



Cinco videojuegos que, como Pac-Man, marcaron a una generación

Tal día como hoy en 1980, «Pac-Man» vio la luz para revolucionar el mundo de los videojuegos arcade. Cuarenta años después, el famoso 'comecocos' no solo ha marcado a la generación de los jóvenes de los ochenta, sino que ha hecho mella en muchas otras que todavía siguen jugando.

Desde la década de 1970, cuando se lanzó «Pong», hasta la actualidad, con célebres títulos como «Minecraft», la historia de los videojuegos ha ido sumando otros casi o tan míticos como «Pac-Man», que se han convertido en símbolos de sus generaciones y que, lejos de olvidarse con los años, han sobrevivido y se han adaptado al paso del tiempo.

1970 - «PONG» Y LAS PRIMERAS MÁQUINAS ARCADE

Estandarte de la primera generación de videojuegos modernos, «Pong» salió al mercado en noviembre de 1972, creado por Nolan Bushnell y desarrollado por Atari. Simulando un partido de tenis de mesa en dos dimensiones, el jugador controla su pala, que se mueve verticalmente, para golpear la pelota hacia un lado u otro.

El videojuego, que algunos consideran el primero de la historia, marcó un hito en las máquinas arcade. Desde entonces, «Pong» se ha adaptado a otros formatos de juegos recreativos y, en 2012, para conmemorar sus cuarenta años, se convirtió también en app a través de una versión modernizada, con más diseños y herramientas.

1980 - UN DÚO HISTÓRICO: GAME BOY Y «TETRIS»

Ordenadores, máquinas arcade, dispositivos móviles, calculadoras, relojes... No hay plataforma que se le resista a «Tetris». Pero si alguna se asocia por encima de todas al juego de puzzle, esa es la Game Boy de Nintendo, una de las consolas más vendidas de todos los tiempos.

En una década dorada de los videojuegos, en la que surgieron personajes como Donkey Kong y Super Mario, Alekséi Pázhitnov ideó en 1984 un juego que logró hacerle sombra a «Pac-Man» en los recreativos. «El premio era una partida gratis. No jugábamos más porque nos quedábamos sin dinero», recuerdan veinteañeros de aquella época sobre las máquinas arcade.

1990 - LA HUELLA DE «STREET FIGHTER II»

Aunque el primer título llegó en 1987, fue «Street Fighter II» (1991) el que marcó un antes y un después en los juegos de lucha de los recreativos. Del arcade a la Nintendo Switch, el videojuego se ha adaptado a todas las consolas surgidas desde su creación por la japonesa Capcom; al igual que títulos nacidos en esa época, como «Sonic» (1991) y «Pokémon» (1996).

La de «Street Fighter II» es una fórmula que todavía hoy se sigue copiando, basada en personajes con historias propias, combates con límite de tiempo y una serie de movimientos especiales que solo se aprendían con la experiencia. Su huella se extiende incluso a películas, series y canciones que incluyen guiños al juego de lucha.

2000 - «LOS SIMS» Y SU VECINDARIO

Desde su creación en el año 2000 por Will Wright, el juego de Electronic Arts (EA) ha saltado de la versión original para ordenador a móviles y consolas PlayStation, Nintendo y Xbox. Convertida en la saga de simulación social por excelencia, el objetivo de «Los Sims» es satisfacer las necesidades de los personajes y cumplir

sus sueños y metas vitales.

Relacionarse con el vecindario para hacer nuevas amistades, ascender en el trabajo, ponerse en forma, aprender un nuevo plato de cocina y formar una gran familia son algunas de las aspiraciones de los habitantes de Vista Gentil y el resto de ciudades, deseos ampliables con expansiones que permiten más acciones, como tener mascotas o ir a la universidad.

2010 - LOS BLOQUES DE «MINECRAFT»

La primera versión de «Minecraft» desarrollada en 2009 por el sueco Markus «Notch» Persson ha cambiado mucho hasta hoy: desde su lanzamiento, el juego de Microsoft ha incorporado numerosas modalidades y niveles de dificultad para cada jugador y ha llegado incluso a la realidad aumentada con «Minecraft Earth» (2019).

El videojuego para ordenador más vendido de la historia sigue reuniendo a millones de jugadores gracias a una fórmula que combina creatividad, acción y estrategia dentro de su clásico universo virtual de bloques.