



# 40 AÑOS DE PAC-MAN

**Cecilia Daniela Torres Rueda**

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica



Figura 1:  
Pac-Man Neon.  
En: [t.ly/3Snn](https://t.ly/3Snn)

**PAC-MAN ES UNO DE** los videojuegos más populares e icónicos de la historia, el cual todos prácticamente hemos jugado en alguna ocasión: niñas, niños, jóvenes y adultos, desde su lanzamiento en mayo de 1980.

Su nombre proviene de la onomatopeya japonesa *paku*, sonido que se produce al abrir y cerrar la boca, justo como lo hace el personaje del juego y que fue definido como Pac-Man para el mercado de Estados Unidos.

Su creador, el diseñador Toru Iwatani, ha dicho en varias ocasiones que el juego fue creado con el propósito de atraer a las mujeres a las salas de arcade. También explicó que estas salas eran ocupadas principalmente por hombres con juegos de guerra o deportes. Esto motivó a Iwatani a cambiar el tipo de juego para lograr el interés del género femenino y que se divirtieran en las salas de Arcade.

Actualmente, se ha disminuido la brecha de género y cada vez más mujeres participan en el mundo de los videojuegos, sin embargo, hace algunos años, la industria estaba dirigida sólo a los hombres de ahí que la aparición de Pac-Man hizo un cambio sustancial que ha repercutido hasta nuestros días.

## CÓMO SURGIÓ EL PERSONAJE DE PAC-MAN

Cuenta Toru Iwatani que, mientras comía una pizza, al quitar una rebanada se dio cuenta de la figura circular que se creaba, misma que retomó para convertirla en el personaje principal de su nuevo videojuego: Pac-Man. Junto con su equipo de nueve personas, crearon un juego que apelaba a niños y niñas; era universal y con colores brillantes. Este famoso juego consiste en personificar a Pac-Man –quien está en un laberinto

neón— y su objetivo es recorrer el espacio para comer todas las bolas “energizantes” sin ser atrapado por los fantasmas. Conforme pasan los niveles, los laberintos se vuelven más complejos y los fantasmas más astutos.

Pac-Man revolucionó la industria de los videojuegos de forma nunca antes vista y llegó para cambiar la dinámica de juego y su audiencia. En el primer año, se vendieron más de 100 mil máquinas de arcade en Estados Unidos y recibió el récord Guinness de título arcade de monedas más exitoso.

Originalmente se llamaba *Puck Man*, pero tenían la visión de lanzar el juego internacionalmente y temían que la audiencia anglosajona vandalizara las consolas y cambiaran la *P* por una *F*, así que el nombre fue modificado. Esta historia se comenta en la película de culto *Scott Pilgrim vs. the world* y es un claro ejemplo del referente pop que actualmente significa este videojuego. También aparece en películas como *Pixels* y canciones como *Pac-Man Attack*. Hoy en día, tiene su propia serie en Amazon: *PAC-MAN and the Ghostly Snack Attack*.

### EL DISEÑO DE PAC-MAN

Como ya comentamos, los juegos de Arcade estaban dominados por la temática de guerra, peleas espaciales o deportes, pero la dinámica de Pac-Man creó un nuevo género de videojuego. Aunque esto ayudó a su popularidad, debemos tomar en cuenta que los factores de diseño también influyeron en su éxito rotundo.

Los enemigos de Pac-Man son de colores brillantes, tienen nombre, personalidad y son de los rasgos más novedosos que tiene el videojuego. Aunque su objetivo es cazar al jugador, en la partida nunca siguen los pasos de Pac-Man

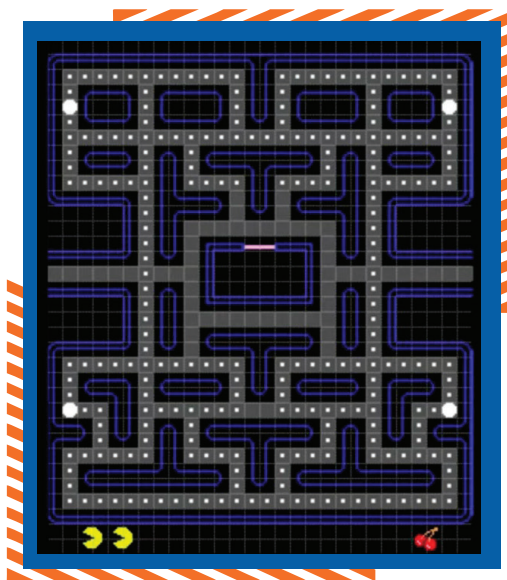


Figura 2:  
Retícula de  
Pac-Man  
En: [t.ly/aa5w](https://t.ly/aa5w)

y tampoco se mueven aleatoriamente. Esto se debe a que el juego cuenta con un sistema de inteligencia artificial muy sofisticado para la época. Mientras que los juegos programados en ese entonces sólo contaban con un par de movimientos simples, en Pac-Man, cada uno de los icónicos fantasmas tiene una estrategia diferente.

