

HALL OF FAME TETRIS

Ein simples Puzzlespiel sorgt Ende der 80er für Aufsehen – sogar in der Weltpolitik.



Tetris Worlds: identisches Spielprinzip nach 15 Jahren.

Wie **Tetris** funktioniert, weiß jeder, der jemals ein Computer- oder Videospiel bedient hat. Dass es nach der Kalaschnikow der wohl größte Exporterfolg der Sowjetunion war, ist hingegen weit weniger bekannt. Alexei Paschitnow programmiert das Puzzlespiel 1985 in Moskau. **Tetris** verbreitet sich rasend schnell im Freundeskreis des Programmierers, sogar bis nach Ungarn. Hier stößt Robert Stein, Chef der britischen Softwarefirma Andromeda, auf **Tetris** und wittert das große Geld. Er fliegt sofort nach Moskau, um Paschitnow die Rechte an dem Hit abzukaufen. Als sowjetischer Bürger darf der aber keine privaten Gewinne erwirtschaften, die Rechte an dem Spiel liegen daher bei Paschitnows Arbeitgeber, der Akademie für Computerwissenschaften. In kapitalistischen Dingen völlig unerfahren, weist die Akademie Stein ab. Der hat seine nicht vorhandenen **Tetris**-Rechte allerdings schon an die Firmen Spectrum Holobyte und Mirrorsoft verkauft. Beide bringen 1987 PC-Versionen des Spiels auf den Markt, die einschlagen wie eine Bombe.

Politikprogramm

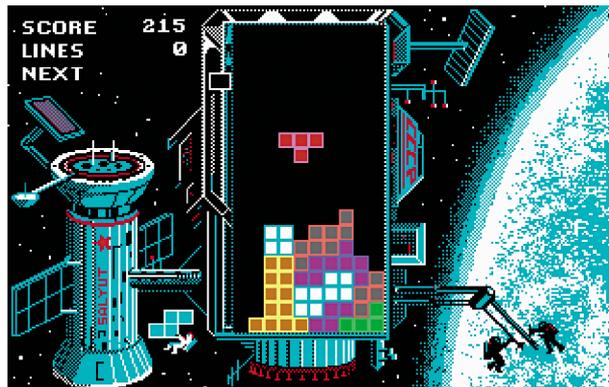
Tetris wird zum politischen Ereignis: ein sowjetisches Spiel als Verkaufshit in Amerika! Mittlerweile haben die Russen eine Behörde namens Electronorgtechnica (Elog) ins Leben gerufen. Die ist befugt, Soft- und Hardware ins kapitalistische Ausland zu vertreiben. Von ihr erhält Stein 1988 endlich die Erlaubnis, PC-Programme zu produzieren – Konsolen und tragbare Spiele ausgeschlossen. Trotzdem vergeben Mirrorsoft und Spectrum Holobyte Video-

spiel-Lizenzen an Atari und Bullet-Proof Software. Vier Firmen arbeiten nun an **Tetris**-Versionen, als eine fünfte auf den Plan tritt: Nintendo will für den Game Boy eine tragbare Version produzieren und holt sich dafür Bullet-Proof ins Boot. Erst als die bei Elog weitere Lizenzen erbiten, bemerken die Russen, wer da alles **Tetris** verkauft. Die Sowjets machen im März 1989 reinen Tisch: Stein behält seine PC-Rechte, Nintendo bekommt die für Konsolen und tragbare Spiele, alle anderen gehen leer aus.

Goldene Nasen

Robert Maxwell, Besitzer von Mirrorsoft und Spectrum Holobyte, schaltet nun erzürnt die britische und die sowjetische Regierung ein. Michail Gorbatschow höchstpersönlich versichert ihm daraufhin, Maxwell solle sich nicht wegen der Japa-

ner sorgen. Während die Sowjets mit Elog schimpfen, verklagt Tengen, Ataris **Tetris**-Studio, Nintendo. Der zuständige Richter entscheidet, dass Mirrorsoft nie die Rechte an Videospielen erhalten habe und so auch nicht auf Atari übertragen konnte – Nintendo siegt. Wieviel die Japaner in den kommenden Jahren mit **Tetris** verdienen, lässt sich kaum berechnen: Das Spiel macht den Game Boy zum absoluten Renner. Vom großen Geld sieht Erfinder Paschitnow so gut wie nichts. Geschätzte 40 Millionen Dollar gehen ihm durch die Lappen. »Wäre ich direkt zu Nintendo marschiert, wäre ich als Dissident im Gefängnis gelandet«, erklärt Paschitnow Jahre später. Erst 1996 fallen die **Tetris**-Rechte an ihn zurück. Heute arbeitet Paschitnow in der Spieleabteilung von Microsoft. FAB



Im Hintergrund: sowjetische Szenarien wie die Saljut-Raumstation.

DESWEGEN LEGENDÄR

- Sowjetischer Exportschlager
- Bizarre Entstehungsgeschichte
- Wurde auf nahezu jede Spielplattform konvertiert
- Unglaublich einfach und doch unglaublich schwer

TETRIS DENKSPIEL

PUBLISHER:	Spectrum Holobyte / Mirrorsoft	ORIGINALRELEASE:	1986
ENTWICKLER:	Alexei Paschitnow	CA. PREIS:	ca. 5 Euro
QUELLE:	Internet-Klone	USK:	nicht geprüft
SPRACHE:	Englisch		

HARDWARE MINIMUM:
CPU mit 20 MHz, 2 MByte RAM

SO LÄUFT:
Der letzte offizielle Nachfolger Tetris Worlds läuft unter Windows, das Ur-Tetris mit dem DOS-Emulator DOSBox. Den finden Sie kostenlos unter WWW.GAMESTAR.DE [LINK](#)

FAZIT: DIE MUTTER ALLER KLÖTZCHENSPIELE.