem Selbsthass kämpft.

Durch die rasanten Veränderungen und unnatürlichen Ereignisse wird die gesamte wahrgenommene Realität der Spielwelt ständig in Frage gestellt. Sogar in scheinbaren Momenten der Ruhe ist unklar, wie viel ihrer Umgebung durch ihre Psychose anders wahrgenommen wird. Die Erzählerin beschreibt dies wie das Betreten einer „[...] imposter world... where the forest itself is watching“¹²⁹. Dieser gespenstische Moment wird durch einen plötzlich aufkommenden, pfeifenden Wind und das Echo einer Eule unterstützt.¹³⁰

Das Misstrauen gegenüber der Welt wird zusätzlich durch die Erzählerin angestachelt. Der Wald wirkt wie eine lebendige Entität, die durch die Wind- und Tiergeräusche zu erwachen scheint. Dadurch wird beim Spieler das Gefühl erweckt, als würde er von seinem gesamten Umfeld beobachtet werden. Die ganze Welt erscheint dadurch bedrohlich und gefährlich und eine angespannte Atmosphäre entsteht.

Trotz der fragwürdigen und oftmals unerklärlichen Ereignisse, wird Senuas Welt durch die dreidimensionalen Tonaufnahmen und detailreiche Geräuschkulisse mit Tiefe und Authentizität gefüllt und verstärkt dadurch die immersive Spielerfahrung.

Ihre Schritte verändern je nach Laufgeschwindigkeit oder Bodenbeschaffenheit ihren Klang. Die unterschiedlichen Geräusche kleiner Pfützen, nassen Sandes, Holzbrücken und Kieselsteine verstärken den Realismus der Spielwelt und füllen sie mit erwarteten Details. So verdeutlichen die starken Wellen beim Anschlagen gegen große Felsen ihre Kraft und Gefahr und durch den Wind wird dem Spieler die Weite und Größe der Welt bewusst. Die Brücke zu Helheim wird erst hörbar, sobald Senua unter ihr steht und ihr Knarzen lässt sie bei solch einer Übergröße alt, unsicher und unstabil erscheinen. Auch Gefühle wie Ekel werden z. B. durch Fliegen in einem Sumpf ausgelöst. Diese schwirren wild um Senuas Kopf herum und durch die binauralen Tonaufnahmen erscheinen sie beinahe spürbar und unangenehm nah am Ohr des Spielers. Auch der Richtungswechsel von Geräuschquellen durch das Drehen der Spielfigur, wie z. B. beim Passieren eines Wasserfalls oder das Orten eines Feuers,

¹²⁹ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 4 – Umwelt, [08:21-08:27]

¹³⁰ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 4 – Umwelt, [08:12-08:33]

lässt die Umwelt real erscheinen und verhilft dem Spieler sich noch mehr in sie zu vertiefen.¹³¹

Eine gute Geräuschkulisse und gelungene Atmosphäre ist vor allem im Horrorgenre wichtig. Die Möglichkeit des räumlichen Hörens und dem dadurch entstehenden räumlichen Bewusstseins verstärkt das Gefühl einer lauerten und nicht sichtbaren Gefahr und verstärkt das immersive Spielerlebnis.¹³² Nur durch die richtigen Soundeffekte kann Spannung aufgebaut werden, um beim Spieler Angst auszulösen und erfolgreiche Schreckmomente zu kreieren.

Während einer von Odins Prüfungen, dem *Blindness Shard Trial*, ergibt sich ein beinahe klischeehaftes Horrorszenario: Senua befindet sich in einer visuell kaum erfassbaren Umgebung, eingetaucht in kompletter Dunkelheit. Nur sehr wenige, verschwommene Umriss von Wegstücken oder Durchgängen sind erkennbar. Der Spieler muss einen Ausweg aus dieser Dunkelheit finden und kann sich dabei fast ausschließlich nur auf sein Gehör verlassen.

Die erste Aufgabe besteht darin einer Windbrise zu folgen. Neben dem leichten Wind sind auch das Knistern von Feuerstellen und helle Klänge von Glocken zu hören, jedoch sind sie nicht sichtbar. Senuas Flüsterton wird von einem Echo begleitet, welches ihre Stimme lauter erscheinen lässt. Auch ihre vereinzelt Schritte in Pfützen sind sehr deutlich zu vernehmen. Manchmal sind auch einzelne Wassertropfen zu hören.¹³³

Die wenigen Umriss in der Dunkelheit erlauben zwar das Abschätzen der Entfernung zum Ziel, das Umfeld kann jedoch nur durch den Ton erahnt werden. Das Echo sanfter Geräusche wie Senuas Atmen oder einzelner Wassertropfen deuten auf einen großen Raum hin. Durch diese angedeutete Größe wird die Fantasie des Spielers angeregt und seine Angst vor möglichen versteckten Gefahren intensiviert sich. Das Echo betont auf unangenehme Art und Weise die einzelnen Klänge, wodurch der Spieler schreckhafter wird. Diese Anspannung wird zusätzlich durch Senuas eigenes ängstliches Atmen verstärkt.

¹³¹ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 4 – Umwelt, [08:36-11:24]

¹³² Vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diary 23: Combat Revisited | Part 2, 03.06.2016, <https://www.youtube.com/watch?v=5aAgBAO9Lwc&rc=1> [03:57-04:17] sowie [05:46-06:06]

¹³³ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 5 – Blindness Shard Trial, [00:00-02:27]

Über einen Dialog zwischen Dillion und Senua wird dem Spieler erklärt, auf welche Geräusche er zu achten hat. Nach dem Hinweis dem Wind zu folgen, lässt sich anhand der Geräuschkulisse erahnen, dass Senua sich nun im Freien befindet. Sie muss nun die Quelle eines Flusses finden und diesem anschließend aufwärts folgen. Während sie sich weiterhin durch die Dunkelheit bewegt, sind Krähen und auch das Heulen von Wölfen hörbar. Die Situation wirkt noch gefährlicher und furchterregender, als Senua sich bückend durch einen niedrigen Gang fortbewegen muss.¹³⁴

Krähen werden oft mit einem schlechten Omen und dem Tod assoziiert. Auch das Heulen der Wölfe wird oft für gruselige Momente genutzt und deutet auf eine Gefahr hin. Es sind zudem noch viele andere Geräusche hörbar, jedoch aufgrund der Dunkelheit nicht eindeutig identifizierbar. Während in einem sichtbaren Umfeld die Geräusche eventuell sogar untergehen würden, führen sie durch das Fehlen der Sehkraft nur zu immenser Angst. Da sich der Spieler stets auf ein bestimmtes Geräusch fokussieren muss, wirken die restlichen Geräusche zudem auch störend. Schrille, konstant anhaltende und laute Klänge im Hintergrund werden für den Spannungsaufbau genutzt. Der Dialog zwischen Dillion und Senua wirkt zwar sanft und ermutigend, es erweist sich jedoch als schwierig sich auf diesen aufgrund der anderen Geräusche zu konzentrieren. Die Erzählerin flüstert zugleich erneut unangenehm nah in das Ohr des Spielers und erklärt ihm, dass Dillions Stimme nur eine Illusion ist. Auch dies bewirkt einen angespannten Zustand beim Spieler, da nun ein gewisser Grad an Vertrauen verloren geht.

