

20 Δεκεμβρίου 2019

## Αυτή είναι η ιστορία του πιο διάσημου ηλεκτρονικού παιχνιδιού

/ [Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός](#) / [Συνεντεύξεις](#)



Το παιχνίδι έχει τη μαγική ιδιότητα να είναι «εύκολο να το μάθεις, δύσκολο να γίνεις καλός σε αυτό».



Δεν υπάρχει ζωή χωρίς παιχνίδι. Αυτή είναι πιθανότατα η σκέψη όλων όταν ανοίγουμε τον υπολογιστή αναζητώντας έναν δοκιμασμένο και ασφαλή τρόπο να διώξουμε το μυαλό μας από όλα τα άλλα που κάνει.

### **Οι ασφαλείς τρόποι είναι στάνταρ: Πασιέντζα ή Tetris.**

Και δεν υπάρχει -λογικά- άνθρωπος που δεν έχει σκοτώσει κάμποσες ώρες από τη ζωή του προσπαθώντας να στοιχίσει τα τουβλάκια του Tetris σε υπολογιστή ή κινητό. Είναι ένα από τα πλέον εθιστικά παιχνίδια, ένας συνδυασμός λογικής και μαθηματικών, όπως όλα τα παιχνίδια του είδους εξάλλου, όμως την εποχή που δημιουργήθηκε, η επαφή μας με τα video games ήταν περίπου όση είναι σήμερα και με τη ζωή στον Άρη: Έχουμε ακούσει ότι ίσως υπάρχει, αλλά δεν έχουμε ιδέα πώς και γιατί.

Δεν χρειάζεται, φυσικά, να ξέρεις ποιος και πώς δημιούργησε το κάθε παιχνίδι με το οποίο σκοτώνεις την ώρα σου, μπορείς απλώς να το κάνεις, αλλά η περίπτωση του Tetris έχει πολύ ενδιαφέρον.

### **Τι είναι το ενδιαφέρον, λοιπόν;**

Αρχικά, ότι είναι σοβιετικής προέλευσης. Αυτό από μόνο του είναι πολύ ενδιαφέρον για ένα πράγμα, αν αυτό το πράγμα δεν είναι βότκα, βαλλιστικός πύραυλος ή μυστικό πείραμα στη Σιβηρία. Το τελευταίο πράγμα που θα περίμενε κανείς να ακούσει για τους Σοβιετικούς είναι ότι εφηύραν ένα πολύχρωμο και εντελώς

άσκοπο video game.

Κι όμως. Αν και η αλήθεια είναι ότι το Tetris δεν ήταν καθόλου άσκοπο. Η ιδέα γεννήθηκε στο μυαλό του Αλεξέι Παζίτνοφ, μηχανικού λογισμικού στη Σοβιετική Ακαδημία Επιστημών της Μόσχας. Ένα ωραίο πρωί τού είπαν να δοκιμάσει έναν νέο ηλεκτρονικό υπολογιστή, τον Electronika 60. Ο κόσμος είναι τυχερός που ο Παζίτνοφ ήταν ωραίος τύπος και για να δοκιμάσει τον υπολογιστή αποφάσισε να φτιάξει ένα παιχνίδι βασισμένο σε ένα παζλ από την παιδική του ηλικία.

### **Πότε έγιναν όλα αυτά;**

Στις 6 Ιουνίου 1984 ο Παζίτνοφ έβαλε το πρώτο Tetris στον Electronika 60. Τον δεύτερο δεν τον θυμάται κανείς, το πρώτο όλοι. Ο Παζίτνοφ εμπνεύστηκε από το πεντόμινο, ένα κλασικό επιτραπέζιο παιχνίδι που αποτελείται από όλα τα διαφορετικά σχήματα που μπορούν να προκύψουν συνδυάζοντας πέντε τετράγωνα. Για να απλοποιήσει τα πράγματα, μείωσε τον αριθμό των τετραγώνων σε τέσσερα, μειώνοντας έτσι τον συνολικό αριθμό των πιθανών σχημάτων από 12 σε 7.

### **Γιατί Tetris;**

Επειδή ο Παζίτνοφ διάλεξε ως πρώτο συστατικό την ελληνική λέξη «ΤΕΤ»ράγωνο, μαθηματικός γαρ. Κι επειδή ο ίδιος έπαιζε τέν«ΙΣ». Αν και δεν είχε ιδέα τι δημιούργησε, ο ίδιος ήταν ο πρώτος φανατικός παίκτης Tetris. «Δεν μπορούσα να σταματήσω να παίζω αυτή την πρωτότυπη έκδοση, επειδή ήταν πολύ εθιστικό να βάζω τα σχήματα μαζί», είπε στο CNNi. Δεν μας είπε κάτι καινούργιο. Όποιος το έχει πιάσει στα χέρια του, με δυσκολία το άφησε έκτοτε.

Όπως λέει εξάλλου και ο δημιουργός του, το παιχνίδι έχει τη μαγική ιδιότητα να είναι «εύκολο να το μάθεις, δύσκολο να γίνεις καλός σε αυτό».



Αλεξέι Παζίτνοφ: Ένας χαρούμενος Σοβιετικός επιστήμονας που όταν αποφάσισε να δοκιμάσει τον υπολογιστή του, με ένα παιχνίδι, δεν είχε ιδέα τι θα γινόταν στο μέλλον (@Wikipedia)

Πηγή: cnn.gr