

## Dossier

# Super Stay Forever #4: Castlevania – Symphony of the Night

Release: 1997 | Plattform: PlayStation

Entwickler: KCET | Publisher: Konami | Genre: Action-Rollenspiel



## Inhaltsverzeichnis

Die Entstehung .....	2
Castlevania als 3D-Verweigerer .....	3
Der Einfluss von Koji Igarashi .....	3
Spielmechanik.....	4
Die Geburt von „Metrovania“ .....	4
Zahlreiche Rollenspiel-Elemente .....	5
Ab in den Sarg: Ungewohnter Komfort .....	6
New Castle Plus .....	7
Bestens gealtert: Grafik und Musik .....	7
Was macht die Faszination des Spiels aus? .....	8
Gags und Geheimnisse .....	9
Neuveröffentlichungen und Fortsetzungen .....	9

## Die Entstehung

Konamis „Castlevania: Symphony of the Night“ erschien 1997 für die erste PlayStation. Die Spielereihe war zu dieser Zeit durch Episoden auf mehreren Plattformen bereits sehr etabliert.

Hier eine Übersicht der wichtigsten zuvor erschienenen Teile:

- 1986: Castlevania (Famicom Disk System) und Vampire Killer (MSX 2)
- 1987: Castlevania II: Simon's Quest (Famicom Disk System)
- 1989: Castlevania III: Dracula's Curse (Famicom)
- 1991: Super Castlevania IV (Super Famicom)
- 1993: Castlevania: Rondo of Blood (PC Engine Super CD-Rom)
- 1994: Castlevania: Bloodlines (Mega Drive)
- 1995: Castlevania: Dracula X (Super Famicom)

Die „Castlevania“-Reihe war von Beginn an durch eine gewisse Dualität geprägt: Geradlinige Actiontitel wechselten sich mit offener gestalteten Spielen ab. Das begann bereits mit „Castlevania“ und „Vampire Killer“. „Simon’s Quest“ orientierte sich in der Folge an „Vampire Killer“ und versuchte sich an Rollenspiel-Elementen sowie einem nonlinearen Ablauf, was „Dracula’s Curse“ und das sehr traditionelle „Super Castlevania IV“ wieder über Bord warfen. Ähnlich handhabte dies später „Dracula X“ als simplifizierte Neuinterpretation von „Rondo of Blood“.

## Castlevania als 3D-Verweigerer

Bei „Symphony of the Night“ stellte sich zu Beginn der Entwicklung aber nicht zuerst die Frage nach der spielerischen Ausrichtung. Vielmehr musste Konami sich entscheiden, ob man sich mit „Castlevania“ in die dritte Dimension wagen wollte. Die erste Generation der 3D-Konsolen war schließlich schon lange auf dem Markt. Viele Blockbuster dieser Zeit setzten auf 3D-Grafik: „Final Fantasy VII“, „Tomb Raider“, „Resident Evil“, „Super Mario 64“, „Gran Turismo“ – die Liste ist endlos. Erfolgreiche 2D-Spiele gab es zwar auch noch, bei einem „Fallout“ und anderen Titeln war das Technikgerüst oft aber auch dem Spielkonzept geschuldet.

3

---

## Der Einfluss von Koji Igarashi

Koji Igarashi gilt als Hauptverantwortlicher hinter dem Spiel. Er hatte zuvor einige Jahre als Writer an Konamis in Japan sehr beliebten Dating-Sims gearbeitet. Der Erfolg des Spiels „Tokimeki Memorial“ verbesserte Igarashis Standing so sehr, dass er auf eigenen Wunsch ins „Castlevania“-Team wechseln konnte. Director des Spiels war zuerst Toru Hagihara, der aber während der Entwicklung befördert wurde, sodass der als Assistant Director eingestiegene Igarashi das Spiel noch mit seiner Vision entscheidend prägen konnte. „Symphony of the Night“ hatte für Konami intern den Status eines Spin-offs, was viel Raum für Experimente und frische Ansätze schuf.

Zuerst wurden aber eine Menge bekannter „Castlevania“-Zutaten ins Spiel gepackt, schließlich sollte es für Fans der Serie direkt einen hohen Wiedererkennungswert haben. Es finden sich viele Versatzstücke früherer „Castlevania“-Episoden wieder:

- Draculas Schloss als Schauplatz
- Bekannte Figuren wie Richter, Alucard und Maria
- Ziel: Dracula stoppen
- Sekundärwaffen wie Äxte, Dolche und Uhr, welche die Ressource Herzen verbrauchen
- Gegner wie Fledermäuse, Skelette, Flohmänner, Meermänner und viele mehr
- „Bekanntes“ Bosse wie Frankensteins Monster

In vielerlei Hinsicht ging Igarashi aber neue Wege – oder veränderte Bekanntes zu etwas Neuem.