Senua findet sich anschließend in einem alten Gebäude aus Holz wieder. Beim Betreten sind in der Ferne schwache Umrisse eines Monsters zu erkennen. Sein Körper pulsiert und wirkt auch aus der Entfernung sehr groß und scheint mehrere Gliedmaßen zu besitzen. Sein genaues Aussehen ist jedoch nicht vollkommen erkennbar. Dillion erklärt Senua, dass solange sie das Monster nicht sehen kann, auch sie nicht vom Monster gesehen wird. Während der Spieler also auf die Geräusche des Monsters achtet, um ihm aus dem Weg zu gehen, kann der Spieler nur durch das genaue Hinhören seine genaue Position erahnen. Kommt der Spieler dem Monster zu nahe, verzerrt sich Senuas bereits eingeschränkte Sicht, ihr Atmen wird panischer, schneller und lauter und zischendes, lautes Geflüster ist zu hören. Manchmal läuft Senua auch gegen Metallketten, die laut klirren und ihre Angst steigern. Beim

¹³⁴ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 5 – Blindness Shard Trial, [02:28-05:33]

Voranschreiten gibt das Haus auch sehr oft ein starkes Knarzen von sich, welches die restlichen Geräusche übertönt.¹³⁵

Je mehr sich Senua in Gefahr befindet, weil sie zu nah an das Monster tritt, desto lauter werden die Zischgeräusche des Monsters. Das vom Monster kommende Graulen klingt unmenschlich und beinahe hungrig. Die Angst wird beim Spieler nicht nur durch Senuas lauter werdendes Atmen erhöht, sondern auch durch die Lautheit und dabei spürbare Nähe des Monsters. Auch das Klirren der Metallketten verstärkt diese Angst, da diese seine Position verraten und ihn dadurch verwundbar machen. Das Übertönen des Monsters durch das Holzknarren erschwert ebenfalls das Voranschreiten, da auch durch diese Geräusche die genaue Lokalisation schwerer fällt.

Die Gefahrensituation wird in den darauffolgenden Abschnitten dieser Prüfung noch intensiver. Nachdem Senua das Gebäude verlässt, wandern nun mehrere Monster im Freien herum und der Spieler muss sich sowohl auf ihre Laute fokussieren, um sie zu umgehen, als auch auf die Quelle leicht erkennbarer Feuerstellen, die als Orientierungshilfe dienen und Schutz bieten. Erst als die Monstergeräusche leise im Hintergrund verschwinden, weiß der Spieler, dass er sie erfolgreich hinter sich gebracht hat. Der letzte Raum wird durch einen Brunnen erreicht. Senua muss sich dabei durch hohes Gewässer bewegen und von oben herabhängenden Leichen ausweichen.¹³⁶

Das Knurren der Monster, die unangenehm nahen, herumschwirrenden Fliegen, das Plätschern des Wassers und das Klirren der Metallketten führen zu einem überwältigenden und angsteinflößenden Erlebnis. Das Echo betont jeden einzelnen Klang und führt zu einem gesteigerten angespannten Zustand und stärkerer Furcht beim Spieler.

Das Lokalisieren von Geräuschquellen und das Abschätzen ihrer Entfernung ist in diesem Teil des Spiels die einzige Möglichkeit Senuas Überleben und Fortschritt zu garantieren. Der Spieler muss dabei entweder den richtigen Geräuschen folgen oder diese umgehen. Die binauralen Tonaufnahmen der Umwelt werden somit nicht nur für ästhetische und atmosphärische Zwecke genutzt, um die gruselige Szenerie

¹³⁵ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 5 – Blindness Shard Trial, [05:34-07:50]

¹³⁶ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 5 – Blindness Shard Trial, [07:51-13:45]

realistisch erscheinen zu lassen, sondern ist auch eine zentrale Spielmechanik, ohne die ein Erfolg unmöglich wäre.¹³⁷

Nachdem Senua erfolgreich nach den Prüfungen Odins Schwert für sich gewinnt, findet sie sich im *Meer der Leichen* wieder. Auch hier wird ein klassisches Horrorszenario visualisiert: die Hölle. Dicke Baumwurzeln und Wände aus aufeinander gestapelten, verbrannten Leichen ragen in die Höhe, zahlreiche Arme reichen nach Senua und ein starkes Gewitter begleitet die furchteinflößende, in ein feuriges Orange getauchte Szene. Während Senua sich ihren Weg durch einen schmalen Fluss aus Blut bahnt, wird sie von ihren Stimmen unaufhörlich verflucht („There’s nowhere to run to. Stay here and rot. This is where you belong“¹³⁸). Die Leichen geben schmerzhaft und stöhnende Schreie von sich und ihre Arme greifen erschreckend schnell und ruckartig nach Senua. Sie scheinen teilweise ineinander zu verschmelzen und formen sich zu großen Massen. Zudem scheinen sie wie Lava von innen heraus zu brennen.¹³⁹

Die massiven Leichenberge, ihre angsteinflößenden Schreie, das Gewitter und die erniedrigenden Stimmen führen zu einem überwältigenden und höllischen Erlebnis. Der Spieler wird über die Bild- und Tonebene von Schmerz, Gefahr und Tod umzingelt und findet sich selbst in der Repräsentation von Senuas Selbsthass und Verzweiflung wieder.

In der Unterwelt wird Senua zudem erneut vom Schatten bzw. von den Erinnerungen ihres Vaters verfolgt. Er beschuldigt Senua am qualvollen Leiden der verrotteten Seelen verantwortlich zu sein, eine Andeutung auf den Seuchenvorfall in ihrem ehemaligen Dorf. Während sie sich weiter ihren Weg durch die Leichenberge und den Blutfluss bahnt und dabei auch eine Vielzahl an Nordmännern bekämpft, wird die höllische Szene durch tiefe, dröhnende Töne, Pauken und rituellem Gesang begleitet. Auch die schmerzhaften Schreie von Senuas Mutter sind im Hintergrund zu hören und der Schatten wirft Senua vor sogar an ihrem Tod aufgrund ihrer inneren Fäulnis schuldig zu sein.¹⁴⁰

Senua wird an die traumatischen Tode ihrer Dorfmithbewohner und ihrer Mutter zurückerinnert und ihre überwältigenden Schuldgefühle führen sie und den Spieler in

¹³⁷ Vgl. Ruf et al., 2019, S. 13f.

¹³⁸ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 6 – Meer der Leichen, [00:57-01:02]

¹³⁹ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 6 – Meer der Leichen, [00:00-01:35]

¹⁴⁰ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 6 – Meer der Leichen, [01:36-06:22]

das Inferno der Hölle. Die verzweifelte Situation wirkt sowohl durch die Tiefe der Welt als auch durch die unaufhörlichen Beschuldigungen ausweglos. Die Schrecken der Unterwelt werden durch die verzerrten Schreie der Leichenmassen, dem Spott und der Feindseligkeit der Stimmen und dem finsternen Schatten verstärkt und erwecken im Spieler pures Grauen und Furcht.

Die Geräusche der Umwelt fungieren in HELLBLADE als mehr als ein bloßes Hintergrundelement, um das Bild mit Sinn zu füllen. Sie sind gleichzeitig ein Teil der Spielmechanik und auch ein Erzähler von Senuas Geschichte. Ihre innere Welt wird auf ihre äußere direkt übertragen und durch den Ton verstärkt und deutlicher an den Spieler kommuniziert. Vor allem wird erst durch den Ton in Horrorszenarien der gewünschte Schrecken im Spieler ausgelöst, der durch die dreidimensionalen und real erscheinenden Hörereignisse zu einem intensiven und immersiven Nachempfinden von Senuas Welt führt.

4.3.2. Kämpfe und Rätsel

Im Verlauf des Spiels stellt sich Senua vielen starken Gegnern, die ihr den Weg zu Hela versperren. Die in diesem Kapitel betrachteten Szenen sind in *Video 7 – Kämpfe & Rätsel* zu finden.

