

# App创富传奇



[App创富传奇\\_下载链接1](#)

著者:[美] 史蒂文斯

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2013-4-1

装帧:平装

isbn:9787115310118

苹果公司App商店的应用程序下载量已经超过100亿。如果能够把新颖的创意、强大的功能、独特的设计和出色的市场营销巧妙地结合在一起，你的应用程序也有机会一鸣惊人。本书分享了App商店里激动人心的故事，告诉你如何将应用的创意变成滚滚财源。通过大量真实的传奇故事和面对面的访谈，作者带领你深入神奇的App开发世界，让你与那些App富翁和名人们近距离接触。你将一窥这些梦想家成功背后的故事，获悉他们第一手的秘密，了解这些“卧室程序员”是怎样一夜之间成为百万富翁的。

本书主要内容如下：

介绍迷人的App设计前沿领域，在这个领域里，创新就意味着财富；

借鉴App百万富翁的经验，审视自己的App开发流程；

探究App在赢得推荐和吸引买家方面的经验和教训；

讲述成功的App创富故事，比如《愤怒的小鸟》、《涂鸦跳跃》，以及其他许多风靡全球的App。

如果你尚未意识到软件开发模式的巨大变化，未亲身体验过通过销售App来创富的神奇际遇，那么显然你需要读一下这本书！

作者介绍：

Chris Stevens

设计师，记者。设计过众多优秀的应用程序，其中最著名的当属iPad版《爱丽丝漫游仙境》。他曾是《每日电讯报》的技术专栏作家，后为《泰晤士报》撰稿。他还是一名插图画家、编剧和电影剪辑师。曾供职于BBC、CNET、EMAP、华纳兄弟和《连线》（Wired）杂志，并以记者的身份获得过《卫报》传媒奖。

Chris现在负责运营Atomic Antelope公司，为iPhone和iPad制作电子书和游戏，同时从事写作和表演工作。

目录: 第一部分 应用程序的诞生

第1章 绪论 2

1.1 App中自有黄金屋 2

1.2 App商店轮盘赌 4

1.3 App商店的挑战 5

1.4 移动应用的社交圈 6

1.5 危险的诱惑 8

1.6 撰写本书的原因 9

1.7 市场走向何方 10

1.8 梦想家一族 12

1.9 小结 13

第2章 移动应用的崛起 15

2.1 苹果初战折戟沉沙 15

2.1.1 摩托罗拉惨败之谜 17

2.1.2 出师未捷当如何 17

2.2 回顾2005年 18

2.3 运营商：踏破铁鞋无觅处 19

2.4 小结 20

第3章 卧室里的革命 21

3.1 App商店的诞生	21
3.2 苹果公司从App商店的开门红学到了什么	23
3.2.1 开发者社区茁壮成长	25
3.2.2 利润和下载量水涨船高	26
3.2.3 烦恼也在增多	26
3.2.4 App商店审批指南	27
3.3 小结	29
第4章 淘金热	30
4.1 成功的滋味	30
4.2 感受App百万富翁的快感	32
4.3 赚钱轻松的错觉	32
4.4 小结	34
第5章 第一个一百万	35
5.1 装满快乐的盒子	35
5.2 自古英雄出少年	36
5.3 黑客军团在壮大	39
5.4 App暗度陈仓	40
5.5 卧室程序员的觉醒	41
5.5.1 iTunes至上	42
5.5.2 重力方块	43
5.6 小结	47
第二部分 App百万富翁	
第6章 涂鸦跳跃	50
6.1 克罗地亚人的梦想	50
6.1.1 团聚	51
6.1.2 最初的日子	52
6.2 捏泡泡	53
6.2.1 祸不单行	54
6.2.2 不断升级	55
6.3 如果一开始没能成功	55
6.4 井字游戏	57
6.5 手工制作的外观和感觉	60
6.6 《涂鸦跳跃》的诞生	62
6.6.1 素描式游戏追根溯源	63
6.6.2 精益求精	64
6.6.3 竞争日趋激烈	65
6.6.4 哑炮	66
6.6.5 上榜	68
6.6.6 跌落	69
6.7 《涂鸦跳跃2》的诞生	70
6.8 《涂鸦跳跃》如何改变他们的生活	73
6.9 小结	76
第7章 港口大亨	77
7.1 浪漫的游戏开发	77
7.1.1 逃离无聊的工作	78
7.1.2 纠结的一个月	79
7.1.3 成功之后	80
7.2 《港口大亨》的诞生	80
7.2.1 服务器爆掉了	82
7.2.2 婚姻生活	83
7.2.3 高利润，小团队	83
7.2.4 团队的壮大	85
7.3 幕后故事	86
7.4 小结	88

