

Reality Check: Phasmophobia

»HA-GEN!?!«



Alexander Krützfeldt

Alexander, 34, arbeitet als freier Mitarbeiter für GameStar oder schreibt Bücher oder für Zeitungen. Aus einem Text, in dem er vergeblich versucht haben soll, einen alten Hof zu kaufen, entstand die Idee, Spiele mit Fachleuten zu spielen. Krankenhaussimulationen mit Krankenhausärzten, Survival-Spiele mit Survival-Experten. Jagd-Shooter mit Wild. Die Fugger mit echten Fuggern. Leider hat Kollege Graf diese Serie dann »Reality Check« getauft, was dem Autor bis heute querliegt, weshalb er auch irgendwann bei Michael vor der Tür stehen wird, um etwas mit ihm zu spielen.

Wie realistisch ist Phasmophobia? Unser Autor greift sich einen echten Geisterjäger, um diese Frage zu beantworten. Von Alexander Krützfeldt



Eine Runde Phasmophobia beginnt mit dem Truck und endet mit ihm.

Phasmophobia gehört wohl zu den größten Überraschungen des Jahres 2020. Das Koop-Horrorspiel schafft den Sprung kurz nach dem Early-Access-Release in die Herzen der Spieler – und in die Steam-Charts. Mittlerweile hat der Steam-Hit über 118.000 Bewertungen, von denen 97 Prozent positiv ausfallen. In Phasmophobia schlüpfen bis zu vier Spieler in die Rollen von Geisterjägern, rüsten sich mit professionellem Equipment aus und machen sich auf die Suche nach Geis-

tern, Phantomen, Dämonen oder Yokai. Doch wie realistisch ist das Spiel eigentlich? Geht ein echter Geisterjäger bei seinen Untersuchungen genauso vor wie im Spiel? Diesen Fragen geht unser Autor Alexander Krützfeldt nach. Und weil er nicht an Geister glaubt und auch kein Experte paranormalen Phänomene ist, schnappt er sich Hagen, einen echten Geisterjäger. Gemeinsam gehen die beiden in Phasmophobia auf die Jagd nach Spukwesen ... und Kaiser Wilhelm.

Koop mit einem Geisterjäger

Entgegen meiner Gewohnheiten habe ich mir vorgenommen, diese Sache ernst zu nehmen. Durch die offene Ladeluke unseres Trucks sehen wir das alte Farmhaus, zu dem wir gerufen worden sind, im Blitzschlag und im ewigen Morast. Das letzte Mal mit Hagen M., einem Mitglied der Ghosthunter NRWUP & RLP, nachts in einem alten Schloss auf Geistersuche – das erscheint mir jetzt, mit etwas zeitlichem Abstand, wie ein Teil des Lebens einer anderen Person. Hatte ich doch alles hektisch und skeptisch hinterfragt, während ich selbst jugendlich-aufgekratzt durch Keller und Gemäuer gespuht war, um anschließend als einziger einen Geist zu sehen. Um das wieder gutzumachen, um meine Restwürde nach all den Jahren dort wieder aufzusammeln, wo ich sie verloren hatte, und weil ich natürlich Geld brauchte, hatte ich Hagen angerufen und gebeten, mit mir Phasmophobia zu spielen. Um es auf Realismus abzuklopfen, aber auch um mir alles noch mal in aller Ruhe erklären zu lassen. Der erste Horror war da längst überstanden: Das Einrichten meines Headsets hatte anderthalb Stunden gedauert.

Nur eine Taschenlampe

»Ich finde, sie haben die Stimmung gut getroffen«, sagt Hagen und starrt in die Dun-



Ein gutes Beispiel für die durchschnittliche Sichtweite in Phasmophobia.

Der EMF

Der EMF- oder auch Electromagnetic-Field-Reader misst – wie der Name schon sagt – elektromagnetische Felder. Das EMF-Messgerät gehört zur Standardausrüstung eines Geisterjägers. Im Grusel-Koop-Spiel Phasmophobia wird übrigens das allseits beliebte Modell K-II verwendet.

