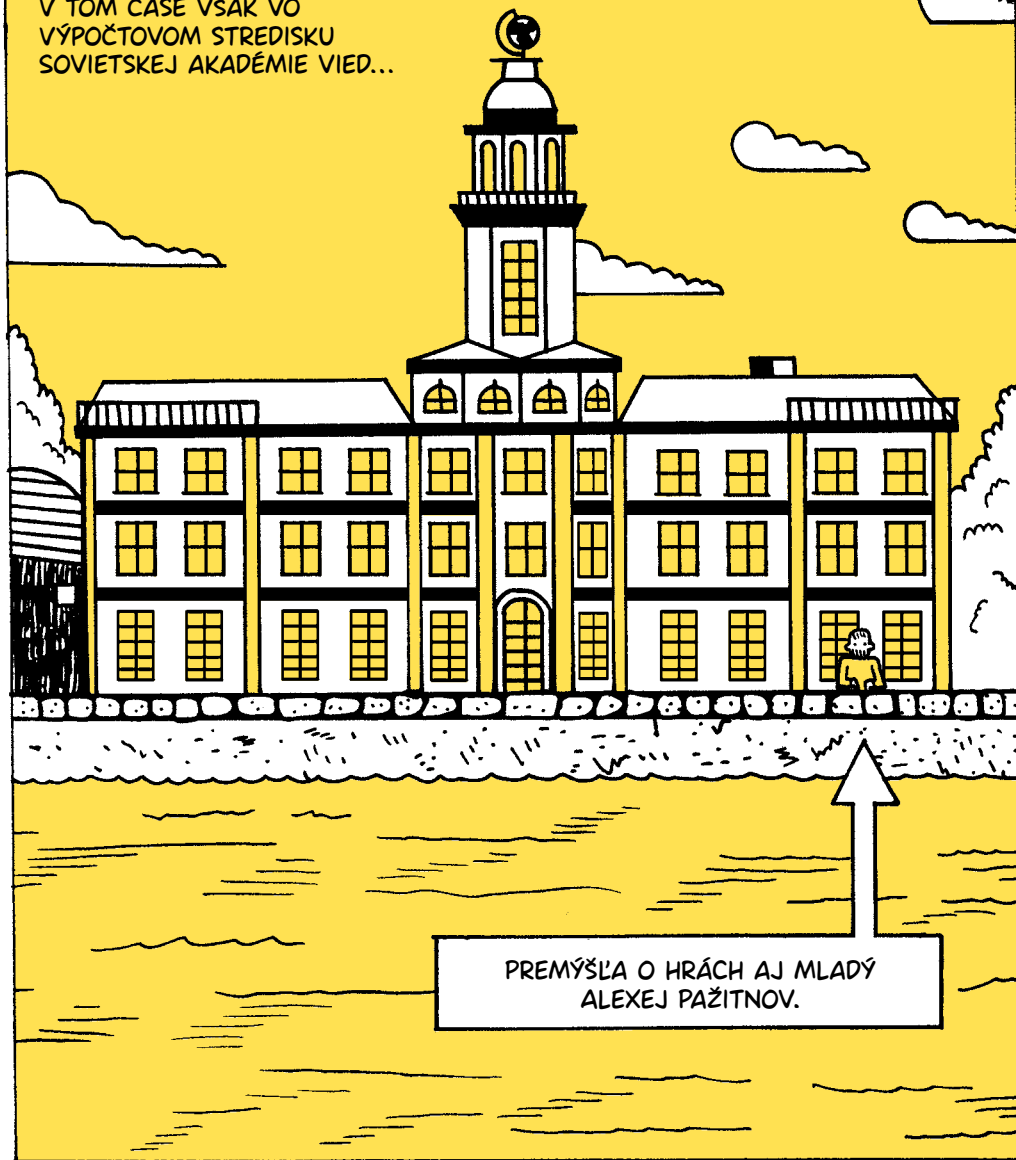


NINTENDO BOLO V ROKU 1985 NA NAJLEPŠEJ
CESTE OVLÁDNUŤ SVET VIDEOHIER.

V TOM ČASE VŠAK VO
VÝPOČTOVOM STREDISKU
SOVIETSKEJ AKADÉMIE VIED...