## Spielmechanik

### Die Geburt von „Castlevania“

Sobald man Draculas Schloss zum ersten Mal betreten hat, fällt „Castlevania“-Kennern schnell eine grundlegende Veränderung auf: Aus einzelnen, disparaten Spielabschnitten wie einem Uhrenturm, einer Bibliothek, unterirdischen Katakomben, einem Kolosseum oder einer Kapelle ist EINE große, zusammenhängende Spielwelt geworden. Selbstredend sind nicht alle Bereiche sofort zugänglich, stattdessen bedarf es verschiedener zu findender Fertigkeiten: Ein Doppelsprung hilft ebenso wie die Möglichkeit, sich in Nebel zu verwandeln oder als Fledermaus in jeden Winkel fliegen zu können. Dazu nutzt man sogenannte Relics, die sich nach dem Finden im entsprechenden Menü aktivieren lassen. Diese bringen auch weitere Optionen mit sich, zum Beispiel die Anzeige von Gegnernamen oder des angerichteten Schadens.

Im Grunde sind die Areale immer noch für sich stehende Levels. Man merkt genau, an welchen Punkten sie miteinander verklebt wurden, um das Gesamtkonstrukt Schloss zu bauen – schon allein, weil die einzelnen Abschnitte durch den stets gleichen Raum miteinander verbunden sind, der Ladezeiten kaschieren soll. Durch das Erweitern der eigenen Fähigkeiten lässt sich in nahezu allen Bereichen aber immer wieder Neues entdecken, sodass man häufig in früher besuchte Abschnitte zurückreist. Auch verschiedene Blockaden löst man im Spielverlauf auf, indem man zum Beispiel mit einer Kanone auf eine Wand schießt oder einen auf der gegenüberliegenden Seite eines Hindernisses liegenden Schalter drückt, der den Weg dann permanent freilegt. Einige über das Spielgebiet

verteilte Teleporter sorgen dafür, dass die Laufwege nie störend lang werden, eine Automap hilft bei der Orientierung.

Gänzlich neu war das Spielkonzept nicht: Speziell Nintendos „Metroid“-Reihe hatte es schon vorher für sich entdeckt und 1994 in „Super Metroid“ zur 16-Bit-Perfektion getrieben. Aus der Fusion beider Seriennamen entstand der bis heute genutzte Begriff „Metroidvania“ und tatsächlich haben „Castlevania“ im Allgemeinen und „Symphony of the Night“ im Besonderen eigene Elemente zur „Super Metroid“-Formel hinzugefügt, sodass sich „Castlevania“ seinen Platz im Kofferwort-Genre redlich verdient hat.

## Zahlreiche Rollenspiel-Elemente

Bei „Super Metroid“ entstand Progression durch das Erwerben neuer Fähigkeiten oder Waffensysteme. Die Protagonistin Samus Aran entwickelte sich im Hinblick auf ihre Statuswerte aber nicht weiter. Alucard hingegen sammelt Erfahrungspunkte und steigert so seinen Charakterlevel. Dadurch verbessert sich sein rudimentäres Set an Werten wie Stärke, Glück und Intelligenz, die zudem durch das frei zusammenstellbare Equipment beeinflusst werden. Noch vor Rüstungen, Schilden, Capes und Accessoires ist die Waffe wenig überraschend das wichtigste Item in Alucards Inventar.

5

Alucard trägt – anders als die traditionellen „Castlevania“-Helden der Belmont-Familie – keine Peitsche. Stattdessen findet er immer neue Schwerter, Keulen, Wurf Waffen und andere Totmacher. Er entdeckt sie in oftmals nicht direkt auf dem Weg liegenden Räumen, nimmt sie von getöteten Feinden oder kauft sie beim einzigen Händler des Spiels. Dort gibt es neben allerlei Verbrauchsitens wie Heiltränken für kleines Geld übrigens auch eine Karte für das Schloss.

