

# «تتریس»

## خاطره‌سازی با خانه‌سازی

نگاهی به صفر تا صد چالش برانگیزترین و البته محبوب‌ترین بازی رایانه‌ای جهان یعنی «تتریس» که ورودش به دنیا در روزهای جنگ سرد، داستانی شگفت‌انگیز دارد

علیرضا کاردار | روزنامه‌نگار

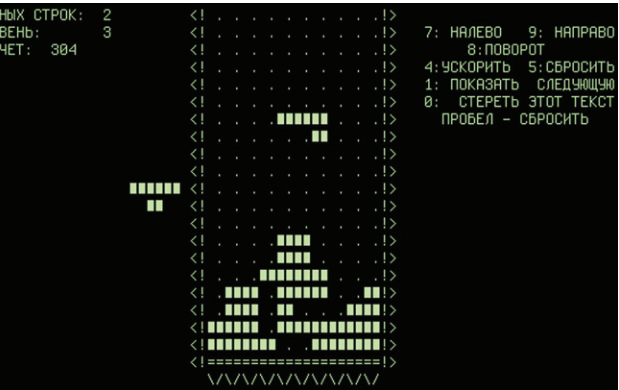
### پرونده

دهه‌شصتی‌ها و حتی بزرگ‌تر از آن‌ها، حتماً بازی «تتریس» را می‌شناسند. همان بازی رایانه‌ای محبوبی که به خانه‌سازی معروف بود و باید قطعات آجرمانند را که از آسمان پایین می‌آمدند، طوری روی هم می‌چیدیم که یک یا چند ردیف کاملاً پر و حذف شود. در این دورانی که انواع بازی‌های رایانه‌ای با گرافیک و راهبردهای چشمگیر و خیره‌کننده وجود دارند، شاید یادکردن از تتریس برای نسل جدید نکته خاصی نداشته و خسته‌کننده باشد، ولی تتریس به عنوان پادشاه بازی‌های پازلی، در دل تمام گیم‌های جهان جا دارد. این بازی که حدود ۴۰ سال پیش ساخته شده است، ابتدا روی رایانه‌های شخصی و سپس روی کنسول‌های ایستاده فروشگاهی و بعد هم توسط کنسول‌های دستی یا به قول معروف آثاری دستی منتشر شد. در این پرونده نگاهی داریم به تاریخچه ساخت این بازی و روند پر مخاطره خارج شدن امتیازش از شوروی و انتشار آن در جهان. همچنین مرور مختصری خواهیم داشت بر فیلمی که امسال براساس ماجرای تولید این بازی ساخته شده و توجه تماشاگران و منتقدان را جلب کرده است. اگر شما هم مثل ما با این بازی خاطره دارید یا می‌خواهید درباره این بازی جذاب بیشتر بدانید، پرونده امروز زندگی‌سلام را از دست ندهید.

### مرحله اول داستان تولد تتریس

#### بازی ممنوع!

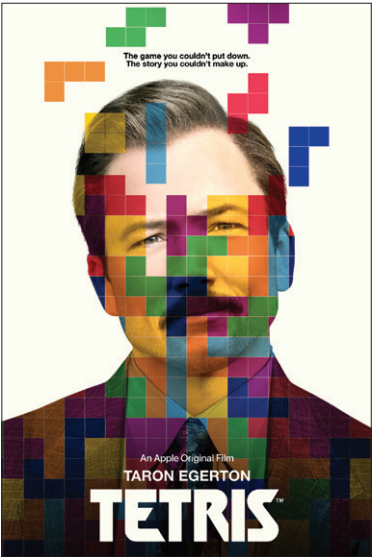
در سال ۱۹۸۴ میلادی، جنگ سرد بین دو ابرقدرت دنیا یعنی آمریکا و اتحاد جماهیر شوروی بالا گرفته و اختلاف نظرهای اقتصادی و سیاسی باعث ایجاد تنش میان این دو کشور شده بود. ایالات متحده رشد اقتصادی بی‌سابقه‌ای را تجربه می‌کرد اما در اتحاد جماهیر شوروی وضعیت اقتصادی را کد بود و قیمت نفت که اقتصاد کشور به آن وابسته بود، افت شدیدی داشت. شوروی برای به‌دست آوردن برتری در زمینه فناوری، دانشمندان زیادی را استخدام کرده بود و قصد داشت با نمایش فناوری‌های روز، جوان‌ترها را هم به فعالیت در این عرصه علاقه‌مند کند. به این ترتیب «الکسی پازیتنوف» ۱۷ ساله با وسیله‌ای به نام «رایانه» آشنا می‌شود. الکسی مدرک کارشناسی در رشته ریاضیات کار برده می‌گیرد و در یک مرکز دولتی استخدام می‌شود. به مرور این مهندس جوان از کار یکنواخت اداری



