



L'inarrestabile quanto

irresistibile ascesa di Pac-Man

Era il 22 maggio del 1980 quando dalla Midway Games, prima Azienda produttrice di videogames al mondo, venne pubblicato Pac-Man. L'ideatore di "Puckman" ("Chiudere e aprire, la bocca", con questo nome uscì in Giappone) fu il geniale nipponico videogamer designer Tohru Iwatani, ricordato dai più come uno dei celebri programmatori della software house Namco Ltd.

Il potere della pizza nella creazione di Pac-Man

La leggenda vuole che il creatore suddetto fosse con gli amici ad un Ristorante italiano a mangiare la pizza (un punto a favore per il "Made in Italy") e, mentre stava tagliandone una gustosa fetta, venne ispirato dalla forma tonda della pietanza italiana numero uno. Da qui una fusione perfetta: l'ispirazione al buon cibo italico, associato al "chiudi e apri la bocca" del videogame hanno dato vita a quella formidabile palletta gialla che tutti conosciamo come Pac-Man.

Che il gioco abbia inizio!

L'insaziabile protagonista che si aggira per labirinti ha l'unico scopo di mangiare tutti i pallini più piccoli (10 punti ciascuno), sfuggire ai pericolosi fantasmini e mangiare le power pills (50 cadauno) che, per circa dieci secondi, rendono quei nemici invulnerabili quanto commestibili (ogni fantasma assaporato ha un punteggio che parte da 200 e, in sequenza, raddoppia). Le sorprese non finiscono qui, ci sono anche gli extra: la ciliegia vale 100, la fragola 300, l'arancia 500, la mela 700, l'uva 1000, la flagship di Galaxian 2000, la campana 3000 e la chiave 5000. Tutto ciò che il suddetto ingurgita viene sommato in punteggio; ogni 10.000 riceve una vita extra.

L'ascesa nell'olimpio dei videogames

Pac-Man divenne in poco tempo un fenomeno inarrestabile quanto irresistibile. In sette anni furono installate oltre 300.000 macchine nelle Sale Giochi e realizzati milioni di gadget e

pupazzi. Fu convertito in tutte le piattaforme esistenti, solo per citarne alcune: Atari, Sony PlayStation, Nintendo e Commodore. Negli anni, decine e decine furono le sue comparse anche in altri videogames: Super Pac-Man ('82), Pac-Land ('84), Pac-Mania ('87), Pac-Mania 3D (2005), ecc.

Nei giorni nostri il celebre gioco è entrato negli smartphone. A maggio del 2010 perfino il colosso Google creò un home page giocabile per celebrare i trent'anni dalla nascita di detto personaggio cult. Infine, come non ricordare la sua comparsa nel film Pixels, che mostra la "Grande Mela" invasa appunto da protagonisti dei video giochi. Oggi Pac-Man è entrato a far parte dell'olimpo dei videogames ed è considerato per antonomasia l'icona del settore del divertimento elettronico.

Servizio esclusivo

© Riproduzione riservata