Das Ziel der Kampfszenen ist das bessere Verständnis von Senuas Persönlichkeit. Sie ist keine Superheldin, sondern ihren Gegnern physisch unterlegen. Durch die Kämpfe werden dennoch ihre starken Emotionen, ihr Kampfgeist und ihre Disziplin vermittelt.¹⁴¹

Die Kämpfe gegen die Nordmänner werden sowohl visuell als auch über den Ton angekündigt, um den Spieler vor einem aufkommenden Angriff zu warnen. In einer Szene, in welcher sich Senua auf dem Rückweg aus Surtrs Götterreich befindet, wirkt ihre Umgebung zunächst friedlich. Anstelle von beleidigenden Stimmen im Kopf, die ihre Umwelt übertönen, ist das Plätschern von Wasser und Vogelgezwitscher zu hören. Mit der leuchtenden Sonne wird eine beinahe utopische Szene kreiert. Sehr abrupt legen sich jedoch unförmige Schatten über das gesamte Umfeld und tauchen es in

¹⁴¹ Vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diary 6: Camera, Controls & Combat, 2014, [02:52-03:06]; vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diary 23: Combat Revisited | Part 2, 2016, [01:09-01:17]

Dunkelheit. Zeitgleich ist ein starker Donner zu vernehmen. Die hellen Klänge der Vögel werden durch eine Eule ersetzt und ein starker pfeifender Wind ist ebenfalls zu hören.¹⁴²

Die rasante und fließende Änderung der zu Beginn ruhigen Atmosphäre zu einer finsternen und unnatürlichen Umgebung wird gleichzeitig durch dunkle Schatten, als auch durch den grollenden Donner dargestellt. Auch das Pfeifen des Windes ist ein charakteristisches Merkmal eines Horrorszenarios.¹⁴³

Aus dieser Dunkelheit formen sich die Nordmänner. Ihr Aussehen wirkt durch Senuas Augen aufgrund ihrer psychischen Krankheit und ihrer Erfahrungen mit ihnen übertrieben, unnatürlich und monströs.¹⁴⁴ Ihre Unmenschlichkeit wird durch die tiefen und fauchenden Geräusche, die sie von sich geben, untermalt.¹⁴⁵

Die Kämpfe wirken durch die Überzahl der Nordmänner und ihrer aggressiven Art sehr intensiv. Die Schwere und die Wirkung von jedem Aufprall, ob durch einen Tritt oder ein Schwert, wird durch den Ton widergespiegelt und somit als Feedback für den Spieler genutzt, um an ihn den Erfolg oder Fehlschlag des Angriffs zu vermitteln. Der schrille und erschreckende Klang beim Aufprall von Schwertern verstärkt den angespannten Zustand beim Spieler. Die fleischigen Geräusche beim Hinzufügen von Wunden und die schmerzhaften Schreie der monströsen Gegner und von Senua sind beängstigend und ekelerregend. Durch die pure Gewalt der Kämpfe und dem supernatürlichen Erscheinen der Nordmänner entsteht ein von Adrenalin geprägtes Horrorerlebnis.

Während dem Kampf gegen die Nordmänner fungieren die Stimmen als Unterstützung. Sie erinnern Senua an ihre Gabe des Fokussierens, welche sie auch in Kämpfen einsetzen kann. Durch diesen Fokus erhöht sich ihre Konzentration auf die Gegner. Diese verlangsamen sich und auch die Umgebungsgeräusche werden unterdrückt. Senuas Fokuspunkt wird durch zahlreiche, leuchtende Runen um den aktuell angegriffenen Gegner visualisiert. Senua bewegt sich jedoch weiterhin mit der

¹⁴² Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 7 – Kämpfe & Rätsel, [00:00-00:18]

¹⁴³ Vgl. Hentschel, 2017, S. 168

¹⁴⁴ Vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diary 12: The Mind of Senua, 10.06.2015, <https://www.youtube.com/watch?v=zS6wHwzUDI4&rco=1> [07:37-08:17]

¹⁴⁵ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 7 – Kämpfe & Rätsel, [00:19-00:47]

gleichen Geschwindigkeit voran, wodurch sie leichter die Nordmänner besiegen kann.¹⁴⁶

Durch das Ausblenden der restlichen Geräusche in ihrer Umgebung, werden die Angriffsgeräusche weniger übertönt und erscheinen dadurch noch stärker und aggressiver. Das leichte Echo in Senuas Stimme und in ihren Attacken untermalen ebenfalls diese Intensivität.

Steht Senua kurz vor ihrem Tod, weil sie zu viele oder zu starke Verletzungen erlitten hat, verliert der Spieler für kurze Zeit die Möglichkeit sie zu bewegen, während sie am Boden liegt. Die Geräusche ihrer Umwelt klingen in diesen Momenten dumpf, als würden sie aus einer viel größeren Entfernung zu kommen scheinen. Auch ihr schnelles Herzklopfen ist laut und stark in den Ohren des Spielers zu hören. Ihre Gegner klingen verzerrter als zuvor, ihre Sicht und dadurch auch die Sicht des Spielers wird durch ihre Verletzungen beeinträchtigt.¹⁴⁷

Die Furcht vor dem Tod steigt durch den Klang des starken Herzklopfens und Senuas anstrengenden Atem. Auch die fauchenden Stimmen, die eindringlich auf sie einreden und verlangen, dass sie aufsteht, erhöhen die Panik beim Spieler. Durch die verlangsamten Bewegungen, dem Verlust über Senuas Bewegungskontrolle und die dumpfen Umgebungsgeräusche wird die Gefahr der Situation stärker illustriert.

Die Kämpfe gegen die Götter wirken im Vergleich zu den Kämpfen gegen die Nordmänner umso anstrengender. So ist z. B. Surtr weitaus größer und muskulöser als die gewöhnlichen Gegner und auch sein Knurren und Graulen klingt tiefer. Als Feuergott steht sein Kopf in Flammen, sein Körper ist mit mehr Blut und Wunden bedeckt und auch seine Umgebung lodert laut in einem Inferno. Surtr hat zudem die Gabe seinen gesamten Körper in Flammen aufgehen zu lassen. In diesen Momenten darf Senua ihn nicht angreifen, sondern kann nur ausweichen, was der Spieler erst durch die Warnungen der Stimmen erfährt. Senua besiegt ihn schlussendlich mit einem Kampfschrei und einem Stich in seine Kehle.¹⁴⁸

Die höllische Atmosphäre wird durch das laute Inferno und die schmerzhaften Schreie seiner ehemaligen Opfertaten verstärkt. Steht Surtr in Flammen, klingt auch das Feuer deutlich lauter und näher als der Brand um die Kampfszene herum, wodurch die

¹⁴⁶ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 7 – Kämpfe & Rätsel, [00:48-01:12]

¹⁴⁷ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 7 – Kämpfe & Rätsel, [01:15-02:33]

¹⁴⁸ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 7 – Kämpfe & Rätsel, [02:36-05:44]

Geräuschkulisse an Tiefe gewinnt und realer erscheint. Die Stimmen handeln auch hier als Spielmechanik, um den Spieler anzuleiten, ob er ausweichen oder angreifen muss, da Surtrs Angriffe komplexer sind als die der Nordmänner. Das fleischige Geräusch von Senuas Siegeswunde und das Gurgeln von Surtr klingt ebenfalls real und dadurch sehr ekelregend.

Beim Kampf gegen den Höllenhund Garm wird Senua vorerst durch eine verzerrte Stimme, die ihren Namen ruft, in einen dunklen Tunnel gelockt. Während sie durch den dunklen und engen Tunnel kriecht, greifen, wie schon im Meer der Leichen, unzählige Arme aus der Dunkelheit nach ihr. Wildes Geflüster und unmenschliche Schreie sind zu hören und Senua verfällt in Panik.¹⁴⁹

Senuas eigene Angst wird durch ihr sehr lautes und schnelles Atmen und ihre eigenen panischen Schreie sehr deutlich und erneut direkt auf den Spieler übertragen. Die verletzte Kralposition und die dunklen Arme im engen Tunnel verstärken die beängstigende Situation und lösen ein klaustrophobisches Gefühl aus. Die Schreie, das unaufhörliche und unverständliche Murmeln und auch die umherschwirrenden Fliegen, die deutlich zu nah klingen, überwältigen den Spieler auch hier komplett.

Senuas Kampf gegen das Biest ist ebenfalls eine weitere Steigerung der vorherigen Kämpfe. Die Angriffe ihres neuen Schwertes von Odin sind stärker als zuvor und zusätzlich muss sie in einer weitaus dunkleren Umgebung kämpfen. Oft flackert ihr Umfeld rot und schwarz, der Höllenhund graut und faucht furchteinflößend und selbst Senuas Stimmen geraten in Panik. Versteckt sich das Biest kurzzeitig in den Schatten, muss der Spieler sich komplett auf sein Gehör verlassen und seine Geräusche, wie z. B. sein Knurren, lokalisieren, um rechtzeitig auszuweichen oder seine Angriffe abzuwehren.¹⁵⁰

Auch in dieser Situation ist das räumliche Hören entscheidend für Senuas Überleben. Durch die sehr angespannte und gefährliche Kampfsituation, die panischen Stimmen, das tiefe Dröhnen und das unaufhörliche Gewitter wird dies jedoch deutlich erschwert und der Spieler muss konzentriert bleiben, um schnell handeln zu können. Die Stärke ihres neuen Schwertes wird dabei sowohl visuell durch Licht als auch durch neue Soundeffekte verdeutlicht.

