

TETRIS COM LIXO

por José Carlos Dias

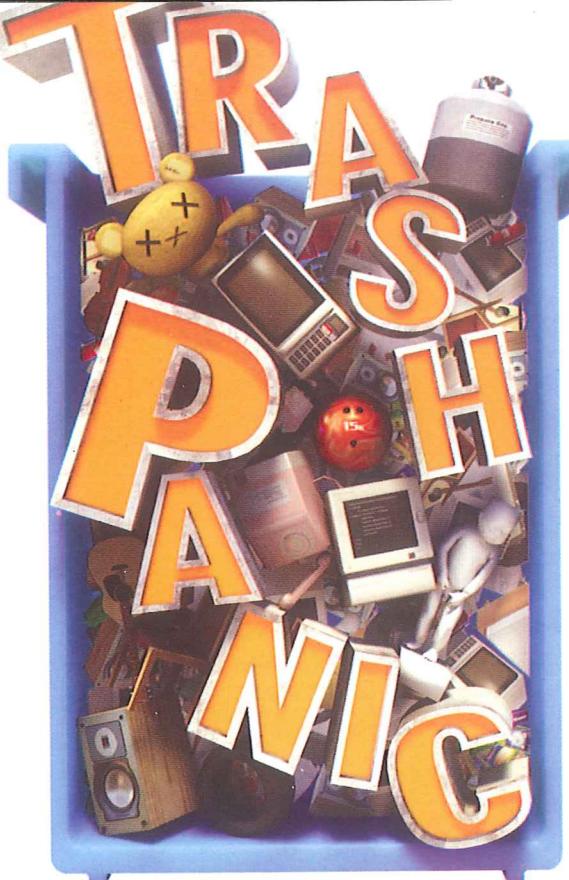
Leitor do Instituto Camões em Varsóvia

O VÍCIO FOI LIBERTADO EM 1984 pelo cientista russo Alexey Pajitnov e desde então tem-se vindo a espalhar por todo o mundo e poucos são aqueles que conseguiram ficar imunes ao contágio daquele que é um dos videojogos mais populares de todos os tempos, considerado por alguns como o videojogo que marca o início do género *causal games*. Sim, é o Tetris. Esse *puzzle* em que tetraminós caem, sem parar, por um poço abaixo e que nós temos de arrumar bem arrumadinhos para formar linhas. Tão simples, quanto patologicamente viciante. Tão perturbador que dá vontade de paradoxalmente dizer que quem nunca jogou, que atire o primeiro o tetraminó¹.

Uma das variantes mais inovadoras que saiu há pouco tempo foi o jogo *Trash Panic*, desenvolvido pelos estúdios da Sony para a Playstation 3 e lançado em 2009. *Trash Panic* é basicamente o Tetris, mas em vez de mexermos em tetraminós, mexemos em lixo, o que é muito mais fixe. O Tetris nunca acabou por me viciar completamente. Tive o meu tempo com ele, mas para mim falta-lhe ação, tensão, humor, coisas para partir. E o *Trash Panic* tem isso tudo. Ora leiam. O poço, ou o fosso, do Tetris transformou-se num caixote de lixo visto de lado e posto no fim de um tapete rolante que vai trazendo todo o tipo de lixo para o seu interior. O nosso objetivo é arrumar esse lixo de forma a conseguirmos que caiba tudo lá dentro durante o tempo que o nível demora. Se mais do que três itens de lixo caem para fora do caixote, acabou-se. Coisa nada fácil porque caixotes do lixo são coisas que ficam cheias em menos de nada.

O lixo em jogo começa por ser de pequenas dimensões - lápis, agrafadores, violinos, barris com água, canecas, isqueiros, etc. e à medida que vamos passando de nível, a escala vai aumentando e no caixote cabem já barragens, colinas, autódromos, oásis, petroleiros e campos de golfe. Tudo pode ir lá parar e é o absurdo da conjugação destes elementos que tornam o jogo tão divertido quanto difícil. Não há nada mais *lixado* do que encaixar um escorrega dentro do caixote ou uma montanha bicuda. Dão-nos sempre cabo da organização. Mas são estes elementos que dão luta e que nos obrigam a organizar estrategicamente o lixo dentro do caixote.

Para que mais lixo caiba dentro do caixote, podemos processá-lo de várias formas. Há elementos que podem ser incinerados, há outros que podem ser decompostos por ação de umas bolas químicas que reagem em contacto com água. Mas a forma mais entusiasmante é despedaçar coisas, atirá-las umas contra as outras e reduzi-las a pedacinhos (não é violência, é pôr em prática a lição de um dos três "R's"). Arrumar o lixo bem arrumado não só nos permite chegar mais longe no nível, como nos compensa em termos de pontuação e de espetáculo. É uma maravilha quando temos o caixote cheinho de



água e lixo e vem uma daquelas bolinhas de decomposição e suga aquilo tudo, deixando o caixote limpinho; ou quando espalhamos os materiais inflamáveis de maneira a que com um fósforo ficamos com tudo a arder e com explosões em cadeia a devastar a lixarada toda. É brutal!

Mas atenção estas formas de processamento do lixo têm impactos ecológicos distintos e o jogo reflete isso inteligentemente através do seu sistema de pontuação. No final do nível, os pontos são contabilizados em duas categorias diferentes consoante a forma como o jogador se desfaz do lixo - ECO (ecológico) ou EGO (egoísta). Se o jogador agrupou os itens biodegradáveis e reduziu o lixo a pedaços, compactando-o, então o seu nível ECO sobe. Se, pelo contrário, o jogador preferiu queimar a maior parte do lixo, então é o nível EGO que aumenta. Ser ECO ou EGO não afeta a progressão no jogo. Desde que consigamos chegar ao fim do nível, o jogo continua. Mas aqueles que preferirem ser ECOs, são recompensados com mais níveis e modos de jogo.

Portanto, o jogo tem uma lição ecológica e esta é dada de forma adequada. Põe-se o jogador perante duas formas claramente distintas de resolver o problema e recompensa-se aquela que é desejável. E, mais importante, qualquer uma das maneiras de jogar é um desafio, é divertida e entusiasmante. Vale bem a pena experimentar *Trash Panic*. E só custa € 4,99!

¹ Segundo a página oficial do jogo (www.tetris.com), o Tetris, considerando todas as suas atuais estirpes, é actualmente jogado em 185 países em todo o mundo, regista cerca de 11 milhões de partidas jogadas diariamente no Facebook e conta com mais de 132 milhões de descarregamentos pagos em plataformas móveis. O Tetris tem actualmente 8 produtos distintos só para estas plataformas. Para se ter uma ideia do volume do negócio em jogo, a versão clássica do jogo para o Iphone custa \$0.99 dólares e para o sistema Android \$ 2,99. Mas, atenção, não é preciso pagar para se jogar Tetris, nem ter um computador específico. Há muitas versões gratuitas do jogo à solta pela Internet, ao alcance de um par de cliques, e para qualquer sistema. Ora vejam aqui <http://www.freetetris.org/>