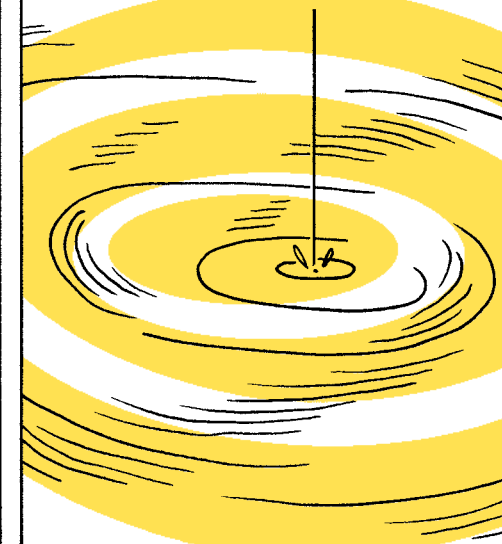


PREMÝŠLA O HRÁCH AJ MLADÝ
ALEXEJ PAŽITNOV.

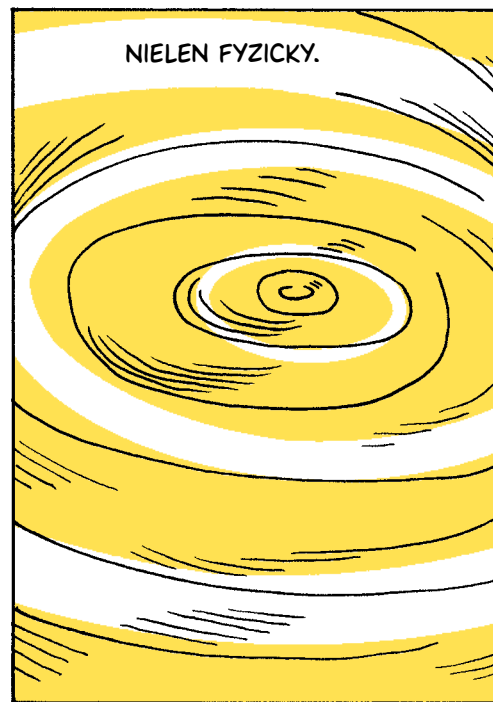
ALEXEJ VERIL, ŽE HRY
DOKONALE PREPÁJAJÚ
ĽUDSKÚ PRIRODZENOSŤ
S TECHNOLOGIAMI.



ŽE HRY FORMUJÚ
ĽUDSKÚ SKÚSEŇOSŤ.

