

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Blood von Monolith – Mehr als nur ein Shooter

André Eymann am Mittwoch, dem 20. Mai 2020

**Verglichen mit anderen DOS-Shootern seiner Ära bietet Blood vom ersten Moment an ein einzigartiges und wahrlich spukhaftes Erlebnis. Deshalb möchte ich in meinem Beitrag eher über die Atmosphäre des Spiels als über die Spielmechanik schreiben.**

### Von dunklen Göttern

„I live ... again!“, lautet der erste Satz des Spiels, als ich im Level „Cradle to grave“ in meinem eigenen Grab erwache. Ich, Caleb, bin ein etwas vorgestriger Pistolero aus dem frühen 20. Jahrhundert, der auf Rache sinnt. Denn mein ehemaliger Meister Tchernobog hat mich in meinem vorherigen Leben betrogen. Und nein, Tchernobog hat nichts mit Chernobyl zu tun. Der Name bezieht sich auf eine slawische Gottheit aus dem 12. Jahrhundert, die als „schwarzer Gott“ übersetzt werden kann. Wer hier tiefer in die Materie einsteigen möchte, dem sei die [Chronica Slavorum](#) ans Herz gelegt, die vom deutschen Priester [Helmold von Bosau](#) in 1168-1169 verfasst wurde.

In der Story des Spiels hat Tchernobog den Kult der Cabal gegründet, zu dem auch ich einst gehörte, bis mein Meister mich eigenhändig umgebracht hat. Nun bekomme ich eine zweite Chance, meinen Peiniger für immer zu beseitigen.

Die Faszination von Blood fängt mich unmittelbar ein, als ich meinen ersten Gegner auf einem Friedhof mit nichts weiter als einer Mistkabel bekämpfen muss. Der Zauber hat begonnen. Ab diesem Moment gibt es kein Zurück zum Sonnenlicht. Ich spüre: Blood ist ein dunkles und blutiges Horrorspiel.

## Ein Höllenspaß

Blood ist mit vielen Popkultur-Referenzen gespickt. Filme wie Tanz der Teufel, Return of the Living Dead, The Shining oder der Zauberer von Oz finden Erwähnung im Spiel. Ebenso finden sich Bezüge auf das [Necronomicon](#), dem berühmten fiktiven Zauberbuch von H. P. Lovecraft. Texturen im Spiel zeigen [Die drei Grazien](#) von Raffael und die Anhänger des Cabal-Kultes sehen den in Roben gekleideten Kultisten aus dem spanischen Film [Die Nacht der reitenden Leichen](#) ähnlich.

Nun gibt es aber keinen Grund zu glauben, dass Blood keinen Humor hätte. Im Gegenteil: unser Protagonist gibt immer wieder lustige Zitate bekannter Popsongs verschiedener Epochen zum Besten. Darunter "I did it my way" von Frank Sinatra oder "If you want my body and you think I'm sexy" von Rod Stewart.

Was aber genau macht Blood so einzigartig? Andere Spiele zu dieser Zeit wie Doom oder Duke Nukem 3D sehen optisch ähnlich gut aus und basieren auf vergleichbaren Engines. Die Antwort auf das Geheimnis von Blood kann man in einem Wort zusammenfassen: Atmosphäre!

Ich habe selten einen frühen Ego-Shooter gespielt, der sich so sehr um den Ortssinn (sense of place) kümmert und mich so sehr in seine Welt hineinzieht. Im Laufe der Geschichte kämpfe ich mich durch verlassene Bahnhöfe, einen unheimlichen Zirkus, ein Sägewerk, eine gespenstische Kathedrale und viele andere schaurige Orte. Dabei sind alle Level mit viel Details ausgestaltet und spielen sich flüssig und fehlerfrei.

Die Geschichte von Blood findet im Jahr 1928 statt. Gleichwohl finde ich im Spiel Architekturen aus dem Viktorianischen oder dem Zeitalter Eduards des VII. Die Waffen im Spiel passen perfekt zur Spielwelt. Neben den bereits erwähnten Mistgabeln oder Signalpistolen kann ich die Gegner mit Schrotflinten bekämpfen, mit Minen in die Luft jagen oder mit explodierenden Dynamitstangen bewerfen. Meine Lieblingswaffe ist allerdings die Voodoo-Puppe, mit der ich Widersacher durch Nadelstiche verletzen kann. Was für eine kultige Idee.

## Marana malax!

Blood wurde mit einem großartigen MIDI-Soundtrack ausgestattet, der von [Daniel Bernstein](#) eigens für das Spiel komponiert wurde. Die Musik hat einen wesentlichen Einfluss auf die Spielstimmung und die nervenaufreibende Wahrnehmung der Spielwelt.

Noch nervenaufreibender ist die Sprache „Domus Durbentia“ und die umgesetzte Sprachausgabe der Gegner im Spiel, die ebenfalls von Bernstein entwickelt wurde. Sie basiert auf Latein, Französisch und Sanskrit. Dabei werden Worte und Verben so kombiniert, dass sie wie eine „Sprache aus der alten und dunklen Zeit“ klingen.

