

Legendär schlecht! The 7th Guest

# MIR GRAUT'S VOR DIR



## Heinrich Lenhardt

Heinrich Lenhardt berichtet seit 1984 über Computerspiele und hat neben legendären Klassikern auch so manches merkwürdige Machwerk erlebt. In der CD-ROM-Anfangszeit wanderte Rebel Assault weitaus häufiger in sein Laufwerk als die technisch oft umjubelten Hi-Res-Schlaftabletten The 7th Guest und Myst.

## ZEUGNIS

4-

»Sensation oder Scharlatanerie? Ich neige fast zur zweiten Meinung, denn 700 MByte Verpackung für 22 Denksportaufgaben ist einfach nur dreist. Schließlich stammen manche der Puzzles noch aus dem letzten Jahrhundert. ... Das umgebende Blendwerk, sprich die Grafik und der Sound, sind ja wirklich phänomenal. Aber wo stecken denn die Features, für die so lange an diesem Spiel gearbeitet wurde? Ist denn wirklich so schwer, ein paar Videosequenzen einer CD-ROM abzuspielen und aus ein paar Büchern mit Denksportaufgaben abzuschreiben?«  
(PC Player 6/1993, 62 von 100 Punkten)

»Die bombastische SVGA-Optik, die Filmsequenzen mit Sprachausgabe und Adventure hoffen, Pustekuchen. The 7th Guest ist wenig mehr als ein tolles gantomanische aufgeblähtes Digi-Rätselheft! ... Datenmassen allein machen noch lange kein gutes Spiel.«  
(PC Joker 8/1993, 54 von 100 Punkten)

»Als Käufer wird man sich gut überlegen, ob man für eine beeindruckende Grafikedemo plus Rätselcke 180 Märker auf den Tisch des Hauses zahlen will. Trotzdem darf man Virgin für The 7th Guest danken. Das Spiel erlaubt Leuten mit übergroßem Geldbeutel einen ersten schüchternen Blick in die Zukunft der elektronischen Unterhaltung.«  
(Power Play 7/1993, 70 von 100 Punkten)

## Je später der Abend, desto öder die Gäste: Hinter der prächtigen Kulisse eines CD-ROM-Pioniers lauern lästige Logeleien der hirnerbrannten Art. Wenigstens gibt's bei den Videos etwas zu schmunzeln.

Von Heinrich Lenhardt

Nicht nur Microsoft-Gründer Bill Gates glaubt, den neuen Standard für interaktive Unterhaltung gesehen zu haben. Seit einer ersten Messedemo auf der Winter-CES im Jahre 1992 tuschelt die Branche immer erregter über das neue Wunderspiel, das dem Medium CD-ROM zum Durchbruch verhelfen soll. Es ist ja auch wirklich erstaunlich, was das von Virgin Games finanzierte Ministudio Trilobyte aus der neuesten PC-Technologie herausholt: Digitalisierte Schauspieler geistern durch hochauflösende Kulissen, die mit dramatischen Kamerafahrten eingefangen werden. Sieht ja alles enorm beeindruckend

aus, aber was macht der Spieler da eigentlich? Den Entwicklern ist das lange Zeit auch nicht klar: Während der zwei Jahre der Produktion plagen sie sich vor allem mit technischen Herausforderungen wie Digitalisierung und Datenübertragungsraten. Erst gegen Ende widmet sich Trilobyte den Feinheiten des Spieldesigns – und greift in seiner Verzweiflung tief in Opas Rätselkiste.

### »CD-ROM ist verdammt langsam«

Anfang der 90er werden CD-ROM-Laufwerke für den PC immer erschwinglicher, doch es mangelt an Spielen, die das neue Medium ausreizen. In den Tiefen des 700-MByte-Speichers verlieren sich vornehmlich liebevolle Diskettenumsetzungen und Shareware-Sammlungen. Bei Sherlock Holmes: Consulting Detective von 1991 werden immerhin digitalisierte Videos abgespielt, aber nur in einem winzigen Fenster. The 7th Guest verspricht dagegen bildschirmfüllende Grafiken in gehobener SVGA-Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe, doch die Umsetzung dieses Vorhabens ist gelinde gesagt schwierig.

