Знаменитый русский Тетрис

В последние года великого Советского Союза, стала пробиваться новая эра - эра новых технологий. А для того времени, вообще новых возможностей и «невозможностей». Это были электроника и программирование. Конечно, уже в большом ассортименте в продаже можно было найти хорошие аудио и видео магнитофоны, калькуляторы, телевизоры и телевизионные игровые приставки, много нового, полезного и интересного. Но ассортимент, все равно был очень небольшой. А интерес к таким диковинам рос все больше и больше.

И вот на арену, тогда современных, уже электронных игр выходит игра, у которой сразу же появились поклонники и фанаты. Эта игра моментально взлетела на громадные высоты по рейтингу и популярности, это был знаменитый «Тетрис».

Автор и разработчик игры Алексей Леонидович Пажитнов, окончил Московский авиационный институт, в котором, затем и работал. Потом Алексей перешел в Вычислительный центр Академии наук СССР, где в последствие работал над проблемами искусственного интеллекта и распознавания речи, совместно занимаясь разработками компьютерных игр.

В июне 1984 года, Пажитнов предоставил общественности новую компьютерную игру «Тетрис», которой, сразу же стали проявлять не шуточный интерес.

Игра заключается в том, чтобы опускающиеся фигурки-кирпичики в стакан определенного размера, размещать и раскладывать как можно компактней. Пока фигурка опускается, игрок с помощью кнопок управления, поворачивает фигурку на девяносто градусов, и также отправляет ее в любую сторону по своему желанию. Полностью заполненный горизонтальный ряд исчезает с экрана, тем самым освобождая место для других фигурок. За каждый ряд игрок получает балы. Постепенно, в зависимости от количества заполненных рядов возрастает уровень и скорость. Игра прекращается, когда новая, только что появившаяся фигурка не может или не успевает поместиться в стакан. Геометрические фигурки – основной элемент игры, состоят из четырех квадратов и имеют название «тетрамино». От чего игра и получила свое веселое названия «Тетрис».

У Пажитнова интерес к таким фигурам проявился благодаря книге «Полимино» выдающегося американского ученного, профессора и автора множества математических игр и головоломок С. В. Голомба. Книга рассматривает варианты новых и уже решенных задач увлекательной игры «Полимино». Эта книга проявила большой интерес помимо широкого круга читателей, но и математиков-профессионалов.

Еще в шестидесятых годах прошлого столетия задачам пентамино был выделен специальный раздел в популярном журнале «Наука и жизнь». Специальные наборы и головоломки с пентамино можно было найти в различных магазинах.

Со временем «Тетрис» получил множество аналогов. Были варианты с другими фигурами или в 3D формате, с различными уровнями и задачами.

Полюбившаяся многими игра, получила также большую популярность в зарубежных странах и в последующее время была усовершенствована для разных устройств, таких как медиаплееры, мобильные телефоны и подобная оргтехника.

По общему количеству проданных коммерческих версий, популярная игра превосходит все другие игры истории. Количество платных загрузок Тетриса в 2014 году превысило более 425 миллионов. Знаменитый «Тетрис» процветает и по сей день, в списках популярнейших игр как, для компьютеров, так и для мобильных устройств. «Тетрис» вошел в десятку популярнейших игр мира.

«Тетрис» - всеми любимая и популярная игра всего мира, не оставит никого и никогда с плохим настроением.

Автор статьи: Гаврилов Дмитрий

«Гавриил»

Адрес электронной почты: Dmitriga@mail.ru