¹⁴⁹ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 7 – Kämpfe & Rätsel, [05:47-07:02]

¹⁵⁰ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 7 – Kämpfe & Rätsel, [07:03-09:47]

Nach dem Kampf gegen Garm endet die Szene mit einem klassischen Jump-Scare: Kurzzeitig ist nach dem scheinbaren Sieg außer Regen und Senuas Atmen nichts zu hören. Der Moment der trügerischen Ruhe wird jedoch genutzt, um den Spieler zu erschrecken, als Senua plötzlich vom Biest in die Dunkelheit gezogen wird. Dieser Schreckmoment wird über den Ton nur kurzzeitig vorher angekündigt. Die Horrorsequenz aus flackernden Lichtern, monströsen Geräuschen und angsterfüllten Schreien endet genauso schnell wie sie begonnen hat.¹⁵¹

Die dreidimensionalen und realitätsnahen Hörereignisse führen vor allem in Kampfszenen zu einer starken Immersion und einem sehr angespannten Zustand beim Spieler. Die Horrorvisionen der Monster und Götter wirken durch ihre unnatürlichen und verzerrten Geräusche gruselig und angsteinflößend. Die unterschiedlichen Geräusche der Gegner verdeutlichen zudem ihre unterschiedliche Stärke, Gefahr und Wichtigkeit.

NINJA THEORYs Ziel des Sound Designs der Kampfszenen war es dem Spieler genügend Feedback, ohne jedoch das Nutzen von Bildschirmanzeigen, zu geben. Jeder Angriff hat somit eine andere Stärke, ergibt unterschiedlich viel Schaden und besitzt unterschiedliche Soundeffekte. Die dreidimensionalen Audioaufnahmen helfen zudem die Kampfszene als einen Raum zu erkennen und sich somit auf Angriffe von hinten vorzubereiten¹⁵², wodurch der Realitätsgrad und dadurch die Immersion gesteigert wird.

Die einzige offensichtliche Bildschirmanzeige ist die Warnung vor dem *Permadeath* („permanent death“, deutsch: permanenter Tod) nach dem Ende des ersten Kampfes in HELLBLADE. Verliert der Spieler also zu viele Kämpfe, wächst die Fäulnis in Senuas Innerem zu nah an ihren Kopf und somit ihren Verstand heran und der gesamte Spielstand wird gelöscht.¹⁵³

Diese Anzeige reißt den Spieler zwar zurück in die reale Welt und unterbricht kurzzeitig die Immersion in die Handlung, wird jedoch dazu genutzt, um die Schwere und Ernsthaftigkeit von Senuas Situation zu verdeutlichen und dem Spieler Angst

¹⁵¹ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 7 – Kämpfe & Rätsel, [09:48-10:14]

¹⁵² Vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diary 23: Combat Revisited | Part 2, 2016, [02:52-04:17] sowie [05:46-06:06]

¹⁵³ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 7 – Kämpfe & Rätsel, [10:17-10:40]

einzujaßen. Diese Warnung löst aufgrund der Gefahr der schweren Konsequenzen großes Unbehagen aus und lässt den Tod im Spiel noch realer erscheinen.

Das Nachempfinden der Realität und der Schwere einer von Psychose geprägten Welt wird auch durch die Rätselpassagen ermöglicht. Bei der Zusammenarbeit mit Patientengruppen während der Spielentwicklung wurde festgestellt, dass der Alltag mit Psychose tatsächlich wie ein Puzzle stattfinden kann und dabei verschiedene Hinweise aus Symbolen, Farben und Geräuschen gefunden werden müssen, um durch die Welt schreiten zu können. Eine durch Illusionen veränderte Wahrnehmung der Umwelt basiert aber auch auf vielen nordischen Mythen. Somit sind sowohl Senuas Erkrankung als auch Mythologie Kernpunkte der Rätsel.¹⁵⁴

Der Weg zu Helheim ist durch viele Tore und Rätselpassagen versperrt. Vor dem ersten großen, verrosteten Metalltor, welches Senua begegnet, leuchten Runen und Symbole sehr hell in einem grellen Rot und halten das Tor verschlossen. Pfeifende und klirrende Soundeffekte sind zu vernehmen. Erst als Senua näher an die Runen tritt, werden Senuas Erinnerungen an Druth hervorgerufen und sein Abbild erscheint vor ihr. Er erklärt ihr, wie sie das Tor mithilfe der Runen aufschließen kann: Sie muss sich zuerst auf die Runen am Tor fokussieren („Focus your inner eye [...]“¹⁵⁵), wodurch diese auf dem Bildschirm bzw. vor Senuas innerem Auge erscheinen („Hold it in your mind’s eye. Find one like it to open the gate“¹⁵⁶). Dann muss sie die Umriss der Runen in ihrer Umgebung finden (z. B. als Schatten auf einem Felsen). Je näher sie den gesuchten Runenumrissen in ihrer Umgebung kommt, desto mehr schwirren kleinere Runen derselben Art um ihr Ziel herum. Erst nachdem sie diese Umriss in ihrer Umwelt wieder findet, leitet Druth sie an, durch das Tor zu treten. Auch die anderen Stimmen fordern sie nach dem erfolgreichen Öffnen dazu auf.¹⁵⁷

Die Anleitungen werden durch Senuas Wahrnehmung von Druth und Halluzinationen der Runen in die Spielwelt integriert, wodurch keine offensichtlichen Bildschirmanzeigen den Spieler konstant daran erinnern, dass es sich nur um ein Videospiel handelt. Soundeffekte unterstützen die Spielhandlungen und verdeutlichen das Feedback an den Spieler: Sobald er sich auf die gefundenen Umriss im Umfeld

¹⁵⁴ Vgl. Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice | Dev Diary 26 | Myths & Madness, 03.03.2017, https://www.youtube.com/watch?v=cPq-7Ai3r_Q&rc=1 [03:40-04:56]

¹⁵⁵ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [12:09-12:12]

¹⁵⁶ Eigene Aufnahme des Spiels: Video 2 – Stimmen, [12:20-12:26]

¹⁵⁷ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 7 – Kämpfe & Rätsel, [10:43-12:54]

fokussiert, erklingt ein windartiges, klirrendes Geräusch und alle vorher sichtbaren Runen verschwinden. Dadurch wird das Erfolgreiche Lösen des Runenrätsels über den Ton an den Spieler kommuniziert, wo die visuelle Darstellung allein eventuell nicht ausgereicht hätte.

Die finsternen Hintergrundgeräusche in der Dunkelheit vor einem sichtbar schweren und verschlossenen Tor werden zum Aufbau von Angst genutzt. Es wird auf eine lauende Gefahr hingedeutet und verdeutlicht, dass das Durchtreten des Tores nicht willkommen ist. Sowohl Druth als auch Senuas Stimmen werden als direkte Anleitungen für den Spieler genutzt ohne jedoch als Spielfunktion aufgefasst zu werden. Nach dem Erfolgreichen Finden der Runenumrisse, leuchten die Runen am Tor in einem hellen Blau und geben auch klare, angenehmere Klänge von sich. Diese Soundeffekte unterstützen die visuelle Kommunikation und verdeutlichen den Erfolg des Spielers.

Das Feedback über Soundeffekte wird auch für andere Rätsel genutzt. An manchen Stellen von Senuas Welt sind Treppen oder Brücken in einzelne Fragmente zerlegt und ermöglichen Senua keinen Durchgang. Um diese Wege freizulegen, muss sie eine Stelle in ihrer Umgebung finden, die ihr durch den richtigen Blickwinkel ermöglicht, durch das Fokussieren die Fragmente zusammenzuflicken.¹⁵⁸

Auch hier werden helle Klänge beim Zusammenflicken der spiegelnden Fragmente genutzt, um, zusätzlich zu den Stimmen, das erfolgreiche Lösen des Rätsels über den Ton an den Spieler zu vermitteln und so die Informationswiedergabe nicht nur auf die Stimmen zu beschränken, sondern auch die Spielwelt mit Soundeffekten zu füllen.