In der paranormalen Forschung geht man davon aus, dass Geister aus Energie bestehen, die mit diesem Gerät erfasst werden kann. Was Phasmophobia allerdings nicht beachtet – und was unser Experte auch richtig anmerkt: Das EMF-Messgerät schlägt nicht nur bei Geistern aus, sondern müsste auch bei allen elektronischen Geräten wie Handys, Kameras, Mikrofonen, am Stromkasten oder auch an Lichtschaltern ausschlagen. So wird überprüft, ob das Gerät überhaupt funktioniert. In Phasmophobia dient der EMF-Reader lediglich als Indiz dafür, dass wir in dem Spukhaus nicht allein sind. Schade ist auch, dass hier die Kommunikation mit dem Geist über das Gerät nicht möglich ist. Hin und wieder benutzen Geisterjäger das Messgerät nämlich, um der Präsenz Ja-Nein-Fragen zu stellen und so mit ihr in Kontakt zu treten.

kelheit vor dem Truck. »Finde auch, ...«, sage ich, während ich die Regalbretter, die bestückt sind mit unserem Equipment, im Truck abgehe und zum Sprechen die V-Taste drücke, »... dass meine Stimmung gut getroffen ist; es gibt nur eine Taschenlampe.«

Mit einem echten Geisterjäger ein Geisterjägerspiel zu spielen, von dem viele sagen, es sei das gruseligste überhaupt – wobei mir Menschen schon immer suspekt waren, die Gefühle haben, noch schlimmer, wenn sie diese auch noch aussprechen –, ist in etwa so wie das Gefühl, krank zu sein und bei der Mutter im Arm zu liegen, die einem behutsam den Kopf streichelt, während man selbst schon 36 ist. Man fühlt sich geborgen und verstört zugleich.

Zunächst erklärt mir Hagen das Equipment, bevor wir vorhaben, uns ohne jede Einführung praktisch kopflos in dieses Abenteuer zu stürzen. Um – so unsere Annahme, über die wir uns zeitgleich lustig machen – dabei natürlich volles Mett in die Hose zu kriegen, und zwar so richtig. Haha. Ironie aus. Die Konstellation ist: Hagen glaubt an Geister, fürchtet sich aber nicht, weil es kein Gut und Böse gebe, meint er; ich wiederum glaube nicht an Geister, fürchte mich aber wahnsinnig vor ihnen. Es soll die Sache noch interessant machen.

»Das Equipment ist echt – das ist im Prinzip alles, was wir auch benutzen oder testen«, sagt Hagen kennerhaft, während wir uns mit Taschenlampe, Geisterbuch, Spiritbox, UV-Licht eindecken und einem Gerät – kurz EMF oder wie Hagen es nennt »K2« – zum Messen von elektromagnetischen Feldern. Ansonsten wissen wir, weil wir das Tutorial nicht gespielt haben, auch gar nicht, was wir tun müssen.

»Das ist nicht unrealistisch«, sagt Hagen, als wir vor dem alten Haus stehen, das komplett aus Holz zu bestehen scheint wie eine



Mit dem EMF messen Hagen und ich elektromagnetische Felder.

Blockhütte. »Wenn wir zu Klienten gerufen werden, wissen im Prinzip wenige Bescheid. Die anderen werden kaum gebrieft«, erklärt er, »damit keine Suggestion entsteht. Je mehr du über einen Ort weißt, desto mehr wirst du glauben, etwas zu sehen oder zu spüren. Wir wollen nicht anfällig sein.« Dann fragt er: »Bereit?« Und ich so: »Bereit!« Und öffnet die Tür. Ein Donnerrollen verkündet unsere Anwesenheit.

Flüstern im Dunkeln

Was ich im Vorfeld gelesen hatte: Dass Phasmophobia ein Steam-Superhit ist, entwickelt von einer Person. Dass es Bugs gibt. Dass die Mechanik des Mikrofonnutzens hier einen völlig eigenen Reiz hat. Dass es gruselig sein soll wie nachts im Pflegeheim und eine steile Lernkurve besitzt, bei gleichzeitig zweckmäßiger Grafik.

Das mit der zweckmäßigen Grafik stimmt schon mal. Als wir das Haus betreten – eine Holzterasse führt rechts in den oberen Stock, Türen links und geradeaus, ein grüner Punkt in der Dunkelheit – bemerken wir a) schön ist auf jeden Fall anders und b) dass wir – selbst mit Taschenlampe – wegen der sparsamen Beleuchtung fast nichts sehen, weshalb sich a) auch nicht zweifelsfrei sagen lässt. Das Spiel kaschiert viel. Wir stehen ratlos und still im großen Atrium. »Ich denke«, sagt Hagen, was immer gut ist, wenn

das wer sagt, weil es beispielsweise bedeutet, dass noch niemand tot ist, »ich werde mir diesen grünen Punkt mal ansehen.« Berühmte letzte Worte? Das violette UV-Licht durchquert den Raum, sucht an den Holzwänden, überfliegt Regale, Schränke, Bilder beiläufig und fast ohne Interesse. Sucht den Boden ab und findet den Stromzähler. Hagen wechselt auf das EMF-Gerät. »Seltsam«, sagt er. »Das K2 müsste hier, am Stromkasten, eigentlich ausschlagen. Dann könnte man sehen, ob es funktioniert.«

Bist du feige?

