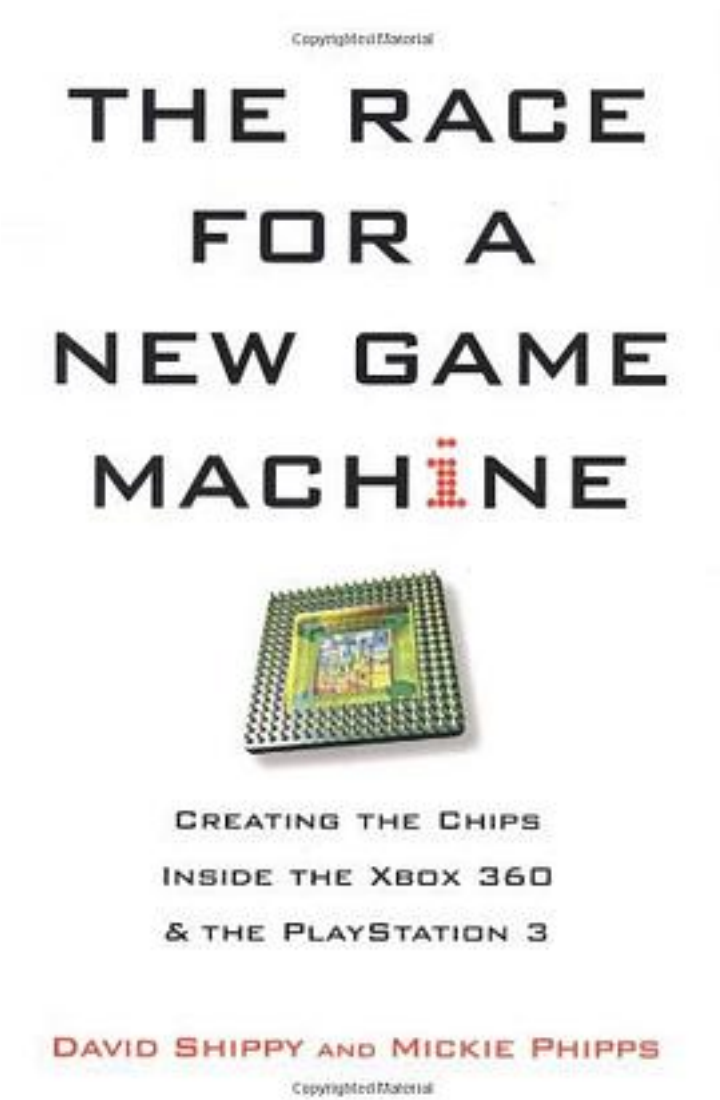


The Race for a New Game Machine



[The Race for a New Game Machine_下载链接1](#)

著者:David Shippy

出版者:CITADEL

出版时间:2009

装帧:Hardcover

isbn:9780806531014

作者介绍:

戴维·希普

曾担任Xbox360的威力PC微处理器和PS3的首席架构设计师和技术负责人。具有超过20年丰富的高性能处理器芯片设计和领导大型设计团队的经验。

米基·菲普斯

曾在空军服役20年，历任机械师、情报官和空-空导弹研发工程师。担任过史基布·阿科洛特的技术助理。后被提升为威力PC项目的一名二线经理。

译者：郑磊

南开大学经济学博士，荷兰马斯特里赫特管理学院MBA，本科毕业于兰州大学计算数学及其应用软件专业，有十年以上制造业从业或服务经验，曾为IBM工作，熟悉电脑软硬件和多个高科技制造行业，对软件工程特别是CMM项目管理有深入了解，曾在美资跨国高科技企业担任复杂项目系统管理，并受华中科技大学、哈尔滨工业大学、天津大学、北京航空航天大学软件学院邀请，为国内首批软件工程硕士授课及开办讲座。

目录:

[The Race for a New Game Machine_下载链接1](#)

标签

游戏

xbox360

ps3

game

Gaming_Industry

评论

PS4的消息满天飞时候才想起这本书，讲准备发行PS3背后的故事。用不太engineer的语言从engineer的角度做一个详细的case study

不少有意思的细节

[The Race for a New Game Machine_下载链接1](#)

书评

自从上世纪90年代以来，IT精英就成为了无数青年人的梦想和追求。但是你真的了解IT这个世界的丛林法则么？如果你真的想走入IT业，《压力下的角逐》将给你还原一个不为人知而真实的IT世界。

今天刚把曾担任Xbox360和PS3的首席架构设计师和技术负责人戴维·希普的新书读完了，这是一本讲述复杂项目的管理技巧和过程的有趣读物。全书看似一段诡奇的回忆，却深刻揭秘了科技竞争背后的企业竞争，制度竞争乃至国家对企业支持的竞争。总结了一下，三大理由推荐： 1) ...

