



GNO
AOU
ATE
E A



DUNGEON DOG:
THE 9TH GUEST

Jede neue Technologie braucht dieses eine Produkt, um den wirklich großen Erfolg feiern zu können - diesen Durchbruch, diesen Meilenstein, diese... Killer-Applikation! Das *"VisiCalc"* auf dem Apple II, das *"Tetris"* auf dem Game Boy, das *"Pong"* für die Videospielewelt, oder das Rad, so ganz im Allgemeinen. Meistens verändert diese Killer App die Welt, über die sie unerwartet hereinbricht, zum Besseren. Und manchmal inspiriert sie auch Pandora zu einem Unboxing. Wie zum Beispiel im Falle von *"The 7th Guest"*.

Anfang der 90er Jahre, also zu einer Zeit, in der 3.5"-Disketten mit einem Platzangebot von heftigstmöglichen 1.44MB pro Scheibe den Datenmarkt dominierten, hat das Format *"CD-ROM"* zwar schon eine Weile existiert, genau genommen seit dem Jahr 1983 - aber im Bereich der Computer- und Videospiele war es trotz auf der Hand liegender Vorteile wie einem gigantischem Daten-Fassungsvermögen und im Vergleich zu den Wabbelscheiben deutlich erhöhter Stabilität bislang kaum angekommen. Ja, es gab eine Hand voll Spiele wie *"Sherlock Holmes: Consulting Detective"*, die den angebotenen Platz von überwältigenden 650 MB pro Scheibe mit ihren briefmarkengroßen Videos nicht mal ansatzweise ausfüllten. Diesen Part übernahmen dann gerne mal irgendwelche billigen Shareware-Sammlungen, die allerdings in aller Regel nicht viel mehr waren als digitale Müllkippen, auf die einfach alles draufgehauen wurde, was man irgendwo in den Untiefen der damaligen Definition des Internets finden konnte, nur um dann Blödsinn wie *"2000 Programme auf einer Disk!"* auf die Packung schreiben zu können. Klar: Mit diesem nutzlosen Mist würde das Format niemals irgendwelche Breitenwirkung erreichen. Es brauchte eine Killer-App - und diese setzte erstmal die Gründung einer Killer-Firma voraus. Auftritt: Trilobyte!

Es sind vor allem zwei Namen, die in diesem Zusammenhang wichtig sind: Graeme Devine und Rob Landeros. Graeme wurde 1966 im schottischen Glasgow geboren, und begann laut eigenen Angaben bereits im Alter von neun Jahren mit der Programmierung - zuerst auf dem Microcomputer *"TRS-80"* der Tandy Corporation, später dann auch auf Apple-Computern, dem C64 oder dem ZX Spectrum. Er konnte viele seiner selbstgeschriebenen Spiele schon ganz gut verkaufen, aber seinen eigentlichen Eintritt in die Spielebranche feierte er mit 16 Jahren, als er in der britischen Computerzeitschrift *"Computing Today"* eine Stellenanzeige von Atari erblickte, sich mit der Demo einer dreidimensional scrollenden Straße darauf bewarb und damit die Stelle auch erhielt - während er gleichzeitig noch die Schulbank drückte, wohlgemerkt!

Seine erste Aufgabe bei der Firma, die ihre britische Dependence in Slough im Süden von England hatte, war es, Namcos 1982er Spielhallenhit *"Pole Position"* auf Heimcomputer zu portieren - eine extrem anspruchsvolle Aufgabe, die er so ernst nahm, dass er dafür sogar eine Woche lang die Schule aussetzte. Was zum Problem wurde - denn zwar gestand er seinem Schuldirektor gegenüber ehrlich, dass er die Auszeit brauchte, um an einem wichtigen Spiel zu arbeiten, aber dennoch flog er dafür von der Schule - und das, obwohl er bis dahin ein exzellenter Schüler war! Dieser Rausschmiss war zwar nur kurzlebig, da sich Graemes Vater John Devine wohl sehr lautstark bei der Schulleitung über diese Behandlung seines Sohnes aufregte, woraufhin er wiederkehren und seinen Abschluss machen durfte.

Aber für Graeme war dieses Erlebnis einschneidend - woraufhin er sich, 17 Jahre jung, dagegen entschied, auf eine Universität zu gehen, und dafür, in Vollzeit für Atari Spiele zu entwickeln. Prima Plan, ging allerdings nicht sehr lange gut - denn nachdem Atari im Jahr 1984 von Jack Tramiel gekauft wurde, wurde der Großteil der 200 in der britischen Niederlassung der Firma arbeitenden Leute entlassen. Und Graeme war einer von ihnen. Es folgte dann eine kurze Übergangsphase bei Activision und LucasFilm Games, wo er sich unter anderem um die Umsetzung der Sci-Fi-Kickerei *"Ballblazer"* gekümmert hat, bevor er seine erste eigene Firma namens *"Program Techniques"* gründete - was seiner eigenen Aussage nach eine Zeit lang ganz solide lief, bis die kostspieligen Drogenprobleme seines Geschäftspartners auch diese Türen wieder verschlossen. Graeme ließ sich nicht entmutigen, und gründete ein neues Unternehmen namens *"IC&D"* - was eigentlich für *"Industrial Concepts & Design"* stand, aber laut seiner Aussage bevorzugte er *"Ice-Cream & Doughnuts"* als Langfassung. Sein erster Angestellter war ein junger Bursche namens Tim Ansell, der spätere Gründer der *"Total War"*-Macher *"Creative Assembly"*, mit dem er zusammen unter anderem den *"Elite"*-Klon *"Enterprise"* entwickelte, neben weiteren Sachen wie dem Rennspiel *"Turbo Champions"*, dem Action-Adventure *"Metropolis"* und einer Tonne an Portierungen.

Seiner Aussage nach lief diese Firma endlich mal gut, allerdings rief mitten im Jahr 1988 eines Tages ein Mann namens Martin Alper von der Firma Mastertronic bei ihm an, der im Auftrag des aufstrebenden britischen Publishers Virgin Games eine Zweigstelle in Kalifornien eröffnen sollte - und dort Graeme gerne als Entwickler im Team hätte. Graeme musste nicht lange überlegen, packte seine Koffer, und arbeitete dann drüben an Abenteuern wie *"Spirit Of Excalibur"*, *"War In Middle Earth"* oder Portierungen von Brettspielen wie *"Monopoly"*, während er nebenbei seine zukünftige Frau kennenlernte. Aber die wichtigste Beschäftigung für ihn war tatsächlich weniger das Programmieren der Spiele an sich, sondern vielmehr das Entwickeln von ausgefeilten Komprimierungsroutinen, um ihren Platzbedarf so gering wie möglich zu halten. In unserem Gespräch erinnerte er sich daran, dass er von Mastertronic eine Prämie dafür bekam, wenn er es schaffte, den Platzbedarf eines Spiels der Firma von zwei Disketten auf eine zu reduzieren - denn das bedeutete für das Unternehmen schlussendlich jede Menge eingespartes Geld in der Produktion. Mit der Zeit wurde er im Bereich der Komprimierungsentwicklung sehr gut - etwas, das später noch sehr wichtig für ihn werden sollte. Bis zur Gründung von Trilobyte hat er laut eigener Aussage etwa 30 kommerzielle Spiele entwickelt

Der andere relevante Name ist Rob Landeros: Deutlich älter als Graeme, nämlich Jahrgang 1949, geboren in Kalifornien, und Zeit seines Lebens ein gerade zeichnerisch sehr begabter Mensch. Und dann kaufte er sich Mitte der 80er einen C64 - eine Aktion, die sein Leben nachhaltig verändern sollte. Denn nachdem ihn die grafischen Fähigkeiten des Brotkastens sehr beeindruckt hatten, bewarb er sich als Pixelschwinger bei Cinemaware, wo er unter anderem an Spielen wie *"Defender of the Crown"*, *"S.D.I"* und *"Rocket Ranger"* beteiligt war. Allerdings fühlte er sich bei dieser Firma laut eigener Aussage ziemlich unterbewertet, woraufhin er sich bei einem Unternehmen namens Virgin Mastertronic bewarb, das gerade seine kalifornische Dependence eröffnete - da wurde er ratzfatz als Leiter der Grafikabteilung engagiert, und traf schnell auf einen 24 Jahre jungen Programmierer mit einem sensationell schrecklichen Klamotten- und Frisuregeschmack: Graeme Devine.

Diese beiden, die mir für diesen Dungeon dankbarerweise auch ausführlich meine Fragen beantwortet haben, gründeten intern eine Zwei-Mann-Abteilung namens *"Research and New Technology"*, was laut Rob in erster Linie bedeutete, sehr viele Konferenzen zu besuchen, in denen es um CD-ROM-Technologie ging, und dort Visitenkarten herumzureichen. Den beiden fiel sehr schnell auf, dass auf diesen Konferenzen eigentlich immer nur von Anwendungssoftware und Nachschlagewerken auf CD die Rede war, aber nie von Spielen oder grafisch anspruchsvollen Programmen. Rob hat das folgendermaßen ausgedrückt: *"Graeme und ich waren fast immer die einzigen Teilnehmer dieser Konferenzen aus der Spieleindustrie. Es war sehr leicht, uns zu erkennen - wir waren die einzigen, die keine Anzüge trugen."* Als sie bei der Rückkehr von einer dieser Konferenzen am Flughafen von New York City auf ihren Anschlussflug warteten, hielten sie auf einer Serviette einen Batzen Ideen für ein CD-basiertes Spiel fest, in dem es um Puzzelöser in einem düsteren Spukhaus ging, welche sie dann in den nachfolgenden Tagen ausarbeiteten. Mit diesem mehrseitigen Konzept, das den Namen *"GUEST"* trug, gingen sie zu Martin Alper, um von ihm die Freigabe für die tatsächliche Entwicklung zu erhalten. Sie übergaben ihm die Dokumente gegen 10 Uhr morgens. Gegen Mittag lud er die beiden zum Essen ein, und... feuerte sie.

Das kam für die beiden in diesem Moment sehr nachvollziehbarerweise erstmal sehr schockierend, aber das Ganze hatte tatsächlich einen Sinn. Denn wie Martin den beiden klar machte, setzte Virgin Games intern weiterhin auf modulbasierte Konsolenspiele für das NES und das gerade frisch veröffentlichte Mega Drive, und sah keine Zukunft in Unterhaltung auf CD. Er konnte also firmenintern nicht rechtfertigen, dass ein Teil seiner Entwickler an einem Format arbeitete, das der Firma kein Geld bringen würde, während gleichzeitig entsprechendes Personal für DIE Projekte abgezogen werden musste, die das konnten. Er hatte gleichzeitig aber auch einen Alternativplan dabei: Er würde die beiden bei der Gründung einer eigenen Firma unterstützen, die dann als Tochtergesellschaft von Virgin ganz in Ruhe an ihrem Spiel schrauben konnte, ohne dass die Mutterfirma dafür unnötig die Hosen runterlassen müsste. Wenn das Experiment klappen würde, hätte Virgin damit ein unerwartetes Prestigeobjekt im Portfolio - und wenn nicht, dann hätte es wenigstens keine negativen Auswirkungen auf den Rest des Unternehmens. Kurz darauf, Ende 1990, um genau zu sein, wurde dann also Trilobyte aus der Taufe gehoben.

