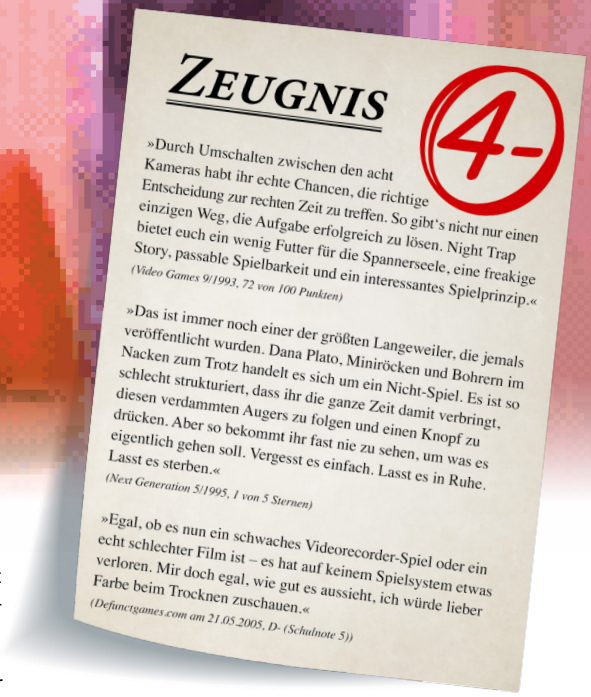
Legendär schlecht: Night Trap

VOYEURE GEGEN VAMPIRE

Der Autor

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. Die ersten CD-Versionen von Night Trap erschienen nicht offiziell in Deutschland, weshalb er dieses Kleinod erst kürzlich kennenlernte. Seitdem versucht er ohne Erfolg, das Lied von der Pyjamaparty aus seinem Kopf zu kriegen.



ZEUGNIS

4-

»Durch Umschalten zwischen den acht Kameras habt ihr echte Chancen, die richtige Entscheidung zur rechten Zeit zu treffen. So gibt's nicht nur einen einzigen Weg, die Aufgabe erfolgreich zu lösen. Night Trap bietet euch ein wenig Futter für die Spannerseele, eine freakige Story, passable Spielbarkeit und ein interessantes Spielprinzip.«
(Video Games 9/1993, 72 von 100 Punkten)

»Das ist immer noch einer der größten Langeweiler, die jemals veröffentlicht wurden. Dana Plato, Miniröcken und Bohrern im Nacken zum Trotz handelt es sich um ein Nicht-Spiel. Es ist so schlecht strukturiert, dass ihr die ganze Zeit damit verbringt, diesen verdammten Augers zu folgen und einen Knopf zu drücken. Aber so bekommt ihr fast nie zu sehen, um was es eigentlich gehen soll. Vergesst es einfach. Lasst es in Ruhe. Lasst es sterben.«
(Next Generation 5/1995, 1 von 5 Sternen)

»Egal, ob es nun ein schwaches Videorecorder-Spiel oder ein echt schlechter Film ist – es hat auf keinem Spielsystem etwas verloren. Mir doch egal, wie gut es aussieht, ich würde lieber Farbe beim Trocknen zuschauen.«
(Defunctgames.com am 21.05.2005, D- (Schulnote 5))

Auf DVD: Video-Special

Die Konsolenpläne eines Spielzeugkonzerns gebaren ein Pionierwerk des interaktiven Films. Doch repräsentierte Night Trap die Zukunft des Mediums – oder seinen Niedergang? Von Heinrich Lenhardt

Night Trap hat alles, was herrlicher Horror-Trash braucht: spärlich bekleidete Teenager, blutlüsterne Vampire und einen aufrechten Helden, der das Pyjamaparty-Massaker als einziger verhindern kann. Nicht etwa, indem er sich mit gezückter Waffe ins Geschehen stürzt. Vielmehr verharrt er in seinem Versteck, schaltet zwischen acht Überwachungskameras hin und her und macht blutsaugende Hausfriedensbrecher per Fernbedienung unschädlich. Einfach einen Knopf drücken, sobald die Abstandsanzeige im roten Bereich ist, schon rasselt der Eindringling durch die nächste Falltür. Aber nur durch viel Ausprobieren lässt sich herausfinden, wann man welchen Schauplatz betrachten sollte. Wenn wir die liebreizende Lisa im Badezimmer beäugen, während nebenan kreischende Kommilitoninnen verschleppt werden, ist das dem Spielerfolg nicht gerade dienlich. Aber so richtig viel Spiel steckt hier eh nicht drin.

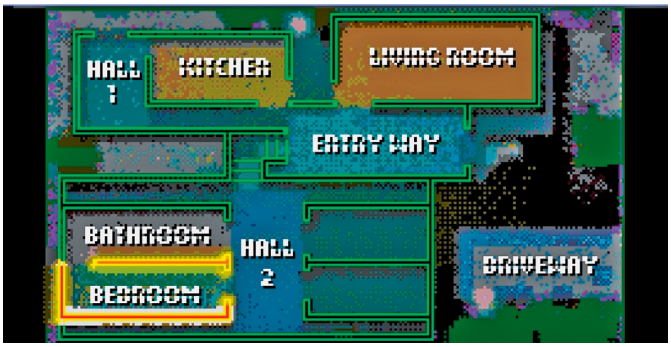
Schauspieler › Sprite?

