

POLYBIUS

Spielemythos Polybius

DAS WAHRE KILLERSPIEL

Ein Arcade-Automat taucht in US-amerikanischen Spielhallen auf, zieht Teenager in seinen Bann und lässt sie Alpträume durchleben. Dann verschwindet er ebenso schnell, wie er gekommen war. Wir erforschen eine der bizarrsten Legenden der Spielegeschichte.

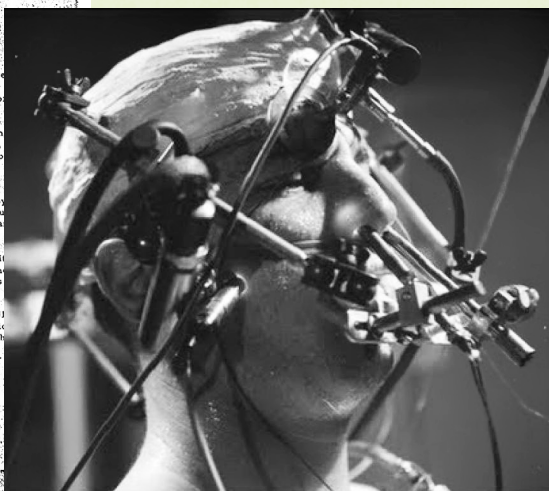
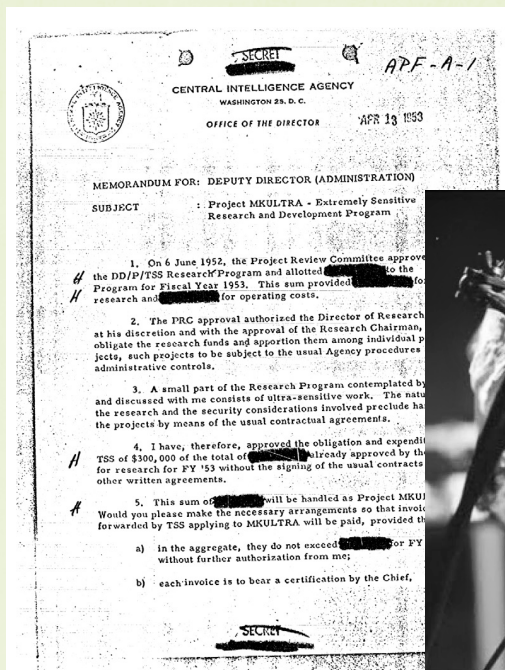
Von Michael Förtsch

Es gibt kaum etwas, wofür Portland besonders bekannt wäre. Klar, hinter der 600.000-Einwohnerstadt im US-Bundesstaat Oregon erhebt sich der majestätische Mount Hood, Nacktbaden und Kiffen haben dort eine lange Tradition. Aber sonst ist nicht viel los. Portland ist nicht unbedingt öde oder trist, aber im besten Sinne ruhig, genau das findet manch Amerikaner an der Stadt ja so nett. Und ausgerechnet dort soll sich vor über drei Dekaden eine der seltsamsten Legenden der Spielegeschichte zugetragen haben. Nämlich im Jahre 1981: Draußen in der Welt köchelt der Kalte Krieg, die Friedensbewegung gegen Atom- und Neutronenbomben geht auf die Straßen, und Videospiele piepsen und klackern in stickigen Spielhallen. Genau sieben dieser Epizentren des noch jungen Spielertums von Portland werden Anfang des Jahres mit jeweils einem Exemplar eines neuen Au-

