

TETRIS – VISAISESTA PALAPELISTÄ MAAILMAN MYYDYIMMÄKSI

Tiina-Maria Leinonen

Oli vuosi 1984. Venäläinen matemaatikko Alexey Pajitnov tutki tekoälyä. Hänellä oli työn alla myös äänen tunnistamiseen liittyvä sivuprojekti, kun pentomino-niminen peli varasti hänen huomionsa ja hän innostui tutkimaan 12 palasta koostuvaa palapeleä. Kukin pala koostui viidestä neliöstä ja ne tuli asettaa suorakaiteen muotoiselle alustalle siten, että alusta peittyi.

Peli osoittautui haastavammaksi kuin Pajitnov alun perin oletti sen olevan. Hän tahtoi luoda pelistä version tietokoneelle.

Hän muutti pelin ideaa hieman toteuttaessaan sen tietokoneella. Hän käytti pelissä paloja, jotka koostuivat ainoastaan neljästä neliöstä. Erilaisia paloja oli siis seitsemän.

Ohjelma generoi ruudun ylänurkkaan yhden palasen kerrallaan. Helpossa pelissä pala putoaa hitaasti ja vaikeassa nopeasti. Pelissä palaa pyöritetään tai liikutetaan siten, että alareunaan muodostuu yhtenäisiä rivejä, joiden kadotessa pelaaja saa pisteitä.

Pajitnov toteutti Tetriksen ensimmäisen version Elektronika-60 -tietokoneella. Pascal-koodissa oli 700 riviä ja tiedoston koko oli 27 kilotavua. Putoavat palat toteutettiin viivapiirroksina, jotka välkkyivät liikkueksaan ruudulla.

Pajitnov tahtoi levittää peliä. Hän pyysi Vadim Gerasimovia, 17-vuotiasta koululaista, kirjoittamaan koodista IBM-yhteensopivan version.

Gerasimov työskenteli kahden kuukauden ajan kesällä 1985. Hän kirjoitti pelistä värillisen version, joka levisi heti valmis-

tuttuaan nopeasti Moskovan tiedeakatemian tietokonekeskuksessa, jossa Pajitnov työskenteli.

Gerasimoville ei maksettu uuden version kehittämisestä mitään. Kun pelin oikeuksien myynnistä Japaniin keskusteltiin, Pajitnov pyysi Gerasimovia allekirjoittamaan paperin, jonka mukaisesti tämä ei ollut tallettanut itselleen versiota pelistä.

Pajitnov ehdotti esimiehelleen, Viktor Brjabinille, että he myisivät pelin ulkomaille, mutta Neuvostoliitossa ei tunnistettu tekijänoikeuksia, joten peliä ei myöskään voitu myydä.

Brjabin halusi esitellä pelin unkarilaisille kollegoille. Hän lähetti pelin kopion Budapestiin. Sattuma puuttui peliin sen jälkeen, kun unkarilaiset koodarit olivat kehittäneet Tetriksestä C64 ja Apple -yhteensopivat versiot.

Robert Stein, brittiläisen pelifirma Andromedan pomo, vieraili kyseisessä instituutissa juuri silloin. Hän näki Tetriksen ja kiinnostui pelistä. Hän lähetti faksin Moskovaan ja tiedusteli mahdollisuutta ostaa pelin oikeudet.

Moskovalaisilta meni monta viikkoa siihen, että he saivat viranomaisilta luvan vastata faksiin. Aikaa kului myös siihen, että he etsivät englanninkielentaitoisen henkilön, joka pystyi vastaamaan faksiin.

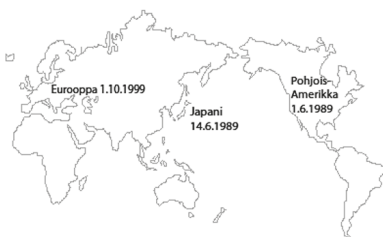
Tällä välin Robert Stein ei jaksanut odottaa, vaan esitteli Tetriksen Spectrum Holobyttelle Kaliforniaan. Siellä pelistä inostuttiin heti.

