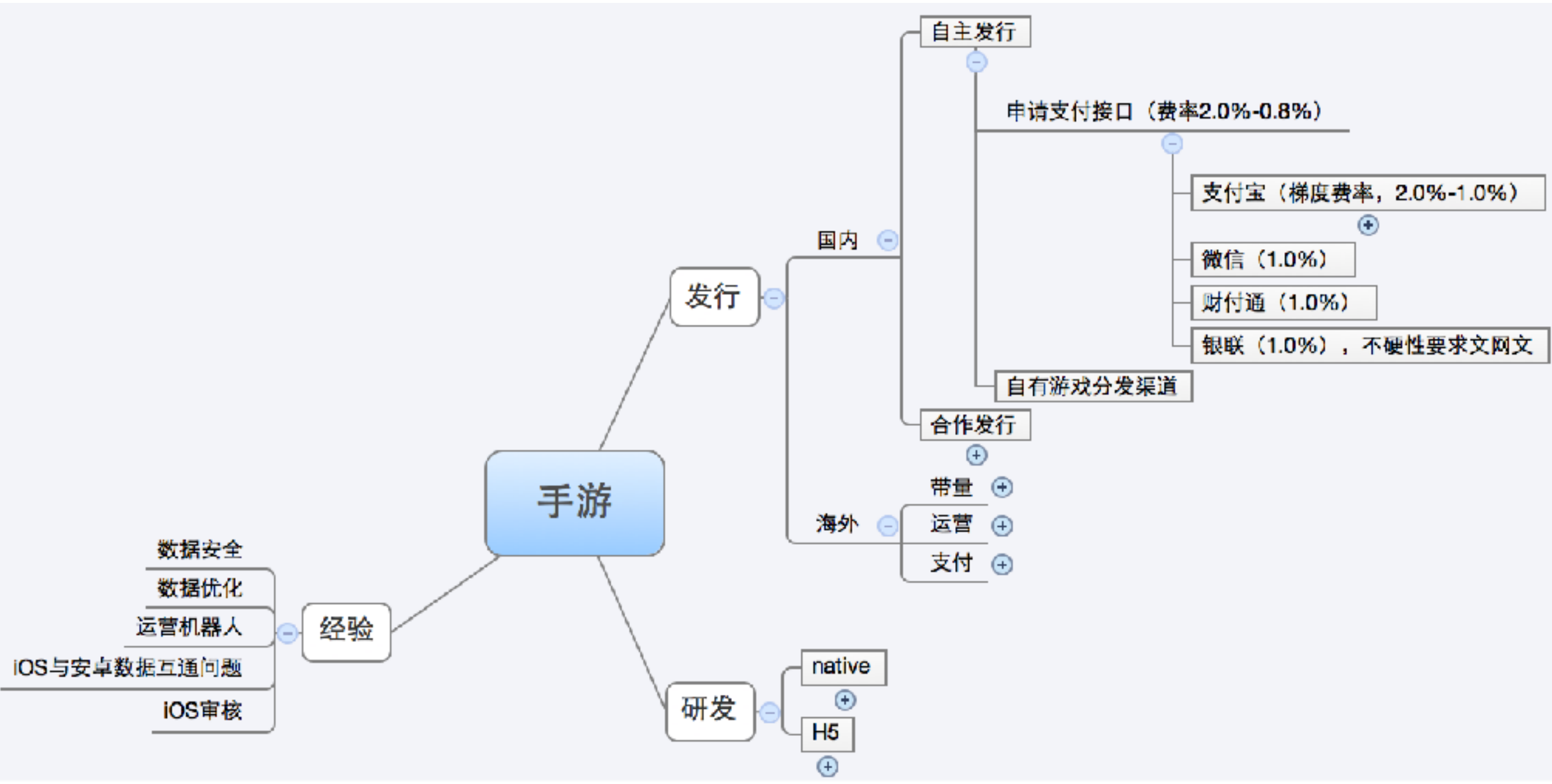


一、游戏发行

二、棋牌类游戏开发经验

三、游戏引擎



游戏发行

1、国内自主发行的准备工作



申请一系列证照的步骤

理论上拿到文网文之后
开始寻找用户渠道做分发
如果没有可靠的优质用户来源
不要在这条作死的路上走太远
老老实实走联运或代理的方式
通常是绝大多数游戏开发商的存活方式

