

## **Pacman**

<https://www.softomic.org/juegosflash/pacman.html>

Fecha:14-4-2026 23:56:28

Pac-Man es la de un juego que rompió el molde de los "shooters" espaciales violentos (como Space Invaders) para crear el primer fenómeno de masas de los videojuegos.

### 1. El origen y la "Pizza" (1980)

Creador:

Toru Iwatani, un joven diseñador de la empresa japonesa Namco.

La inspiración: La leyenda dice que Iwatani estaba comiendo pizza y, al quitar el primer trozo, la forma restante le recordó a una boca abierta.

Nombre original:

Se llamó Puck-Man (del japonés paku-paku, que describe el sonido de comer). Al llegar a EE. UU., se cambió a Pac-Man para evitar que los gamberros cambiaran la "P" por una "F" en las máquinas recreativas.

### 2. Diseño para todos

Iwatani quería atraer a las mujeres y parejas a los salones recreativos, que entonces eran oscuros y llenos de hombres jugando a la guerra.

Personajes:

Los fantasmas tienen nombres (Blinky, Pinky, Inky y Clyde) y colores llamativos.

IA Revolucionaria: Cada fantasma tiene una "personalidad" (algoritmo): Blinky te persigue directamente, Pinky intenta emboscarte, Inky es impredecible y Clyde es miedoso.

### 3. El fenómeno "Pac-Man-a"

En 1982, Pac-Man ya era un icono cultural:

Ms. Pac-Man:

Fue una secuela no oficial creada por programadores americanos que Namco acabó adoptando. Es considerada por muchos mejor que el original.

El "Nivel 256":

Debido a un error de programación (un desbordamiento de 8 bits), el nivel 256 es injugable; la mitad de la pantalla se llena de símbolos extraños. Es el "final" involuntario del juego.

### 4. Pac-Man en la era Flash (2000s)

Durante la época de los juegos de navegador que mencionabas antes, Pac-Man fue uno de los más replicados:

Clones infinitos:

Al ser mecánicamente sencillo, miles de versiones Flash permitían jugar en el trabajo o la escuela.

Google Doodle:

En 2010, Google lanzó un Doodle jugable de Pac-Man por su 30 aniversario. Fue tan popular que se estima que causó una pérdida de productividad global de 120 millones de dólares en un solo día.

Diferencias clave: Arcade vs. Flash

Característica Arcade Original (1980)

Control Joystick físico de 4 direcciones

Dificultad Aumentaba por velocidad y patrones

Sonido Chips de sonido analógicos icónicos

Versiones Flash (2000s)

Flechas del teclado (más impreciso)

A veces injusta por mala programación

Samples digitales (a veces de baja calidad)

Hoy, Pac-Man sigue vivo en móviles y consolas modernas con versiones como Pac-Man 99 (Battle Royale).