**新书推荐**

**中文书名：《梦想建造师：视频游戏产业中的大冒险》**

**英文书名：THE DREAM ARCHITECTS: ADVENTURE IN THE VIDEO GAME INDUSTRY**

**作者：David Polfeldt**

**出版社：Grand Central Publishing**

**代理公司：Grand Central/ANA/Vicky Wen**

**页数：320 页**

**出版时间：2020年9月**

**代理地区：中国大陆、台湾**

**审读资料：电子稿**

**类型：传记/回忆录**

**内容简介：**

育碧（Ubisoft）旗下Massive的总经理大卫**·**波尔费德的回忆录回顾了蓬勃发展的游戏产业20年的发展历程，游戏开发从制作像玩具一样的娱乐方式到创造完全沉浸式的梦幻世界。拥有独一无二的一手讲述，《梦想建造师》是一部关于创造我们这个时代最大的娱乐媒介的颇具开创性作品。

波尔费德通过他在这一行业中令人着迷又独具特点的职业经历讲述了自己的故事，包括从90年代末的互联网泡沫破灭聊以为生、与瑞典国王会面、将阿凡达游戏成功推销给詹姆斯·卡梅隆（James Cameron）并由此创造出了电子游戏的潘多拉魔盒以及参与北欧森林中幸存者营地活动。在育碧这个最大最具影响力之一的公司中，一个颇为重要的部门就是游戏，在育碧创造出这一代游戏中版权经销最快的并唤活了克兰西游戏品牌的《汤姆克兰西：全境封锁》（Tom Clancy's The Division）之前，波尔费德在这里一直参与一些最大型游戏版权的对外经销，从《刺客信条》（Assassin's Creed）到《孤岛惊魂》（Far Cry）。在这样的过程中，波尔费德也在不断反思游戏这一媒介的发展和演变，游戏作为艺术形式，这一媒介扩展了自身的艺术性和故事潜力，以及管理一个从只有6个人的团队到一家横跨大洋拥有数百员工和高达亿元美金制作费用的创作机构。

目前视频游戏产业带来的收入是电视和电影利润的两倍多，这也使它成为占主导地位的娱乐媒介。尽管这一产业备受欢迎，但在过去20年中却鲜有关于游戏行业的报道，事实上视频游戏已经从制作粗糙、仅限二维且以精灵为主的娱乐方式发展成为能给用户提供数百小时娱乐和避世体验的完全沉浸式的互动世界。我们期待一个对波尔费德所讲述的理智游戏故事狂热又现成的观众。波尔费德的故事不仅是对他自己在游戏行业发展这些年的回看，更是对游戏在现代文化中所处位置的一种深刻审视，起初是什么吸引了这些游戏消费者，以及这些玩家在他们自己命运中所扮演的创造者的身份。

**作者简介：**

**大卫·波尔费德（David Polfeldt）**是Massive娱乐的总经理，这是一家世界领先的视频游戏工作室，并隶属于育碧游戏旗下。在Massive，大卫**·**波尔费德参与创作了定义行业的AAA游戏，如《刺客信条：启示录》（*Assassin's Creed: Revelations*）、《孤岛惊魂3》（*Far Cry 3*）和《汤姆克兰西：全境封锁》（Tom Clancy's *The Division*），这些游戏赚得了数十亿的收入。Massive目前正在与詹姆斯·卡梅隆（James Cameron）和闪电风暴（Lightstorm）共同开发一系列阿凡达视频游戏，该游戏将在接下来几年中与即将上映的《阿凡达》电影同步发行。他生活在瑞典，从与编辑的此前的交流来看，他似乎已经是一个梦想作者了！

**谢谢您的阅读！**

**请将回馈信息发至：文清（Vicky Wen）**  
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：010-82449185  传真：010-82504200   
网址：www.nurnberg.com.cn   
微博：http://weibo.com/nurnberg   
豆瓣小站：http://site.douban.com/110577/

微信订阅号：ANABJ2002