

网易《见证》第91期：《俄罗斯方块》，三十周岁生日快乐！

2014-06-06 07:53:20 | 分类：默认分类 | 标签：俄罗斯方块 帕基特诺夫 罗杰斯 gameboy 冷战

 订阅 | 字号 | 举报

《俄罗斯方块》，三十周岁生日快乐！

 网易《见证》第91期：《俄罗斯方块》，三十周岁生日快乐！ - 见证 -

1984年6月6日，一款27K的小游戏诞生在前苏联的红色土壤上，将两个意识形态彼此隔绝的世界联系在一起。它亲历了前苏联官僚体制的腐败僵化，见证了这个庞大帝国的分崩离析。它上过太空，参加过海湾战争，足迹遍及全球各地。它就是《俄罗斯方块》（Tetris）。今天是它的三十周岁生日。

一、来自苏联的挑战

帕基特诺夫花了三周时间，“抽了数量可观的香烟”，于1984年6月初完成了这款小游戏

1984年春，莫斯科，苏联科学院计算中心，28岁的程序员阿列克谢·帕基特诺夫（Alexey Pajitnov）拥有了一台可以自由支配的计算机——苏联产Elektronika 60，仿制自美国的PDP-11计算机。

帕基特诺夫的研究领域是人工智能，工作之余，他酷爱智力游戏，尤其是与几何转换和数形变化相关的游戏。有了这台Elektronika 60，他把自己平时常玩的一些智力游戏，用Pascal语言编写出来，放在了计算机上。

“那时的科学院是苏联为数不多的几个可以与国外沟通的机构之一。我们时不时会收到一些新硬件，需要编写一些小程序，用于评测这些硬件的性能。这也成为我写游戏的理由。”帕基特诺夫说。


1984年5月，他动手将自己最爱的“多格骨牌”（Polyominoes）写成游戏。多格骨牌由美国数学家所罗门·格罗姆提出于1954年，规则很简单：对特定数量且大小相同的方格进行组合，确保两个相邻的方格边边相接，由此拼成一系列形状各异的骨牌。四个方格可以拼成五种形状的骨牌，五个方格可以拼成十二种形状的骨牌。

有点复杂，所以我把它减为四格，总共是七块拼板。”

帕基特诺夫花了三周时间，“抽了数量可观的香烟”，于1984年6月6日完成了这款27K的小游戏。游戏画面以字母和符号构成，方括号拼成一个个小方格，依照骨牌游戏的规则组合成七种形状的拼板，拼板从屏幕上方落下，玩家通过调整它们的方向和位置，使其在屏幕底部铺成一条条平整的横块。

帕基特诺夫将这款游戏命名为“Tetris”，取自希腊语前缀“tetra”（“四”，意指“四格骨牌”）。

《俄罗斯方块》在苏联科学院内部很快流行，随后被帕基特诺夫的同事瓦蒂姆·格拉西莫夫移植往IBM PC，以此为起点，一路向西，在“铁幕”笼罩下的东欧社会主义国家流传开来。

 网易《见证》第91期：《俄罗斯方块》，三十周岁生日快乐！ - 见证 -

帕基特诺夫酷爱智力游戏，尤其是与几何转换和数形变化相关的游戏，《俄罗斯方块》的原型“多格骨牌”便是其中之一。

在英美发售时，《俄罗斯方块》的背景画面、包装及海报，加入了不少苏联特色的元素

1986年夏，匈牙利布达佩斯，英国人罗伯特·斯特恩发现身边的很多程序员都在玩一款类似搭积木的游戏。他从中嗅到商机，遂辗转联系上帕基特诺夫，提出愿意以十万英镑购买《俄罗斯方块》的发行权。

帕基特诺夫答复称，苏联科学院对他的提议应该会感兴趣。斯特恩将这一答复当作了正式授权，在尚未签订任何书面协议、也未支付任何费用的情况下，将《俄罗斯方块》卖往西方国家。

