

Vampire in Spielen

Spiele mit Biss

Sie sind Gestalten des Grauens und der Begierde, sie verkörpern die Sehnsucht nach dem ewigen Leben: Vampire begleiten die Menschheit seit Jahrhunderten. Wir beleuchten ihre Wurzeln, ihre Wandlung - und ihre Rolle in Spielen. Von Michael Förtsch



Der Mensch ist die am höchsten entwickelte Lebensform, die wir kennen. Wir sind zivilisiert, leben in Städten, entwickeln unglaubliche Technologien, verehren Kunst und Kultur. Wir sind imstande, unsere eigene Existenz, die Funktionalität des Universums und das Sein zu hinterfragen. Doch was ist der Mensch sonst noch? Letztlich nur ein Sack aus Haut, angefüllt mit Fleisch, Knochen und Flüssigkeit. Wir sind verletzlich, schwach, kränklich und derart ineffizient konstruiert, dass wir sterben und zerfallen, wenn wir gerade beginnen, die Welt und unser Dasein zu begreifen. Aber was, wenn wir einige unserer Schwächen ausmerzen könnten? Wenn wir ein Leben im Sonnenschein gegen ein Leben ohne Krankheit und Schmerz und mit einer unbegrenzten Lebensspanne tauschen könnten? Unendliche Möglichkeiten täten sich auf, eine berauschende Versuchung. Aber würden wir so nicht auch verlieren, was uns ausmacht? Denn wir wären kein Mensch mehr, sondern – ein Vampir! Auch in Spielen begegnen uns die Halsnuckler immer wieder, als Gegner oder gar als spielbare Charaktere. Doch woher kommt der Blutsaugermythos, und was macht seinen Reiz aus?

Der erste Vampir?

Um zu verstehen, was an Vampiren faszinieren kann, müssen wir zunächst ihre geschichtlichen Wurzeln ergründen. Der Ursprung der Spitzzähne ist so faszinierend

wie profan. Hinter dem aus dem Slawischen stammenden Wort »Upir«, auch »Lapir«, »Upyr«, »Vapir« und »Vampyr«, verbirgt sich eine Kreatur aus dem Volksglauben. Nämlich ein Verstorbener, der, so munkeln die damaligen Bewohner des heutigen Serbien, Rumänien und Bulgarien, des Nachts seinem Grab entsteige. Es heißt, der bleiche Leichnam irre umher, suche seine Familie heim und vergifte mit dem Hauch des Todes Tiere und Äcker. Ein Aberglaube, der mindestens 600 Jahre zurückreicht. Doch erst 1732 soll der »Vampyr« auch die westliche

Welt erreichen. Verantwortlich dafür ist Arnold Paole aus dem serbischen Dorf Medvedga, der nach einem unglücklichen Sturz von einem Heuwagen stirbt. Den Hals bricht er sich und wird sodann begraben. Dennoch sehen ihn Dörfler nachts durch die Straßen torkeln. Einige werden sogar von ihm angefallen, erkranken und sterben ebenfalls. Auch von Bissen und Blut ist die Rede. Angst und Panik gehen um, die ein österreichisches Ärzteteam als Hinterwäldler-Spinnerei zu enttarnen versucht. Als die Mediziner jedoch den Leichnam des Bauern



Der moderne Vampir hockt nur noch selten auf seinem Schloss in der Walachei (hier in *Castlevania: Lords of Shadow 2*), sondern lebt unter uns. Des Tags verbirgt er sich hinter den hohen Mauern nobler Stadthäuser, des Nachts stellt er jungen Schulmädchen wie Buffy nach.



Vampir, Vampyr, Upir – in Videospiele wie Kinofilmen und Büchern kennzeichnet die Schreibung gerne separate Arten der Blutsauger. Rayne aus Blood Rayne 2 beispielsweise ist eindeutig ein Dhampir, also das Kind eines Vampirs und eines Menschen.

wieder ausbuddeln, trauen sie ihren Augen nicht. Der bleiche Kadaver ist 40 Tage nach dem Unfall nicht verwest, die Fingernägel scheinen weiter gewachsen, und an den Lippen von Arnold entdecken sie Blut. »Ein würrlicher Vampir«, schreibt Stabsarzt Johann Flückinger damals in seinem Bericht nach Wien, der prompt für Zeitungsmeldungen und eine wahre Vampireuphorie sorgt.