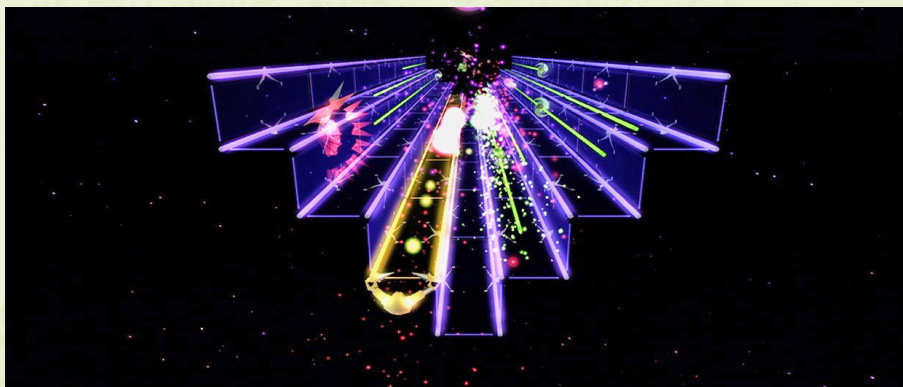
tomaten bestückt: Polybius. Ein jungfräuliches Arcade-Spiel, das ist für Teenager dieser Tage wie Ostern und Weihnachten zusammen. Denn auch wenn Pac-Man und die Panzersimulation Battlezone cool sind, ein neues Game ist nun mal ein neues Game. Jede noch so schrottige Spielekiste bedeutet zumindest zeitweilige Abwechslung und Spannung. Doch der Legende zufolge wird sich dieses Spielgerät aus Holz, Blech, Farbe und Leiterplatten als etwas Besonderes herausstellen. Als das einzig wahre Killerspiel.

Nachtmahr

Unauffällig schmiegen sich die frischen Automaten zwischen Missile Command, Galaga und Space Invaders. Mit ihrem schwarzen Gehäuse machen sie wenig her; wirken geradezu bieder. Trotzdem bilden sich in Hallen bald lange Schlangen vor den Kisten mit dem neongrünen Schriftzug. Teenager drängeln und streiten darum, wer als Nächstes einen Vierteldollar einwerfen und spielen darf. »Viele waren echt aggressiv«, lesen sich Beschreibungen des Geschehens im Internet. »Sie warfen Geld ein, bis sie keines mehr in den Taschen hatten.« Sicher, das gab es zuvor auch bei Automaten wie Donkey Kong. Bei Polybius bleibt es jedoch nicht dabei. Nicht nur sind viele Spieler vom flackernden Schirm wie hypnotisiert, sie leiden hinterher auch unter heftigen Kopfschmerzen, Schwindelanfällen, Nasenbluten, Gedächtnisverlust und Schlafstörungen. Einige verlassen die Spielhalle und übergeben sich minutenlang, während andere von bizarren Alpträumen geplagt werden. Einige verspüren gar Stunden nach dem Spielen den Drang, sich zu verletzen, vor ein Auto oder aus einem Fenster zu springen. Und manch einer, heißt



Unter dem Namen »MK Ultra« experimentierte die CIA bis in die 1970er mit Drogen, teils ohne Wissen der Versuchspersonen. Das Ziel: »Vorhersage und Kontrolle menschlichen Verhaltens«.



Das Automatenspiel Tempest wird gerne mit Polybius in Verbindung gebracht. Der schnelle Spielfluss (rechts ein Bild aus dem Remake Tempest 3000 aus dem Jahr 2000) lässt es wie aus einer anderen Welt erscheinen. So existieren Theorien, Polybius sei missglückter Tempest-Prototyp.

es, tut das sogar. Doch bevor der bizarre Spuk außerhalb der Spieler-szene allzu viel Aufmerksamkeit erregt, ist er wieder vorbei – die Automaten verschwinden. Wie, warum und ... was zum Teufel ist passiert?! »Diese Fragen begründen den Mythos des Spiels«, sagt der Dokumentarfilmer Todd Luoto, der gemeinsam mit Jon Frechette die Dokumentation »The Polybius Conspiracy« plant.

Gelöschte Sinne

Erstmals nachweislich erwähnt wird der sinistere Automat im Jahre 1998. Damals verfasst ein Nutzer namens »Cyberyogi« einen Eintrag zu Polybius in der Arcade-Spiel-Datenbank CoinOp, die zum Ausgangspunkt der surrealen Theorien wird. »Das Spiel sah merkwürdig aus, irgendwie abstrakt, schnelle Action mit einigen Puzzle-Elementen«, lässt sich die Beschreibung bis heute auf CoinOp nachlesen, wo gleichsam »bizarre Gerüchte« angedeutet werden. An anderer Stelle im Netz finden sich mittlerweile konkretere Berichte, wonach die Spieler in Polybius ähnlich wie im Klassiker Tempest mit einem Raumschiff durch einen Tunnel oder ein Gehirn fliegen. Welchem Genre Polybius denn nun angehört, weiß zu dieser Zeit aber keiner so richtig. Klar ist nur, dass auf dem Startbildschirm der Entwicklername »Sinneslöschen Inc.« (Ja, auf Deutsch!) prangt, der sich allerdings in keinem Firmenregister findet. Daher ist für viele klar, wer dahintersteckt: der US-Geheimdienst CIA. Schnell kursiert das Gerücht, die Behörde führe mit dem Spiel Gedankenkontrolllexperimente durch. Polybius sende Licht-