《俄罗斯方块》的英国和北美地区发行权，被转售给英国的Mirrorsoft公司和美国的Spectrum HoloByte公司。当时，“冷战”尚未结束，为了吸引公众的好奇心，发行商特意在游戏的背景画面、包装及宣传海报中，添加了不少苏联特色的元素，例如克里姆林宫、1980年莫斯科奥运会、第一位进入太空的苏联宇航员加加林、驾机闯入红场的西德青年鲁斯特，游戏封面的广告词是“来自苏联的挑战”。

1987年，《俄罗斯方块》在美国上市，大获成功，当年即售出十万多套。美国知名游戏杂志《电脑游戏世界》称赞其“看似简单，实则令人沉迷”。

短短一年时间，这款小小的游戏以不可思议的速度，突破了封锁四十多年的“铁幕”，将两个意识形态彼此隔绝的世界联系在一起。苏联以一种轻松有趣而非强大邪恶的姿态，出现在西方民众的面前。

当时，约有六七家公司声称自己拥有开发并发行《俄罗斯方块》的授权，而身为原作者，帕基特诺夫对此一无所知。

1988年，罗伯特·斯特恩收到一封电报，发信人是“Electronorgtechnica”（以下简称“ELORG”）。对方宣称自己是专门负责软件出口的苏联机构，《俄罗斯方块》的海外发行并未获其授权。

 网易《见证》第91期：《俄罗斯方块》，三十周岁生日快乐！ - 见证 -

发行商为《俄罗斯方块》添加了不少苏联特色的背景画面，例如克里姆林宫、莫斯科奥运会、第一位进入太空的苏联宇航员加加林。

1988年的苏联正处于变革的关键时刻，戈尔巴乔夫推进一系列经济改革措施，包括允许私人经商、开放海外投资、促进对外贸易。

“《俄罗斯方块》是第一批正式出口国外的苏联软件之一。我那时根本不知道该怎么发行游戏，而西方国家已经开始散播《俄罗斯方块》的盗版。经济改革后，我把对外谈判的权力交给了政府部门，为期十年。”帕基特诺夫说。

这个部门就是“ELORG”。ELORG隶属于前苏联外贸部，主要负责计算机软硬件的进出口。那时的苏联计算机产业并不发达，与西方国家之间的进出口贸易更是阻碍重重。帕基特诺夫将《俄罗斯方块》的版权交给ELORG，对外授权等商务活动由其全权负责。

收到ELORG的电报后，斯特恩前往莫斯科，签下《俄罗斯方块》的授权协议，但仅限于电脑版本，家用机版本和掌机版本并未包括在内。

而此时，未经授权的家用车版《俄罗斯方块》已在欧美和日本广为流传。1988年11月，一家名为Bullet Proof Software（以下简称“BPS”）的公司发行FC版《俄罗斯方块》，销量逾20万套。

“第一次接触《俄罗斯方块》是在1988年1月，我一下子就被它吸引住了。它实在太好玩了。”BPS公司的创办者亨克·罗杰斯（Henk Rogers）说。他出生于荷兰，在美国接受教育，二十多岁时迁居日本，成立BPS，为任天堂开发游戏。