Homines nocturnae

Für Dichter, Reporter und Autoren ist die Sage vom toten Beißer seinerzeit wie eine Leinwand, die es zu bemalen gilt. Der alte Glaube an den Wiedergänger wird freizügig für eigene Geschichten genutzt, fantasievoll ausgeschmückt, mit Wünschen und Ängsten ausgestattet. So wird binnen nicht mal 16 Jahren aus dem bleichen Paole ein ele-

gant Geschöpf der Nacht. Schon im 1748 veröffentlichten Gedicht »Der Vampir« von August Ossensfelder ist der Langzahn ein finsterner Liebhaber, der zu später Stunde Mädchen mit seinem Biss verführt. In John Polidoris Prosawerk »The Vampyre« von 1819 tritt der Blutsauger gar als nobler Edelherr auf. Der Schritt zu Bram Stokers »Dracula« von 1897 ist da nicht weit. »Stoker wird gerne als Erfinder der Vampire gesehen«, weiß Meredith Woerner, die Autorin von »Vampire Taxonomy«, einem Ratgeber zum Umgang mit den Untoten. »In Wahrheit hat er jedoch nur bereits Bekanntes zusammengetragen und clever kombiniert.« Schlagsärge, die Abscheu vor Licht, der Pflock ins Herz, die Verwandlung in eine Fledermaus, das fehlende Spiegelbild und die Furcht vor dem Kreuzifix: ein Mischmasch aus alten Legenden

und Erfindungen anderer Schreiberlinge. Allerdings verbindet der irische Autor all dies auf elegante Art und Weise mit der realen Figur Vlads III. Der rumänische Fürst aus dem 15. Jahrhundert trug den Beinamen »Drăculea«, was wahlweise »Sohn des Drachen« oder »Sohn des Teufels« bedeutet. Außerdem nannte man ihn »Țepeș«, also Pfähler, weil er seine Lande mit brutaler Gewalt gegen osmanische Invasoren verteidigte und seine Feinde als Warnung auf Pfähle spießen lassen. Bei Stoker wird aus dem grausamen Kriegsfürst ein aristokratischer Graf samt Schloss im abgelegenen Transsylvanien. Dracula ist nobel und gebildet, aber ebenso ein Monstrum, dem es nach Lebenssaft dürstet – weswegen er ins unbedarfte London gelangen will. Stoker erschafft damit den Archetyp des Vampirs. Da ist es fast unnötig zu erwähnen, dass Dracula auch im wohl allerersten Vampirspiel die Rolle des Bösewichts mimt: Im Text-Adventure The Count von 1981 erwacht man als Gast ohne Gedächtnis in der Burg des Fürsten, die es zu erkunden gilt. Dabei muss man auch versuchen wach zu bleiben: Wer unterwegs einnickt, findet sich am nächsten Morgen stets im Bett des allerersten Zimmers wieder, ohne gesammelte Gegenstände, dafür mit Bisspuren am Hals. Das bekannteste Schlossabenteuer bleibt aber Konamis langlebige Castlevania-Reihe, seit 1986 hüpf man darin durch das Gruselgemäuer und bekämpft die Schergen des – im Serienverlauf mehrfach wiederbelebten – Dracula, meist in der Rolle eines peitschenbewehrten Mitglieds der Monsterjägersippe Belmont. Selbst der Film Bram Stoker's Dracula aus dem Jahr 1992 bekommt seine Versoftung, auf den Konsolen kämpft man sich als Vampirjäger durch einen Sidescroller, auf dem PC – ganz zeitgemäß – durch einen Shooter à la Doom.

Vampirspiel-Highlights

Spiele mit Hämoglobinliebhabern gibt's zuhauf. Alleine Castlevania umfasst über 40 Teile. Doch nur wenige Vampirspiele sind wirklich spielenswert, witzig oder besonders. Einige Empfehlungen.

CASTLEVANIA 1986



Das erste Castlevania ist einer der besten Teile der Reihe. Mit Peitsche in der Hand geht's im 2D-Sidescroller durch Draculas Schloss, wo auch der Sensenmann, Franksteins Monster und Igor geplättet werden wollen. Zu bekommen ist das Retrowerk als Download für Wii, Wii U und 3DS.

NOCTURNE 1999



Das hier ist ein echter PC-Geheimtipp! In den 1930er-Jahren geht's in Resident-Evil-Manier als Agent Stranger auf die Jagd nach Vampiren, Werwölfen und der Untotenarmee von Al Capone. Irrsinnig düster und toll inszeniert. Zu finden auf Amazon und Ebay.



Das offizielle Spiel zum Film Bram Stoker's Dracula (1992) gab's doppelt: Auf den Konsolen (hier dem SNES, links) war's ein Jump&Run, auf dem PC ein Shooter. Gut waren beide Ausführung nicht wirklich.

