

EL CUARTO APARTE

- La historia de los videojuegos apenas se está escribiendo: <http://www.emuunlim.com/doteaters/>
- Spacewar! fue desarrollado en 1961 y es uno de los primeros videojuegos: <http://inventors.about.com/library/weekly/aa090198.htm>
- El invento de la computadora tiene sentido por los videojuegos, y ya: <http://www.computerhistory.org/>

# Pasaremos, también, a la historia

TEXTO: ALEJANDRO PÁEZ VARELA

Toru Iwatani ([http://en.wikipedia.org/wiki/Toru\\_Iwatani](http://en.wikipedia.org/wiki/Toru_Iwatani)) se retira de la industria de los videojuegos. Y qué, dirá Usted, si no está muy enterado del personaje. Pues bueno, es el autor de Pac-Man ([http://www.namcogames.com/game\\_detail.php?gid=1](http://www.namcogames.com/game_detail.php?gid=1)), el juego más popular de todos los tiempos. Nacido en 1955 en Tokio, Japón, Iwatani pertenece a una generación de innovadores que cambiaron nuestro mundo, que condujeron los primeros pasos de una revolución interminable. Lea esta entrevista que le hizo Vh1 a principios de 2007: <http://www.vh1gamebreak.com/2007/06/exclu->

En otras entrevistas recientes, Iwatani ha insistido en que el futuro de los videojuegos no está en manos de los profesionales, sino en anónimos, principalmente "nativos" de la tecnología (menores de edad por lo regular) que tienen una buena idea y encuentran en desarrolladores, estos sí profesionales, un apoyo para digitalizarla. Y ha recordado, como ejemplo, a otro de los grandes que, como él, se volvieron celebridades en el primer tramo de la revolución digital, a mediados de los ochenta: Alexey Pajitnov ([http://es.wikipedia.org/wiki/Alexey\\_Pazhitnov](http://es.wikipedia.org/wiki/Alexey_Pazhitnov)), el



[http://www.vh1gamebreak.com/2007/06/exclusive\\_pacman.html](http://www.vh1gamebreak.com/2007/06/exclusive_pacman.html). El visionario diseñador habla de muchos temas. Es muy simpática su argumentación cuando niega que el haber hecho fantasmas femeninos esté relacionado con la misoginia ("es un enemigo [el fantasma] pero a la vez es amigable, querible", dice); o cuando explica que todo su equipo para hacer Pac-Man fueron cinco personas, incluyéndose él mismo. Me llama mucho la atención que, en una industria archimillonaria, Toru, trabajador de Mamco (<http://www.mamco.com>), no se haya vuelto rico con su invento. Dice: "La verdad del asunto es que no hubo un premio por el éxito de Pac-Man. Yo era sólo un empleado. No hubo cambio en mi salario, o un bono, o una mención oficial [sobre el autor] de algún tipo".

Antes de irse, dice, a dar clases en la Universidad de Artes de Osaka, ha lanzado una última edición de su invento. Se trata de Pac-Man Championship Edition, hecha especialmente para el torneo de Xbox (<http://www.xbox.com/en-US/live>) en Nueva York. Con esa se despide, afirma. Si le interesa ver el trailer, acuda a YouTube en esta dirección: <http://www.youtube.com/watch?v=uLlzXB0972o>.

científico ruso que inventó Tetris (<http://www.tetris.com>), el simplísimo juego que tantas horas de oficina se ha comido, bendito sea Dios. Pajitnov creó el juego siendo ciudadano de la Unión Soviética, y el gobierno comunista explotó los derechos y lo comercializó. En 1993, dos años después de que la URSS se disolvió, el desarrollador decidió irse de su país para empezar una nueva empresa en Estados Unidos. Así llegó a emplearse hasta el Microsoft. Decenas de versiones de Tetris han salido desde que el mundo conoció la primera. Pajitnov mismo ha lanzado su última puntada, Tetris Zone (<http://zone.tetris.com>) que, igual al primero, es sumamente adictivo.

A sus 52 años, Toru Iwatani no es un hombre viejo. Pero ya quiere llevársela tranquila. Poco a poco se irán retirando los padres de la digitalización de nuestras vidas, y así, los que empezamos con juegos vectoriales o de bajísima resolución como Shark Jaws, Gun Fight, Asteroids, Pac-Man, Space Invaders, Dig Dug, Pong o Qbert, pasaremos, también, a la historia. •