Anderthalb Stunden digitalisierte Videoszenen und minimales Spielgeschehen: Night Trap ist der Vorkämpfer all jener »interaktiven Filme«, mit denen PC-Spieler Mitte der Neunzigerjahre belästigt werden. Denn die CD-ROM als Datenträger verheißt genügend Speicherplatz, um digitalisierte Filmschnipsel abzuspielen; manch zeitgenössischer Betrachter wittert hier die Zukunft des Mediums: »Faszinierend anzusehen, sehr unterhaltsam, mittelschwer und leicht zu bedienen«, frohlockt das US-Magazin GamePro. Doch der Spieler macht eigentlich nicht viel, probiert herum und merkt sich den Ablauf der Geschehnisse, um beim nächsten Versuch mehr Erfolg zu haben. Doch die Faszination »echter« Schauspieler ist nicht zu verleugnen: »Ein richtiger interaktiver Film, nicht ein computergeneriertes Spiel«, brüstet sich die Packungsrückseite. Wer will schon pixelige Spritehelden sehen, wenn er TV-Sternchen Dana Plato in die Augen gucken kann? Die Multimedia-Revolution wurde gar schon in den Achtzigern ausgekocht: Night Trap verdanken wir einer Konsole von Hasbro, die nie das Licht der Welt erblickte.

VHS-Konsole für die Massen

Als in den Siebzigern das Atari-Fieber ausbricht, reagieren die etablierten Spielwarenkonzerne unterschiedlich. Während Mattel 1979 seine eigene Konsole Intellivision auf den Markt bringt, hält sich Hasbro zunächst aus dem neuen Markt heraus. Eine verpasste Gelegenheit? Zu den neuen Geschäftsaktivitäten des Atari-Gründers Nolan Bushnell gehört auch die Spielzeugfirma Axlon: Deren Marketingchef Tom Zito propagiert 1985 ein Abspielgerät, das Filme und Spiele verschmelzen soll. Arbeitstitel: Projekt NEMO

Diese »Skandalszene« empörte amerikanische Politiker: Durstige Ninja-Vampire bohren Lisas Hals an – und für uns heißt es »Game Over«.



Wir wechseln beliebig zwischen acht Räumlichkeiten, in denen sich mehrere Handlungsereignisse gleichzeitig abspielen.

 Von Rob Fulop stammen auch die Imagic-Spiele Demon Attack und Cosmic Ark fürs Atari 2600.

NIGHT TRAP

Genre: Interaktiver Film

Publisher: Sega

Entwickler: Digital Pictures

Veröffentlichung: 1992

Legendär, weil: ... bei diesem Multimedia-Vorreiter das ganze Spielgeschehen mit Videos inszeniert wird. Die »realistische« Darstellung, inklusive leicht geschürzter Grazien, alarmiert die US-Jugendschützer.

Schlecht, weil: ... die Interaktivität sich darauf beschränkt, zwischen acht Kameras zu wechseln und den Fallenknopf zu drücken. Das Design ist unfair, nach Einsatzabbruch fängt man ganz von vorne an.

Fazit: Dubiose darstellerische Leistungen, lachhafte Effekte und ein Drehbuch mit Selbstparodie-Qualitäten. Doch auch hartgesottene Trash-Fans werden durch den schikanösen Spielablauf vergrault.

(»Never Ever Mention Outside« – »Niemals draußen erwähnen«). Um die rund sieben Millionen Dollar Entwicklungskosten aufzubringen, klopft Bushnell bei Hasbro an. Das System soll Control-Vision heißen und VHS-Videokassetten als Datenträger verwenden. Nicht nur eine, sondern mehrere Videospuren können gleichzeitig gelesen werden. Neuartige Konzepte scheinen möglich, bei denen der Spieler zwischen mehreren Filmsequenzen wechseln kann. Der ehemalige Atari-Programmierer Rob Fulop wird von einem experimentellen Theaterstück inspiriert, das in mehreren Räumen gleichzeitig spielt.

Tamara findet NEMO

Beim 1981 uraufgeführten »Tamara« kommt das Theaterpublikum in Bewegung: Die Zuschauer laufen durch ein ganzes Gebäude und entscheiden selber, welche Szenen sie miterleben und welche nicht. Fulop greift diese Idee 1986 für eine fünfminütige Demo namens Scene of the Crime auf: Der »Spieler« kann zwischen diversen Charakteren wechseln, die in einem Haus nach versteckten Geld suchen. Das Hasbro-Management ist beeindruckt und fordert von Fulop ein umfangreicheres Spiel für eine jugendliche Zielgruppe – so entsteht 1987 Night Trap.