Dracula fasziniert

Doch was genau fasziniert uns denn nun am blutsaugenden Grafen? Dass Stokers Abenteuer-, Liebes- und Schauerroman, wenn auch nicht sofort, ein Welterfolg und Klassiker wird, ist ja bekannt. Doch woran liegt's? »Es war nicht wirklich die Geschichte und Gestalt des Dracula, die den Erfolg ausmachten«, erörtert Dr. Curt Herr, Literaturwissenschaftler und Vampirexperte der amerikanischen Kutztown University in einem Gespräch. »Viel wichtiger ist, was er repräsentiert.« Schon Psychologen wie Sigmund Freud sehen im Grafen die Personifikation der Todesangst, unserer dunklen Gelüste, des Reizes des Verbotenen und unseres Wunschs nach zwang- und folgenlosen Ausschweifungen, nach einem Ausbruch aus unserem von Moral und Normen geprägten Alltag. Anders gesagt: Dracula genießt ein unendliches Leben voller Sex, Orgien und Rebellion, das uns nicht ver gönnt ist. »Er lässt seinen Trieben freien Lauf, wenn er das Blut Unschuldiger trinkt. Er ist niemandem verpflichtet, tut, was er will, bricht die Regeln«, führt Meredith Woer-

ner aus. »Das würde doch jeder gerne mal ausprobieren. Allerdings ist der Vampir dadurch auch ein Ungeheuer, das skrupellos mordet und bekämpft werden muss, da es die ihm unterlegene Menschheit sonst in den Abgrund reißt.«

Die Waffen der Vampirjäger Jonathan Harker und Abraham Van Helsing sind die aufklärende Wissenschaft und der christliche Glaube. »Er (Dracula) steht der Kirche entgegen, denn er hat Kräfte, die ein Mensch nicht haben sollte«, erklärt Curt Herr. »Mit all jenen Facetten verströmt diese Figur eine besondere Faszination.« Wie sonst wäre zu erklären, dass zahllose Bücher und später Filme die Geschichte des Grafen fortschreiben? In Freda Warringtons Roman »Dracula kehrt zurück« etwa ist er ein Schüler des Teufels, in Friedrich Wilhelm Murnaus Filmklassiker Nosferatu heißt der Vampirfürst mangels Buchlizenz zwar »Graf Orlok«, darf aber trotzdem durch eine transsilvanische Burg spuken. Doch auch wenn Dracula in den meisten Romanen, Filmen und Spielen nur als Bösewicht und Gegenspieler des mutigen Vampirjägers auftritt, ist er doch

meist die wahre Hauptfigur. Wer begeistert sich schon für den lahmen Van Helsing? Und was läge angesichts dessen näher, als den Blutsauger auch mal selbst zum Protagonisten zu machen? Als erstes Spiel lässt uns 1988 Ubisofts Sidescroller Night Hunter ins Cape des spitzzahnigen Aristokraten schlüpfen und weihwasserbewehrte Priester vertrimmen. Und im zweiteiligen Castlevania: Lords of Shadow (2010/2014) spielen wir die surreale Wandlung des Monsterjägers Gabriel Belmont zum Vampirfürsten nach. Gabriel ist nicht der erste Blutsauger, den wir in der Castlevania-Geschichte selbst verkörpern, bereits im dritten Serienteil Dracula's Curse steuern wir 1990 den halb-menschlichen Grafensohn Alucard (bitte rückwärts lesen), der gegen seinen Vater aufbegehrt. Viele Spiele mit spielbaren Hals-beißern gibt's aber nicht, und auch das hat seine Gründe – siehe unser Kasten zum »Fluch der Vampirspiele« auf Seite 88.

Vom Übermenschen zum Zweifler

Nun haben die Karpaten, die Bergdörfer und das viktorianische London ja Tradition. Doch

NOSFERATU THE WRATH OF MALACHI 2003



Im Jahre 1912 reist James Patterson nach Rumänien, um der Hochzeit seiner Schwester auf Schloss Malachi beizuwohnen. Als er ankommt, wird er jedoch von blutdürstigen Vampiren begrüßt. Kein Meisterwerk, jedoch ein oft übersehener PC-Shooter. Gibt's auf Steam für 8,99 Euro.

COUNTDOWN VAMPIRES 2000



Der Polizist Keith Snyder soll eigentlich nur in einem Casino einige VIPs beschützen. Doch plötzlich verwandelt eine schwarze Plörre alle Menschen in Vampire. Der PlayStation-Titel aus dem Jahr 2000 ist eine dreiste, aber unterhaltsame Resident-Evil-Kopie, die zu Unrecht keiner kennt.