FC版《俄罗斯方块》上市后，罗杰斯拿着游戏，找到任天堂美国公司总裁荒川实，告诉对方：这款游戏很适合在掌上玩，而且受众面肯定比《超级马里奥》广。

当时的任天堂正在紧锣密鼓地开发Game Boy掌机，荒川实接受了罗杰斯的建议，同意将《俄罗斯方块》作为Game Boy的北美首发游戏，捆绑销售。

为了获得授权，1989年2月，罗杰斯收拾好行李，随身带了一台Game Boy的原型机，飞往莫斯科，寻找《俄罗斯方块》的作者。

 网易《见证》第91期：《俄罗斯方块》，三十周岁生日快乐！ - 见证 -

罗杰斯（左）和帕基特诺夫。两人在莫斯科的那场谈判中结为挚友，二十多年后共同成立公司，推广《俄罗斯方块》。

虽然只是一款小游戏，但谈判过程却体现了双方在商业理念及工作方式上的巨大差异

“有些疯狂。一半是出于幼稚，一半是出于勇气，也是因为肾上腺素在作怪。反正我就是想得到它。”罗杰斯回忆说。那时的苏联，对大多数西方人而言，仍然是一个神秘的国度。

1989年2月，罗杰斯持旅游签证进入了这个与西方世界对峙四十多年的共产主义国家。当时，苏联的改革陷入困境，不仅未能扭转颓势，反而激化了社会矛盾，令经济状况急剧恶化。

抵达莫斯科后，罗杰斯如无头苍蝇般东碰西撞。他不懂俄语，身边的莫斯科人对他爱理不理，他甚至问不到ELORG的电话号码。折腾了几天后，他不得不雇佣当地的一名翻译，才找到ELORG的地址。

当罗杰斯不请自来，大大咧咧地走进ELORG的大门，想找人谈一谈《俄罗斯方块》时，“就像捅了马蜂窝”。一名来自国外的不速之客竟敢擅闯政府部门，这在苏联人看来不可思议。

虽然只是一款小游戏，但谈判过程却体现了双方在商业理念及工作方式上的巨大差异。苏联官员对待国外商人的敌意态度以及低下的办事效率，令罗杰斯有些无所适从。“后来我注意到，他们彼此之间似乎也是这种态度。于是我明白了，那是他们一贯的行事作风，而不是针对我。”

开出了数亿美元的天价。

谈判陷入僵局时，帕基特诺夫出现了。罗杰斯回忆，出席那场会议的十个人，有克格勃，有商人，有律师，帕基特诺夫是唯一懂游戏的人，这令他倍感亲切。会议结束后，两人喝酒聊天，成为好友，为日后的合作奠定了基础。

 网易《见证》第91期：《俄罗斯方块》，三十周岁生日快乐！ - 见证 -

《俄罗斯方块》是**Game Boy**史上最畅销的一款游戏，为任天堂带来了丰厚收入，而身为作者的帕基特诺夫却没能从中拿到一分钱。

“《俄罗斯方块》成就了**Game Boy**，**Game Boy**成就了《俄罗斯方块》，它俩是天生一对”

对罗杰斯千里迢迢带来的那台**Game Boy**原型机，帕基特诺夫并无兴趣，“看上去就是个灰色的盒子，很不起眼。不过也没有其它选择，那就把游戏放在上面吧。”

经过十多天的谈判，罗杰斯获得了掌机版《俄罗斯方块》的授权。两个月后，他又协助任天堂击败了包括雅达利在内的其它竞争对手，从**ELORG**手中拿到家用机版本的授权，其间的明争暗斗颇为激烈，甚至牵扯到“地位不亚于戈尔巴乔夫”的前苏联高官。

游戏即将上市前，帕基特诺夫应邀前往日本，参观任天堂总部。看见一盒盒卡带整齐地摆放在仓库里，他深受震撼：“以前只是在纸面上谈论数字，当延绵不绝的包装盒真真切切地出现在眼前时，我才意识到游戏的影响力有多大。”

1989年7月31日，《俄罗斯方块》捆绑**Game Boy**掌机在北美市场发售，总销量逾3500万套，成为**Game Boy**史上最畅销的一款游戏。

“《俄罗斯方块》成就了**Game Boy**，**Game Boy**成就了《俄罗斯方块》，它俩是天生一对。”罗杰斯说。《俄罗斯方块》为任天堂带来丰厚收入，而身为作者的帕基特诺夫却没能从中拿到一分钱。

Game Boy版《俄罗斯方块》的背景音乐“**Music A**”也成为经典。这首音乐源自俄罗斯民歌《货郎》，最早出现在**Spectrum Holobyte**公司发行的**Apple II**版《俄罗斯方块》上，日本作曲家田中宏和将其改编后，作为**Game Boy**版《俄罗斯方块》的背景音乐，流传至今。