### CADA PARTIDA ES UN JUEGO DIFERENTE

Pac-Man se formó con una retícula de 224 x 228 píxeles, dividiéndolo en 28 x 36 módulos. Así que cada fantasma se mueve de acuerdo con esta división. El fantasma rojo (Blinky) anda directamente hacia Pac-Man, convirtiéndolo en el enemigo más predecible y “agresivo”; el fantasma rosa (Pinky), trata de estar frente al jugador: calcula su ruta cuatro módulos adelante de la dirección de Pac-Man; el fantasma azul (Inky) se dirige a un espacio estratégico que puede encontrarse al extender desde la dirección de Blinky hacia dos módulos enfrente de Pac-Man y después duplicar esa distancia; el fantasma naranja (Clyde) se mueve utilizando un espec-

tro alrededor de Pac-Man, pero su mayor defecto es que, cuando está a ocho módulos de distancia, se asusta y se mueve a la esquina más cercana.

Este sistema es impecable, ya que convierte a los enemigos en algo que no se puede predecir, pero no se vuelve aleatorio: con cada partida, se convierte en un nuevo juego.

Cuando analizamos la coordinación del trabajo en equipo de estos fantasmas, vemos que tienen un gran movimiento. El fantasma rojo y rosa colaboran para acorralar a Pac-Man, Inky y Clyde trabajan en la periferia. Actualmente, los operadores de AI siguen trabajando en generar una colaboración convincente y efectiva, pero Pac-Man lo logró con una fórmula relativamente simple y nunca antes vista.

### LA FILOSOFÍA DE TORU IWATANI

*Sentí que sería muy estresante para Pac-Man que estuviera acorralado y fuera perseguido constantemente. Así que cree una dinámica de olas donde los monstruos atacan y se retiraran a sus esquinas. Me pareció más natural que tener un ataque constante.*

Este tipo de modulación fue pionera en los videojuegos. Además de ser uno de los primeros en tener una estrategia menos rígida, también incluyó el concepto de *power up*, el cual consiste en darle al personaje principal mayor poder que el del enemigo, logrando así un intercambio de roles donde el cazador se vuelve la presa.

Toru Iwatani pensó en un diseño orgánico y fluido: No se dejó llevar por las reglas de los videojuegos de su época, sino por las reglas de la vida misma, donde nada es lineal ni rígido y los escenarios

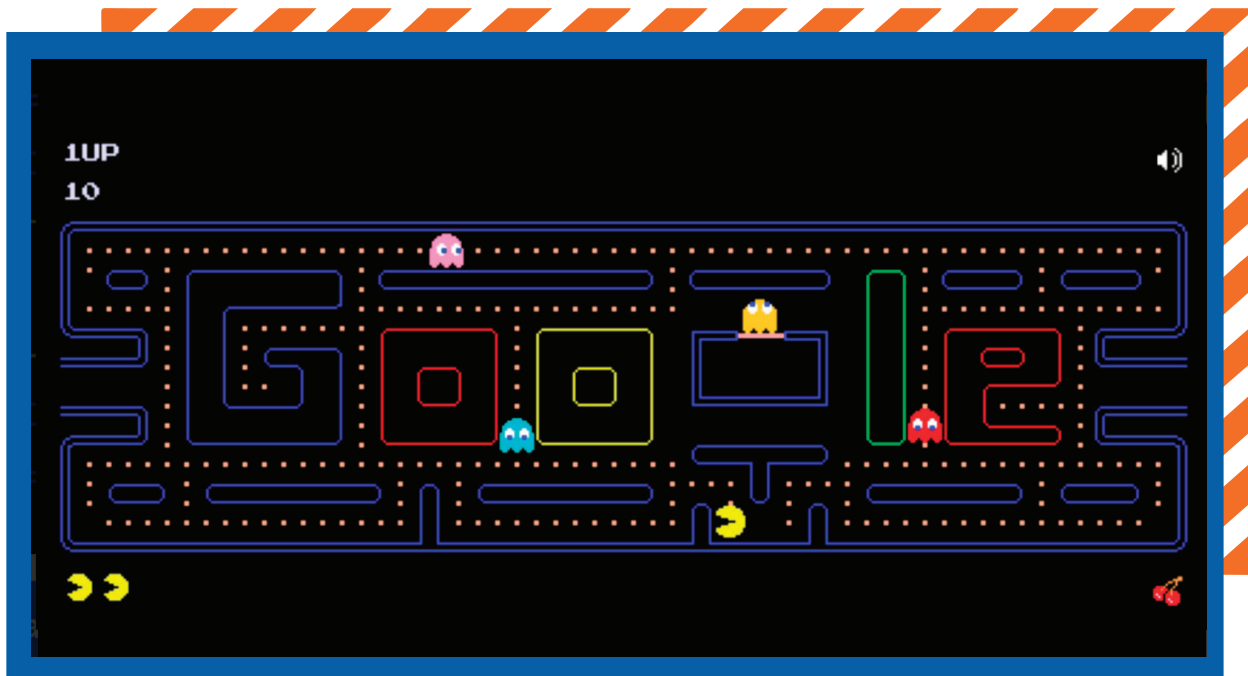
cambian con cada oportunidad. Pensó más allá del público al que se estaban encaminando los videojuegos, pues quiso expandir el maravilloso mundo del Arcade a las niñas, mujeres y adultos. Sin este videojuego, probablemente la industria no sería la misma en la actualidad. Su mentalidad no sólo amplió el público en los arcades, también amplió el concepto de lo que significa un videojuego y cómo adaptarse a la sociedad.

