

# VIDEOSPIEL GESCHICHTEN

Persönliche Geschichten über Videospiele

<https://www.videospielgeschichten.de>



## Phantasmagoria 2: Das Labor des Grauens

Moni Eichiner am Dienstag, dem 12. Januar 2016

**Unreal Engine, CryENGINE, Unity Engine ... heutige Entwickler haben es relativ leicht, dreidimensionale und nahezu fotorealistische Spielumgebungen zu erschaffen.**

Wie sah das aber vor etwa 20 Jahren aus? Handgemalte Spielwelten und relativ pixelige Figuren beherrschten hier die Spielwelt. Wer da ausbrechen wollte, musste sich schon etwas Besonderes einfallen lassen.

Sierra Entertainment hatte damals die Idee, aus echten Videoaufnahmen Point-and-Click-Adventures zu entwickeln. So entstand in den 90er Jahren der Zweiteiler Phantasmagoria. Mit richtigen Schauspielern als Protagonisten, teilweise in Studios aufgenommen, boten die beiden Spiele ein völlig neues grafisches Erlebnis. Den ersten Teil Phantasmagoria habe ich leider nicht gespielt, aber Phantasmagoria – Das Labor des Grauens habe ich mir in einem Anfall von Masochismus geholt und durchgezockt.

Ich habe mich erst vor ein paar Wochen wieder an dieses Spiel erinnert, weil ich beim Aufräumen die Box mit den 5 CDs gefunden habe. Eigentlich habe ich solche uralten Schätzchen schon lange entsorgt oder verschenkt, weil sie auf den heutigen Betriebssystemen ja sowieso nicht mehr laufen. Aber aus irgendeinem Grund habe ich

Phantasmagoria – Das Labor des Grauens dennoch aufgehoben. Vielleicht, weil es mich so beeindruckt hat oder einfach nur, weil es das erste richtige Horrorspiel war, dass ich gespielt habe ... oder weil die Schachtel einfach so cool ausgesehen hat. Systemvoraussetzung war damals DOS 5.0 oder Win95. Trotzdem habe ich optimistisch die erste CD in meinen PC geschoben um es noch einmal zu probieren, natürlich ohne Erfolg.

Der Protagonist in Phantasmagoria – Das Labor des Grauens ist Curtis Craig. Nach einem längeren Aufenthalt in einer Nervenklinik versucht gerade sein Leben wieder in den Griff zu bekommen. Guter Job, schöne Wohnung, tolle Freundin, eine Ratte als Haustier, alles sieht perfekt aus. Doch dann bekommt er grauenvolle Visionen, erhält seltsame E-Mails und Telefonanrufe von seinen verstorbenen Eltern und es passieren weitere unheimliche Dinge. Die Situation spitzt sich zu und schon bald wird er auch noch verdächtigt, einige brutale Morde begangen zu haben. Curtis wittert allerdings eine Verschwörung, in die sein Arbeitgeber verwickelt ist und beginnt nach Informationen und Beweisen zu suchen.



Auch in Craig's Appartment geschehen merkwürdigen Dinge. (Bild: Sierra)



Bei Gesprächen mit Kollegen werden wertvolle Informationen weitergegeben. (Bild: Sierra)

Obwohl Phantasmagoria – Das Labor des Grauens ein Point-and-Click-Adventure ist, fühlt es durch die grafische Umsetzung nicht so an. Man bewegt sich eher in einer Art Film und auch die verschiedenen gefilmten Cutscenes, seien es normale Unterhaltungen, Horrorvisionen oder die eine oder andere Bettszene tragen dazu bei, alles eher als realistisches Abenteuer zu erleben. Die Rätsel sind allerdings etwas nervig. Zum Beispiel muss man mit vielen Leuten mehrfach sprechen, um an gewünschte Informationen oder Gegenstände zu kommen oder bestimmte Wege immer wieder ablaufen. Das hat mir damals ein wenig die Lust am Spielen solcher Adventures genommen.

Trotzdem bleibt die Handlung spannend und die filmische Umsetzung ist besonders in den Horrorsequenzen sehr gut gelungen. Spielt man das Spiel heute, dann ist das auch wie eine kleine Zeitreise. Röhrenbildschirme bestimmen das Bild in den Büros und die Mode entlockt einem doch hin und wieder ein breites Grinsen. Auch die sonstige Ausstattung hat etwas Skurriles, so hängen z.B. die Wände des Büros von Curtis' Boss voll mit gruselig aussehenden ausgestopften Tieren.



Die angestaubte Box mit der Originalsoftware. (Bild: Sierra)

Um das Spiel doch noch einmal zum Leben zu erwecken, habe ich mich dann auf Recherche begeben. Es wird empfohlen, eine DOSBox zu installieren, in der Phantasmagoria – Das Labor des Grauens dann angeblich ohne Probleme installiert und gestartet werden kann.

Wem das zu kompliziert ist oder wer das Spiel nicht besitzt, kann es für ein paar Euro (Originalpreis übrigens damals ca. 90 DM) als Download incl. DOSBox und einem entsprechenden Installer für Windows 7/8/10 erwerben. Allerdings hat man in beiden Fällen mit den 20 Jahre alten Einstellungen zu leben, d.h. in diesem speziellen Fall, dass sich nur die Lautstärke verstellen lässt. Wer eine Einstellung zur Bildschirmgröße sucht, wird enttäuscht. Das hat unglücklicherweise nämlich zur Folge, dass sich das Spiel nur in der Originalauflösung von 640 x 480px spielen lässt oder Fullscreen. Bei meiner Bildschirmauflösung von 3440 x 1440px nicht wirklich ein Genuss, also habe ich in einem Winzfenster geklickt und mich gegruselt.

Das Spiel hat trotz seines Alters nichts von seiner Faszination eingebüßt. Es bleibt ein ungewöhnliches Spiel, dass trotz der Einschränkungen auch heute noch viel Spaß macht.

Dieser Beitrag wurde publiziert am Dienstag, dem 12. Januar 2016 um 18:02 Uhr in der Kategorie: [Spielebesprechungen](#). Kommentare können über den [Kommentar \(RSS\)](#) Feed verfolgt werden. Du kannst zum Ende springen und ein Kommentar abgeben. Pingen ist momentan nicht erlaubt.



## Über Videospiegelgeschichten

Videospiegelgeschichten ist eine offene Plattform für Hobbyautoren und Journalisten. Die Webseite wurde 2009 gegründet, um es jedem Menschen, unabhängig von seiner Profession, zu ermöglichen, persönlich, authentisch und unabhängig über Videospiele zu schreiben

<https://www.videospiegelgeschichten.de>