

Así nació Pac-Man, el videojuego más conocido del mundo

Para ver la noticia online clique [aquí](#)

El nombre de Toru Iwatani quizá no te diga nada. Pero fue el creador de uno de los videojuegos más conocidos y jugados del mundo, el comecocos. ¿Quién no ha jugado alguna vez al Pac-Man? ¿Quién no ha manejado alguna vez ese casi-círculo amarillo, escapando de los fantasmas y comiendo bolas, escuchando ese sonido repetitivo y casi molesto, pero que no impedía pasar horas frente a la pantalla del videojuego?

El nombre de Toru Iwatani quizá no te diga nada. Pero fue el creador de uno de los videojuegos más conocidos y jugados del mundo, el comecocos. ¿Quién no ha jugado alguna vez al Pac-Man? ¿Quién no ha manejado alguna vez ese casi-círculo amarillo, escapando de los fantasmas y comiendo bolas, escuchando ese sonido repetitivo y casi molesto, pero que no impedía pasar horas frente a la pantalla del videojuego?

Quizá ahora se vea el Pac-Man como una reliquia del pasado. Quienes hayan crecido con los videojuegos modernos, con gráficos más realistas que la realidad, inmersos en historias de película, no podrán evitar una sonrisa de condescendencia (cuando no de burla) al ver los gráficos y la mecánica de juego del Pac-Man. Sin embargo, que jueguen un par de partidas. Quizá se les borre esa sonrisa de la cara.

Toru Iwatani nació un 25 de enero de 1955, en Meguro, un barrio en las afueras de Tokio. Con tan sólo 22 años comenzó a trabajar para la compañía Namco, fundada precisamente el año de nacimiento de Iwatani, 1955. Esta empresa de videojuegos sería la responsable de lanzar al mercado otros clásicos juegos arcade, como el Dig Dug, en el que había que excavar túneles colocando dinamita, o el Galaga, uno de los clásicos juegos de marcianitos, con la nave del jugador en la parte de abajo de la pantalla y los villanos arriba, una multitud acercándose en zigzag, lenta, pero inexorablemente.

Puck-Man fue su nombre original

Fue allí, en la empresa Namco donde se gestaría el que posteriormente sea uno de los juegos paradigmáticos de ordenadores y máquinas de videojuegos. Se llamaría, en un principio, Puck-Man y la primera versión apareció en 1980. ("Puck" significa, en inglés, disco, y hacía referencia a la forma del héroe amarillo y minimalista.) Iwatani, con la colaboración del programador Shigeo Funaki (programador también de Bomb Bee), un ingeniero de hardware y un ingeniero de sonido, crearía lo que sería uno de los iconos de la cultura de los videojuegos y, más aún, un icono de la cultura de los

años ochenta. Era el comienzo de la primera época dorada de los juegos electrónicos y las primitivas consolas.

El día 22 de mayo aparecía la primera versión de este (aún) Puck-Man para el público japonés. Obtuvo un éxito inmediato. La compañía estadounidense Midway vio su potencial de inmediato y compró los derechos para su propia versión, esta vez sí, del que luego sería mundialmente conocido como Pac-Man. Se rumorea que el cambio de nombre se debió a que los responsables de márketing temían que los chavales norteamericanos cambiaran esa primera pe por una efe.

El primer lugar donde se ubico una de las máquinas Puck-Man fue en una sala de cine que se encontraba de moda en Tokio. Treinta años después, en 2000, se homenajeó al videojuego colocando de nuevo una de esas máquinas en el mismo lugar. Claro que, en la actualidad, es mucho más fácil disfrutar del juego. Hay versiones en internet que tardan segundos en cargarse, versiones para las principales plataformas móviles, variaciones del juego (incluso una en la que el simpático Pac-Man tiene que coger un fusil y disparar a otros compañeros). Todo esto demuestra que sigue siendo un juego divertido y adictivo. Además, gracias a la comercialización de objetos (desde camisetas a las famosas libretas Moleskine que le rindieron un homenaje) el héroe amarillo sigue dando beneficios a la empresa. Por supuesto, no faltó, en su día, el doodle de Google, que permitía echarse una partida.

Un juego para chicas

Todo ello, gracias al genio de Toru Iwatani, que ahora es profesor de la Universidad Politécnica de Tokio. Según Iwatani, se trataba de crear un videojuego sin violencia, sin que aparecieran aliens a los que disparar, de modo que las chicas también querrían jugar. El tiempo demostró que no era un cuestión de género: hombres y mujeres querían jugar al Pac-Man.

En cuanto al diseño del personaje, Iwatani pensaba en algo de comer. El diseñador se dio cuenta de que si a una pizza le quitas una porción, queda la forma de una boca. Así que Pac-Man no es más que una pizza sin una de las porciones.

Iwatani no quería que los villanos fueran personajes a los que se pudiera odiar. Así, creó a los fantasmas inspirándose en el dibujo animado Casper y en un cómic japonés llamado Obake no Q-taro. Por otra parte, la idea de comer una galleta de mayor tamaño de modo que permite cambiara las tornas y que fuera Pac-Man el que pudiera comer a los fantasmas, el propio diseñador ha reconocido que se inspiró en Popeye y la fuerza que conseguía al comer espinacas.

A pesar del éxito del Pac-Man, Toru Iwatani sólo creó otro juego, llamado Libble Rabble. No repitió el éxito del primero, quizá por la dificultad de juego, ya que se manejaba con dos joysticks. Después, la empresa Namco creció e Iwatani fue ascendido, convirtiéndose en jefe de los jóvenes diseñadores. Tal vez, nos perdimos grandes videojuegos diseñados por él. ¿Quién sabe?

Existe incluso un museo Pac-Man, waka-waka-waka-waka, ubicado en Tokio? No. En la red. Es un museo virtual. Ahora solamente queda esperar su nueva serie de animación.