**作 者 推 荐**

**贾森·施赖埃尔（Jason Schreier）**

**作者简介：**

**贾森·施赖埃尔（Jason Schreier）**是《纽约时报》畅销书《重置》（*Press Reset*）和《像素工厂》（*Blood, Sweat, and Pixels*）的作者，也是彭博新闻社（Bloomberg News）的记者，负责报道电子游戏产业。他与妻子和两个孩子住在纽约。

****

**中文书名：《玩得开心：暴雪娱乐的起起落落，以及未来》**

**英文书名：PLAY NICE: The Rise, Fall, and Future of** **Blizzard Entertainment**

**作 者：Jason Schreier**

**出 版 社：Grand Central Publishing**

**代理公司：InkWell/ANA/Zoey**

**出版时间：2024年10月**

**代理地区：中国大陆、台湾**

**页 数：384页**

**审读资料：电子稿**

**类 型：经管**

**内容简介：**

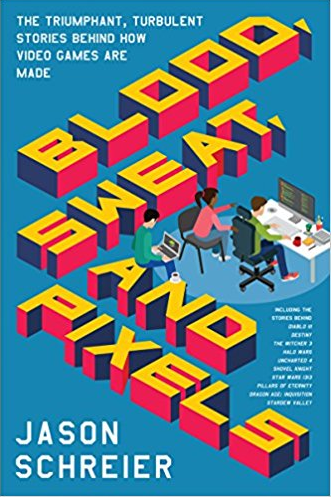
《纽约时报》畅销书作者、游戏行业杰出的调查记者贾森·施赖埃尔（Jason Schreier）回顾并审视《星际争霸》、《暗黑破坏神》、《守望先锋》、《炉石传说》和《魔兽世界》等电子游戏制作公司暴雪娱乐成立三十多年来的起起伏伏。

对于电子游戏迷来说，暴雪娱乐曾是完美的代名词。这家享誉盛名的公司将游戏的乐趣看得比什么都重要，推出的每款产品都堪称经典。1991年，三名美国UCLA大学毕业生想要自行制作想玩的游戏，这个简单的使命日后成就了一个拥有数千名员工、数百万粉丝和数十亿美元的帝国。

之后，因被恶意收购和性行为不端的丑闻，这家传奇开发商陷入了困境。

2013年，暴雪取消了一个热门项目，母公司动视公司（Activision）的首席执行官鲍比·科蒂克（Bobby Kotick）以此为借口，开始从内部入侵暴雪，着力打击其自主权，并为了追求可预测性而非创造性，赶走了许多暴雪的关键员工。产品故障、公关灾难和裁员接踵而至，公司形象一落千丈。2021年，加利福尼亚州对暴雪提起诉讼，指控其存在性行为不端和歧视行为，暴雪因此不得不接受大规模清算和690亿美元的收购，给整个行业带来了震动。

本书基于对300多名现任和前任员工的第一手采访，记录了暴雪娱乐33年来所展现的创造力，经历的挫折、辉煌和背叛，并探讨了“流淌暴雪蓝色血液”背后让人感到欣喜与绝望的真正含义。本书充满了丰富的个性和戏剧性的转折，可以看作是电子游戏行业的《社交网络》（*The Social Network*）。



**中文书名：《像素工厂：游戏开发背后的成功与混乱》**

**英文书名：BLOOD, SWEAT, AND PIXELS: The Triumphant, Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made**

**作 者：Jason Schreier**

**出 版 社：Harper**

**代理公司：Inkwell/ANA/Zoey**

**页 数：280页**

**出版时间：2017年9月**

**代理地区：中国大陆、台湾**

**审读资料：电子稿**

**类 型：大众文化**

**简体中文版曾授权，版权已回归**

[**https://book.douban.com/subject/36102420/**](https://book.douban.com/subject/36102420/)

**[](https://img3.doubanio.com/view/subject/l/public/s34316623.jpg)**

**中简本出版记录：**

**书 名：《像素工厂：游戏开发背后的成功与混乱》**

**作 者:**[**（美）贾森•施赖埃尔**](https://book.douban.com/search/%E8%B4%BE%E6%A3%AE%E2%80%A2%E6%96%BD%E8%B5%96%E5%9F%83%E5%B0%94) **出版社:**[**四川美术出版社**](https://book.douban.com/press/2284) **出品方:**[**御宅学**](https://book.douban.com/producers/799)

