

Original Tetris ist ein Computerspiel, bei dem man nacheinander einzeln von oben herunterfallende, stets aus vier Quadraten zusammengesetzte Formen in einem rechteckigen Spielfeld in 90-Grad-Schritten drehen und so platzieren muss, dass sie am unteren Rand horizontale, möglichst lückenlose Reihen bilden. Sobald eine Reihe von Quadraten komplett ist, wird sie entfernt, und alle darüber liegenden Reihen rücken nach unten und geben damit einen Teil des Spielfeldes wieder frei. Für das gleichzeitige Tilgen mehrerer Reihen erhält der Spieler eine höhere Punktzahl pro Reihe als für eine einzelne Reihe. Tetris, der Name des Spiels rührt von dem griechischen Wort für vier, tetra, und bezeichnet das gleichzeitige Tilgen von vier Reihen sowie die Zahl der Quadrate pro Form.

Ein Original Tetris Spielstein schwebt in der Luft. Die Tetris Steine verhalten sich dabei nicht physikalisch korrekt. Die Formen bleiben in der Position liegen, in der sie landen, statt eventuell physikalisch korrekt zu kippen. Die nachrückenden Reihen füllen in vielen Versionen keine vorher vorhandene Lücken auf. Auf diese Weise können Tetris Steine das Vervollständigen darunter liegender Reihen erschweren. Das Tetris Spiel endet, sobald sich die nicht abgebauten Reihen bis zum oberen Spielfeldrand aufgetürmt haben. Wenn eine bestimmte Gesamtzahl an Reihen entfernt worden ist, wird die Fall-Geschwindigkeit der Formen erhöht. Das Spielprinzip lehnt sich an das Spiel Pentamino an; im Unterschied zu diesem besitzt Tetris jedoch nur fünf statt zwölf Formen. Diese Formen werden häufig mit den lateinischen Buchstaben bezeichnet, denen sie ähneln. Während „I“, „O“ und „T“ symmetrisch sind, gibt es bei den Formen „Z“ und „L“ zwei spiegelbildliche Varianten („J“ / „L“ und „S“ / „Z“), woraus sich die abgebildete Gesamtzahl von sieben ergibt.

Tetris gilt inzwischen als Computerspiel - Klassiker und ist wie kaum ein anderes Spiel in vielen Versionen und Variationen für nahezu jedes System erschienen. Am bekanntesten ist wahrscheinlich die (schwarz/weiße) Version für die tragbare Spielekonsole Game Boy von Nintendo, da die ersten Game Boys nur mit Tetris lieferbar waren. Unter anderem erschienen Tetris Spiele auch von den Herstellern Atari, THQ und Nintendo für verschiedene stationäre Spielekonsolen. Von Electronic Arts erschien eine Version für diverse Mobiltelefone. Tetris war inklusive Verweis auf Alexei Paschitnow und Wadim Gerasimow im ersten Microsoft Windows Entertainment Pack enthalten. Die Windowsversion selbst ist von Dave Edson. Auch Unix Desktop Environments wie GNOME oder KDE enthalten Tetris - Klone. Sogar für Editoren wie Emacs oder Vim gibt es entsprechende Nachahmungen. Tetris zählt zu den von Fremdherstellern am meisten nachgeahmten Computerspielen überhaupt. So gab es selbst für Commodore C 64 über 100 Varianten des Tetris Spiels, da viele Hobby Programmierer selbst neue Tetris Versionen erstellen.

Der Russe Alexei Paschitnow, damals beim Computerzentrum der sowjetischen Hauptstadt Moskau angestellt, kam im Frühling 1984 auf die Idee, das Puzzlespiel Pentamino, das er aus seiner Kindheit kannte und sehr mochte, in ein Computerspiel umzusetzen. Die erste Version, von Paschitnow auf seiner Elektronika 60 entwickelt und noch ohne Sound und Farbe, war bald fertig und zog nach und nach die ganze Belegschaft in ihren Bann. Vadim Gerasimov portierte es kurze Zeit später auf einen IBM-PC. Im Sommer 1985 entstand die erste Farbversion, die Paschitnow dann auch nach außen weiter gab.

Bekannt geworden durch ihre eingängige Melodie ist die Original Musik der Game Boy Ausgabe von Tetris (Music A). Es basiert auf dem Lied Korobeiniki, welches auf dem 1861 geschriebenen gleichnamigen Gedicht von Nikolai Alexejewitsch Nekrassow basiert, nicht zu verwechseln mit dem russischen Volkstanz Kalinka von Iwan Petrowitsch Larionow aus dem Jahre 1860. Dieses Lied hat den Charakter eines russischen Tanzes und wird normalerweise mit einer stetigen Tempobeschleunigung (Accelerando) gespielt. Music C in der GameBoy Version ist eine modifizierte Adaption des Menuetts der dritten französischen Suite von Johann Sebastian Bach, einer Tanzsammlung für Tasteninstrumente, in h-Moll, BWV 814. Auf dem GameBoy erklingt das zweistimmige Stück in a-Moll. Die berühmte Musik ist auch in dem Tetris Spiel Super Smash Bros Brawl zu finden: Eine orchestrale und volkslied-ähnliche Variante des Typ A und eine eher arabische Version des Typ B. Beide Titel spielen in der Luigi's Mansion-Stage. Die Commodore C 64 Version des Tetris Spiels hat einen dreistimmigen Soundtrack mit einer Länge von fast 26 Minuten.

Der oben geschriebene Text ist GNU zertifiziert.

www.tetris-kostenlos.de