Stein myi Tetriksen oikeudet ja yritti sen jälkeen hankkia pelin oikeudet itselleen Moskovasta faksin avulla. Hän myös kävi Moskovassa marraskuussa 1986, turhaan. Hän ei onnistunut hankkimaan pelin oikeuksia itselleen.

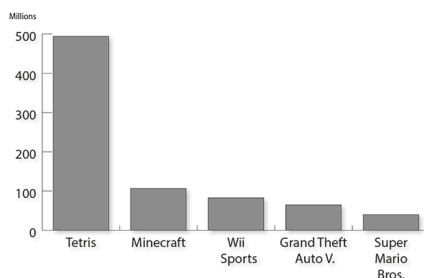
Hän harkitsi jo ostavansa Unkarista oikeudet pelin C64 tai Apple -yhteensopivaan versioon, mutta hylkäsi ajatuksen, koska Tetriksen kehitystyö oli jo niin pitkällä. Punainen pakkaus oli jo suunniteltu valmiiksi.

Tetris

Miten se myytiin?



Peli tuli vähittäismyyntiin eri puolilla maailmaa hyvin nopeasti.
(Lähde: vgchartz.com)



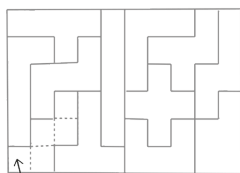
Peliä on myyty enemmän, kuin mitään muuta videopeliä.
(Lähde: Forbes 8.7.2016)

Miten Pajitnov sen keksi?

Pentomino

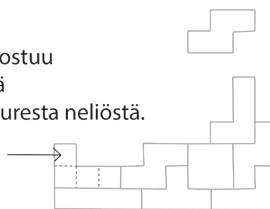


Tetris



Pala koostuu viidestä yhtä suuresta neliöstä.

Pala koostuu neljästä yhtä suuresta neliöstä.



Putoavaa palaa voi liikuttaa ja kiertää, jotta syntyy yhtenäisiä rivejä.

Kannessa luki Pyhän Vasilin katedraalin yllä kyrillisin kirjaimin Tetris.

Tetris tuli myyntiin Euroopassa ja USA:ssa tammikuussa 1988. Sen jälkeen Stein sai Moskovasta viestin, jossa häntä käskettiin keskeyttämään pelin markkinointi heti.

Viestin saatuaan Stein lensi Moskovaan helmikuun lopussa 1988. Matkalla hän onnistui solmimaan sopimuksen, jossa kaikki lännessä levitettyt versiot pelistä sallittiin. Peliä vain muutettiin siten, että taistelukuvat poistettiin pelin taustalta.

Japanissa Tetriksen PC-versio tuli myyntiin marraskuussa 1988 ja Famicom-versio joulukuussa. Peli otettiin kaikkialla innostuneesti vastaan ja se levisi nopeasti.

Seuraavaksi useat yritykset kiinnostuivat Tetriksen konsolipeli-oikeuksista. Helmikuun lopussa vuonna 1989 kolme Tetriksen konsolipeli-oikeuksista kiinnostunutta matkusti toisistaan tietämättä samaan aikaan Moskovaan neuvotellakseen oikeuksista. Robert Stein oli luonnollisesti paikalla ja myös Maxwellin mediaimperiumi lähetti paikalle omat edustajansa. Voiton vei Nintendoa edustanut Henk Rogers, joka voitti Pajitnovin puolelleen omalla pelaajan intohimollaan. Pajitnovin arvion mukaan Rogers oli paikalla olijoista ainoa, joka oli oikeasti kiinnostunut Tetriksestä, eikä ollut tullut vain nopean rahan perässä.

Vuonna 1996 Pajitnov sai Tetriksen oikeudet itselleen. Hän perusti yhdessä Henk Rogersin kanssa The Tetris Companyn, joka toi Tetriksen kännyköihin.

Kirjoittaja työskentelee kustannustoimittajana ja hän on kiinnostunut muun muassa infografiikasta ja tiedon visualisoinnista.

LÄHDE:

CHRISTIAN Gehlen: Und dann kam Tetris, Wie Nintendo innerhalb eines Jahrzehnts den Videospiegelmarkt eroberte CSW Verlag, 2016.