

COMPUTERSPIELE

Gefräßige Scheibe

Fast zwei Jahrzehnte scheiterten Videospieler an dem Klassiker „Pac-Man“. Jetzt schlug sich ein Amerikaner bis zur letzten Runde durch.

In der 256. Runde des Automatenspiels Pac-Man dreht die Elektronik durch. Das Zählwerk bleibt stehen, auf dem Monitor blinken wirre Linien. Die Programmierer von Pac-Man haben nicht für möglich gehalten, daß je ein Spieler so weit kommt.

Der Amerikaner Bill Mitchell, 33, hat es vor wenigen Tagen geschafft. Sechs Stunden lang bugsierte er die berühmte gelbe Scheibe mit dem gefräßigen Maul durch einen Irrgarten voller Gefahren. Er entging den vier niedlichen Monstern, die ihn unentwegt verfolgten, und er mampfte alle Kirschen, Bananen und Schlüssel, die ihm unterwegs erschienen.

Als erster Mensch machte er dabei keinen einzigen Fehler, und am Ende hatte er 3 333 360 Punkte beisammen. Mehr sind in diesem Spiel nicht zu erreichen.

Das Mirakel ereignete sich bei einem öffentlichen Schaukampf in einer Spielhalle im US-Staat New Hampshire. Anfang Mai erst war der Kanadier Rick Fothergill zu einem Rekordversuch angetreten, ließ vor dem Ziel jedoch eines seiner drei Leben und verfehlte den Gipfel des Ruhms um 90 Punkte.

Seit 1980 streben Punktejäger in aller Welt nach der Meisterschaft. Damals war Pac-Man in den Spielhallen erschienen. Die große Zeit der Videospiele hatte gerade begonnen, und Pac-Man galt bald als das größte. Tausende Frauen und Männer, heißt es, waren entzückt von der fressenden Scheibe, die aussah wie eine Spalttablette.

Ein Song namens „Pac-Man Fever“ kam in den USA gar in die Top ten. Wettbewerbe fanden statt, und die besten Spieler verloren sich für Stunden in den Reizgewittern der Verfolgungsjagd. Nach einiger Zeit, so berichteten sie, erlebe man ein seltsam schwebendes Glück, ein Gefühl von Allmacht und Leichtigkeit.

Beim Stand von 1,9 Millionen Punkten war auch Bill Mitchell soweit. „Das ist die größte Gefahr“, erzählt er. Seit einer Stunde war es traumhaft gelaufen, wie von allein. Prompt machte er eine falsche Bewegung. „Ich wäre fast gestorben.“

Die Monster gerieten außer Kontrolle und rückten ihm hart zu Leibe. Erst 200 000 Punkte später fing er sich, und das Spiel nahm wieder den vorgesehenen Lauf. „Und dann wurde mir klar“, sagt er, „daß ich noch hundert Runden zu überstehen hatte.“

Das war der Hauch der Verdammnis. Mitchell kennt ihn von Kindesbeinen an. Er wuchs auf in Fort Lauderdale, Florida, nahe einer der größten Spielhallen der Welt. Sie war rund um die Uhr geöffnet, und der kleine Bill verbrachte dort mit seinen Kumpanen „jede freie Sekunde“. An manchen Tagen, sagt er, wankten sie um sechs Uhr morgens nach Hause. Die Jungs gehörten nicht zu den üblichen Gelegenheitsdaddlern – sie übten für das vollkommene Spiel.

Seit es Videospiele gibt, ist es möglich, perfekt zu sein. Jeder weiß auf den Punkt genau, wieviel ihn noch trennt vom besten aller Spieler oder, noch betörender, vom höchstmöglichen Punktestand. Nicht alle werden damit fertig.

Die Computertechnik brachte Spieler neuen Typs hervor. Sie arbeiteten sich

Spiel halten. Für Zuschauer war das reine Magie.

Ein Dutzend Weltklassenspieler gebe es auf Erden, sagt Mitchell, eine einsame Liga. Er überragt sie nun alle. „Niemand kann mich je mehr schlagen“, sagt der Mann, der im wirklichen Leben drei Kinder hat und eine Firma, die höllisch scharfe Würzsoßen herstellt.

Im Internet gibt es ein Register mit den besten Punktzahlen Tausender Spiele, geführt von dem Amerikaner Walter Day. Er ist quasi der Hauptbuchhalter der Daddlerbewegung. „Das perfekte Pac-Man-Spiel“, sagt Day, „war der Heilige Gral.“

Um zu ermitteln, wie oft Pac-Man jemals gespielt worden ist, hat er alte Automaten aufgeschraubt und in den Zählspeichern nachgesehen. Day rechnete hoch und kam auf mehr als 10 Milliarden Spiele insgesamt. Damit hätte die Menschheit, vorsichtig geschätzt, Hunderttausende von Mannjahren aufgewendet, um Pac-Man zu meistern.

Als Bill Mitchell nach seinem Weltrekord vom Hocker sank, sagte er: „Jetzt muß ich dieses verdammte Spiel nie wieder anrühren.“ Ein paar Tage später bekam er das Angebot, Mitte August bei einem großen Wettbewerb in Las Vegas das Wunder noch einmal zu versuchen.

Mitchell nahm an. Es winkt ihm der Ruhm eines Mannes, der das perfekte Spiel gleich zweimal geschafft hat. MANFRED DWORSCHAK



Automatenspiel „Pac-Man“
Irrgarten voller Gefahren

voran mit der Sturheit von Elektronengehirnen. In schier endlosen Versuchketten beobachteten Bill Mitchell und seine Freunde die vier Monster, bis sie deren einprogrammierte Verhaltensmuster durchschaute hatten. Schließlich lernten sie alles auswendig.

Mit diesem Wissen entwickelten sie ein paar aberwitzig umständliche Zugfolgen, die ihnen für etliche Sekunden Ruhe vor den Verfolgern verschafften. So konnten sie sich immer länger im



Meisterspieler Mitchell: „Ich wäre fast gestorben“