

Retrogames - Pac-Man

(<http://www.retrogaminghistory.com/content.php/872-pac-man-arcade.html>)

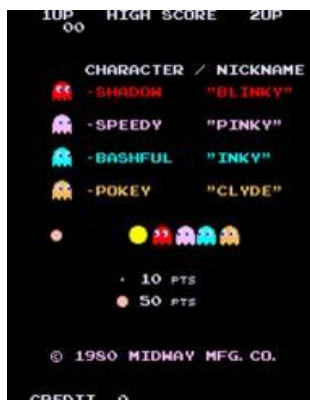


La leggenda narra che nel 1979 un giovane game designer di Namco, Toru Iwatani, alla visione di una pizza alla quale mancava una fetta, ebbe l'idea di creare quello che sarebbe diventato il coin-op più venduto di tutti i tempi cioè Pac-Man.

Commercializzato nel 1980 in Giappone da Namco (poi distribuito negli USA da Midway Games) il gioco s'intitolava Puck-Man, termine che deriva dalla parola giapponese pakupaku, ovvero "chiudere e aprire la bocca", ma quando fu distribuito in occidente, la somiglianza con la parola inglese fuck (il significato lo conosciamo tutti) fece cambiare idea a Namco, che trasformò il nome del gioco nel più "sobrio" Pac-Man.

Lo scopo è molto semplice: mangiare pallini disseminati in un labirinto, evitando i fantasmi chiamati Blinky, Inky, Pinky, Clyde, (in Giappone i nomi erano Aosuke, Akabei, Guzuta, Pinky), ognuno con un proprio colore e dotati di una propria, piccola, intelligenza artificiale, che differenziava i loro comportamenti negli stage (c'è da dire che i fantasmi divennero famosi quasi quanto Pacman).

I fantasmmini si possono mangiare solo se la nostra pallina gialla ingurgita delle speciali pillolone che rendono il nostro protagonista invincibile e capace di inghiottire gli ectoplasmici. Una volta mangiati tutti i pallini presenti nel labirinto si passa al livello successivo (curiosità: i vari livelli erano intervallati da scenette umoristiche che vedevano protagonisti Pac-Man e i fantasmi) che è uguale fino al fatidico 256esimo livello.



Questo stage, a causa di un bug, è considerato l'ultimo del gioco. In pratica, per colpa di un errore nella funzione che disegna la frutta nella barra inferiore dello schermo, dove appare l'indicazione del livello corrente, invece di apparire sette frutti ne appaiono 256. Questo problema fa sì che metà dello schermo venga riempito da simboli casuali che rendono quasi impossibile il completamento del livello.

Comunque sia, la sua estrema semplicità permise a Pac-Man di essere giocato da tutti, da ciò derivò il suo enorme successo, tanto che la Namco piazzò dall'80 all'87 più di trecentomila macchine e vendette milioni di gadget e pupazzi vari, diventando di fatto la Mascotte non solo della Namco ma anche dei videogiochi stessi. Tale successo spinse inoltre gli ideatori a rilasciare seguiti e conversioni volti a far rimanere popolare il personaggio fino ai giorni nostri.

NOTE

- Pac-Man è uscito praticamente su quasi tutte le console e gli home computer, ma una menzione d'onore va alla

scandalosa conversione che uscì sull'Atari 2600. L'Atari acquistò i diritti di produzione e iniziò subito una campagna pubblicitaria incredibile. All'epoca prometteva bene l'unione fra la più famosa console domestica e uno dei giochi di maggior successo del momento; sfortunatamente, la conversione che l'Atari effettuò sul gioco originale fu però disastrosa, praticamente della versione da bar non rimase nulla, diventando un grande flop. Delle circa 20 milioni di cartucce prodotte dall'Atari più della metà rimase invenduta, portando gravi perdite alla società.

- Parlando di seguiti **Jr. Pac-Man** e **Pac & Pal**, usciti entrambi nel 1983, segnarono il ritorno alla vecchia meccanica di gioco con un buon successo. Il primo aveva la particolarità di avere dei labirinti così vasti da necessitare lo scrolling laterale per visualizzarli per intero, nel secondo il nostro Pac veniva accompagnato durante l'avventura dal fantasma Pal. Anche **Pac-Land**, uscito l'anno successivo e tratto dal cartone animato dedicato a Pac-Man, ottenne un buon successo grazie alla lunghezza della storia e a un gameplay classico ma efficace. Si optò infatti per un platform in stile Super Mario il cui scopo era quello di salvare la principessa Buttercup.

- Dopo ben quattro anni, nel 1988, Namco ed Atari decisero di rispolverare il caro Pac realizzando **Pac-Mania** che si presentava a sua volta con il gameplay dell'originale ma in grafica isometrica e con la capacità data al nostro eroe di saltare i nemici. Dal 1993 in poi tutti i giochi su Pac-Man uscirono nelle console, variando di molto la meccanica originale, diventando per lo più discreti platform 2D e 3D e qualche gioco di corse (Pacman Rally). Uno dei più riusciti e divertenti è stato **Pac-Pix** per Nintendo Ds, in cui con il nostro fido pennino si doveva disegnare una sagoma di Pacman per guidarlo nello schermo in modo da mangiare i fantasmini.

COMMENTO FINALE

Pac-Man è la storia dei videogiochi e bastano queste parole per spingere ogni retrogiocatore che si rispetti a provarlo almeno una volta. Leggenda.

Giugno 2008, Sunstoppable