

## **Hellblade: Senua's Sacrifice**

### **Welche Vergangenheitskonzepte und Aspekte von Vergangenheit werden fokussiert?**

Da das Spiel *Hellblade* in der Wikingerzeit angesiedelt ist, werden hauptsächlich Aspekte aus dieser Epoche sowie der nordischen und keltischen Kultur thematisiert. Ein Fokus liegt dabei klar auf dem Kriegerischen, was sich stark im kampflastigen Gameplay widerspiegelt. Als keltische Kriegerin versteht die Protagonistin, gut mit dem Schwert umzugehen, und trägt dieses mit Stolz. Die Fähigkeit, gut kämpfen zu können, wird im Spiel fast durchweg als etwas Positives und erstrebenswertes dargestellt, da z.B. auch Senuas Geliebter, Dillion, ein guter Kämpfer war. Dadurch wird impliziert, dass das Kriegertum in der keltischen Kultur als etwas Ehrenhaftes angesehen wurde, worüber sich natürlich streiten lässt, auch wenn dies in der Popkultur oft aufgegriffen wird.

Ein anderer damit verwandter Punkt ist die Auseinandersetzung der keltischen Bevölkerung mit den Menschen des Nordens. Tatsächlich bildet diese die Basis der dem Spiel zugrundeliegenden Story, da Dillion, den sie aus dem Totenreich Helheim zurückbringen möchte, erst durch die Nordmänner umkam.

Des Weiteren werden Elemente der keltischen und nordischen Mythologie aufgegriffen. Diese treten in Form von kurzen Erzählungen auf Runensteinen, die man überall im Spiel finden kann, in Erscheinung. Meist haben sie einen wörtlichen oder sinnbildlichen Bezug zum aktuellen Fortschritt der Story. Oft geht es darin um Gottheiten, die mit Helheim in Verbindung stehen.

Überdies besteht im Spiel eine starke Affinität zum Thema Schamanismus, der eng mit psychischen Störungen verknüpft ist, was sich bei den Figuren Senua, deren Mutter und dem Schamanen Druth u.a. durch das Hören von Stimmen äußert.