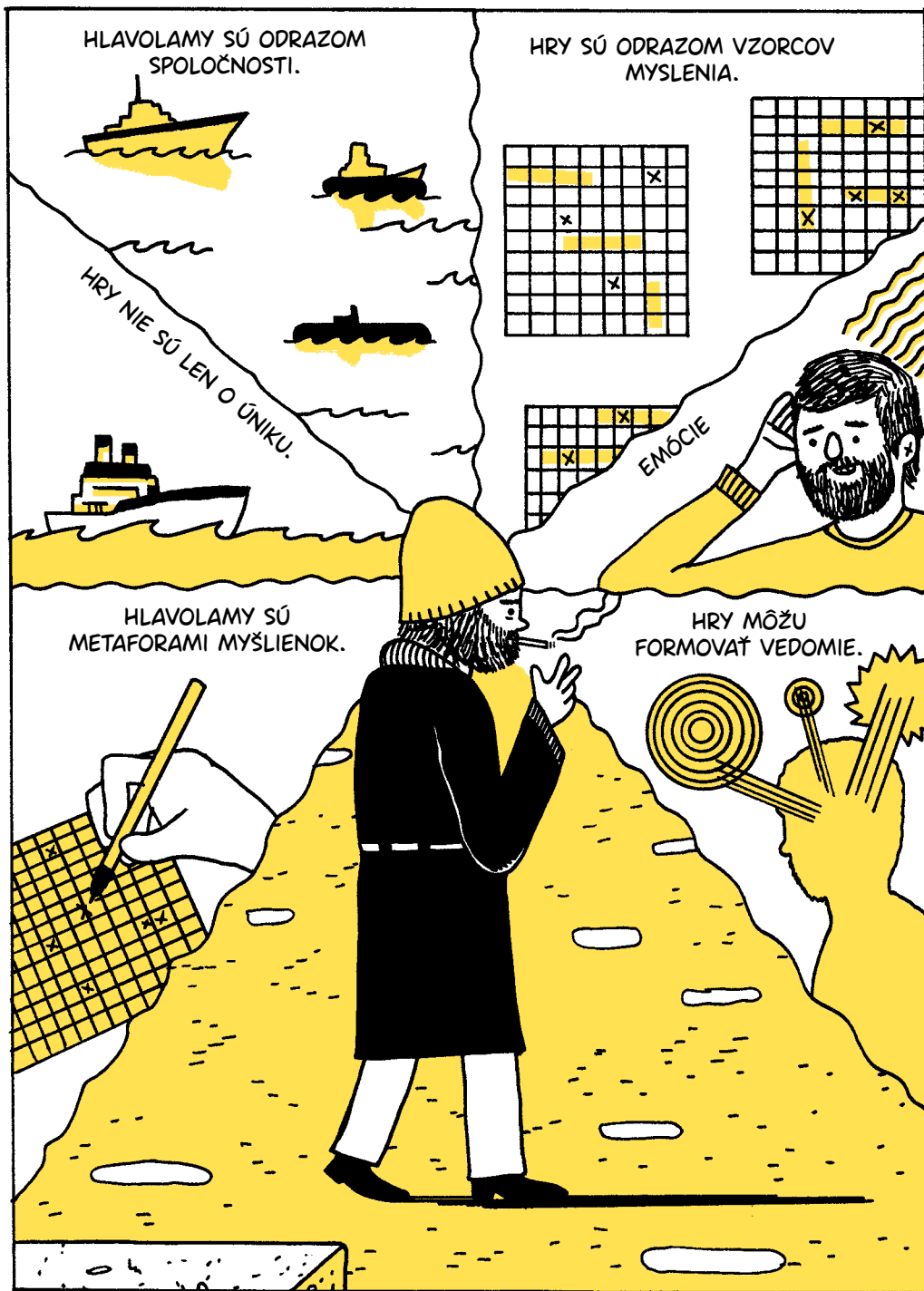


NIELEN FYZICKY.



ALE AJ MENTÁLNE
A EMOCIONÁLNE.





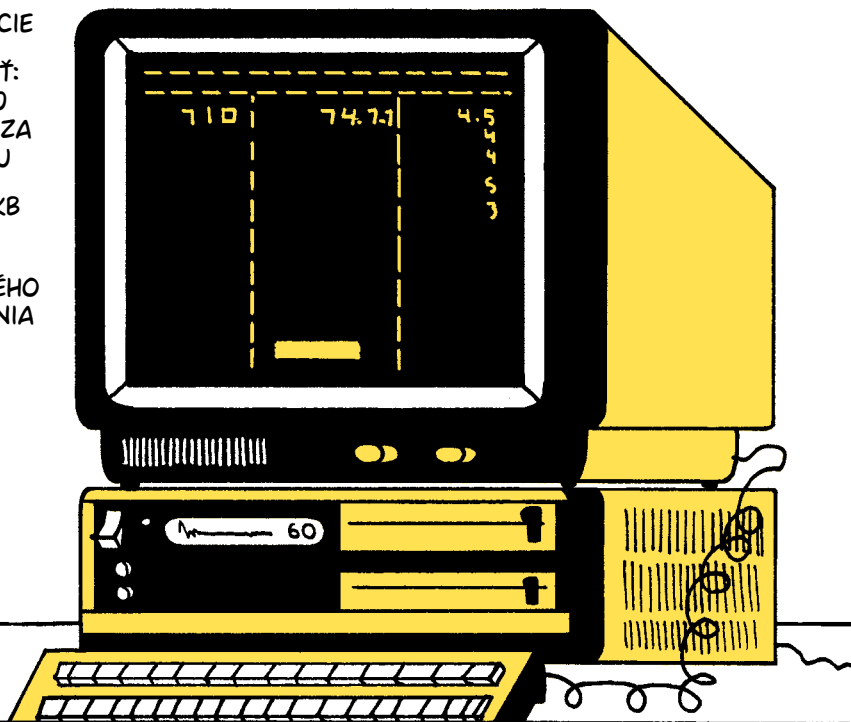
ALEXEJ PRACOVAL NA POČÍTAČI ELEKTRONIKA 60.
VYUŽÍVAL PREDOVŠETKÝM MATEMATICKÉ PROGRAMY.

