

阿列克谢·帕基特诺夫见到亨克·罗杰斯那一刻，就有种惺惺相惜的感觉。从施泰因到 Elorg 的官僚，再到他接触过的其余人中，唯有罗杰斯似乎真心喜欢《俄罗斯方块》。罗杰斯懂电脑，熟悉游戏的语言，所以能够理解《俄罗斯方块》的纯粹之美。

Elorg 和科学院都希望能在西方再找一位代理人，摆脱完全依赖罗伯特·施泰因的情况。当然，他们也都希望大赚特赚。因此，当罗杰斯在莫斯科通过国际象棋选手和电脑黑客找到帕基特诺夫时，苏联人锁定了第二个竞标者，一个可以制衡施泰因的人选。

苏联人对许可交易所知甚少，罗杰斯非常惊讶，认为“和他们做交易的人显然没说清情况”。苏联人不明白各种相关术语，罗杰斯想骗他们其实并不难。双方的第一次会面是在 Elorg。房间里没有装饰，还很冷，罗杰斯喝着苏联人端来的咖啡，他们的声音在屋内回荡。大部分的时间都是罗杰斯在说话。他根本没意识到自己正像导师一样，带领这群人学习电子游戏业的点点滴滴。

会议结束后，帕基特诺夫和罗杰斯相谈甚欢，决定一起去餐厅享用晚餐。之后，帕基特诺夫邀请同伴去他的公寓看看自己正在编写的其

他软件。他们的谈话坦率真诚，夹杂着阵阵欢笑。帕基特诺夫一直担心西方人想从他口中打探《俄罗斯方块》的信息，但发现“亨克最特别的一点是，他并不想让我在交易中帮他一把。他不给予，也不索取”。

第二天，罗杰斯在 Elorg 的办公室里提出购买掌机版《俄罗斯方块》版权的请求。双方几天内就敲定了协议内容，并于 2 月 21 日正式签约。

罗杰斯非常高兴，承诺立即支付预付金，还向苏联人保证他们将获得高额许可使用费，掌机版《俄罗斯方块》会给他们带来源源不断的财富。在喜悦的气氛中，他提到自己带了一盒在日本出售的家用机版《俄罗斯方块》，然后从公文包中取出外观精美的任天堂游戏卡带，自豪地递给众人。在场的苏联人全都露出震惊的表情。

别利科夫主任坐立难安，率先开口问道：“这是什么游戏？”

罗杰斯说这是他为日本任天堂 FC 主机制作的《俄罗斯方块》。

苏联人从未听说过“任天堂”。

罗杰斯说这款游戏已经通过了他们的审批。

别利科夫摇了摇头，厉声说道：“我们什么都没批准过，也从未授权任何人制作这个！”

笑容从罗杰斯的脸上消失。他明白自己遇上了大麻烦，结结巴巴地说道：“我从天元手中买下的版权，还付了很多钱！”

别利科夫双拳砸在桌上，说道：“我们也没听说过天元。这是怎么回事？”

罗杰斯这才明白雅达利游戏公司和天元公司卖给他的 FC 主机版版权是假的。

罗杰斯告诉苏联人，他为了获得该版权，一开始联系到全谱字节公司，但被告知该权利已经卖给雅达利，于是又找到雅达利，进行了六

个多月的谈判。雅达利宣布要在美国发行 NES 版《俄罗斯方块》，而且还授权世嘉在日本销售街机版《俄罗斯方块》。

苏联人目瞪口呆。“连街机游戏都开始卖了吗？”别利科夫问道。罗杰斯点了点头。

终于，别利科夫用俄语向一名助手传达指示，助手随即离开。与此同时，他对罗杰斯说：“不管是家用机版还是街机版，我们从未授权。我会证明给你看的。”

几分钟后，助理带回一大摞文件，全都放在桌上。别利科夫飞快翻阅，找出 Elorg 与罗伯特·施泰因签订的合同副本，开始仔细阅读。几分钟后，他锁定所需内容，将文件摊在桌上，用食指指着一段话，上面明确规定，施泰因的仙女座软件公司获得的授权仅限 IBM 个人电脑等计算机系统。

罗杰斯的震惊程度并不亚于苏联人，但第一要务是保住刚刚获得的掌机版《俄罗斯方块》授权。他先表示自己肯定是受了骗，希望能与苏联人一起解决此事，后又表示愿意在谈判期间向苏联人支付所有已售出游戏卡带的许可使用费。

别利科夫暗示接受提议，但表示无法在当天给出结论。他请罗杰斯第二天早上再来协商具体的处理办法。

次日，罗杰斯如约来到 Elorg，将已售出 FC 主机游戏卡带的数量，以及对应的许可使用费金额告诉苏联人，表示愿意为十三万盒游戏卡带再次付费。他当场开出一张四万零七百一十二美元的支票，用于支付部分款项。

会议持续了几天。在此期间，罗杰斯审阅苏联人与仙女座软件公司之间往来的文件，终于确定苏联人并未——至少没在知情的情况下——

售出家用机版《俄罗斯方块》的版权。最后，别利科夫给罗杰斯三周时间，让他决定是否直接向苏联人购买家用机版《俄罗斯方块》的所有版权。

罗杰斯警告说：“这会引发麻烦。”目前正在四处兜售《俄罗斯方块》的镜像软件公司和雅达利游戏公司都有巨大的影响力。罗杰斯提出自己的计划：他会为苏联人找到一个合作伙伴，这家企业不但资金充足，而且拥有足以匹敌这两家企业的雄厚实力。这个控制着全球电子游戏业大半江山的合作伙伴，正是任天堂。

同一天早上，罗伯特·施泰因搭乘出租车，从科斯莫斯酒店赶往 Elorg。长途跋涉和即将到来的二次谈判令他疲惫不堪。小房间里只有一张摇晃的桌子，上面放着一罐水和一只玻璃杯，他恭顺地坐在那里静静等待。

许久之后，Elorg 的新任谈判员别利科夫大步走进房间，二话不说就将一份文件摔在施泰因面前，让他签字。

施泰因询问这是什么，同时提醒道：“我们已经签过合同了。”

别利科夫说这是补充协议。施泰因有些困惑，表示不明白是怎么回事；他来莫斯科是为了掌机版和街机版《俄罗斯方块》版权的合作谈判，而不是签订新合同。

别利科夫不为所动，坚持如果想继续谈判，就必须先签字。

施泰因仔细阅读补充协议，里面写道，补充协议和原协议共同构成一份完整合同。他将注意力全部放在付款期限和浮动分成上，忽略了对原协议中“计算机”一词的定义：“由处理器、显示器、磁盘驱动器、键盘和操作系统组成的个人计算机。”苏联人还告诉他，这份仅有一张

纸的补充协议针对的是去年 5 月份双方签订的合同，所以补充协议的生效日期也要倒推回 1988 年 5 月 10 日。

施泰因回到酒店后，仔细研究补充协议的条款，以为这份协议的关键是延期支付许可使用费时产生的滞纳金。苏联人一直觉得他们付款不够及时，因此他能理解为何会有这份补充协议。这天晚上，他将补充协议翻来覆去看了好几遍，却完全没有注意到看似无伤大雅的“计算机”定义。后来，他才意识到这份协议中，除了这个定义以外的一切内容都是“烟幕弹”。

施泰因相信这是“亨克·罗杰斯为任天堂精心炮制的谋划，是他给俄国佬的建议”，目的就是夺走自己手中的大部分版权，交给乘虚而入的任天堂。

次日，施泰因再次来到 Elorg，表示自己补充协议没有异议，但签署这份协议的前提是必须同时获得其他版权。这是他唯一的筹码。他亲手起草了街机版和掌机版《俄罗斯方块》的合作方案，交给别利科夫。施泰因列出了最低销量保证、预付金和许可使用费，但后来发现一切都是“笑话”：“他们在我到达之前就做好了打算。”他被告知掌机版的版权已经售出，但街机版的版权还有商量余地，只是代价非常高昂——必须在六个星期内付清十五万美元的预付金，否则交易取消。两天后，即 1989 年 2 月 24 日，施泰因签署了街机版游戏的许可协议和电脑版游戏的补充协议。

2 月 22 日这天，魅力四射但自视甚高的凯文·马克斯韦尔其实也在 Elorg 的一个小房间里。事实上，马克斯韦尔、施泰因和罗杰斯三人

当时没准还在 Elorg 的走廊中碰过面。

马克斯韦尔和别利科夫寒暄了几句，接着询问为何街机版和掌机版《俄罗斯方块》的权利归属迟迟没有敲定。别利科夫并不打算回答这个问题，而是取来一个麻袋，像魔术师从帽子中变出兔子一样，取出一盒游戏卡带，放在桌上，然后问道：“马克斯韦尔先生，您知道这是什么吗？”

