



GNO  
AOU  
ATE  
E A



Das 1991er "Super Castlevania 4" war ohne jede Frage einer der wichtigsten Titel auf dem damals noch sehr jungen Super Nintendo - denn es war nicht nur ein echt prima Spiel an sich, sondern erweiterte auch die zu diesem Zeitpunkt bereits sehr ruhmreiche "Castlevania"-Serie um viele sehr schlaue Spielelemente, und war darüber hinaus auch noch eine grafische Perle auf dem System. Aber ich fand es aus diversen Gründen nie wirklich besonders gut - ganz anders als das zweieinhalb Jahre später erschienene "Castlevania: The New Generation". Was nicht nur daran liegt, dass ich schon immer ein Mega-Drive-Fanboy war.

Ich habe bereits das eine oder andere mal erwähnt, was für ein sensationsbasiertes Schnappatmen damals durch die geharnischten Schützengräben der 16Bit-Lager ging, als Konami, ein Unternehmen, das seinerzeit derart auf Nintendo gepolt war, dass das "N" in seinem Namen schon einen verdächtig italienisch aussehenden Schnauzbart trug, ankündigte, einige seiner besten und schönsten Marken auch in Richtung der großen, geschmeidigen, wohlriechenden und majestätisch in der Sonne glänzenden



Sega-Konkurrenz schubsen würde. Weswegen ich jetzt darauf nicht nochmal eingehen, sondern euch lieber nur leicht hysterisch grinsend in Richtung der Levels 53 und 51 schubsen werde - denn bei den Stichworten "[Rocket Knight Adventures](#)" und "[Turtles in Time](#)" habe ich auf diesem Thema vermutlich schon zur Genüge herumgekaut. "Aber Moment mal bitte!" ruft da der Kenner der seinerzeitigen Spielebranche, "da fehlt doch noch etwas". Korrekt erkannt, sehr höfliche Person, denn Konami war damals vor allem für zwei Serien bekannt: Dem pausenlose Rummsdelabumms "Probotector" bzw. "Contra", mehr zu dieser Unterscheidung [in Level 83](#), sowie die Dracula-Nichtbesonderskonsequentvernichtungssaga "Castlevania". Und der Mega-Drive-Einstand von ebendieser soll hier und jetzt im Mittelpunkt von Level 85 stehen.

Dieses Castlevania, das elfte der zu diesem Zeitpunkt bereits [acht Jahre alten Serie](#), war nicht etwa ein Port eines bestehenden Spiels, sondern eine komplette Neuentwicklung, exklusiv für das Mega Drive. Was nicht daran lag, dass Konami so viel Freude daran hatte, bestehende und bewährte Spielkonzepte wieder und wieder neu zu entwickeln, oder zumindest nicht nur - sondern vor allem war das durch den seinerzeit noch sehr restriktiven Entwicklungsvertrag mit Nintendo bedingt, der eine Portierung von Spielen, die für Nintendo-Plattformen entwickelt wurden, auf Nicht-Nintendo-Plattformen ganz klar verbot. Also hatte Konami keine andere Wahl, als den Castlevania-O-Mat mit ganz neuen Batterien zu bestücken - was eine Metapher ist, die unauffällig in Richtung der Matrix rückt, wenn man sie so verstehen will, dass die Batterien hier Menschen waren. Denn das Team, das für die Entwicklung von "Castlevania: The New Generation" zuständig war, war ein komplett anderes als das, was zuvor für "Super Castlevania IV" verantwortlich zeichnete.

Was aber nicht bedeutete, dass hier Grünschnäbel an die Entwicklungskits gelassen wurden - ganz im Gegenteil: Die Damen und Herren, die das Spiel direkt intern bei Konami in Tokyo entwickeln durften, waren zum Teil sehr gestandene Veteranen des Unternehmens - allen voran Toshiki Yamamura als Chefprogrammierer, Teisaku Seki als Grafiker und Michiru Yamane als Verantwortliche für alles, was das Spielerohr umschmeichelt. Die gute Dame hatte ich hier ja erst vor Kurzem im Gespräch - nämlich in Level 79, der sich um ["Fall of the Foot Clan"](#) drehte.



Die erste Ankündigung von *"The New Generation"* [erfolgte im Frühsommer des Jahres 1993](#), wo es auf der [Summer CES in Las Vegas](#) und der [Tokyo Toy Show](#) der Weltöffentlichkeit präsentiert wurde. Zeitgleich wurde in Japan

auch noch ein Design-Wettbewerb gestartet, der in der Juni-93-Ausgabe des dort sehr populären Spielmagazins ["Mega Drive Fan"](#) ausgerufen wurde. Dort warteten dann unter anderem [zwei Seiten voller Karopapier](#), auf denen sich Fans kreativ austoben sollten, um möglichst abgefahrene Gegner und Fallen einzureichen. Angeblich gingen bei Konami in den darauffolgenden Wochen mehr als 800 Fan-Entwürfe ein, [von denen die besten](#) dann ein paar Monate darauf in der September-Ausgabe der *"Mega Drive Fan"* verkündet wurden. Der große Gewinner dieses Wettbewerbs war die Kreatur ["Flying Beetle Roller"](#) des damals gerade mal 15-jährigen K. Iketani. Platz 2 ging an den sogenannten ["Skeleton Monkey"](#), darüber hinaus wurden noch Einsendungen wie der Bossgegner ["Silhouette Demon"](#) oder die rotierenden Messerräder als Hindernisse prämiert. Nicht nur fanden sich all diese Einreichungen dann im fertigen Spiel wieder, auch wurden alle Gewinner [namentlich in den Credits erwähnt](#), und erhielten exklusive Versionen des finalen Spiels [mit goldenen und silbernen Modulen](#).

Und ebenjenes finale Spiel gehörte zu den frühesten Vertretern seiner Art, die weltweit fast zeitgleich unter die Leute gebracht wurden. Denn dieses Castlevania wurde in den USA am 17. März 1994 veröffentlicht, in Japan einen Tag später - und stand bei uns ebenfalls um dieses Datum herum in den Läden. Wann präzise das war, lässt sich nur noch sehr schwer sagen - laut diversen Informationen im Internet, unter anderem [der offiziellen Wikipedia-Seite des Spiels](#), war es bei uns ab dem 20. März 94 erhältlich. Da das allerdings ein Sonntag war, möchte ich diese Aussage dann doch irgendwie heftig bezweifeln und den Release lieber in der zeitlichen Nähe der anderen Regionen verorten. Ich kann mich irren, es ist schon mal passiert - aber gerade haben wir kein Schaltjahr.

Naja. So oder so hat diese Vorgehensweise dieses Spiel zum allerersten Castlevania überhaupt gemacht, das zuerst in den USA erschien, und erst danach in Japan - selbst, wenn es sich dabei nur um einen Tag gehandelt hat! Und auch zum allerersten, das über die Regionen verteilt nicht nur einen Namen trug, und auch nicht zwei, sondern gleich drei!