ŠPECIFIKÁCIE

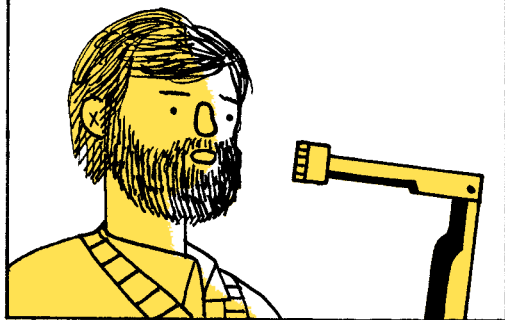
RÝCHLOSŤ:
250 000
OPERÁCIÍ ZA
SEKUNDU

RAM: 8 KB

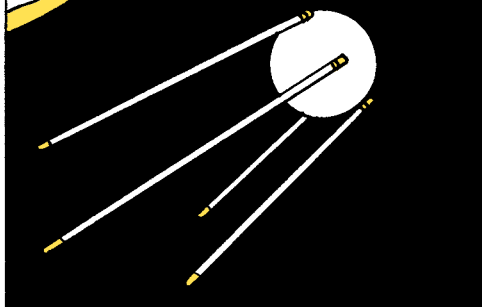
BEZ
GRAFICKÉHO
ROZHRANIA



JEHO ÚLOHOU BOLO VYTVORIŤ
UMELÚ INTELIGENCIU A SOFTVÉR
NA ROZPOZNÁVANIE HLASU.



JEHO PREDCHODCOVIA
POSLALI NA ORBITU SPUTNIK.

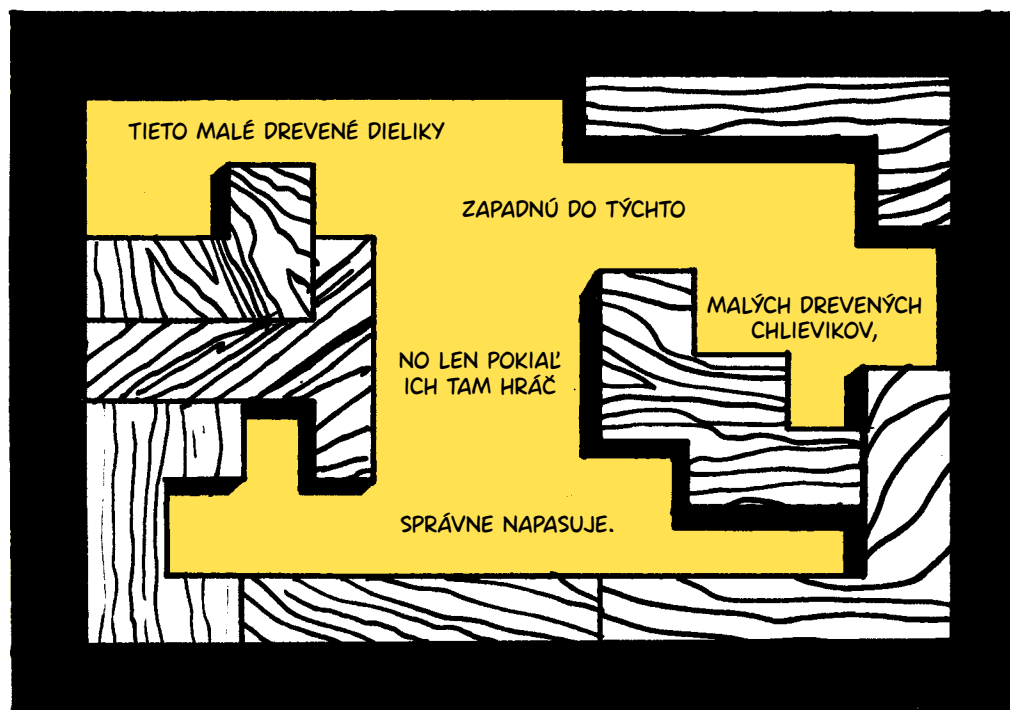
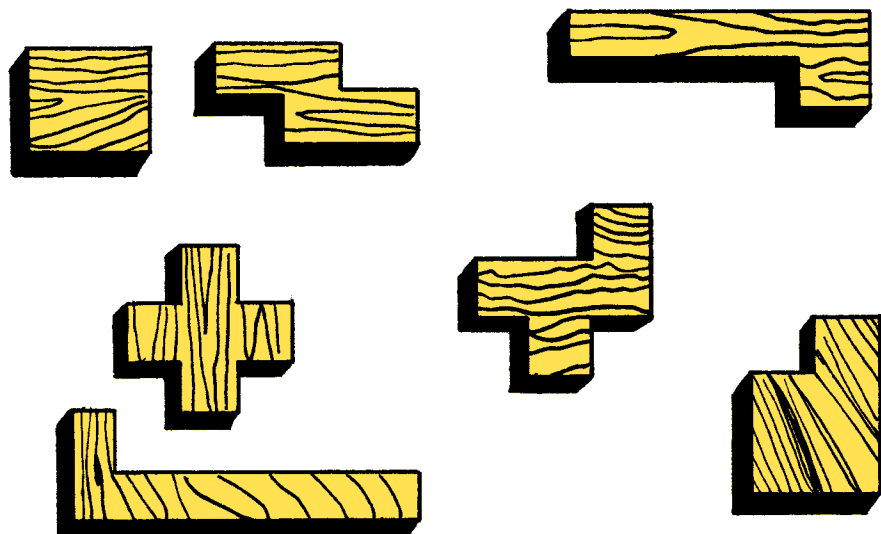