Graeme und Rob können sich mittlerweile nicht mehr daran erinnern, wer den Firmennamen *"Trilobyte"* erdacht hat. Es waren mehrere Namen im Hut, und man einigte sich darauf, dass es der werden würde, der den beiden auch nach einer Woche noch gefiel - was dann *"Trilobyte"* war. Laut Rob war das auch deswegen sein Favorit, weil er als ansässiger Künstler sofort ein klares Logodesign vor dem Auge hatte - nämlich den klassisch-fossilen Trilobiten vor einem knallroten Dreieck. Ursprünglich sollte auch noch der Spruch *"Quality since 600.000.000 BC"* Teil des Logos sein - aber der wurde dann später doch nur eine Zeit lang in der Werbung verwendet.

Martin Alper setzte Graeme und Rob drei Bedingungen: Erstens musste *"GUEST"* alternativ auch noch auf Diskette erscheinen, um auf jeden Fall Geld zu machen. Zweitens hatten die enthusiastischen Entwickler nur sechs Monate Zeit für ihr Spiel.

Und drittens durfte die neue Firma nicht mehr als 40 Meilen vom Virgin-Hauptquartier entfernt sein, so dass man unkompliziert ab und zu mal vorbeischauchen konnte. Alle drei Bedingungen flogen selbstverständlich umgehend aus dem Fenster. Denn eine Diskettenversion war für das, was man mit dem Spiel vorhatte, komplett illusorisch - *"The 7th Guest"* sollte schlussendlich auf zwei CD-ROMs erscheinen. Und zwar nach etwa zwei Jahren Entwicklungszeit. Und was die Nähe zu dem Virgin-Hauptquartier anging: Nun, Jacksonville im Bundesstaat Oregon war etwas mehr als 700 Meilen entfernt. Aber da hatten die beiden ein so schönes Büro gefunden, direkt über einer lokalen Kneipe. Was will man da machen?

In diesem fanden neben Graeme und Rob zwei weitere Angestellte Platz: Zum einen Robert Stein III als 3D-Grafiker sowie der Horrorautor Matthew Costello zum Ausarbeiten der Serviettenidee in eine schaurig-spukige Handlung. Matthew war zu diesem Zeitpunkt bereits ein etablierter Schreiber von Horrorgeschichten wie *"Beneath Still Waters"* oder *"Darkborn"*, den Rob online über das *"GENie Network"* kennenlernte, und der die Aufgabe hatte, quasi einen spielbaren Horrorfilm zu entwerfen. Ursprünglich sollte *"GUEST"* mehr in Richtung von David Lynchs Mystery-Krimiserie *"Twin Peaks"* gehen, die Graeme und Rob super fanden, und die sie in ein *"Cluedo"*-ähnliches Spiel übertragen wollten - eine Lizenz, die Virgin Games seinerzeit hielt. Aber das Gruselszenario ergab schlussendlich deutlich mehr Sinn.

Die lange Entwicklungszeit von etwa zwei Jahren lag in erster Linie daran, dass der wichtigste Mitarbeiter der Firma erst dazukam, als sich das Spiel bereits in der Produktion befand - denn das war Autodesk's Renderprogramm *"3D Studio"*, das ab dem Frühjahr 1991 erhältlich war. Der bereits erwähnte Robert Stein war einer der Betatester dieses Programms, und kannte sich entsprechend sehr gut damit aus. Er hat als Vorführung der Fähigkeiten des Tools in sehr kurzer Zeit eine Art Wohnzimmer gerendert, in dem die Kamera von einem Kamin zu geisterhaft durch die Luft schwebenden Stühlen und Tischen schwenkte - etwas, das Graeme und Rob derart aus den Socken haute, dass die beiden ihre vorhandenen Designpläne umgehend in die Tonne beförderten. Ursprünglich war nämlich geplant, dass das Spiel aus Standbildern bestehen sollte, in denen Puzzles gelöst wurden. Danach entschied man sich für den Ansatz, das Spiel komplett zu filmen und als interaktives Video ablaufen zu lassen. Denn nicht weit vom Trilobyte-Büro stand das *"Nunan House"* - ein palastartiges Anwesen im Queen-Anne-Stil, das 1892 vom lokalen Bergbau-Magnaten Jeremiah Nunan errichtet worden war, und das mittlerweile als Sehenswürdigkeit und Hotel genutzt wurde. In diesem platzierten die beiden in regelmäßigen Abständen eine Kamera auf einem Stativ, um damit 360°-Aufnahmen zu schießen, durch die sich der Spieler hätten klicken können, um an ausgewählten Stellen ins Bild integrierte Puzzles zu lösen. Eine Idee, die laut Rob auf dem Papier super klang, aber nicht zuletzt aufgrund der extrem niedrigen Videoqualität in der Realität nur sehr schlecht funktioniert hat. Das war genau der Zeitpunkt, zu dem Robert Stein und das 3D Studio zu Trilobyte kamen, und absolut alles veränderten. Ein sehr kleiner Teil des ursprünglichen Ansatzes ist allerdings noch im finalen Spiel verblieben - das Intro basiert zum Teil auf echten Videoaufnahmen, die dann mit dem *"Autodesk Animator Pro"* nachbearbeitet wurden.

Jedenfalls sorgte diese Entwicklung dafür, dass *"The 7th Guest"* das erste Spiel war, das exzessiv auf *"3D Studio"* als Grafikplattform setzte - etwas, das nicht nur einschneidende Auswirkungen auf die Spielebranche der 90er Jahre hatte, sondern auch die ursprünglich angeforderte Diskettenversion komplett vom Tisch wischte, die laut Graeme ohnehin nie eine realistische Option war. Die Ambitionen des Teams waren von Anfang an ziemlich klar - selbst eine ganz früh angedachte Version des Spiels, die komplett Schwarz-Weiß hätte sein sollen, mit wenigen ausgewählten Bereichen in Farbe, hätte das nicht stemmen können. Außerdem wäre die Spielepackung mit den schlussendlich etwas mehr als 800 benötigten Disketten wohl etwas unhandlich geworden.

Mit dem Einzug von *"3D Studio"* begann die richtige Entwicklung des Spiels, die laut Graeme sehr stressig war - klar, das Kernteam bestand aus gerade mal vier Leuten, die sich auf die Ecken des Trilobyte-Büros in Jacksonville verteilten, dazu kamen noch wenige externe Mitarbeiter in Boston, Texas und New York. Rob erzählte mir eine Anekdote vom Valentinstag des Jahres 1992: Eine Gesandtschaft von Virgin kam vorbei, um den aktuellen Status des Spiels zu begutachten, allen voran Martin Halper. Etwa um die Mittagsstunde herum entschuldigte sich Rob und verließ die Büros. Als er nach ein paar Stunden wieder zurückkehrte, wurde er gefragt, wo er war. Seine Antwort lautete: Er musste schnell zum Amtsgericht auf der anderen Straßenseite, um mal eben zu heiraten. Er hatte sonst keine Zeit dafür gefunden.

Die erste öffentliche Präsentation des Spiels fand ein paar Monate später auf der Summer CES 1992 in Chicago statt - damals noch unter dem ursprünglichen Titel *"Guest"*. Und eigentlich war überhaupt keine öffentliche Präsentation geplant. Denn Trilobyte war an sich nur für Meetings vor Ort, um Virgin hinter verschlossenen Türen den Fortschritt der Entwicklung zu präsentieren, während die Mutterfirma der Weltöffentlichkeit draußen auf dem Showfloor Sensationssoftware vom Schlage eines *"Scrabble"* vorführte. Es dauerte laut der Aussage von Graeme keine Viertelstunde, bis die erste *"Scrabble"*-Präsentation aus dem Fenster flog, und ihr Platz von der *"Guest"*-Demo eingenommen wurde. Um die sich dann mehr und mehr und immer mehr komplett ungläubig ihre schmerzenden Kinnladen massierenden Massen drängten. Darunter die Kollegen von Origin Systems, die dabei so sehr gestaunt haben, dass sie das Spiel in ihrem firmeninternen Newsletter lobend hervorgehoben haben. Der Ritterschlag aber kam von Sierra-Oberchefin Roberta Williams, die von der frühen Demo derart komplett aus den Latschen gekippt wurde, dass sie wieder von dannen zog, wenige Minuten später mit einigen ihrer Entwickler zurückkehrte, auf den Monitor mit der Demo zeigte und ihnen ein *"Da, ich habe euch doch gesagt, dass es möglich ist, und ihr wolltet mir nicht glauben!"* entgegenschleuderte.

Es gab allerdings auch deutlich weniger enthusiastische Stimmen. So berichtet Graeme zum Beispiel von einer Begegnung mit Strategiespiellegende Chris Crawford im Flugzeug zurück von der CES - in der Chris ihm vorwarf, die Leute zu verarschen, da es offensichtlich unmöglich sei, derartige Bilder aus einem Singlespeed-CD-ROM zu zaubern. Und, naja - er hatte nicht unrecht. Denn die auf der Messe gezeigte Demo lief nicht von CD.

Also, es lief schon eine CD - aber laut Rob war das ein Soundtrack von Danny Elfman, der von der Stimmung her wohl sehr gut zu der Demo passte, und dafür sorgte, dass die LED am CD-Laufwerk regelmäßig leuchtete, und so den Eindruck vermittelte, dass "Guest" seine Daten von da bekam. Stimmt aber nicht: die Demo lief von Festplatte. Als ich Graeme in unserem Gespräch fragte, was für ihn der schwierigste Teil der Entwicklung von "The 7th Guest" gewesen sei, meinte er, dass es die Erkenntnis war, das Spiel, das sie auf der CES so ungeplant furios präsentiert hatten, jetzt tatsächlich auch in die Tat umsetzen zu müssen. Die Worte, an die er sich erinnerte waren: "Shit, now we've really gotta do this!"

Die durch die Demo aufgebaute Erwartungshaltung sorgte für zum Teil absurde Vorschusslorbeeren: So schwärmt Michael Hengst in der Vorschau der Power Play 6/92 von "Grafik in Kinofilmmanier und Bombastsound von Orchesterqualität". Und Paul Rigby nannte das Spiel in der Vorschau in der PC Games 3/93 einen "Meilenstein im Bereich der Adventure-Games". Der eigentlich, thematisch prima passend, zu Halloween 1992 hätte veröffentlicht werden sollen, sich dann aber doch noch bis zum April 1993 verspätete. Bei uns sollte es sogar noch bis Ende Juni dauern, bis das Spiel endlich in den Läden stand - in einer wirklich tollen, extrem und komplett unnötig voluminösen Verpackung, mit schickem Logo, angemessen dramatischem Haus auf einem Hügel, und begleitet von einer ordentlich auf die Pauke hauenden Werbung:

Durch die lange Entwicklungszeit kostete "The 7th Guest" natürlich auch ein ganzes Stück mehr als eigentlich geplant: Das ursprüngliche Budget betrug 400.000 Dollar, schlussendlich wurden etwa 650.000 ausgegeben. Es wären sogar noch mehr gewesen, aber die letzten paar Monate arbeiteten Graeme und Rob ohne Bezahlung - das Budget war nicht da, aber sie glaubten an ihr Spiel.