Denn "Castlevania: The New Generation" war der Name, den es in den PAL-Bereichen trug. Bei den Amis hieß es "Castlevania Bloodlines" - und in Japan war das einer der sehr seltenen Castlevania-Vertreter, der nicht den dort sonst üblichen Titel "[Akumajō Dracula](#)" trug, sondern einfach nur "Vampire Killer" hieß - so wie die 1986 in Japan veröffentlichte [MSX2-Version des Serienopas](#). Programmierer Toshiki Yamamura hat [in einem Interview](#) im japanischen [Mega-Drive-Magazin "Beep!"](#) verraten, dass der Name bewusst gewählt worden war, um sich etwas von den bisherigen Serienteilen abzuheben - man wollte mit diesem "Mega Drive Castlevania" absichtlich in eine neue, leicht andere Richtung gehen, und da ergab es natürlich Sinn, den einen oder anderen alten Zopf zumindest anzuritzen. Und er hatte auch echt nicht unrecht, was diese frisch gezapfte Ausrichtung anging - aber dazu gleich mehr.

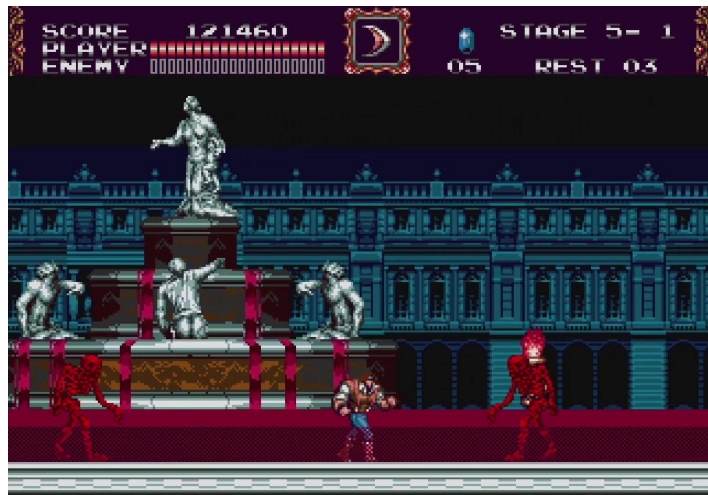


Erstmal möchte ich darauf zu sprechen kommen, dass die Veröffentlichung von "The New Generation" in den verschiedenen Regionen nicht nur Auswirkung auf den Namen des Spiels hatte. Und ja, ich werde das ab sofort nur noch "The New Generation" nennen. "Bloodlines" wäre zwar an sich ein logischerer Kandidat, da nicht nur kürzer sondern auch deutlich badassiger - aber dieser Titel dürfte hierzulande eher weniger bekannt sein, und ich spreche doch so gerne die Sprache des einfachen Mannes von der Straße. Ähh, [jedenfalls gab's diverse Änderungen](#), und sie betrafen bei uns alle das Blut.

Das ging schon im Namen los, und setzte sich [direkt im Titeld Bildschirm](#) fort: Im Original tropft der rote Saft vom "Bloodlines"-Schriftzug in einen roten Pool, bei uns ist dagegen alles blau und tropffrei. Es gibt in der hiesigen Fassung keine herumliegenden Leichen mehr, an denen die Krähen herumknabbern - gut zu sehen direkt im Einstieg des ersten Levels bzw. halt nicht mehr zu sehen. Im fünften Level gibt's einen großen Brunnen, dessen Wasser sich beim Vorbeischreiten [in einen See aus Blut verwandelt](#) - was bei uns [entsprechend nicht passiert](#). Die Farbpaletten einiger Gegner wurden verändert, so dass sie weniger bedrohlich aussehen. Und die Sterbeanimation eines der beiden spielbaren Charaktere, nämlich Eric Lecarde, wurde ebenfalls entschärft:

Während er im Original beim Draufgehen noch von seinem eigenen Speer aufgespießt wird, schwirrt dieser in der "The New Generation"-Version einfach schwerelos aus dem Bild, ohne zurück in seinen Besitzerkörper zu plumpsen. Das klingt alles so mitteldramatisch, und ist sicherlich auch ärgerlich - aber ehrlicherweise muss man sagen, dass einem im eigentlichen Spielalltag nichts davon wirklich auffällt. Denn inhaltlich sind die Fassungen an sich gleich geblieben - auch wenn die PAL-Version traditionell etwas gemächlicher läuft als die NTSC-Variante.

Selbst die japanische "Vampire Killer"-Fassung blieb nicht von Änderungen verschont, auch wenn sie etwas behutsamer ausfielen als in der PAL-Version. Denn das sind in erster Linie Anpassungen des Schwierigkeitsgrades - allerdings anders, als man es vermutlich erwarten könnte, denn zur Abwechslung mal ist die japanische Version leichter als die westlichen Fassungen! Nein, die wichtigsten Änderungen sind hier grafischer Natur: Denn eine der beiden Figuren, schon wieder Eric, ist in der japanischen Variante [etwas manga-hafter gestaltet als in der westlichen Version](#), mit sanfteren Gesichtszügen, ganz im Stil des japanischen "Bishōnen", also der Darstellung eher androgyner Charaktere - während er im Westen etwas fieser und härter in die Kamera schaut, gut zu sehen im animierten Intro. Außerdem war die japanische Fassung komplett englisch - auch das eher ungewöhnlich. Die PAL-Version war letzten Ende ein interessanter Mischmasch aus all diesen Elementen: Eric wurde auf dem Cover in seiner japanischen Form dargestellt, zeigt sich im Intro des Spiels dann aber in seiner ach so männlichen westlichen Form.



Aber worum geht's denn hier nun eigentlich? "Castlevania: The New Generation" ist ein Spin-Off der klassischen Castlevania-Serie - und wie alle guten Spin-Offs entfernt es sich zumindest geographisch schon mal ziemlich deutlich von seinem Ursprung. Die regulären Castlevanias tummelten sich ja immer irgendwo in und um Draculas Schloss herum - hier dagegen bekommt man das nur im ersten Level zu sehen. Aber ich möchte nicht zu weit vorgreifen. Das Spiel findet sich noch bis heute [auf Konamis offizieller Webseite](#), und ich habe ganz ehrlich keine Ahnung, wieso es das tut, weil die heutige Firma mit dem Konami von vor 30 Jahren fast so viel zu tun hat wie "The Legend of Zelda" mit einem Bademantelsimulator. Ähh, jedenfalls findet sich auf der Webseite ein praktischer Überblick der Handlung, die ich jetzt mal zu eurer Erbauung zusammenfasse: Im Jahr 1897 fand die Schreckensherrschaft von Graf Dracula über die Welt im Allgemeinen und Rumänien im Speziellen ein mittelschnelles Ende, als er von Quincy Morris, ja, der Quincy Morris, den man aus [Bram Stokers klassischem Horror-Roman "Dracula"](#) kennen könnte, auch wenn er da mit einem "e" zwischen dem "c" und dem "y" geschrieben wird, in einer epischen Schlacht aus dem untoten Leben in ein... äh... super-untotes Nicht-Leben gepeitscht wurde. Das ist verwirrend.

Jedenfalls war Morris ein Erbe des legendären Vampirjäger-Clans der Belmonts, zumindest bis zu seinem Kampf gegen Dracula. Denn ganz der Handlung des Buches folgend, hat er auch in der Handlung des Spiels dieses Gefecht nicht überlebt. Aber immerhin hat er vorher daran gedacht, sich fortzupflanzen - und sein Sohn John Morris, bzw. *"Johnny Morris"* in der japanischen Fassung, übernimmt seine Peitsche und damit auch seine Aufgaben. Denn wir wissen: Aus großer Peitsche folgt große Verantwortung.