impulse aus, die die Wahrnehmung überreizen und für unterschwellige Botschaften wie kurz aufblitzende Texte öffnet. Tatsächlich betreibt der Geheimdienst in den 70er-Jahren unter dem Decknamen »MK Ultra« Versuche zur Bewusstseinskontrolle – mitunter ohne das Wissen der Testpersonen. Mit Drogencocktails sollen der Widerstand feindlicher Spione gebrochen und willfähige Schlafagenten geschaffen werden, die per Telefonanruf zu Attentätern werden. Ein konkreter Hinweis auf die CIA sei auch der Name des Automaten. Der beziehe sich auf den griechischen Schreiber Polybios und dessen große Erfindung, die Polybios-Chiffre, eine Verschlüsselungsmethode. Und geheime Nachrichten sind schließlich das Kerngeschäft der Schnüffler aus Langley, oder?

Schau, all die Verschwörer

Nicht nur die CIA wird hinter Polybius vermutet. »Die ursprüngliche Legende war recht simpel«, erklärt der Wissenschaftsautor Brian Dunning, der in seiner Webshow »Skeptoid« Verschwörungstheorien analysiert. »Doch wie bei einem Stille-Post-Spiel hat sich die Erzählung im Laufe der Zeit gewandelt, ist bunter und facettenreicher geworden.« Nach etwas Garzeit in der Gerüchteküche wird inzwischen auch gemutmaßt, das Pentagon habe mit Polybius – frei nach dem Film »The Last Starfighter« – Soldaten für ein Spezialprogramm rekrutieren wollen. Mehrmals die Woche seien Männer in schwarzen Anzügen bekommen, hätten die Spieler beobachtet, Teile aus dem Automaten genommen sowie Daten ausgelesen. Das Geldfach jedoch sei nie angerührt worden. Weiterhin werden der russi-

sche Geheimdienst KGB und die DDR-Spitze der Stasi bezichtigt: Die wollten mit Polybius angeblich US-Teenager in den Selbstmord treiben. Auch, wer den Automaten für die vermeintlichen Verschwörer entwickelt hat, ist für viele glasklar. Hinter der Scheinfirma »Sinneslöschen« soll Atari stecken! Schließlich hat der Pong-Konzern auch schon eine Militärversion des Arcade-Panzerklassikers Battlezone entwickelt. Und dessen Erfinder Ed Rotberg soll eben auch Polybius entworfen haben. Zugleich steht Dave Theurer unter Mastermind-Verdacht. Schließlich sei Polybius so etwas wie der böse Zwillingbruder seines Kulthits Tempest. »Und natürlich gibt es Leute, die felsenfest glauben, dass der Automat von Aliens kommt oder von den Illuminaten«, merkt Dokumentarfilmer Jon Frechette lachend an. »Die Theorien sind alle nicht schlüssig, aber total faszinierend.«

Der wahre Erfinder?

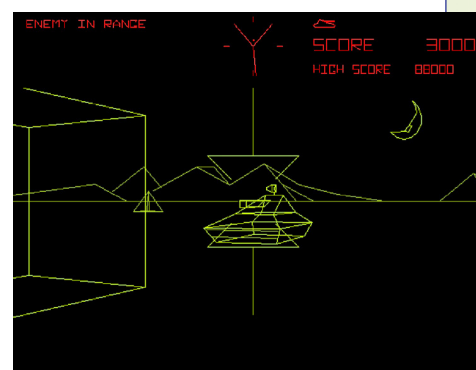
Um die Jahrtausendwende zieht Polybius immer weitere Kreise, erwächst zur Internetlegende. Dann geschieht, womit niemand gerechnet hat: 2006 meldet sich ein gewisser Steven Roach im CoinOP-Forum und beim britischen Magazin Retro Gamer. Er selbst, so schreibt er, habe an Polybius mitgearbeitet. Sinneslöschen sei eine tschechische Firma, die er 1978 gemeinsam mit einem deutschen und einigen osteuropäischen Freunden gegründet habe. Die Programmierer verdingten sich als Auftragsarbeiter. 1980 tritt dann ein südamerikanisches Unternehmen an sie heran, dessen Name Roach verschweigt. Die Südamerikaner bestellen ein Spiel mit Puzzle-Elementen und neuartiger Grafiktechnik.