Weitere Rollenspiel-Elemente wie Zaubersprüche haben auch ihren Weg ins Spiel gefunden, nehmen aber eine weniger prominente Rolle ein. Gleiches gilt für die Verwandlungsformen Wolf und Nebel, die man nur selten benötigt – die Fledermaus als dritte Form dafür umso häufiger, gerade in der zweiten Hälfte des Spiels.

## Ab in den Sarg: Ungewohnter Komfort

Igarashi grub sich bis zu den spielerischen Wurzeln von „Castlevania“ vor und nahm Veränderungen vor, die aus „Symphony of the Night“ ein zugänglicheres, weniger frustrierendes und letzten Endes besseres Spiel als seine Vorgänger machen.

Analog zu den erwähnten Teleporter-Räumen wurden Speicherräume über das Schloss verteilt. In den darin aufgestellten Särgen wird nicht nur der Spielstand gesichert, Alucard wird auch komplett geheilt – ein großes Entgegenkommen für die zuvor oft durch ihren unerbittlichen Schwierigkeitsgrad geprägte Serie, die Fehler gnadenlos bestrafte. In „Symphony of the Night“ hingegen kann man sich nicht nur mit gekauften Items heilen, sondern eben auch in einen Speicherraum gehen, wenn man viel Schaden genommen hat. Nur die Endgegner-Duelle in versiegelten Räumen muss man am Stück überstehen, wobei in der Regel immer ein Speicherraum direkt vor den Bossen liegt.

Darüber hinaus wurden weitere Details angepasst: Alucard ist ein sehr viel agilerer Held als seine Vorgänger, die oft noch furchtbar hüftsteif durch die Gegend stapften und sprangen. Unter den vielen verschiedenen Waffen kann man zudem ein Exemplar wählen, das dem eigenen Spielstil entgegenkommt.

6

---

Außerdem wurden die Belmonts zuvor oft von Gegnern in Abgründe gestoßen, was direkt zum Verlust eines ganzen Lebens führte. Auch in „Symphony of the Night“ gibt es Abschnitte, in denen Alucard von Feinden bei Kontakt zurückgeschleudert wird, berüchtigt sind vor allem die Kletterpassagen im Uhrenturm, durch den versteinerte Medusa-Köpfe schweben. Man stürzt bei „Symphony of the Night“ jedoch schlimmstenfalls mal in schmerzhaft Stacheln, aber nie in bodenlose Abgründe. Auch wenn eine Kollision mit einem Gegner Alucard aus dem aktuellen Bildschirm befördert, landet er im sich dort anschließenden Bereich – das klingt nicht besonders erwähnenswert, macht das Spiel im Vergleich mit seinen Vorgängern aber deutlich weniger anstrengend. Segnet man doch mal das Zeitliche, dauert der Wiedereinstieg leider ein wenig zu lang, da man stets erst einen Game-Over-Bildschirm zu sehen bekommt und anschließend ins Hauptmenü gebracht wird. Eine direkte Retry-Option wäre angenehm gewesen.

## New Castle Plus

Spielt man „Symphony of the Night“ zum ersten Mal durch, wird man sehr wahrscheinlich das Ende sehen, in dem man den offensichtlich verrückt gewordenen Richter Belmont besiegt. Nur wer das Schloss gewissenhaft absucht, zwei spezielle Ringe findet, durch deren Anlegen einen Geheimraum öffnet, von Maria dort die Holy Glasses erhält und diese im Kampf gegen Richter trägt, erkennt die Wahrheit: Richter wird vom Priester Shaft kontrolliert. Wenn dieser Bann unter Einsatz der Holy Glasses gebrochen wird, schaltet man das invertierte Schloss frei.

In diesem auf dem Kopf stehenden Schloss verändert sich die Navigation sehr, da man häufig auf die Fledermaus-Form und deren Flugfähigkeit angewiesen ist. Das funktioniert mal mehr und mal weniger gut. Hier und dort merkt man, dass das Leveldesign vermutlich nicht von vornherein entworfen wurde, um auch gedreht noch perfekt zu funktionieren. Viele Standardgegner und die Bosse werden durch sehr viel stärkere Exemplare ersetzt. Schließlich behält man alles bisher Erspielte, sodass es nun sehr viel mehr auf das Kämpfen ankommt und weniger auf die schrittweise Erschließung aller Schlossbereiche.