Virgin übrigens wie angekündigt... nicht. Denn trotz aller weißglühenden Vorschusslorbeeren behandelte man das Spiel intern sehr stiefmütterlich: Laut Rob gab es nur sehr wenig Werbung dafür, die Startauflage betrug USA-weit außerdem gerade mal 60.000 bis 80.000 Exemplare - je nach Quelle bekommt man da unterschiedliche Zahlen zu hören. Um dieses geringe Kontingent sowie die notwendige Auslieferung auf satten zwei CD-ROMs irgendwie rechtfertigen zu können, kostete "The 7th Guest" zur Veröffentlichung locker doppelt so viel wie andere Spiele seiner Zeit - nämlich bei uns mal eben 200 D-Mark! Diverse Kooperationen mit Herstellern von Kombipacks aus dem Spiel und einem CD-Laufwerk erhöhten den Preis sogar nochmals deutlich! Das war aber völlig wurscht - denn "The 7th Guest" hat sich trotz der hohen Hardwarehürden und des wahnwitzigen Preises sensationell verkauft. Virgins vorsichtige erste Fuhre wanderte an gerade mal einem Tag in ihrer Komplettheit über die Ladentische. Schnell wurden 500.000 verkaufte Exemplare daraus, bis zum Jahrtausendwechsel verkaufte sich das Spiel insgesamt mehr als zwei Millionen Mal - Graeme spricht sogar von etwa drei Millionen verkauften Versionen. Und ausgehend davon, dass jeder einzelne dieser Käufer ein CD-Laufwerk benötigte, um das Ding auch spielen zu können, gilt "The 7th Guest" heute völlig zurecht als einer der drei wichtigsten Titel, die der CD-ROM im Spielebereich den Durchbruch ermöglicht haben. Möglicherweise sogar DER wichtigste von den dreien - denn "Rebel Assault" ließ noch ein halbes Jahr auf sich warten, und "Myst" war da sogar noch ein ganzes Jahr entfernt.

Klar, dass es von vielen als CD-ROM-Meilenstein gefeiert wurde, und seine Entwickler quasi über Nacht zu visionären Superstars machte. Aber - was war es eigentlich für ein Spiel?

Das lange Intro des Spiels zeigt die düstere Welt des Jahres 1935: Henry Stauf, sein Nachname nicht ohne Grund ein Anagramm von *"Faust"*, ist ein Wegelagerer und Mörder, der in einer Vision die Einsicht gewinnt, dass eine Karriere als Spielzeugmacher eine Granatenidee wäre, was jeder in seiner Umgebung auch sofort unterstützt und diese ganze lästige Raub-und-Mord-Geschichte freundlicherweise spontan vergisst. Staufs handgemachte Puppen entpuppen, höhö, sich sehr schnell als der große Hit bei den lokalen Kids - die nur leider kurz darauf anfangen draufloszusterben. Abermals fragt sich keiner, ob das irgendwas mit diesen mysteriösen Spielsachen zu tun haben könnte, die bei jedem toten Kind gefunden wurden, und die alle aus denselben Ex-fragwürdiges-Mitglied-der-Gesellschaft-Händen stammen. Ach nee, wird garantiert nur Zufall sein. Der Typ ist durch sein Spielkramgeschäft ja mittlerweile stinkreich, und damit automatisch ein guter Mensch. Außerdem hat er sich eine prächtige Villa da ganz oben auf der Klippe gebaut, wo es immer dunkel und verregnet und voller Blitze ist, und sich dahin zurückgezogen, wir sollten ihn wirklich nicht belästigen. Jedenfalls verschickt ebenjener Musterbürger eines Tages eine Einladung an sechs Gäste, denen er die Erfüllung all ihrer Herzenswünsche verspricht, wenn sie nur die Rätsel seines Hauses überleb... äh lösen! Aber hmmm - wer ist denn dieser mysteriöse siebte Gast, von dem keiner weiß? Und wieso beginnt man das Spiel eigentlich mal wieder als ein Typ ohne Gedächtnis, der keine Ahnung hat, wie er hierher gekommen ist, wer er ist und was er hier soll?

Hmmm. Also. Naja. So richtig geil ist das nicht. Die Story nimmt während des Spiels noch etwas an Fahrt auf, kommt aber nie wirklich über Horror-Schundroman-Niveau hinaus. Und das dramatische Ende ist... also... naja, nee, so richtig dramatisch ist es eigentlich nicht. Es stellt sich heraus, dass der ungeladene siebte Gast ein Junge namens Tad war, der das Haus nur aufgrund einer Mutprobe betrat, dessen Seele aber Stauf echt gerne hätte, um seinen Pakt mit dem Teufel zu erfüllen, wie gesagt: *"Stauf"* = *"Faust"*, woraufhin er seinen geladenen Gästen aufträgt, ihm den Burschen zu bringen, was dafür sorgt, dass sie sich erstmal spontan gegenseitig an die Kehlen springen. Man selbst stellt irgendwann fest, dass man eigentlich die Seele von Tad spielt, um die Ereignisse dieser folgenschweren Nacht ungeschehen zu machen, Stauf von seinem Vertragspartner vernichten zu lassen und dann endlich ins Licht gehen zu können. Ähh, Spoilerwarnung, nehme ich an. Wer unbedingt noch mehr Informationen benötigen sollte, findet die gleich an zwei Stellen: Zum einen in den *"Stauf Files"*, einem Bonusbuch, das ersten Versionen des Spiels beilag. Und zweitens im offiziellen Roman zum Spiel, der die Story deutlich weiter ausführt - abermals geschrieben von Matthew Costello, und erschienen 1995. Es sollte sogar noch ein alternatives schlechtes Ende geben, wie einige Zeit nach der Veröffentlichung des Spiels herausgefunden wurde, und von dem sich Teile sogar noch als ungenutzte Dateien auf den CDs tummeln - das allerdings niemals komplett ausdefiniert wurde.

So oder so - die Handlung war es vermutlich also nicht, die die Leute damals reihenweise ihre Sparschweine notschlachten ließ. Also, was war es denn dann? Klaaaaaar: die Grafik. Diese vorgerenderte, bildschirmfüllende, weich scrollende SVGA-Grafik, die besser aussah als alles, absolut alles, was man sonst irgendwo irgendwie irgendwomit zu sehen bekam - und die selbst Microsoft-Oberhoschi Bill Gates derart beeindruckt hat, dass er das Spiel *"The new standard in electronic entertainment"* & *"the future of multimedia"* genannt hat. Bzw. genannt haben soll. Denn ich habe trotz sehr intensiver Suche nirgends einen direkten Nachweis dieser Aussage gefunden. Aber Trilobyte machte und macht damit Werbung auf ihrer eigenen Webseite, und das Zitat wird in so ziemlich jeder offiziellen Pressemitteilung verwendet, die sich um das Spiel dreht - und daher gehe ich einfach mal etwas naiv davon aus, dass die schon ihre Richtigkeit haben wird. Und ja, es gibt in der Tat nur eine Möglichkeit, die Grafik von *"The 7th Guest"* zu beschreiben - nämlich als Sensation. Die Räume, durch die man sich hier bewegt, sehen tatsächlich wie echte Zimmer aus, und nicht wie die damals üblichen einfarbigen Quader mit anderen einfarbigen Quadern drin. Stattdessen gibt es hier aufwändig gestaltete Schlafzimmer und Bäder, elegante Treppen und farbenfrohe Mosaiks, halbwegs kuschelig wirkende Polstermöbel und individuelle Buchrücken in der Bibliothek - das war für das Jahr 1993 schlicht jenseits aller Vorstellung!

Und dann bewegten sich auch noch echte Menschen durch die Räumlichkeiten. Bzw. ehemalige echte Menschen, denn das Transparente in ihrem Auftreten weist sie eindeutig als Geister aus. Was allerdings ursprünglich gar nicht so geplant war, sondern durch die Entwicklungsrealität zum Spielfeature umdefiniert wurde. Das Problem bestand aus der Doppelfront aus schlechtem Bluescreen und schlechten Videoaufnahmen: Der Bluescreen hatte mit dem, was man heute darunter versteht, kaum etwas zu tun, und bestand nur aus mehreren Lagen blauem Papier aus einem lokalen Künstlerladen, das sich in der Nachbearbeitung als eher violett entpuppte. Seinerzeit war das Chromakeying noch nicht so intelligent und problemlos möglich wie heute - was bedeutete, dass um die gefilmten Schauspieler herum immer eine fusselige Aura schwirrte, die man trotz aller Bemühungen einfach nicht wegbekam. Was schlussendlich der ausschlaggebende Grund dafür war, die Figuren zu transparenten Geistern zu machen, an denen dieses mysteriöse Scheinen halbwegs Sinn ergab. Tatsächlich war der ganze Prozess sogar nochmal aufwändiger: Graeme musste extra ein dediziertes Tool schreiben, welches das Blau-Violett für die Videobearbeitung in Grün konvertierte, da ebendiese Farbe im Nachbearbeitungstool *"Autodesk Animator Pro"* als transparent definiert war.

Die Aufnahmen selbst fanden in einem umgeräumten Büro über einem Comicluden statt, unter Nutzung einer dicken SuperVHS-Kamera sowie einer lokalen Theatertruppe. Denn das nicht weit von Jacksonville befindliche Ashland ist die Heimat des *"Oregon Shakespeare Festival"* - einem großen Kulturereignis, das da seit 1935 im jährlichen Rhythmus die Besuchermassen erfreut. Aus diesem Pool schnappte man sich einige Darsteller der *"Southern Oregon Theater Association"* unter der Leitung der Theaterdarstellerin Debra Ritz Mason, und filmte drauflos: Der gesamte Dreh dauerte gerade mal zwei Tage und kostet zwischen 5.000 und 35.000 Dollar - je nachdem, wen man fragt.

Dass das zum größten Teil Laiendarsteller waren, merkt man vor allem daran, dass im finalen Resultat sehr gerne mal dramatisches Overacting und ganz viel superdickes Auftragen betrieben wird. Was allerdings auch mit der verwendeten Technik zu tun hat: Denn durch die notwendigerweise weit entfernte Kamera und die grobe Auflösung des aufgenommenen Materials war es selbst in SVGA nur sehr schwer möglich, Emotionen über die Mimik allein zu präsentieren - also musste alles über möglichst ausschweifende Gestik in die Welt getragen werden.

Die Aufnahmen wurden dann vom SVHS-Tapedeck über ein serielles Kabel in eine Targa-Videokarte geladen, unter Zuhilfenahme einer firmeneigenen Software, die Graeme speziell für diesen Zweck geschrieben hatte. Sämtliche Film-Animationsframes wurden aufwändig ins GIF-Format konvertiert - ja, GIF! - um schnell nacheinander abgespielt werden zu können. Die Filme, die da im Spiel laufen, sind also keine Videofiles per se, sondern tatsächlich "nur" in 15 Bildern pro Sekunde abgespielte Slideshows - alles in allem waren allein das etwa 11.000 Einzelbilder. Zusammen mit den komplett vorgerenderten Räumen ergab das ein Platzmonster, das nicht mehr auf eine CD passte, sondern derer wie bereits erwähnt gleich zwei benötigte. Was bedeutete, dass das Spiel mehr Platz ausfüllte, als die meisten Leute in der damaligen Zeit auf ihrer Festplatte zur Verfügung hatten! Denn man darf nicht vergessen: Eine CD-ROM bot im Schnitt 650MB Platz - mein erster eigener PC, den ich mir 1993 kaufte, und auf dem ich "The 7th Guest" etwas später dann auch gespielt hatte, bot eine Festplatte mit saftigen 170MB! Sein Platzhunger machte "The 7th Guest" damals zum rein mathematisch umfangreichsten PC-Spiel aller Zeiten.

Laut der Aussage von Projektmanager David Luehmann nahmen die unkomprimierten Rohdaten von "The 7th Guest" etwa 20 Gigabyte in Anspruch. Um also überhaupt noch auf zwei CDs zu passen, musste diese absolut unvorstellbare Datenmenge irgendwie auf etwa ein 20tel des Platzes gesundgeschrumpft werden. Das ist dann auch der Grund dafür, dass die Komprimierungsroutinen der mit weitem Abstand technisch aufwändigste Teil des Spiels waren - ich erwähnte vorhin nicht umsonst, dass Graeme damit bereits sehr früh in seiner Karriere Erfahrungen gesammelt hatte. Das Problem war, dass man im Jahr 1993 von Singlespeed-CD-Laufwerken als Basis ausgehen musste, was eine maximale Datenübertragungsrate von läppischen 150 Kilobyte pro Sekunde bedeutete. In diesen praktisch nicht-existenten Datenstrom Vollbild-Animationen in SVGA mit 256 Farben zu quetschen schien gelinde gesagt unmöglich. In Graemes damaligen eigenen Worten: "Two problems: First, CD-ROM is bloody slow. Second, CD-ROM is bloody slow." Es musste also an jeder nur denkbaren Ecke getrickst werden.

