



EL OBSERVADOR

GRANDES PRESIONES EN PIES DE PEQUEÑOS

SOCIEDAD

El trabajo de niños en la televisión es cuestionado por psicólogos; el INAU estudia los casos de *Bailando Kids*, *Malas Compañías* y spots políticos → PÁGS. 4 Y 5

UNA MUSA PARA DANI

TEATRO

La actriz argentina Romina Ricci conversó con *El Observador* sobre el musical que protagoniza en Buenos Aires, escrito y dirigido por Umpi → PÁG. 14

MONTEVIDEO
6 DE JUNIO DE 2009

Nº 5924 - SECCIÓN 3
PROHIBIDA SU VENTA POR SEPARADO

SÁBADO



videojuegos

Las fichas no dejan de caer

Tetris cumple 25 años y sigue vigente, despertando pasiones y adicciones

De seguro, ahora charar es lo que le ayuda a las telefonistas o asistentes a quemar sus horas cuando la actividad queda nula, pero unos años atrás la distracción mental era más lógica y matemática: había que acomodar piezas geométricas a modo de puzle, de tal forma que se fueran completando líneas y así ir eliminándolas. "Jugarlo es como ponerle orden al caos", dijo alguna vez el creador de Tetris; un clásico entre los clásicos en el mundillo de los videojuegos, que cumple 25 años, que aún despierta pasión (y adicción) y que ha sido el centro de historias de todo tipo.

El comienzo de Tetris fue en 1984, cuando Alexei Panjtnov, un joven ingeniero ruso que trabajaba en el Centro de Cálculo de Moscú, recibió su computadora Electrónica 60 y en sus ratos libres se de-

dicó a combinar sus dos aficiones: la matemática y el Pentaminos, un juego de mesa muy popular en la ex Unión Soviética. Algunas versiones afirman que Panjtnov programó el juego en una sola tarde, lo cual es posible.

Al principio, el Tetris era monocrómico (lo cual era comprensible para la época), y demandaba forzar mucho la vista para jugarlo. Igual así pegó fuerte dentro del centro académico y los ojos rojos de todos los científicos develaba la afición que habían hecho por el juego. La popularidad cruzó las paredes del instituto cuando Vadim Gerasi-mov, un joven de 16 años que también trabajaba allí, instaló el juego en una IBM PC. El éxito fue contundente.

Tetris, que se mejoró visualmente, primero se comercializó en toda Rusia y luego se escapó por el mundo. En ese momento, cuando la economía soviética iba en picada por consecuencia de la carrera espacial con EEUU, el vi-

deo juego se convirtió en un cabalito de batalla para el gobierno de Mijail Gorbachov. Llegaron a ganar alrededor de US\$ 4 mil millones en beneficios sin haber invertido prácticamente nada. Alexei se convirtió en el mimado, pero siguió cobrando el mismo sueldo

<http://www.tetris.com>

que le asignaba el gobierno comunista.

Aseguran que la URSS tenía a la propia KGB protegiendo la licencia del juego ante el interés de muchas empresas capitalistas, que se disparó luego de que en Hungría se diseminara una copia pirata, que viralizó la popularidad del videojuego con versiones para Apple II y Commodore 64. Esto llamó a

atención del inglés Robert Stein, quien negocio con la URSS, pero antes de obtener la licencia, vendió la idea a Mirrorsoft, que editó versiones para Atari ST y Sinclair ZX Spectrum.

A partir de allí comenzó una historia de negociaciones, muchos millones de dólares de por medio e intereses cruzados que llevó al Kremlin a crear un organismo -el Elorg- para que controlara todo el ecosistema generado por Tetris. Finalmente, fue Henk Rogers el afortunado, quien buscaba el juego emblema para lanzar el GameBoy, la consola portátil de la japonesa Nintendo. Las conspiraciones y demandas igual siguieron, pero Tetris daba su gran salto comercial.

La gran pegada en todo esto ha sido la sencillez del juego: desde lo alto de la pantalla una serie de bloques (llamados tetrominós) con diferentes formas caen hacia la base. El jugador no puede impedir la caída, pero sí rotar cada pieza o moverla de lado a lado. Si completa una línea horizontal de bloques, sin dejar espacios, esta desaparece. El juego acaba cuando las piezas se amontonan hasta salir del área de juego.

versionado

Tetris, cuyo nombre deriva del prefijo 'tetra', que significa "cuatro", y hace referencia a la cantidad de cuadros que componen las piezas, ha sido uno de los juegos más versionados de la historia, con variantes como Quirks (tiene un objetivo distinto) o Magicaliss (mismo objetivo con distintas reglas). Hoy existen versiones en 3D y su creador Panjtnov, junto a Rogers, siguen juntos viviendo de un éxito que no se acaba.



otros clásicos

- A la par de Tetris hay otros juegos que tienen más de cinco lustros, clásicos que se mantienen vivos: algunos de ellos han evolucionado a nuevas versiones para las actuales consolas o se los puede seguir jugando en la web.
- Space Invaders (1978)
- PacMan (1980)
- Mario Bros. (1983)
- Arkanoid (1986)
- Legend of Zelda (1986)
- Street Fighter (1987)
- SimCity (1989)

copias
70 millones
Han sido vendidas durante estos 25 años, lo que le valió varios récords Guinness.



Alimentar tu mesa es alimentar tu día.

Añolotis

O en su versión italiana agnolottis. Suave y generosa ricotta combinada con infalibles nueces. Se calculan 4 ó 5 por persona, pero el número puede crecer en función de tu habilidad en la cocina.



la spezia
sabe de pastas

Mandata a casa: 708 0347* / www.laspezia.com.uy