TECNOLOGÍA | JUEGOS | HISTORIA

**La dramática historia de cómo se creó el Tetris y salió de la Unión Soviética**

*Más de mil millones de personas lo han jugado, se ha utilizado en más de 30 estudios científicos y ha vendido la asombrosa cantidad de 520 millones de copias a nivel mundial.*

**Por Julián M. Zappia.  
Diplomatic Week.**

El concepto de Tetris, en contraste, es asombrosamente simple al tener que rotar y encajar unos bloques de diferentes formas que van cayendo, de manera que no queden espacios entre ellos. Apenas se completa una línea horizontal, esta desaparece.

A pesar de la sencillez, se cita con frecuencia como el punto culminante del desarrollo de videojuegos.

Si se observa el diseño, todo tiene su lugar, no hay rellenos, está destilado en su forma más pura. Es el mejor ejemplo de fácil de aprender, pero difícil de dominar.

Tetris es un diseño de juego minimalista en su máxima expresión", explicó Dan Ackerman, autor de "El efecto Tetris: el juego que hipnotizó al mundo".

La razón por la que "hipnotizó al mundo", según su creador Alexey Pajitnov, es porque apela al lado de la psique humana, empeñado en la construcción en lugar de la destrucción.

Cuando se juega al Tetris, se tiene la impresión de que se está construyendo algo. Tienes el caos que viene como piezas aleatorias, y la labor es ponerlas en orden.

Pero apenas se construye la línea perfecta, desaparece. Sólo quedan los errores, esos agujeros horribles, y eso lleva a querer corregirlos.

Pajitnov creó el juego en la década de 1980 cuando, aburrido con su trabajo en la Academia de Ciencia de la Unión Soviética, se entretenía ideando lo que siempre le había gustado: los rompecabezas matemáticos.

En ese entonces, nadie habría imaginado que en el futuro gente de más de 200 países intentarían acomodar esas pequeñas formas.

Mucho menos que Tetris le enseñaría a los comunistas a jugar al capitalismo, involucrando a la KGB y al gobierno de Mijaíl Gorbachov, y enfrentando a uno de los hombres más ricos del mundo con un empresario endeudado, así como a dos de las más grandes firmas de videojuegos.

Y, curiosamente, la historia se desarrolló como el juego mismo: con un funcionario ruso encajando todas esas piezas.

**De la caja a la pantalla.**

La inspiración de Pajitnov fue un popular juego llamado Pentomino, en el que es necesario organizar distintas formas geométricas en una caja.

Su herramienta fue una computadora primitiva incapaz de crear gráficos, por lo que Pajinov empleó el símbolo de paréntesis en su teclado para replicar los bloques que tenía en su mente.

Con ayuda de algunos colegas, eventualmente codificó un juego al que llamó Tetris, de la palabra griega tetra, que significa cuatro, como el número de cuadrados en cada uno de los bloques del juego.

A pesar de ser rudimentario, esa primera versión parecía ejercer un poder inusual; quienes jugaban no podían parar y Tetris invadió el Centro de Cómputo, infectando a todos a su paso.

Luego, en 1985, desarrollaron la versión en color y Pajinov se la pasó a amigos fuera del trabajo, quienes a su vez la copiaron a otros amigos.

Tetris se extendió por toda la URSS y los países del bloque. Viajaba libremente, copiado de disco en disco, pues la noción de derechos de propiedad intelectual no existía.

La Guerra Fría seguía en pie. Gorbachov aún no estaba en el poder, y el mundo no había oído hablar de la Perestroika.

Las ideas individuales eran propiedad del Estado, para ser compartidas entre todos los que estaban a ese lado de la Cortina de Hierro.

**Acuerdo casual.**

Pero Tetris había nacido en un mundo cambiante, y esa Cortina de Hierro ya tenía una grieta: Hungría exportaba juegos y tecnología informática a Occidente.