Wie zum Beispiel der Auflösung: SVGA entspricht normalerweise 640x480 Bildpunkten - aber die eigentliche Spielgrafik von "The 7th Guest" läuft im Letterbox-Format von 640x320, mit mächtigen Kinobalken oben und unten. Das ist gut für den cineastischen Look und spart gleichzeitig Platz und Datenübertragungszeit. Stand einem nur ein eher schwacher PC mit Singlespeed-CD-Laufwerk zur Verfügung, konnte man auch in eine deutlich weniger beeindruckende VGA-Darstellung wechseln - bzw. den sehr ähnlichen und sehr kompatiblen Grafikmodus MCGA. Potatoe, potatoe. Außerdem liefen auch die Filme nur mit 15 Bildern pro Sekunde, was ebenfalls eine Ersparnis mit sich brachte.

Das von Graeme Devine speziell für dieses Spiel geschriebene GrafiksysteM trug den schönen Namen "Groovie", was für "Graeme's Object Oriented Viewer" steht. Diese Engine kam dann in verschiedenen Iterationen in sämtlichen Trilobyte-Spielen zum Einsatz - nicht nur im "7th Guest"-Nachfolger "The 11th Hour", sondern auch in "Clandestiny" und "Tender Loving Care". Aber zu denen erzähle ich später noch mehr. Eine der großen Besonderheiten dieses Systems, und schlussendlich das große Geheimnis der fließenden Grafik von "The 7th Guest" war, dass kontinuierlich von der CD geladen wurde. Was nicht nur dafür sorgte, dass kein seinerzeit noch extrem wertvoller Festplattenplatz verschwendet wurde, sondern "The 7th Guest" auch noch zu einem der ersten Spiele überhaupt machte, das Grafikstreaming nutzte.

Neben den umwerfenden Bildern sorgte das Spiel auch mit seiner bemerkenswert einfachen Bedienung für Freude. Denn das einzige, was man hier kontrolliert, ist der Mauszeiger, über den man sich quasi in Ego-Perspektive von Raum zu Raum klickt, und der sich kontextuell der Umgebung anpasst - was meines Wissens nach das erste Mal war, dass so etwas in einem PC-Spiel verwendet wurde. Normalerweise ist das eine weich animierte Skeletthand: Winkt sie einen zu sich, kann man in diese Richtung laufen. Wackelt sie mit dem Finger, kann man einen entsprechenden Raum nicht betreten oder generell etwas einfach nicht machen. Verwandelt sie sich in ein klapperndes Gebiss, droht etwas potenziell Gänsehautiges - wie zum Beispiel beim Gemälde am oberen Ende der eingänglichen Treppe, bei denen sich Hände durchs Bild drücken, als hätten sie ihren Abschluss auf der Freddy-Krueger-Gruseluni gemacht. Und wird sie zum pulsierenden Gehirn, wartet ein Puzzle auf den Mausschwinger. Ebendiese graue Masse war übrigens Robs Einstieg in die Wunderwelt der 3D-Animation: Denn wie er mir erzählte, wollte er die Bedienungssicons eigentlich ganz klassisch im Grafikprogramm pixeln. Erst nach ein paar Tagen des Herumwurschtelns kam er auf die Idee, dass er die ja eigentlich auch rendern könnte. Also schnappte er sich eines der dem "3D Studio" beiliegenden Standard-3D-Modelle, nämlich einen menschlichen Skelettkopf, skalpierte ihn, modellierte ein rudimentäres Gehirn, setzte zwei Kugeln als Augen ein - und fertig war der Lack. Der Mauszeiger ist übrigens das einzige "HUD"-Element im ganzen Spiel - es gibt keine Menüs, keine eingeblendeten Icons, nix. Nur die reine Spielgrafik.

Und in dieser kann man sich frei von Raum zu Raum bewegen - wobei "frei" hier allerdings "auf schonungslos festgenagelten Schienen" bedeutet. Das hier ist kein Ego-Shooter mit offener Welt, "Doom" war zu diesem Zeitpunkt noch einige Monate entfernt. Im Grunde macht man also mit einem Richtungsklick nichts anderes, als eine vorgefertigte Animation abzuspielen, die einen dann zur nächsten Location befördert. "Myst" machte später etwas ganz Ähnliches, nur wurde da abrupt von einem Bild zum nächsten umgeschaltet. Die Bewegungen in "The 7th Guest" sind da im Vergleich natürlich viel schöner und weicher, aber auch gleichzeitig so irrrrrre trääääääääge, so langsam, so behäbig, mit der Geschwindigkeit eines Klumpen Harz, der gerade einen Baum hinab klettert. Genau wie bei einem Marathonlauf gegen ein Faultier heißt es also auch hier vor allem, Geduld zu haben. Nichts lässt sich abbrechen oder beschleunigen - alle Animationen und Videoclips müssen immer schön von Anfang bis Ende geguckt werden, unabhängig davon, wie oft sie einem bereits vorgesetzt wurden.

Ständig rennt einem diese nervende Geistertrulla vor die Linse, die uuuuuuh-dramatisch agiert, der man aber schon nach kürzester Zeit ihr ach so unheimliches Nachthemd in die Gurgel stopfen möchte! Ein "*click-and-wait game*", wie es die britische Edge in ihrer zehnten Ausgabe so schön nannte.

Das ist aber nur das eine Problem, das man "*The 7th Guest*" noch nicht mal wirklich anlasten kann - es hat halt etwas Neues versucht, etwas das es bis dahin noch nicht gab. Da sind Geburtsschwierigkeiten unvermeidlich. Nein, das eigentliche Problem dieses Spiels ist... nun, das Spiel. Und das ist dann auch mein Stichwort, endlich mal darauf zu sprechen zu kommen, warum dieses Spiel für mich mehr als überdeutlich in einen Dungeon gehört: Denn "*The 7th Guest*" ist der wahnsinnig machende Posterboy aller Grafikblender!

Das Spielprinzip von "*The 7th Guest*" ist mit voller Absicht so simpel wie nur möglich gehalten: Die Entwicklung lief unter der Motto "*Was würde Mutti spielen?*" - und diesem Credo folgend musste die Bedienung mit präzise einer Maustaste auskommen, um so Massenmarkt-kompatibel wie möglich zu sein. Das ist jetzt erstmal per se nichts Schlechtes: "*The Legend of Kyrandia*" zum Beispiel hat auch ein vollwertiges Abenteuer mit gerade mal einem Mausohr hinbekommen - [mehr dazu in Level 25 hier](#). "*The 7th Guest*" ist zwar de facto auch ein Point-n-Click-Adventure, aber nur im wörtlichsten Sinne dieses Begriffs - man zeigt auf etwas und klickt darauf, das ist dann aber auch schon das gesamte Abenteuer. Man merkt überdeutlich, dass bei der Entwicklung des Spiels die Bewältigung der technischen Hürden die meiste Zeit in Anspruch genommen hat - für das eigentliche Spieldesign blieb da nicht mehr viel übrig. Und so ist es kaum verwunderlich, dass hier keine klassischen Kombinationsrätsel warten, kein Inventar, keine Gespräche, nichts, was ein typisches Adventure der Zeit von LucasArts oder Sierra auszeichnete - sondern nur 22 sogenannte "*brain teaser*" aus den tiefsten Untiefen des Public-Domain-Bereichs. Der Großteil der Puzzles hier stammt buchstäblich aus dem 19. Jahrhundert - das Acht-Damen-Schachproblem zum Beispiel entspringt dem Jahr 1848!

Ach ja, apropos: Abwechslung wird hier derart groß geschrieben, dass selbst Ant-Man eine Lupe bräuchte! Man wird alleine drei Mal ans Schachbrett gebeten, es gibt vier sagenhaft unterschiedliche Verschiebepuzzles, und dazu noch Zahlen-, Labyrinth- und Worträtsel. Und weil hier die Kreativitätsfluten so langsam anfangen, über den Rand des Bierdeckels zu schwappen, mussten einige Rätsel laut Graeme sogar rausgenommen werden, weil man damit potenzielle Urheberrechte verletzte. Die große Ausnahme von all diesen Regeln ist das berühmte Mikroskop-Rätsel, auf das ich gleich noch näher eingehen werde, und das zur Abwechslung mal kein Puzzle aus der Mottenkiste ist, sondern nur eine Variation des Spiels "*Spot*", das seinerseits eine Variation des 1988er Brettspiels "*Ataxx*" war, und an "*Reversi*" erinnert. "*Spot*" wurde 1990 von Graeme Devine zusammen mit Robert Stein unter dem "*7-Up*"-Logo und mit dessen damaligem Maskottchen, einem roten Punkt mit Sonnenbrille, als Spielfigur in gerade mal sechs Wochen für Virgin Mastertronic entwickelt, und auf diversen Plattformen wie dem NES oder MS-DOS-PCs veröffentlicht.

Die Puzzles haben nur in den wenigsten Fällen mit der Handlung oder gar der jeweiligen Umgebung zu tun. Sie stehen grundsätzlich für sich allein, und dienen ausschließlich dazu, nach ihrer Lösung einen weiteren Videoclip abzuspielen, der die Handlung weiterführt. Man klickt sich also von Puzzleraum zu Puzzleraum, die jeweils mit aufwändigen Animationen oder Blauviolettscreen-Schauspielerei gefüllt sind, und lässt sich überraschen, was einen wohl als nächstes erwartet. Das Problem ist nur: Es gibt keinerlei Struktur - manche Puzzles sind lächerlich leicht, andere sind komplett bescheuert, einige sind de facto unmöglich. Aus der Kategorie *"Mein ausgestopftes Haustier hätte damit keine allzu großen Schwierigkeiten"* stammt zum Beispiel das Tortenrätsel, bei dem man einen Kuchen in sechs gleiche Teile zerstückeln muss. Und auch das Acht-Damen-Problem ist an sich kein Problem, da es schlicht mit stumpfem Ausprobieren gelöst werden kann. Dann wiederum findet man sich vor einem Regal wieder, aus dem einen 33 Dosen anglotzen, jede mit einem einzelnen Buchstaben vorne drauf - ausschließlich Konsonanten und "Y" als Vokal. Aus diesem Wust soll man dann durch Herumgetausche einen funktionierenden englischen Satz bauen. Der folgendermaßen lautet: *"SHY GYPSY SLYLY SPRYLY TRYST BY MY CRYPT"*. Ja. Puhhhh. Hm. Okay. Logisch. Im Gespräch wollten übrigens weder Graeme noch Rob die Verantwortung für dieses Puzzle übernehmen, sondern haben das Ganze Autor Matt Costello in die Schuhe geschoben. Hätte ich an deren Stelle auch gemacht.