Durch die wenigen offensichtlichen Darstellungen der Spielmechaniken während der Rätselpassagen verstärkt sich die Immersion in Senuas Welt. Durch die Anweisungen der inneren Stimmen und ihrer subjektiv wahrgenommen Geräuschkulisse können Anleitungen des Spiels über die Stimmen und auch Soundeffekte direkt in die Spielwelt bzw. in Senuas Perspektive integriert werden, ohne unnatürlich oder als Spielmechanik zu erscheinen. Der Spieler wird dadurch nicht direkt daran erinnert, dass er ein Videospiel spielt, sondern nimmt die Spielwelt immer noch als Senuas Realität wahr. Die Immersion wird also nicht nur nicht gebrochen, sondern aufgrund des Verständnisses von Senuas besonderer Wahrnehmung sogar verstärkt. Die

¹⁵⁸ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 7 – Kämpfe & Rätsel, [12:56-13:24]

keltischen Runen, die mittig auf dem Bildschirm erscheinen, entsprechen in diesem Fall Senuas Perspektive. Sie werden vom Spieler also nicht als Bildschirmanzeige wahrgenommen, sondern als eine Halluzination. Dadurch verstärkt sich die Verbindung zu Senua und auch die Immersion ins Spiel.¹⁵⁹

4.4. Musik

Die Entwicklung der Musik war bereits zu Beginn der Produktion ein wichtiger Aspekt der Spielentwicklung. Es wurden zwei Musikstile für HELLBLADE entwickelt: ein Stil als Repräsentation der Wikinger und der zweite für Senua. Dafür wurde unter anderem mit dem norwegischen Musiker Andy LaPlegua aufgrund seines eigenen aggressiven und düsteren Musikstils zusammengearbeitet. Seine Kenntnisse der norwegischen Sprache und auch seine Herkunft waren für die Entwicklung der Musik von großem Vorteil und verstärkten auch den Bezug zu den nordischen Mythologien. Die Wikinger werden durch die Musik klar von Senua getrennt und dem Spieler wird das Gefühl von Andersartigkeit vermittelt, als würden sie nicht zu ihrer Welt gehören. Senuas Musikstil hingegen klingt eher wie Volksmusik und dadurch weitaus vertrauter. Ihr Stil wurde vor allem mit dem Gedanken an ihre Mutter entwickelt, um dadurch ein familiäres Gefühl auszulösen.¹⁶⁰

Musik wurde im Videospiel vor allem für Zwischensequenzen und Erinnerungen genutzt.¹⁶¹ Die im Folgenden besprochenen Szenen beziehen sich auf das im Anhang vorhandene Video *8 - Musik*.

Eine dieser Erinnerungen wird durch eine Konfrontation mit dem Schatten hervorgerufen. Senua erinnert sich dabei an den Tag zurück, an dem sie nach ihrem Exil in ihr zerstörtes Dorf zurückkehrt und Dillion als Opfergabe wiederfindet. Dieser traumatische und tragische Moment in ihrem Leben wird durch ein dramatisches Lied untermalt.¹⁶²

Der schwermütige Gesang zu Beginn leitet die Zwischensequenz ein. Er wirkt wie ein Echo und spiegelt Senuas Trauer dieser quälenden Erinnerung wider. Die Spannung

¹⁵⁹ Vgl. Ruf et al., 2019, S. 5

¹⁶⁰ Vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diary 9: The Music, 23.02.2015, <https://www.youtube.com/watch?v=kSkbpaxaE21c&rco=1> [00:00-06:15]

¹⁶¹ Vgl. Tyrer, 2017

¹⁶² Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 8 – Musik, [00:00-02:50]

steigt durch die immer mehr hinzukommenden, langsamen Streichinstrumente und der Spieler wird durch ihre Melodie auf etwas Schreckliches vorbereitet. Das einsetzende Klavier bei der Offenbarung von Dillions Leichnam begleitet anschließend den Höhepunkt der Szene. Die wiederholenden Tonfolgen der Instrumente beginnen mit einem sehr tiefen Ton und klingen zum Ende hin aus und ahmen dadurch das sinkende Gefühl des Herzens eines plötzlichen und schockierenden Momentes nach. Dieser Moment wird durch Senua, als sie auf ihre Knie fällt, ebenfalls verdeutlicht.

In einer anderen Zwischensequenz erinnert sich Senua an ihr erstes Gespräch mit Dillion. Senua ist in diesem Moment sehr schwer verletzt und folgt in ihrem Wahn einem leuchtenden Körper, Dillions Seele. Dieser wartet unter einem großen, toten Baum auf sie. Senua schreitet, als sie sich ihm nähert, durch ein blendendes Licht und die zuvor düstere Küste voller Schiffsüberreste wurde ersetzt durch eine leuchtende, prachtvolle Blumenwiese. Auch der vorher kahle Baum ist nun in voller Blüte und Senuas Verletzungen sind komplett verschwunden. Zu Beginn wird sie von ihren Stimmen verspottet, weil sie auf die Illusion hereinfällt, sie verschwinden jedoch, als Senua sich weiter dem Baum nähert.¹⁶³

Das leichte Echo in Senuas und Dillions Stimme verdeutlicht, dass es sich in diesem Moment nur um eine Erinnerung handelt. Die sanfte Melodie einer Gitarre und heller Klaviertöne unterstreichen die friedliche Atmosphäre und liebevolle Natur der Erinnerung an ihren Geliebten. Auch das sonst vorhandene Gewitter wurde durch Vogelgezwitscher ersetzt und verstärkt die utopische Illusion. Der Spieler erlebt Senuas inneren Frieden und auch ein Gefühl von Sicherheit, wodurch er Dillions Rolle in ihrem Leben und ihre Liebe zu ihm noch besser nachempfinden kann.

Nachdem Senuas Erinnerung an ihr erstes Treffen mit Dillion endet, wird sie abrupt zurück in die Gegenwart geworfen und ihre Umwelt ändert sich rasant ins Negative. Die Stimmen kehren zurück und sie flüstern unangenehm nah auf den Spieler ein. Ihre Schreie klingen verzerrt und unmenschlich und sie weisen Senua die Schuld an Dillions Tod zu. Auch der Schatten kehrt zurück und Senua wird komplett aus allen Richtungen überwältigt. Der Gesang der Vögel wurde durch starken Wind und Donner ausgetauscht und anstelle der Blumenwiese befindet sich Senua zurück auf dem Schiffsfriedhof. Anstelle von Musik sind nur noch klirrende und verzerrte Soundeffekte

¹⁶³ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 8 – Musik, [02:52-05:09]

zu hören, manchmal auch ein tiefes Dröhnen. Der Baum ist ebenfalls in seinen vorherigen Zustand zurückgekehrt und brennt lichterloh.¹⁶⁴

Die unnatürlich klingenden Soundeffekte und gefährlichen Geräusche der Umgebung verstärken die gruselige Atmosphäre der von Zerstörung geprägten Welt von Helheim. Senuas innere Gefühlslage über ihr Trauma wird durch die Rückkehr der chaotischen und feindseligen Stimmen und durch das Fehlen von Musik verdeutlicht. Sie wird von ihren Schuldgefühlen völlig überwältigt. Die sehr schnellen und fließenden Änderungen des Tons werden zur Erzeugung von Angst genutzt.