### مرحله دوم ماجرای عجیب انتشار تتریس

#### کاگب، گورباچف، ژاپن و آمریکا؛ بازیگران جهانی شدن این بازی

تتریس سخت‌ترین، اعصاب‌خردکن‌ترین، چالش برانگیزترین و البته محبوب‌ترین بازی دنیاست که بیشترین تعداد فروش، کپی و دانلود در رکوردهای جهانی گینس داشته است. یک بازی روسی که در سال ۱۹۸۴ میلادی ساخته شد و ۴ سال پس از انتشار اولیه، توسط کنسول دستی نینتندو جهانی شد. فیلم «تتریس» محصول ۲۰۲۳ روایت هیجان‌انگیز و دیدنی خروج این بازی از شوروی و انتشارش در دنیاست. طی چند سال بعد از اختراع بازی، شرکت‌های مختلفی در سراسر دنیا درگیر دعوای حقوقی برای در اختیار گرفتن حق امتیاز این بازی بودند. دعوایی که در نهایت با پیروزی شرکت نینتندو به پایان



خسته می‌شود و دست به ساختن یک بازی می‌زند. این بازی با سیستم ساده‌ای مبنی بر قراردادن اشکال مختلف در کنار یکدیگر، به طوری که تمام یک‌رديف پر شود، ساخته شده بود. همین قانون ساده ده میلیون‌ها نفر را از هر سن و جنسی جویای رایانه و تلویزیون میخ‌کوب می‌کرد و به رقابت وامی‌داشت. این بازی در هفته اول ساخت در سراسر اتحادیه جماهیر شوروی منتشر شد. مدتی پس از انتشار، الکسی متهم شد که کارمندان ادارات دولتی را از کار و زندگی انداخته است. برای همین دستور داده شد این بازی از روی همه سیستم‌های اداره‌ها و سازمان‌ها پاک شود تا کارمندی سرگرم بازی تتریس نشود! تتریس به انداز مای طرفدار پیدا کرد که شرکت‌های بسیاری شروع به ساخت نمونه‌های مشابهی از آن برای تمام پلتفرم‌های بازی، تلویزیون‌ها، تلفن‌ها و بسیاری

وسایل دیگر کردند. تعداد بازی‌های ساخته‌شده بر اساس تتریس تا حدی زیاد است که هیچ‌کس نمی‌تواند آمار دقیقی از آن ارائه بدهد. تا امروز بیش از ۱۷۰ میلیون از نسخه‌های مختلف بازی تتریس به‌طور قانونی فروخته‌شده و این بازی مقام هفتم را میان پر فروش‌ترین بازی‌های تاریخ از آن خود کرده است.

### مرحله سوم عاقبت سازنده و منتشرکننده تتریس

#### یک دوستی پایدار و پرسود در سایه تتریس

تا پایان سال ۱۹۸۹ پازیتنوف که هنوز به کار در آکادمی علوم روسیه اشتغال داشت و صاحب دو فرزند شده بود، هیچ درآمدی از بازی تتریس گیرش نیامده بود. در سال ۱۹۹۱ سرانجام بخت به او روی آورد. هنک راجرز که دوستی دیرینه خود با پازیتنوف را از یاد نبرده بود، تصمیم می‌گیرد به یاری رفیقش بشتابد. به این ترتیب با حمایت راجرز، پازیتنوف به همراه خانواده‌اش به آمریکا مهاجرت و در آن‌جا شرکت نرم‌افزاری خود را راه‌اندازی می‌کند. در سال ۱۹۹۵ تاریخ قرارداد بازی تتریس به سر می‌آید و به این ترتیب الکسی پازیتنوف هم می‌تواند سهم خود از فروش بازی را به‌دست آورد. در آن سال سازمان دولتی «الورگ» در روسیه (که تتریس در آن ساخته‌شده) به شرکتی خصوصی تبدیل می‌شود و ۵۰ درصد از امتیاز بازی تتریس را می‌خرد. از طرف دیگر هنک راجرز الکسی پازیتنوف شرکتی با نام تتریس تشکیل می‌دهند و ۵۰ درصد باقی‌مانده از امتیاز بازی تتریس را خریداری می‌کنند. این گونه می‌شود که بعد از گذشت ۱۳ سال سرانجام الکسی پازیتنوف برای اولین بار در صدی از فروش بازی را که خالقش بود، دریافت می‌کند. پازیتنوف