Und die hat ihren Auftritt dann knapp 20 Jahre später: Denn im Jahr 1914 hat eine gewisse [Elizabeth Bartley](#), Nichte von Dracula und ebenfalls nicht so richtig aus der Welt zu schaffen, die Mission, ihren biss-stabilen Onkel wieder von den Superuntoten zu erwecken. Irgendwie scheint das mit diesem Die-Dracula-Familie-endgültig-um-die-Ecke-bringen echt kein allzu erfolgversprechendes Geschäftsmodell zu sein. Aber es hält die Leute zumindest eine Weile beschäftigt und weg von der Straße. Jedenfalls benötigt Elizabeth dafür sehr viele Seelen, Millionen davon. Also macht sie das, was wir wohl alle an ihrer Stelle getan hätten: Sie befiehlt die Ermordung eines gewissen [Erzherzogs Franz Ferdinand](#), was, genau wie von ihr geplant, zum Ausbruch des ersten Weltkriegs führt, wodurch ihr die Seelen komplett sinnlos verheizter junger Männer in rasantem Tempo millionenfach zufliegen.



Was an dieser Handlung ganz unterhaltsam ist, also mal abgesehen von dem Bezug zu einem der schlimmsten Kriege der Menschheitsgeschichte, ist die Nutzung durchaus realer Figuren. Okay, über Quincy Morris könnte man sich streiten, der existierte ja immer schon nur auf Buchseiten. Aber Elizabeth Bartley gab es nachweislich wirklich, auch wenn sie eigentlich [Gräfin Erzsébet Báthory](#) hieß, im 16. Jahrhundert lebte, und eine der frühesten bekannten

Serienmörderinnen war. Ihr Spitzname *"Blutgräfin"* kam nicht von ungefähr, denn die gute Nobeldame hatte die hinterfragenswerte Angewohnheit, etliche junge Mädchen auf ihr Schloss zu locken, sie dort zusammen mit ihren Angestellten zu foltern und zu töten und dann angeblich in ihrem Blut zu baden, um ihre eigene Jugend zu erhalten.

Wie viel von der letzten Aussage wahr ist und wie viel überpumptes Schauer Märchen, ist heute natürlich unmöglich nachzuvollziehen - aber es war für Konami Inspiration genug, sie zu einer der Hauptfiguren von *"The New Generation"* zu machen. Sie ist sogar [sehr groß auf dem Cover](#) zu sehen! Anders als ["Drolta Tzuentes"](#), eine Hexe in Ausbildung, die laut der Spielhandlung Elizabeth Bartley zufällig ins Leben zurückholt, und auf Dorottya Szentes basiert - der echten Kammerzofe der echten Erzsébet Báthory, die auch an den Mädchen-Morden beteiligt war.

Übrigens hat sie in der japanischen Fassung eine Beförderung erhalten - denn da ist sie keine einfache Hexenschülerin, sondern eine alte und mächtige Dunkelmagierin, die Elizabeth mit voller Absicht wiederbelebt.



Jedenfalls ist schon das grundlegende Szenario von *"The New Generation"* echt abgefahren. Wenn man an den ersten Weltkrieg denkt, dann schweifen die Gedanken nur relativ selten zu Vampirjägern und adeligen ungarischen Massenmörderinnen. Und es ist an dieser Stelle mit den unerwarteten Änderungen von der damals bereits bewährten Serienformel noch lange nicht vorbei - denn nicht nur spielt man hier erstmals in einem Castlevania keinen Belmont, sondern hat auch erstmals die Wahl unter zwei sehr unterschiedlichen Charakteren! Okay, ja, schon im 1989er ["Castlevania 3: Dracula's Curse"](#) auf dem NES konnte man zwischen verschiedenen Figuren wechseln - aber erst nach einiger Spielzeit, während man hier die entsprechende Wahl direkt zu Spielbeginn trifft.

Da wäre zum einen der bereits erwähnte Quincy-Sohnemann John Morris - ein All-American-Dreamdude mit Jeans und dem Körperbau eines leicht untersetzten Hulks. Der steuert sich noch am ehesten wie der klassische Castlevania-Held - nicht zuletzt weil er die altbewährte Belmont-Familienpeitsche *"Vampire Killer"* schwingt, die hier zum ersten Mal diesen Namen trägt, mit der er in mehrere Richtungen angreifen kann und grundsätzlich etwas stärker ist als sein Compadre. Außerdem kann er sich mit der Peitsche an Decken klammern und damit immer wieder mal seine Tarzan-Nummer üben - auch wenn diese Fähigkeit bemerkenswert selten mal wirklich benötigt wird.

Typ Nummer Zwei ist der ebenfalls bereits erwähnte Eric Lecarde: Ein Spanier edlen Geblüts, der der beste Freund von John ist und eine Lanze mit sich trägt - nämlich den sogenannten "Alucard Spear", der, wie der Name bereits andeutet, angeblich von Draculas Sohn Alucard erschaffen wurde - das kann aber auch ein Übersetzungsfehler sein, [die englischen und japanischen Handbücher](#) sind sich da nicht so richtig einig. Damit anzugreifen geht jedenfalls ein bisschen langsamer und schwächer als mit der Peitsche, dafür bietet das Ding aber eine höhere Reichweite sowie mehr gestalterische Freiheit im Einsatz. Denn Eric kann seinen Speer nicht nur in einer sehr eleganten Drehung von links nach rechts und zurück schwingen, was vor allem cool aussieht, aber nicht so wahnsinnig viel Praxisnutzen hat.

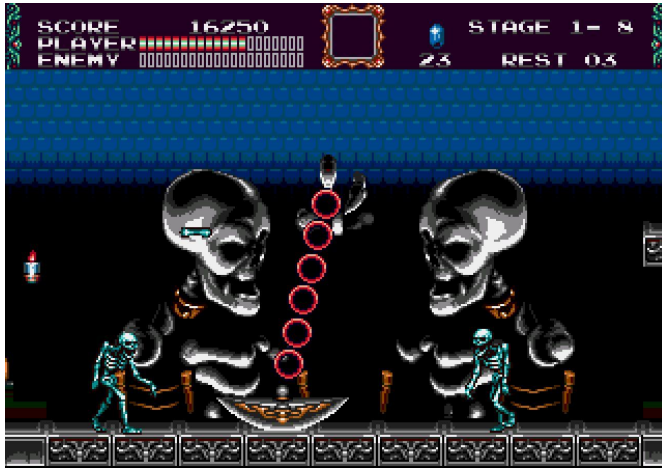


Viel wichtiger ist, dass er damit fast frei in sechs Richtungen angreifen kann. Außerdem erlaubt ihm sein Speer einen mächtigen Supersprung gerade nach oben, was ihm nicht nur einige exklusive Passagen eröffnet, sondern auch einige Abkürzungen erlaubt. Laut Yamamura war die Inklusion von Eric eine sehr bewusste Entscheidung der Designer, um diesem Castlevania einen eigenen Flava zu verleihen, und ein bisschen Abwechslung in das üblich verdächtige Peitschengeschwinge zu bringen. Außerdem ist das Spiel mit Eric ein bisschen leichter als mit John, so dass diese Wahl indirekt auch den Schwierigkeitsgrad beeinflusst. Man darf zwischenzeitlich übrigens auch zwischen den beiden wechseln, jedenfalls wenn man alle Leben verloren hat und ein Continue benutzen muss.