Das Kreuz der Vampirspiele

Der Vampir scheint der ewige Gegenspieler, das Böse, das es zu bekämpfen gilt. Eigentlich. Denn viel faszinierender ist es doch, selbst in die Rolle des Blutsaugers zu schlüpfen. Wer würde schließlich nicht gerne mal die Kräfte eines Vampirs austesten, als düsteres, aber verführerisches Geschöpf im Schatten leben, die Chance erhalten, Jahrhunderte an Zeitgeschichte mitzuerleben. Das ist in Büchern und

Filmen kaum möglich – in Videospielen theoretisch aber umso mehr. Oder auch nicht. Es existieren erstaunlich wenige Titel mit einem Vampir in der Hauptrolle. Noch weniger davon können begeistern. Dabei wollen wir erst gar nicht von blutleeren Enttäuschungen wie dem 2013 erschienenen Beiß- und Schleihabenteurer Dark anfangen, das pauschal sämtliche Faszination der Vampirfigur abtötet.

Leider tot

Geradezu kläglich gescheitert ist eines der meisterwarteten Vampirspiele überhaupt. Seit November 2006 hat der Eve-Online-Macher CCP an einem Online-Rollenspiel zum Pen&Paper-Universum World of Darkness gearbeitet. Ohne klaren Plan war das US-Studio CCP Atlanta an das Projekt herangegangen und unterschätzte den Aufwand: Eine riesige Stadt, Vampirclans, eine von Assassin's Creed inspirierte Klettermechanik und mehr sollte es geben. Doch verzettelte und verrannte sich das Team immer wieder. In der insgesamt fast neunjährigen Entwicklungszeit erreicht World of Darkness drei Mal den Alphastatus – alle wesentlichen Spielelemente sind eingebaut –, nur um jedes Mal wieder komplett von vorne begonne zu werden. Nachdem 2013 lediglich ein karger Prototyp existiert, wird die Unternehmung im April 2014 offiziell eingestellt. Schade. Hier wäre Großes möglich gewesen.

Die Zukunft der Spitzzähne

Deutlich besser scheint's bei den Entwicklern des Science-Fiction-Abenteurers Remember Me zu laufen. Das französische Team des Studios Dontnod arbeitet nämlich gerade an Vampyr. Im Rollenspiel übernimmt der Spieler einen Arzt, der nach dem Ersten Weltkrieg nach Hause reist. Auf dem Weg wird er jedoch von einem Vampir überfallen, der ihn anzapft und zu seinesgleichen macht. Die Entwickler mögen sonst bisher nicht allzu viel verraten, jedoch sollen wir stets zwischen dem Blutdurst und dem Samariterherz des Arztes hin- und hergerissen sein. Das klingt nach einem Moralsystem – und sehr spannend!

Saugen in Skyrim

Für eine authentische Vampirerfahrung muss nicht immer ein reinrassiges Blutsaugerspiel her. Schließlich können wir auch in manchen Rollenspielen gewollt und ungewollt zum Spitzzahn werden. Vor allem in der Elder-Scrolls-Reihe hat der Vampirismus Tradition. Im ersten Teil Arena von 1994 gibt's Vampire nur als Gegner, doch schon der Nachfolger Daggerfall (1996) macht Spieler nach Bisskontakt selbst zu Untoten. Das sorgt nicht nur für blasse Haut, sondern macht mit jedem Tag, an dem kein Blut getrunken wurde, verwundbarer für Sonnenlicht und Feuer. Zugleich wird man jedoch stärker, schneller, klüger, kann schweben und Menschen hypnotisieren. Auch in den folgenden Serienteilen Morrowind, Oblivion und Skyrim ist die Vampirkarriere fester Bestandteil. Skyrim bekommt mit Dawn-Guard sogar ein eigenes Blutsauger-Addon samt der Möglichkeit, zum geflügelten, mächtigen Vampirlord zu mutieren.



Echtes Leben?

Selten nahmen Entwickler bisher die Herausforderung an, Vampire mit realistischen Stärken und Schwächen zu gestalten. Nihilistisch versucht es zumindest mit dem vom gleichnamigen Pen&Paper-Rollenspiel inspirierten Vampire: The Masquerade – Redemption. Das Actionspiel lässt uns das Dasein des Vampirs Christophe Romuald etappenweise in mehreren Jahrhunderten durchleben. Der gläubige Christ hadert mit seiner Identität. Trinkt er Blut von Lebenden, riskiert er seine Menschlichkeit. Das Studio Troika will all das mit dem im modernen Los Angeles angesiedelten Nachfolger Bloodlines toppen. Verschiedene Vampirrassen, die jeweils eigene Fähigkeiten und Macken haben, eine detailreich gezeichnete Gesellschaft und etliche Variablen, die die Pen&Paper-Vorlage vorsieht. »Wir wollten eine glaubhafte Welt schaffen, alles machen, was möglich ist«, verrät der ehemalige Bloodlines-Autor Brian Mitsoda. »Das war zu viel zu komplex, wir haben uns übernommen.« Letztlich schafft es vieles nicht in das fertige Spiel, werden etliche Ideen nicht umgesetzt. Nach einer chaotischen Entwicklung erscheint Bloodlines fehlerhaft und unfertig, wird mit seiner düster-stimmigen Atmosphäre aber dennoch Kult.



