

Ezarian → Tetrisek 25 urte



Dagokien lekuan kokatu ezinik

Tetris izeneko joko ezaguna asmatu zutenetik 25 urte igaro dira. Hasieran, Europa mendebaldeko estatuetan hedatu zuten, arrakasta apalarekin. 1988an, Game Boy kontsolarekin batera merkaturatu zenean, baina, historiako bideo joko ezagunenetako bat izatera igaro zen.

Ibai Maruri

Egin beharrekoak ez du aparteko zailtasunik. Akaso, horrek egiten du hain erakargarri. Pantailaren goiko aldetik →

itxura desberdineko blokeak erortzen dira, astiro-astiro. Horieta bakoitza lau koadrotzoz osatuta dago, eta jokalaririk horietako bloke bakoitzari bueltak eman behar dizkio, egokien dator-kion posizioan jartzea lortu arte. Bien bitartean beheraka jarraituko du piezak, denbora mugatuz. Erabat jaisten denean dagokion tartetxoan ahalik eta ondoen kokatu behar da. Lerroak egitea da helburua. Osorik betetzen bada, desagertu egingo da. Ilaretako hutsune guztiak ondo bete ezik, ordea, bata bestearen gainean pilatuko dira blokeak, horma goraka haziz. Pantaila osoa betez gero, jokalaririk partida galdu du. Bestela, jokatzen jarraituko du. Horixe da Tetris izeneko bideo joko ezagunaren muina.

Aleksei Pazhitnov izeneko gazte errusiarrak asmatu zuen, duela 25 urte. Ikerlaria zen Moskuko Zientzien Akademian, Sobietar Batasunaren garaian. Inteligentzia artifiziala zuen aztergai nagusia. Elektronika 60 zen bere ordenagailua, PDP-11 tamaina txikiko ordenagailu estatubatuarren imitazio bat. Huraxe izan zuen sortze prozesuan laguntza bakarra. «Umea nintzenetik gustatu izan zaizkit entretenimenduzko eta matematikarekin lotutako puzzleak. Ezagutzen nituen aldaera guztiak batzen saiatu nintzen», gogoratzen du.

Bi aste inguru behar izan zituen zer eta nola →

egin erabakitzeke. Bata probatu bestea probatu, azkenean besteak baino gehiago gustatu zitzaion bat aurkitu zuen. «Dibertigarriak ziren denak, baina bazen bereziki arreta erakarri zidan bat». Hala, 1984ko ekainaren 6an jaio zen Tetris jokoak. Arratsaldean hasi eta bukatu omen zuen programatze lana. «Ez zuen ez mailarik ez lortutako puntuen arabera korerrendarik. Jokatzen hasi nintzen, eta ezin izan nuen lotu!».

Bideo jokoetan ezagunena bilakatu da, eta inor gutxi egongo da behin edo behin harekin jokatu ez duenik. Behin saiakera egin duen horrek, gainera, ahalegin gehiago ere egingo zituen, seguruena. Ez da alferrik adikzioa sortzen duen jokoetako bat.

Arrakasta mantsoa

«Sortu nuenean jakitun nintzen sekulako burutazioa izan nuela. Banekien ezezela edozelango asmakuntza izan. Baina ez nuen imajinatu ere egin horren besterainoko arrakasta izango zuenik», aitortzen du Pazhitnovenek. Harentzat ere ezusteko galanta izan zen gerora sortu zen fenomenoak. Jokoa hark asmatu zuen arren, ez du bere burua aditutzat. Nahiko ona dela dio, baina ez primerako jokalaria. Hala, berriz, tradizionala dela onartu du: «Oraindik ere ordenagailuan jokatzen dut», dio 25 urte igaro- ↑