Die gemächliche Datenübertragungsrate der frühen Singlespeed-CD-Laufwerke macht den Programmierern zu schaffen. Bei der ersten Messedemo hatte man noch getrickst, die lief komplett von der Festplatte. Zwei Lektionen habe man gelernt, erklärt Graeme Devine in seinem Vortrag auf der Game Developers Conference 1993: »Erstens: CD-ROM ist verdammt langsam. Und zweitens: CD-ROM ist verdammt langsam.« Mit gerade mal 150 Kilobyte pro Sekunde schleichen die Daten auf den Computer. Hingekriegt hat Trilobyte das »unmögliche« Spiel dann doch, mit Kompressionstricks, Letterbox-Rändern und kreativem Pragmatismus. Als sich herausstellt, dass die in die Spielgrafik einkopierten Schauspieler einen gespenstisch wirkenden Rand haben, macht man aus dem Fehler ein Feature: Die Personen werden kurzerhand zu Geistern erklärt.

### Geladene Gäste im Gruselhaus

In The 7th Guest erforschen wir das unheimliche Haus des Spielzeugerfinders Henry Stauf. Unheimliche Visionen flüstern ihm



Die sechs Hausgäste beraten sich in der Bibliothek. Um die dürftige Digitalisierung zu erklären, wurden die Charaktere als Geister deklariert und transparent gemacht. Was erstaunlicherweise ins Spiel passte.



Die Eingangshalle der Stauf-Villa, in der jede Bewegung mit einer zähen Animation verbunden ist. Der Knochenhand-Cursor zeigt an, ob wir uns drehen oder vorangehen können. Aber immer schön langsam.

**Genre:** Adventure  
**Publisher:** Virgin Games  
**Entwickler:** Trilobyte  
**Veröffentlichung:** 1993

**Legendär, weil:** ... der Appetit auf exklusive CD-ROM-Spiele den Hype um das ambitionierte Grafikwunder schürte. Vorergerendete SVGA-Animationen und digitalisierte Schauspieler versprachen ein spektakuläres Multimedia-Abenteuer.

**Schlecht, weil:** ... die mühsam zusammengedackelten Spielideen aus frustrierenden Kopfnüssen von anno Tobak bestehen. Bonus-Geduldprobe: Gemächliche Kamerafahrten und digitalisierte Videoclips lassen sich nicht abbrechen.

**Fazit:** Von allen guten Geistern verlassener Grafikblender, dem Millionen Käufer auf den Hardware-Leim gingen. Das kommt dabei heraus, wenn der eigentliche Spielablauf bei der Entwicklung eine stark untergeordnete Rolle spielt.

Eingebungen für seine Kreationen zu, die enorm begehrt sind. Komisch nur, dass immer mehr Kinder mit Stauf-Spielsachen an den Folgen einer mysteriösen Krankheit sterben. Vom Meister selbst hat man lange nichts gesehen, er verschanzte sich in seiner unheimlichen Villa am Stadtrand. Umso größer ist die Neugier, als er plötzlich sechs Gäste in sein Anwesen einlädt: Wer dort eine Nacht verbringt, soll seinen Herzenswunsch erfüllt bekommen. Doch es gesellt sich ein ungebetener siebter Gast dazu, dessen Identität wir im Spielverlauf enträtseln.

### Heiterkeit beim Geisterspiel

Die digitalisierten Schauspieler flimmern betont geisterhaft durch die Kulisse, offensichtlich hat niemand die Nacht in Villa Stauff überlebt. Beim Betreten neuer Räume und nach Absolvierung von Rätselaufgaben werden immer wieder Videoclips abgespielt, die eher Heiterkeit als Gruselstimmung auslösen. Auch Hausherr Stauff hat Kurzauftritte, mit irrem Blick und unheilvollen Drohungen. Selbst während einiger Puzzles kann er sich Gesprächsbeiträge nicht verkneifen, was im-

mer wieder für kurze Zwangspausen sorgt, denn beim Abspielen der audiovisuellen Delikatessen sind keine Interaktionen möglich. Zu allem Überflus ist der Gastgeber schwer verständlich, in vielen Szenen ist die Musik zu laut abgemischt und Luxus wie Soundeinstellungen oder Untertitel gibt es nicht.