Aber dieser Buchstabenhorror ist immer noch nicht das Schlimmste, das einen hier erwartet. Da wäre zum Beispiel das Musikpuzzle auf dem, ahem, *"Staufway"*-Klavier. Äh. An sich ein Klacks: Man muss lediglich eine Melodie nachspielen, indem man die entsprechenden Tasten auf der Klaviatur drückt. Das Problem ist nur: Diese Melodie umfasst 18 Noten! Das erscheint mir irgendwie... zu viel, um es sich spontan einzuprägen. *"Person, Woman, Man, Camera, TV"*, okay, damit kann ich arbeiten, sowas kriegt ja selbst eine orange Amöbe hin - aber 18 wild über die Tasten verteilte Noten, bei denen man sich nicht ein Mal verdrücken darf, und die extrem ablenkende Hintergrundmusik die ganze Zeit enthusiastisch vor sich her trompetet, während man verzweifelt versucht, die richtigen Tasten zu erwischen. Dazu kommt an genau dieser Stelle auch noch eine Kollisionsabfrage frisch aus einem der inneren Kreise der Hölle: Denn erwischt man die korrekten Tasten nicht sehr genau in der Mitte, verlickt man sich unbeabsichtigt sehr leicht, woraufhin man ganz von vorn beginnen muss. Dazu kommt noch, dass die zwölfte Note, die man spielen muss, ein hohes C ist, das ganz rechts im Bild liegt. Das Problem ist hier, dass man diese Taste vorsichtiger drücken muss als frisch geschlüpftes Faberge-Ei - da nur wenige Pixel daneben direkt der Ausgang dieses Puzzles liegt. Es ist an dieser Stelle also VIEL zu einfach, ungewollt die Herausforderung zu verlassen, obwohl man einfach nur die korrekte Taste drücken möchte. Was natürlich sehr super ist, wenn man diese spezielle Scheiße fast hinter sich hat, und dann gezwungen ist, nochmal ganz von vorn anzufangen!

Aber der größte Hirnschmerz hier, das schlimmste Verbrechen, das man einem Menschenverstand antun kann, die mit weitem Abstand übelste Unverschämtheit auf diesen zwei CDs hier, das ist das Mikroskop-Puzzle mit seinen verdammten Viren, die einen selbst im Jahr 2020 sehnsüchtig in Richtung Corona schießen lassen. Grundsätzlich basiert diese wenig bekannte zwölfte biblische Plage nach der Kelly Family wie schon erwähnt auf dem NES-Spiel *"Spot"* bzw. auf dem 1988er Spiel *"Infection"*, das unter dem Namen *"Ataxx"* in die Spielhallen kam.

Das Spielprinzip ist in allen Fällen grundsätzlich gleich: Hier glotzt man durch ein Mikroskop auf eine Petrischale voller blauer und grüner Mikroben. Man kontrolliert Erstere, und muss durch konstante Bewegung und Teilung Letztere zur eigenen Farbe konvertieren. Das Problem ist hier allerdings die Gegner-KI, die hier derart nach oben gekurbelt wurde, dass man nicht mal von der ISS aus rankommt. Genau genommen ist sie derart spielstark, dass selbst Graeme nicht mit ihr zurechtgekommen ist, und dieses Puzzle als einziges im ganzen Spiel optional gemacht hat. Selbst der offizielle Strategy Guide von *"The 7th Guest"* schreibt, dass man das komplette Puzzle lieber meiden sollte, weil's für den Spielverlauf eh bedeutungslos sei. Ich zitiere: *"It is not necessary to beat this game to advance through The 7th Guest, and you will not be missing anything if you can't beat it. To our knowledge, nobody has a consistent strategy to beat this game, not even Graeme!"* Der Knaller ist aber: Im Spiel wird einem das nicht verraten! Es gibt nicht den kleinsten Hinweis darauf, dass man hier straflos unverrichteter Dinge weiterziehen könnte. Wenn man also nicht gerade frustriert hinschmeißt, die Hauskatze in einem Wutanfall ausweidet, und dann zufällig feststellt, dass man hier auch ohne eigene Lösung weiterkommt, ist es gut möglich, dass man Tage oder gar Wochen an dieser Stelle festhängt. Ich wiederhole nochmal eben das Credo des Spieldesigns: *"Was würde Mutti spielen?"* Hm. Das wohl eher nicht.

Mal ganz davon abgesehen, dass dieses Puzzle auch biologisch betrachtet ganz großer Quark ist: Denn konsultiert man das spielinterne Hilfesystem zu diesem Puzzle, erhält man als ersten Hinweis das folgende zu lesen: *"This game can be infectious. If your blue blood cells are effective, they should outnumber my green viruses by mutation in the end."* So. Mal ganz davon abgesehen, dass die allermeisten Viren zu klein sind, um unter einem Lichtmikroskop betrachtet werden zu können, und auf jeden Fall deutlich kleiner sind als Blutkörperchen, kommt hier auch an keiner Stelle eine Mutation ins Spiel. Es ist möglich, dass Mitose gemeint war, also Zellteilung - aber auch die wäre falsch, da sich Viren nicht mittels Mitose vermehren! Das hier sind eindeutig Bakterien! SO! Kann ja wohl bitteschön nicht wahr sein, dass in einem Spiel, in dem Geister und vokalfreie englische Sätze ihr Unwesen treiben, falsche Biologie gelehrt wird!

Okay, da ich es eh gerade erwähnt habe, kann ich bei dieser Gelegenheit auch gleich noch etwas ausführlicher auf das Hilfesystem eingehen. Also: Besucht man die Bibliothek des Stauf-Anwesens, findet man da einen mächtigen Wälzer, in dem man zu jedem einzelnen Puzzle maximal zwei Hinweise erhält. Was wirklich praktisch ist, denn bei den Aufgaben selbst gibt es keinerlei Hinweise darauf, was zu tun ist - bestenfalls ein paar spöttische Worte von der geisterhaften Stauf-Stimme. Leider auch hier mit ganz viel Overacting, und auch immer mit denselben Sprüchen, die einem folgerichtig nach kurzer Zeit schon enorm auf den Sack gehen.

Learning by doing ist also angesagt, oder vielmehr learning by verzweiflung. Hat man die Schnauze davon voll und konsultiert das Hilfebuch, ist der erste Tipp grundsätzlich extrem vage, und schubst einen normalerweise nur pimaldaumen in die grobe Richtung der Lösung. Liest man ein weiteres Mal darin, wird der Hinweis schon spezifischer, aber auch noch lange nicht offensichtlich. Zum Buchstabendosenpuzzle hat das schlaue Buch als zweiten Hinweis zum Beispiel das Folgende anzubieten: *"Bashful nomad, craftily, agilely, meet secretly near my underground vault"* - ja, m-hm, alles klar, logisch, danke schön.

Darauf zu kommen, hier nach Synonymen der Begriffe zu suchen, die so klingen, als hätte sie jemand gebrabbelt, der sich gerade inmitten eines sehr soliden Schlaganfalls befindet, klingt ganz ehrlich eher nach etwas, mit dem sich eigentlich der ursprüngliche Batman herumschlagen sollte.

Nutzt man die Hilfe ein drittes Mal, wird das Puzzle automatisch für einen gelöst - allerdings erhält man dann weder die Lösung verraten, noch den belohnenden Film zu sehen. Davon abgesehen muss man allerdings keine Nachteile in Kauf nehmen, auch wenn einen das Handbuch davor warnt, die Hilfefunktion überzustrapazieren: *"There is a price to be extracted for using the clue book, so it is strongly recommended that you solve the puzzles on your own"* Ist totaler Quatsch - es passiert gar nix. Außerdem klingt das Ganze bequemer, als es tatsächlich ist: Denn nach jedem Hilfebuchgebrauch wird man automatisch wieder zum Puzzle zurück befördert. Möchte man weiterschmökern, muss man abermals gaaaanz entspannt wieder zur Bibliothek zurück latschen. Ja, man findet früher oder später praktische Abkürzungen - trotzdem bleibt das eine ziemlich lästige Pflicht.

Und das ist leider auch eine ganz gute Zusammenfassung der Puzzles hier an sich: eine lästige Pflicht. Man kann nicht sterben, und es gibt auch keine Beschränkung der Versuche - wenn man an einem Puzzle scheitert, kann man es so oft angehen, wie man möchte. Oder wie der Verstand es zulässt. Was auch bedeutet, dass *"The 7th Guest"* de facto keinen Wiederspielwert bietet - wenn man einmal weiß, wie die Puzzles zu lösen sind, braucht man die CDs eigentlich nie wieder anzufassen. Es sei denn, man möchte unbedingt den aktuellen Speedrun-Weltrekord unterbieten, der für alle Herausforderungen gerade mal acht Minuten und neun Sekunden benötigt. Hat man alles geschafft, sind zwar alle Räume für immer freigeschaltet und können immer wieder besucht werden - aber warum sollte man das machen? Zu diesem Zeitpunkt hat man bereits absolut alles gesehen, was das Spiel zu bieten hat, und sämtliche Animationen gezwungenermaßen tausend Mal bewundern dürfen.

Theoretisch hat man sogar von Anfang an die Freiheit, die Puzzles in beliebiger Reihenfolge zu lösen - praktisch allerdings werden die Räume erst nach und nach freigeschaltet. Das Problem dabei ist: Es gibt keinen Hinweis darauf, welche Räume wann freigeschaltet werden. Man verbringt also einen erschütternd großen Teil des *"Spiels"* damit, wieder und wieder und wieder durch bereits bekannte Gänge zu schleichen, und auszuprobieren, ob eine vorher verschlossene Tür jetzt vielleicht geöffnet ist. Und das immer mit der Rasanz eines wendenden Kreuzfahrtdampfers. Es gibt zwar eine aufrufbare Karte, die einem eine farblich codierte Übersicht des Stauf-Anwesens zeigt, was aber leider deutlich hilfreicher klingt als es tatsächlich ist. Außerdem ist die Freiheit des Puzzlefortschritts nur vorgetäuscht. Denn hält man sich nicht an die von den Entwicklern vorgesehene Reihenfolge, bekommt man es innerhalb der Handlung schnell mit offensichtlichen Kontinuitätsfehlern zu tun.

Immerhin werden diese von einem vielleicht nicht immer wirklich gut anhörbaren, aber doch in der einen oder anderen Art und Weise wenigstens interessanten Soundtrack etwas erträglicher gemacht.

Hauptverantwortlicher Federschwinger war George Alistair Sanger, den man besser unter seinem Pseudonym *"The Fat Man"* kennt, was ganz witzig ist, wenn man bedenkt, was für ein Klappspaten der gute Mann bis heute noch ist, und der sein ebenso berühmtes wie abgefahrenes Alter Ego mit Cowboyhut und Zigarre auch im Spiel verewigt hat. Die Musik ist insofern bemerkenswert, als dass sie, anders als damals üblich, nicht auf FM-Synthese oder mod-Files setzte, sondern auf eine wilde Mischung: Zum einen gibt's da Redbook Audio - also Musik direkt von CD, besonders gut zu hören beim Abspannsong *"Skeletons in my closet"*, bei dem einem unerwartet Gesang entgegenkreischt. Und zum anderen MIDI, was speziell den sechs Hausgästen zugutekommt, von denen jeder sein eigenes musikalisches Thema hat - die auf interessante Weise miteinander verwoben werden, wenn zwei unterschiedliche Gäste miteinander interagieren.

Wie gesagt, das kann man sich schon gelegentlich mal anhören, auch wenn die Stücke innerhalb der Puzzles oftmals nur aus sehr kurzen Loops bestehen, die einem pausenlos den Gehörgang verschrauben. Wer den Soundtrack losgelöst vom Spiel genießen möchte, kann das bei den üblich verdächtigen digitalen Musikfachgeschäften wie iTunes oder Bandcamp nachholen: Das Album *"7/11"*, das die Begleitung von *"The 7th Guest"* und dessen Nachfolger *"The 11th Hour"* enthält, wird von George noch bis heute verkauft. Und das ist in der Tat auch die bessere Idee, als sich die Kompositionen im Spiel an sich zu gönnen, denn die Lautstärkenabmischung da ist zum Teil scheußlich - vor allem zum Nachteil der Sprachausgabe, die gerne mal viel zu leise ist, wodurch man kaum etwas von dem mitbekommt, was die Geisternasen zu sagen haben. Und Untertitel oder gar getrennt regelbare Lautstärken gibt es natürlich nicht. Genauso wenig wie deutsche Sprachausgabe übrigens - die kam erst später nach. Genauso wie ein Patch für Soundkarten mit dem *"MediaVision"*-Chipset, wie zum Beispiel die damals durchaus populären *"Pro Audio Spectrum"*-Systeme: Denn durch einen Bug gab's auf denen gar keine digitalisierte Sprachausgabe zu hören.

