

Tetris

"Człowiek tylko to czuje: swoją nieodwracalną niewinność." (Albert Camus, "Mit Syzyfa")

To nie jest gra dla mięczaków
nie wolno płakać
gdy znika cierpliwość
cegiełka po cegielce
To nie jest gra dla nerwusów
im spokojniej naciskasz
tym lepiej ci się układa
To nie jest gra dla dzieci
one mają jak najdłużej
nie widzieć że sukcesy
znikają bezpowrotnie
porażki nakładają się
warstwami przez które
widać coraz mniej światła
a gdy chaos osiąga pułap
trzeba wziąć oddech
i po raz tysięczny
zacząć wprowadzać
porządek na przekór logice
prawom boskim i ludzkim
- może właśnie tego
zazdrozczą nam bogowie

*

3 stycznia 2012

Tetris – komputerowa gra logiczna stworzona przez Aleksieja Pażytnowa i jego współpracowników, Dimitrija Pawłowskiego i Wadima Gierasimowa. Pojawiła się na rynku po raz pierwszy 6 czerwca 1984 roku w Związku Radzieckim.

Oryginalna wersja powstała podczas pracy zespołu Pażytnowa w Akademii Nauk ZSRR w Moskwie na komputerze Elektronika 60. Jest to jedna z najbardziej znanych gier komputerowych, posiadająca dużą liczbę różnorodnych wariacji i implementacji. Do powstania gry zainspirowała Pażytnowa gra *Pentomino*.

Gra rozpoczyna się na prostokątnej planszy (początkowo pustej) zwanej tetrionem lub matriksem, ułożonej krótszym bokiem w poziomie. Tetrion ma wymiary 20 wierszy na 10 kolumn. W trakcie gry, pośrodku górnej krawędzi planszy, pojawiają się pojedynczo klocki złożone z czterech małych kwadratów nazywanych też blokami. Klocki te (określane mianem „tetrmino”[2]) przemieszczają się w kierunku dolnej krawędzi w miarę możliwości. Kiedy jedno tetrmino opadnie na samo dno, zostaje unieruchomione, a następane ukazują się u góry planszy. Gra

trwa aż do momentu, w którym klocek nie będzie mógł pojawić się na planszy. Zadaniem gracza jest układanie tetrimino na planszy (poprzez wykorzystanie rotacji i przesuwanie klocków w poziomie) w taki sposób, aby kwadraty składające się na nie utworzyły wiersz na całej szerokości prostokąta. W takiej sytuacji wiersz ten zostaje usunięty, a pozostałe klocki opadają w kierunku dna, tworząc więcej przestrzeni dla następnych elementów. Po usunięciu określonej liczby wierszy prędkość gry wzrasta o pół sekundy, co utrudnia tym samym precyzyjne sterowanie kolejnymi tetrimino. Możliwe jest jednocześnie usunięcie maksymalnie 4 wierszy - umożliwia to tetrimino „I”. Sytuacja taka nosi nazwę identyczną jak gra, czyli „tetris”.

Historia i kwestie prawne

Niemal od początku swego istnienia *Tetris* był związany z bataliami prawnymi dotyczącymi tej gry. Sprawę komplikował fakt, iż jej twórca - jako obywatel ZSRR - nie mógł uzyskać żadnego zabezpieczenia przed wykorzystaniem jej wbrew jego woli.

Wkrótce po powstaniu Tetrisa Wadim Gierasimow - inny radziecki programista, wówczas szesnastolatek - stworzył wersję programu dla komputerów IBM PC i rozpowszechnił ją w Moskwie. Jednak dopiero rok później, w 1986 roku, gra przedostała się na zachód - na Węgry, gdzie powstały jej kolejne wersje dla maszyn Commodore 64 i Apple II.

Na Węgrzech z grą zapoznał się Robert Stein, prezes brytyjskiej firmy informatycznej Andromeda. Próbował się on skontaktować z Moskiewską Akademią Nauk i Pażytnowem, lecz jeszcze zanim to nastąpiło, odsprzedał prawa (których nie posiadał) do gry powiązanim ze sobą firmom: brytyjskiemu Mirrorsoft i amerykańskiemu Spectrum Holobyte. Kilka miesięcy po tym Stein spotkał się z Pażytnowem, lecz - wobec braku zainteresowania grami komputerowymi przez radzieckich naukowców - niczego nie uzyskał. Wskutek tego próbował przejąć prawa od programistów węgierskich. W międzyczasie wersja *Tetrisa* pod IBM PC odniosła sukces w Stanach Zjednoczonych i Wielkiej Brytanii.

W 1987 roku Andromeda uzyskała, mimo braku kontraktu z Rosjanami, prawa autorskie do gry - zarówno dla IBM PC, jak i dla innych komputerów osobistych. Do początku następnego roku udało się stworzyć wersję Tetrisa dla znacznej większości (jeżeli nie wszystkich) modeli komputerów osobistych.