### »Was würde Mutti spielen?«

Die Geschichte entwerfen Rob Landeros und Graeme Devine als erstes, inspiriert werden sie dabei von der David-Lynch-Serie »Twin Peaks«. Als man sich Gedanken um das Spieldesign macht, gilt das Motto »Was würde Mutti spielen?« Das Werk soll möglichst leicht zu bedienen sein, die Prachtkulisse nicht von Text verunstaltet werden. Mutti steht anscheinend auf obskure Denksportaufgaben: Um die einzelnen Räume der Villa freizuschalten und ihre Geheimnisse zu entdecken, lösen wir 22 Knobelaufgaben. Die sind eine sonderliche Mischung aus Zahlenrätseln, Labyrinthen, Wortbildungen, Schachproblemen und ähnlichen Logeleien, die teils in mehreren Varianten wiederholt werden. Das wirkt nicht von ungefähr reichlich altbacken: Einige geplante Ideen mussten laut Devine verworfen werden, weil Urheberrechtskonflikte drohten. Auf der Suche nach Beschäftigungen für den Spieler kramen die Entwickler schließlich in Copyrightfreundlichem Material aus dem 19. Jahrhundert – The 7th Guest füllt die Grafik von morgen mit den Spielideen von vorgestern.

### Es bleibt uns ein Rätsel

Kein Wunder, dass Henry Stauff in den Wahnsinn getrieben wurde. Eines haben die Kraut-und-Rüben-Rätsel aus der untersten Mottenkiste nämlich gemeinsam: Sie machen keinen Spaß. Beim dritten Schachbrettbefuch ist die Motivation schon längst mattgesetzt, nebenan in der Wortsalat-Abteilung verzweifeln wir am gewagten Lösungssatz »Shy gypsy slyly spryly tryst by my crypt«. Bei der Mikroskop-Knobelei strecken sogar die Entwickler die Waffen: Das Brettspiellied gegen den Computergegner ist dermaßen schwer, dass selbst Programmierer Devine daran scheitert. Folgerichtig macht er daraus eine optionale Aufgabe, die fürs Durchspielen nicht nötig ist – eine Information, die dem Spieler freilich vorenthalten wird. In der



Die »Shy Gypsy« strapaziert die Nerven des Spielers ebenso wie die Regeln der Grammatik. Wir bilden den Lösungssatz durch den Austausch der Buchstabendosen.

Bibliothek gibt es Hinweise zu den einzelnen Rätseln, was im Hinblick auf die unklare Aufgabenstellung auch bitter nötig ist. Wiederholte Hilfesuche führen dazu, dass sich ein Puzzle in Wohlgefallen auflöst.

### Stirb langsam

Auch die vorergerendeten Kamerafahrten zehren kräftig an den Nerven. Das Staunen über die hochauflösende Prachtkulisse weicht rasch einer gewissen Genervtheit, weil jeder Positionswechsel und jede Drehung mit langwierigen Animationen verbunden sind. Leider ist es nicht möglich, per Mausclick schnell zum Zielfeld zu springen oder die Videoszenen vorzeitig abzubrechen. Dafür können wir bereits gesehene Clips erneut aufrufen, um uns an den dick aufgetragenen schauspielerischen Leistungen des Geisterensembles zu erfreuen. Das Resultat ist ein mühsamer Spielablauf, der Vergleiche mit quälend langsamen Alpträumen nicht zu scheuen braucht.

### Multimedia-Murks für Millionen

Die Designleichen im Keller haben dem Verkaufserfolg ebenso wenig geschadet wie der ungewöhnlich hohe Preis von fast 200 Mark. Für viele frischgebackene CD-ROM-Besitzer ist The 7th Guest ein Vorzeigespiel, mit dem man die neue Hardware ausreizen kann. Virgin Games setzt über zwei Millionen Exemplare ab, doch der Mangel an Substanz rächt sich: Als Trilobyte 1995 die Rätselmaschine bei The 11th Hour fortsetzt, ist das Käuferinteresse trotz verbesserter Videotechnik abgekühlt. Selbst Fans der ersten Stunde suchen das Weite: Weitere Beifallsbekundungen von Bill Gates sind nicht überliefert. ★



Statt der Objektpuzzles von typischen PC-Adventurespielen erwarten uns 22 willkürliche Knobelaufgaben, darunter alleine drei Schachprobleme. Dann doch lieber ein richtiges Schachprogramm.



Nach der Meisterung eines Rätsels gibt es oft Videoszenen. Das reicht aber nicht als Lohn für den spielerischen Frust, Handlung (und Charaktere) sind zu durchsichtig (und mangels Untertitel schwer verständlich).