[Laut frühen Designdokumenten](#) sollten auch noch zwei weitere spielbare Figuren enthalten sein: Zum einen "Yoko Felnades", eine junge Ninja-Dame, die ein bisschen an [Strider Hiryu](#) aus Capcoms "Strider"-Spieleserie erinnert, an Wänden klettern und mit Wurfsternen um sich schmeißen kann. Und zum anderen "Bolt Ericsson", einen [irgendwie Gimli-haften](#) Bartträger, der einen mächtigen Morgenstern-Hammer schwingt. Es wurde nie genau erläutert, wieso die beiden letzten Endes doch nie ihren Weg ins Spiel fanden, aber zumindest Yoko sollte man im 2003er GBA-Titel "[Castlevania: Aria of Sorrow](#)" wiedersehen, wenn auch unter dem leicht anderen Namen "Yoko Belnades".

"The New Generation" war von Anfang an als eher untypisches Castlevania gedacht - insofern ist es also nicht ungewöhnlich, dass man hier, der Serientradition einen hilfreichen Stock in die Speichen schiebend, nicht nur die Zahl der Spielerleben wählen darf, sondern auch mehrere Schwierigkeitsgrade zur Auswahl hat: Das Spiel bleibt immer grundsätzlich gleich aufgebaut, aber auf "Easy" gibt es nicht nur weniger und schwächere Standardgegner und Zwischenbosse, auch werden die oftmals mehrstufigen Bosskämpfe auf jeweils eine davon heruntergekurbelt - aber natürlich gibt es hier auch nicht den richtigen, längeren Abspann zu sehen. Außer in der japanischen Version, die, wie schon erwähnt, ganz generell einfacher gehalten ist, und immer den kompletten Abspann abspult, unabhängig vom gewählten Anspruchslevel.

In den anderen Fassungen hat man zu Beginn nur die Wahl unter "Easy" und "Normal". Meistert man das Spiel auf diese Weise, bekommt man unter anderem den Spruch "Try Expert Mode!" zu lesen, woraufhin dann ebendieser freigeschaltet wird. Schafft man es, das Spiel dann nochmal durchzuspielen, heißt es im Abspann "Congratulations! You are the master of Vampire Killer", und man hat alles gesehen, was einem das Spiel entgegenzuwerfen hat - inklusive zusätzlicher Spielabschnitte und Bossformen, die dem höchsten Schwierigkeitsgrad vorbehalten sind. Insgesamt gibt es übrigens vier mögliche Abspanne, abhängig von der gewählten Spielfigur sowie dem Schwierigkeitsgrad. Sowie, und das ist wirklich sehr praktisch, ein Passwort-System - das nach jedem gemeisterten Level individuelle Item-Kombinationen ausspuckt, die nicht nur Informationen zum



Spielfortschritt enthalten, sondern auch die Zahl der Leben sowie aller Items.

Die "Castlevania"-Serie war im Laufe ihrer Geschichte ja unter anderem für ihren gerne mal brutalen Anspruch berüchtigt - insofern war das Entgegenkommen bei "The New Generation" schon unerwartet freundlich und irgendwie verdächtig. Das darf natürlich nicht missverstanden werden: Auch dieses Castlevania ist ein echtes Castlevania,

mit einigen zum Teil wirklich verdammt haarigen Abschnitten. Es ist natürlich schon ziemlich herausfordernd, aber gleichzeitig auch wirklich fair, was auf eine angenehme Weise schockierend ist - so wie Waterboarding mit Gulasch.

Das liegt nicht zuletzt an der bemerkenswert präzisen Steuerung, die nicht nur auf den Punkt genau reagiert, sondern vor allem auch, schon wieder, mit in Draculaschlossruinenstein gemeißelt gedachten Serientraditionen bricht. So hat man hier zum Beispiel volle Bewegungskontrolle während der Sprünge - man kann sich sogar mitten im Gehopse umdrehen und nach hinten angreifen! Und anders als in "Super Castlevania 4" erhält man hier auch eine sehr präzise Kontrolle über die Bewegung der eigenen Figur auf Treppenstufen: Es mag aus heutiger Perspektive furchtbar trivial klingen, dass man hier von Treppen abspringen kann - aber in der Welt von Castlevania war das damals alles andere als trivial! Im Gegenteil, es war ein verdammt Segen, der endlich, endlich unter Engelschören und strahlendem Götterlicht direkt vom Himmel auf die erwartungsvoll lächelnden Mega Drives dieser Welt herabschwebte. Ja, die Treppenlauf-Animation von John und Eric an sich ist unverändert bescheuert und zappelig - aber die Benutzung der Stufen selbst ist hier zum ersten Mal in der Serie kein hakeliger Albtraum mehr! Und während man in "Super Castlevania 4" auf spezielle Ringe in der Umgebung angewiesen war, um sich daran mit der Peitsche ranhängen und sehr begrenzt schwingen zu können, darf man hier mit John an fast allen Oberflächen den Peitschentanz machen. Und ist während der Schwingphase auch noch unverwundbar, und kann somit während der Bewegung Feinde erledigen oder wenigstens verletzen! Whoa!

Gleichzeitig bietet *"The New Generation"* in anderer Hinsicht nicht ganz die Bewegungsfreiheit von *"Super Castlevania 4"*: Denn da durfte frei in alle acht Richtungen gepeitscht werden, was hier nicht möglich ist - was ein bisschen willkürlich wirkt. Denn John kann zwar schräg nach oben peitschen, aber nur, wenn er springt, und nicht einfach so nicht vom Boden aus! Eric hingegen kann aus dem Stand in alle möglichen Richtungen drauflosspeeren - aber nicht aus dem Sprung heraus. Was alles in allem eine echt merkwürdige Entscheidung ist, ganz besonders im Vergleich zu *"Super Castlevania 4"*, das keine derartigen Einschränkungen geboten hat. Aber auch keine Speere, zugegebenermaßen.

Außerdem bewirkt hier ein Gedrückthalten des Angriffsknopfes jetzt eine etwas langsamere, dafür aber stärkere Standard-Attacke, zusätzlich zu den stinknormalen, und ebenso schnellen wie einfachen Angriffen, die über kontinuierliches Behämmern der B-Taste des Mega-Drive-Pads ausgelöst werden. Der Serientradition entsprechend können die regulären Waffen natürlich auch über das Sammeln von entsprechenden Upgrades verbessert werden, und das



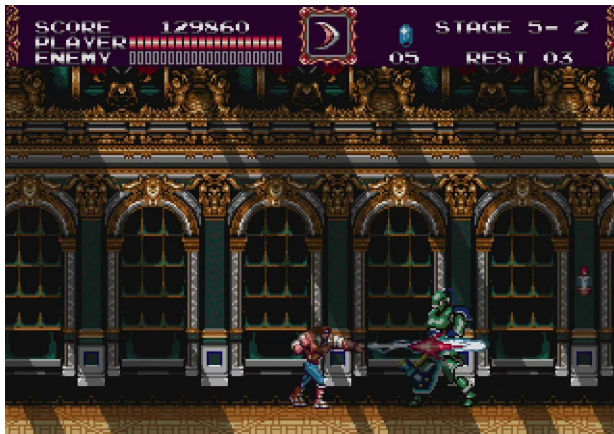
jeweils gleich bis zu drei Mal - jedes Mal werden Peitsche oder Speer immer mächtiger, bis sie in ihrer finalen Inkarnation von Energiebratzern bzw. magischen Flammen umgeben werden, was speziell bei den Bossgegnern natürlich ein Segen ist. Zu doof nur, dass diese maximale Ausbaustufe auch die fragilste ist - denn ein einzelner Feindestreffer reicht da schon, um all die schönen High-Level-Extras wieder loszuwerden und zur nächstniedrigeren Variante degradiert zu werden.