El empresario húngaro Robert Stein descubrió el juego en 1986 e intento de asegurar los derechos informáticos del juego para su compañía, Andromeda Software, comunicándose con el Centro de Computación en Moscú.

Nadie estaba muy interesado en atenderlo: en el lugar en el que se calculó la trayectoria de los satélites Sputnik, estaban ocupados resolviendo ecuaciones físicas y no tenían tiempo para juegos.

Pajinov terminó lidiando con las solicitudes de Stein y cuando éste propuso un pago anticipado de US$ 12.000, le respondió que estaban interesados y dispuestos a negociar.

Ese acuerdo informal pronto pondría al comerciante cara a cara con el poder del Estado soviético.

**En las grandes ligas.**

Stein le ofreció su nueva adquisición a Mirrorsoft, el brazo de software de la británica Maxwell Corporation que, en 1986, era un imperio de entretenimiento gigante, dueño de diarios, revistas y hasta clubes de fútbol. Como había ocurrido en tantos lugares de la URSS, apenas instalaron Tetris, los técnicos de Mirrorsoft no podían dejar de jugar.

Así que, mientras firmaba un acuerdo para producir el juego en el Reino Unido, Maxwell le encargó a Spectrum HoloByte, su compañía de software en California, que allanara el camino para la invasión de Tetris en Estados Unidos.

La inspiración para la campaña de márketing fue la aparición de Gorbachov en escena, que había despertado una fascinación por esa tierra detrás de la Cortina de Hierro: todo el arte era ruso, incluso el nombre del juego.

Todo iba perfecto, pero el eco de tanta promoción por el inminente lanzamiento de Tetris retumbó en Moscú. "Cuando estamos a punto de lanzarlo, recibimos un télex de una compañía llamada Elorg, de la que nunca hemos oído hablar, en Rusia, afirmando que estamos lanzando Tetris ilegalmente porque les pertenecía y nunca habían dado permiso para hacerlo", recuerda Stein.

Elorg, abreviatura de Electronorgtechnika, era un departamento gubernamental que se ocupaba del comercio exterior de software.

Gorbachov estaba dispuesto a crear un mercado de exportación a Occidente, pero estrictamente bajo el control del Estado. Stein fue convocado a Moscú donde tuvo que usar todos sus poderes de persuasión para lograr la firma de un contrato, y la autorización para la venta de Tetris.

**Millones.**

En cuestión de semanas, Tetris se catapultó a las listas de bestsellers, y en su primer año vendió más de 100.000 copias sólo en EE.UU.

Pero esas ventas se limitaban a aquellos que poseían una computadora personal.

El verdadero mercado masivo estaba en los videojuegos caseros que se jugaban en máquinas de consola que se conectaban directamente al televisor y operaban mediante un control remoto.

En 1988, esa era una industria multimillonaria.

Mirrorsoft se acercó a Atari, una de las principales fabricantes de consolas del mundo, para crear una versión de Tetris.

El juego de Pajitnov se había convertido en un activo extremadamente valioso, destinado a generar millones para empresas en Europa y América del Norte. Pero había un importante mercado aún sin explotar.

**Empieza el juego.**

Japón no solo tenía una floreciente industria de electrónica de consumo, sino también una larga tradición de juegos de rompecabezas.

Y el neerlandés Henk Rogers era un empresario que se dedicaba a buscar los mejores juegos para producir para el mercado japonés.

Se enamoró de Tetris en el Consumer Electronics Show de Las Vegas de 1988, aseguró los derechos de computadora personal y videojuegos para Japón y regresó a casa para crear sus propias versiones.

Tetris se estaba expandiendo y evolucionando en tres mercados mundiales principales y todos estaban sacando provecho. Excepto los rusos. En algún lugar de la cadena, alguien no estaba pagando.

Nikolai Belikov, director de Elorg, se puso a investigar, y empezó examinando el acuerdo con la compañía de Stein.