Scheinuntote

Tatsächlich trauen sich nur wenige Spieleentwickler, einen Untoten in die Hauptrolle zu heben. »Vampire sind geheimnisvoll und stark, aber vielen trotzdem unsympathisch«, meint Curt Herr. Alleine das ist schon ein Ausschlussargument. Viel schwerer wiegt jedoch, dass Vampire als Helden etliche Designherausforderungen mit sich bringen: Sie sind theoretisch unsterblich, verfügen über übermenschliche Kräfte und sollten daher jeden Feind mit Leichtigkeit zerfetzen. Daher geht selbst die großartige Schnitzerei Legacy of Kain (zunächst Blood Omen) erzählerische Kompromisse ein. Das Vampirsein spielt hier eine untergeordnete Rolle; es dient vielmehr als Storyaufhänger und zeichnet die Motivation und Psychologie der Helden nach, des Blutsaugers Kain und des Seelenfressers Raziel: Beide wurden gegen ihren Willen in Vampire verwandelt, beide wollen Rache. Das kennt man ja aus Geschichten mit Menschen in den Hauptrollen. Im durchaus spielenswerten Castlevania-Zweiteiler Lords of Shadow macht der Held Gabriel Belmont hingegen eine düstere Wandlung vom Monsterjäger zum Obervampir durch und muss seine Fähigkeiten erst ergründen und verstehen lernen. Clever.

selbst Unsterbliche sind nicht gegen den Lauf der Zeit gefeit. Immer mehr Autoren reizt die Frage, wie die Blutsauger sich wohl in einer zunehmend von Technik, Verstärkung und Wissenschaft geprägten Welt zurechtfinden und wandeln würden. Ein Thema, das vor allem die gefeierte Romanverfilmung Interview mit einem Vampir erörtert. Beginnend im Jahre 1791 verfolgt die Geschichte die beiden gegensätzlichen Grabflüchtlinge Lestat und Louis; der eine ein ruchloses Raubtier, der andere ein Feingeist, der seiner Natur widerstehen will. Beide hadern auf ihre jeweils eigene Art mit dem Blutsaugerdasein. Während Louis über 200 Jahre lang den Sinn seines Seins hinterfragt und die Unsterblichkeit allmählich als ermüdende Bürde betrachtet, ist Lestat schlicht zunehmend von der Welt überfordert. Diese Vampire sind Wesen, mit denen wir mitfühlen, sie hinterfragen die Romantisierung des Vampirs: Ist die Unsterblichkeit vielleicht doch nicht so toll? Diese Frage wirft auch Vampire: Redemption von Nihilistic auf. Das Actionspiel lässt uns anno 2000 als Vampir Christophe Romuald mehrere Jahrhunderte durchleben. Blöd nur: Christophe ist ehemaliger Kreuzritter und gläubiger Christ – wie kann er da Blut trinken? Hier ist der Vampir kein skrupelloser Übermensch, sondern ein zerrissener Zweifler, der um seine Menschlichkeit kämpft.

Die Comic- und Filmreihe Blade zeichnet die Tototen der Moderne dagegen als mächtige Parallelgesellschaft, die große Konzerne und die Finanzwelt kontrollieren. Im Kultrollenspiel Vampire: Bloodlines, das wie Vampire: The Masquerade – Redemption auf der Pen&Paper-Vorlage Vampire: The Masquerade basiert, sind die Kindern der Nacht nicht so geeint. In zersplitterten Clans leben sie ein ewiges und überaus gefährliches Versteckspiel mit den Menschen. Einige von ihnen gleichen uns, andere sind entstellte Monstren, insgesamt sieben spielba-



Auch der Serienklassiker Buffy wurde natürlich versoftet, hier absolviert die vampirjagende Teenagerin ihren Erstauftritt auf dem Gameboy Color.

re Blutsaugerrassen gibt es in Bloodlines. Unvergessen ist vor allem der Clan der Malkavianer, die allesamt irre sind, was sich im Spiel dadurch äußert, dass man ständig Stimmen hört – eine großartige Idee! Gemeinsam bilden die Bloodlines-Vampire eine geschwächte und verfluchte Rasse, für die gilt: »Es gibt Vampire nur noch, weil einfach niemand glaubt, dass es welche gibt.« Bloodlines fängt diese düstere Stimmung hervorragend ein, in den Gassen und Hinterhöfen des modernen Los Angeles muss man sich als frisch gebissener Nachwuchskinderschreck durchschlagen, stets auf der Hut vor Mensch, Monster und Mitvampir.