ALEXEJ ZAČAL ČOSKORO KÓDOVAŤ
SVOJE OBLÚBENÉ HRY DO JAZYKA
POČÍTAČA.

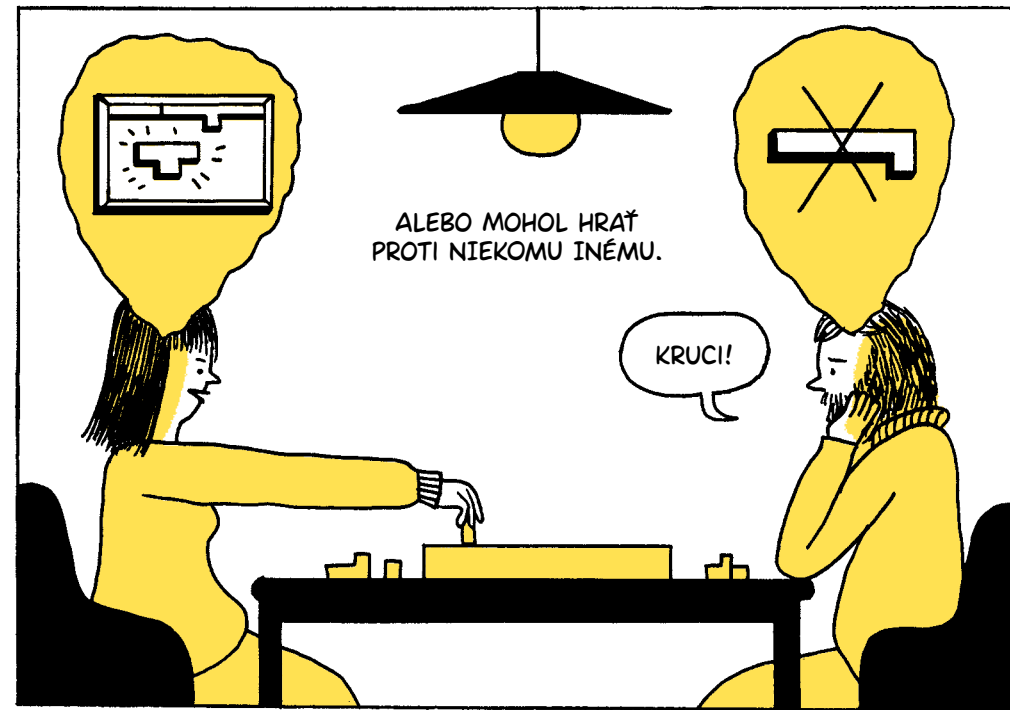
VENOVAL SA TOMU VÝHRADNE VO
VOĽNOM ČASE, NA AKADÉMII VIED
O HRY ZÁUJEM NEMALI.



