

## Hellblade: Senua's Sacrifice



### 1. Spieldetails

**Genre:** Action-Adventure | **Publikationsjahr:** 2017 | **Studio:** Ninja Theory | **Analyse von:** Olivia Stutz, Lina Schembri

---

### 2. Spielbeschrieb

Basierend auf der keltischen und nordischen Mythologie erzählt das Spiel die Leidensgeschichte der jungen keltischen Kriegerin Senua gegen Ende des 8. Jahrhunderts, die seit ihrer Geburt von Psychosen geplagt wird. Von ihren Mitmenschen unverstanden, werden ihre Halluzinationen und Wahnvorstellungen als „Fluch der Dunkelheit“ bezeichnet, der zunehmend zu ihrer Realität wird. Im Mittelpunkt des Spiels steht Senuas visionäre Heldenreise in eine fiktive Wikingerwelt, die wohl nur in ihrer Vorstellung existiert: Im Reich der Toten («Helheim») versucht sie, ihren verstorbenen Geliebten Dlilion aus dem Einflussbereich der Göttin Hela zu befreien und ins Reich der Lebenden zurückzuholen.

Trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=cV2KvjuV92A&t=1s>

### 3. Soundbeschrieb

Aufgrund der vorliegenden schizophrenen Erkrankung Senuas, die sich in Form von immersiven, audiovisuellen Halluzinationen äussert und ebenfalls die Wahrnehmung der Spieler:innen verzerrt, spielt die teils unheimlich-atmosphärische Geräuschkulisse eine zentrale, wenn nicht treibende Kraft für das Spiel. Die Funktion des Sound Designs verfolgt das Ziel, Senuas verstörende Innenwelt für die Spieler:innen auditiv erfahrbar zu machen. Der Fokus liegt daher auf einer wahrnehmungsorientierten Immersion, Subjektivierung und Narration. Neben Dialogen, die in zahlreichen cineastisch anmutenden Videosequenzen, die Senuas Geschichte erzählen, vorkommen, treten die auditiven

Halluzinationen als Voice-Overs, Stimmen oder diffuses Geflüster auf. Diese fungieren folglich nicht nur als passive Untermalung, sondern agieren als konstante, aktive Akteure in allen Spielszenarien. Da dem Spiel jegliche UI fehlt, fungieren die Halluzinationen als zentrale, aber indirekte Feedback-Zentrale: Sie kommentieren die Handlungen des Avatars, unterstützen diese, verunsichern sie oder beleidigen sie. Die dreidimensionale Soundperspektive evoziert dabei oft klaustrophobische und desorientierende Zustände. Der Sound in Hellblade: Senua's Sacrifice ist also nicht nur Stimmungsträger, sondern mechanischer Bestandteil des Spiels.

## 4.1 Wahrnehmung - Immersion via Simulation

Ob es sich um das Dahintreiben auf dem Fluss „Gjöll“ handelt, das Betreten eines unheimlichen Leichen-gebietes in einem dunklen, von einem starken Wind durchfegten Wald oder das Besteigen eines verschneiten Berggipfels – die Soundscape des Spiels setzt auf eine wahrnehmungsorientierte Perspektive, die auf Immersion via realistische Simulation unserer Welt setzt. Obwohl die Spielfigur Senua in den sagenumwobenen Naturlandschaften von Hellblade: Senua's Sacrifice überwiegend alleine unterwegs ist, ist sie niemals wirklich allein. Die auditiven Halluzinationen stellen einen ständigen Begleiter dar und fungieren häufig auch als kognitive Entlastung zu den visuellen Halluzinationen.

## 4.2 Zustandsveränderungen

Obwohl aus der Perspektive eines geistig gesunden Menschen Videosequenzen und audiovisuelle Halluzinationen, die sich häufig überschneiden, diese Wahrnehmung der natürlichen Welt durchbrechen, grob verzerrten, und über den Verlauf des Spiels zunehmen, sind sie letztlich ein weiterer Realismus-Anspruch des Spiels, Schizophrenie auditiv spielerisch zu vermitteln. Die Videosequenzen erzeugen oft entweder besonders lautmalerische oder albraumhafte Geräuschkulissen, die den Spieler:innen die Nackenhaare aufstellen. Eine weitere bedeutende Mechanik des Spiels, das Fokussieren im regulären Gameplay oder während des Kampfes, erzeugt auch im Sound Design eine Fokussierung der Aufmerksamkeit und eine Zustandsveränderung. Die erste Variante erlaubt eine Interaktion mit einem Objekt, wobei unwichtige Geräusche, insbesondere aber auch die auditiven Halluzinationen, ausgeblendet werden. Die zweite Variante erzeugt im Kampf eine Verlangsamung der Zeit, was den Spieler:innen vermehrt Zeit für Heilen oder Angriff erlaubt. Der hierbei ausgelöste Sound-Effekt kann als eine Form von dumpfem Rauschen beschrieben werden, wobei andere Geräusche wesentlich absorbiert erscheinen.