Sexy Rebellen

Ein anderes Bild der Vampirgesellschaft zeichnet die Actionsaga Underworld mit Kate Beckinsale, hier organisieren sich die

Hämoglobindiebe des 20. und 21. Jahrhunderts in mafiageichen Zirkeln und verdingen sich als Superkiller in hautenger Lederkluft, die einen ewigen Kampf gegen die Werwölfe ausfechten. Sie sind verglichen mit Dracula emotionslos, kalt und pragmatisch, aber dafür auch cool, stilvoll und überstark. Ein Dreh, den auch die Third-Person-Shooter-Serie Blood Rayne zelebriert, in der die Lack- und Leder-Vampirette Rayne gegen Nazi-Schergen zu Felde zieht. Dem Jugendschutz missfiel das allerdings: Das erste Blood Rayne von 2002 ist in Deutschland indiziert, das zweite bekommt eine Freigabe ab 18 Jahren, allerdings erst anderthalb Jahre nach seiner Veröffentlichung im Oktober 2004. Weil die USK diverse Entschärfungen gefordert hat, mussten erst mal unter anderem Bluteffekte sowie Todesschreie entfernt werden, außerdem lösten sich Leichen

VEIL OF DARKNESS

1993



Das hier ist ein echtes Retrowerk. In dem Mix aus Point&Click- und Action-Rollenspiel wird ein Pilot über Rumänien zur Bruchlandung gezwungen. Schuld daran ist der Vampirgraf Kairn, den es zu besiegen gilt. Zu finden ist der DOS-Klassiker derzeit nur auf Abandonware-Seiten.

VAMPIRE BLOODLINES

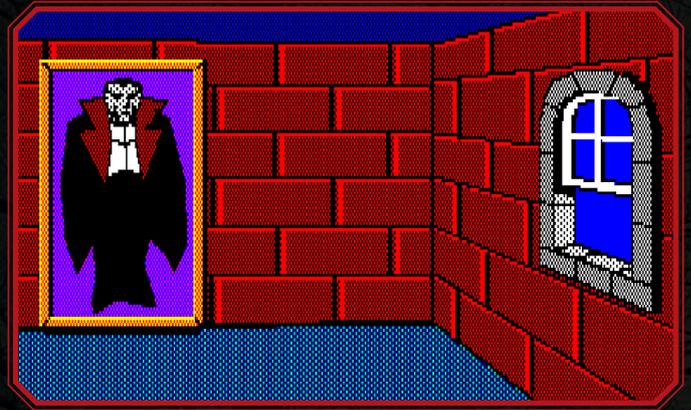
2004



Zu seinem Erscheinen war Bloodlines dank etlicher Fehler fast unspielbar. Dennoch ist's mit coolen Charakteren und cooler Story (sowie umfassenden Community-Patches) eines der atmosphärischsten und vielfältigsten Vampirabenteuer überhaupt. Zu haben ist Bloodlines auf Steam.



In **Dark** schleichen wir als Vampir nach Thief-Manier durch Levels. Die verkorkte Technik und die müde Story zogen dem Spiel aber den Zahn.



The Count ist 1981 das wohl erste Vampirspiel, ein reines Text-Adventure. Grafik bietet nur die Version für den japanischen Computer FM-7.

schneller auf. Ach ja, und Uwe Boll hat Blood Rayne verfilmt. Natürlich.

Einen kuriosen Schwenk der Vampirexistenz liefert die 90er-Jahre-Kultserie Buffy: Im Bann der Dämonen dar. Hier werden die Spitzzähne plötzlich nicht mehr als adelig-blasse Kreaturen porträtiert, sondern schauen aus wie normale Teenager, die im Getümmel gar nicht auffallen. Das Gleiche gilt für das schnulzige Vampire Diaries und die 2014 ausgelaufene Serie True Blood, in der bisher inkognito lebende Vampire sich dank synthetisch herstellbaren Blutes outen können. »Hier verschiebt sich der Fokus. Die Vampire sind keine fremdartigen Entitäten der Angst und des Schreckens mehr«, urteilt Margaret Carter, Autorin des Fachwerks »The Vampire As Alien«. »Stattdessen fallen sie in die Rolle des Exoten oder geheimnisvollen Außenseiters, der dadurch eine gefährlich-romantische Anziehungskraft entwickelt.« Und Tatsache, in Buffy werden Vampire wie Spike und Angel, in Vampire Diaries Stefan und Damon mit ihren Lederjackett und flapsigen Sprüchen als sexy Rebellen inszeniert. Vampire dienen hier nicht nur als Gegenspieler, sondern ebenso als

Parabel auf jene bösen Jungs und Mädels, mit denen Papa und Mama ihre Tochter oder ihren Sohn lieber nicht sehen wollen.