这是罗杰斯在日本发售的家用机版《俄罗斯方块》。马克斯韦尔拿起来仔细端详一番。他不清楚罗杰斯是从雅达利游戏公司获得的授权，而雅达利又是从他的公司获得的授权，所以只是耸了耸肩。于是，苏联人让他注意卡带上面的版权声明，那里清楚地写着版权归“Elorg、镜像软件和天元”所有。

马克斯韦尔说，镜像软件公司没有家用机版《俄罗斯方块》的版权，因此这肯定是盗版游戏。

这是个致命错误。苏联人当即决定彻底断绝镜像软件公司买下家用机版《俄罗斯方块》版权的可能。

马克斯韦尔没有意识到问题的严重性，再次问起街机版和掌机版的版权，别利科夫却起身告辞。不久之后，他回到屋内，告诉马克斯韦尔双方可以先签订一份“初步协议”，借此授予镜像软件公司《俄罗斯方块》街机游戏、掌机游戏、周边产品等各种附属权利的优先购买权，但马克斯韦尔必须在一周内提出家用机游戏版权的报价。“我们得解决盗版游戏卡带的问题，”别利科夫说道，“所以，必须在一周内达成协议。”

马克斯韦尔和别利科夫签署“初步协议”，明确镜像软件公司有权购买《俄罗斯方块》的剩余权利。但事实是，Elorg 同时将掌机版和

街机版《俄罗斯方块》分别签给了罗杰斯和施泰因。而马克斯韦尔通信公司在初步协议中把旗下所有产品在苏联的版权授予 Elorg，包括《科利尔百科全书》(Collier's Encyclopedia)等工具书。苏联人或许对电子游戏业知之甚少，但展现出了高效的独特谈判策略。他们在罗杰斯、施泰因和马克斯韦尔之间巧妙周旋，最终夺回主导地位。

辛苦一周后，别利科夫不但与罗杰斯签订了掌机版《俄罗斯方块》的许可协议，还有机会在三周之内和任天堂敲定家用机版《俄罗斯方块》的许可协议。他与施泰因也签署了街机版许可协议，并得到对方支付十五万美元的承诺。凯文·马克斯韦尔不但将马克斯韦尔通信公司工具书的版权给了 Elorg，而且由于他没有坚持镜像软件公司有权销售家用机版《俄罗斯方块》，反而将相关产品定性为盗版游戏，等于变相支持 Elorg 从未售出家用机版版权的说法。如果镜像软件公司还想获得这些权利，就必须与任天堂竞价。别利科夫这一周收获颇丰。

罗杰斯在 2 月 24 日收到一封信，上面明确写道 Elorg 没有授权任何人“自行制作、委托制作、复制、营销、分销、销售，或以其他任何方式在电子游戏机、电视游戏机、游戏主机等设备（依照定义，都属于无键盘计算机）上使用”《俄罗斯方块》。

事后，施泰因回顾这一周时，说自己唯一的安慰是至少获得了街机版《俄罗斯方块》的版权，凯文·马克斯韦尔却只拿到一纸空文。否则，用他的话来说，那就只是充满谎言、欺骗、背叛与灾难的一周了。施泰因坚称自己早在 1988 年 12 月就向 Elorg 提供了罗杰斯的游戏卡带，所以在罗杰斯展示任天堂游戏卡带时，苏联人不可能一无所知。他自认是被陷害了：补充协议也好，谎言欺骗也罢，还有凯文·马克斯韦尔对《俄罗斯方块》日版游戏卡带的定性，都是苏联人为了引他人彀要的把

戏。“是愚蠢让我深陷泥沼，”施泰因说道，“但也是因为当时我的压力很大。合同还没拿到，雅达利游戏公司和世嘉却已经开始在世界各地销售街机游戏。我必须拿下街机版的许可协议。”他还坚持认为吉姆·麦肯诺奇和镜像软件公司是在知情的情况下，故意出售尚未拥有的权利，这逼得他不得不“签下丧权辱国的条款”，并为麦肯诺奇遮掩过错。

施泰因语带苦涩地说道：“我真的不知道吉姆·麦肯诺奇到底是我的好朋友，还是想整死我。也许他只是个彻头彻尾的商人。不论如何，他就藏在我的身后。当我为了自己的烂摊子奋战时，他却在我背后捅刀子，表现得好像他们已经拥有了街机版的版权。如果没能为他们拿到这些权利，我肯定会被这些人告到倾家荡产。”他疲倦地摇了摇头，接着说道：“他都没告诉我凯文·马克斯韦尔就在隔壁。这不但坑了我，而是把我们都坑了。”这时施泰因才明白，为何别利科夫在会面中途频频离席。

莫斯科的事情告一段落，亨克·罗杰斯迅速回国，并给荒川打去电话。他带来的消息远超众人预期：他获得了掌机版《俄罗斯方块》的版权，根据之前与荒川的约定，任天堂也借此获得了在 Game Boy 上发布《俄罗斯方块》的权利 [罗杰斯保留了在夏普精灵 (Sharp Wizard) 等掌上发售《俄罗斯方块》的权利]。据称，罗杰斯可以从每盒与 Game Boy 捆绑销售的《俄罗斯方块》游戏卡带中获得一美元，单独销售的分成还会更多。这次合作为他带来五百万到一千万美元的收入。

对于任天堂而言，最好的消息是苏联人表示自己从未售出过家用机版《俄罗斯方块》的版权。根据他们的说法，施泰因卖给镜像软件公司的版权，以及镜像软件公司卖给雅达利游戏公司和防弹软件公司的版权，都是假的。

对罗杰斯而言，不论结果如何，他都没有损失。雅达利和任天堂之中，总有一家企业能给他《俄罗斯方块》的日本版权。最妙的是，任天堂十有八九可以获得全球其余国家和地区的家用机版权。拿下这些权利，不但可以获得数千万美元的潜在利益，还能让荒川和林肯感受到复仇的快感——两人都将中岛英行视作叛徒，能从这位老友口中夺食，无疑痛快万分。林肯也承认，复仇是这次行动的主要动机。无需多加考虑，两人立刻决定全力收购家用机版《俄罗斯方块》的版权。

林肯和荒川决定请一位律师陪同罗杰斯再次前往莫斯科。经过一番打探，林肯找到在苏联工作过的纽约律师约翰·赫斯。此人曾为尼克松总统服务，能说一口流利的俄语，虽然不懂电子游戏，但在国际事务方面很出色。赫斯在电话中接受了林肯的速成培训，随后便动身与已经前往莫斯科的罗杰斯会合。

在 Elorg 见过一面后，罗杰斯和赫斯代表任天堂提出家用机版《俄罗斯方块》版权的报价，预付金数额惊人，连态度强硬的苏联谈判代表都不免表露心中的惊讶。为确保万无一失，荒川授权赫斯、罗杰斯提出的报价高到无人能及——不论是雅达利游戏公司，还是罗伯特·马克斯韦尔，都难以望其项背。

同一天，即 3 月 15 日，Elorg 给镜像软件公司发去电报，提醒对方应在凯文·马克斯韦尔莫斯科之行后一周内提交家用机游戏版权的报价。由于约定的一周时间基本已经过去，而且竞价的截止期限是 3 月 16 日，留给镜像软件公司的时间只剩一天。

事实上，镜像软件公司根本没有竞价的可能。在 Elorg 的特意安排下，初步协议中赋予马克斯韦尔的优先购买权毫无用武之地。一切按照计划进行，镜像软件公司未能及时报价，这意味着任天堂在购买版权的道路

上再无障碍。罗杰斯和赫斯给北美任天堂总部打去电话。赫斯相信林肯、荒川若能在周一抵达莫斯科，双方就可以立刻签约。他还告诉两人应该先去华盛顿，再到苏联领事馆领取签证。

为了避免雅达利游戏公司得知他们的目的地，荒川和林肯的真实去向只有彼得·梅因和菲尔·罗杰斯知道，任天堂的其他人都以为他们是要去日本。因为要在周末闭馆前赶到领事馆，两人不得不先从西雅图飞往洛杉矶，再搭乘夜间航班赶往华盛顿。到达华盛顿时，已是黎明时分。他们入住酒店后，立刻冲澡更衣，打车前往苏联领事馆。签证处的办事员从未听过荒川、林肯或任天堂的大名。莫斯科方面没有联系领事馆，所以他们无法获得签证。任天堂的两位大老板除了等待，别无他法。下午四点，领事馆终于收到同意发放签证的电报。

剩下的时间刚好足够他们冲向机场，赶上下一班飞往伦敦的航班。这又是一次夜间飞行。两人登机后倒头大睡，直到飞机在希思罗机场降落才醒。此时已是傍晚，他们要在伦敦待上一夜，再乘坐下一班飞机赶往莫斯科。