### مرحله آخر دانستنی‌هایی درباره تتریس

#### اعتیاد به این بازی؛ از زمین تا فضا

تتریس را می‌توان روی ضعیف‌ترین رایانه‌ها هم اجرا کرد به طوری که همیشه از آن به عنوان نمونه‌ای موفق برای برتری گزین «بازی» برگزیده «گرافیک» یاد می‌شود. در این بازی شما با کنترل بلوک‌هایی با اشکال مختلف ۴ تایی، خطوطی افقی و کامل از آن‌ها می‌سازید. سرعت اضافه شدن این بلوک‌ها رفت‌ورفته‌تر یا کمتر می‌شود به طوری که کامل کردن جاهای خالی برای بازی‌کننده به‌مرور دشوارتر می‌شود. این بازی به‌شدت اعتیادآور است و همین موضوع آن را تا این اندازه محبوب و جاودانه کرده است.

واژه تتریس از ترکیب لغت یونانی تترا (Tetra) به معنای عدد ۴، به اضافه ورزش مورد علاقه پازیتنوف یعنی تنیس، به‌دست آمده است. جالب است بدانیم تتریس اولین بازی ویدئویی است که به‌فضا رستاده شد.

هنک راجرز که به سودآوری تتریس ایمان داشت، سراغ رئیس شرکت نینتندو یعنی هیروشی یاماثوچی می‌رود تا بلکه وی راهی برای فروش بیشتر بازی در ژاپن پیش‌رویش بگذارد. یاماثوچی که تتریس نظرش را جلب کرده بود، بازی را در اختیار یکی از طراحان شرکتش قرار می‌دهد. چند روز بعد یاماثوچی نظر طراح را درباره بازی می‌پرسد و او می‌گوید: «بازی خوبی است، چون حسابدارها و منشی‌های شرکت هم به آن معتاد شده‌اند!» به این ترتیب رئیس شرکت نینتندو می‌پذیرد که فروش تتریس در ژاپن را به عهده گیرد.

رئیس الکسی پازیتنوف یک نسخه از بازی را در اختیار همکارانش در انستیتوی علوم رایانه‌ای SCKI در بوداپست مجارستان قرار می‌دهد. در آن زمان و در میان کشورهای غربی، مجارستان نزدیک‌ترین شباهت را به وضعیت زندگی در جماهیر شوروی داشت. مکعب روبیک که در سال ۱۹۷۴ توسط فردی مجارستانی با نام «ارنور روبیک»

