

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).