晚餐后，他们直接回房休息。林肯说他早上七点会给荒川的房间打电话，这样就能赶上九点半的航班。但他睡得太死，没能听到酒店的叫醒电话，直到八点左右才缓缓醒来。看清时间后，他疯狂拨打荒川的电话。接着，他们将衣服塞进行李袋，一路奔向机场，冲进航站楼，甚至试图强行通过安检关卡。

一群安保人员走上前来。这时荒川和林肯才想起来看看对方：两个没剃胡须、蓬头垢面的男人。林肯的西装外套里竟然还穿着睡衣。

简要讲清情况后，他们通过安检口，终于赶在舱门即将关闭的一刻踏入机舱。此时，两人活像刚从疯人院逃出来的病人。

1989年3月19日，星期日，他们在前往莫斯科的飞机上安然入睡。罗杰斯和赫斯负责接机。罗杰斯开着租来的黑色奔驰190，载着众人穿过莫斯科，荒川和林肯一直看着窗外的景致：穿着厚重冬装的行人，以及令人惊讶的欧式建筑，像是电影中1940年代的纽约。

罗杰斯告诉荒川和林肯，他设法在一家日本进出口公司那里找到了传真机，还在自己的酒店房间里准备了手提电脑和打印机。之后，他给两人留下一张写着Elorg地址的字条，告诉他们第二天早上在Elorg碰面，两位疲惫的客人随即进入酒店。

前台的接待告诉荒川已经满房，但不用担心，酒店为他们在附近准备了一间公寓。两人来到公寓，看到一个不能用的炉子、一台缺门的冰箱、一张破烂的沙发，还有霉斑遍布的走廊尽头那间小卧室。他们看了看屋内唯一一张单人床，二话不说就从钱包中取出几张美钞，玩起“说谎者的扑克牌”^①。荒川惨败，只好去睡沙发。

虽然都很疲惫，但为了储备必需品，林肯和荒川还是走出公寓。他们很快就找到了目的地：一家货品齐全的酒水店。两人买了许多喜力啤酒和干邑白兰地，回到公寓喝个痛快。之后，林肯上床休息，荒川也倒在沙发上。

第二天一早，林肯和荒川与赫斯和罗杰斯碰面后，被带入Elorg一间挂着百叶窗、层高很高的会议室，接着认识了游戏设计师阿列克谢·帕基特诺夫、Elorg的负责人别利科夫，以及后者的几位下属。帕基特诺

^① 一种使用美钞上的八位流水号进行的游戏，玩家需要猜测场上所有钞票中某个数字的个数。

夫试图看透荒川和林肯，只是这两人对他来说“就像外星人一样”。严肃的林肯对帕基特诺夫的笑话和逗趣都无动于衷，内向的荒川也让人难以亲近。但他们毕竟是罗杰斯的盟友，所以帕基特诺夫愿意相信他们，在会上也一直力挺他们。

林肯和别利科夫以及一名陪同人员聊了聊钓鱼，但谈到正事时，他就性情大变，再不是那个健谈的和善人。钱对任天堂来说并不是最重要的问题，他们关心的是施泰因和镜像软件公司是否拥有家用机版《俄罗斯方块》的相关权利。林肯要确保苏联人并未在知情的情况下，将这些权利授予仙女座软件公司等企业。对方的答复令他非常满意。接着，他反复强调自己必须确定苏联人会坚持到底，全力支持双方的合作，并且再三告诫苏方，仙女座软件公司、镜像软件公司和雅达利游戏公司都会采取各种方式进行反击，他们必须做好准备。荒川双手交叠放在桌上，耐心地坐在一旁。

苏联人带来了他们与施泰因和仙女座软件公司签订的协议，以及双方所有信件、电传、合同草案的复印件。林肯逐一翻阅。其中，施泰因签署的补充协议意义最为重大。根据上面关于计算机的定义，没有“显示器、磁盘驱动器、键盘和操作系统”的NES主机显然不属于计算机的范畴。

苏联人还热切讨论起与任天堂的新合作。当时，开放政策（Glasnost）^①已经实施，政府鼓励国内企业以合资公司形式与西方企业合作。别利科夫表示他们愿意与任天堂共建合资企业，为北美任天堂输送《俄罗斯方块》这样质量卓越的新游戏。

^① 指1980年代苏联倡导的允许公开讨论国家问题的政策。

林肯建议先解决眼下的问题。

苏联人接着询问他们为何不能自行生产《俄罗斯方块》的游戏卡带。

林肯回答：“我们从未想过这个问题，一直以来都是任天堂负责所有卡带的生产。”

苏联人又表示希望自行生产任天堂的游戏机，在苏联境内销售。

“日本方面会负责生产的，您不必费心。”

为了让任天堂的来宾深刻认识到苏联人强大的技术实力，Elorg的代表取出一个小盒子，说道：“这是我们做出的产品。”

荒川打开盒子，里面是《森喜刚》版本的Game & Watch，但少了任天堂的名称和商标。他出于礼貌，称赞了苏联人的产品。

这次会面之后，荒川和林肯带着赫斯、罗杰斯和帕基特诺夫前往莫斯科唯一一家日本料理店吃饭。那里没有酒水营业执照，他们只好让服务员到商店买来几大瓶啤酒。

这是帕基特诺夫第一次吃寿司。寿司上桌后，他小心翼翼地咬了一口。荒川告诉他，正确的吃法应该是一口一个。勇敢的帕基特诺夫用筷子颤颤巍巍地夹起一块金枪鱼腩寿司，小心送入口中。米饭配鱼腩，肥而不腻，口感极佳。接着，他又吃了鲷鱼寿司、鳗鱼寿司、蟹肉寿司和玉子烧寿司，筷子也越用越熟。这时候，他夹起碟子上的绿色泥球，要往嘴里塞。周围人齐声喊道：“别！”但还是迟了一步。原本应该搭配酱油少量食用的芥末被帕基特诺夫一口吞下，强烈的刺痛感在他的鼻子和眼中爆裂开来，眼珠仿佛都辣到要向外迸出。他急忙大口喝啤酒，却怎么也冲不掉口中的辛辣。

荒川无法遏制地笑出声来，罗杰斯紧随其后，其余人也迅速加入。帕基特诺夫则在一边不断擦去泪水。接下来的菜品比较友善：日式火锅、

生姜鱼和醋熘裙带菜，全都随着啤酒下了众人的肚。

晚餐后，一群人向帕基特诺夫的公寓出发。帕基特诺夫打算把新开发的《三维俄罗斯方块》(Welltris)交给莫斯科一家合资公司出售。林肯认为这可能是《俄罗斯方块》的衍生作品，开始考虑是否应该把这款游戏版权也买下来。荒川则对俄罗斯的公寓充满期待，他还为帕基特诺夫的孩子带了一台 Game Boy 掌机。

一行人来到格斯滕大街的公寓。吱呀作响的电梯摇晃着向上升，荒川和林肯不由互看一眼。脚下地板的缝隙之间，电梯井隐约可见。林肯将身体紧贴在墙上，希望多少能减轻些压在地上的重量。到达指定楼层后，电梯门缓缓打开，但电梯地板和楼层地板之间的距离大得吓人——足有三英尺左右，大家只能爬上去。

公寓内部倒是不错，帕基特诺夫的妻子尼娜为他们端来冰镇伏特加和俄罗斯白兰地。荒川和林肯都想了解莫斯科的生活，帕基特诺夫一家也乐于回答这些问题。长子彼得就在旁边用 Game Boy 玩父亲制作的游戏。他们告诉彼得，他是全苏联唯一拥有任天堂游戏机的孩子。

第二天，任天堂的代表回到 Elorg，准备敲定协议细节。林肯先是说明自己打算如何证明苏联人没有卖出家用机版《俄罗斯方块》的权利，然后重申任天堂的报价。这次谈判持续了整整三天。林肯心意已决，不签约，不走人。在罗杰斯的酒店房间里，他们逐条讨论协议内容，由罗杰斯用文字处理机赶制合同。上午，他们和苏联人商讨细节；下午，他们就将修改的部分重新录入打印。

一次会议中，林肯希望明确游戏作者的权利。Elorg 的人回答称帕基特诺夫是在为计算机中心工作期间，利用上班时间开发的游戏，所以版权归科学院所有。而 Elorg 作为商业机构，在科学院的委托下，负责《俄

