

Mythos Killswitch

DAS SPIEL, DAS SICH SELBST ZERSTÖRT

Es soll ein Horror-Game existieren, so bizarr und schräg, dass es den perfekten Stoff für Alpträume liefert. Viele halten es für real. Andere für eine Legende. Wir prüfen den Mythos Killswitch! Von Michael Förtsch

Frage: Kennen Sie Killswitch? Nein? Kein Wunder. Im Frühling des Jahres 1989 sollen lediglich zwischen 5.000 und 10.000 Exemplare des DOS-Spiels in den Handel gelangt sein. Das Studio dahinter? Ein kleines tschechisches Team namens Karvina Corporation, das vom ehemaligen Betreiber einer Maschinen- und Baufirma finanziert wurde. Killswitch war zwar nicht das erste, wohl aber das letzte Produkt der osteuropäischen Spielermacher – und sein Verschwinden in der Versenkung quasi Teil des Programmcodes.

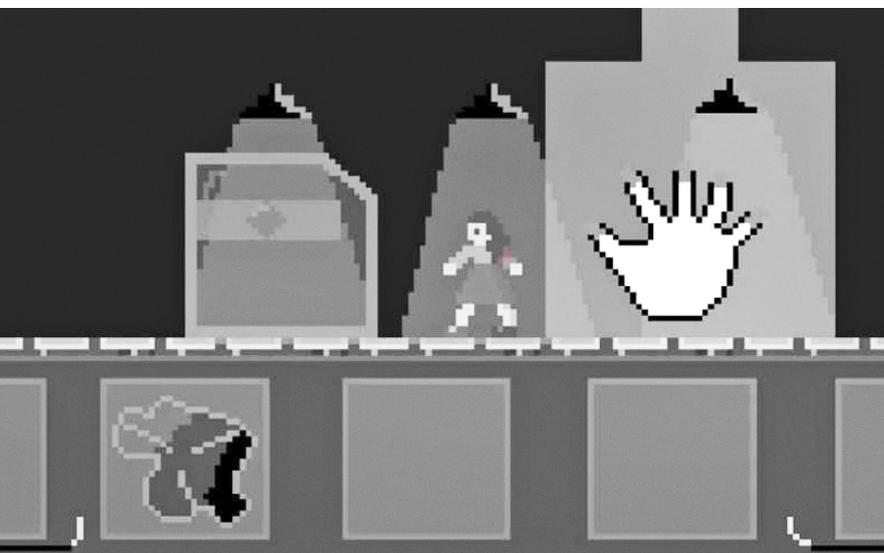
Der Ursprung des Horrors

Doch was ist Killswitch überhaupt? Mit seinem monochromen Look und einer pixeligen 2D-Seitenansicht scheint es zunächst wie eine Grusel-Mischung aus frühen Jump&Run-Games wie Lode Runner und Ur-Adventures wie King's Quest. Allerdings ist es viel

mehr einer der Ahnen des Survival-Horrors. Vor allem, wenn man sich mal die Ausgangssituation ansieht. Zum Spielstart wird zunächst zwischen zwei Protagonisten gewählt. Das ist zuvorderst Porto, eine junge Frau, die ohne Erinnerung, aber dafür mit aufgescheuerten Knien und Ellbogen inmitten einer finsternen Kohlemine erwacht. Ihr Ziel: Da rauskommen! Dafür wird mit ihr durch das verwinkelte Labyrinth gehüpft und gesprungen und Gegnern wie dampfenden Dämonen und besessenen Bergarbeitern ausgewichen. Die kargen Kulissen werde dabei stetig surrealer. Zahnräder und bizarre Muster tauchen auf. Obendrein wächst und schrumpft die Heldin in unregelmäßigen Abständen ohne erkennbaren Grund. »Killswitch wurde entwickelt, um eine einzigartige Spielerfahrung zu bieten«, heißt es in einer Pressemitteilung.

