

001

ПРЕДИДВЫЕ ИСТОРИИ ИЗОБРЕТЕНИЙ

C34



ДЖОН СИБРУК

ПРОБЛЕСКИ ГЕНИАЛЬНОСТИ

Как изобрел автомобильное «Журнальчик»?
 Как придумали игру Sims? Чем привлекла Билла
 Гейтса сфера Кобермана? Как создавались инс-
 трукции к лучшим компьютерным играм?
 Кто такой дружелюбный Робертс и чем он занимается?
 Почему в современной Нидерланде заселена «сиротина»?



UP
UNITED PRESS

СОДЕРЖАНИЕ

- Благодарности (пер. Н. Мезина) 9
- Предисловие (пер. Н. Мезина) 11
1. Проблеск гениальности (пер. В. Козлова) 25
 2. Фруктовый детектив (пер. В. Козлова) 57
 3. Властелин игры (пер. В. Козлова) 71
 4. Детская игра (пер. В. Козлова) 98
 5. Семена для Судного дня (пер. В. Козлова) 112
 6. Семейное древо (пер. Л. Сумм) 140
 7. Фрагментарное знание (пер. Л. Сумм) 170
 8. Невидимое золото (пер. Л. Сумм) 189
 9. Продавцы погоды (пер. Л. Сумм) 245
 10. Скоростная полоса (пер. Л. Сумм) 269
 11. Зиждитель башни (пер. Н. Мезина) 290
 12. Американский утиль (пер. Н. Мезина) 311
 13. Пришелец из Голливуда (пер. Н. Мезина) 335
 14. Дрожь в теплице (пер. Н. Мезина) 350
 15. Король шпината (пер. Н. Мезина) 373