Kastrationsvampir

Fast ekelerregend brav geht's bekannterweise in der berühmten Twilight-Saga zu. Hier verliebt sich die junge Bella in den Vampir Edward, der recht wenig mit seinen Artgenossen gemein hat. Er ist ein zölibatärer Vegetarier-Vampir. Heißt: Er will kein Blut trinken, und auch von Sex hält er nicht so viel. Ganz anders Bella, die's nur zu gerne hätte, wenn er sie mal bisse. So verkörpert Edward die Umkehrung des ursprünglichen Vampirprinzips, pröder als ein ganzer Nonnenkongress. Doch er ist auch eine Figur zum Mitleiden, ein Opfer seiner Natur. Wenn das der alte Dracula wüsste! Es hat den Anschein, als würden die Vampire allmählich domestiziert, kastriert und zu braven Popstars erzogen. »Vampire haben sich schon vor Jahrzehnten von der reinen Horrorkone zur universellen Popkulturfigur entwickelt«, erklärt Margaret Carter. »Auch haben über die Zeit bestimmte Elemente eine Degradierung erfahren.« Sprich: Die Blutsauger sind längst

nicht mehr auf die Rolle des Bösewichts festgelegt; was einst schaurig war, ist nun albern, lustig oder süß. Bester Beweis dafür sind Parodien wie Mel Brooks' Dracula: Tot aber glücklich, der die todernste Bram-Stoker's-Dracula-Verfilmung von 1992 aufs Korn nimmt, oder aber auch das herzige Point&Click-Adventure A Vampyre Story, das in kunterbunter Grafik den klischeehaften Stil des unfreiwillig komischen Dracula karikiert, den der Schauspieler Belá Lugosi in den 1930er-Jahren prägte. Und schon seit den 70ern erzählt die Autorin Angela Sommer-Bodenburg mit »Der Kleine Vampir« von der Freundschaft des jungen Anton mit dem Vampirkind Rüdiger, womit sie für das friedliche Zusammenleben unterschiedlicher Kulturen und Gesellschaften wirbt. Dracula hat seine Zähne verloren. Oder doch nicht?

Erst beißen, dann kuscheln

Kuschelvampire mit Beißhemmung und Tränchen im Auge. Pfui! Aber keine Angst, der Vampir ist keineswegs auf dem Pfad zum Schmusezahn. Denn auch wenn phasenweise immer wieder arglose Interpretatio-

A VAMPYRE STORY 2008



Nicht blutig, sondern knuffig ist das Point&Click-Adventure um Vampir-dame Mona De Lafitte, die aus dem Schloss eines garstigen Blutfürsten in Draxylvanien fliehen muss. Eine süße und optisch hübsche Parodie auf etliche Klischees des Gruselgenres. Gibt's auf Steam für 19,99 Euro.

BLOOD RAYNE 2 2004



Rayne ist ein Vampir-Mensch-Hybrid mit einem Faible für Dominaklammotten und scharfen Klingen. Da ist auch egal, wieso sie sich durch Nazi-Scheren und Kultisten ballert und schneidet – und dann und wann an einen Hals springt. Blood Rayne 2 gibt's auf Steam für 9,99 Euro.

nen hervorstechen, wie einst Béla Lugosis Klamaukdracula oder nun der Romantikvamp, so ist und bleibt der Blutsauger doch ein Geschöpf der Nacht. Der südkoreanische Film *Durst* etwa zeigt 2009, wie der, na ja, Durst nach Blut zwei frisch Verwandelte allmählich in die Welt der Gewalt und des Mordes zieht und dabei nach und nach ihre Menschlichkeit ausmerzt. In *30 Days of Night* zeigen sich die Bleichgesichter anno 2007 als sadistisch mordende Horde, die während der Polarnacht über das frostige Städtchen Barrow in Alaska herfällt. Modern und brutal. Und passend zu unserer Zeit, die durch Angst vor Ebola, Vogelgrippe und anderen Pandemien geprägt ist, wird der Vampir auch zunehmend stärker als biologistische Abnormität und virale Bedrohung interpretiert. In der Roman-, Comic- und TV-Serie *The Strain* vom Pacific-Rim-Regisseur Guillermo del Toro sind die Vampire, oder Strigoj, das Produkt wurmartiger Parasiten, die durch Wunden in den Körper gelangen und ihren Wirt auf genetischer Basis in ein Ungeheuer mit Schnappzunge degenerieren – herrlich widerlich. In der 2009 veröffentlichten Dystopie *Daybreakers* wiederum ist ein Großteil der Weltbevölkerung durch eine Seuche mal ausnahmsweise nicht zu Zombies, sondern zu vampirgleichen Wesen mutiert, die ohne Blutzufuhr zu Fledermauskreaturen verkommen. »Das sind erste Versuche, Vampire deutlich realistischer und nachvollziehbarer zu gestalten«, erklärt die Vampirkennerin Meredith Woerner. »Indem wir sie mit unserem Wissen in Einklang bringen, werden sie für unsere aufgeklärte Gesellschaft und neue Generationen wieder nahbarer und damit fürchteneinflößender.« Das wäre auch ein möglicher Ansatzpunkt für neue Spiele. Zombies gibt's doch inzwischen mehr als genug, oder?