**译 者:**[**吕敏**](https://book.douban.com/search/%E5%90%95%E6%95%8F) **出版年: 2022年10月  
页 数: 376页  
装 帧: 平装**

**内容简介：**

开发视频游戏？这是英雄的旅程，还是傻瓜的使命? 历数现在最热门的视频游戏，其产生的创意和幕后的技术支持，远比游戏本身令人痛苦和复杂得多，更像一个无尽的迷宫或无底深渊。《血、汗和像素》一书，Jason Schreier在视频游戏开发的幕后进行了精彩的探索，在那里，创作者可能是一个由600人组成的超负荷工作的团队，也可能是一个孤独的天才极客。他们探索艺术的极限，挑战技术的不可能，他们研究市场、精诚合作，最终完成游戏的制作——这简直是一个奇迹！

作者将引领读者走近当下最受欢迎、最畅销的游戏，品尝游戏开发者的苦与乐：比如著名RPG游戏开发商BioWare如何挑战一个不可能完成的时间表，如何克服数不尽的技术难题，最终完成《龙腾世纪：审批篇》（*Dragon Age: Inquisition*）； 独立开发人Eric Barone如何将农场体验游戏《星露谷无语》（*Stardew Valley*）从一个人的奋斗做成全球数百万美元的业务；以及光环团队Bungie如何与霸主微软 Microsoft 分道扬镳打造《命运》 Destiny系列，这个系列的目标剑指《星球大战》Star Wars 和《指环王》（*Lord of the Rings*），但是几乎拆掉了整个工作室！

这是一本未来之书，揭示电游行业发展的未来，同时借以本书向视频游戏幕后制作的无名英雄致敬！

**媒体评价：**

“制作电子游戏是我20年来作为自由作家所做的最具革新性、最令人兴奋的事情之一。制作电子游戏就像是地狱火山口的一次旅行，本书之所以精彩，因为Jason Schreier既抓住了这种刺激，又分享了这种炼狱般的感受，最终揭开了游戏的幕布，展现了一个扣人心弦、充满创意性的世界。”

—— Tom Bissell, 作家、编剧，作品有《战争机器》 (Gears of War)、《未知世界》(Uncharted)等。

“本书包含详细的研究分析，真实反映了众多研发者和工作室起起落落和令人痛苦的经历，是我的团队成员的必读书”

——Cliff Bleszinski, 《战争机器》 (Gears of War)之父， Boss Key Productions工作室创始人。

        “Jason Schreier精彩地揭露了视频游戏是如何运作的——残酷，诚实，最终振奋无比。我玩游戏已经有30年了，但我对每一页都惊讶不已，没想到有人可以将我的爱好写成一本书！

电子游戏是这个时代最伟大的新艺术形式，我已经迫不及待将本书推荐这一艺术形式的忠实粉丝了。”

—— Adam Conover, truTV《亚当跑》 Adam Ruins Everything的执行制片人和主持人

**感谢您的阅读！**

**请将反馈信息发至：版权负责人**

**Email**：[Rights@nurnberg.com.cn](mailto:Rights@nurnberg.com.cn)

安德鲁·纳伯格联合国际有限公司北京代表处

北京市海淀区中关村大街甲59号中国人民大学文化大厦1705室, 邮编：100872

电话：010-82504106, 传真：010-82504200

公司网址：[http://www.nurnberg.com.cn](http://www.nurnberg.com.cn/)

书目下载：<http://www.nurnberg.com.cn/booklist_zh/list.aspx>

书讯浏览：<http://www.nurnberg.com.cn/book/book.aspx>

视频推荐：<http://www.nurnberg.com.cn/video/video.aspx>

豆瓣小站：<http://site.douban.com/110577/>

新浪微博：[安德鲁纳伯格公司的微博\_微博 (weibo.com)](https://weibo.com/1877653117/profile?topnav=1&wvr=6)

微信订阅号：ANABJ2002