罗斯方块》的许可谈判。帕基特诺夫点了点头。他的顺服换来了些许荣誉，可能还有零星未来的机遇，却没为他带来一分钱。

林肯还坚持在合同中规定苏联人必须配合任何可能发生的诉讼，如有必要，对方需要前往美国作证。会议最后，苏联人又想抬高许可使用费，但林肯拒绝让步。不过，任天堂同意承担相关的法律费用。这笔支出可能是个天文数字，毕竟即将签署的协议会激怒许多人，比如施泰因、雅达利游戏公司、镜像软件公司，以及该公司的幕后老板罗伯特·马克斯韦尔。最后这个名字暂时压下了双方的分歧。别利科夫想到了当天早上镜像软件公司发来的最新电报，吉姆·麦肯诺奇在回信中强硬地表示，镜像软件公司已经拥有家用机版《俄罗斯方块》的相关权利，无需重新报价。

Elorg 在回复中再次声明，仙女座软件公司、镜像软件公司以及天元公司既没有发布家用机版《俄罗斯方块》的权利，也无法购买这些权利，因为他们已将其卖给北美任天堂。这封电报的发出日期是3月22日，即苏联人与任天堂签署合同的日子。这一天，荒川、别利科夫作为任天堂和 Elorg 的代表、帕基特诺夫作为游戏制作者，在协议上签下姓名。

出席签约仪式的除了他们，还有苏联国家计算机系统信息委员会副主席爱德华·A. 马克萨科夫，以及科学院计算机中心科技信息部负责人斯坦尼斯洛瓦夫·I. 古谢夫博士。预付金的具体金额保密，但有传言称应该在三百万到五百万美元之间。林肯说这个数字偏高，但并未透露具体金额。雅达利游戏公司的律师丹尼斯·伍德表示，这笔钱“会让所有人心甘情愿地一物多卖”。

3月23日，别利科夫收到凯文·马克斯韦尔的信件。这封意在破坏苏联人与任天堂交易的信中写道：“我在此正式通知您，贵司再次严

重违反你我双方的协议。”他还宣称将在不久后戈尔巴乔夫总统访问伦敦期间，向总统先生提出此事。马克斯韦尔直截了当地表示：“我们已经买下在全世界任天堂家用计算机上发布《俄罗斯方块》的权利。实际上，我们已经通过天元公司和自己的渠道在美国销售这款产品，防弹软件公司也已于1989年1月开启日本方面的业务……”

马克斯韦尔说他打算“本着和解的精神”前往莫斯科与别利科夫会面，“听听您想如何解决这次违约事件”，最后还扬言，如果对方无法妥善解决此事，他将动用一切法律手段和政治手段。

但这封警告信来得太迟。就在那天晚上，荒川、林肯、罗杰斯、赫斯与帕基特诺夫再次齐聚日本料理店，庆祝合作成功。等待铁板烧上桌时，他们还让日本女服务员去酒水店买些啤酒。

她问道：“芬兰啤酒（Finnish beer）？”

得到肯定答复后，服务员小步跑开。

荒川试图压抑心中的狂喜，脸上却不禁露出灿烂的笑容。他愉快地告诉林肯：“我们做到了。”大家兴致高涨，就差掀翻桌子了。

到了举杯庆祝的时刻，女服务员还没带回啤酒。林肯看到那位女士，唤她过来，问道：“啤酒呢？”

“不要啤酒了（Finish beer），”她接着又重复一遍，“不要啤酒了。”

“好吧，”林肯答道：“但是我们……”

服务员用纤细的双手摆出一个大叉，坚定地说道：“不要啤酒了！”

众人不禁笑出声来，举起手中的软饮料，碰杯庆祝（后来，罗杰斯送给林肯整整一箱芬兰啤酒）。

餐后，他们友善地拥抱，互道晚安。罗杰斯尤为高兴。他获得了掌机版《俄罗斯方块》的版权，又将其转手卖给任天堂用于Game Boy版，

最后还从任天堂手中获得在日本销售家用机版《俄罗斯方块》的权利。虽然他从雅达利购买的家用机版《俄罗斯方块》版权是假的，但任天堂不仅弥补了这个缺憾，还承担了相关风险和费用。与其他委托任天堂生产卡带的被许可人相比，罗杰斯每盒游戏卡带的利润将高出五至八美元。以上款项加起来，能为他带来三四千万美元的收益。

这对荒川和林肯而言不过是一笔小钱。两人回到肮脏的公寓后，将早前买来、已经温热的喜力啤酒喝了个精光。他们兴奋得无法入眠，整夜都在聊天。

第二天早上，两人前往机场，准备回国。路上，荒川说：“我可再也不想来这儿了。”

“话别说那么早！”林肯打断道，“我们可是保证过要为他们的医院和孤儿院送来一批Game Boy掌机的。”

荒川摇了摇头，微笑道：“我们确实保证过，而且等你把游戏机送来时，他们肯定会高兴坏了。”

“我们已经抓住了那些混球的软肋，”林肯说，“这款产品肯定能让我们大赚特赚，他们只能黯然退场。”他唯一担心的，是罗伯特·马克斯韦尔得知任天堂抢走《俄罗斯方块》后会作何反应。

3月下旬，别利科夫分别向镜像软件公司和施泰因的伦敦办公室发送电传，告知他们掌机版《俄罗斯方块》的版权已经售出。电传写道：

“非常遗憾地通知您，我们不得不与另一家公司签订了掌机版《俄罗斯方块》的许可协议。”

施泰因将辛苦得来的街机版《俄罗斯方块》版权授予镜像软件公司，

但最具价值的东西——家用机版《俄罗斯方块》的版权——没能到手。更糟的是，马克斯韦尔的公司和雅达利游戏公司已经达成家用机版《俄罗斯方块》的许可协议，后者也已经在天元版《俄罗斯方块》上投入数百万美元。镜像软件公司处境堪忧。

与此同时，身在雷德蒙德的林肯很是享受当前这个时刻。3月31日，他给加利福尼亚州的中岛英行和雅达利游戏公司发去传真，表示任天堂已经购得家用机版《俄罗斯方块》的版权，因此对方必须“停止生产、宣传、推广、分销和销售为NES主机等家用游戏系统开发的《俄罗斯方块》”。

丹尼斯·伍德手下的一名律师从传真机上取下这封通知，快速浏览一遍。他简直不敢相信自己的眼睛，接着冲进老板的办公室。伍德反复阅读后，一脸严肃地走进中岛英行的办公室。

天元随即致电镜像软件公司了解情况。镜像软件公司一开始试图安抚对方，声称自己确实拥有相关权利，并告诉丹尼斯·伍德，无论任天堂和苏联人有何计划，都不可能实现。

4月7日，任天堂终于收到天元的回复：“来信收到……坦率地说，我们非常困惑。1988年初，天元获得NES版《俄罗斯方块》的所有权利，此事贵公司早在去年就已知晓。天元认为这些权利归属明确，毋庸置疑……”

林肯建议双方进一步商讨此事，但雅达利游戏公司在4月13日为任天堂系统上的《俄罗斯方块》申请了“视听作品、底层计算机代码和配乐”的版权保护。不过，雅达利向版权局隐瞒了两个事实：一是该作品仅是帕基特诺夫《俄罗斯方块》的美化版本；二是任天堂已经通知雅达利自己拥有该游戏的独家权利。

在伦敦的一场会议中，吉姆·麦肯诺奇将任天堂的正面攻击告知凯文·马克斯韦尔，后者决定将此事向父亲汇报。结果，据某位知情人透露，老马克斯韦尔“情绪失控，暴跳如雷”。

罗伯特·马克斯韦尔得知苏联人违反了初步协议后，让凯文仔细回忆《俄罗斯方块》版权谈判的细节。虽然初步协议并不具备法律效力，但老马克斯韦尔认为这应该算是一份君子协议，并表示违反这种协议就是在羞辱对方。苏联人给镜像软件公司发出的最后通知只是在做秀，所谓的优先购买权纯粹是个幌子。

当时，罗伯特·马克斯韦尔正在全力打造世界级媒体帝国，踏足英女王的帝国都未曾覆盖的领地。1960年代初，马克斯韦尔曾说：“信息正以每年20%的速度增加。现在的通信业就像十年前的石油业一样，全球将会出现七至十家跨国通信集团，我要成为其中之一。”在巨大野心的驱使下，他通过收购现有企业和注册新企业这两种方式，在英国、中国、苏联、巴西等国家成立众多通信公司。

马克斯韦尔不仅仅是一位声名显赫的商人，还利用这个身份获得了巨大的政治影响力。他是以色列和加拿大领导人信赖的顾问，也是反对玛格丽特·撒切尔和约翰·梅杰领导的英国保守党政府的中坚力量。马克斯韦尔能流利地使用九国语言，总是频繁接到各国领导人的电话。当秘书说有总理来电时，他还要问一句：“是哪一位？”

马克斯韦尔深受时任苏联总统米哈伊尔·戈尔巴乔夫的信任，而且他的名字早已传遍克里姆林宫。他认识勃列日涅夫、安德罗波夫、葛罗米柯、赫鲁晓夫等四位苏联前任领导人，还为他们出版了书籍，所以当他在夸耀自己对苏联政府的巨大影响力时，根本没人怀疑。