Anders als bei Erinnerungssequenzen wird bei Kampfszenen hingegen in den meisten Fällen ein dynamischer Track eingesetzt.¹⁶⁵

So werden in Kampfszenen gegen die Nordmänner oft Pauken und Trommeln verwendet, um die Natur eines Kampfes zwischen Kriegerern musikalisch zu unterstützen. Im Kampf gegen den Gott Surtr ist zusätzlich auch ein ritualartiger Gesang der Wikinger zu hören.¹⁶⁶

Die Musik verstärkt die mythologische und übernatürliche Atmosphäre und verdeutlicht die Präsenz eines enigmatischen und gigantischen Wesens als Gegner. Dadurch wird auch eine gewisse Anspannung beim Kämpfen und Angst vor dem Monster erzeugt. Durch den zusätzlichen Gesang beim Kampf gegen Surtr wird zudem seine Stärke, Wichtigkeit und auch Rolle als Gottheit widerspiegelt und die Furcht beim Spieler wird intensiviert.

Im letzten Kampf, der Kampf gegen die Totengöttin Hela, wird ein modernes und episches Lied eingesetzt. Zudem wird zum ersten Mal ein Kampf durch weiblichen Gesang begleitet.¹⁶⁷

Durch den weiblichen Gesang wird der Fokus des Spielers von einer Gottheit als Gegner weggelenkt und er konzentriert sich stattdessen auf Senua und seine Verbindung zu ihr. Die rhythmische Melodie untermalt die Entschlossenheit und Tapferkeit einer wilden Kriegerin. Ebenfalls wird durch die Melodie das Gefühl eines nahekommenden Endes vermittelt. Der tiefe rhythmische Bass ähnelt einem aufgeregten Herzschlag, erzeugt jedoch durch seine Regelmäßigkeit keine Angst beim

¹⁶⁴ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 8 – Musik, [05:10-06:54]

¹⁶⁵ Vgl. Ninja Theory: Hellblade Development Diary 23: Combat Revisited, 2016, [06:09-06:20]

¹⁶⁶ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 8 – Musik, [06:56-08:30]

¹⁶⁷ Vgl. Eigene Aufnahme des Spiels: Video 8 – Musik, [08:32-10:28]

Spieler, sondern unterstützt auch seinen Kampfgeist. Der Kampf wirkt durch die Musik persönlicher und emotionaler als alle anderen Kämpfe zuvor.

Die gewünschte emotionale Reaktion beim Spieler wird erfolgreich durch den Soundtrack ausgelöst. Die Lieder aus Erinnerungen erlauben dem Spieler das Nachempfinden von Senuas innerer Gefühlslage – ihre Trauer oder ihre Freude – in der jeweiligen Situation, während die Musik in Kämpfen die intensive Atmosphäre, Gefahr und auch den Horroraspekt untermalt, um entweder die Monstrosität der Gegner oder Senuas Kampfgeist widerzuspiegeln. Durch die fließenden Übergänge zwischen Zwischensequenzen und Spielabschnitten und der musikalischen Unterstützung der jeweiligen Szenen wird erfolgreich ein filmähnliches Erlebnis kreiert und ermöglicht somit eine stärkere Immersion in das Geschehen.

4.5. Rezensionen und Preise

“HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE is a masterclass of atmosphere, storytelling, and the marriage of mechanical and conceptual design. [...] the care and attention Ninja Theory has clearly poured into Senua and her story has created something amazing.”¹⁶⁸

Senuas Geschichte und die authentische Darstellung ihrer Psychose durch ein gewollt unangenehmes auditives Erlebnis wurden sowohl von unzähligen Spielern als auch von Kritikern der Spielindustrie und Juroren angesehener Preisverleihungen überwiegend als sehr positiv aufgenommen.

Der offizielle Score von IGN, ein Onlinemagazin für Videospiele und Unterhaltung, liegt für HELLBLADE bei 9 von 10 Punkten. Der Chefredakteur Brandin Tyrrel lobt dabei vor allem die binaurale Audiotechnik und den Soundtrack. Aber auch die Gestaltung der Welt, in der sich Senua befindet, beurteilt er als äußerst positiv. Zwar kritisiert er unter anderem den Mangel an Bildschirmanzeigen wie z. B. einer Karte, die das Erkunden der fiktiven Welt erschwert, und bewertet die Kampfszenen als eher neutral, da sich über den Verlauf des Spiels wenig an der Kampfnatur ändert, dennoch spricht er sich

¹⁶⁸ Tyrrel, Brandin: Hellblade: Senua's Sacrifice Review, in: IGN, 08.08.2017, <https://www.ign.com/articles/2017/08/08/hellblade-senuas-sacrifice-review> (abgerufen am 27.04.2024)

positiv über die gruselige Atmosphäre und die daraus hervorgegangene Anspannung und Angst aus.¹⁶⁹

“[...] coupled with the excellent original score, the never-faltering voice work, and the ambient sounds both real and imagined make for an audial experience that's as vivid and liberal as anything that happens before your eyes.”¹⁷⁰

Leif Johnson lobt in seinem Artikel über HELLBLADE für PC Gamer (eines der populärsten Magazine zum Thema Computerspiele) allen voran die authentische Darstellung von Psychose in einem Spiel. Er kritisiert zwar, genau wie Tyrell, bei den Kampfszenen die sich nicht verändernden Kampfbewegungen Senuas und auch die kaum unterschiedlichen Designs der Feinde, beurteilt jedoch die untermalende Musik als äußerst positiv. Zudem stellt er anerkennend fest, dass Senuas Gefühlslage durch die anfängliche *Permadeath* Warnung auch auf ihn übertragen wird – ihre Angst wird auch zu seiner. Die Gesamtbewertung liegt schlussendlich bei 78 von 100 Punkten.¹⁷¹

Der aktuell berechnete *Metascore* auf Metacritic (eine bekannte Ansammlung von Bewertungen für unterschiedliche Unterhaltungsmedien, wie Film, Fernsehen und Spiele) liegt, basierend auf 71 Bewertungen von Spielkritikern, bei 81 von maximal 100 Punkten. Die Bewertung von über 1600 registrierten Nutzern liegt bei einem Durchschnittswert von 7.9 von 10.¹⁷²

Auf der Rangliste von GamesRadar+, ein Onlinemagazin für Videospiele, landete HELLBLADE auf Platz 16 der 25 besten Spiele aus dem Jahre 2017.¹⁷³ Eurogamer, ebenfalls ein Videospieldmagazin, platzierte HELLBLADE auf Rang 9 der Top 50 Spiele in 2017.¹⁷⁴

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE erhielt zudem etliche Preise, insbesondere für die Audioproduktion und Erzählung. Zu diesen gehören bspw. die Preise für *Best Audio*

¹⁶⁹ Vgl. Ebd.

¹⁷⁰ Ebd.

¹⁷¹ Vgl. Johnson, Leif: Hellblade: Senua's Sacrifice Review, in: PC Gamer, 08.08.2017, <https://www.pcgamer.com/hellblade-senuas-sacrifice-review/> (abgerufen am 27.04.2024)

¹⁷² Vgl. Metacritic: Hellblade: Senua's Sacrifice, in: Metacritic, o. D., <https://www.metacritic.com/game/hellblade-senuas-sacrifice/?ftag=MCD-06-10aaa1f>, (abgerufen am 27.04.2024)

¹⁷³ Vgl. GamesRadar: The best games of 2017 - the 25 games you should definitely play, in: GamesRadar+, 08.12.2018, <https://www.gamesradar.com/best-games-2017/>, (abgerufen am 27.04.2024)

¹⁷⁴ Vgl. Eurogamer: Eurogamer's Top 50 Games of 2017: 10-1, in: Eurogamer.net, 30.12.2017, <https://www.eurogamer.net/eurogamers-top-50-games-of-2017-10-1>, (abgerufen am 27.04.2024)

Design und Games for Impact bei den Game Awards 2017¹⁷⁵, fünf und somit auch die meisten Preise bei den 14th British Academy Games Awards 2018 (auch bekannt unter BAFTA Games Awards) wie z. B. der *Audio Achievement* oder *Game Beyond Entertainment* Preis¹⁷⁶, und die Auszeichnungen für *Music Design* und *Writing or Narrative Design* bei den Develop Awards 2018.¹⁷⁷

¹⁷⁵ Vgl. The Game Awards: 2017, in: The Game Awards, o. D., <https://thegameawards.com/rewind/year-2017>, (abgerufen am 27.04.2024)

¹⁷⁶ Vgl. BAFTA: Winners Announced for the British Academy Games Awards in 2018, in: BAFTA.org, 12.04.2018, <https://www.bafta.org/media-centre/press-releases/games-awards-winners-announced-2018>, (abgerufen am 27.04.2024)

¹⁷⁷ Vgl. MCV: The Develop Awards 2018: All the winners!, in: MCV/DEVELOP, 12.07.2018, <https://mcvuk.com/development-news/the-develop-awards-2018-all-the-winners/>, (abgerufen am 28.04.2024)

5. Fazit

Wie George Lucas bereits feststellte, wird erst durch den Ton das volle Erlebnis des Filmschauens und somit auch des Spielens möglich.

