

Pac-Man, leyenda de los videojuegos, cumple 45 años en plena forma

Un día como hoy de 1980, hace 45 años, veía la luz en Japón Pac-Man, icónico videojuego del “comecocos” que, con su mecánica aparentemente simple de laberintos y fantasmas, conquistó a toda una generación cambiando para siempre las normas del entretenimiento.

“Pac-Man es el icono más longevo de los videojuegos, el más reconocible. El personaje que más años ha estado en la historia. Todo el mundo reconoce su silueta en sus más de 200 apariciones en el mundo de los videojuegos”, destaca José Carlos Tapia, director de marketing de Bandai Namco, empresa responsable del título.

Desde su salida como juego para salones recreativos en 1980 se convirtió en un éxito sin precedentes, batiendo dos récords mundiales al ser el título que más máquinas vendió en la historia, con unas 300,000 recreativas en sus primeros siete años, y lograr ser la de mayor recaudación.

“A día de hoy sigue presente en los salones recreativos y tiene el récord mundial de mayor recaudación de máquinas ‘arcade’. Es imposible medir todo lo que ha vendido Pac-Man. Ha estado presente en todas las consolas, con múltiples juegos, series de televisión, películas... Sin duda ha sido posiblemente uno de los videojuegos más vendidos de la historia”, añade Tapia.

Para los que no sepan qué es el “comecocos”, como se conoce coloquialmente en muchos países, Pac-Man es una bola amarilla que tiene que comerse todos los puntos que hay dentro de un laberinto para poder pasar pantalla mientras es perseguida por cuatro fantasmas, cada uno con su “personalidad”.

El protagonista puede además recoger frutas para recibir premios o comerse unos círculos amarillos grandes que temporalmente le permiten ser inmortal y acabar con los fantasmas. Una mecánica de juego que podría parecer simple pero esconde un algoritmo único.

“Los juegos en aquella época eran muy simples, pero Pac-Man tiene un algoritmo muy curioso. Los fantasmas se comportan de forma diferente, cada fantasma tiene un comportamiento diferente”, asegura el responsable de la firma nipona.

Por aniversario, Pac-Man tendrá un nuevo videojuego

Un personaje que nació de la cabeza del diseñador japonés Toru Iwatani cuando quiso crear un juego de comer que se llamaría inicialmente *Puck-Man* (que surge de la onomatopeya japonesa *paku*, sonido que se hace al abrir y cerrar la boca). Un nombre que cambiaría a Pac-Man para ser más accesible al mercado occidental.

“Toru Iwatani cuando estaba creando el juego tenía ciertas bases creadas, sabía que quería hacer un juego de comer y ya había puesto las frutas, pero aún no tenía el personaje. Un día comiendo una pizza vio que faltaba una porción y de repente se le ocurrió la referencia a la comida y vio que ese iba a ser el diseño de personaje (una bola al que le falta una porción)”, asegura Tapia.

Para conmemorar esos 45 años, el estudio Bandai se alió con OXO Museo del Videojuego para homenajear al personaje con una serie de eventos y exposiciones en sus sedes de Madrid y Málaga, al margen de soltar Pac-Man gigantes por distintos puntos de ambas ciudades.

“Cuando se lanzó en 1980 fue esa jugabilidad la que atrajo a una generación por completo, con un público también muy femenino que en ese momento no era muy habitual y al que le atrajo sobre todo el diseño característico del videojuego”, afirma.

Un personaje que es leyenda y al que le queda mucha vida por delante. En julio coprotagonizará el juego “Shadow Labyrinth” y seguirá haciendo “cameos” en otros títulos muy potentes.

“Por supuesto hay Pac-Man para rato. Es nuestra mascota, ha tenido juegos más ‘arcade’ en cuanto mecánica, juegos de plataformas, ha participado en juegos como ‘Mario Kart’, como ‘Super Smash Bros’...Y por supuesto, va a seguir aquí no solo estos 45 años sino muchísimos más”, concluye. **EFE**

Con información de El Tiempo