Hier ein paar Beispiele:

- crudux cruo (Fresh blood)
- pestis cruento (Blessed)
- bhuudesco invisuu (To become hate)

Diese und viele ähnliche Phrasen sind in allen Episoden von Blood zu hören. Und glaube mir: wenn du zum ersten Mal die Priester „marana malax!“ kreischen hörst, wird dir das Blut in den Adern gefrieren und du wirst diese Worte nie wieder vergessen!

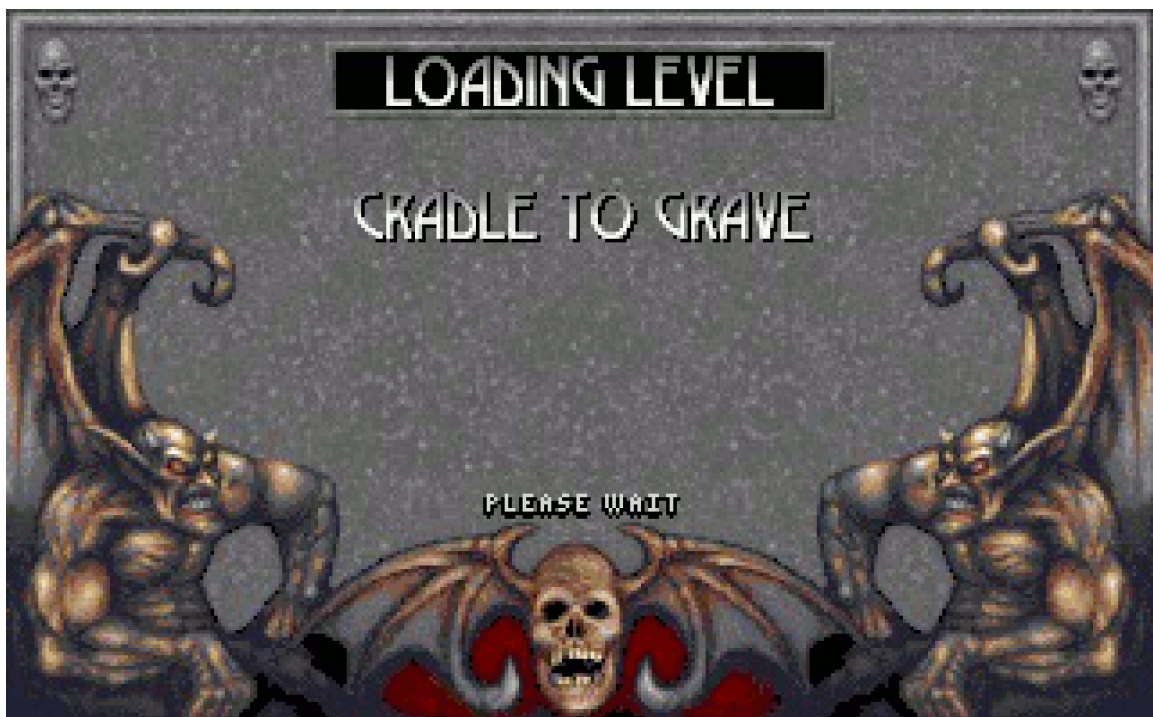
Zusätzlich zum großartigen Single-Player-Erlebnis bietet Blood einen beeindruckenden Multiplayer-Modus. Ich bin mir sicher, dass es das Netzwerkspiel ist, das ich in den 1990ern am häufigsten gespielt haben. Mehr noch als Doom. Mein bester Buddy und ich haben Monate damit verbracht uns auf den Maps von Blood zur Strecke zu bringen. Immer kommentiert von „The Voice“, der Stimme im Spiel, die von keinem anderen als Jason Hall, dem Gründer von Monolith, stammt.

## Fazit

Blood ist ein sehr originelles Spiel mit einem einzigartigen Setting. Man könnte es auch als Panoptikum bezeichnen, in dem wir vielen skurrilen Situationen begegnen. Dabei macht genau das seinen Charme aus. Das Frühwerk von Monolith punktet als künstlerisches Gesamtpaket auf vielen Ebenen und ist aus meiner Sicht bis heute unerreicht. Du hast es wahrscheinlich schon gemerkt: es fällt mir nicht leicht, das Spiel zu kritisieren. Es hat mich vom ersten Moment an überzeugt. Falls Du es nicht kennst, schau es dir doch einmal an und lasse dich in die Welt der Cabal entführen. Dann heißt es auch für dich: „I live ... again!“

**Kennst du Blood? Hast du es vielleicht auch gespielt? Ich würde mich sehr über deine Meinung oder Anmerkungen in den [Kommentaren](#) freuen!**