部门：文化行政部门 时间：20-40工作日

1. 申请表
 2. 营业执照复印件及公司章程
 3. 验资报告（发行虚拟货币的需提供1000W注册资本）
 4. 法人代表、自然人股东身份证复印件及从简简历
 5. 8名技术人员身份证复印件及本科以上学历证书复印件（视法人）
 6. 房屋租赁合同和房产证
 7. 业务发展报告
 8. 非法人办证需提交委托代理书
- 以上材料需全部加盖公章。

网络文化经营许可证
(文网文)

互联网信息服务业务
经营许可证 (ICP)

部门：通信管理局 时间：30-45工作日

- (一) 公司法定代表人签署的经营增值电信业务的书面申请。
- (二) ICP备案登记表。
- (三) 公司的企业法人营业执照副本及其复印件并加盖公司公章。
- (四) 公司概况。
- (五) 公司前一年经会计师事务所审计的财务报告或验资报告（新公司仅提供验资报告）。
- (六) 公司章程、公司股权结构及股东的有关情况。
- (七) 从事新闻、出版、教育、医疗保健、药品和医疗器械等互联网信息服务的，应提交有关主管部门前置审批的审核同意文件。（文网文）
- (八) 从事经营ICP业务的可行性报告和技术方案。
- (九) 为用户提供长期服务和质量保障的措施。
- (十) 信息安全保障措施。
- (十一) 接入基础电信业务运营商的江明即服务协议。
- (十二) 公司法定代表人签署的公司依法经营电信业务的承诺书。
- (十三) 证明公司信誉的有关材料（新申请公司无此项，由非经营性公司转入经营性公司需提供）。
- (十四) 网站必须登陆 备案网站管理系统 进行备案（新申请公司无此项，由非经营性公司转为经营性公司需提供）。

版权局 时间：6-30工作日

申请游戏软件著作权的软件产品名称及版本号（版本号超过1.0的还需提供版本说明，产品名称若有英文，需进行说明）；

2. 拟申请游戏软件著作权的公司提交营业执照副本复印件加盖公章；
3. 拟申请游戏软件著作权的源代码（前30页、后30页，每页不少于50行）；
4. 拟申请游戏软件著作权的操作说明书（游戏软件要设计文档，页数不能少于10页）；
5. 拟申请游戏软件著作权的关于联系人的姓名、电话、传真、邮编、邮箱；
6. 拟申请游戏软件著作权申请表。

著作权

游戏版号（上线前）

部门：新闻出版局 时间：40-60个工作日

1. 游戏文字及图片全部脚本；
包括：游戏总体介绍、开发运营公司介绍、NPC人物对话、物品道具名称、技能列表说明、任务文本、防沉迷设置说明、游戏内的屏蔽词库等相关文字内容；
2. 游戏演示光盘 [游戏自动演示视频光盘] 电子版；
录制时长为10分钟左右，包含游戏登录过程、主要技能展示、游戏场景及人物动作展示等信息；
3. 游戏客户端光盘 [网页游戏无须准备] 六份；
4. 游戏申报所需资质材料为：
1) 游戏著作权复印件（计算机软件著作权登记证书）；
2) 研发公司的营业执照副本复印件。如为个人享有游戏著作权的，提供个人身份证复印件；
3) 出版合同、授权书、承诺书；
4) 提供icp证的公司营业执照副本复印件、icp证复印件