这是一本可以和《观止》、《苹果往事》媲美的“现场报告”。作者是整个项目的领导，本人又是技术专家，文笔又很洗练。这些优点在此书中显露无疑。全书的内容在商业竞合、团队组织、研发策略、交流协作等方面都有可观之处，且取得了良好的平衡。与《观止》相比，亲历者执笔，...

比较近来翻译的书籍，本书算是上品，尤其对于技术术语的翻译基本到位，整本书译文流畅。比较苹果往事好太多。也可能苹果往事原书组织内容就不如本书丰富。本书讲述了游戏机芯片的设计故事，难得一见。每个沉迷于游戏的人都应该看看本书，游戏机是学好了计算机体系结构后设计...

中文版自序 | THE RACE FOR A NEW GAME MACHINE

《压力下的角逐—解密索尼PS3与微软Xbox

360的生死时速之战》这本书讲述了制造当前最热门的游戏机芯片的幕后故事。它介绍了芯片制造业的高压工作环境、绝密的工作内容以及激烈的行业竞争，但是我们的故事主要是关于人的，即那些...

中文名《压力下的角逐:索尼PS3与微软XBOX360的生死时速之战》

http://blog.stnn.cc/StBlogPageMain/Efp_BlogLogKan.aspx?cBlogLog=1002435283

一本外版书的引进，总是费劲周折。如今的图书翻译质量太差，各大出版社都在为了节省成本。市场极混乱，可悲却是现实。让出版人坚守...

对于在科技行业中面临的种种都有比较详尽的描写。虽然在技术方面可能有些大而化之，不过说到底这算是一本回忆录。很好地呈现了技术开发中的生态。而且，由于故事的特殊背景，更让读者能从一个非同一般的视角，去看待科技创新。很有趣。

这本书的内容就不说了，但由于作为本书作者的两位前IBM雇员背景的关系，在叙事上感觉就像按照工作日志进行复述，缺少了一些扣人心弦的情节。但不论如何还是有一些参考意义的。

对这本书的翻译只能说很无奈。比如当我看到QualComm被翻译成“考尔科姆”公司的时候，和去年爆出的...

错别字多。译者看起来是外行，qualcomm居然译为考尔科姆，晕倒。内容也不能让人满意。本来看了简介，是抱着了解高压下团队管理方式的疑问来读的，但书中对团队管理讲述很少，更大的篇幅用于讲述大公司的无聊政治、山头文化。

面对充斥全书的各种专业术语，不是对技术非常感兴趣的人，我想还是别全看了。整体缺乏吸引力。大概看看内容介绍已经足够。顺便说一下，翻译水平不佳。

很多人可能对此不甚了解，IT行业的基石就是微电子或是半导体行业，只有有了硬件，软件才能运行。我们常听说的是搞软件或者做网站创业，这相对容易成功。而做硬件尤其是做芯片则往往是一个高门槛的行业，没有技术积淀，没有海量资金，没有人才，很难成功，这也是为什么XBOX 360...

我不玩游戏，但我知道，微软的Xbox
360和索尼的PS3这两款当下最流行的游戏机每年能为微软和索尼带来数十亿美元的营
收！ 你或许拥有心爱的Xbox
360，或许你就是PS3的忠实粉丝，但你未必知道，驱动Xbox
360与PS3在市场上拼得你死我活的核心技术——微处理器芯片却是来自IBM， ...

《压力下的角逐》读起来就像是丹·布朗（《达芬奇密码》作者）的小说。书中不乏公
司阴谋及众多英雄人物，情节曲折生动。为了争夺游戏市场、都想在历史上留下痕迹的
四个电子巨头的故事。
作者是全球意义上最为尖端的技术人员，在IBM这样大的公司里搞尖端研究，并非是很
多人想...

[The Race for a New Game Machine 下载链接1](#)