Die große Frage ist jetzt natürlich: Was haben denn die Damen und Herren und Hühner Spieletester damals von *"The 7th Guest"* gehalten? Nun, in der 30. Ausgabe des australischen Spielmagazins *"MegaZone"* zum Beispiel kommt Tester Julian Schoffel aus dem Schwärmen eigentlich nicht heraus: *"The 7th Guest is breaking new ground in the world of PC entertainment, and it will set a new standard by which all new games will be judged."* Grafik 99, Sound 99, Spielbarkeit 93, Atmosphäre 99, Gesamtwertung 97 - alles von 100, wohlgemerkt, und nicht in Herzhrythmusstörungen pro Minute. Also, hui, mächtig hohe Messlatte, so insgesamt.

Die wurde hierzulande dankbarerweise nicht ein Mal überhopst: In der PC Games 7/93 vergibt Tester Thomas Borovskis als Gesamtwertung eine 73, was angesichts seines dedizierten Kommentarkastens, in dem er an *"The 7th Guest"* von der Präsentation mal abgesehen kein gutes Haar lässt, echt noch sehr großzügig ist. Zitat: *"Das soll also der Vorreiter einer neuen Generation von Spielen sein? Bei The 7th Guest drängt sich der Eindruck auf, hier wäre zuerst die Verpackung entstanden, und im Nachhinein der Inhalt. Wenn die Zukunft der Computerspiele wirklich so aussehen sollte - 22 lasche Rätsel in einem Gigabyte Glanzpapier - dann wird es wohl doch wieder Zeit, meinen alten C64 vom Dachboden zu holen."*

In Anbetracht der dreisten Preisempfehlung von 199 Mark sollten Sie sich die Anschaffung dieses technischen Wunderwerks also sehr gut überlegen!" Grafik und Sound erhalten als Einzelwertungen jeweils eine 97, für "Gameplay" gibt's noch 55, und die "Originalität" ist ihm dann nur noch eine 30 wert. In der zeitgleich veröffentlichten Power Play zückt Michael Hengst nicht nur sein "Gut"-Gesicht und eine Gesamtwertung von 70%, sondern meint auch: "Freunde, die mit Vorliebe an anspruchsvollen Gehirnaufgaben knabbern und mit einem Rätselheft ins Bett gehen, finden an The 7th Guest sicherlich Gefallen. Adventurefans werden sich mangels Masse gefrustet abwenden, und sollten ihr Glück bei Sierra oder LucasArts versuchen. Mir jedenfalls hat der Streifzug in die digitale Welt des CD-ROM-Spiels trotz der Mankos eine Menge Spaß gemacht. Für die Zukunft wünsche ich mir jedoch mehr Spiel für den saftigen Preis." In der PC Player 6/93 war "The 7th Guest" neben "Strike Commander" das wesentlich größere Covermotiv - und das, obwohl Origins Action-Simulation in dieser Ausgabe eine 88 erhält, während Boris Schneider an Trilobytes Rendertüte eigentlich nur herummeckert: "Sensation oder Scharlatanerie? Ich neige fast zur zweiten Meinung, denn 700 Megabyte Verpackung für 22 Denksportaufgaben ist einfach nur dreist. Hätte ich 200 Mark dafür ausgegeben, wäre ich wirklich ganz schön unzufrieden. Das umgebende Blendwerk, sprich die Grafik und der Sound, sind ja wirklich phänomenal, da wage ich nicht zu widersprechen. Aber wo stecken denn die Features, für die so lange an diesem Spiel gearbeitet wurde?" - Endwertung: 62%. Die wurde von Monika Stoschek im PC Joker 8/93 mit einer 54 nochmals unterboten. Ihr Fazit? "Typischer CD-Blender: Viel Präsentation, aber wenig Spaß. Datenmassen allein machen halt noch lange kein gutes Spiel."

Wie ging's dann mit dem ungebetensten aller Gäste weiter? Zunächst einmal folgte im Juni 1994 eine Umsetzung auf die "CD-i"-Konsole von Philips, was sich vor allem grafisch bemerkbar machte: Speziell die Videos laufen deutlich flüssiger als auf dem PC. Außerdem wurden einige Puzzles angepasst und zum Teil vereinfacht, es gab erstmals eine komplette Eindeutschung inklusive Sprachausgabe, und günstiger als das PC-Original war diese Fassung auch noch! Also im Grunde ein Director's Cut von "The 7th Guest", und leicht bedrückenderweise eines der besten Spiele im Portfolio des CD-i.

Laut frühen Previews waren ursprünglich auch noch wesentlich mehr Konvertierungen geplant - unter anderem eine Umsetzung auf Nintendos geplantes CD-Addon fürs Super Nintendo, was zeitgleich mit der ursprünglichen Enthüllung des Spiels auf der Summer CES 1992 in Chicago publik gemacht wurde - nachlesbar zum Beispiel in der 4/92-Ausgabe der amerikanischen "Nintendo Power". Die Sache ist nur: es gab bekanntermaßen nie ein CD-Addon fürs SNES! Laut Graeme hat Nintendo etwa eine Million Dollar für die Exklusivrechte an den Konsolenumsetzungen von "The 7th Guest" gezahlt - und zwar hauptsächlich, damit Sega keine Fassung davon für ihr SEHR WOHL erschienenenes Mega-CD entwickeln könne! Graeme erzählte davon, wie er in diesem Zusammenhang sogar Besuch von Shigeru Miyamoto erhielt, und mit ihm und seinem Übersetzer bei sich zuhause grillte, während der Deal eingetütet wurde. Und genau ebendieser war dann auch der Grund dafür, dass es gar keine Umsetzung für andere CD-Systeme der damaligen Zeit gab - wie das 3DO oder Commodores CDTV. Was es allerdings gab, waren 1994 eine Umsetzung auf Mac sowie eine 1997er Portierung auf Windows 95 - aber die sind im großen Gesamtbild des Universums vernachlässigbar.

Eigentlich genau wie der offizielle Nachfolger *"The 11th Hour"* - aber leider komme ich nicht umhin, zu dem doch noch das eine oder andere Wort zu verlieren. Genau genommen werden es etwa 486 sein: *"The 11th Hour"* wurde quasi schon im Abspann des ersten Spiels angekündigt - denn da steht *"The 7th Guest, Vol. 1"*. Und laut Graeme fing die Entwicklung von *"The 11th Hour"* in der Tat bereits an, als die Arbeiten an *"The 7th Guest"* noch in vollem Gange waren. Es sollte eigentlich ein Schnellschuss werden, ein *"more of the same"*, das bereits im März 94 die Läden hätte besuchen sollen - aber tatsächlich war es erst im November 1995 soweit! Was war der Grund für diese ungeplanten anderthalb Extrajahre? Das Spieldesign schon mal nicht, denn das war tatsächlich nochmal genau der gleiche Puzzleknackerscheiß, im selben Haus, nur etwa 60 Jahre nach der Handlung des ersten Teils. Es gab ein paar Bedienungsvereinfachungen, so muss man jetzt zum Beispiel nicht jedes Mal zur Bibliothek latschen, wenn man mal einen Tipp haben möchte, außerdem gab es jetzt ganz offiziell mehrere Enden - aber im Großen und Ganzen war das wirklich das Ganze einfach nochmal, mit erstaunlicherweise nur zum Teil anderen Rätseln. Nein, der Hauptgrund für die Verspätung war die erheblich bessere Technik - vor allem die sehr viel protzigeren Videos mit vielen Außenaufnahmen. Diese Filme waren derart aufwändig, dass die komplette Kompressionstechnologie neu geschrieben werden musste, damit die auf zeitgenössischen PCs irgendwie brauchbar lief. Ein anderer Faktor war der zwischenzeitlich beschlossene Wechsel von der VGA-Farbpalette mit maximal 256 gleichzeitig sichtbaren Farben, zu TruColor-Technologie, mit 24 Bit Farbtiefe - oder 16777216 Tönen, falls jemand nachzählen möchte. Das ist zwar grundsätzlich super, weil mehr Farben = mehr Liebe, bedeutete aber auch, dass jedes einzelne Bild, das zu diesem Zeitpunkt bereits fertig war, nochmal aufwändig neu gerendert werden musste. Und das wohlgerne zu einem Zeitpunkt, als das Spiel ohnehin bereits verspätet war.

Addiert man noch, das sowohl Spiel als auch Videos jetzt durchgehend mit 30 Bildern pro Sekunde laufen, ist es also nicht verwunderlich, dass *"The 11th Hour"* auf satten vier CDs daherkam und insgesamt Entwicklungskosten in Höhe von 11 Millionen Dollar verschlang. Die es aufgrund von gerade mal etwa 500.000 verkauften Exemplaren nicht wieder reinholen konnte. Diese vergleichsweise niedrige Zahl hatte vor allem drei Gründe: Erstens hat die Masche, denselben Blödsinn einfach nochmal abzuliefern, nur technisch aufwändiger, hier genauso wenig funktioniert wie beim etwa zeitgleich veröffentlichten *"Rebel Assault 2"* - [mehr dazu im zweiten Dungeon hier](#). Zweitens waren die weltweiten Wertungen zum Teil enorm niedrig - bei uns gab's zum Beispiel 48% in der PC Games, 55% im PC Joker oder 39% in der PC Player, jeweils in den Ausgaben 2/96. Und drittens war *"The 11th Hour"* noch ein reines DOS-Spiel, das zu einem Zeitpunkt rauskam, als Windows 95 gerade von Microsoft mit aller Macht in den Markt gedrückt wurde. Mit dem dieses Spiel dann nur unter sehr großen Verrenkungen funktionierte, anders als die Konkurrenz von *"Myst"*. Die notwendige Installation von *"The 11th Hour"* irgendwie hinzubekommen war also überraschenderweise das schwerste Puzzle des Spiels, und schlussendlich einer der Gründe dafür, dass Trilobyte anfang, sich aktiv nach Sargnägeln umzusehen.

Vorher aber wurde noch versucht, die Gästekuh auf die eine oder andere Art und Weise weiterzumelken: Der ungewöhnlichste Ableger trug den Namen *"Uncle Henry's Playhouse"*, in England auch bekannt als *"Uncle Henry's Mindblower"*.