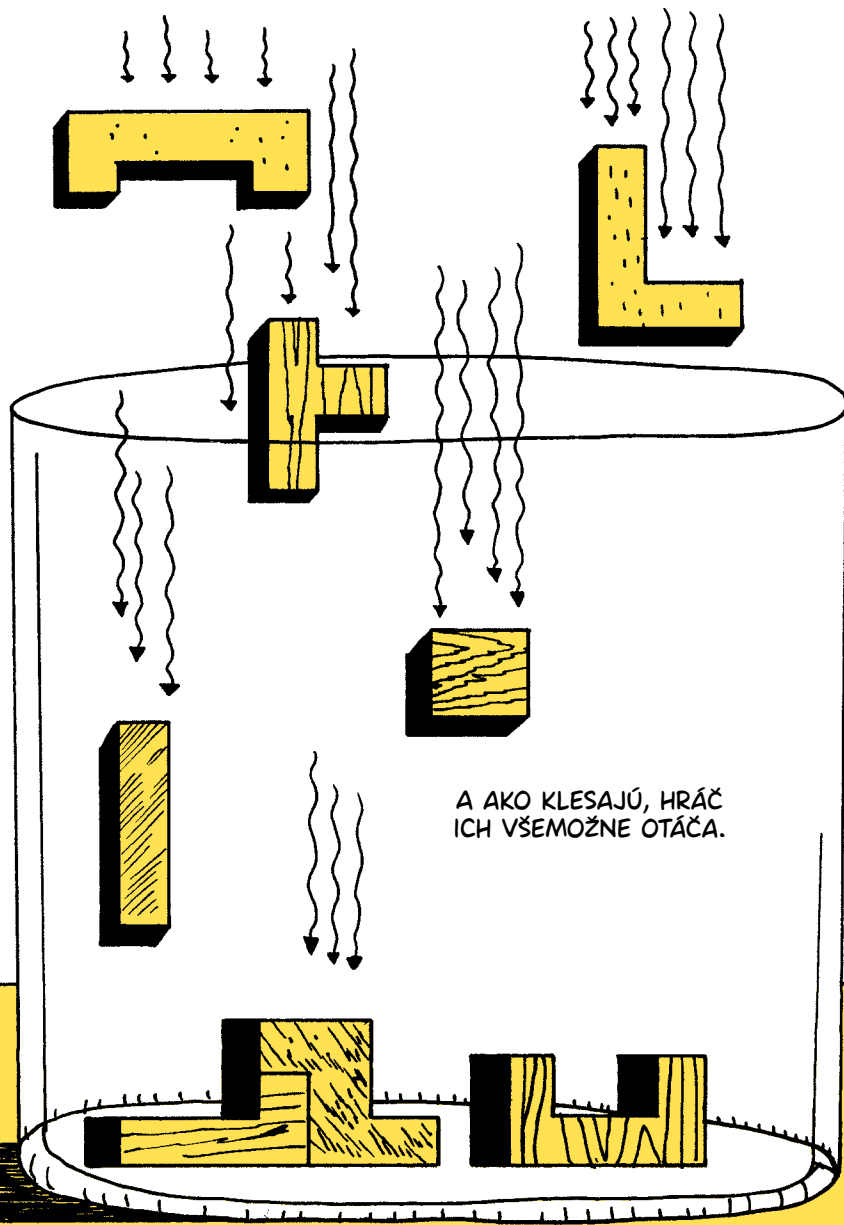
ALEXEJ PREMÝŠĽAL NAD HLAVOLAMOM, KTORÝ ZBOŽŇOVAL.
IŠLO O NA PRVÝ POHĽAD JEDNODUCHÚ HRU PENTOMINO.