虽然凯文·马克斯韦尔才是镜像软件公司和麦肯诺奇的老板，但

他的父亲时刻关注着马克斯韦尔通信公司和镜像集团（Mirror Group）这两家母公司的大情小事。老马克斯韦尔这么做，是因为他不希望任何人了解自己的计划，即使亲生儿子也不例外。这位将军会在最关键的时刻将他的指挥官蒙在鼓里，只告知必要信息，还让他们相互制约。突击检查也是家常便饭，好让手下的高级军官时刻保持警惕。

除非万不得已，否则凯文·马克斯韦尔根本不想惊动父亲，但在《俄罗斯方块》争夺战中，他需要强大外援。老马克斯韦尔从儿子口中得知苏联人两面三刀的做法后，愤怒地用拳头砸向桌面，咆哮道：“他们休想逃脱责任，想都别想！”他立即联系克里姆林宫的各位朋友，包括他在莫斯科期间负责接待的外经贸部部长。他在信中写道：“我们非常重视与苏维埃政府，以及贵国信息、通信、出版乃至制浆和造纸业众多大型机构的良好贸易关系，但这种友好往来或将因为某个组织的单方面行动而遭到破坏。”

他指的就是 Elorg。虽然上层的巨大压力让 Elorg 的人心中不安，但这就是改革。正如吉姆·麦肯诺奇所说，Elorg 的官员全都“士气高昂”。不过，自从外经贸部部长插手后，别利科夫感到山雨欲来。

马克斯韦尔联系英国政府，又要求主管工业贸易的国务大臣戴维·扬男爵介入此事。他想让两国首脑在戈尔巴乔夫访英期间讨论《俄罗斯方块》的问题。

马克斯韦尔正在全面施压的消息传到莫斯科科学院，该机构和 Elorg 担忧自己的权威会受影响。但与此同时，他们也很高兴。科学院的负责人与别利科夫召开了一次战略会议，共同商讨如何回复苏联共产党中央委员会。双方都清楚，如果总书记过问此事，中央委员会势必采取行动。

别利科夫认为他们和任天堂的合作是正当、合理的，并打算坚持到底。马克斯韦尔虽然与戈尔巴乔夫一同享用了几次晚餐，但他与 Elorg 的交易对于科学院的贡献，在任天堂将为这个国家带来的财富面前，根本不值一提。不仅如此，镜像软件公司始终未能按时付款。更重要的是，别利科夫认为镜像软件公司是在故意窃取苏联人的游戏，并相信戈尔巴乔夫会理解 Elorg 做出的正确决定。他打算带领 Elorg 顶住一切压力，捍卫自己的决定。

Elorg 和唯“马”首是瞻的党员之间急件往来不断，轰轰烈烈的内斗正式拉开序幕。相关人员不但面临被送上法庭的风险，拒绝合作的人还可能遭到克格勃（KGB）^①的调查。罗伯特·马克斯韦尔亲自前往莫斯科会见戈尔巴乔夫，苏联人的压力攀至顶峰。这次访苏是为了讨论印刷厂和报纸的发行计划，但首要目的还是解决《俄罗斯方块》的权利纷争。

马克斯韦尔乘坐私人飞机抵达莫斯科后，警察车队将他护送到国营高级酒店欧克提亚布斯卡亚。那天下午会议气氛友好，几句寒暄玩笑后，马克斯韦尔提到《俄罗斯方块》。据他说，双方交流后，戈尔巴乔夫保证会给他一个满意的答复：“他让我不必担心那家日本公司。”

4月下旬，林肯再次来到莫斯科，同行的还有三位来自纽约的律师：约翰·赫斯、约翰·柯比，以及柯比的同事鲍勃·冈瑟。这几位律师的

^① 全称“苏联国家安全委员会”，1954年3月13日至1991年11月6日期间苏联的情报机构，与美国的中央情报局、英国的军情六处、以色列的摩萨德并称世界四大情报组织。

旅途以一系列倒霉的滑稽事开启。冈瑟先是把好不容易从纽约扛来的打印机摔坏了，接着又将装有一千美元的钱包丢在莫斯科的出租车上。柯比的所有衬衫在肯尼迪机场被窃，为了参加会议，他只得赶紧在当地寻找服装店，最终在酒店附近的货摊买了几件劣质涤纶衬衫。

任天堂一行人来到 Elorg 的会议大厅，别利科夫、帕基特诺夫和六七个苏联人已经等在那里，身体肉眼可见地颤抖。虽然表现得还算友好，但高层的不断施压确实让他们备感压力。会议期间，双方都没提出什么问题，但林肯感觉到了不对劲。他看向别利科夫，问道：“怎么了？出什么事了？”

别利科夫猛地摇了摇头，回答：“一切照常。”不过，等到茶歇的时候，他将林肯拉到一旁，低声说：“你不明白。我们没有背叛你们，但马克斯韦尔父子威胁我们。我们的答复是：‘别折腾了，我们可不会被你们吓到。合同就是合同，我们会履行合同，任天堂就是我们的被许可人。’”可是接着，他又小声说道：“林肯先生，我必须告诉您，我们甚至接到了克里姆林宫的电话，那些人以前压根不知道我们的存在，如今很多人突然跑来调查我们的档案，询问这笔交易的详情。我们坚持自己是正确的，没有妥协，但不知道未来会如何。”

会议继续，空气中多了一丝反间谍的意味。他们担心 Elorg 或许有内鬼，也怕克格勃可能在监视他们，不仅是监视会议内容，而是每时每刻每地不间断监视——酒店电话也许被监听，路边没准有监控，饭店的餐桌可能也装着监听器。

为了应对最糟糕的情况，任天堂的律师团队在第二天和帕基特诺夫进行深入交流，又走访科学院、计算机中心和 Elorg 的相关人员，把每一张与《俄罗斯方块》有关的纸都仔细检查一遍。别利科夫还给约翰·柯

比写了一封长信，将他记忆中关于《俄罗斯方块》的点点滴滴讲得一清二楚。这封信后来作为别利科夫的证词交给了法院。

与此同时，罗伯特·马克斯韦尔正乘坐私人飞机从伦敦前往耶路撒冷，与以色列总理伊扎克·沙米尔和国防部长摩西·阿伦斯会面。一位同行的记者发问，为何他对戈尔巴乔夫的干涉看起来毫无作用。他厉声回复：“你怎么会知道那笔交易？又怎么会知道我们的会面？”接着，他耸了耸肩，装作不在意地说道：“那是一笔巨款，戈尔巴乔夫被底下的人说服了，同意与日本公司合作。我已经尽力了。”并将战败归咎于戈尔巴乔夫的软弱：“他说政府中有人坚决站在另一边，所以我们只能靠边站。”马克斯韦尔坚称自己是个有原则的人，“我是体面人，理应得到尊重，但人这一生，总会有些不如意。”然而，这并非他的最后一次不如意。

半夜三更的莫斯科酒店里，霍华德·林肯被一阵铃声吵醒。接线员告诉他有一个美国来的电话。

雷德蒙德的时间比莫斯科晚十一个小时，此时正是下午两点。打电话的是北美任天堂的一位同事，她说：“天元起诉了我们。”

第二天早上，林肯脸上略带喜悦，在 Elorg 的办公室里宣布了这个消息。很快，苏联人就能体验到和苏联庞大的官僚体系一样效率低下、行动迟缓的美国司法系统了。

准备期间，林肯、赫斯、柯比和冈瑟为了确保万无一失，再次盘问每位参与《俄罗斯方块》谈判的负责人。在一切尘埃落定之前，阿列克谢·帕基特诺夫得将事情的来龙去脉重复几十遍。林肯心满意足后，

才搭乘飞机前往日本，与山内溥、今西纮史商量此事，再返回美国。山内对当时的情况非常满意，毫不担心即将来临的诉讼。他欣赏这种计谋，还告诉林肯：“你和荒川都干得不错。”

回到美国后，林肯对天元提起反诉，双方律师整装待发。为了收集证据、给出证词，他们前往美国和英国，并于6月再次前往莫斯科。

约翰·柯比团队继续代表任天堂在美国进行调查。柯比发现，天元在美国、日本、澳大利亚、加拿大、英国、西德、意大利和西班牙都申请了《俄罗斯方块》的商标。帕基特诺夫再次接受询问，持续整整四个小时。赫斯让他复述有关《俄罗斯方块》的每一个细节，从游戏的诞生、施泰因的第一封信，一直说到眼下的情况。

