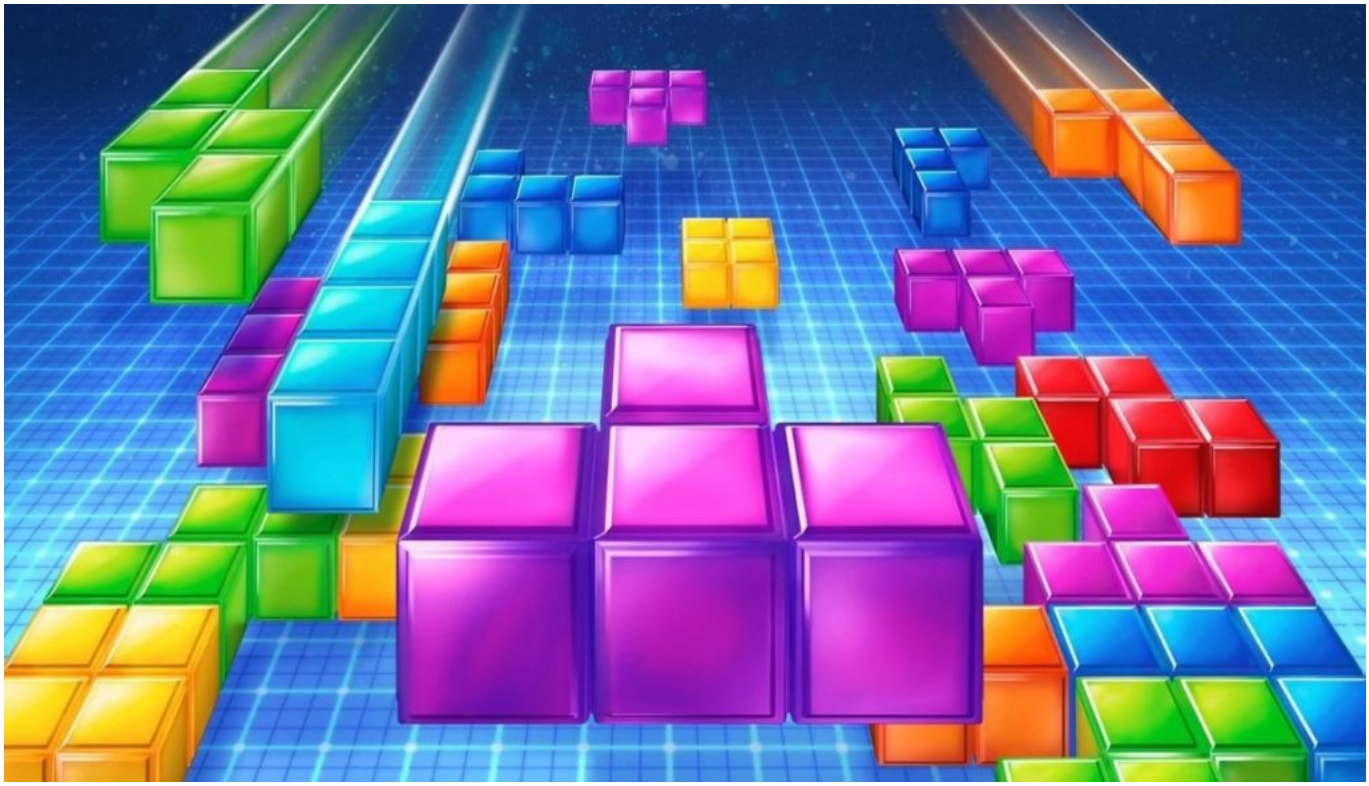


© JB Development

TETRIS

ALEXEY PAJITNOV · RUSIA 1984

Sobre el papel, un videojuego con gráficos pixelados y basado en el encaje de piezas no parece la mejor de las ideas. Sin embargo, esa es la base de uno de los juegos más conocidos de la historia. En 1984, Alexey Pajitnov programó un *software* basado en el Pentominó, un juego donde hay que encajar fichas con formas diferentes para formar un rectángulo sin ningún hueco. Solo que a él se le ocurrió que las piezas fueran cayendo desde arriba y que cada línea completa desapareciera. Así, el reto sería colocar los bloques con la mayor rapidez posible para ir vaciando la pantalla.

El Tetris fue todo un éxito y acabó convirtiéndose en un fenómeno global. Y eso que la lógica le iba en contra: es uno de los pocos juegos en los que el usuario nunca puede ganar, por mucho que mejore su técnica. Diversos estudios matemáticos han demostrado que la caída aleatoria de los siete tipos de piezas hace imposible vaciar la pantalla. Y a pesar de que es

altamente improbable superar los 70.000 bloques colocados, el videojuego genera mucha más adicción que frustración.

El Tetris es, sin duda, un elemento de la cultura popular contemporánea. A día de hoy se han vendido 70 millones de copias del juego y sus bloques han inspirado todo tipo de productos, películas y series. La melodía del videojuego se ha hecho mucho más famosa que la canción que la inspiró: el canto popular ruso *Korobeiniki*, compuesto en 1861. Más de un siglo después, la versión *dance* del grupo Doctor Spin sonaba en las discotecas de toda Europa. La banda sonora del Tetris acompaña a millones de personas desde hace más de tres décadas.