16 Tage dauern die Dreharbeiten, in sechs Monaten wird das Videomaterial zum Spiel verkleistert – das jedoch erst fünf Jahre später erscheint. Denn kurz vor der geplanten Ankündigung des Control-Vision-Systems macht Hasbro Anfang 1989 einen Rückzieher. Die Hardware ist auf schnelles Video-RAM angewiesen, doch die Speicherpreise haben sich durch die boomende PC-Nachfrage fast verdreifacht. Im Einzelhandel gibt es Zweifel an den Marktchancen einer 300 Dollar teuren Konsole, doch Hasbro will die Hardware nicht mit Verlust verkaufen. Filmspiele zu entwickeln, ist auch nicht gerade billig, Night Trap und das ähnlich konzipierte Sewer Shark kosten zusammen 4,5 Millionen Dollar – damals eine stattliche Summe. Nach dem abrupten Ende von Control-Vision erwirbt Tom Zito, inzwischen Manager bei Hasbro, die Rechte an den beiden unveröffentlichten Spielen und wartet auf bessere Zeiten – sprich: geeignete Hardware.

Politiker auf den Barrikaden

Die VHS-Träume sind geplatzt, aber bald naht das neue Medium CD-ROM. Am 15. Oktober 1992 erscheint Night Trap als Launchtitel für Mega-CD, das CD-Laufwerk für Segas Mega Drive. Technisch bessere Versionen folgen für Sega 32X, 3DO, PC und Mac. Die Inhalte bleiben unverändert – und führen in den USA zu einer Zensurdiskussion und der Etablierung eines Altersfreigabesystems. Als sich der US-Kongress 1993 mit Gewalt in Spielen beschäftigt, wird Night Trap neben Mortal Kombat als besonders beschämendes Beispiel genannt. Das erstaunt nicht nur wegen der Harmlosigkeit der angeblichen Sex- und Gewaltszenen. Einigen entrüsteten Politikern entgeht, dass der Spieler die jungen Frauen nicht belästigt, sondern beschützt – offensichtlich haben die wenigsten Volksvertreter den Titel je gespielt. Wie kann man den Mix aus schauspielerischem Unvermögen und Drehbuch-Torheit überhaupt ernst nehmen?

Auch 25 Jahre nach der Veröffentlichung scheiden sich an Night Trap die Geister. Kult oder Krampf, selbstironisch oder einfach nur dilettantisch? Das schlechteste Spiel aller Zeiten oder ein Technologie-Pionier, der seiner Zeit voraus war? Die persönliche Bewertung hängt stark davon ab, in welchem Ausmaße man für den Humor der absurden Handlung empfänglich ist. Die »Augers« genannten Vampire schleichen vermummt wie Ninja-Azubis und betont vorsichtig durchs

Mit Nebel und Slapstick-Drolligkeit versinken die Eindringlinge in Falltüren.

Haus. Tappen sie unter kräftigem Nebelmaschinengebrauch in eine Falle, erinnern die Slapstick-Szenen eher an »Kevin – Allein zu Haus« als an jugendgefährdenden Horror.

Video killed the Spieldesign

Der Retro-Trash-Charme des Videomaterials ist besser gealtert als das Spielprinzip. Night Trap erfordert viel Herumprobieren und Geduld, um zu lernen, wann sich welche wichtigen Sequenzen wo abspielen. Beispielsweise wird regelmäßig der Farbcode für die Fallenauslösung geändert – wenn wir das nicht mitkriegen, lassen sich danach keine Vampire mehr in Fallgruben stürzen. Falls uns zu viel Augers durch die Lappen gehen, wird der Einsatz dann schnell abgebrochen; wir werden fürs Ansehen von Storyszenen quasi bestraft. Im Prinzip ist Night Trap in 25 Minuten durchspielbar, doch dazu bedarf es vieler Anläufe, und die ersten Versionen des Spiels haben keine Speicheroption. Das anfängliche Amüsement weicht bald Langeweile, weil immer wieder dieselben Clips abspulen. Rob Fulop war sich der Einschränkungen seiner »Moviegames« durchaus bewusst, er wollte damit die Masse der Nichtspieler faszinieren. Netter Versuch, ziemlich daneben, aber durchaus richtungsweisend: Lange bevor sich Stars wie Mark Hamill, William Shatner oder Christopher Walken für Spiele filmen ließen, trat Dana Plato vor die Kamera, um mit unserer Hilfe kesse Teens vor Vampiren zu retten. Übrigens: Im Herbst 2017 soll ein Remaster für PlayStation 4 und Xbox One erscheinen. Der PC bleibt verschont. ★

Undercover-Agentin Kelli konfrontiert einen Blutsauger mit ihrer Unterwäsche. Können wir sie durch einen heldenhaften Knopfdruck retten?

Night Trap ist harmloser als sein Ruf, unzüchtiger als in dieser Pyjama-Party-Szene wird es nicht.

1995 erschien eine Mini-Dokumentation zur politischen Kontroverse um Night Trap: https://youtu.be/TFkJw_hVhyI.