虽然已经收到任天堂的通知，又即将面临法律诉讼，天元仍在1989年5月送出第一批《俄罗斯方块》游戏卡带。兰迪·布威雷特和丹·范艾尔德伦认为《俄罗斯方块》将成为天元最成功的游戏，他们在《今日美国》上刊登整版广告，宣称：“比西伯利亚更冷酷的游戏，已经来到美国……继俄罗斯轮盘^①之后最激动人心的智力游戏……还不呼朋唤友，挑战智商极限？只有聪明绝顶的真男人才能击败发明这款游戏的苏联人……但是请注意：无法消除方块的弱者将被从天而降的方块彻底掩埋！”这则广告与帕基特诺夫的和平期许显然背道而驰。

5月17日，天元在纽约的俄罗斯茶室举办盛大的招待会，与会者有各地零售商、贸易代表和媒体记者。现场人头攒动，室内已经换上一一年一度的圣诞节装饰，背景音乐极具俄罗斯风情，无限量的伏特加和俄

^① 一种赌博方式，玩家在左轮手枪弹仓中放入一颗子弹，轮流对着自己的脑袋扣动扳机，看谁先放弃或先中弹。

罗斯特色开胃菜供人取用。天元版《俄罗斯方块》设置妥当，静待众人上手试玩。

6月，旧金山法院正式开庭审理双方的案件。主审法官还是弗恩·史密斯，她同时负责雅达利游戏公司诉任天堂垄断案以及违约案。《俄罗斯方块》一案的关键最终落在各种名人证言、语义分析，以及厚纸堆里的两行文字上。根据施泰因与苏联人签订的合同，他确实获得了该游戏电脑版的相关权利，对此无人持反对意见。问题在于，由于任天堂游戏机带有微处理器，可以运行软件，雅达利游戏公司因此认定它是计算机。他们的律师为了证明NES主机和其他计算机没有实质区别，特地强调任天堂也将这款主机视作计算机，并为其配备了用于连接调制解调器、键盘，乃至CD驱动器的扩展接口，这都证明NES主机本质上是计算机。而且，NES主机在日本的产品名称“Famicom”就是“Family Computer”（家用计算机）的缩写。天元的发言人表示：“虽然任天堂在法庭上竭尽全力证明NES主机是玩具，游戏卡带相当于芭比娃娃的手脚，但实际上，他们却准备与AT&T签订合同，将这款设备用于股票交易。他们在日本已经建立了任天堂网络，在美国也打算这么做。所以在我看来，NES主机和计算机没有区别。”

雅达利的律师引用罗伯特·马克斯韦尔的说法，指责苏联人是看到任天堂能带来更大的利益，所以才抓住漏洞，假装无辜。虽然阿列克谢·帕基特诺夫坚称这笔交易仅包含个人电脑，不涉及其他平台，但雅达利的律师团表示帕基特诺夫受到了任天堂的蒙骗，只会在法庭重复任天堂的意思。

丹·范艾尔德伦认为这些苏联人绝没有他们表现的那么无辜：“无论合同用词是否含糊不清，他们都知道自己确实卖掉了那些权利。改变他们想法的，就是亨克·罗杰斯和任天堂替他们找到的漏洞。他们意识到能挣更多钱，就背叛了我们所有人。”

天元的兰迪·布威雷特作证时，透露了雅达利游戏公司为此承担的巨大风险。1988年，雅达利游戏公司在《俄罗斯方块》上的人力投入超过三人年，资金投入更是超过二十五万美元。1989年1月，天元为承诺生产三十万盒《俄罗斯方块》游戏卡带，毅然决然地投入了三百万美元，包装费、工程设计费、广告推广费也多达数百万美元。1989年5月游戏上市前，发货量已有十万盒，首期订单量则有十五万盒。

中岛英行坚信是任天堂和苏联人合谋盗走了自己的游戏。他说：“创作游戏的苏联人和任天堂之间早有来往。任天堂知道我们拥有这些权利，还催促我们加快游戏的生产发行。等到我们起诉其垄断行为后，任天堂突然关心起了这个问题，对我们穷追不舍。霍华德·林肯和荒川实想阻止我们。这纯粹是报复。”林肯对最后一句话表示赞同：“这就是报复，而且，大家不是都说复仇的甜美无与伦比吗？”

任天堂的陈述简单直接：苏联人虽然不清楚国际软件许可合作中的条条框框，但他们非常清楚自己授予施泰因的是什么权利。计算机指的就是计算机。苏联人与施泰因签订的合同并不包含掌机版和街机版《俄罗斯方块》，自然也就不可能包含家用机版。合同中的两句话可以证明这一点：其一是合同终稿正文中提到计算机的那句话，其二是补充协议中有关计算机应具备键盘、显示器、软盘驱动器的规定。NES主机不具备这些部件，因此不属于个人计算机。任天堂一口咬定其版权交易正大光明，与苏联人的合作公平合理，同时指出天元的权利申明站不

住脚——在苏联人与施泰因签订的合同中，对于个人计算机的定义清晰明确。无论是施泰因、镜像软件，还是天元，都不应过度引申该词的含义，否则就与盗窃无异。

任天堂和天元试图阻止对方出售《俄罗斯方块》的游戏卡带，先后申请了禁止对方销售的初步禁令。1989年6月15日，法院就此举行听证会。

史密斯法官在查阅大量证词和文件后，认定没有证据表明天元（以及授予其该权利的许可链）确实拥有家用机版《俄罗斯方块》的版权。她认为任天堂胜诉的几率更大，因此批准了任天堂的初步禁令。自6月21日起，天元不得制造、销售家用机版《俄罗斯方块》。

此时，中岛英行、丹尼斯·伍德、丹·范艾尔德伦三人（兰迪·布威雷特已经离开雅达利游戏公司，另外成立了一家独立软件代理公司）只能期待法院的最终判决可以解除禁令，但可能性并不大（庭审一直拖到1992年底才开始）。虽然天元声称这款产品超越了任天堂的版本，也只能将其锁入仓库，等待最终裁决。不过，天元版《俄罗斯方块》很快就吸引了一批藏家，价格一度高达一百五十美元。

任天堂的NES版《俄罗斯方块》设计精良，加入了具有俄罗斯风情的配乐，上市后销售火爆，一年多里持续霸占任天堂十大畅销游戏榜单一席（位列《超级马力欧兄弟3》之后）。当晚间新闻中出现红场和圣瓦西里主教座堂时，数百万美国儿童兴奋地大声喊道：“看啊，是《俄罗斯方块》里的塔楼！”帕基特诺夫听说此事后放声大笑。不仅如此，《糖梅仙子之舞》（*Dance of the Sugar Plum Fairy*）^①根本不会让孩子们

^① 柴可夫斯基作曲的芭蕾舞剧《胡桃夹子》（*The Nutcracker*）选段。

想到柴可夫斯基，在他们耳中，这就是“方块之歌”。从某种程度来说，这款游戏成了连接不同文化的桥梁，帕基特诺夫算是得偿所愿。《俄罗斯方块》比赛的胜者会获得基辅、列宁格勒和莫斯科的十日旅行，参观阿列克谢·帕基特诺夫的故乡。《任天堂力量》还做了几期关于苏联的特别报道，为游戏的小粉丝介绍此前那个“邪恶国度”的美好事物。

成年人同样是《俄罗斯方块》的疯狂拥护者。一切都如荒川所料：根据北美任天堂收到的消费者反馈，《俄罗斯方块》的成年玩家约占总数的三分之一到二分之一。越来越多的成年人开始追随任天堂。在西方，甚至约一半（46%）的 Game Boy 玩家都是成年人。

荒川还料中了一件事：《俄罗斯方块》带动了数百万台 Game Boy 的销量。1992年，Game Boy 全球销量共计三千二百万台，已经超出山内溥的预测。一位极其喜爱《俄罗斯方块》的美国参议员戏称，这是苏联人为了让美国人心智涣散、沉迷游戏而耍的阴谋。

荒川没想到的是，这款游戏还成为任天堂对抗外界批评的武器。教育者和心理学家一直在抨击任天堂的游戏只有毫无意义的暴力，缺少深度和价值，现在，任天堂可以回应他们的攻击了。有些理论声称《俄罗斯方块》能提高智力测试的分数（至少是与几何空间相关的分数）。莫斯科的一项研究也表明《俄罗斯方块》可以锻炼玩家的瞬时判断能力，从而缩短司机的反应时间，提高驾驶水平。

孩子们仿佛中了名为《俄罗斯方块》的魔，对这款游戏爱不释手。他们抱怨道，就算不在玩游戏，脑中也漂浮着方块。成年人同样未能幸免。某本全国性的女性杂志曾收到一封读者来信，上面写道：“我不得不恳求同事下班时一定要带我离开，不然我恐怕一整晚都会在那儿玩游戏。我卸载了家里电脑上的游戏，扔掉安装盘，没想到路过商店时却看

