

NAJCIEKAWSZE GRY KOMPUTEROWE

Dziś chciałbym napisać o kilku grach: niewielkich – rzędu stu, lub dwustu kilobajtów, o niezbyt wyrafinowanej grafice... Na czym polega ich urok?

Głównie na świetnym pomysśle. **Tetris** na przykład (notabene stworzony przez radzieckich programistów) jest niesłychanie prostą grą zręcznościową. Podoba się jednak każdemu, kto choć raz w niego zagra.

Z pozoru bardzo łatwo dopasować spadające figury geometryczne. Dopasować tak, aby nie powstawały „dziury”, aby nie było w murze pustych miejsc. Łatwo do czasu, figury spadają bowiem coraz szybciej i trzeba piekielnej biegłości w posługiwaniu się joystickiem, żeby ekran nie został zaspany po brzezi spadającymi elementami, których nie zdążyło się ustawić.

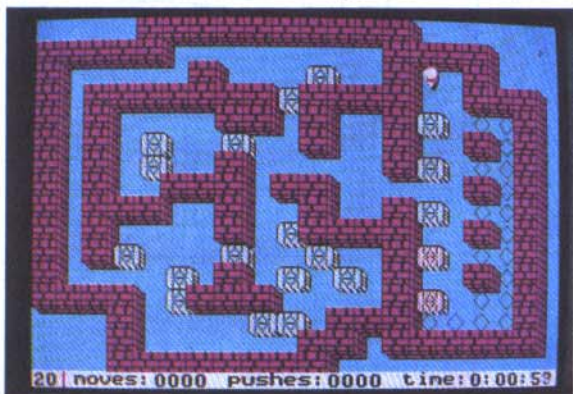
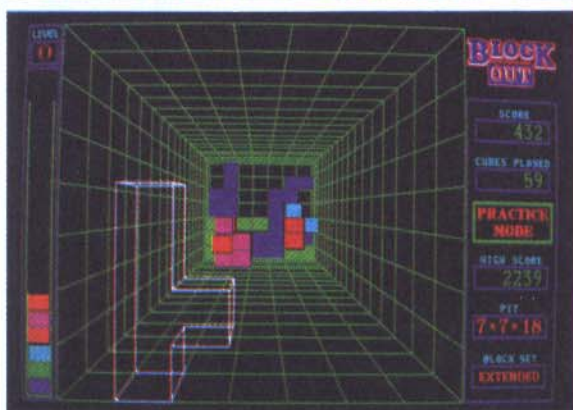
Kombinacje kolejnych figur są losowe, dzięki czemu nie można nauczyć się ich na pamięć. Można za to korzystać ze statystyki i innych „gadżetów” (klawisze funkcyjne), jednak – wbrew pozorom – nie ułatwiają one zbytnio gry.

Rozwinięciem pomysłu **Tetrisa** jest **BlockOut**. W nim również musimy ustawić spadające figury, z tą jednak różnicą, że w **BlockOutcie** są one trójwymiarowe. Dla mnie osobiście jest to zbyt wyrafinowana rozrywka, i znacznie bardziej wolę spędzać beztrosko godziny z **Tetrisem**, niż z jego kontynuacją.

Do rodziny zabaw geometrycznych należy także **Sokoban**. Na najniższym poziomie gra może wydawać się banalna. Ot, po prostu trzeba wstawić paczkę z pomocą wózka na właściwe miejsce w magazynie. Co w tym pasjonującego? Ale na im wyższy poziom wchodzimy, tym trudniejsza staje się nasza praca. Choć zadanie jest takie samo, wymaga znacznie większego wysiłku umysłowego. Łatwo zaklinować się w jakimś rogu (bo wózek można tylko pchać, nie ciągnąć), łatwo przegrać zaczynając ustawianie od niewłaściwej paczki. Nikt (wykluczając geniuszy matematycznych) nie jest w stanie od razu przejść bezbłędnie wszystkich sal. I o to chodzi! Cała zabawa polega na tym, że sal jest 99 i można bawić się do znużenia!

Wszystkie opisane gry wymagają głównie sprawności w posługiwaniu się joystickiem. Dlaczego więc je opisuję?

W przeciwieństwie do setek „**Raidersów**”, „**Dig-Dugów**” i innych gier polegających wyłącznie na zręcznym operowaniu dźwignią sterowym, **Tetris**, **BlockOut** i **Sokoban** wymagają także czegoś więcej – MYŚLENIA. Bez wyobraźni nawet z małpą zręcznością nie sposób osiągnąć w nich czegokolwiek. Uczą abstrakcyjnego spojrzenia, ułatwiają analizowanie problemów z zakresu geometrii.



Czy można wyobrazić sobie przyjemniejszą naukę? Już widzę, jak we wszystkich szkołach na lekcjach matematyki poważni profesorowie wykładają teorię, praktykę i problematykę społeczną **Tetrisa**. A później zadają do domu osiągnięcie 10 000 na liczniku. Od razu robi mi się cieplej na duszy!

Dariusz Jemielniak