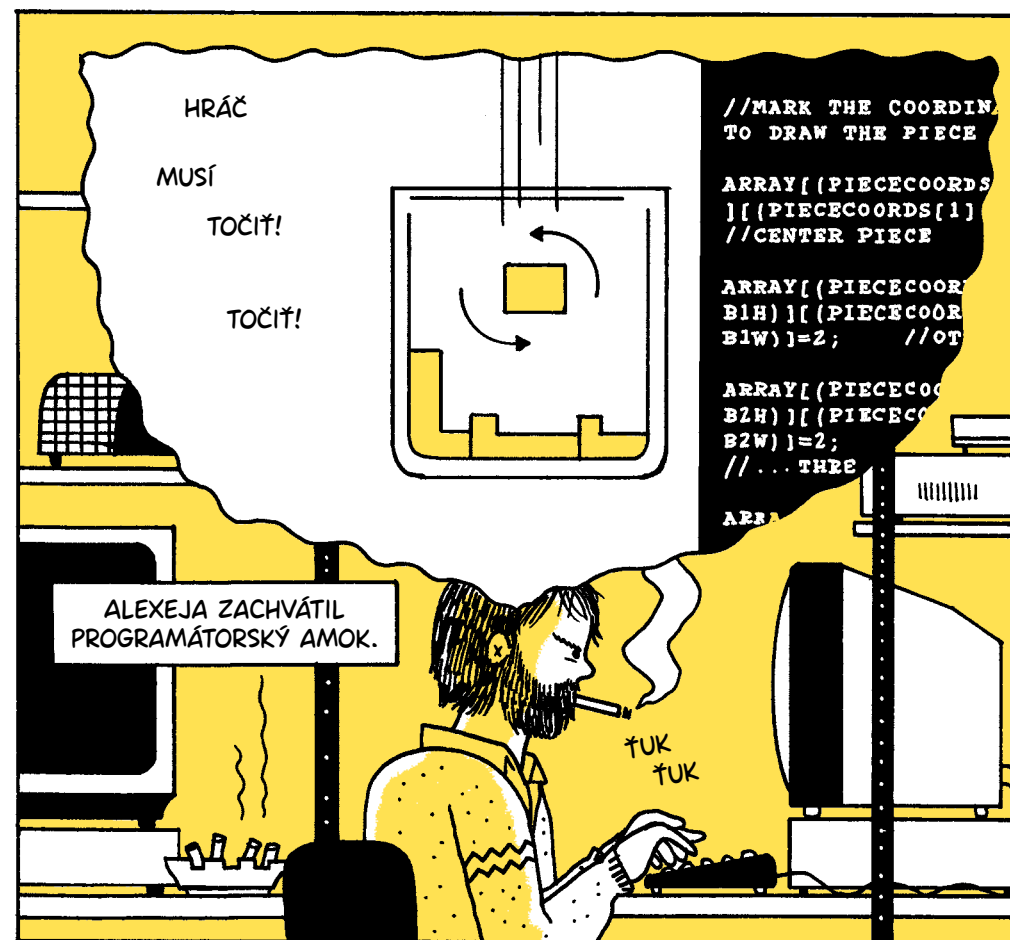
HRÁČ SA NA TO MOHOL PODUJAŤ SÁM.



ALEXEJ SI PREDSTAVOVAL, ŽE DIELIKY PENTOMINA
DOPADAJÚ Z VÝŠKY DO SKLENENÉHO POHÁRA.



A AKO KLESAJÚ, HRÁČ
ICH VŠEMOŽNE OTÁČA.



HRÁČ

MUSÍ

TOČIť!

TOČIť!

```
//MARK THE COORDINATE  
TO DRAW THE PIECE
```

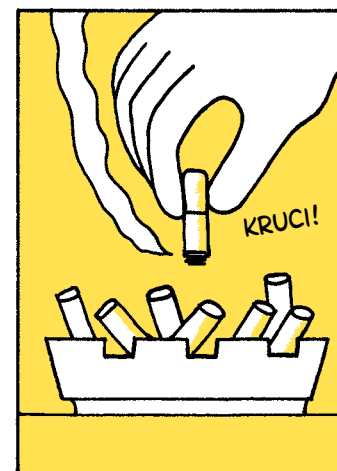
```
ARRAY[(PIECECOORDS  
)][(PIECECOORDS[1])]  
//CENTER PIECE
```

```
ARRAY[(PIECECOORDS  
B1H)][(PIECECOORDS  
B1W)]=2; //OT
```

```
ARRAY[(PIECECOORDS  
B2H)][(PIECECOORDS  
B2W)]=2; //OT  
//... THREE  
ARR
```

ALEXEJA ZACHVÁTIL
PROGRAMÁTORSKÝ AMOK.

ŤUK
ŤUK



KRUCI!



KRUCI!



NA ČOM TO
PRACUJE?

NEMÁM
ŠAJNU.