Er steckt das EMF ein, und da ist diese Stille, für den Moment mit nur einer Lampe. Ich richte den dünnen Lichtkegel auf ein Familienporträt an der Wand. Eine strenge Frau, schwarzes Kleid, Krage. »Sieh mal«, sage ich zu Hagen. »Deine Mutter.« Hagen lacht kurz, fragt aber dann ernst, ob es stimme, was man sich über das Spiel erzähle, dass der Geist beim Sprechen über das Mikrofon mithören kann, und wenn ja, dann – eine Weile steigen wir betreten schweigend über Unrat. »Grundsätzlich«, sagt Hagen, »machen wir das auch. Dass wir den Geist provozieren, damit er sich zeigt. Was in der Praxis aber eigentlich nie klappt.« Er öffnet die Tür zur Küche, auf der Küchentheke steht eine Art Basilikum mit noch grünen Blättern, weshalb wir uns schon fragen, wer dieses



Wer gießt den verdammten Basilikum in diesem verdammten Haus?

Geisterorbs

Geisterorbs gehören zu den wohl am häufigsten beobachteten Geistererscheinungen. Dabei handelt es sich (meist) um weiße, kreisrunde Flecken, die entweder mit bloßem Auge oder auf Fotografien oder Videoaufnahmen zu sehen sind. In den meisten Fällen können diese Flecken aber erklärt werden, weil es sich dabei um Staubpartikel oder fliegende Insekten handelt. Geisterorbs hingegen bewegen sich anders als Staub oder Insekten. Meist tauchen sie aus dem Nichts auf, bewegen sich langsam in eine Richtung und verschwinden wieder. Orbs werden auch häufig in der Nähe von elektronischen Geräten – speziell der Ausrüstung von Geisterjägern – erfasst, kurz bevor diese eine Reaktion zeigen. Beispielsweise gibt es zahlreiche Videoaufnahmen von Orbs, die in der Nähe des Geisterjägers erfasst werden, kurz bevor der EMF-Reader in seiner Hand ausschlägt. In Phasmophobie sind Geisterorbs ein weiteres Indiz für die Art des Geistes und werden über Videoaufnahmen erfasst. Die Geisterorbs befinden sich auch immer an einem einzigen Ort und interagieren nicht mit dem anderen Equipment der Geisterjäger.

Gewächs in der Dunkelheit gießt. »Wir tun das natürlich nicht so.« Hagen inspiziert den Kühlschrank, eine Gasflasche. »Maximal fragen wir nach dem Namen, ob jemand hier ist oder sowas wie: Bist du feige?«

»Fühlt sich seltsam an, oder?« Hagen schaut mich an. »Wenn man glaubt, die ganze Zeit belauscht zu werden?« Finde er aber toll gelöst: »Ich grusele mich nie vor Dingen, die ich wirklich sehe, sondern nur vor deren Andeutung. Das ist total realistisch, wie bei unseren Untersuchungen auch: Es passiert nichts, aber unterschwellig ist da was. Der Regen, das Knacken von Holz. Total gut.«
 »Du weißt ja, wie ich dazu stehe«, sage ich.
 »Hast du nicht damals im Schloss etwas im Turmfenster gesehen?«, fragt Hagen.
 »Der Schlossbesitzer hat gesagt, das Zimmer sei vermietet worden«, erwidere ich.
 »An eine Frau, die ihr Nachthemd auf so einen Puppenständer am Fenster hängt.«



Eines der gruseligen Werkzeuge zur Geisterjagd: die Kamera. Ich habe jedes Mal panische Angst gehabt, ein Foto zu machen, wo dann im Hintergrund etwas drauf ist.