7

---

Auf heutiger Sicht fühlt „Symphony of the Night“ sich nicht mehr ganz so riesig an, wie man es seinerzeit wahrgenommen hat. Wer alles entdecken und so einen Komplettierungswert von 200,6% erreichen will, kann zwar um die 20 Stunden damit verbringen, das initiale Durchspielen bis zum Freischalten des invertierten Schlosses dauert aber nur wenige Stunden.

## Bestens gealtert: Grafik und Musik

Für ein 20 Jahre altes Spiel hat sich „Symphony of the Night“ sensationell gehalten: Der barocke und elegante Stil von Illustratorin und Designerin Ayami Kojima ist spitze, die fantasievollen Kreaturen haben nichts von ihrem Zauber verloren. Übrigens setzt „Symphony of the Night“ durchaus 3D-Elemente ein, vorrangig für die Gestaltung der Hintergründe.

Ebenso gut ist die Musik von Michiru Yamane, die grundverschiedene Genres wie Klassik, Jazz und Metal zu einem einzigartigen Meisterwerk kombiniert hat. Nur der etwas kitschige Credits-Song „I am the Wind“ mit seinem Gesang ist Geschmackssache. Angesichts der musikalischen Qualitäten umso deutlicher und befremdlicher ist die qualitative Lücke zur englischen Sprachausgabe der im Westen veröffentlichten Versionen. Das Skript ist schlecht, die Sprecher sind schlecht, alles daran ist schlecht. Sehr, sehr schlecht. Nun mag das Ganze in gewisser Weise zum Kultcharakter beitragen, objektiv gesehen ist es aber schlicht unglaublich, was hier fabriziert wurde:

Das Skript und die Sprecher schwächen natürlich auch die ohnehin nicht sonderlich erwähnenswerte Story, da diese einzig über die vertonten Zwischensequenzen vorangetrieben wird. Zum Glück schadet dies dem Spiel nicht nachhaltig, es zieht seine Motivation aus anderen Quellen. Der Story-Überbau ist typisches „Castlevania“, einzig erweitert um die neue familiäre Verstrickung zwischen Held Alucard und Bösewicht Dracula.

## Was macht die Faszination des Spiels aus?

8

---

Der Klassikerstatus von „Symphony of the Night“ ist vielen Einzelaspekten zu verdanken, die einen für Nichtkenner des Spiels schwer greifbaren Reiz erschaffen. Man möchte stets einfach wissen, wie es weitergeht. Das ist mitnichten auf die oberflächliche Story bezogen, vielmehr möchte man auch den letzten Punkt der Karte erreichen, jede Waffe finden und jeden noch so abgefahrenen Gegner mindestens einmal besiegen.

„Symphony of the Night“ schafft dabei das große Kunststück, den Spieler trotz früher Öffnung der Spielwelt ohne explizite Anweisungen und Navigationsmarker durch Draculas Reich zu führen. Man weiß stets, wo es mit der just erlernten Fähigkeit weitergehen könnte. Die heilenden Speicherräume sind fair, bei etwaiger Überforderung hilft ein wenig Aufleveln, was aber niemals zur nervigen Pflichtaufgabe wird. Das Spiel ist fordernd, man kann aber auch die schwierigsten Bosse mit der richtigen Taktik bezwingen. Als Faustregel gilt übrigens, dass Angriff die beste Verteidigung ist. Es tauchen immer wieder Feinde auf, die man durch entschlossenes Vorgehen zerstören kann, bevor sie ihre gefährlichsten Angriffe überhaupt starten können.



Der Moment, wenn man dann zum ersten Mal das Geheimnis um den verfluchten Richter löst und so den Weg ins invertierte Schloss freischaltet, ist eine großartige Offenbarung. All seinen ihm inhärenten Zauber erzeugt „Symphony of the Night“ ohne 3D-Welten, (fast) ohne Rendersequenzen und andere 1997 angesagte inszenatorische Mittel. 20 Jahre später profitiert das Spiel natürlich ungemein davon, weil es sich im Gegensatz zu vielen seiner 3D-Zeitgenossen für einen ewig jungen Stil entschieden hat.