Dazu gibt es natürlich auch noch ein paar der aus früheren Spielen bekannten Extrawaffen - drei, um ganz genau zu sein: Bumerang, Axt und ausgesprochen weihiges Wasser. Diese befinden sich jetzt immer nur hinter bestimmten aufpeitschbaren Kerzen, die sich optisch sehr deutlich von ihren keine Bonuswaffen enthaltenden Kollegen unterscheiden, was eine sehr nützliche Weiterentwicklung ist. Jede Zweitwaffe kann auch in einer verstärkten Variante benutzt werden - allerdings kostet ihr Einsatz dann vier Juwelen statt nur einem. Es gibt pro Spielfigur sogar noch eine weitere, irre mächtige Magie-Sonderattacke, die man einsetzen darf, wenn man gerade voll aufgerüstet sein sollte: John verfügt dann über einen Zielsuchangriff, und Eric füllt den kompletten Bildschirm mit wild herumschwirrenden Geschossen. Wahnsinnig durchschlagskräftig, aber leider auch wahnsinnig teuer - denn ein einzelner Einsatz kostet gleich mal acht Klunker, und sollte sich daher nur für absolute Notfälle aufgehoben werden!

Ach ja, das habe ich ja noch gar nicht erwähnt: Es gibt hier keine aufsammelbaren Herzen mehr, was ich eh immer total widersinnig fand - denn die Herzen brauchte man für den Einsatz der Extrawaffen, und nicht etwa zum Erweitern der Lebensenergieleiste. In *"The New Generation"* werden jetzt Kristalle eingesackt, rote und blaue - so, damit sind keine Verwechslungen mehr möglich.

Frische Lebensenergie gibt es auch weiterhin über strategisch in den Wänden geparktes Fleisch, das man wie von der Serie gewohnt, da erstmal rauskloppen muss - immerhin sind diese Verstecke jetzt meist durch bröselig gezeichnete Kacheln ziemlich leicht zu erkennen. Ansonsten warten die üblich bekannten Items: Kurzzeitige Unverwundbarkeit, Geldsackerl, Smartbombs in Form des *"Spiegels der Wahrheit"* sowie die sehr seltenen Extraleben. Die hier übrigens die einzige Möglichkeit darstellen, sich weitere Versuche dazu zu verdienen.

Aber man sollte trotzdem das eine oder andere sehr wache Auge darauf haben - denn da gibt es ja auch noch die Gegner. [Die vielen, vielen erstaunlich abwechslungsreichen Gegner](#): Wie Minotauren, die entweder mit langen Speeren angreifen oder mal eben ein paar Säulen aus der Umgebung brechen und damit auf unseren Helden losgehen. Fliegende Medusaköpfe. Diverse Zombies, gelegentlich mit ihren Faulkörper umkreisenden Schmeißfliegen. Bissige Harpyien, merkwürdige kleine



Bombenschmeißer, fliegende Augen mit baumelnden Stachelketten, sprunggewaltige Wasserspeier, Mumien, die mit ihren Bandagen nach einem schmeißen - sowie natürlich Skelette. Oh so viele Skelette!

Mal mit Schwert und Schild, mal mit einem rotierenden Morgenstern, manche sogar mit schützenden Helmen, und manche, die nicht so viel Wert auf strukturelle Integrität legen und daher bevorzugt mit Teilen ihres Körpers nach dem Spieler schmeißen, und nach einem

satten Treffer in etliche durch die Gegend kullernde Einzelteile zerfallen. Je nach Zählweise trifft man auf zwischen 30 und 40 unterschiedliche Arten von Stinkern - manche kennt man schon aus früheren Castlevanias, wie die Medusaköpfe oder die Zombies, aber viele sind brandneu, und kommen zum Teil auch nur in einzelnen Levels vor, immer passend zum Szenario.

Und am Ende jeder Welt warten natürlich [auch noch Bosse](#). Und zwischendrin auch. Gelegentlich sogar mal kurz nach dem Start eines neuen Levels. Und auch hier haben sich die Entwickler kreativ ausgetobt: Am Ende von Level 4 trifft man zum Beispiel auf eine gemeingefährliche Ansammlung von Zahnrädern. Oder ein Riesenmatschmonster in Welt 2, das man mit gezielten Hieben erst verkleinern und seine Schwachstelle offenlegen muss, bevor man es dann mit allem bearbeitet, was man dabei hat. Eine Gargoyle-Fledermaus an der Spitze des schiefen Turms von Pisa. Oder eine übergroße Motte am Ende von Versailles. Es gibt sogar einen Bosskampf am Ende von Level 1 gegen eine gigantische Ritterrüstung, die man nach und nach zerlegt, wodurch sie immer hilfloser wird - was ich persönlich als Hommage [an die berühmte Schwarzritter-Kampfszene](#) aus dem 1975er Monty-Python-Film ["Die Ritter der Kokosnuss"](#) verstehe.

In der Mitte des finalen Levels tritt man, [wie so oft in Castlevania](#), gegen Gevatter Tod persönlich an - was zumindest anfangs kein klassisches Gefecht ist, sondern eine Art Boss Rush auf Basis von Tarotkarten, was ein bisschen an das 1993er "[Gunstar Heroes](#)" erinnert, auf das ich hier sehr dringend auch mal zu sprechen kommen sollte. Und dann, am Ende, natürlich, der große, vollkommen irre inszenierte Finalkampf gegen Herrn Blutfan persönlich - auch wenn er selbst ehrlicher- und irritierenderweise einer der einfacheren Bosse hier ist. Vor allem, da man sich direkt vor dieser Begegnung das eigene Extrawaffenkonto komplett mit Juwelen ausstopfen kann, um ihn dann mit Superattacken vollzuspannen. Alles in allem warten so um die 20 größere und kleinere Bosse im ganzen Spiel.



Sowie natürlich eine Umgebung, die ohne Probleme als durchgehender mittelgroßer Extraboss betrachtet werden kann. Denn da gibt es schwingende Rasiermesserpendel, tödliche Spitzen, Riesenrosenknospen, deren durch die Gegend schwirrende Sporen einem bei Berührung kurzzeitig die Steuerung umdrehen, runterfallende Kronleuchter - sowie natürlich in aller Regel tödliches Wasser, da sich selbstverständlich auch die Belmont-Ableger bzw. -Freunde niemals die Mühe gemacht haben, mal schwimmen zu lernen. Also keinen Kontakt mit diesem Teufelszeug, bitte! Oder fast keinen - denn es gibt einige Abschnitte, wie zum Beispiel im zweiten Level, in dem man vor aufsteigendem Wasser flüchten muss. Und solange man nicht bis unter den Haaransatz von dem nassen Zeug umgeben ist, passiert einem auch nix. Es ist also nicht so ganz eindeutig, ob das Wasser nun die schrecklichste Gefahr seit Draculas Mundgeruch ist oder nicht.