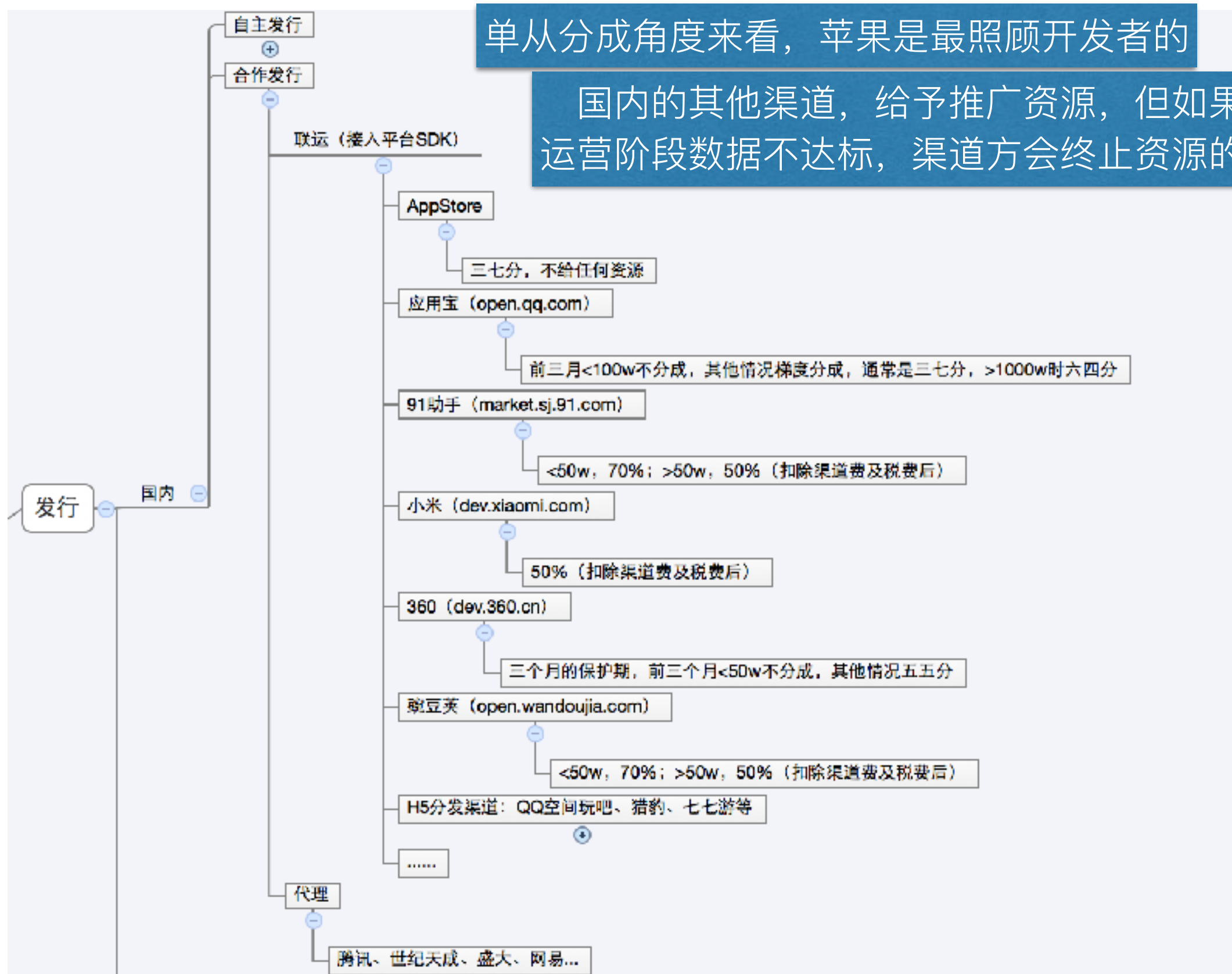
部门：文化部 时间：60-90个工作日

- (一) 文化部网络游戏产品备案申报表
- (二) 产品主题以及内容说明书；
- (三) 产品操作说明；
- (四) 产品样品（包括网络游戏软件客户端程序，以CD-ROM或DVD光盘为载体）三份，并提供登录账号及其相应密码，该账号应具备最高管理权限（或最高游戏级别）；
- (五) 游戏中全部对白、旁白、描述性文字及游戏主题曲、插曲的歌词文本；
- (六) 申请单位的《网络文化经营许可证》和《营业执照》复印件；
- (七) 自行审核结果（含可能存在争议内容的相关说明）；