»Hat die Frau vom Schlossbesitzer nicht auch gesagt, sie habe die Frau Tage zuvor in den Urlaub verabschiedet?«

»Reden wir nicht drüber! Nicht hier.«

Die große Stärke des Menschen ist ja, kognitive Dissonanzen auszugleichen. Wir betreiben in dieser Hinsicht ständig Psychohygiene: Ein Mensch hat mehrere Kognitionen, das heißt Wahrnehmungen, Gedanken, Meinungen oder Wünsche, auch verborgene oder heimliche. Wenn diese nicht zusammenpassen oder sich sogar fundamental gegenüberstehen, entsteht ein unangenehmes Gefühl, eine kognitive Dissonanz. Zum Beispiel finden wir etwas heraus oder haben eine Theorie, dann neigen wir auch dazu, Beweise zu finden, die in dieses Weltbild passen, damit es erhalten bleibt. Damit das unangenehme Gefühl, die Dissonanz, wegeht. Die Theorien und Weltbilder, die wir dabei haben, fußen oft auf unserer grundsätzlichen Einstellung zum Leben. Glauben wir – oder glauben wir nicht? Wollen wir glauben – oder wollen wir nicht? Das Interessante ist der Moment, in dem wir etwas sehen oder hören, das nicht mit unserem bisherigen Weltbild zusammenpasst und uns zur Nachjustierung zwingt, weil es eine grundlegende Annahme zerstört. Was – vermutlich – auch den Reiz von Geistergeschichten ausmacht.

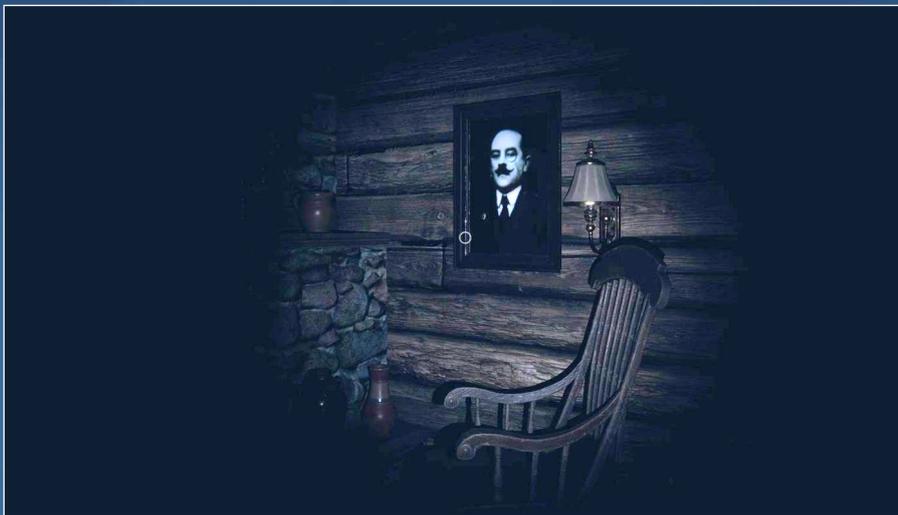
»Ich zum Beispiel«, erzählt Hagen, »habe mit meinem kleinen Bruder bei unseren Großeltern übernachtet, da war ich 13 oder 14. Ich auf der Couch, er auf einem Klappbett. Nachts weckt er mich plötzlich auf: Hagen, da ist was im Zimmer. Ich schaue auf, und da schwebt eine grüne Kugel, die aber nichts um sich herum beleuchtet. Etwa 30 Zentimeter groß. Darin ein kleines Männchen. So wie diese Männchen, die man bewegen kann, die man zum Zeichnen nimmt. Ich habe meinem Bruder gesagt, da ist nichts, schlaf weiter. Aber am nächsten Morgen hat er mir genau diese Kugel beschrieben. Sonst hätte ich gedacht, ich habe geträumt.« Wir zucken zusammen, als es blitzt und das Licht für eine Sekunde ein weißes Fenster auf den Holzfußboden zeichnet.