## Gags und Geheimnisse

Das Spiel hat außerdem einen charmanten Sinn für Humor, wenn zum Beispiel die früh zu findende Sonnenbrille beim Anlegen die Intelligenz um einen Punkt reduziert. Später im Spiel hat man optionale Begleiter, sogenannte Familiars. Zu diesen gehört eine Fee, die sich gedankenverloren auf Alucards Schulter setzt, wenn er zu lange an einem Ort verweilt. Im invertierten Schloss wird die Bibliothek von Löwen, Blechmännern und Vogelscheuchen bevölkert – allesamt Charaktere aus „Zauberer von Oz“. Ein weiterer Gegner in besagter Bibliothek ist Schmoo, ein fliegender Kopf. Schmoo dropt – ganz selten – das Schwert Crissaegrim, welches sich radikal von allen anderen Schwertern abhebt und den Rest des Abenteuers zum Kinderspiel macht.

9

---

Derlei besondere Fundstücke und Kuriositäten gibt es zuhauf: Aufmerksame Spieler entdecken verborgene Gänge hinter brüchigen Wänden, erspähen durch ein Fernglas am äußersten Schlossrand einen erst sehr viel später ins Spiel eingreifenden Fährmann oder lassen sich an einem verlassenen Beichtstuhl von Geistern die Beichte abnehmen – oder urplötzlich attackieren! Schwingt man hingegen das mächtige Rune Sword, schreibt es für einen Augenblick das deutsche Wort „verboten“ in die Luft. Und Frankfurter gibt es auch. Schmecken lecker und heilen selbst Vampirsöhne.

## Neuveröffentlichungen und Fortsetzungen

Ausschließlich in Japan erschien „Symphony of the Night“ 1998 in einer inhaltlich dezent erweiterten, aber technisch enttäuschenden Umsetzung für den Sega Saturn. Erst viele Jahre später wurde es als Download-Titel für Xbox 360 (kompatibel zur Xbox One) sowie für die PlayStation 3 veröffentlicht.

Außerdem ist es ein freischaltbarer Bonus in der PSP-Neuaufgabe von „Dracula X“. Letztere Version hat eine neue Vertonung, die objektiv betrachtet besser ist, Kenner des Originals aber irritiert.

Eine direkte Fortsetzung hat „Symphony of the Night“ nie bekommen. Stattdessen blieben konzeptuell vergleichbare Spiele den Nintendo Handhelds GBA und DS vorbehalten:

GBA:

- Circle of the Moon (2001)
- Harmony of Dissonance (2002)
- Aria of Sorrow (2003)

DS:

- Dawn of Sorrow (2005)
- Portrait of Ruin (2006)
- Order of Ecclesia (2008)

10

Auf verschiedenen Niveaus sind alle sechs Titel gute Spiele, wobei „Aria“ und „Dawn of Sorrow“ gemeinhin als die Highlights gelten.

Eine Fortsetzung auf stationären Systemen gab es hingegen nie. Dort versuchte sich Konami lieber immer wieder an 3D-Sequels, mit „Symphony of the Night“ hatten diese allerdings nicht viel zu tun – auch qualitativ nicht. Igarashi führt dies darauf zurück, dass er und sein Team stets mit für 3D-Spiele sehr schmalen Budgets arbeiten mussten.

Anfang dieses Jahrzehnts gab es mit „Harmony of Despair“ den bisher letzten von Konami selbst entwickelten „Castlevania“-Titel. Es sieht zwar aus wie „Symphony of the Night“, ist aber ein mittelmäßiges Multiplayer-Spiel, in dem mehrere Spieler mit verschiedensten „Castlevania“-Helden gegeneinander antreten oder gemeinsam Bosse bekämpfen.

Die jüngsten „Castlevania“-Spiele entwickelten die Spanier von MercurySteam. Die „Lords of Shadow“-Subserie ist zwar gut, ihre Hauptteile sind aber auch eher „God of War“ und weniger „Castlevania“ im traditionellen Sinn.

Koji Igarashi hat Konami 2014 verlassen und – wie so viele Entwickler vor ihm – Kickstarter für sich entdeckt, wo er 5,5 Millionen Dollar für die Entwicklung von „Bloodstained: Ritual of the Night“ gesammelt hat. Zuvor war es ihm über viele Jahre nicht möglich, einen Publisher für ein neues Spiel im „Metroidvania“-Stil zu gewinnen. Typisch Kickstarter: „Bloodstained“ sollte ursprünglich im März 2017 erscheinen. Mittlerweile heißt es nur noch „irgendwann 2018“. Aber bis dahin kann man ja nochmal „Symphony of the Night“ spielen. Oder eins der vielen anderen „Metroidvania“-Spiele, die ihm nachfolgten, zum Beispiel „Ori“, „Axiom Verge“ oder das aktuelle „Hollow Knight“.