Was aber ganz cool und unerwartet konsequent ist: Tödliche Fallen sind auch für die Gegner tödlich, wenn sie reinstolpern sollten! Es ist schon ein sehr befriedigendes Gefühl, einem runterpolternden Kronleuchter gerade noch so ausgewichen zu sein, und dann zu sehen, dass ein heranstürmender Axtritter nicht so viel Glück hatte.

Vom reinen Umfang her entspricht "*The New Generation*" dem stabilen Castlevania-Standard: [Sechs umfangreiche Levels](#), unterteilt in bis zu elf Sektionen, was summa dracularum 57 Abschnitte macht, die schnurgerade wie ein Holzpflöck hintereinander angeordnet sind. Der erste Level ist dabei noch der klassischste - denn dabei handelt es sich um Draculas ausgesprochen kaputtes Schloss, das man vor allem der schönen Erinnerung wegen besucht, da sich der Aufbau dieses Levels am allerersten Teil der Serie orientiert. Danach wird's aber deutlich abgefahrener und interessanter: Unter anderem besucht man den Schrein von Atlantis in Griechenland, besteigt den schiefen Turm von Pisa, schaut sich in einer deutschen Munitionsfabrik um und macht einen auf Sonnenkönig im ausschweifenden Anwesen von Versailles.

Grundsätzlich ist man dabei im selbstgewählten Tempo unterwegs - aber bei zwei Gelegenheiten konnte Konami einfach nicht aus seiner Haut und musste unbedingt Autoscroller-Abschnitte einbauen: In dem einen wird man mal von kontinuierlich steigendem Wasser verfolgt - und wir wissen ja mittlerweile, dass Wasser der Bringer von Tod und Vernichtung ist. Und beim anderen Mal ist man gezwungen, den wackeligen Turm von Pisa bis ganz nach oben zu kraxeln. Die allermeisten Abschnitte sind für John und Eric identisch - es gibt allerdings auch einzelne Bereiche, die nur von dem einen betreten werden können und dem anderen folgerichtig verwehrt bleiben. Was natürlich dem Wiederspielwert enorm entgegen kommt, auch und gerade weil *"The New Generation"* per se kein irre langes Abenteuer ist - die reine Durchspielzeit beträgt bei relaxtem Vorgehen so zwei bis vielleicht drei Stunden.



Und während dieser Stunden bekommt man einiges zu sehen! Okay, keine besonders beeindruckenden Heldensprites, in keiner Hinsicht: John und Eric sind gut erkenn- und klar lesbar, aber sie sind halt eher klein geraten - so ungefähr auf dem Niveau der NES-Castlevanias, weniger auf der Höhe vom SNES-Belmont. Und

wie schon erwähnt: gerade John sieht mit seinem super-kleinen Kopf und den super-breiten Schultern ganz schön bescheuert aus. Auch ist die neue Generation sichtbar düsterer als vorherige Spiele der Serie, was auch, aber nicht nur mit der begrenzten Farbpalette des Mega Drive zu tun hatte. Das hat einige Fans so genervt, dass es mittlerweile sogar [einen inoffiziellen Romhack gibt](#), der das Spiel wieder sinnvoll umfährt.

Von diesen beiden Punkten mal abgesehen ist das hier aber meiner Meinung nach ein wirklich gutaussehendes Spiel - was vor allem den verdammt beeindruckenden Effekten zu verdanken ist! Ich hatte es ja schon bei *"Rocket Knight Adventures"* gesagt: Dafür, dass Konami damals mit der Mega-Drive-Hardware noch gar nicht so lange vertraut waren, haben die Bilder und Effekte aus der doch sehr eingeschränkten Hardware rausgeholt, die selbst Sega-eigene Expertenteams nicht hinbekommen haben! Sachen wie der horizontal mehrfach gespaltene und in verschiedenen Scrollebenen bewegte Level in Schloss Proserpina. Die wunderschönen Wasserspiegelungen zu Beginn des zweiten Levels. Die zum Teil aus vielen einzelnen und separat animierten Sprites zusammengesetzten Bossgegner. Die bewegten Lichtstrahlen, die durch die Fenster in Versailles fallen. Ganz exzellente Skalierungseffekte wie einen abknickenden Riesenstatuenkopf, zerfallende Brücken oder den dramatisch hin und her wackelnden Turm von Pisa. Ganz zu schweigen vom finalen Finalkampf gegen Dracula, bei dem sein Monstersprite nach allen Regeln der Mathematikkunst gedehnt und gestreckt wird.

Gerade diese Skalierungen und Drehungen sind Effekte, für die das Mega Drive alles andere als geeignet war. Und wenn man bei den Entwicklern hinter die Kulissen schaut, dann merkt man auch, wie sehr da an allen Ecken und Enden getrickst wird. Aber wen juckt's denn? Die Programmierung war so extrem fortschrittlich, die Resultate sind so verdammt beeindruckend - "Castlevania: The New Generation" dürfte technisch vermutlich das aufwändigste Konami-Programm auf dem Mega Drive gewesen sein, sogar noch vor "Rocket Knight Adventures". Ist aber auch kein Wunder - da saßen ja auch zum Teil dieselben Leute dran.

Und da habe ich noch nicht mal die zum Teil sensationellen Details erwähnt, die speziell im Versailles-Level Nummer 5 auf einen warten. Wie zum Beispiel eine simple Uhr, die von absurd detaillierten Skulpturen umgeben ist - all das basierend auf der [goldenen Uhr](#), die am Eingang des tatsächlichen Palastes in Versailles am Ende des [Marmorhofes](#) zu finden ist. Oder die liebevoll gepinselten Statuen, die ebenfalls Echtwelt-Vorbilder haben, die [am Latona-Brunnen](#) herumstehen. Und selbst die Innenbereiche von Versailles basieren zum Teil [auf dem echten Spiegelsaal](#)! Kannste nix sagen - Japaner lieben ihren Kitsch!



Gleichzeitig muss man aber auch festhalten, dass viele andere Hintergründe oftmals erstaunlich leblos und farbarm gehalten sind - der wirklich sehr hübsche Sonnenuntergang zu Beginn von Level 2 ist da leider die regelbestätigende Ausnahme. Außerdem ist das Spiel in der amerikanischen Version erstaunlich blutig und sogar ein bisschen gory - so mit von der Decke baumelnden Skeletten, an Leichen herumknabbernden Krähen oder diversen Enthauptungen. Etwas, das man leicht irritierenderweise in einem "Castlevania"-Titel gar nicht so erwartet - was vermutlich am ehesten daran liegt, dass die vorherigen Teile vor allem auf Nintendo-Plattformen veröffentlicht wurden, wo ja deutlich mehr auf sorgenfreie Familienkompatibilität geachtet wurde als in der wilden Anarchiewüste von Sega.