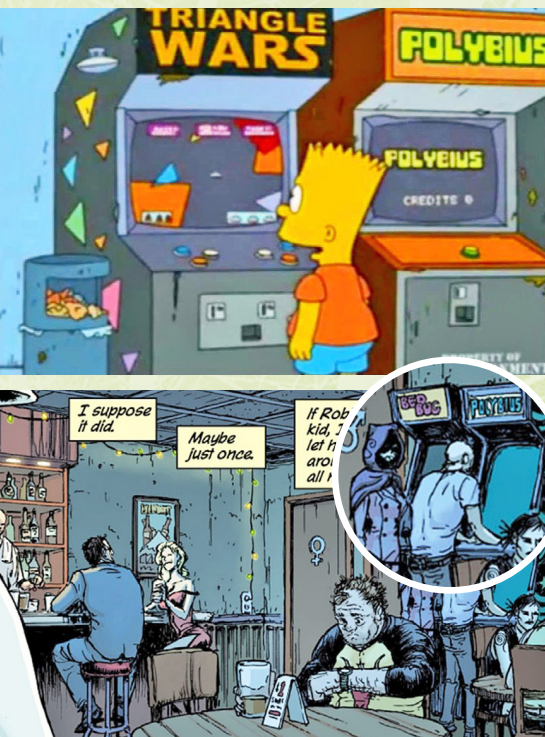


Todd Luoto und Jon Frechette wollten auf Kickstarter erfolglos eine Polybius-Doku finanzieren. Der Film soll dennoch erscheinen.

Spiele & Armee

Regierung, Militärs, Geheimdienste und Videospiele? Das ist keine ungewöhnliche Kombination. Atari entwickelt etwa auf Basis des 1980 veröffentlichten Panzerspiels Battlezone den Bradley Trainer (rechts), eine Schießsimulation für die Schützen des US-Panzers M2 Bradley IFV. Hinter der kostenlosen Militärsimulationsreihe Kuma War soll hingegen die CIA stehen. Mit ihr sollen angeblich Bürger der USA und des mittleren Ostens manipuliert werden, jedoch nicht via Gehirnwäsche, sondern raffinierter Propaganda.





Polybius hat sich in der Videospielszene längst zum Insider-Gag entwickelt. Daher findet sich der Automat in vielen Popkulturerzeugnissen wieder. So etwa bei den Simpsons oder auch im Hintergrund eines Batman-Comics.

Ein spannender Auftrag für das junge Team, das Tage und Nächte dafür opfert. Roach & Co. bereuen nichts: »Wir testeten es Stunden über Stunden, es machte süchtig«, lobt er den Titel, bei dem es angeblich darum geht, mit einem Kampfflieger Alien-Raumschiffe und letztlich eine Mondbasis zu zerstören. Ende 1980 geht der fertige Prototyp an die Südamerikaner. Den Namen Polybius denkt sich laut Roach der historienbegeisterte Programmierer Marek Vachousek aus. Eine Weile geschieht nichts. Doch dann werden im Raum Portland Probe-Automaten aufgestellt. Prompt erleidet ein 13-Jähriger einen epileptischen Anfall. Die Auftraggeber werden panisch, fürchten Klagen und schlechte Presse. »Es wurde alles getan, um das Gerät aus der Öffentlichkeit zu holen«, so Roach. Binnen Tagen werden die Kisten aus den Hallen geschleppt. Wenig später macht Sinneslöschen dicht. Das sei die ganze Geschichte. Behauptet zumindest der vermeintliche Entwickler.

Lug und Trug?