Im Wandel in die Zukunft

Mindestens 600 Jahre soll der Vampir mittlerweile auf dem Buckel haben. Dennoch ist er heute so populär wie nie zuvor. Einst nur Angstmacher und Schauergestalt, wandelte er sich zur Personifikation unserer

So tötet man einen Vampir

Jeder weiß, wie man sich für den Kampf gegen einen Vampir zu wappnen hat. Knoblauch um den Hals, einen Holzpflock in der einen Hand, das Kreuzifix in der anderen. Und auch ein Fläschchen Weihwasser kann nicht schaden. So kennt man das aus alten wie neuen *Dracula*-Verfilmungen, aus *Buffy*, aber auch aus expliziten Vampirkiller-Streifen wie *John Carpenter's Vampire* (Bild links unten) und natürlich *From Dusk Till Dawn*. »Hirngespinnste, mein Freund«, sagt dazu Vampir Louis im Film *Interview mit einem Vampir*. »Die geschmacklose Erfindung eines verrückt gewordenen Iren.« Doch da irrt Louis.

➤ Fest vernagelt ➤

»Das heutige Bild des Vampirs ist ein Flickwerk«, weiß der Vampirexperte Dr. Curt Herr. »Entsprechend entspringen auch die Möglichkeiten, das Ungetüm abzuhalten, unterschiedlichsten Quellen.« Tatsächlich wird ein Pflock direkt ins Herz so ziemlich jedes Wesen töten. Klar. Der Ursprung und Zweck war einst jedoch ein anderer. Vermuteten Dorfbewohner, ein Verstorbener sei ein Vampir, wurde dieser mit einem spitzen Holzstück am Sargboden festgenagelt. Ebenso war es gang und gäbe, Wiedergänger mit Steinen oder Ketten in ihrer Holzkiste zu verankern. Will man einen Vampir hingegen vergraulen, dann zückt man den Knoblauch. Woher diese Methode stammt, ist nicht gänzlich geklärt. Jedoch werden seit Jahrhunderten Fenster, Türen und sogar Nutztiere mit Knoblauch eingerieben, um das Böse fernzuhalten. Ursache ist wohl die schon im Mittelalter bekannte heilsame und antibakterielle Wirkung der stinkenden Zehen.

✝ Ich segne dich ♠

Steht ein Vampir des Nachts plötzlich vor einem, so zückt man selbstverständlich das Kreuzifix oder besprenkelt ihn mit einigen Tropfen Weihwasser. Schon sucht der Langzahn fauchend das Weite! »Dracula fürchtet das Kreuz und Weihwasser, weil er im Hier und Jetzt genießt, was eigentlich erst durch Erlösung im Paradies gewährt werden soll«, meint Literaturwissenschaftler Curt Herr. Diese Ansicht ist recht jung. Erst Autoren wie Bram Stoker erklären den Vampir zum unheiligen Geschöpf erklärten, das von den christlichen Zeichen abgeschreckt wird. Diese Werbung war der Kirche wohl auch ganz recht. Und das funktioniert sogar in Spielen wie *Nosferatu: The Wrath of Malachi* (Bild rechts unten).



Wünsche und Gelüste. Heute ist er sowohl das Ziel von Verlangen und Leidenschaft als auch ein finsterner Verschwörer, heimtückischer Strippenzieher und Inkarnation unserer Ängste vor Krankheit und Zivilisationsverfall. Er ist ein wandelbarer Überlebenskünstler, der wahrlich unsterblich ist und eine der komplexesten und psychologisch interessantesten Erfindungen der Kultur- und Literaturgeschichte überhaupt. »Der Vampir ist flexibel. Er kann so vieles sein, so vieles verkörpern«, schreibt Marga-

ret Carter. »Er passt sich stets dem an, was die Menschen gerade begehren, fürchten oder wünschen.« So können wir sicher sein: Es wird immer Vampirgeschichten geben, und damit auch Vampirspiele. Der Blutsauger wird sich niemals dauerhaft in eine Ecke drängen lassen und verstauben. Es sei denn, jemand hat einen Pflock dabei. Michael Förtsch

In Ubisofts *Night Hunter* mimen wir 1988 erstmals den Grafen Dracula. Meist sind Blutsauger jedoch Schurken, die es zu besiegen gilt.