



# Pac-Man, 40 años de una apología a la sencillez

Han pasado 40 años desde que Pac-Man, el personaje de videojuegos probablemente más reconocible del mundo, debutara ante un público que cayó rendido ante su sencillez y transformó a una afición hasta entonces mucho más masculinizada.

Aunque el lanzamiento oficial del juego en salas recreativas de Japón fue en julio de 1980, sus creadores consideran que el 22 de mayo es el nacimiento de Pac-Man porque fue cuando se instaló la primera máquina en un test de ubicación en el popular barrio tokiota de Shibuya, dejándose ver ante el público general.

El aclamado 'comecocos', como se promocionó en España, se presentó ante los japoneses como Puck-Man, el nombre original del título, que terminó adaptando su grafía a la pronunciación (Pac) para evitar que el público estadounidense sustituyera la «p» por una «f» y el juego terminara soezmente desvirtuado.

UNA PIZZA PARA COMERSE EL MUNDO

Puck/Pac, pronunciado «paku» en japonés (la onomatopeya usada en ese idioma para describir la acción de «dar un bocado»), se centró en el simple y universal concepto de comer, con la idea de atraer a un público entonces muy alejado de las recreativas: las mujeres.

«Intentaba dar con algo para atraer a las mujeres y a las parejas. Cuando imaginé lo que las mujeres disfrutaban, me vino a la mente su imagen comiendo pasteles y postres, así que usé ‘comer’ como palabra clave», explicó el padre de Pac-Man, Toru Iwatani, en una entrevista con el periodista británico Tristan Donovan para su libro «Replay: The History of Video Games» (2010).

Mientras investigaba en torno al concepto culinario durante el desarrollo del juego, que llevó poco más de un año, Iwatani tuvo una epifanía comiendo pizza y vislumbró al que terminaría siendo Pac-Man en la forma a medio comer de este plato italiano.

La dinámica del juego era extremadamente sencilla: ponerse a los mandos de Pac-Man para comerse todos los puntos, frutas y objetos distribuidos por un laberinto mientras escapabas de cuatro coloridos fantasmas, a los que es posible devorar para aumentar la puntuación.

El juego buscaba atraer al mayor público posible (mujeres, niños, parejas) a los centros de salas recreativas, mayoritariamente frecuentados por hombres y repletos de títulos de acción influidos por el «shoot ‘em up» (matamarcianos) de éxito «Space Invaders».

## POCAS EXPECTATIVAS

La productora del juego, la compañía Namco, a la que un joven Iwatani (Tokio, 25 de enero de 1955) se había unido en 1977 con la esperanza de desarrollar máquinas pinball, no se mostró especialmente entusiasta con Pac-Man. Tampoco la crítica.

«A diferencia de los otros juegos estimulantes que existían en ese momento, Pac-Man fue diseñado para que las personas jugaran fácilmente y cuando estuvieran relajadas, sin agitación. Así que, cuando se lanzó, no recibimos el tipo de análisis que tuvieron otros juegos», relataría con los años Iwatani.

Pero el juego conquistó al público general, especialmente en los Estados Unidos,

donde la máquina se lanzaría en octubre de 1980.

Pac-Man vendió más de 100.000 máquinas en EE.UU. en un año, los centros de recreativas instalaron filas enteras con el juego y su protagonista llegó a aparecer en la portada de la revista Time o a protagonizar un popular programa de dibujos animados matutino.

El título llegaría a ostentar el récord Guinness a juego arcade de monedas más exitoso, con cerca de 300.000 máquinas vendidas entre 1980 y 1987, y revolucionaría la industria, en la que se popularizaron títulos de éxito inspirados en él como «Mappy» (1983).

Se estima que hasta los años 90 Pac-Man generó unos beneficios de 2.500 millones de dólares (2.300 millones de euros).

Por su revolucionaria creación, Iwatani recibió un bonus de menos de 3.500 dólares (3.200 euros), aunque poco después del lanzamiento de su poco exitoso juego siguiente, «Libble Rabble» (1983), fue promocionado a director de investigación y desarrollo como muestra de respeto, según el libro «La gran historia de los videojuegos», de Steven L. Kent (2001).

## UN FILÓN VIGENTE

Cuatro décadas después de su aparición, Pac-Man sigue vigente en consolas. El juego tiene decenas de versiones y más de una veintena de títulos propios de la franquicia: desde «Ms. Pac-Man», publicado en 1981 por la estadounidense Midway y en el que la protagonista era una mujer con lazo, hasta el más reciente «Pac-Man 256».

Éste último juego, creado para Namco por el editor australiano de videojuegos independiente Hipster Whale y publicado en 2015, es una divertida interpretación de uno de los «glitch» (un error no previsto que surge espontáneamente) más míticos de la industria.

Pac-Man tiene 255 niveles superables y un nivel 256 infinito, no previsto, resultado de las limitaciones técnicas para escribir números en sistema binario con ocho dígitos. La cantidad desbordante de datos en 8 bits daba como resultado una distorsión en la pantalla que resultaba imposible de terminar.

Hipster Whale jugó con el fallo técnico y creó un juego sin fin que, más acorde a

los tiempos, permite también jugar en multijugador.

Además de juegos, Pac-Man ha estado presente en películas, series de animación o anuncios comerciales, y su figura sigue estampándose en ropa, artículos de papelería y todo tipo de merchandising.

«La gente conoce Pac-Man. Gente que ni siquiera sabe sobre videojuegos conoce Pac-Man. Así que no, no me percaté de que iba a ser un éxito como el que es», ha confesado Iwatani.

El productor musical Ken Ishii creó a finales del año pasado el tema oficial de Pac-Man para este 40 cumpleaños, una mezcla de los característicos efectos de sonido del juego original que pretendía encabezar las celebraciones en 2020 por el aniversario, que se han visto afectadas por la pandemia de coronavirus.