Mientras tanto, los gigantes de la industria Nintendo, archirrivales de Atari, estaban a punto de lanzar un dispositivo de juego, Game Boy.

Querían incluir Tetris como parte del paquete, así que necesitaban a alguien que les asegurara discretamente los derechos y Rogers les pareció la persona ideal.

Él intentó hacerlo a través de Stein, pero fue un desastre, así que tomó un avión con destino a Moscú.

Se presentó en Elorg sin cita, algo irregular, y con visa de turista, algo prohibido, para negociar con Belikov.

Tras un poco de conmoción, se organizó una reunión a la que, asistieron unas 10 personas, entre ellas agentes de la KGB, empresarios, abogados y Pajitnov, que lo interrogaron durante dos horas.

Lo primero que hizo Berlikov fue aclararle que los derechos que había obtenido para vender Tetris se los había otorgado alguien que no los tenía.

Todo parecía más que perdido, incluso su inversión en la producción de Tetris para Japón, pero, para su sorpresa, lo citaron para el día siguiente.

**Las tres piezas del juego.**

Ese mismo día en el que se presentó sin previo aviso en la oficina de Belikov, éste tenía una cita con Stein y otra con Kevin Maxwell, el hijo del magnate Robert Maxwell, y ninguno sabía de la presencia de los demás en Moscú.

Las conversaciones con los tres por separado le proporcionaron a los rusos una valiosa lección sobre el capitalismo y demostraron ser aprendices rápidos.

Entendieron que podían maximizar las ganancias del juego vendiendo diferentes derechos a diversas compañías.

**Piezas cayendo**

Belikov tramó un plan que no dejaría ambigüedad en cuanto a los derechos que los rusos otorgarían.

Dependían de la definición de "computadora": se aseguró de que no pudiera incluir productos como consolas de videojuegos, por lo que agregó una cláusula al contrato original de Stein que prohibía expresamente licenciar los derechos de las versiones arcade y portátil del juego, así como de cualquier otro medio que, hasta ese momento, no lo habían imaginado.

Había además otro extra que lo obligaba a pagar lo que ya debía y Stein, concentrándose en esta, no se dio cuenta de la otra y firmó.

Rogers, por su parte, llegó consciente de que no podía competir con el poder de los Maxwells, así que optó por presentarse como una persona honesta que sería transparente respecto a las ganancias y a la parte que les correspondería, y les entregó un contrato claro y sencillo.

Y funcionó. Elorg le otorgó los derechos de juegos portátiles y lo invitó a que hiciera una oferta por los de las consolas. El hijo de Maxwell se fue de vuelta a Londres con las manos vacías.

**Los ganadores.**

Mientras que Atari, confiado en que Mirrorsoft tenía los derechos para consolas, seguía invirtiendo en la fabricación y marketing, con medio millón de productos listos para el día del lanzamiento, fiestas para los medios y anuncios en los diarios, Rogers llegó a Nintendo no sólo con los derechos para su Game Boy sino con la oferta de derechos exclusivos para consolas.

Su Nintendo Entertainment System fue la consola de videojuegos más vendida del mundo, y la posibilidad de adueñarse de Tetris era ideal.

En Reino Unido, Robert Maxwell, tras enterarse de que su hijo había perdido los derechos de la versión portátil, se enfureció y contactó a ministros de alto rango dentro del Kremlin, quienes a su vez, presionaron a Belikov poniendo en riesgo su bienestar y cargo.

Nintendo tenía que apresurarse para no alertar ni a Atari ni a Maxwell, así que volaron a Moscú, donde firmaron un acuerdo por valor de medio millón de dólares en regalías garantizadas y 50 centavos por cada cartucho, más de 30 veces lo que Stein les había ofrecido inicialmente, pero una fracción de lo que valía el juego para Nintendo.

Las reformas de Gorbachov significaron que la máquina estatal estaba perdiendo su control sobre el poder.

