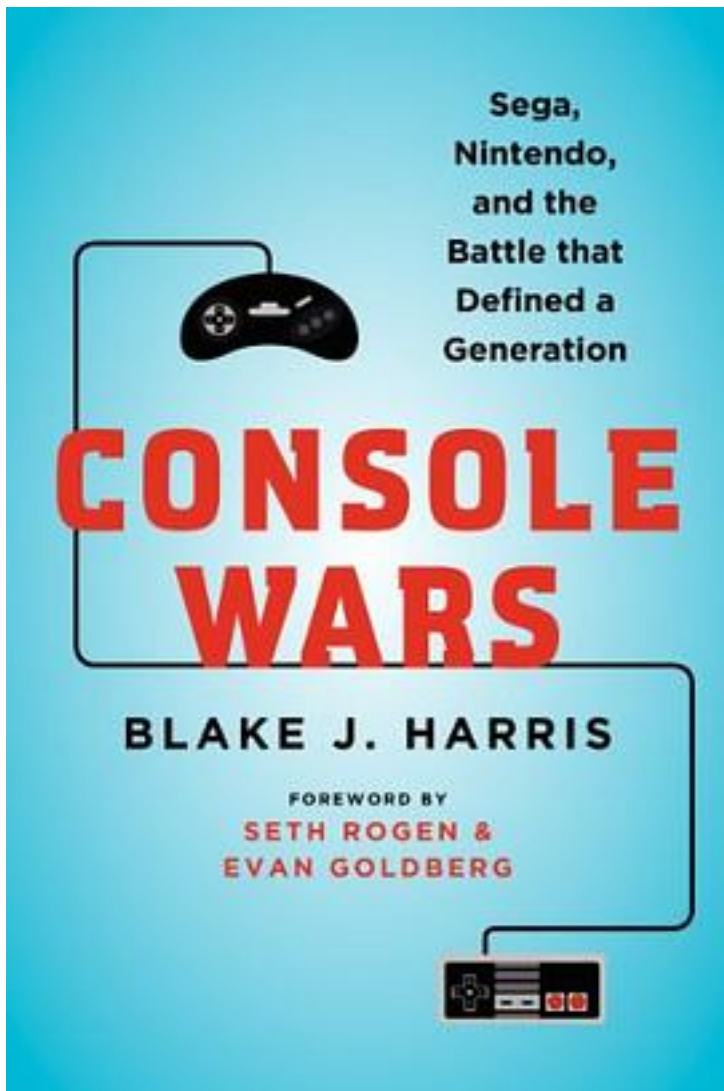


Console Wars



[Console Wars_下载链接1](#)

著者:Blake J. Harris

出版者:It Books

出版时间:2014-5-13

装帧:Hardcover

isbn:9780062276698

作者介绍:

目录:

[Console Wars_下载链接1](#)

标签

游戏

商业

game

美国

游戏史

创业

IT

Business

评论

写得太吸引人了一页一页翻过去就没停下来过。有时候看这类书就会想，是不是退出商界好些年，心里又痒痒了。hmmmm
其实这些年一直都在偷偷做打算，说不定有一天又不想念PhD了什么的。

一本通过Sega作为主视角记录了90年代在北美与任天堂对决16位机时代，开启了行业群雄争霸的故事。读的时候会觉得：如果自己从事的工作能被这么记录下来真棒。但其实比较冗长，本书砍掉一半内容，可能是一本更好的书。笔法有点过于像虚构小说了，虽然故事都是真实的。限于视角原因，对于市场，销售方面的着墨非常多，而描述游戏设计、技术等领域就显得力不从心了。

实在太冗长了。

太冗长，至少可以砍掉一半内容。Sega当年直接上SS说不定能在北美多活几年。

其实是销售打败业界第一的鸡汤文...

有点营销鸡汤但是实在是太好看了停不下来 当年的Nintendo vs Sega啊现在变成了Sony vs Microsoft啊

The theme of the book is how a corporate rivalry between Sega and Nintendo launched the modern video game industry. Speaking of Nintendo's rapacious strategy, Sega's punk rebel culture , and the hardware turning in modern game industry.

挑剔一点的讲，这本至少把事情说清楚了——这就很难得了。

废话太多了。。有些对话是作者脑补的嘛。。

[Console Wars_下载链接1](#)

书评

Sega在美国短时间内从15%做到55%的市场份额，是（1）同一技术时代内，（2）巨头反应迟钝的前提下，一个懂玩具市场的人做的一个讨好美国用户的营销事件。营销容易复制。不过Sega很快失势更主要是因为Sega日本对技术趋势判断的失误（或者是因为对美国方面的不信任）和游戏内容。...

[Console Wars 下载链接1](#)