

## **Plot**

In *The 7th Guest*, evil-minded toymaker Henry Stauf built a spacious mansion and invited 6 guests. A 7th visitor, Tad, snuck in there and, from then on, was trapped; afflicted by all kinds of mystifying spirits, dolls and the ghosts - until he finally defeated Stauf.

The 13th Doll ties in with the events of *The 7th Guest*: A decade after Tad managed to escape the eerie mansion, he is still haunted by the souls, dolls, and Stauf's victims he left behind. By now, the troubled young man even resides in a mental institution - misunderstood, plagued by feelings of guilt and obsessed with one idea only: He must escape his dreary padded cell and return to the site of his innermost fears – to rescue all those he deserted back then, and to put a stop to Stauf's activities once and for all!

Soon, a new doctor by the name of Richmond arrives in the mental asylum. Naive to the terrifying legacy of Henry Stauf, and equally bewildered and intrigued by the fantastic legend, the staunch rationalist plans to take Tad on a joint trip to Stauf's mansion.

Planned as an unconventional therapeutic measure, the excursion rapidly turns into a fateful journey, unravelling Tad and Richmond's contrasting worldviews and leading the ill-matched duo straight into a horrifying vortex of lies, illusions, lunacy and death. And soon enough a blood-curdling question arises: Have the two visitors really made their way to Stauf's horrid residence on their own accord or are they mere pawns in a comprehensive, inescapable scheme?

## **Game Environment**

The 13th Doll features three large, fully navigable 3D environments, each one consisting of numerous rooms, hallways and smaller locations.

### **The Asylum**

Somber corridors, bleak cells and the infamous torture... err... therapy room - this hopeless place is the final destination for all those who want to forget or who have long been forgotten. Here, only two prospects remain: to merely vegetate for an apparent eternity, until the world ultimately darkens for good; or to get away from this forlorn institution as promptly as possible - even if such a rapid escape leads straight into the clutches of your worst enemy...

### **WonderWorld - Stauf's now abandoned Toy Store**

"A Stauf toy is a toy for life" - many a child laid their shining eyes on WonderWorld's official slogan, as they received their special made Stauf creation from the showroom counter. If only the little ones had been able to see through the true, sinister meaning behind these oh so auspicious words and grasped that their live expectancies were to be severely cut short right by this very

purchase... Long abandoned, decayed and a relic of bygone, ostensibly tranquil times, it is now time to make a slight detour to Stauf's arcane, almost magical workplace. And in a moody moonlit night, too...

### Stauf's Mansion

A place of lost souls and ghostly appearances, crammed full of peculiar inhabitants, grueling games and grim secrets - you are hereby cordially invited to pay an extensive visit to Henry Stauf's luxurious and almost confusingly spacious manor. But be warned: Not many have entered this unearthly edifice - and even fewer have been able to leave...

## **Handlung**

In *The 7th Guest* errichtete der boshafte Spielzeugmacher Henry Stauf ein weitläufiges Herrenhaus und lud sechs Gäste ein. Ein siebter Besucher, Tad, schlich sich dort ein und saß fortan in der Falle; heimgesucht von allerlei rätselhaften Geistern, Puppen und Gespenstern – bis er Stauf schließlich besiegte.

*The 13th Doll* knüpft an die Ereignisse aus *The 7th Guest* an: Ein Jahrzehnt, nachdem Tad die Flucht aus der unheimlichen Villa gelang, verfolgen ihn die von ihm zurückgelassenen Seelen, Puppen und Opfer Staufs noch immer. Mittlerweile hält sich der aufgewühlte junge Mann gar in einer psychiatrischen Anstalt auf – unverstanden, von Schuldgefühlen geplagt und besessen von einer einzigen Idee: Er muss seiner trostlosen Gummizelle entfliehen und zum Ort seiner innersten Ängste zurückzukehren – um all jene zu retten, die er damals im Stich ließ und Stauf endgültig das Handwerk zu legen!

Bald trifft ein neuer Arzt mit Namen Richmond in der Heilanstalt ein. Nichts ahnend von Henry Staufs entsetzlichem Vermächtnis, und von der fantastischen Legende gleichermaßen verwirrt und fasziniert, plant der unerschütterliche Rationalist, mit Tad einen gemeinsamen Ausflug zu Staufs Villa zu unternehmen.

Als ungewöhnliche therapeutische Maßnahme angedacht, gerät der Abstecher rasch zur verhängnisvollen Reise, auf der die gegensätzlichen Weltanschauungen von Tad und Richmond ins Wanken geraten und die das ungleiche Duo geradewegs in einen erschreckenden Strudel aus Lügen, Illusionen, Wahnsinn und Tod führt. Und schon bald stellt sich eine grauenerregende Frage: Haben sich die beiden Besucher wirklich freiwillig in Staufs schauriges Herrenhaus begeben oder sind sie bloße Schachfiguren in einer groß angelegten, ausweglosen Intrige?

## **Spielumgebung**

*The 13th Doll* bietet drei umfangreiche, frei begehbare 3D-Umgebungen, welche jeweils aus zahlreichen Räumen, Korridoren und kleineren Schauplätzen bestehen.

### **Die Anstalt**

Düstere Flure, trostlose Zellen und das berühmt-berüchtigte Folter-... ähm... Therapiezimmer – dieser ausweglose Ort ist die Endstation für all jene, die vergessen wollen oder die man längst vergessen hat. Hier verbleiben nur zwei Aussichten: bloßes Dahinvegetieren für eine scheinbare Ewigkeit, bis sich die Welt schlussendlich für alle Zeiten verfinstert; oder dieser tristen Einrichtung so schnell wie möglich zu entfliehen – sogar, wenn eine solch überstürzte Flucht geradewegs in die Fänge deines schlimmsten Feindes führt...

## WonderWorld – Staufs inzwischen verlassener Spielzeugladen

„Ein Stauf-Spielzeug ist ein Spielzeug fürs Leben“ - so manches Kind blickte mit leuchtenden Augen auf den offiziellen WonderWorld-Werbespruch, während es seine speziell angefertigte Stauf-Kreation vom Ladentisch im Ausstellungsraum entgegennahm. Hätten die Kleinen doch bloß die eigentliche, teuflische Bedeutung hinter diesen ach so verheißungsvollen Worten durchschaut und begriffen, dass ihre Lebenserwartungen gerade durch ebendiesen Einkauf massiv verkürzt werden sollten... Längst stillgelegt, verfallen und ein Relikt vergangener, scheinbar beschaulicher Tage, ist es nun an der Zeit, einen kleinen Abstecher zu Staufs geheimnisvoller, nahezu magischer Werkstätte zu machen. Und in einer stimmungsvollen Mondnacht noch dazu...

## Staufs Villa

Ein Ort verlorener Seelen und gespenstischer Erscheinungen, vollgestopft mit absonderlichen Bewohnern, zermürbenden Spielen und düsteren Geheimnissen – ihr seid hiermit herzlich eingeladen, Henry Staufs luxuriösem und geradezu verwirrend weitläufigem Herrenhaus einen ausgiebigen Besuch abzustatten. Doch seid gewarnt: Nicht viele haben dieses schauerliche Gebäude betreten - und noch weniger waren imstande, es zu verlassen...