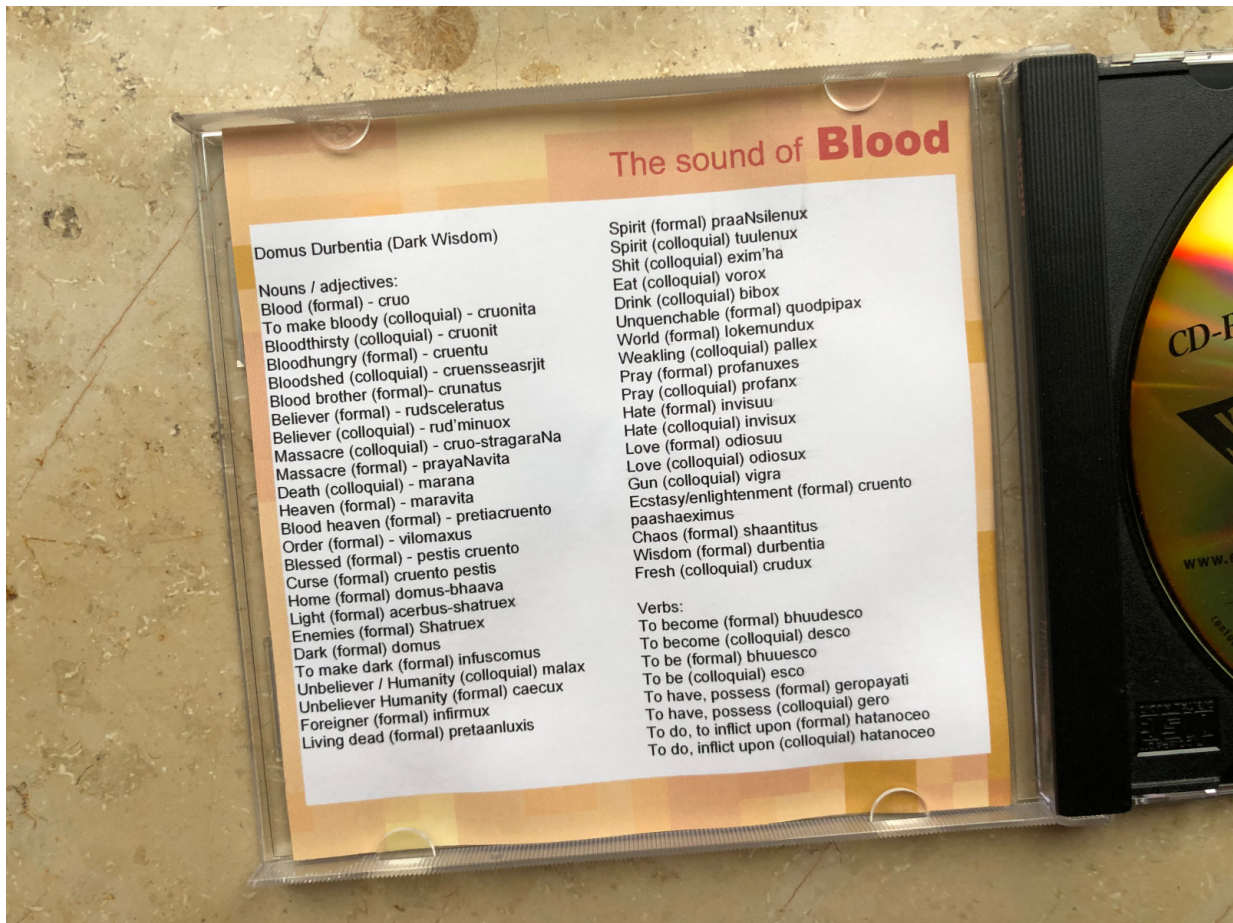
## Bildergalerie











The sound of Blood. Übersicht der im Spiel verwendeten Worte und Verben. (Bild: André Eymann)

## Video (Gameplay)

Sie sehen gerade einen Platzhalterinhalt von **Youtube**. Um auf den eigentlichen Inhalt zuzugreifen, klicken Sie auf die Schaltfläche unten. Bitte beachten Sie, dass dabei Daten an Drittanbieter weitergegeben werden.

[Mehr Informationen](#)

[Inhalt entsperren](#) [Erforderlichen Service akzeptieren](#) und [Inhalte entsperren](#)

## Links

- [Blood](#) bei Wikipedia
- [Monolith](#) bei Wikipedia
- [Blood Wiki](#)
- [Domus Durbentia \(Cultist Language\)](#)
- [Blood](#) bei GOG (Good old Games)

*Dieser Text erschien zuerst am 25.05.2015 bei [Games Nostalgia](#). Er liegt außerdem [hier im Blog](#) (in englischer Sprache) vor.*

Dieser Beitrag wurde publiziert am Mittwoch, dem 20. Mai 2020 um 09:35 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pinggen ist momentan nicht erlaubt.



## **Über Videospiegelgeschichten**

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>