### EN CELEBRACIÓN DEL 40 ANIVERSARIO DE PAC-MAN

Para conmemorar su 40 aniversario, en mayo publicaron un nuevo videojuego; *Pac-Man Live Studio* para Twitch es un juego de modalidad multijugador, donde compiten cuatro personas para ver quién puede comer más y quién puede comerse a los otros jugadores antes: sólo una persona ganará. Además es posible crear tu propio laberinto personalizado y jugarlo con otros jugadores. También sale una nueva consola: *Tastemakers 40th Anniversary Arcade1up*, ideal para todos los fanáticos que crecieron con este enigmático juego.



Figura 3:  
Pac-Man en 3D.  
En: [t.ly/Mmhl](https://t.ly/Mmhl)



Un dato curioso es que Google causó muchas pérdidas a empresas en todo el mundo, cuando en 2010 celebraron el aniversario número 30 de Pac-Man con un *doodle* que les permitía a los usuarios jugar Pac-Man. El juego estuvo en línea por dos días y se aseguró que los usuarios lo jugaron por casi 500 millones de horas. Si se promedia esa cifra con el pago promedio de un trabajador, el *doodle* causó aproximadamente 122 millones de dólares en pérdidas por baja productividad laboral.

El desarrollo de las tecnologías ha hecho que Pac-Man evolucione. El videojuego no sólo ha variado de dos a tres dimensiones, el enigmático personaje también ha estado en libros, series y películas. No cabe duda que Pac-Man ha estado vigente entre nosotros por cuatro décadas y su estado en constante transformación nos permitirá tener al ya familiar “comecocos” por muchas generaciones más. 🦖



Figura 4:  
*Doodle* por el aniversario de Pac-Man. En: [t.ly/WwwQ](https://t.ly/WwwQ)



## REFERENCIAS

- Juegos de *doodle* de Google: El buscador recuerda el 30 aniversario Pac-Man, en: [t.ly/oisW](https://t.ly/oisW)
- *Pac-Man celebra hoy su 40 aniversario*, 2020, en: [t.ly/pdey](https://t.ly/pdey)
- *PAC-MAN: Lo que NO SABÍAS de un Juego Icónico en 107 Datos | Atomik.* O., en: [t.ly/I5ot](https://t.ly/I5ot)
- *Pac-Man se diseñó para atraer a las mujeres al mundo gaming*, en: [t.ly/9iBq](https://t.ly/9iBq)
- *Pac-Man un ícono de los videojuegos que hoy cumple 40 años*, 2020, en: [t.ly/395w](https://t.ly/395w)
- *Toru Iwatani, creador de Pac-Man*, “comecocos” para los amigos, en: [t.ly/7Yb3](https://t.ly/7Yb3)
- *Video Entrevista a TORU IWATANI creador de PAC-MAN* en: [t.ly/yLI6](https://t.ly/yLI6)
- *Video Pac-Man | Iconos de diseño*, 2019 en: [t.ly/2hMa](https://t.ly/2hMa)