第8章 口袋上帝	89
8.1 从BASIC开始	90
8.2 退学	91
8.2.1 上班	91
8.2.2 在世嘉“抓虫子”	92
8.3 硬件的秘密	93
8.4 怎样扮演上帝	93
8.4.1 捕捉瞬间的精彩	95
8.4.2 保持小巧的团队	96
8.4.3 坚持和自信	96
8.5 《口袋上帝》的演化	97
8.5.1 每周升级推动了销量	98
8.5.2 既疯狂又古怪	98
8.6 卡斯特诺沃的生活和时代	99
8.6.1 成功的恐惧	100
8.6.2 努力工作的重要性	100
8.7 公众的反应	101
8.8 运气是成功的一部分	102
8.9 小结	103
第9章 火柴人战争	105
9.1 保卫城堡	106
9.1.1 早些年	107
9.1.2 等着“浮出海面”	107
9.1.3 赌一把	108
9.1.4 充实游戏的内容	108
9.1.5 cocos2d节约了时间	109
9.2 海上的生活	110
9.3 小结	111
第10章 愤怒的小鸟	113
10.1 风靡全球	113
10.2 第52次运气	115
10.2.1 兄弟同心，其利断金	115
10.2.2 贵人韦斯特贝卡	116
10.2.3 烧钱，烧钱	116
10.3 游戏概念由来已久	118
10.3.1 反响不佳	119
10.3.2 统治世界	119
10.4 走出iPhone平台	121
10.5 设定App行业标准	123
10.6 小结	124
第三部分 应用程序的变革	
第11章 从卧室到董事会	126
11.1 黄金时代	126
11.2 逃离公司暴政	127
11.2.1 英雄偏爱零预算	128
11.2.2 《奥兰多大陆》的世界	129
11.2.3 ngmoco加入战斗	130
11.3 “强盗”来了	132
11.3.1 当独立开发者遇到大公司	133
11.3.2 被收购的风险	134
11.3.3 吃大户	134
11.3.4 利用独立开发者对失败的恐惧	135
11.4 小结	135
第12章 战壕里的生活	137

- 12.1 昂贵的游戏 137
- 12.2 信托基金的幻觉 141
  - 12.2.1 进入主流 142
  - 12.2.2 程序员成了超级明星 142
  - 12.2.3 程序员之间的竞争 143
  - 12.2.4 战争的代价 147
- 12.3 以大吃小 147
  - 12.3.1 赚大钱 147
  - 12.3.2 有点天真 148
- 12.4 邪恶的游戏 148
  - 12.4.1 低价 149
  - 12.4.2 期望太高 151
  - 12.4.3 谁真正从0.99美元的游戏应用中获利 153
- 12.5 历史上的特殊时刻 154
- 12.6 专利的威胁 159
- 12.7 小结 160
- 第13章 移动应用的未来 162
  - 13.1 应用为王 162
  - 13.2 是什么造就了杀手级应用 164
    - 13.2.1 大脑对应用程序的反应 164
    - 13.2.2 奇特的新型关系 166
  - 13.3 小结 166
- • • • • (收起)

[App创富传奇\\_下载链接1](#)

## 标签

app

移动互联网

创业

iphone

商业

程序员的思维修炼

游戏

美国

## 评论

多看限时借阅。热门游戏APP的开发史，涂鸦跳跃和愤怒小鸟都有，故事还是比较简略，但是其他地方没有看到过。

-----  
几个不太精彩的故事，一些统计数据还有些帮助。  
进入这个行业前别抱着美梦，否则摔得越疼

-----  
独立程序员与app store的关系，基本类似于，自出版写作者与写作平台的关系。总是极少数的人创造着最大比例的财富，这在创意领域尤其如此。

-----  
完全可以讲得更加有意思一些

-----  
像看纪录片一样的感觉 对于有意但还未涉猎app store的开发者还是很有看头的，对于我这种已经做了一两年的人来说，也有很多产生共鸣的地方  
全书基本都是写游戏开发者，没有其他类别，不过也好理解，谁让游戏最赚钱呢？

-----  
3星半，app的淘金热10年以内都是潮流

-----  
都是讲游戏APP的，没有什么令人印象深刻的段落

-----  
简单明了

-----  
书比较适合那些脑子发热，空有想法，“就差一个程序猿了”，对手机软件行为了解不多的人。作为一个刚入行的开发者，书中的部分细节倒是有点意思。

-----  
三星半

-----  
#沐雨斋悦读#中文书名继续标题党，对英文题名原意有夸大成分。书本身写得比较平庸，每一章节结尾的总结倒是一大特色。没必要看的一本书，毕竟历史上所有的淘金热，发财者多是运气。

-----  
独立开发者真是好酷的存在。关于app定价的内容有点意思。

-----  
纯粹是本故事集

-----  
欧耶

-----  
这本书就是讲了几个app的开发的故事，基本不值得看，如果看书时间紧张的，完全可以忽略本书，利用仅有的时间看点其他有用的。

-----  
讲了几个小故事而已

-----  
也没看出什么启发呀（kindle）

-----  
2015.6.20  
一个上午看完，在回家的路上的车上。我觉得粗略读一下可以了，有个映象，以后有需

要再回到细读。

-----  
多看 限时畅读 app store真的很有远见啊。。隔了两年，依然很是符合现状

-----  
这本书确实只讲述了几个成功的iOSApp的开发小故事，也有当事人的心理活动和其他信息，可以作为想进入这个领域的人们的一个不错的参考。而对于大多数iOS用户来说，则是了解了火爆app身后的普通人的故事。

-----  
[App创富传奇\\_下载链接1](#)

## 书评

这本书就是讲了几个app的开发的的故事，基本不值得看，如果看书时间紧张的，完全可以忽略本书，利用仅有的时间看点其他更需要的书。看这个带给你的感受远远比看浪潮之巅这种差多了，都是讲故事，相比来说这个还是不值得看下去。

-----  
作者在书中强调绝大多数iPhone游戏开发者都挂了，媒体不应再对App淘金热推波助澜了。然而不幸的是，本书的标题却重复了其他媒体的标题，封面上强调什么传奇的一面（但愿不是出版商故意篡改以迎合营销目的）。除了这一个吐槽点（不过也许也不算很强的吐槽点，毕竟作者...

-----  
[App创富传奇\\_下载链接1](#)