



Universal Games

## PAC-MAN

TORU IWATAMI · JAPÓN 1980

A Toru Iwatani la inspiración le vino comiendo una deliciosa pizza. Este diseñador de videojuegos tenía el encargo de crear un juego que triunfara en los *arcade*, los salones de máquinas recreativas. Falto de ideas, Iwatani salió a cenar con sus amigos y al coger el primer triángulo de pizza tuvo una visión que le cambiaría la vida: aquella redonda incompleta inspiraría el Pac-Man. O como aquí lo conocemos, el Comecocos.

---

**El nombre de Pac-Man viene de la expresión japonesa 'paku', la onomatopeya que describe el sonido que hacemos al abrir y cerrar la boca cuando comemos**

---

Hace treinta años, casi nadie tenía una videoconsola en casa: los mejores videojuegos estaban en los *arcade*, donde miles de jugadores de todo el mundo se reunían para jugar al

Space Invaders y otros títulos de combate. El Pac-Man cambió las reglas. Aquella bola amarilla que abría y cerraba la boca sin parar tenía que comerse todos los cocos del laberinto para pasar al siguiente nivel, al mismo tiempo que evitaba ser devorado por los cuatro fantasmas que rondaban la pantalla.

---

**Billy Mitchell fue el primer jugador en realizar una partida perfecta de Pac-Man: ¡superó 255 de las 256 pantallas del juego sin gastar una sola vida!**

---

Una propuesta sin disparos ni violencia... menos cuando a Pac-Man se le cruzan los cables y le da por comerse a los fantasmas. Cada uno tiene su propio color y personalidad. El rosado, Pinky, es el más astuto y un genio de las emboscadas. Blinky, el rojo, es el más rápido y agresivo. El naranja Clyde guarda las distancias y el azul Inky es el más impredecible, tanto puede quedarse quieto en un rincón como convertirse en la sombra de nuestro comecocos.

---

**Pac-Man es un icono pop que aparece en series, películas, camisetas e incluso tiene una canción que se convirtió en súper éxito: 'Pac-Man Fever' (1981)**

---

El Pac-Man se convirtió en todo un éxito y abrió el camino a muchos otros videojuegos cuyo argumento giraba en torno a la estrategia en vez de desarrollarse sobre el campo de batalla, como Puzzle Bobble, Pang o el mítico Tetris. La bola amarilla resolvió el laberinto de los videojuegos.