



El creador de Pac-Man opina que los nuevos desarrolladores deben evitar estar todo el día jugando en casa

Masterhacks - Toru Iwatan, creador del videojuego Pac-Man, considera que uno de los defectos de los videojuegos actuales es que pretenden ser perfectos gráficamente. Hablando de su creación, a la que considera como su obra maestra, en 1980, Iwatan tenía que crear personajes que encajen en cuadrículas de 16×16 píxeles.

«En Japón se valora la belleza de lo incompleto, buscar la perfección a veces hace que añadamos demasiados detalles», dijo.

Considera además que para tener éxito, además de ser impecables en la imagen, los videojuegos nuevos de los creadores deben presentar más atención a la historia que cuentan.

Luego de 37 años, Pac-Man sigue muy presente entre los jugadores actuales y es protagonista en la feria Barcelona Games World, según afirma el diario El País.

Toru Iwatan ahora es profesor en la Universidad Politécnica de Tokio, y es el ponente estrella de la feria y la sección RetroBarcelona, que se dedica a juegos antiguos.

Iwatan aconseja a los jóvenes creadores de videojuegos que *«tienen que evitar estar todo el día en casa jugando»*. Agrega que deben *«tener experiencias y aficiones lo más variadas posible para, sobre la base de esta experiencia, crear ideas para buenos videojuegos»*.

Luego del fracaso referente al juego llamado GeeBee, Iwatan no se imaginaba el éxito que tendría Pac-Man. *«Era la época de los recreativos. Anticipamos la llegada de juegos para PC pero no las consolas. Era inimaginable»*, dijo.

Afirma que la industria de los videojuegos *«ha cambiado radicalmente»* y ahora es más difícil destacar en un ecosistema agresivo con consolas, computadoras, juegos en línea y para dispositivos móviles. *«Ya no es lo que teníamos entonces, una sola persona jugando a un*



El creador de Pac-Man opina que los nuevos desarrolladores deben evitar estar todo el día jugando en casa

*mismo juego»,* agrega.

*«Los juegos no tienen por qué tener una gran firma detrás. Con un teléfono inteligente prácticamente una sola persona puede desarrollar videojuegos y presentarlos al mundo»,* dice Iwatan refiriéndose a la nueva industria, que con ayuda de tiendas virtuales de los principales distribuidores como Apple o Google, se puede llegar a tener éxito en nuevas creaciones.

Recuerda que su historia de éxito comenzó un día que estaba comiendo pizza. Al sostener el primer trozo, visualizó la silueta de quien terminaría siendo Pac-Man, mismo que tendría muchos apodos distintos en varias partes del mundo.

Su proyecto está presente en el libro Guinness de los récords, por las máquinas vendidas en los años 80.