Dieses Spiel wurde im November 1996 veröffentlicht - und vermutlich um zu zeigen, dass Trilobyte vereinzelt in der Lage ist, aus seinen Fehlern zu lernen, ausschließlich für Windows 95. So ganz kam das Unternehmen dann aber doch nicht aus seiner wohl extrem bequemen Haut, denn das Spielhaus war nichts anderes als eine Art Compilation einiger Puzzles aus *"The 7th Guest"*, *"The 11th Hour"* und einem weiteren, fast zeitgleich erschienenen Trilobyte-Spiel namens *"Clandestiny"* - aus jedem der drei wurden jeweils vier Rätsel übernommen, was nach Herbert Mathematik insgesamt zwölf macht, die man allesamt lösen musste, um eine exklusive dreizehnte Herausforderung freizuschalten. All das komplett ohne den Präsentations-Bombast der Vorlagen, da das Spiel nur als schnell zugänglicher Knobler für zwischendurch geplant war, der auch entsprechend zum kleinen Preis von etwa 40 DM unters Volk gebracht, und in gerade mal drei Monaten Entwicklungszeit zusammengeschlagen wurde. Das ist aber alles ziemlich irrelevant - was dieses Spiel, dessen 55% im PC Joker 7/97 sehr repräsentativ für seinen allgemeinen Wertungsschnitt steht, so interessant macht ist, dass von ihm angeblich weltweit nicht mal 200 Stück verkauft worden sein sollen. Auch wenn Graeme Stein und Bein schwört, dass diese Zahl nicht so ganz stimmt, und es tatsächlich durchaus ein paar Exemplare mehr gewesen sein sollen. So oder so waren es nur sehr, sehr wenige, was *"Uncle Henry's Playhouse"* natürlich mittlerweile zum sehr begehrten Sammlerobjekt macht, weil Menschen im Allgemeinen echt dumpf sind.

Auch dem gerade erwähnten *"Clandestiny"* erging es nicht viel besser: Denn das war nichts weiter als schon wieder ein *"7th Guest"*-Aufguss, nur dieses Mal mit in Südkorea handgezeichneter Comicgrafik vor im 3D Studio gerenderten Hintergründen, die die Handlung in die Nebel Schottlands verlagerte, und von den Testmagazinen weltweit zum Teil komplett erbarmungslos zerfetzt wurde - so gab's zum Beispiel 37% in der PC Games 12/96, und gerade mal einen von fünf Sternen im PC Player 2/97. Deutlicher als mit diesem Spiel, das nicht mal 20.000 Exemplare verkaufen konnte, ließ sich kaum beweisen, dass Trilobyte in jeglicher Hinsicht am Ende war. Graeme verriet mir, dass er nach *"The 7th Guest"* eigentlich etwas komplett anderes machen wollte - nämlich ein klassisches Point-n-Click-Adventure mit dem Arbeitstitel *"Egypt"*. Aber Geldgeber Virgin wollte unbedingt den Renderpuzzlezug weiterreiten.

Während der Entwicklung von *"The 11th Hour"* wuchs die Firma beträchtlich, zwischenzeitlich auf mehr als 50 Mitarbeiter - und trotzdem war der Stress allgegenwärtig, Graeme Devine pausenlos dem Kollaps nahe und ähnlich von der Außenwelt abgetrennt wie John Carmack zur Entwicklung von *"Quake"*. Graeme und Rob hatten sich zwischenzeitlich auch erheblich zerstritten, es gab keinen richtigen Businessplan - das alles ist noch nicht direkt *"Ion Storm"*- Niveau, aber es bimmeln doch sehr vertraut klingende Glocken. Im Oktober 1996 lautete eine Berichtüberschrift im amerikanischen Spielemagazin *"PC Gamer"* dann auch wenig ermutigend *"Trouble at Trilobyte?"* Und im Artikel wurde dann ein anonymes Mitarbeiter mit den Worten zitiert, dass die beiden Firmengründer mittlerweile gar nicht mehr miteinander sprächen. Die Firma wurde zwischenzeitlich auch aufgeteilt, in einen Graeme- und einen Rob-Bereich, zwischen denen es nur sehr wenig Kommunikation, dafür aber wohl recht viel Gift gab.

Die Konsequenz war unvermeidlich: Nach zu vielen Flops, allen voran *"The 11th Hour"* sowie Robs Herzensprojekt, dem enorm aufwändigen interaktiven Psycho-Thriller *"Tender Loving Care"*, der gleichzeitig als Spiel und als Kinofilm existieren sollte, und dadurch in der Entwicklung fast zweieinhalb Millionen Dollar verschlang, und nur einen Bruchteil davon wieder einspielte, und ebenso gecancelten wie finanziell leider trotzdem abermals ENORM aufwändigen Projekten wie dem schon wieder sehr videolastigen Bürodramasimulator *"Dog Eat Dog"*, ging dem Studio schlicht das in den Anfangstagen noch so munter sprudelnde Geld aus - woraufhin ab dem 15. September 1998 keine Gehälter mehr gezahlt werden konnten, und die Firma konsequenterweise dann schließlich Anfang 1999 unter sehr trauriger Fanfare dichtgemacht werden musste. Graemes hinterher-ist-man-immer-schlauer-Aussagen klingen auch sehr ähnlich wie das, was John Romero nach dem Niedergang von Ion Storm von sich gab: Man hätte als Firma klein bleiben und sich immer nur auf ein Projekt konzentrieren sollen, statt wie wild in alle Richtungen zu expandieren - dann könnte es das ursprüngliche Trilobyte theoretisch noch bis heute geben.

Die gute Nachricht ist, dass es eine Art Happy End gibt - denn seit November 2010 existiert Trilobyte weiter. Allerdings nur mit 50% der originalen Gründermannschaft - nämlich Rob Landeros. Und in erster Linie für Wiederveröffentlichungen von *"The 7th Guest"*, *"The 11th Hour"* oder *"Tender Loving Care"* auf Plattformen wie Steam, iOS oder GOG, sowie für den Vertrieb eines thematisch sehr nahe gelagerten Brettspiels, das seit 2019 erhältlich ist. Graeme hat mit der neuen alten Firma nichts zu tun - und will es laut eigener Aussage auch gar nicht. Seine Anteile am alten Unternehmen sowie die Rechte an all den gemeinsam entwickelten Spielen hat er Rob für die Summe von einem symbolischen Dollar vermacht, und sich nach dem Niedergang der Firma sehr anderen und zum Teil sehr interessanten Sachen gewidmet: In seinen letzten beiden Jahren bei Trilobyte hat er vor allem an einem Shooter mit Multiplayerfokus namens *"Millennium"* gearbeitet, dessen Titel später zuerst in *"Assault"* und dann in *"Extreme Warfare"* geändert wurde, und der inhaltlich im Grunde das erst viele Jahre später veröffentlichte *"Battlefield"*-Konzept von großen Online-Schlachten in vielen unterschiedlichen Vehikeln vorwegnahm. Dieses gerade für Trilobyte komplett abgefahrene Spiel konnte er trotz seines zwischenzeitlich berichteterweise SEHR besorgniserregend hohen Kaffeekonsums bei seiner eigenen Firma zwar nicht mehr vollenden, aber das grundsätzliche Konzept zu seinem nächsten Arbeitgeber rüberretten - nämlich id Software.

Dessen Chefentwickler John Carmack kannte Graeme zu diesem Zeitpunkt bereits eine ganze Weile, und fragte ihn, ob er nicht Lust habe, bei id anzuheuern, nachdem bekannt wurde, dass Trilobyte die Hufe hochgemacht hatte. Wodurch aus der fortschrittlichen *"Trinity"*-Engine, an der Carmack zu diesem Zeitpunkt bereits eine Weile saß, unter Zuhilfenahme von Graemes *"Extreme Warfare"*-Entwicklungsplan der sensationell erfolgreiche Multiplayershooter *"Quake 3 Arena"* wurde. Graeme leitete nicht nur dessen Entwicklung und die des Add-Ons *"Quake 3 Team Arena"*, sondern kümmerte sich auch um die Portierungen von *"Commander Keen"*, *"Doom 2"* und *"Wolfenstein 3D"* auf den Game Boy Advance und half bei der Programmierung von *"Doom 3"* aus - bevor er im Sommer 2003 ins benachbarte Dallas zog, um bei den Ensemble Studios als Lead Designer seine Magie zu wirken.

Zuerst war er etwa ein Jahr lang an der Entwicklung von *"Age of Empires 3"* beteiligt, bevor im Auftrag von Microsoft vier Jahre lang damit beschäftigt war, den Konsolen-Echtzeitstrategiehit *"Halo Wars"* aus dem Boden zu stampfen. Nach der Dichtmachung der Ensemble Studios im Frühjahr 2009 wechselte er dann zu Apple, um sich dort auf iOS-Entwicklung zu konzentrieren - etwas, das er mit seinem Familienunternehmen *"GRL Games"* in kalifornischen Santa Cruz privat noch bis heute macht. *"GRL"* steht da übrigens entweder für *"Giant Robot Lizard"* oder *"Graeme Roque Lori"* - die drei Vornamen der Mitglieder der Devine-Familie. Laut der offiziellen Webseite darf man sich die Bedeutung selbst aussuchen. Zwischenzeitlich war er auch noch Vorsitzender der *"International Game Developers Association"*, und wurde 2008 vom Branchenmagazin *"Next Generation"* auf Platz 36 der 100 besten Entwickler in der Videospieleindustrie geehrt. Langweilig scheint ihm also nicht zu werden - seit zehn Jahren beschäftigt er sich zum Beispiel intensiv mit Virtual- und Mixed-Reality-Systemen. Eine ganz putzige Anekdote ist, dass er wohl während der Entwicklung von *"The 11th Hour"* mit dem Gedanken an episodisches Gaming gespielt hat. Denn in einem Interview im PC Player 10/94 steht das Folgende: *"Interaktive Unterhaltung ist das, was wir mit Trilobyte produzieren wollen. Unser langfristiges Ziel wird sein, monatlich Programme in Episodenform herauszubringen, die alle im gleichen Rahmen spielen."* - daraus ist natürlich nichts geworden, aber für die Mitt-90er war das schon ganz schön progressiv. Ich habe ihn und Rob auch danach befragt, denn die beiden haben das Kriegsbeil schon lange wieder begraben, aber keiner konnte sich mehr spezifisch an diese Aussage erinnern - beide meinten jedoch, dass sie damals ziemlich viele Ideen durch den Raum geworfen haben, und es sehr gut möglich ist, dass das eine davon war.

Diese beinhalteten auch die Fortführung von *"The 7th Guest"* in der einen oder anderen Form - ein dritter Teil war lange in Planung, und sah mehrmals in unterschiedlichen Gestalten zumindest ansatzweise Tageslicht: Nach *"The 11th Hour"* sollte ein offizielles *"The 7th Guest 3"* folgen, bei dem abermals Virgin Interactive die Startfinanzierung in Höhe von 500.000 Dollar übernahm - das aber nie über die initiale Designphase hinauskam, und Mitte 1996 auch schon wieder gecancelt wurde. Im Jahr 1998 arbeitete Legend Entertainment an einem Fortsetzungsprototypen in der Unreal-Engine namens *"The 13th Soul"* - das sollte dem grundsätzlichen Spieldesign der Serie folgen, aber komplett in Echtzeit berechnet werden, und das Ganze aus der Schulterperspektive zeigen. Auch daraus wurde nix, genauso wenig wie aus der Idee, die Rob im Jahr 2003 in Form eines Designdokuments unter dem Namen *"The 7th Guest Part III: The Collector"* veröffentlichte.

Was es aber gab, waren diverse Wiederveröffentlichungen des Originals: Zuerst 2010 auf iOS, was bei der schimpansenkompatiblen Bedienung ja auch irgendwie ziemlich nahe lag. Im Februar 2012 folgte die erste Wiederveröffentlichung auf dem PC, zusammen mit *"The 11th Hour"*, über DotEmu und auf GOG. Drei Jahre darauf, also zum 22. Geburtstag des Spiels, wurde noch die Jubiläumsedition zum 20. Geburtstag nachgeschoben. Da hat wohl bei der Vorlesung über sensationelles Timing bei Professor *"Star Trek: 25th Anniversary"* sehr präzise mitgeschrieben - [mehr dazu in Level 20 hier](#).