Kafkaesker Höllensturz

Während Porto zu den MIDI-Klängen tschechischer Volkslieder durch die Gänge springt, findet sie Magnetbänder, Notizen und verstümmelte Leichen, die über Textboxen Informationen preisgeben. Wir stolpern über Schlüssel und andere Gegenstände, die Türen öffnen und uns kleine Rätsel lösen lassen. Porto, das wird mit der Zeit klar, war einst eine Minenarbeiterin. Ihre Kollegen wurden von Aufsehern der Bergbauergesellschaft Sovatik grausam gefoltert, um die erwünschten Förderzahlen zu erreichen. Dann seien »die Feuer der Erde« aufgestiegen, hätten die Maschinen befallen und die Mine in eine Höllenvision verwandelt, wie man sie sonst nur von den Gemälden eines Hieronymus Bosch kennt. Die gleiche Geschichte, nur aus einem anderen Blickwinkel, offenbart sich auch mit dem zweiten Charakter: Ghast ist ein unsichtbares Teufelswesen, das auch der Spieler nicht sehen kann! Zwar ist Ghast mit einem Feueratem- und Kohlen-



Die einzigen Bilder von Killswitch stammen vom Youtuber, der »Bartos Chalupnik«. Tatsächlich entstanden diese aber wohl in der Entwicklersoftware Game Maker.

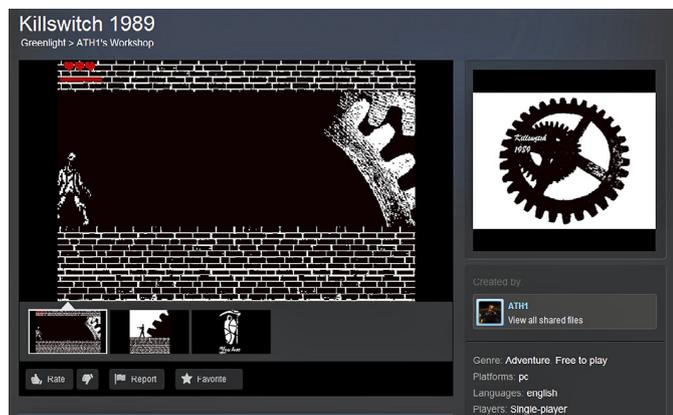
In den Anmerkungen zu seinen Videos behauptet Bartos Chalupnik, er habe das Game per PC-Emulator gespielt.



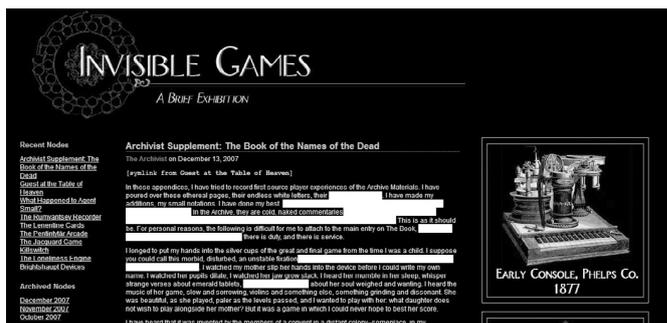
Vor allem die Silent-Hill-Reihe und ihre von Nebel und Ascheregen geprägten Kulissen dürften die Geschichte inspiriert haben.



Das letzte Video von Bartos Chalupnik entstand vor zwei Jahren. Darin erklärt der Youtuber, jemand sei in sein Haus eingebrochen.



2010 wollte ein Indie-Entwickler ein echtes Killswitch programmieren.



Seinen Anfang nahm der Mythos Killswitch im Blog Invisible Games.

dampf-Angriff spielerisch reizvoller als Porto, aber es ist fast unmöglich, ihn durch die Arealen zu navigieren. Nur wenige Spieler sollen über das erste Level hinausgekommen sein. Und falls man irgendwie doch das von kryptischen Codes durchsetzte Ende erreichte, passierte Unfassbares: Der Bildschirm wurde weiß – und das Spiel löschte sich!

