

# 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 |
| 第二部分 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，也有当事人的心灵活动和其他信息，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](#)