



Vetor esperso

No ano passado, joguei alguns jogos difíceis. RPGs como *Elden Ring: Sombra de Erdtree* e *Shiren, a Errante: A Masmorra Misteriosa da Ilha Serpentcoil* colocar minhas habilidades à prova. Enquanto eu encontrei o inspirado no *Souls Mito Negro: Wukong* relativamente mais fácil em comparação com outros jogos do gênero, alguns dos chefes ainda me dificultaram muito (olhando para você, Yellow Wind Sage).

Quando dezembro chegou, procurei algo mais relaxante para jogar durante a [Steam](#) Winter Sale. Eu só precisava de um resfriamento. Enquanto eu navegava pelas ofertas, me deparei com uma nova versão do clássico *Tetris* por apenas alguns dólares: *Tetracroma*. Nesta variante do quebra-cabeça, não se trata apenas de limpar linhas; as cores também precisam combinar. A [beleza](#) de *Tetracroma* é que pode ser tão fácil ou tão difícil quanto você quiser, e foi o jogo perfeito para encerrar 2024.

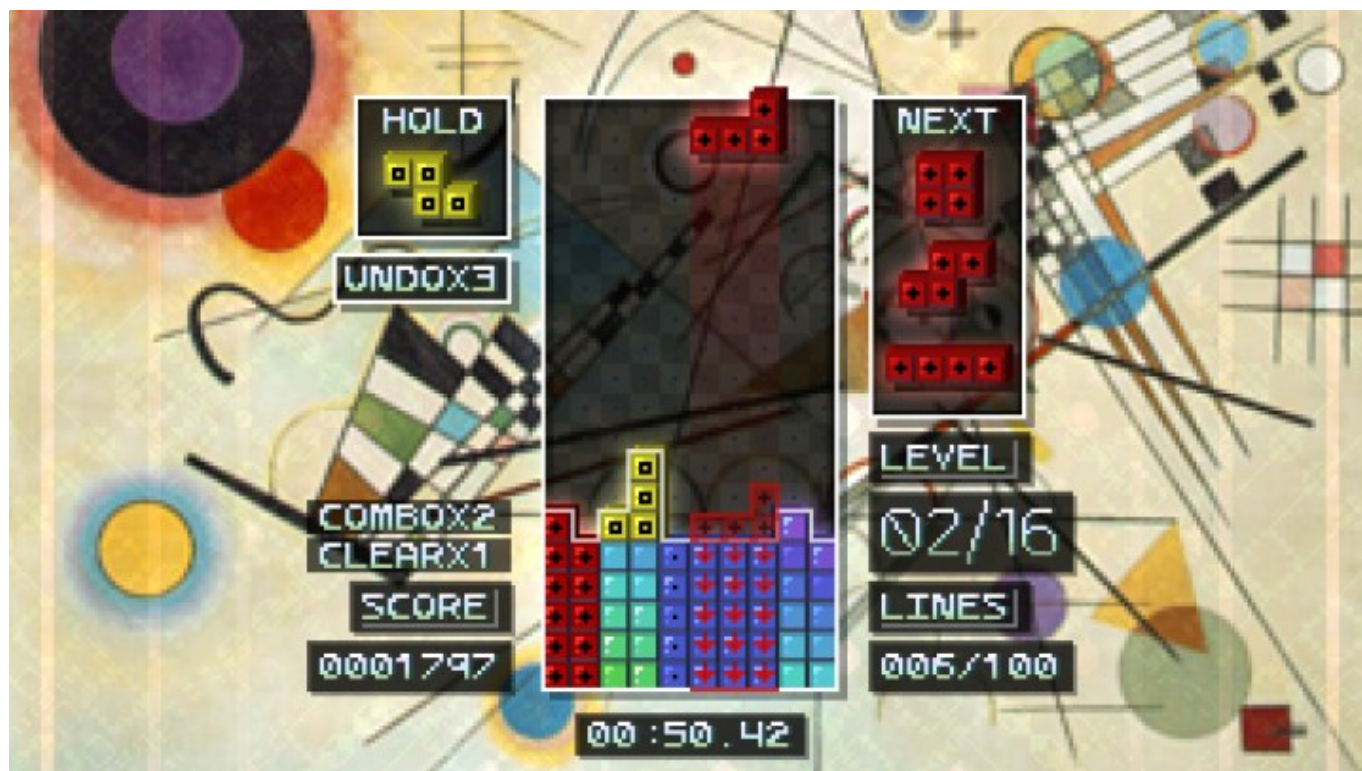
Ou assim pensei. Eu não estava preparado para o quão desafiador seria em um nível alto. É uma joia escondida fascinante à qual ainda volto nos primeiros dias calmos de 2025.