Eine Sache aber, für die die "Castlevania"-Serie von Anfang an berühmt war, war die zum Teil ganz exzellente Musik - und dieses Erbe sowie der damit verbundene Druck haben Michiru Yamane, der Komponistin von "The New Generation", mehr als nur ein paar schlaflose Nächte eingebracht, wie sie sich mal [in einem Interview](#) erinnerte. Es hat dem Endergebnis aber nicht geschadet - denn das zählt für mich zu den Top-10-Soundtracks auf dem Mega Drive überhaupt! Wunderbar atmosphärisch, dicht, treibend, raffiniert komponiert, sehr orgellastig, und vor allem mit einer Tonqualität gesegnet, die man weder dem ollen Mega Drive noch der sehr knapp bemessenen 8-Megabit-Cartridge jemals zugetraut hätte! Ein ganz, ganz großartiger Soundtrack, der zum großen Teil aus ganz neuen Kompositionen besteht, die mittlerweile zum Teil zu den Castlevania-Standards gehören - aber auch einige klassische Serienmelodien wie das vor allem aus "Super Castlevania 4" bekannte "Simon's Theme" wiederbelebt, das hier ebenfalls zum finalen Bosskampf erschallt.

Meines Wissens nach gab es nie eine gezielte Veröffentlichung dieses Meisterwerks - was eine verdamnte Schande ist! Wenn ihr Teile davon hören möchtet, empfehle ich euch einen Ausflug [in Richtung der zehnten Jukebox hier](#), die sich um das Mega Drive im Allgemeinen dreht - denn da spiele ich unter anderem drei der besten Stücke aus diesem Spiel hier ein. "Castlevania: The New Generation" war Michiru Yamanes erster "Castlevania"-Soundtrack, [und es sollte nicht ihr letzter bleiben](#) - ganz im Gegenteil, sie war danach bei jedem größeren Titel der Reihe entweder die Hauptkomponistin oder zumindest an den Soundtracks beteiligt.

Gute Grafik, sehr gute Musik, wunderbare Spielbarkeit - es ist also kein Wunder, dass dieses Spiel mindestens gute Wertungen gleich reihenweise abgesahnt hat: In Ausgabe 147 der britischen ["Computer & Video Games"](#) zum Beispiel finden die beiden Tester Deniz Ahmet und Paul Rand zwar die Grafik eher meh und das Spiel insgesamt zu leicht,



vergeben aber trotzdem eine Endwertung von 83%. In der zweiten Ausgabe vom britischen ["Sega Magazine"](#) meint Tester Richard Leadbetter "Yet another Konami classic which is well worth investing in", das ihm 86% wert ist. 83% gab's in der 26. Ausgabe der britischen ["MegaTech"](#) vom Februar 1994 oder 88% in der amerikanischen ["Game Players"](#).

Auch hierzulande waren die Tester meist so glücklich wie Dracula in einer Blutbank: In der ["Video Games"](#) vom Mai 94 meint Ralph Karels: "Wow. Konami waren und sind einfach Asse. Was bei Castlevania Bloodlines abgeht, entlockt eurem Mega Drive wirklich das Allerletzte! Losflitzen und zulegen!", und vergibt 85%. Ingo Zaborowski bleibt im ["Maniac"](#) 4/94 mit 78% ein bisschen darunter, meint aber trotzdem: "The New Generation bricht zwar keine Originalitäts- und Geschwindigkeitsrekorde, kann aber trotz einiger Längen und Schwächen im Spielablauf überzeugen: Technisch beeindruckende und phasenweise brillante Levels wie die Turmsequenz sowie einige Endgegner sind allein das Spielen wert, grafisch und spielerisch weicht das Gruselabenteuer erfreulich von Knuddel-Jump'n'Runs ab."

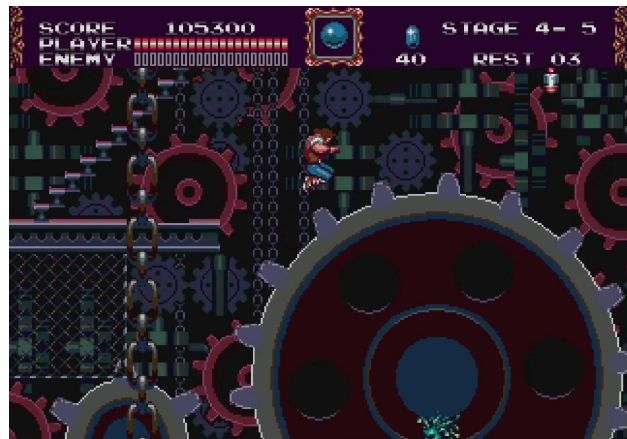
Der Test im Magazin ["Gamers"](#) 3/94 dagegen ist irgendwie merkwürdig: Er beginnt mit einem unfassbar scheußlichen Aufmacher, der fast die komplette erste Seite von zweien einnimmt, und ein unerklärliches Schloss zeigt, dessen uringelbe Farbe eher auf eine Sandburg hindeutet. Tester Julian Eggebrecht findet die Grafik zwischenzeitlich "schockierend schlecht", aus welchem Grund auch immer, vergibt eine Schulnote 2 als Endwertung und meint: "Das Sega-Castlevania ist beileibe nicht der erwartete Überflieger und kann seinen Cousins nicht das Wasser reichen. Sega-Fans werden 'nur' gut und nicht genial in Draculas Bann gezogen."

Der Test im Magazin ["Gamers"](#) 3/94 dagegen ist irgendwie merkwürdig: Er beginnt mit einem unfassbar scheußlichen Aufmacher, der fast die komplette erste Seite von zweien einnimmt, und ein unerklärliches Schloss zeigt, dessen uringelbe Farbe eher auf eine Sandburg hindeutet. Tester Julian Eggebrecht findet die Grafik zwischenzeitlich "schockierend schlecht", aus welchem Grund auch immer, vergibt eine Schulnote 2 als Endwertung und meint: "Das Sega-Castlevania ist beileibe nicht der erwartete Überflieger und kann seinen Cousins nicht das Wasser reichen. Sega-Fans werden 'nur' gut und nicht genial in Draculas Bann gezogen."

Wie ging's dann mit dem Knoblauchsimulator weiter? Nun, es sollte leider das einzige "Castlevania" auf dem Mega Drive bleiben: Eigentlich war ein Nachfolger für Segas Mega-Drive-Anhängsel 32X geplant, unter dem Arbeitsuntertitel "[The Bloodletting](#)". Unter diesem wurde es bereits zumindest ansatzweise einem eingeschränkten Publikum präsentiert - so war es Teil der Konami-Broschüre auf der Consumer Electronic Show des Jahres 1995, und hätte laut dieser eigentlich auch 1996 erscheinen sollen. Daraus ist aber aus nie näher erläuterten Gründen nichts geworden - und das einzige, was von "The Bloodletting" heute noch auffindbar ist, sind drei traurige kleine Sprites der Helden Richter Belmont und Maria Renard sowie einem nicht näher benannten Gegner.