Plausibel ist Roachs Erzählung schon. Aber beweisen kann der Programmierer, der nie persönlich auftrat, nichts. Kopien des Spiels oder gar ein Automat? Technische Details? Nachweise, dass das Studio existiert hat? Fehlanzeige. »Das ist nicht ungewöhnlich«,

beurteilt Brian Dunning. »Es gibt keine bessere Möglichkeit, Aufmerksamkeit zu erhaschen, als sich als Teil einer beliebigen Geschichte zu stilisieren.« Ähnliches sei mit dem vermeintlichen UFO-Absturz von Roswell oder dem Philadelphia Experiment geschehen. Auch hier meldeten sich über die Jahrzehnte immer neue Personen, die dabei gewesen sein wollen. Tatsächlich lässt vieles an der Existenz von Polybius zweifeln. Also alles Hirngespinnste, Lug und Trug? So einfach scheint es dann doch nicht. Laut der Journalistin Cat DeSpira gibt oder gab es einen realen Steven Roach. Der sei ein mexikanischer Forscher gewesen, der an Verhaltensmodifikation geforscht und unethische Menschenexperimente durchgeführt habe. Ein und dieselbe Person? Zufall? Klar, wahrscheinlich ist, dass der vermeintliche Polybius-Entwickler sich den Namen des Forschers »geborgt« hat. Aber wer weiß das schon?

Nur ein Spiel

Ganz sicher gibt es indes den mysteriösen »Cyberyogi«, der Polybius als Erster erwähnt hat. Er ist Deutscher, wir kontaktieren ihn. Wie er beteuert, habe er mit Polybius »absolut nichts zu tun«, selbst wenn ihn manche Theorien Roachs Mannschaft zugerechnen. Er habe den obskuren Automaten nicht ge-

Geist in der Maschine

Ein Arcade-Automat, der urplötzlich auftaucht, Kindern das Gehirn wäscht und sie in Selbstmordfantasien treibt? Ja, eine einzigartige Geschichte. Oder? Nein, eigentlich nicht. Polybius ist vielleicht die bekannteste, aber nicht die einzige unheimliche Legende rund um ein Spiel.



Der Geist der Ms. Pac Man

Dieser Mythos taucht erstmals 2008 auf der US-Kleinanzeigenseite Craigslist auf: Ein Mann in Boston will einen Ms.-Pac-Man-Automaten loswerden. Sofort, egal an wen, kostenlos. Der Haken? Das wuchtige Gerät kommt mit einem Geist – also mit einem echten, nicht mit den normalen vier Pixelgespenstern. Wie das Inserat beschreibt, habe sich der Automat anfangs nur mitten in der Nacht selbst gestartet. Später habe aber die Tochter des Besitzers von einem »Mann in der Videospielmaschine« gesprochen und seine Frau eine dunkle Figur gesehen, die ins Gehäuse des Geräts verschwand. Die verschreckte Gattin sei daraufhin ausgezogen und habe geschworen, erst zurückzukommen, wenn »die Maschine aus dem Haus ist.« Dumm: Der Mann wusste, worauf er sich einließ, der Vorbesitzer hat ihn vor dem Spuk gewarnt. »Ich habe gelacht«, beteuerte der Inserent. »Ich habe ihm nicht geglaubt.« Ob er den Automaten loswurde, ist nicht bekannt.