Ton wird in Videospielen dabei nicht nur wie in Filmen dazu genutzt, um die Emotionen der Spieler zu leiten und die passende Atmosphäre einzelner Szenen zu kreieren, sondern fungiert auch als Spielmechanik. Anleitungen und Feedback können also nicht nur textbasiert, sondern auch über Dialoge oder sogar Soundeffekte an den Spieler kommuniziert werden. Je weniger offensichtlich diese Spielmechaniken uns erscheinen und sich die virtuelle Welt somit unserer bekannten Realität nähert, desto leichter fällt es auch dem Spieler sich in die fiktive Handlung zu vertiefen.

Gerade in Horrorspielen, einem Genre, welches wie seine auslösenden Emotionen benannt ist, ergeben sich vielzählige Möglichkeiten Ton kreativ auszunutzen, um die gewünschten Reaktionen, wie z. B. Angst, Paranoia und Anspannung, herbeizuführen und zu intensivieren. Durch dreidimensionale Audioaufnahmen, welche unser reales Hörempfinden nachahmen, ergeben sich noch stärkere Immersionsmöglichkeiten und die hervorgerufenen Emotionen wirken ebenfalls realer.

In NINJA THEORYS HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE werden die Möglichkeiten und das Potential der Nutzung von 3D Audio in Videospielen vollends ausgeschöpft. Die Stärke dieses Spiels liegt nämlich zweifellos in der Tongestaltung.

Senuas Geschichte folgt einem ziemlich linearen Handlungsstrang mit wenig Entscheidungsfreiheit und nur einem einzigen, unvermeidbaren Ende. Die Animation der Kampfszenen ist oft stockend und die Kämpfe entwickeln sich im Verlauf des Spiels auch wenig. Und dennoch hat NINJA THEORY es durch den kreativen und innovativen Einsatz von binauralen Audioaufnahmen geschafft ein fesselndes Spiel zu kreieren, welches den Spieler regelrecht dazu zwingt sich in Senuas Geschichte zu vertiefen und die Welt aus ihren eigenen Augen wahrzunehmen und ihren Kampf gegen die Dunkelheit mit- und nahezu selbst zu erleben.

Allen voran wird durch die Sprachaufnahmen, welche ein realgetreues Hören von Stimmen im Kopf nachahmen, eine angsteinflößende Welt kreiert. So muss sich der Spieler mit dem wahrhaftigen Horror einer durch Halluzinationen verzerrten Welt auseinandersetzen.

Durch die technischen Weiterentwicklungen wird der Grad an Realismus nicht mehr nur durch die Grafik, sondern auch immer mehr durch den Ton erhöht. Dabei stellt sich unter anderem auch die interessante Frage, wie ein stärkeres Ausblenden der realen Welt, bspw. durch eine hinzukommende VR-Brille, sich auf den Grad der Immersion und die Reaktionen des Spielers auswirkt. Es bleibt abzuwarten, welche weiteren Möglichkeiten sich im Laufe der Zeit entwickeln werden und wie Entwicklerstudios räumliches Hören in ihre Videospiele implementieren. Dank aktueller Forschungen für eine verbesserte 3D Audiowiedergabe in Spielkonsolen lassen sich jedoch große Fortschritte erhoffen.

6. Quellenverzeichnis

6.1. Videospiel

Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice, Cambridge, UK: Ninja Theory, 2017

6.2. Literatur und Internet

Ankrom, Sheryl: The Difference Between Anxiety vs. Fear, in: Verywell Mind, 25.09.2023, [online] <https://www.verywellmind.com/fear-and-anxiety-differences-and-similarities-2584399> (abgerufen am 27.04.2024)

BAFTA: Winners Announced for the British Academy Games Awards in 2018, in: BAFTA.org, 12.04.2018, [online] <https://www.bafta.org/media-centre/press-releases/games-awards-winners-announced-2018>, (abgerufen am 27.04.2024)

Collins, Karen: Game Sound. An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design, Cambridge, MA: The MIT Press, 2008, [online] doi:10.7551/mitpress/7909.001.0001

Dolby: Dolby Atmos im Kino, in: Dolby, o. D., [online] <https://www.dolby.com/de/film-tv/dolby-atmos-cinema/>, (abgerufen am 29.04.2024)

Epting, Peter: Musik in Videospielen, in: Günther Rötter (Hrsg.) Handbuch Funktionale Musik. Psychologie – Technik – Anwendungsgebiete, Wiesbaden: Springer, 2017, S. 401–427, [online] doi:10.1007/978-3-658-10219-7_17

Eurogamer: Eurogamer's Top 50 Games of 2017: 10-1, in: Eurogamer.net, 30.12.2017, [online] <https://www.eurogamer.net/eurogamers-top-50-games-of-2017-10-1>, (abgerufen am 27.04.2024)

Fahme, Minhaz-U-Salakeen/Khan, Tanimul Haque: How to Make a Game. Go From Idea to Publication Avoiding the Common Pitfalls Along the Way, Berkeley, CA: Apress, 2021, [online] doi:10.1007/978-1-4842-6917-6

- Fantel, Hans:** HOME ENTERTAINMENT; In the Action With 'Star Wars' Sound, in: The New York Times, 03.05.1992, [online] <https://www.nytimes.com/1992/05/03/arts/home-entertainment-in-the-action-with-star-wars-sound.html>, (abgerufen am: 29.04.2024)
- GamesRadar:** The best games of 2017 - the 25 games you should definitely play, in: GamesRadar+, 08.12.2018, [online] <https://www.gamesradar.com/best-games-2017/>, (abgerufen am 27.04.2024)
- Görne, Thomas:** Sounddesign. Klang Wahrnehmung Emotion, Ulrich Schmidt (Hrsg.), München: Carl Hanser Verlag, 2017, [online] doi:10.3139/9783446449046.fm
- Guo, Gwen:** Making Sound Decisions in Game Audio, in: Roberto Dillon (Hrsg.), The Digital Gaming Handbook, Boca Raton, FL: CRC Press, 2021, S. 287-302, [online] doi:10.1201/9780429274596-20
- Halfyard, Janet K.:** Mischief Afoot. Supernatural Horror-comedies and the Diabolus in Musica, in: Neil Lerner (Hrsg.), Music in the Horror Film. Listening to Fear, New York, NY: Routledge, 2010, S. 21-37, [online] doi:10.4324/9780203860311
- Heimerdinger, Julia:** Music and sound in the horror film & why some modern and avant-garde music lends itself to it so well, in: Seiltanz. Beiträge zur Musik der Gegenwart, Bd. 4, 04.2012, [online] https://www.academia.edu/1510776/Music_and_sound_in_the_horror_film_and_why_some_modern_and_avant_garde_music_lends_itself_to_it_so_well, S. 4-16
- Hentschel, Frank:** Musik im Horrorfilm. 2010-2017, in: Angela Fabris/Jörg Helbig/Arno Rußegger (Hrsg.), Horror Kultfilme, Marburg: Schüren Verlag, 2017, S. 161-186, [online] doi:10.5771/9783741000720-159
- Hu, Ruimin/Dong, Shi/Wang, Heng/Zhang, Maosheng/Wang, Song/Li, Dengshi:** Perceptual Characteristic and Compression Research in 3D Audio Technology, in: Aramaki, Mitsuko/Barthet, Mathieu/Kronland-Martinet, Richard/Ystad, Sølvi (Hrsg.), From Sounds to Music and Emotions. CMMR 2012. Lecture Notes in Computer Science, Berlin, Heidelberg: Springer, 2013, S. 82-98, [online] doi:10.1007/978-3-642-41248-6_5