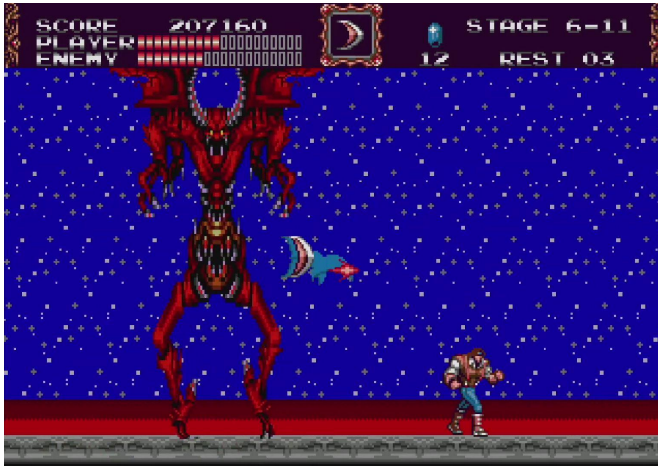
"The New Generation" fand dann sehr viel später noch einen Quasi-Nachfolger in der 2006er DS-Vampirjagd "[Castlevania: Portrait of Ruin](#)", der zu Zeiten des zweiten Weltkriegs spielte, und Jonathan Morris in den Vordergrund rückte - den Sohn von John Morris. Kreativität bei der Namensgebung scheint nicht zu den allergrößten Stärken dieser Familie zu gehören. Eric Lecarde dagegen wurde erst im drei Jahre darauf veröffentlichten Vampirschlatzer-Prügelspiel "[Castlevania Judgment](#)" wiedergesehen, wo er einen Auftritt als Bonuscharakter hatte. Zu schade nur, dass dieses Spiel für Nintendos Wii leider durch und durch meh war - [in meinem damaligen Test für 4Players](#) war mir der Quark nur eine Wertung von 56% wert.

Im August des Jahres 2021 tauchte "Castlevania Bloodlines" nochmal auf dem Radar von Hardcore-Fans auf - denn da wurde [eine frühe Version geleakt](#), die auf einem 1993er Beta-ROM basierte, das in den frühen 2000ern auf Ebay verkauft wurde und danach verschwand. Ein User des spanischen Fanboards segasaturno.com erwarb dieses Modul, rippete es und veröffentlichte es, woraufhin die Castlevania-Welt es ebenso schnell wie [gründlich durchanalyisierte](#). Denn Bilder dieser Fassung waren in frühen Previews des Spiels zu sehen, verschwanden danach aber, als sich das Spiel weiterentwickelte - und diese Version 0.5 zeigte noch das frühe, ungeschliffene Stadium von "Bloodlines".



So trägt Eric da seinen Speer noch locker auf der Schulter statt nach schräg vorne, der erste Bossgegner, also der Riesenhund, sieht noch sehr anders aus, es waren weitere Levelabschnitte wie zum Beispiel ein deutscher Zeppelin geplant, John zerfällt nach seinem Tod in ein Skelett - und diverse Gegner, wie die hüpfenden Fischtypen sehen hier noch deutlich weniger fischig aus. Klar ist das alles nur eine work-in-progress-Geschichte, aber ich persönlich finde solche Einblicke in die Entwicklungshistorie von Spielen immer hochinteressant - eben weil sie so vergänglich sind und in aller Regel nicht veröffentlicht werden.

Was dagegen veröffentlicht wurde, war *"Castlevania: The New Generation"* bzw. *"Bloodlines"* bzw. *"Vampire Killer"*, und zwar ab 2019 gleich mal nach dem Gießkannenprinzip: Das Spiel findet sich in diversen Fassungen zum einen seit dem Mai 2019 auf der höchst empfehlenswerten ["Castlevania Anniversary Collection"](#) auf PC, Xbox One, PS4 und Switch, zum anderen seit dem September 2019 auf dem [Mega Drive Mini](#), und ist zum finalen seit dem Oktober 2021 Teil des Mega-Drive-Angebotes des leider eklatant dämlich betitelten *"Nintendo Switch Online + Erweiterungspaket"*-Angebotes



von Nintendo. Was aber insgesamt eine verdammt gute Sache ist, denn das Spiel blieb vorher jahrzehntelang unkonvertiert! Im Jahr 2006 wurde es kurzzeitig mal Teil des Angebots des digitalen Spieleservices ["Gametap"](#), was aber vermutlich damals schon am ehesten unter *"..Gamewas?"* eingeordnet werden konnte und seit 2015 gar nicht mehr existiert.

Und es ist mir ehrlich gesagt komplett unverständlich, wieso ausgerechnet dieser Titel so viele

Jahre lang so sträflich ignoriert wurde. Denn anders als bei den [Tiny Toons](#) oder den [Turtles](#) gab es hier keine Lizenzhürden, die einer Wiederveröffentlichung im Weg hätten stehen können. Und die meisten Castlevania-Titel der 16Bit-Ära wurden auch wieder und wieder in die Welt gedrückt - nur dieser eine halt ums Verrecken nicht! Was unter anderem dann dafür gesorgt hat, dass das originalverpackte Mega-Drive-Modul mittlerweile für relativ freche Preise gehandelt wird.

Aber das braucht man wirklich nicht, um mit dem Spiel auch heute noch einen Haufen Spaß zu haben - nicht ohne Grund wurde es [in der damaligen Werbung](#) unter anderem *"A spine tingling, blood curdling 6 level nightmare from hell"* genannt! Und ja, ich finde es auch heute noch super! Es hat mir damals schon mehr Spaß gemacht als das wenige Jahre zuvor auf dem Super Nintendo veröffentlichte und leicht blutleer, höhö, wirkende *"Super Castlevania 4"*, was sich übrigens bis heute nicht geändert hat - nicht zuletzt, weil ich dessen Soundtrack mit seinen krakeelenden Orgeln immer abstoßend fand, während die hiesigen Kompositionen von Michiru Yamane mit dem Begriff *"sensationelle Ohrenschmeichler"* noch zurückhaltend umschrieben sind.

Vielleicht bin ich da aber auch schrecklich parteiisch, ich möchte das natürlich nicht ausschließen. Ist mir aber auch wurscht - *"Castlevania: The New Generation"* ist exzellent. Es sieht toll aus, es klingt noch toller, es spielt sich geschmeidiger als eine gut geölte Peitsche, und es bietet viele sehr memorable Momente. Ja, es ist zwischenzeitlich schon verdammt schwer; die gerade mal sechs Levels sind ebenso lang wie gerne mal gnadenlos - speziell bei einigen der gemeineren Bosskämpfe wird einem gerne mal das Trial-and-Error-Schild ins Gesicht gedrückt. Aber es ist, wie so oft in dieser Serie, jeden durch eklatantes Knirschen ausgefallenen Zahn wert.

Ich weiß, ich weiß - ich erwähnte es schon das eine oder andere Mal: Konami. Wow! Das war mal die Spielefirma! Speziell in den frühen 90ern konnte man von denen so gut wie alles blind kaufen, und man hatte fast immer einen sicheren Hit in der Tasche. Tja, nun. Irgendwann musste diese horrend aufgestapelte Fallhöhe ja mal zurückschlagen. Oh, apropos: *"Sunset Riders"* fehlt mir noch in meiner Chronologie dieser interessanten Zeit. Aber das ist ein Thema für einen anderen Podcast

This Game Is Not Over!