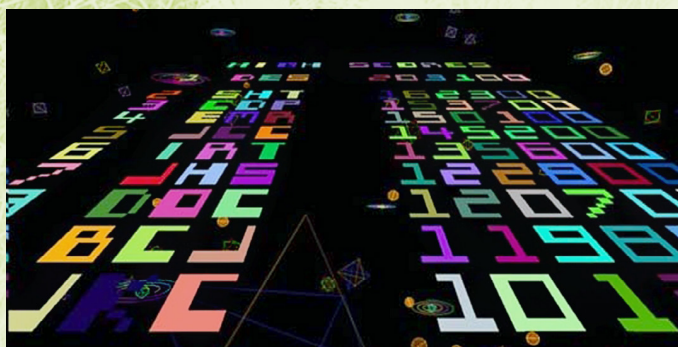
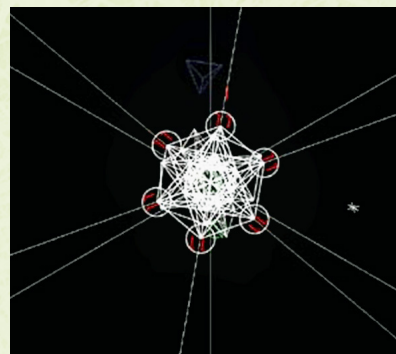
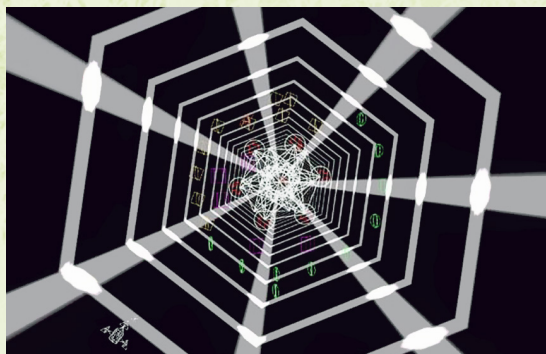
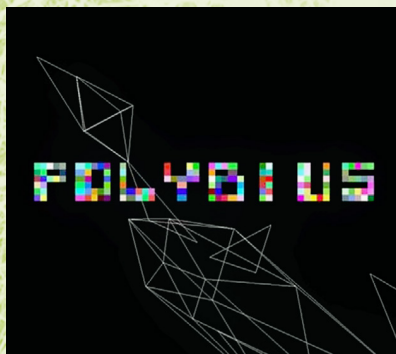
Das Pokemon des Todes

Für ein paar Dollar soll ein Gamer vor einigen Jahren auf einem Flohmarkt ein mysteriöses Pokemon-Spiel für den Gameboy erstanden haben: Pokemon Black. Allerdings nicht das Pokemon Black, das 2010 erschienen ist, sondern eine modifizierte Fassung des älteren Pokemon Red – ein Bootleg. Darin startet der Spieler mit einem bisher unbekannten Pokemon namens Ghost. Dessen einzige Attacke heißt »verfluchen«. Und diese färbt den Bildschirm kurz schwarz und lässt die Gegner samt ihrer Trainer einfach verschwinden. Wo man sie einst traf, bleiben nur Grabsteine zurück. Letztlich schwand der Spieler irgendwann eine vollkommen leere Welt, in der keine Konkurrenten mehr zu finden sind. Und plötzlich fordert Ghost den Helden selbst zum Duell. Ein Kampf, der auch für den Spieler tödlich endet.

Der Fluch der Puppe

Das Rennspiel Sonic R erscheint 1997 für den Sega Saturn. Und wie in so vielen Rennspielen jener Zeit, gibt es jede Menge versteckter Geheimnisse. So lässt sich auch eine Puppenfassung von Sonics Freund Miles »Tails« Prower als spielbaren Charakter freischalten – die Tails Doll. Die schaut alleine schon gruselig aus. Denn mit hängendem Kopf schwebt sie leblos über die Rundkurven. Wie es aber weiter heißt, sollen einige Spieler, die mit der Tails-Puppe Rennen bestreiten, während der Song »Can You Feel the Sunshine?« duzelt, anschließend Unfälle haben. Andere wiederum sollen Albträume durchleben, in denen die Puppe sie jagt und töten will. Wie einige Spieler vermuten, ist die Tails Doll wohl kein Charakter, den die Entwickler ins Spiel gepackt haben, sondern ein dämonisches Wesen, das sich so an den Seelen unschuldiger Kinder vergeht. Der virtuelle Chucky, könnte man sagen.





So sah Polybius aus. Okay, nicht wirklich. Allerdings hat sich ein Spieleentwickler vor Jahren bemüht, eine Fan-Fassung von Polybius zu erstellen, die auf Beschreibungen und Annahmen des Spielgeschehens basiert. Das durchaus spaßige Resultat gibt's kostenlos für PC unter sinnesloschen.com.

baut, »sonst wären die Men in Black hinter mir her«, schwört er. Oft würde er von Spinern oder mutmaßlichen Geheimdienstlern angeschrieben, das nerve ihn. Aber hat er den Ursprung des Mythos nun erschaffen? War es nur ein Streich? Cyberyogi bleibt eine Antwort schuldig. Sein Name aber steht immer wieder mit Internet-Scherzen in Verbindung. So schrieb er im Jahr 2000, er habe »Phoenix« ausgegraben, ein bis dahin unbekanntes Arcade-Game aus der DDR, und später, dass komprimierte Musikdateien wie MP3s dem Gehör schaden. Beides Unfug. »Er erzählt nicht viel Wahres«, erklärt auch Dokumentarfilmer Todd Luoto nach seinen Recherchen. »Die Polybius-Story ist leider auch eine Geschichte der Lügen.« Doch die hat auch eine historisch greifbare Basis. »Die meisten Mysterien tragen ein Körnchen Wahrheit in sich«, bestärkt Luotos Kollege Jon Frechette. »Man muss nur suchen.«