### 4. Verhältnis Aktion→Sound 4.1 Direkte Kommunikation

Alle Interaktionen im Spiel lösen einen angemessenen Sound aus, der einem nicht nur zeigt, dass man interagiert, sondern auch womit auf einer auditiven Ebene. Jeder Input, egal ob man direkt visuelles Feedback bekommt oder nicht, hat auch noch einen auditiven Sound um anzuzeigen, dass der Input vernommen wurde. Ein Beispiel, welches unten noch weiter ausgeführt wird, sind dabei die Schüsse im Dead Eye, da man dort nicht unmittelbar sieht, dass diese ausgeführt wurden. Aber auch Aktionen wie Zoomen werden angezeigt, obwohl man dies sieht. Der hohe Klicksound, der dieses anzeigt, wird jedoch nur dadurch gerettet, dass man die Aktion nicht oft braucht.

Das UI wird verständlicherweise durch angenehmere und subtilere Sounds unterstützt, was wichtig ist, da man es doch ziemlich oft braucht. Mit einem herzschlagähnlichen Geräusch kommt man in das Pausenmenü, in dem man sich durch Klicken bewegen kann. Der Unterschied, wo genau in der UI man sich befindet, wird durch die Höhe des Klickens angezeigt.

### 4.2 Indirekte Kommunikation Wenn das Spiel möchte, dass man sich auf etwas bestimmtes fokussiert,

blendet es die Umgebung nicht komplett aus, sondern lässt sie abklingen, während die wichtigen Geräusche in den Vordergrund rücken. Gute Beispiele dafür sind, dass man Dialog, der an einen gerichtet ist, immer noch versteht, auch wenn im Hintergrund beispielsweise gesungen wird. Bei Kämpfen kann die Umgebung interessanterweise ebenfalls gehört werden, wenn auch nur in leiseren Phasen. Trotzdem unterscheidet sich Red Dead Redemption 2 dadurch von vielen ähnlichen Spielen, die bei Kämpfen nur Kampfgeräusche oder Musik zulassen.

Neue Quests werden durch metallische Geräusche angezeigt. Diese sind spezifisch so angelegt, dass sie den Blick zu der Questline lenken, da man den Sound sehr schnell auch mit einer Quest assoziiert. Allgemein spielt das Game viel mit solchen antrainierten, kleinen Sounds, welche die Aufmerksamkeit lenken sollen, bei Quests wird es jedoch augenscheinlicher. Der ganz eigene Sound, welcher das erfolgreiche Ende einer Quest signalisiert, löst bei Spielern durch diesen Pavlov-Effekt ein triumphantes Gefühl aus.

5. Narration und Dramaturgie 5.1 Dramatisierung, emotionale Hinweise Das Ehrensystem ist eine wichtige Mechanik der Narration. Durch Aktionen, die anderen helfen, kann der Spieler an Ehre gewinnen und durch Aktionen wie das Attackieren von Gesetzlosen, kann man an Ehre verlieren. Dies wird mittels Soundeffekten auch dem Spieler weitergegeben. Während beide Zustände (anders als "neutrale" Ehre) ihre Vorteile haben, so sind die Sounds doch so ausgelegt, dass man sich mit hoher Ehre wohler fühlt als mit tiefer. Der "Hohe Ehre" Sound ist ein reiner Glockenklang, der auch von vielen anderen Spielen bereits mit Erfolg assoziiert wird. Währenddessen ist der "Tiefe Ehre" Sound zwar auch ein Glockenschlag, jedoch begleitet von Dissonanzen, welche einem einen Schauer über den Rücken schicken.

5.2 Mittel zur Subjektivierung Man kann in Red Dead Redemption 2 zwischen First und Third Person hin und her wechseln. Der Sound wird dadurch jedoch nicht beeinflusst. In beiden Modus gibt es mehrere Dinge, welche einem die subjektive Wahrnehmung der Figur näher bringen, sowohl visuell (durch Farbwechsel der Sicht bei Verletzung), als auch auditiv. Wenn die Ausdauer zu tief sinkt, beginnt Arthur schwer zu atmen auf eine Weise, die uns allen bekannt sein dürfte aus dem echten Leben. Dies, als auch die Schmerzenslaute, wenn er verletzt wird, helfen dem Spieler sehr, sich auf den Charakter als "menschlich" einzulassen und helfen auch mit der Immersion. Dies ist ein sehr wichtiges Mittel bei Red Dead Redemption 2, um den Spieler mit dem Charakter mitzufühlen zu lassen.

6. Fazit Alles in allem gesehen, ist das Sound Design bei Red Dead Redemption 2 sehr hochqualitativ und gut gemacht. Ausser ein paar kleinen Sound-Effekten, die deplatziert wirken, schaffen die Sounds eine kohäsive Stimmung, welche von der Musik vereinzelt noch unterstützt wird. Das Spiel leitet den Spieler sehr genau dahin, wo es ihn haben möchte, sowohl auf die Mechanik als auch auf die Narration bezogen. Eines der besten Dinge ist das hochkarätige Voice Acting. Es verknüpft die Umgebung und das Setting mit der Narration und dem Spielenden selbst.

Vergleich mit Ghost of Tsushima

From:  
<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:  
[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hellblade:senua\\_s\\_sacrifice&rev=1749631372](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=hellblade:senua_s_sacrifice&rev=1749631372)

Last update: **2025/06/11 10:42**