Virando a mesa

Tetracroma O conceito de quebra-cabeça de é semelhante ao Reversi, um jogo de tabuleiro japonês. Colocar peças de cores diferentes adjacentes a uma linha altera a cor da linha. Você não só precisa preencher completamente uma linha, mas sua cor também deve ser totalmente uniforme.

Falando à Digital Trends, o desenvolvedor Sparsevector (que prefere permanecer anônimo)

diz que a inspiração inicial para *Tetrachroma* veio de jogar *Reversi* no jogo da Nintendo. *Jogos de clube* série. A partir daí, ele começou a tocar vários *Tetris* e *Tetris*-como jogos para entender o gênero. A maior influência direta veio *Tetris: O Grão-Mestre* uma peça favorita dos fãs da história da série.



Vetor esperso

“Eu amo *Tetris* jogos de fãs porque todos diferem em vários detalhes que dão a cada um deles uma sensação única - coisas como os sons ou os efeitos visuais quando as peças se encaixam”, disse Sparsevector ao Digital Trends.

Tetracroma tem muitas configurações de jogo diferentes, geralmente designadas por quantas cores existem. No modo Spectrum de jogo livre, dificuldade duocromática, onde os blocos vêm em duas cores, e na dificuldade tricrômica, os blocos vêm em três cores, e o tetracromo vem em quatro cores. Existe até um modo que funciona como o Tetris direto, chamado monocromático, onde você não precisa nem combinar as cores para limpar as linhas. Isso permite que os jogadores se familiarizem com a configuração de bloqueio vista em *Tetris* jogos antes de entrar *Tetracroma* mecânica de mudança de cor em níveis superiores. No modo Maratona, existe ainda a opção de escolher blocos de largura dupla para um desafio extra.

“Eu penso *Tetracroma* é desafiador em um nível realmente fundamental. A mecânica central exige que você pense no futuro”, diz Sparsevector. “Até que você desenvolva uma intuição sobre como funcionam as transformações de cores, pode ser muito complicado!” Como resultado, ele tentou ser o mais generoso possível com as opções de controle, indicadores visuais e configurações de dificuldade do jogo para garantir que os jogadores tivessem todas

as ferramentas necessárias para enfrentar o desafio.

Como alguém que não joga muitos *Tetris*-como jogos, admito que tive dificuldade em controlar a mecânica de troca de cores. Joguei muitas, muitas rodadas no cenário monocromático para aprender o básico primeiro e estudei *Tetris* estratégias. Depois de me sentir confortável, acabei enfrentando dificuldades maiores, o que significou aplicar o sistema de troca de cores.

O que conseguiu ajudar todo esse processo de aprendizagem foi a estética e a trilha sonora do jogo. Isso acalmava meus nervos sempre que eu me sentia frustrado quando uma rodada não estava acontecendo do meu jeito. *Tetracroma* adota um visual Y2K e vaporwave que é bastante popular atualmente na [música](#) e na moda. Sparsevector buscou um visual que fosse ao mesmo tempo retrô e levemente artificial.



Vetor esparsos

“Pensei em quantos jogadores de Tetris sentem saudade da época em que aprenderam a jogar *Tetris*”, diz Sparsevector. “O jogo não é *Tetris* e não joga como você lembra, então quero que o jogo pareça uma memória, mas não a sua.”

Esse estilo foi influenciado por artistas beat como Macroblank e Slowerpace, que normalmente pegam músicas antigas e obscuras e as transformam em suas próprias edições e compilações. A arte do álbum costuma ser evocativa, misturando arte tradicional com logotipos corporativos, texto em diferentes idiomas e paletas de cores ousadas. Estes incluem Macroblank *A Eternidade da Dor* e Slowerpace *Deusa da Luz* álbum.



“A estética visual também me levou ao estilo da música do jogo, que é baseado em versões eletrônicas não convencionais de música clássica”, acrescenta.

Sparsevector adora brincar com mecânicas simples e depois construir jogos inteiros em torno delas. Seu próximo projeto, *Mecânico de Saltoparece* que isso levará seus interesses ainda mais longe. Neste jogo, os jogadores controlam um robô chamado J.Me que se perde em um mundo de diferentes mecânicas de jogo e continua pulando para sobreviver. Estou ansioso por isso e ver o que ele vai preparar a seguir, considerando o quão viciado estou *Tetracroma*.