Die wilden 80er

»Es existieren wirklich Verbindungen zu realen Ereignissen«, hat Brian Dunning beispielsweise herausgefunden. Tatsächlich

kommen nämlich in den 80er-Jahren in kurzer Folge mehrere Kinder durch Videospiele zu Schaden. Ein Junge namens Michael Lopez erleidet nach dem Spielen von Tempest einen Migräneanfall. Der zwölfjährige Brian Mauro bricht nach einem 28-Stunden-Marathon vor Asteroids zusammen. Wenig später stirbt Jeff Dailey bei einer Rekordjagd im Spiel Berzerk an einem Herzinfarkt. »Diese Vorfälle hatten nichts miteinander zu tun«, führt der Mythenexperte fort. »Doch jeder, der unbedingt einen Zusammenhang sehen will, kann ihn konstruieren.« Und das geschieht bei Elternabenden an Schulen und den Medien, die Spiele an den Pranger stellen. Zudem waren die Arcade-Hallen laut Jon Frechette »nicht die sicheren Orte, an die wir nostalgisch zurückdenken. Drogen wurden gehandelt, Automaten illegal zu Glücksspielmaschinen umgebaut. Es ist schräg und erschreckend, wie gefährlich es dort eigentlich zugeht.« FBI-Agenten und Polizisten sind in den Spielhallen der 80er vielerorts häufiger Besuch. Sie überprüfen Geräte auf Umbauten, observieren Drogendealer und installieren versteckte Kameras. Und es wird auch

mal der eine oder andere Automat beschlagnahmt und in einem unauffälligen Lieferwagen abtransportiert. Die Männer in Schwarz, es gab sie wirklich. »Es sind komische Dinge passiert. Und die wurden im Nachhinein zusätzlich verzerrt, übertrieben und mit Hörensagen vermischt«, folgern die Filmemacher. »In der Rückschau erscheint vieles unheimlich, obwohl es rational erklärbar ist.«

Ein Kind seiner Zeit

Letztlich ist Polybius nicht nur eine Legende, sondern auch eine Parabel auf die Moderne. Sie verkörpert die Furcht vor Veränderung, technologischem Wandel und einem Medium, das wir auch heute nicht gänzlich verstehen: dem Spiel. Denn sowohl Erwachsene als auch Kinder können nicht immer vollends erklären, warum diese interaktive Unterhaltung so fesselt, was sie mit ihnen macht, und wo sie hinführt. »Polybius vereint viele Elemente einer sehr guten Erzählung«, umreißt Brian Dunning. »Die böse Regierung, die unschuldigen Opfer, die echten Geschehnisse und das unbekannte Neue.« Ein Beispiel dafür, wie moderne Sagen funktionieren. »Menschen bringen immer wieder frische Erfahrungen, Aspekte und Sichtweisen ein«, fährt Todd Luoto fort. Eine Geschichte, wie die Polybius-Legende, egal ob mündlich oder im Netz erzählt, findet stets neue Zuhörer, Leser und damit Träger. Sie entwickelt sich und passt sich dem Zeitgeist an. Aber vor allem fasziniert sie uns. »Es gibt einen Grund, warum Menschen daran glauben«, so Dunning. »Oder daran glauben wollen.« Daher sei egal, wie viel Wahrheit drinsteckt. »Letztlich zählt wohl nicht, ob Polybius echt ist«, folgert Todd Luoto abschließend. »Es geht vielmehr darum, wie ein Arcade-Spiel, das es vielleicht nie geben hat, seit etlichen Jahren Abertausende Menschen fasziniert.« ★



Im Kultfilm »The Last Starfighter« von 1984 wird von einer außerirdischen Flotte ein Automat namens »Starfighter« auf der Erde aufgestellt. Wer sich darin beweist, wird als Pilot rekrutiert.