Jedenfalls gab's diese in Zusammenarbeit mit Mojo Touch entwickelte Fassung nur auf Android-Geräten, die dafür aber neben einer komfortableren Bedienung auch schon eine Tonne an Extras enthielt - wie zum Beispiel Making-Ofs, geschnittene Szenen, den digitalen Roman oder wählbare Sprachen. All das folgte dann im April 2019 auch passend zum 25... äh, pardon, 26. Jubiläum auf iOS, Steam und GOG. Und DIESE Fassung verfügte dann nicht nur über die Möglichkeit, die zermürend langsamen Kamerabewegungen zu beschleunigen, sondern auch über sogenannte *"hochauflösende Grafik"* - was nichts anderes bedeutet, dass ein Zermatschefilter über die Originalbilder geklatscht wurde, was fast so ansehnliche Resultate liefert wie eine kettensägenbasierte Maniküre. Ist aber vermutlich die insgesamt beste Möglichkeit, *"The 7th Guest"* heute nochmal zu erleben, falls die eigene Vorstellung von Qualität zufällig ein Kothaufen mit einer Prise Salz sein sollte. Wer aus unerklärlichen Gründen noch das Original zuhause herumstehen haben sollte, kann auch einfach zu ScummVM greifen - denn in diesem läuft das Spiel seit Version 0.13.0, also seit dem 28. Februar 2009.

Eine richtige Fortführung der Serie hätte es im Jahr 2013 mit dem vertraut klingenden *"The 7th Guest: Collector"* geben sollen - denn da zündete das neue Trilobyte einen entsprechenden Kickstarter. Hat nur aber leider nicht hingehauen: Von den angepeilten 435.000 Dollars kamen nur 121.318 zusammen. Kein Grund, die Jahrhundertpuzzles ins Korn zu schmeißen - also wurde das Ganze im Jahr darauf einfach nochmal probiert. Allerdings nicht mehr bei Kickstarter, sondern bei der deutlich weniger bekannten Schwarmfinanzierungsplattform *"Crowdfunder"*, und auch nur mit dem Versprechen auf eine abgespeckte Beta-Version statt eines fertigen Spiels - was die Fangemeinde offenbar derart rattig gemacht hat, dass das Resultat mit gerade mal 41.218 der anvisierten 65.000 Dollar mit vollem Anlauf nur so halbgeil ausfiel.

Was aber tatsächlich mal schummriges Geisterlicht zu sehen bekam, war ein Spin-Off der Serie mit dem Namen *"The 7th Guest: Infection"* - ein Ableger für Mobilgeräte, der sich dem Namen folgend ausgerechnet das Mikroskop-Puzzle des Originals greift, und dieses als eigenständiges Spiel auf die Menschheit loslässt. Darüber gäbe es eigentlich nichts Interessantes zu erzählen - wenn Graeme Anfang 1996, also kurz nach den Arbeiten an *"The 11th Hour"* im Interview mit dem Branchenblatt *"InterActivity"* nicht das Folgende von sich gegeben hätte: *"The toughest puzzle in The 11th Hour is actually the microscope puzzle again. That's one of the puzzles that evolved from a puzzle that didn't work at all because it was too easy. Now it's one of the best puzzles in the game. In the end it could stand alone and sell because it's so good."* Tja. Bekloppt und leicht prophetisch.

Und wem all das immer noch nicht reicht, der kann auch zu *"The 13th Doll"* greifen - dem offiziellen Fangame zu *"The 7th Guest"*. Das wurde im Jahr 2015 angekündigt, und, Ironie aller Ironien, nach erfolgreicher Kickstarter-Finanzierung zu Halloween 2019 veröffentlicht - auf Steam und GOG, und mit offiziellem und vermutlich leicht grummeligem Segen von Trilobyte, weil eine Bande von ein paar verdammten Fans offensichtlich herausgefunden haben, wie die ganze Kickstarter-Geschichte richtig funktioniert. Das Ganze ist ein offizielles Sequel zu *"The 7th Guest"*, in dem man die Rolle von Tad übernimmt, der zum Stauf-Haus zurückkehrt, um seiner Vergangenheit ins Auge zu schauen und mehr bescheuerte Puzzles zu lösen.

Ernsthaft - es ist schon wieder genau derselbe Quark, nur 26 Jahre moderner, mit Echtzeit-3D-Grafik aus der Unity-Engine und sehr trashigen Videos, inklusive Kurzauftritten von Robert Hirschboeck als Henry Stauf. Ja. Ächz. Viel Spaß damit!

Aber kann man den wirklich irgendjemandem wünschen? *"The 7th Guest"* wurde einst als *"das ultimative Grusel-Adventure"* angekündigt - ich meine, okay, ja gruselig ist es definitiv - nur anders, als vermutlich ursprünglich geplant war. Und mit einem Adventure hat es definitiv überhaupt nichts zu tun. Ja, es ist ein Abenteuer, dieses Spiel zu überstehen, ohne komplett den Verstand zu verlieren. Aber ich bezweifle, dass das der klassischen Adventure-Definition entspricht. Es gibt kein Inventar, keine Items, keine echten Logikrätsel, keinerlei Interaktion mit der Umgebung oder den darin herumgeisternden Figuren. Es ist nichts weiter als eine aufgeblasene Puzzlesammlung; kein echtes Spiel, sondern nur ein sehr aufwändig inszeniertes Rätselheft. Heute würde man sowas bestenfalls gönnerhaft eine *"Minispielsammlung"* nennen - aber selbst das wäre irreführend. Und das war selbst zum Zeitpunkt der Veröffentlichung eigentlich schon nichts Neues mehr - bereits 1987 entwickelte Cliff Johnson mit *"The Fool's Errand"* ein ganz ähnliches Spiel, das Puzzlerei in einen Storyrahmen stopfte, und von dem Rob laut eigener Aussage ein großer Fan war. Nur war das halt eben nicht mal ansatzweise derart aufwändig inszeniert. Und das ist leider wirklich alles, was *"The 7th Guest"* vorzuweisen hat: Eine fraglos verdammt beeindruckende Präsentation, und technisch seiner Zeit wirklich um Jahre voraus - ein Spiel, von dem damals keiner geglaubt hatte, dass es überhaupt möglich war. Seine Bedeutung für das Medium der Computerspiele darf also echt nicht unterschätzt werden: *"The 7th Guest"* hat nicht nur der CD-ROM im Spielbereich zum Durchbruch verholfen, sondern auch dafür gesorgt, dass sich die Spieler auf einmal in Scharen SVGA-Karten, 16Bit-Soundkarten und schnee 486er Prozessoren holten! Außerdem war die Entwicklung ein gigantisches Risikspiel für Trilobyte und Virgin - auf ein Format zu setzen, das zum Zeitpunkt der Spielveröffentlichung noch nicht mal ansatzweise im Massenmarkt angekommen war, erforderte erhebliche Mengen an Mut und locker sitzendem Spielgeld.

Ich respektiere also wirklich die technische Errungenschaft und den Willen zu seiner Erschaffung - aber ich hasse das daraus resultierende Spiel! Denn mit *"The 7th Guest"* hatte ich ziemlich genau das gleiche Problem wie mit *"Rebel Assault"*: Sehr viel mehr Grafikblender als diese Mutter aller Grafikblender wird's eigentlich nicht mehr! Außerhalb seiner Präsentation bietet das Spiel absolut gar nichts, inhaltlich ist es eine grandios ideenlose Schlaftablette, die buchstäblich im 19. Jahrhundert stehengeblieben ist. Die Puzzles schwanken vom Anspruch her stärker als ein besoffenes U-Boot, und sind reiner Selbstzweck, die mit dem Spiel und seinem Szenario überhaupt nichts zu tun haben - es gibt keine Kontinuität, keinen Sinn. Der tatsächliche Inhalt hätte also problemlos auf eine einzelne 3.5"-Diskette gepasst - der Rest des sogenannten Spiels ist nur zwei CDs ausfüllender Fluff. Was den Entwicklern ganz nebenbei übrigens auch sehr bewusst ist: Rob hat mir im Gespräch verraten, dass er während der Entwicklung des Spiels oft an ein berühmtes Zitat von Bret Easton Ellis denken musste, dem Autoren von *"American Psycho"* - nämlich *"style is everything"*. Wenn man Substanz haben möchte, solle man ein Buch lesen. Naja. Das kann ich zumindest respektieren.

Anders als die Folgen, die der durchschlagende Erfolg dieses Spiels hatte. Denn zum einen war *"The 7th Guest"* einer der Begründer des unsäglichen Genres der *"interaktiven Filme"*, das ab den frühen bis Mitt-90ern so grässliche Dinge wie *"Creature Shock"* oder *"The Daedalus Encounter"* hervorgebracht hat - das für mich mit weitem, weitem Abstand überflüssigste Spielegenre aller Zeiten, das tragsicherweise und aus einem nicht mal ansatzweise nachvollziehbaren Grund tatsächlich noch bis heute existieren darf! Wenn es jemals einen überdeutlichen Beweis gebraucht hätte, dass es keinen Gott gibt, dann ist es dieser hier! Und zum anderen war *"The 7th Guest"* auch eines der Spiele, das den *"3D Studio"*-basierten Renderwahnsinn der 90er lostrat, was für einige der schlimmsten Augenfoltern aller Zeiten gesorgt hat.

Von all den gefeierten Speerspitzen der Früh-90er-CD-ROM-Unterhaltung ist dieses Spuktakel hier für mich mit Abstand am schlechtesten gealtert. Ich konnte mit diesen in Ermangelung eines besseren Wortes *"Spielen"* echt nichts anfangen, weder damals noch heute: *"Rebel Assault"* war Dreck, *"The 7th Guest"* war Dreck - und *"Myst"* fand ich übrigens auch komplett belanglos. Aber ach - das ist ein Thema für einen anderen Podcast.

This Game Is Not Over!

Ausgewählte Links:

- 25th Anniversary Edition bei GOG:
https://www.gog.com/news/release_the_7th_guest_25th_anniversary_edition
- "The Rise and Fall of Trilobyte" bei Gamespot:
<https://web.archive.org/web/20061103055322/http://www.gamespot.com/features/btg-tri/index.html>
 - über das Rob das Folgende zu sagen hat: *"The Rise and Fall of Trilobyte was like the parable of the blind men describing an elephant. Add up everyone's accounts from the bits that they knew, and you still get a generally interesting, but incomplete and not entirely accurate picture. But as an historical document, it's good enough."*
- gescheiterte Kickstarter-Kampagne für Teil 3:
<https://www.kickstarter.com/projects/roblanderos/the-7th-guest-3-the-collector>
- Soundtrack von The Fat Man:
<https://thefatmanandteamfat.bandcamp.com/album/7-11-music-from-the-7th-guest-and-the-11th-hour>
- Acht-Damen-Problem: <https://de.wikipedia.org/wiki/Damenproblem>
- Walkthrough: <https://www.youtube.com/watch?v=LOYfuzJCdoM>
- Übersicht aller ungenutzten Szenen: https://tcrf.net/The_7th_Guest
- 2013er Pressemeldung zur Ankündigung von "The 7th Guest 3":
https://www.gamasutra.com/view/pressreleases/203778/Trilobyte_Games_Announces_The_7th_Guest_3.php
- Offizieller Veröffentlichungstrailer:
<https://www.youtube.com/watch?v=6Vx73K3M08>
- Der offizielle "Strategy Guide" bei archive.org:
https://archive.org/details/7th_Guest_Guide/mode/2up
- Making-Of der Grafikeffekte:
https://archive.org/details/Computer_Gaming_World_Issue_108/page/n53/mode/2up
- "Inside Trilobyte":
<https://archive.org/details/InterActivity07Feb1996/page/n35/mode/2up>