Ein urdeutscher Name

Hagen leuchtet die Decke mit dem UV-Licht ab. Man soll drei Beweise sammeln, damit man weiß, welche Art von Geist es ist – es gibt insgesamt zwölf, die leider ein bisschen redundant sind –, dann steigt man in den Truck und fährt weg und bekommt eine Belohnung. So jedenfalls die Theorie.
 »Nichts«, sagt ein etwas enttäuschter Hagen. »Keine Fingerabdrücke hier.« Ich betrachte nachdenklich ein altes Bild an der Wand. Soldaten, Brautöne.
 »Du«, sage ich, »sag mal, vielleicht hat unser Geist einen urdeutschen Namen. Herbert, oder Wilhelm zum Beispiel. Oder Adolf. Haben wir noch die Spiritbox?«
 Hagen wechselt die Gerätschaft, soweit sich das in der Dunkelheit sagen lässt.
 »Und ihr benutzt diese Dinger doch in echt«, sage ich. »Was fragt ihr da so?«
 »Wir fragen dann nach dem Namen oder ob jemand anwesend ist.«
 »Hattet ihr schon mal was drauf – auf Band, meine ich?«
 »Ja«, sagt er.
 »Und was?«, frage ich, während ich überall das Licht anmache, damit wir sehen können.
 »Wir waren bei einer Frau, die meinte, ihre verstorbene Großmutter sei anwesend«, erklärt er und nimmt die Spiritbox zur Hand.
 »Das passiert sowieso häufig. Menschen glauben meist, dass der Geist ein Angehöriger



Mit Hilfe der Geisterbox kann man mit den Geistern sprechen. Man sollte, wie wir jetzt wissen, eher höfliche Fragen stellen (ein richtiges Gespräch ist leider nicht möglich).



Der Gedanke, der Geist könnte einen urdeutschen Namen haben wie Michael (Graf) oder Wilhelm (Kaiser) – unbezahlbar beruhigend, wenn man Phasmophobia spielt.

ger ist. Weil sie seinen spezifischen Geruch wahrnehmen oder er persönliche Gegenstände bewegt. Das zum Thema: Geister sind böse.«

»Was war drauf?«, frage ich noch mal.

»Eine leise, alte Stimme«, sagt Hagen. »Wir haben es mehreren Unbeteiligten vorgespielt.«

»Was HAT sie gesagt, Hagen?«

»Ich verstehe euch nicht.«

Was genau die Art von Antwort ist, die du haben willst, während du in einem sinisternen Haus stehst, das knarzt und ächzt.

»Ist jemand hier?«, fragt Hagen in die Box.

Gib uns ein Zeichen

Nichts.

»Gib uns ein Zeichen«, sagt Hagen. »Geht das nur auf Englisch oder auch auf Deutsch?«

»Beides«, sage ich. Wieder nichts.

»Wie gesagt«, sagt Hagen, »das klappt auch in der Realität fast nie.«

»Sag: Wolfgang. Gib uns ein Zeichen«, sage ich.

»Wolfgang, wenn du hier bist: Gib uns ein Zeichen!«

»Adolf!«

»Adolf, gib uns ein Zeichen!«

»Kaiser Wilhelm!«

»Das ist doch Quatsch, Alex.«

»Ach, gib das Ding her«, sage ich. »Du hast Provozieren gesagt. Außerdem stand im Truck am Whiteboard, wir sollen ein Geisterevent herbeiführen. Was soll das sein? Eine Party?« Ich aktiviere die Geisterbox: »Wolfgang«, sage ich. »Wir haben deine Mutter gesehen. Schön ist das nicht.« Pause.

»Wolfgang«, sage ich deutlich ermahrender, »wir haben keine Angst.«

»Ich glaube«, sagt Hagen, »das ist zu kom-

plex. Versuch es mit was Einfachem.«

»Paperlapapp«, sage ich. »Adolf-Wolfgang-Kaiser-Wilhelm: Du bist ein feiges Stück D****.«

Pause.

»Und?«, fragt Hagen.

»Ja, was und?«, antworte ich. »Nichts. Auf dem Display steht: nicht erkannt.«

Dann fällt im gesamten Haus das Licht aus.

»Vielleicht nur die Sicherung«, sagt Hagen.

»Ich gehe mal schauen.« Der dünne lila Lichtkegel entfernt sich. Was ganz hübsch ist: Während man nebeneinander in einem Raum über die V-Taste sprechen kann, funktioniert das nicht, wenn man einige Meter entfernt steht. Die Stimme wird dann leiser, bis das Drücken von B nötig ist – ein globaler Chat, der aber kratzig klingt wie ein kaputtetes Walkie-Talkie.

»Hagen...?«

Keine Antwort.

»HA-GEN?«

»Schon gut«, kommt es kratzig aus dem Kopfhörer zurück. »Der Sicherungskasten ist ausgefallen. Sicherung geht jetzt wieder rein, warte.« Das Licht springt an. Hat sich etwas verändert?

Who Ya Gonna Call?