**Perdedores.**

En EE.UU., la batalla por Tetris apenas comenzaba. Nintendo le informó a Atari Games sobre los derechos exclusivos que habían conseguido y les ordenó cesar toda comercialización o producción de Tetris.

Atari Games demandó a Nintendo, convencidos de que eran ellos los que tenían esos derechos. El juicio entre Nintendo y Atari estaba programado para noviembre de 1989. Nikolai Belikov de Elorg era el testigo clave de Nintendo.

El juez hizo un juicio sumario que otorgó todos los derechos de los videojuegos a Nintendo.

**Y al final.**

**.**

Para cuando Atari descubrió a quién culpar por sus inmensas pérdidas, ya era demasiado tarde.

A finales de 1991, el cuerpo de Robert Maxwell fue descubierto flotando en el Océano Atlántico, aparentemente tras caer por la borda de su yate, aunque las circunstancias exactas de su muerte siguen siendo un misterio.

Dejó su compañía endeudada y £440 millones desaparecidos del fondo de pensiones de la corporación. Su imperio se derrumbó. No había chance de indemnización.

Ese mismo año, con la URSS disolviéndose, Belikov convirtió a Elorg en una empresa privada, que fue vendida a The Tetris Company en 2005 por US$ 15 millones.

Nintendo fue el gran ganador y Tetris fue clave para el gran éxito de Game Boy.

Rogers amasó riqueza otorgando licencias de Tetris a otras empresas de todo el mundo, pero Pajitnov tuvo que esperar hasta 1996, cuando el estado ruso le revirtió los derechos, para comenzar a ganar dinero con su éxito.

Han sido amigos desde que se conocieron en el primer viaje de Rogers a Rusia, y ahora son copropietarios de The Tetris Company.

**El inesperado beneficio para la salud mental.**

Un estudio de la Universidad de Oxford reveló que el clásico videojuego proporciona una gran ventaja en pacientes que experimentaron eventos traumáticos recientes.

Científicos de la Universidad de Oxford, Inglaterra, y el Instituto Karolinska, Suecia, encontraron que el videojuego puede ser una herramienta terapéutica esencial para pacientes que sufrieron hace pocas horas un evento traumático, como por ejemplo, un accidente de tránsito.

De acuerdo a los resultados publicados en la revista Molecular Psychiatry, los pacientes a los que se les permitía jugar al Tetris en las áreas de emergencias, dentro de las 6 horas posteriores a un accidente de tránsito, eran mucho menos propensos a desarrollar trastornos postraumáticos que aquellos que no lo hacían.

"Nuestra hipótesis fue que después de un trauma, los pacientes podrían tener menos recuerdos intrusivos si tuvieran que jugar Tetris como parte de una breve intervención conductual mientras esperaban en el departamento de emergencia del hospital", señaló la doctora Emily Holmes, profesora de psicología del Instituto Karolinska.

Por lo general, después de una experiencia traumática, en las que sus vidas corren peligro, imágenes y recuerdos acechan la mente de los damnificados. Sin embargo, la peculiar terapia ayudó a que esos flashbacks no se produjeran.

"Debido a que el juego es visualmente exigente, queríamos ver si podía evitar que los aspectos intrusivos de los recuerdos traumáticos se establecieran, interrumpiendo un proceso conocido como consolidación de la memoria", explicó Holmes.

El estudio siguió a 71 víctimas de accidentes automovilísticos. A la mitad se les pidió un breve repaso de cómo había sido el accidente y luego se les solicitó que jugaran al Tetris. La otra mitad sirvió como grupo de control.

El equipo de investigación encontró que los participantes que habían jugado al Tetris experimentaban menos recuerdos intrusivos del trauma, en especial durante la semana inmediatamente posterior, que el grupo de referencia. A su vez, también esos flashbacks dramáticos disminuyeron más rápido.