到 Game Boy，没忍住就进去买了一台。”一名苏联宇航员甚至将 Game Boy 带入太空。这位宇航员的 Game Boy 是霍华德·林肯送的礼物。林肯当时带着十六岁的儿子布拉德前往莫斯科访友，带去荒川曾经承诺给苏联人的一百台 Game Boy 掌机。至于荒川本人，则坚守另一个承诺——再未踏入苏联半步。

阿列克谢·帕基特诺夫的游戏从莫斯科走向世界，又从地球走向宇宙，身后一片尸横遍野。罗伯特·施泰因说：“《俄罗斯方块》能让朋友成为敌人，不论左倾、右倾还是走中间路线的人，都被这款游戏腐化了心灵。”他还说，在仙女座软件公司、镜像软件公司和雅达利游戏公司看来，任天堂靠着《俄罗斯方块》赚到的每一分钱，都是从他们的钱包里掏走的。他不禁发问：“为什么我们不能齐心协力，而要像疯子一样互相争斗呢？”但他们还是打作一团。那些不在任天堂和防弹软件公司控制范围内的游戏虽然创造了一些收益，但几乎都被内斗消耗殆尽。镜像软件公司凭借电脑版《俄罗斯方块》赚到些许财富，但购买了版权的雅达利游戏公司拒绝在诉讼结果出来前，向镜像软件公司支付许可使用费。

据丹·范艾尔德伦称，雅达利游戏公司当时已经发行了上万五千至两万台《俄罗斯方块》街机。此外，世嘉购买街机版《俄罗斯方块》的日本版权后，也向雅达利支付了一笔许可使用费。但亨克·罗杰斯那边，雅达利非但无法获得分文收益，可能还要退还家用机版《俄罗斯方块》的预付金。

施泰因承认他这些年通过《俄罗斯方块》赚得约二十万美元，但

认为自己本可以借此成为百万富翁。然而现实是，他只能眼睁睁地看着苏联人以未支付许可使用费为由，收回他的所有权利。1990年，施泰因失去发行计算机版《俄罗斯方块》的权利。镜像软件公司虽然收到了全谱字节公司的许可使用费，却拒绝按约定支付相关费用。在施泰因的零收入面前，苏联人75%的抽成比例毫无意义，Elorg决定收回授权。全谱字节公司为了保留计算机版《俄罗斯方块》的版权[以及《俄罗斯方块2》(Tetris 2)的版权]，只能直接与苏联人商议新合作。吉尔曼·路易发现，对方的谈判水平因为《俄罗斯方块》的经验有了质的飞跃，之前他支付给镜像软件公司的许可使用费远远不足以从苏联人手中买下所需的权利。

此时的施泰因还拥有街机版《俄罗斯方块》的版权，但是因为雅达利游戏公司拒绝向镜像软件公司支付费用，他自然什么都得不到，也就无法向Elorg支付许可使用费。1992年2月，Elorg终止街机版许可协议。施泰因誓言奋战到底，但这将是一场无望的战斗。为西方世界发现《俄罗斯方块》的人，最终失去全部游戏版权。

任天堂和雅达利游戏公司的诉讼案直到1992年下半年仍未结束，有传言称后者愿意和解。如果真是如此(或者任天堂最终胜诉)，雅达利游戏公司可能会转而起诉仙女座软件公司、镜像软件公司，乃至马克斯韦尔。马克斯韦尔和施泰因曾保证他们拥有相关授权，因此或许会被追究责任。起诉施泰因没有多大意义，但财力雄厚的马克斯韦尔让镜像软件公司成为理想目标——可惜后来的事实证明，马克斯韦尔其实两手空空，根本没钱。罗伯特·马克斯韦尔离奇死亡后，他的帝国丑闻不断，最终分崩离析，镜像软件公司也因此解散(仅剩的资产被欢呼娱乐公司收购)。

其他和《俄罗斯方块》有关的企业境况相对较好，唯有凯文·马克斯韦尔不得不背负起父亲留下的烂摊子。他不但失去了所有资产和收入来源，还很可能遭到各方起诉，尽管他也许并不知晓父亲的违法行为。

早在镜像软件公司垮台之前，吉姆·麦肯诺奇就于1991年凯文·马克斯韦尔重组公司时被迫离开。做了一阵子行业顾问后，他最终成为康懋达伦敦分部的CDTV软件开发员。

随着苏联解体，Elorg和科学院的苏联人开始各奔东西，别利科夫在Elorg继续工作了很长一段时间。国家的开放带来更多商机，不再一心为党的别利科夫看到了俄罗斯技术出口的巨大机遇。叶利钦上台后，别利科夫接到的第一个任务，便是就帕基特诺夫等人开发的《俄罗斯方块2》与吉尔曼·路易展开艰苦卓绝的谈判。

科学院的亚历山大·萨沙·阿列欣科在维也纳成立外贸公司，维克托·布拉伯林同样离开俄罗斯前往西欧，最终在联合国下属的核能管理委员会找到一份颇有挑战性的工作。年轻人瓦季姆·格拉西莫夫在二十岁时动身前往东京，边学习日语边为一位软件开发者工作，这位上司对外宣称，《俄罗斯方块》的开发者之一也是自己的员工。

美国的菲尔·亚当将全谱字节公司交给搭档路易，后者带领公司开辟新业务，开始制作战斗模拟游戏和其他任天堂游戏。1992年，路易为游戏厅和购物中心制作了一款划时代的电子游戏系统：主体是外形类似陀螺仪的光滑游戏仓，儿童进入后，戴上双筒目镜，就能进入计算机生成的虚拟现实世界。以一款对战游戏为例，玩家要在充满彩色楼梯和平台的奇妙世界中相互追逐，“飞天遁地”，用手中的导弹发射器将敌人炸个粉碎，还要躲避对方的攻击和偶尔从天而降捕杀他们的翼龙。

罗伯特·施泰因继续待在伦敦的小办公室里，设法维持仙女座软

件公司的正常运营。为此，他开始在英国销售雅达利公司的计算机，还想借助苏联解体后的改革之风，从东欧，特别是匈牙利求得一线生机。施泰因试图将匈牙利人开发的游戏带到西方世界，希望能碰到另一款《俄罗斯方块》。但他吸取了教训，决定看到好游戏后，一定要先包下所有版权，再考虑分销事宜。

亨克·罗杰斯从《俄罗斯方块》中获得的收益远超其余人，最后甚至仅次于山内溥。虽然 Elorg 和科学院的苏联官员几乎分文未得，苏联政府却借此进账数百万美元，其中贡献最大的就是任天堂。除此之外，苏联人还获得了仙女座软件公司的各种款项约十五万美元，以及全谱字节公司的预付金和许可使用费。

任天堂照例是最大赢家，但《俄罗斯方块》对 Game Boy 的成功究竟起了多少作用，又为任天堂带来多少利益，实在难以准确估量。仅仅 NES 版《俄罗斯方块》游戏卡带的销量就达三百万盒，Game Boy 的销量同样可观。购买 Game Boy 的消费者还会继续入手其他游戏，平均每人每年购买三款游戏，而每款热门游戏的售价约为三十五美元。即使不算 Game Boy，《俄罗斯方块》也为任天堂创造了至少八千万美元的收益。如果算上 Game Boy，这个数字又会加上数十亿美元（1991 年、1992 年，Game Boy 的销售额均为二十亿美元左右）。

阿列克谢·帕基特诺夫从《俄罗斯方块》的许可使用费和预付金中获得的直接收入非常少。Elorg 曾私下授予他《俄罗斯方块》周边产品的版权，但之后又收回了该权利（最终的买家还是任天堂）。所以，帕基特诺夫无法从这款游戏的主题手表、时钟、桌游等周边产品中取得分文。

西方的批评者将矛头对准苏联的制度，称这种制度让游戏的创作

者只能看着其他人日进斗金，自己却两手空空。别利科夫辩解道：“如果波音公司卖掉了员工利用工作时间开发的《俄罗斯方块》，这位员工得到的报酬难道会比帕基特诺夫多吗？”

但话说回来，如果帕基特诺夫将《俄罗斯方块》的权利抓在手中，签署美国通行的许可协议，他的分成可以达到净收入的 15%。按苏联政府通过游戏获得的收入计算，帕基特诺夫至少能得到三百万美元。如果他以个人身份与企业签署许可协议，更是有可能获得两千万美元，甚至更多。然而现实情况是，计算机中心给予的奖励只有他用过的山寨版 IBM AT 计算机。帕基特诺夫对此非常感激，毕竟仅靠科学院的薪水，他要花上十六年才能买下这台电脑。

亨克·罗杰斯凭借这次合作与 Elorg 建立了良好关系，所以他曾代表帕基特诺夫致信别利科夫：“如果有人种下一棵苹果树，而您从上面收获了许多苹果，那么您也该分给他一些苹果，这样才能鼓励大家种植更多果树。”