ZENDEGI-SALAM

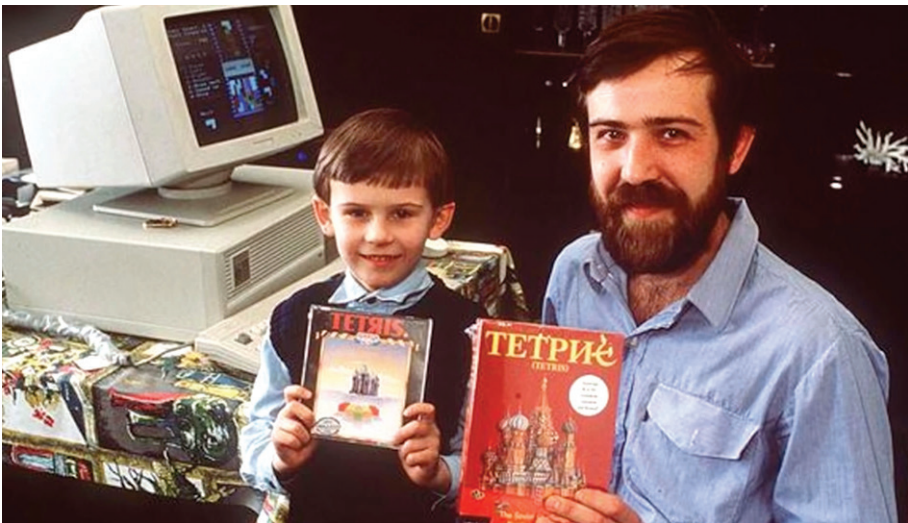
ضمیمه روزنامه خراسان

یک شنبه • ۱۷ اردیبهشت ۱۴۰۲  
۱۶ شوال ۱۴۴۴ • ۷ می ۲۰۲۳  
شماره ۲۱۲۰۵

۲۴۲۵



و در صدی از فروش این بازی را دریافت می‌کند. هنک راجرز هم که بیشترین تلاش را برای جهانی کردن بازی تتریس انجام داد، در سال ۱۹۹۶ شرکت بلوپلنت سافت‌ور را راه‌اندازی کرد. این شرکت در واقع شریک تجاری شرکت تتریس به حساب می‌آید و بر فعالیت‌های مرتبط با خرید و فروش امتیازات بازی و مدیریت آن نظارت دارد. در سال ۲۰۰۷ راجرز بنیاد بلوپلنت را با هدف پایان بخشیدن به استفاده از سوخت‌های فسیلی در دنیا راه‌اندازی کرد. این دو مهندس که تتریس را جهانی کردند، هنوز دو دوست صمیمی یکدیگر هستند.

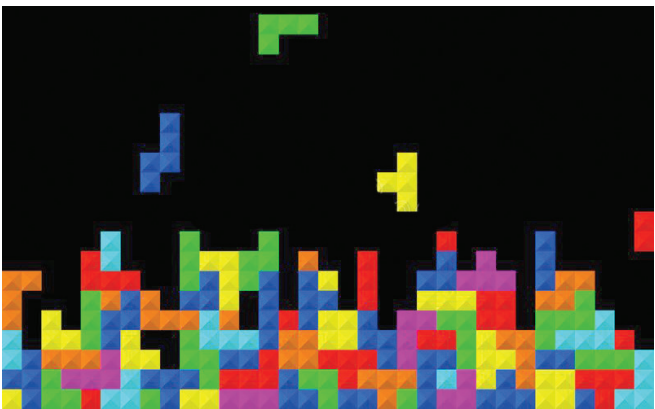


پازیتنوف در کنار سیرش

نخستین پای بازی تتریس برای مدت زمان طولانی ممکن است فکر شخص را درگیر کند و حتی در وقت استراحت هم خواب تتریس ببیند!

بازی‌ها ممکن است تاثیر مختلفی روی مغز انسان بگذارند. یکی از این آثار اثبات‌شده «اثر تتریس» (Tetris Effect) است. اثر تتریس که دانشمندان نام آن را از همین بازی محبوب و اعتیادآور گرفته‌اند، نتیجه تکرار یک کار برای مدت زمان طولانی است. فرد پس از اتمام بازی با یک فعالیت تکراری، آن را در دنیای واقعی هم حس خواهد کرد. برای مثال درباره تتریس، فرد اشیای واقعی را مانند بلوک‌های تتریس می‌بیند و در ذهن خود به دنبال راه‌های مناسب برای چیدن آن‌ها می‌گردد.

پازیتنوف تتریس را براساس یک بازی محبوب به نام پنتامینو ساخت. او برنامه نسخه اولیه از بازی خود را تنها در شش روز نوشت و نامش را «مهندسی ژنتیک» گذاشت. هدف بازی ساده و واضح بود: قطعات را جوری در کنار هم بچینید که کل فضای یک مستطیل را پر کند. البته فقط یک مشکل وجود داشت: بازی بی‌نهایت حوصله‌سربر بود و به محض این که بازیکن برای اولین بار به راه حل می‌رسید، دیگر دلیلی برای تکرار بازی وجود نداشت!



منابع این پرونده: tetris.com، ژومجی، فرارو...