

Inteligencia Artificial de los Fantasma en Pac-Man

Introducción

En el videojuego clásico de Pac-Man, los fantasmas no se mueven de manera completamente aleatoria,

sino que siguen diferentes patrones de movimiento programados para crear una experiencia desafiante.

Cada uno de los cuatro fantasmas (Blinky, Pinky, Inky y Clyde) utiliza una estrategia única para cazar a Pac-Man.

Blinky (Rojo)

Blinky es el fantasma rojo y el más agresivo. Persigue a Pac-Man de manera directa, siempre tratando de acortar la distancia hacia él. Su comportamiento se ajusta dinámicamente: cuando Pac-Man come una cierta cantidad de puntos, Blinky acelera y se vuelve más rápido.

Pinky (Rosa)

Pinky no persigue a Pac-Man directamente, sino que trata de interceptarlo moviéndose hacia donde Pac-Man va a estar.

Su IA calcula la posición futura de Pac-Man y se dirige hacia cuatro casillas por delante de él.

Inky (Cian)

Inky es el fantasma más impredecible, ya que su comportamiento depende de la posición tanto de Pac-Man como de Blinky.

La IA de Inky calcula una posición basada en la distancia entre Blinky y Pac-Man, y se mueve hacia un punto que está doblemente lejos de Pac-Man en esa dirección.

Clyde (Naranja)

Clyde es el fantasma más desconcertante. Cuando está lejos de Pac-Man, su comportamiento es

similar al de Blinky,

es decir, lo persigue directamente. Sin embargo, cuando se acerca demasiado a Pac-Man, Clyde cambia de dirección y se aleja,

dando la impresión de un comportamiento errático.

Conclusión

La inteligencia artificial de los fantasmas en Pac-Man es un ejemplo de diseño ingenioso,

donde cada personaje tiene un patrón de movimiento distintivo que combina la persecución directa, la predicción

y comportamientos impredecibles para desafiar al jugador y hacer el juego más interesante.