他的信石沉大海。Elorg 的人不太同情帕基特诺夫。他的公寓比大多数科学院的领导和 Elorg 的官员都好，他的盛名甚至传遍全世界，任何苏联人都难以企及。

美国人认为帕基特诺夫一定很郁闷。他对此十分惊讶，并意识到，这正是自己和大多数西方人的关键差异之一——在西方，经济回报是衡量成就的唯一标准。“对我来说，能让世界各地的人都玩到我的游戏，就是最好的回报。”他说道。1989 年，帕基特诺夫在计算机中心接到一通电话，一名记者打算撰写关于《俄罗斯方块》的报道。记者提出的每个问题都想让帕基特诺夫承认自己心有怨恨，但他告诉对方：“我会把制作的新游戏发给你，你和它们较劲去吧。”

苏联解体后，商机越来越多。帕基特诺夫将自己开发的游戏和程序交给合资公司代理，因此收获了一些预付金和许可使用费。靠着这些收入，他买下第一辆汽车。这辆二手朱格力（Jugoli）是仿造老款菲亚特生产的本地车。帕基特诺夫一家还有其他收获：儿子彼得和德米特里拥有全苏联仅存的两台 NES 主机之一，这是来自亨克·罗杰斯的礼物，另一台送给了他的朋友弗拉基米尔·伯克希尔科的孩子。

1989年春的一天，帕基特诺夫搭乘苏联民航局的航班飞往东京。很少离开莫斯科的他坐在经济舱里，一脸茫然地望向窗外。感冒和发烧让他难以入睡，只能看着下方的片片白云和蔚蓝色的北冰洋，耐心地等待陆地出现。

飞机在成田国际机场降落后，帕基特诺夫取回唯一的小行李箱，迷迷糊糊地过了海关。周围没有一个熟人，他开始感到不安。也许自己不该来，他心想。他不会说日语，英语也不好，机场里十有八九也没人会说法语，只能盯着等候区的大屏电视，静静等待。

过了一段时间，帕基特诺夫在机场的日文广播中听到了自己的名字。他找到电话，大声喊出自己是谁。另一头的亨克·罗杰斯回应：“待在那儿别动，我马上就来。”

终于，帕基特诺夫在人群中看到了罗杰斯那张掩映在茂密胡子后的脸。他站起身来，用壮硕的双臂紧紧抱住自己的朋友。

虽然得了流感的帕基特诺夫只想好好睡上一觉，罗杰斯却不打算放过这位来客。他一脚踩下油门，驶向白天的东京，一路的霓虹灯赋予这座城市虚幻的苍白感。他将帕基特诺夫拖进一家百货商店，坐电梯到

达顶层的观景平台。令人惊叹的风景没能触动帕基特诺夫，倒是罗杰斯返程途中买杂货的超市令他心生感慨。他从来没在一个地方看到过这么多食物。“电影里也有超市，”他说，“但你会觉得那是骗人的，只是为了画面效果而特意布置的场景。”人们在各种优质商品前停下脚步，挑挑拣拣，仔细检查包装盒，将仅有一点擦伤的水果放下。帕基特诺夫简直不敢相信自己的眼睛。临行前妻子尼娜让他拍些东京的照片，于是他拿起相机，拍下满是食物的一排排货架。随后，他用罗杰斯给的钱在超市里买了牛仔裤、录像机、小彩电、CD 播放器、几台随身听，以及给孩子们玩具。

他们驱车离开东京，前往横滨。帕基特诺夫在罗杰斯家中好好睡了一觉，身体痊愈。接着，为期三周的大冒险正式开启。第一周，他与罗杰斯一起待在防弹软件公司横滨办公室，和工作人员交流情况，连珠炮般提出许多有关游戏业的问题。那里的程序员技术高超，开发工具也很先进，引得帕基特诺夫惊叹连连。他还深入了解了游戏的推广和发行。

接着，两人搭乘新干线前往京都，拜访任天堂高层。为此，帕基特诺夫在婚后第一次打上领带。任天堂总部的接待十分隆重。他见到了日本任天堂的总经理今西纮史、营销总监和其他高管，以及横井军平和第一开发部的工程师、游戏设计师宫本茂等日本同行。

当天下午，帕基特诺夫和山内溥有过一次简短客套的谈话。进入山内的办公室前，他特地整了整领带，梳齐头发。办公室里坐着山内和一位俄语翻译。山内说，他希望推出《俄罗斯方块》这样的游戏，也希望双方能建立富有成效的长期关系。

帕基特诺夫还在日本任天堂完成了一些本职工作。Game Boy 版《俄

罗斯方块》的一些修改需要得到他的批准（罗伯特·施泰因虽然承诺给予帕基特诺夫审批权，但兑现这个承诺的是任天堂）。帕基特诺夫和任天堂的程序员共同修复他在测试中发现的一个漏洞。他还参观了开发部门，这里比防弹软件公司更让他震撼。房间内是一排排游戏自动检测仪，十余家相互竞争的分包商将各自生产组装的游戏卡带送到这里检测。任天堂会从每一千盒游戏卡带中抽出八十盒，其中一些需要工程师手工拆开检查，另一些则由机器自动检查。只要有一盒卡带质量不达标，该批次的一千盒卡带就会被全数退回原厂。帕基特诺夫说：“严格程度堪比莫斯科的部队。”

工作之余，帕基特诺夫去了许多餐馆，喝下不少清酒、啤酒，第一次尝试了金汤力鸡尾酒，还去了卡拉OK，只是他始终不肯开口唱歌。

1990年1月，帕基特诺夫首次踏上美国领土。莫斯科一家与他合作的合资企业承担这次访美费用。他先是在纽约和芝加哥两地转机，随后抵达本次行程的第一站拉斯维加斯，参加在那里举行的消费电子展。在莫斯科，帕基特诺夫还要排队领取救济，但在这次展会上，他却一下子成了大明星。这里唯一需要排队的地方，只有三点六九美元就能尽享一切美食的酒店自助餐厅。帕基特诺夫用印着“我爱拉斯维加斯”的打火机点燃一根Kool牌香烟，目瞪口呆地看着酒店大厅。几杯酒下肚后，他对吉尔曼·路易说道：“这就是典型的美国城市啊。”

一系列采访和会议结束后，帕基特诺夫动身前往旧金山。路易带他参加各种晚宴和聚会。他第一次吃到肯德基时，大为惊叹。打那之后，肯德基就成了他最爱的美国食物。只要没人请客吃法国大餐或加州美食，帕基特诺夫就会一头扎进肯德基（在旧金山的群星餐厅，他看着俄式薄煎饼配鱼子酱等创新菜，不禁笑出声来：摆盘确实美如画，可大盘子上

的菜品少到几乎可以忽略不计）。他还第一次喝到了龙舌兰酒，并笑着评价：“非常不错。”

帕基特诺夫在湾区的行程非常紧张。全谱字节公司每天安排了四五次访谈，但他没有任何怨言，只说：“我得尽力满足这些贵人。”几十家电脑杂志和报纸报道了他的故事。他还在西雅图与荒川和林肯两家人一起享用晚餐，随后前往东海岸。在纽约的现代艺术博物馆和大都会博物馆，帕基特诺夫第一次看到一些心爱画作的真迹，并表示那是自己这辈子最激动的时刻。毕加索、布拉克和莱热的立体派画作令他目眩神迷。在莫斯科，这些作品只出现在书中。

帕基特诺夫还参观了波士顿的麻省理工学院媒体实验室，并受邀使用NeXT计算机^①。他在当地同样接受了多次采访。几场访谈结束后，他与一家电脑杂志社的摄影师约在下榻的酒店见面。当时，房间里只剩下他们两人，摄影师让他换一条浅色裤子。帕基特诺夫不明所以，也没有裤子可换。于是，那人递来一台二十磅重的VGA电脑显示器，让他顶在头上。帕基特诺夫满足了这个不同寻常的要求，按照对方的指示，顶着显示器坐在窗边的桌上，窗外是波士顿市中心。这时，摄影师咔嚓一声按下快门，闪光灯立刻亮起，拍下这个画面。

紧张短暂的美国之旅即将落下帷幕，帕基特诺夫的终点站是瓦胡岛。他和亨克·罗杰斯一起在那里放松身心，游泳，划船，举杯痛饮迈泰鸡尾酒。罗杰斯邀请帕基特诺夫搬到华盛顿州，成为防弹软件公司的正式员工，还问他是否愿意离开苏联。

帕基特诺夫看向地面，沉默良久：“我也不知道。”

^① NeXT软件公司由史蒂夫·乔布斯于1985年离开苹果公司同年成立，1988年推出第一个工作站计算机产品NeXT计算机。