但帕基特诺夫对此很不满意：“他们选择了《货郎》这首十九世纪的俄罗斯民歌作为游戏音乐，任天堂后来还加入了柴可夫斯基《胡桃夹子》的旋律。这让我觉得尴尬。世界各地的孩子们听见这些音乐时，第一反应是：‘俄罗斯方块！俄罗斯方块！’这对俄罗斯文化的影响不太好。”

 网易《见证》第91期：《俄罗斯方块》，三十周岁生日快乐！ - 见证 -

帕基特诺夫、罗杰斯与任天堂社长山内溥的合影。1989年，帕基特诺夫应邀前往日本，参观任天堂总部，这次行程给他留下深刻印象。

三、定居美国

“这是一个好消息，不仅对于《俄罗斯方块》，也对于其它游戏的开发者”

1991年12月25日晚，克里姆林宫上方飘扬的饰有镰刀、锤子和五角星的旗帜徐徐降下，取而代之的是俄罗斯联邦的白、蓝、红三色旗。世界上第一个且领土面积最大的社会主义国家，在没有战争和

在罗杰斯的帮助下，帕基特诺夫移居美国，在西雅图成立一家公司，为任天堂开发《耀西的饼干》等游戏。1996年，他加入微软，先后开发了《微软益智游戏合辑》和《潘多拉魔盒》。

苏联解体后，ELORG也随之分崩离析。1996年，《俄罗斯方块》的版权回到帕基特诺夫手中。他与罗杰斯在夏威夷成立俄罗斯方块公司（The Tetris Company），注册“Tetris”商标，开始打击侵权行为。

《俄罗斯方块》诞生后的三十年间，除正式授权的游戏外，各类“山寨”产品层出不穷。几乎每出现一个新的平台，《俄罗斯方块》便会被移植其上，甚至连计算器、照相机、媒体播放器等数码设备上，也有它的身影。

手机游戏兴起后，侵权行为愈演愈烈。2009年，俄罗斯方块公司将苹果应用市场上的一款名为《Mino》的游戏告上法庭。

《Mino》不仅玩法与《俄罗斯方块》相同，画面也高度相似，只是增加了联机功能。2009年8月，俄罗斯方块公司致函苹果，要求将其下架。《Mino》的开发者优先连发两封抗辩函，要求重新上架游戏。在此情形下，2009年12月，俄罗斯方块公司提起诉讼。

这场诉讼进行了两年半时间，2012年6月，美国地方法院裁决《Mino》侵权。弗雷达·沃尔夫森法官宣布：“俄罗斯方块公司表达游戏规则或玩法的方式，与人们表达创意的方式相同，应受版权法保护。”

“这是一个好消息，不仅对于《俄罗斯方块》，也对于其它游戏的开发者。”罗杰斯说。



网易《见证》第91期：《俄罗斯方块》，三十周岁生日快乐！ - 见证 -

2009年6月6日，《俄罗斯方块》诞生二十五周年之际，谷歌将首页LOGO改为俄罗斯方块的造型，向这款游戏致敬。

结束语

1993年，俄罗斯宇航员亚历山大·谢列布罗夫在“联盟号”宇宙飞船的一次飞行中，将《俄罗斯方块》带入太空，度过了196天。十八年后，这台装有《俄罗斯方块》卡带的Game Boy现身美国，以1220美元的价格被拍卖。

“首款在美国发行的苏联游戏”、“盗版最多的游戏”、“被移植次数最多的游戏”、“手机下载次数最多的游戏”……《俄罗斯方块》拥有很多独一无二的头衔。迄今为止，它的身影已经出现在至少65个不同平台上，总销量逾5亿套（含手机下载），“山寨”数量更是不计其数。

“如果有一款游戏可以被称为永恒，那它一定是《俄罗斯方块》。”2009年，《俄罗斯方块》诞生二十五周年之际，美国游戏杂志《Game Informer》在一篇评选文章中写道。