Weg, für immer und ewig

Killswitch, so dokumentiert das Blog Invisible Games, »zerstört sich selbst«, »ist nicht wiederherstellbar und radiert all seine Spuren aus, die es auf dem Computer hinterlassen hat«. Auch Kopien der Disketten anzufertigen, sei unmöglich. Kein Wunder also, dass bei einer ohnehin so geringen Auflage kaum einer das Game mehr zu kennen scheint. Nur in wenigen Gaming-Foren und auf Youtube lassen sich Fragmente oder Hinweise auf seine Existenz ausfindig machen. Darunter ist ein Let's Play des Youtubers Bartos Chalupnik und ein kurzer Clip des japanischen Spielesammlers Yamamoto Ryuichi. Letzterer hat auf einer Auktion eine Fassung für 733.000 US-Dollar ersteigert und weinte vor Freude, als er das Stück Videospieldiskette endlich auf seinem Rechner laufen sah. Eine unglaubliche Geschichte – und vollkommener Blödsinn. Killswitch hat es nie gegeben. Es ist die Erfindung des Autors hinter dem Blog Invisible Games, die oder der dort anno 2007 die Geschichte eben jenes Games erdachte. Angeblich verbirgt sich hinter dem Autor die Horror-Schriftstellerin Catherynne M. Valente, die Killswitch auch in ihrer Geschichtensammlung »The Melancholy of Mechagirl« erwähnt. Aber kommentieren will sie das bis heute nicht. Jedoch wurde die Story seitdem von anderen wei-

tergesponnen und findet immer wieder welche, die sie für bare Münze nehmen.

Abseits des Mythos

Tatsächlich hat Killswitch ein Eigenleben entwickelt. Es ist wie der Slender Man ein Teil der »Creepypasta« getauften Internet-Horror-Szene geworden und wird aufs immer Neue zum Thema in Foren und sozialen Medien. Der US-Student Chris Ryan hat das Phänomen gar akademisch analysiert und nennt es »Fakeloric Product«: eine Legende, die auf einer bewussten Lügengeschichte basiert und es schafft, »sich Monat für Monat er-

neut zum Leben zu erwecken.« Und das, obwohl die Story leicht zu widerlegen wäre. Es existieren weder Aufzeichnungen über Karvina oder dessen Angestellte noch Fotos der Spielepackung. Auch Erklärungen, warum ein Kopieren der Disketten unmöglich gewesen sein soll, gibt es nicht. Ryan analysierte Diskussionen und wie einzelne Schreiber die Geschichte zu stützen versuchen. Sie behaupten etwa, Killswitch gesehen und gespielt zu haben, relativieren Zweifel und ergänzen Details und vermeintliche Tatsachen.

Wahr, unwahr, egal

Vor allem Scheinfakten und Anekdoten sind es, so Ryan, mit denen Spieler und Fans der Geschichte begegnen. Darunter sind Erzählungen über fehlerhafte Deinstallationsprogramme oder Erinnerungen an Disketten, die sich wegen fehlerhafter Sektoren nicht duplizieren ließen. »Die Schreiber beweisen teils technische Kenntnisse und demonstrieren Wissen über die Spielegeschichte«, erklärt Chris Ryan. Damit versuchen sie das Fundament der Legende zu festigen. Ein Grund dafür sei, dass Menschen in einer zunehmend kartographierten Welt sich ihre Mythen bewahren wollen und gegen deren Verschwinden ankämpfen. Das gilt auch für die Welt der Videospiele, in der fast alles mit einer Google-Suche aufzufinden ist. Nebulöse Produkte, von denen offenbar noch niemand gehört hat, sind da ein kostbares Faszinosum, das es zu bewahren gelte. Aber ein Killswitch brauchen wir eigentlich nicht. Denn es tauchen immer wieder Relikte auf, von deren Existenz niemand wusste. Erst Anfang 2016 wurde auf einer Auktion mit Dark Seed ein Prügelspiel für den Neo Geo entdeckt, das bis dahin unbekannt war. ★



Hinter Invisible Games und Killswitch soll die Horrorautorin Catherynne M. Valente stehen.