Wkrótce w Związku Radzieckim powstała organizacja Elektronorgtechnica (w skrócie ELORG), która przejęła negocjacje w sprawie gry z Robertem Steinem, lecz zatrzymały się one do maja 1988 roku, gdy radziecka strona dowiedziała się o bezprawnej sprzedaży praw do Tetrisa przez Andromedę. Podpisany kontrakt zawierał jednak zakaz rozpowszechniania gry dla automatów oraz konsol przenośnych. Jednak zarówno Mirrorsoft, jak i Spectrum Holobyte podpisały kontrakty z - odpowiednio - Bullet-Proof Software i Atari Games na rozpowszechnianie wersji na automaty na terenie Japonii, przez co nastąpił konflikt. Jednocześnie prawa te otrzymało także Nintendo, a Atari zaczęło (poprzez oddział Tengen) tworzyć grę opartą na schemacie *Tetrisa* i nazwało ją *TETRAIS*. ELORG wkrótce został zaangażowany w walkę o prawa do gry, jednocześnie komplikując sytuację przez nowo zawarte umowy.

Walki pomiędzy Tengen a Nintendo o wersje dla systemów Famicom i Nintendo Entertainment System trwały do 1993 roku. Aleksiej Pażytnow nie zyskał na tym wiele pieniędzy, w przeciwieństwie do ELORG, której wpływy z tytułu umów szacuje się na 3-5 milionów dolarów.

W 1996 roku do walki o *Tetrisa* dołączyła The Tetris Company LLC (TTC), zarządzana przez Henka Rogersa - będącego wcześniej prezesem Bullet-Proof Software i przedstawicielem Nintendo w sprawie licencji do gry - firma, która wywalczyła ostatecznie (w 2001 roku) prawa do znaku handlowego *Tetris*. (z Wiki)

* * *

Aleksiej Pażytnow - geniusz, który sięgnął dna:

Od zawsze, kiedy myślę o Pażytnowie, nasuwa mi się na myśl kariera Kazimierza Deyny - jednego z najlepszych piłkarzy wszech czasów, gwiazdy Igrzysk olimpijskich w Monachium i brązowego medalisty mistrzostw świata, który w latach 70. mógł stanowić o sile Realu Madryt czy Barcelony. Niestety, komunistyczne władze miały na ten temat inne zdanie...

Aleksiej Leonidowicz Pażytnow miał pecha. I to podwójnego. Nie dość, że urodził się w złym czasie, to jeszcze na dodatek w złym miejscu, a mówiąc dokładniej, po złej stronie "Żelaznej kurtyny" - granicy, która dzieliła świat na dwa bloki ideologiczne - komunistyczny i kapitalistyczny od zakończenia II wojny światowej aż po upadek ZSRR pod koniec 1991 roku.

Pażytnow przyszedł na świat w Moskwie, 14 marca 1956 roku, dwa dni po śmierci Bolesława Bieruta, pierwszego przywódcy Polski Ludowej... Gdyby Pażytnow urodził się w jednym z krajów Zachodu (najlepiej w Stanach Zjednoczonych), byłby zapewne tak samo znany (a przy okazji także bogaty) jak Bill Gates, a jego nazwisko wymieniano by wśród największych wizjonerów branży informatycznej. Z całą stanowczością można stwierdzić, że zasłużył na zajęcie miejsca w panteonie geniuszy, którzy wywarli ogromny wpływ na rozwój gier wideo, takich jak Peter Molyneux, Sid Meier, Benoit Sokal czy Hideo Kojima. Niestety, o ile nie ma chyba osoby, która przynajmniej nie kojarzyłaby największego dzieła Pażytnowa, o tyle samo nazwisko znane jest z pewnością relatywnie niewielkiej grupie graczy...

Wybitnie utalentowany w zakresie nauk ścisłych, znalazł zatrudnienie w Centrum Komputerowym Sowieckiej Akademii Nauk - ośrodku rządowym zajmującym się tworzeniem i praktycznym zastosowaniem najnowszych zdobyczy techniki - i to właśnie tam, z pomocą Dimitrija Pawłowskiego i Wadima Geriasimowa, wymyślił i stworzył najpopularniejszą grę wszech czasów, która podbiła serca milionów (miliardów?) graczy na całym świecie, niezależnie od ich wieku, pozycji społecznej i majątkowej, wykształcenia i kultury, w jakiej zostali wychowania. Grę, która doczekała się tysięcy modyfikacji i klonów. Grę, która nie ma sobie równych.

Pażytnow stworzył "Tetris".

Genialna w swej prostocie gra logiczna, polegająca na układaniu spadających z góry klocków tak, aby odpowiednio pasowały do siebie, tworząc poziomą linię w zamkniętej przestrzeni, okazała się prawdziwie magiczną produkcją, od której nie sposób się oderwać nawet dzisiaj, kiedy wydaje się, że wszystko już w grach wideo zostało powiedziane. "Tetris" narodził się w Moskwie, 6 czerwca 1985 roku i szybko trafił do sprzedaży w ZSRR, aby zaledwie rok później wywędrować na Zachód, gdzie odniósł miażdżący sukces. Nazwa "Tetris" pochodzi od dwóch słów: greckiego "tetra" (wszystkie klocki składają się z czterech kwadratów) i tenisa - ulubionej przez Pażytnowa dyscypliny sportu. "Tetris" został uruchomiony po raz pierwszy na prototypowej radzieckiej konstrukcji - Elektronice 60, sowieckim odpowiedniku komputera osobistego, jednak prawdziwy sukces gra Pażytnowa odniosła dzięki konsolce japońskiego koncernu Nintendo, Game Boy. Mariaż radzieckiej kreatywności i japońskiego urządzenia w 1989 roku spowodował, że fenomen "Tetrisa" przybrał wymiar globalny...

<http://gry.onet.pl/artykuly/aleksiej-pazytnow-geniusz-ktory-siegnal-dna,1,4999152,artykul.html>

* * *