- Johnson, Leif:** Hellblade: Senua's Sacrifice Review, in: PC Gamer, 08.08.2017, [online] <https://www.pcgamer.com/hellblade-senuas-sacrifice-review/>, (abgerufen am 27.04.2024)
- Kane, Ian:** The Graphic Evolution of Lara Croft, in: CyberPowerPC Blog, 26.03.2016, [online] <https://www.cyberpowerpc.com/blog/the-graphic-evolution-of-lara-croft/>, (abgerufen am 29.04.2024)
- Lerner, Neil:** Music in the Horror Film. Listening to Fear, New York, NY: Routledge, 2010, [online] doi:10.4324/9780203860311
- Martin, Jean/Butzmann, Frieder:** Sound Design, in: Frank Hetschel/Peter Moormann (Hrsg.), Filmmusik, Wiesbaden: Springer VS, 2018, S. 247-275, [online] doi:10.1007/978-3-658-11237-0_11
- McGurk, Harry/MacDonald, John:** Hearing lips and seeing voices, in: Nature, Bd. 264, 23.12.1976, [online] doi:10.1038/264746a0, S. 746-748
- MCV:** The Develop Awards 2018: All the winners!, in: MCV/DEVELOP, 12.07.2018, [online] <https://mcvuk.com/development-news/the-develop-awards-2018-all-the-winners/>, (abgerufen am 28.04.2024)
- Metacritic:** Hellblade: Senua's Sacrifice, in: Metacritic, o. D., [online] <https://www.metacritic.com/game/hellblade-senuas-sacrifice/?ftag=MCD-06-10aaa1f>, (abgerufen am 27.04.2024)
- Munday, Rod:** Music in Video games, in: Jamie Sexton (Hrsg.), Sound and Multimedia. From the Live to the Virtual, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007, S. 51-67, [online] doi:10.3366/edinburgh/9780748625338.003.0004
- Ninja Theory:** Frequently Asked Questions, in: Hellblade: Senua's Sacrifice, o. D., [online] <https://www.hellblade.com/> (abgerufen am 27.04.2024)
- Rieger, Martin/Zingler, Dominik:** 3D Audio. The Next Step in Realism for Gaming: Benefits and pitfalls of 3D audio in games from a creative content and technical implementation point of view, in: ACM Games: Research and Practice, Bd. 1, Nr. 1, Artikel 12, 12.03.2023, [online] doi:10.1145/3583059, S. 1-3

- Rouse III, Richard:** Match Made in Hell. The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games, in: Bernard Perron (Hrsg.), Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play, Jefferson, N.C.: McFarland & Co, 2009, S. 15-25, [online] urn:oclc:record:1317798499
- Ruf, Oliver/Matt, Markus/Bayreuther, Rainer:** Einflüsteren – Klangkultur und 3D-Sound-Spielmechanik in 'Hellblade: Senua's Sacrifice', in: PAIDIA – Zeitschrift für Computerforschung, 20.02.2019, [online] <https://paidia.de/einfluestern/> (abgerufen am 27.04.2024)
- Sexton, Jamie:** Introduction, in: Jamie Sexton (Hrsg.), Music, Sound and Multimedia. From the Live to the Virtual, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007, S. 1-16, [online] doi:10.3366/edinburgh/9780748625338.003.0001
- Sinclair, Jean-Luc:** Principles of Game Audio and Sound Design. Sound Design and Audio Implementation for Interactive and Immersive Media, New York, NY: Routledge, 2020, [online] doi:10.4324/9781315184432
- Steam:** Hellblade: Senua's Sacrifice, in: Steam Store, o. D., [online] https://store.steampowered.com/app/414340/Hellblade_Senuas_Sacrifice/ (abgerufen am 28.04.2024)
- Summers, Tim/Hannigan, James:** Understanding Video Game Music, Cambridge: Cambridge University Press, 2016, [online] doi:10.1017/CBO9781316337851
- The Game Awards:** 2017, in: The Game Awards, o. D., [online] <https://thegameawards.com/rewind/year-2017>, (abgerufen am 27.04.2024)
- Toprac, Paul/Abdel-Meguid, Ahmed:** Causing Fear, Suspense, and Anxiety Using Sound Design in Computer Games, in: Mark Grimshaw (Hrsg.), Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments, Hershey, PA: IGI Global, 2010, S. 176-191, [online] doi:10.4018/978-1-61692-828-5.ch009
- Tyrer, Ben:** How Ninja Theory's Hellblade: Senua's Sacrifice is creating a realistic portrayal of psychosis, in: GamesRadar+, 13.07.2017, [online] <https://www.gamesradar.com/ninja-theory-hellblade-senuas-sacrifice-psychosis-interview/> (abgerufen am 27.04.2024)

Tyrrel, Brandin: Hellblade: Senua's Sacrifice Review, in: IGN, 08.08.2017, [online] <https://www.ign.com/articles/2017/08/08/hellblade-senuas-sacrifice-review>
(abgerufen am 27.04.2024)

Vachiratamporn, Vanus/Legaspi, Roberto/Moriyama, Koichi/Fukui, Ken-ichi/Numao, Masayuki: An analysis of player affect transitions in survival horror games, in: Journal on Multimodal User Interfaces, Bd. 9, Nr. 1, 11.12.2015, [online] doi:10.1007/s12193-014-0153-4, S. 43-54

Vierte Wand: in: Filmlexikon, 06.02.2024, [online] <https://film-lexikon.org/vierte-wand/>
(abgerufen am 27.04.2024)

Whalen, Zach: Case Study. Film Music vs. Video-Game Music. The Case of Silent Hill, in: Jamie Sexton (Hrsg.), Sound and Multimedia. From the Live to the Virtual, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007, S. 68-84, [online] doi:10.3366/edinburgh/9780748625338.003.0005

6.3. Videos

Ninja Theory: Hellblade Development Diary 6: Camera, Controls & Combat, 10.11.2014, [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=fFKjWciYbBM&rco=1>

Ninja Theory: Hellblade Development Diary 9: The Music, 23.02.2015, [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=kSkbpxaE21c&rco=1>

Ninja Theory: Hellblade Development Diary 12: The Mind of Senua, 10.06.2015, [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=zS6wHzwUDI4&rco=1>

Ninja Theory: Hellblade Development Diary 13: Creating the Story, 27.07.2015, [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=Lc0MkHyHWfo&rco=1>

Ninja Theory: Hellblade Development Diary 15: Binaural Audio Tests, 12.10.2015, [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=gFdPXCzxMg8&rco=1>

Ninja Theory: Hellblade Development Diary 19: Atmospheric VFX, 21.12.2015, [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=jdZ1s3FHTFI&rco=1>

Ninja Theory: Hellblade Development Diary 23: Combat Revisited | Part 2, 03.06.2016, [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=5aAgBAO9Lwc&rco=1>

Ninja Theory: Hellblade: Senua's Psychosis | Mental Health Feature, 10.10.2018, [YouTube]

https://www.youtube.com/watch?v=31PbCTS4Sq4&rco=1&ab_channel=NinjaTheory

Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice | Dev Diary 26 | Myths & Madness, 03.03.2017, [YouTube] https://www.youtube.com/watch?v=cPq-7Ai3r_Q&rco=1

Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice | Dev Diary 27 | Senua's Soundscape, 31.03.2017, [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=5-D57571odo&rco=1>

Ninja Theory: Hellblade: Senua's Sacrifice Development Diary 24: Hearing Voices, 25.11.2016, [YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=LQQ2Jm2dgXk&rco=1>

7. Anhang

Bei den im Anhang hinzugefügten Videos handelt es sich um eigene Spielaufnahmen der PC-Version von HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE.

Video 1 – Ankunft

Video 2 – Stimmen

Video 3 – Ende

Video 4 – Umwelt

Video 5 – Blindness Shard Trial

Video 6 – Meer der Leichen

Video 7 – Kämpfe & Rätsel

Video 8 – Musik