»Stellt sich die Frage, wer oder was die Sicherung rausgeworfen hat«, frage ich, als sich der Lichtkegel schüchtern von der Tür an den Wänden entlang zu mir vorarbeitet.

»Wir jedenfalls nicht«, sagt Hagen. »Kommisch, dass das K2 nicht ausschlägt.«

»Was ich noch fragen wollte: Ihr habt doch diese Nummer, die man anrufen kann.«

»Du meinst die Hotline?«, fragt Hagen.

»Genau. Da können doch Leute anrufen, wenn sie was sehen – und werden praktisch nicht von euch ausgelacht?«

Die Geisterbox

Die Spiritbox – oder auch Geisterbox – ist nichts anderes als ein umgebautes Radio. Das Gerät schaltet sehr schnell durch unterschiedliche Radiosender, weshalb man das statische Geräusch hört und hin und wieder Wörter- oder sogar Musikfetzen aufsnappen kann. Die Theorie besagt, dass Geister dieses Gerät und die Radiowellen beeinflussen können, um so Wörter oder sogar Sätze herauszufiltern, die sie kommunizieren wollen. Anders als in Phasmophobia wird allerdings die Antwort nicht auf dem Gerät angezeigt. Alles, was durch die Geisterbox durchkommt, unterliegt also der Interpretation der Geisterjäger. Häufig werden Antworten auch erst nach einer Geisterjagd bei der Analyse der Aufnahmen herausgehört. Die Geisterbox ist in manchen Kreisen aber umstritten, da man hier schnell unbewusst Bedeutungen in die Wortfetzen hineininterpretiert, die vielleicht gar nichts zu bedeuten haben.

»Genau«, sagt Hagen. »Die steht auf unserer Homepage, und das Handy ist immer an. Da rufen auch regelmäßig Leute durch, gerne nachts um drei oder an Halloween. Weil Tom, unser Chef, sagt, wir sollen das Handy nie lautlos stellen – falls jemand wirklich Hilfe braucht. Unser Service ist übrigens komplett umsonst. Wir wollen nur helfen.« Dann stockt er kurz.

»Hörst Du das?«

Ich horche in die Dunkelheit. Etwas knarzt. Schritte? Glucksen?

»Keine Ahnung, was ist das?«, sage ich, dann fällt eine Tür wütend ins Schloss. Dann noch eine. Ich renne hin, kann sie aber nicht öffnen. Ich höre Hagen von weit weg. Aus Sicherheitsgründen solle man nie allein gehen. Dann umfassen mich zwei schwarze Hände von hinten und brechen mir das Genick. Ich sehe eine bizarre Leichenhöhle, dann stehe ich wieder im Haus, dieses Mal im gleißenden Licht.

Botschaften aus dem Jenseits

»Hagen«, sage ich.

Hagen in Zeitlupe. Keine Antwort.

»Hagen, ich bin wieder der, der den Geist zuerst gesehen hat.«

Keine Antwort.

Ich schaue in den Spiegel, aber ich spiegele mich nicht. Ich höre Hagen, wie er sucht und ruft, aber er hört mich nicht. Ich werfe Dinge nach ihm, bis ich wütend werde: Er scheint mich aber nicht zu bemerken.

Das hat Phasmophobia schön gelöst, denke ich. Die Ohnmacht, sich nicht mehr mitteilen zu können. Es macht durchaus schwermütig und traurig, während der andere durch Gänge springt, dass man nicht mehr Teil dieser Welt sein darf. Hagen bedient ein Radio auf einem Tisch in einem Schlafzimmer, das lauter und leiser knarzt, während ich daneben stehe und vor- und zurückgehe. Ich hatte mir vorgenommen, diese Sache wirklich ernst zu nehmen. Ich fürchte: Es hat wieder nicht geklappt. ★

UV-Licht und -Kamera

Zwar gehört das UV-Licht ebenfalls zur Standardausrüstung eines echten Geisterjägers, doch damit begibt er sich nicht wie in Phasmophobia auf die Suche nach Finger- oder Handabdrücken des Geistes. Vielmehr wird das UV-Licht benutzt, weil man in der paranormalen Forschung davon ausgeht, dass Geistererscheinungen nur in einem bestimmten optischen Frequenzbereich sichtbar sind. Viele Geisterjäger benutzen deshalb eine UV-Kamera, mit der sie immer wieder Bilder von der Umgebung schießen, in der Hoffnung, auf einem dieser Bilder dann eine Schattenfigur zu erkennen.