运营备案（上线后）

游戏发行

2、国内合作发行的主要方式

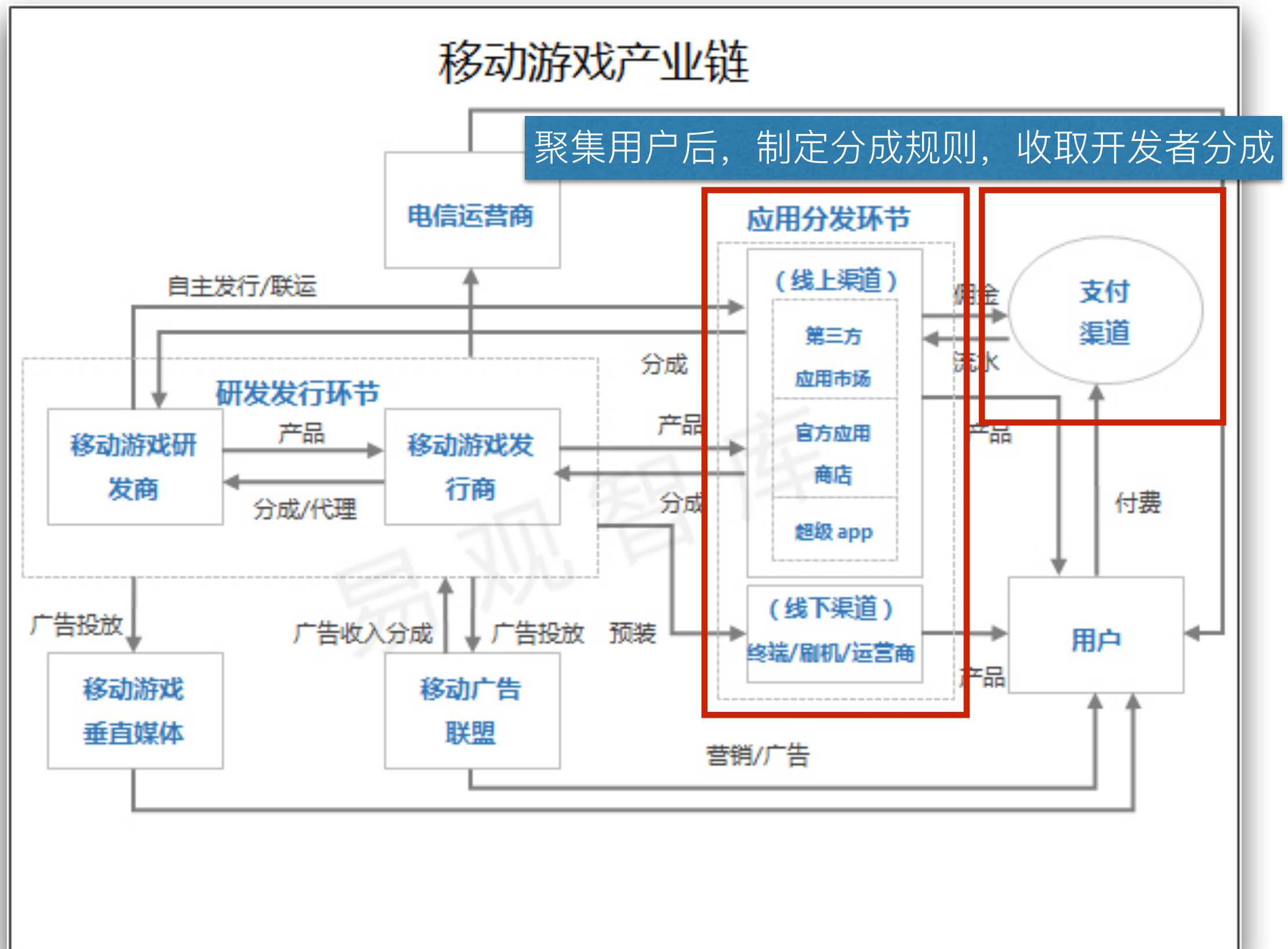


游戏发行

3、海外发行

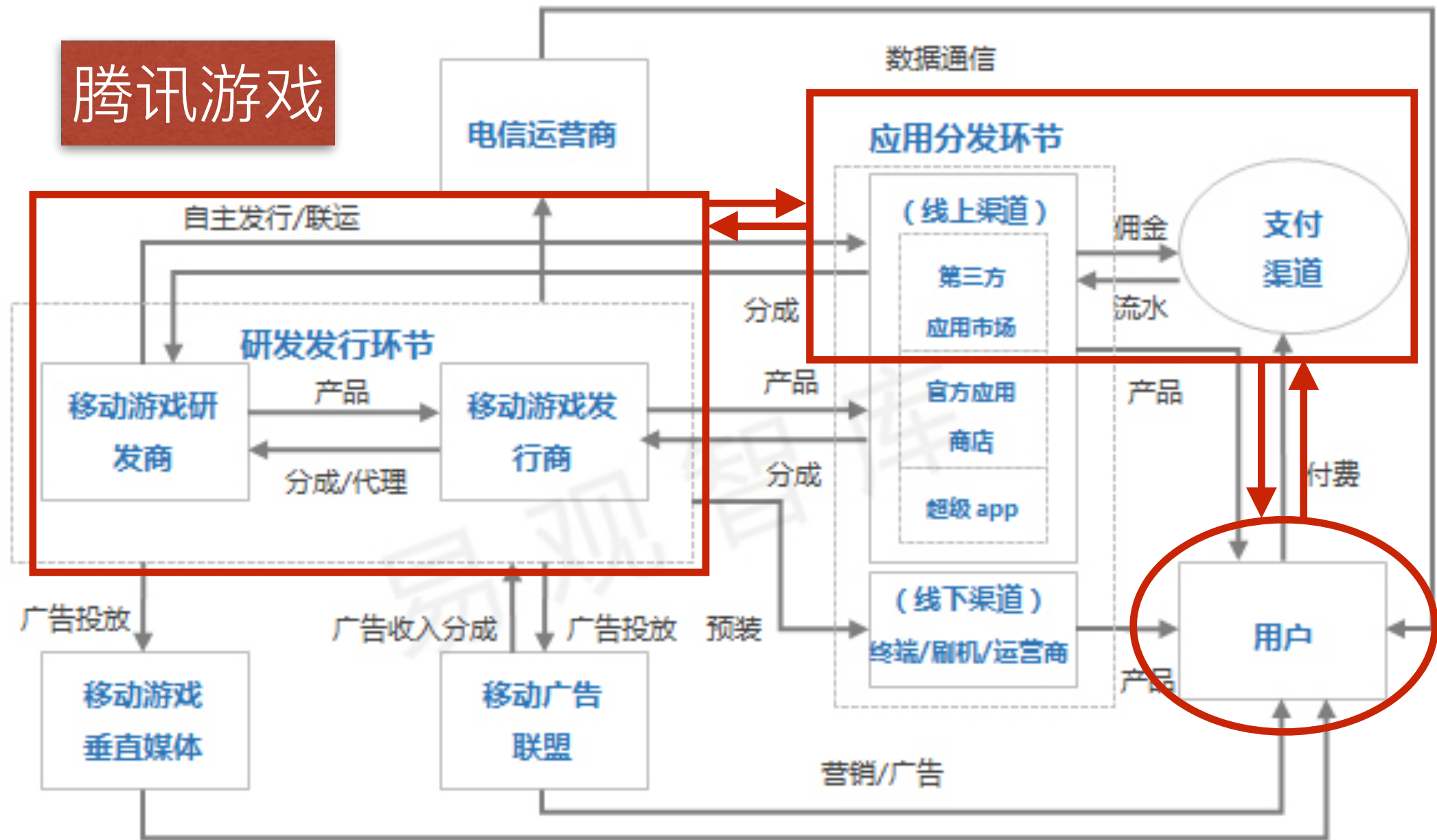


为什么说国内渠道为王？



移动游戏产业链

腾讯游戏



iOS审核时踩过的坑

- 1、游客登录
- 2、界面诱惑性太强
- 3、积分兑换商品
- 4、CDKey兑换码
- 5、敬请期待
- 6、充值问题

经验

iOS和安卓用户游戏数据不互通

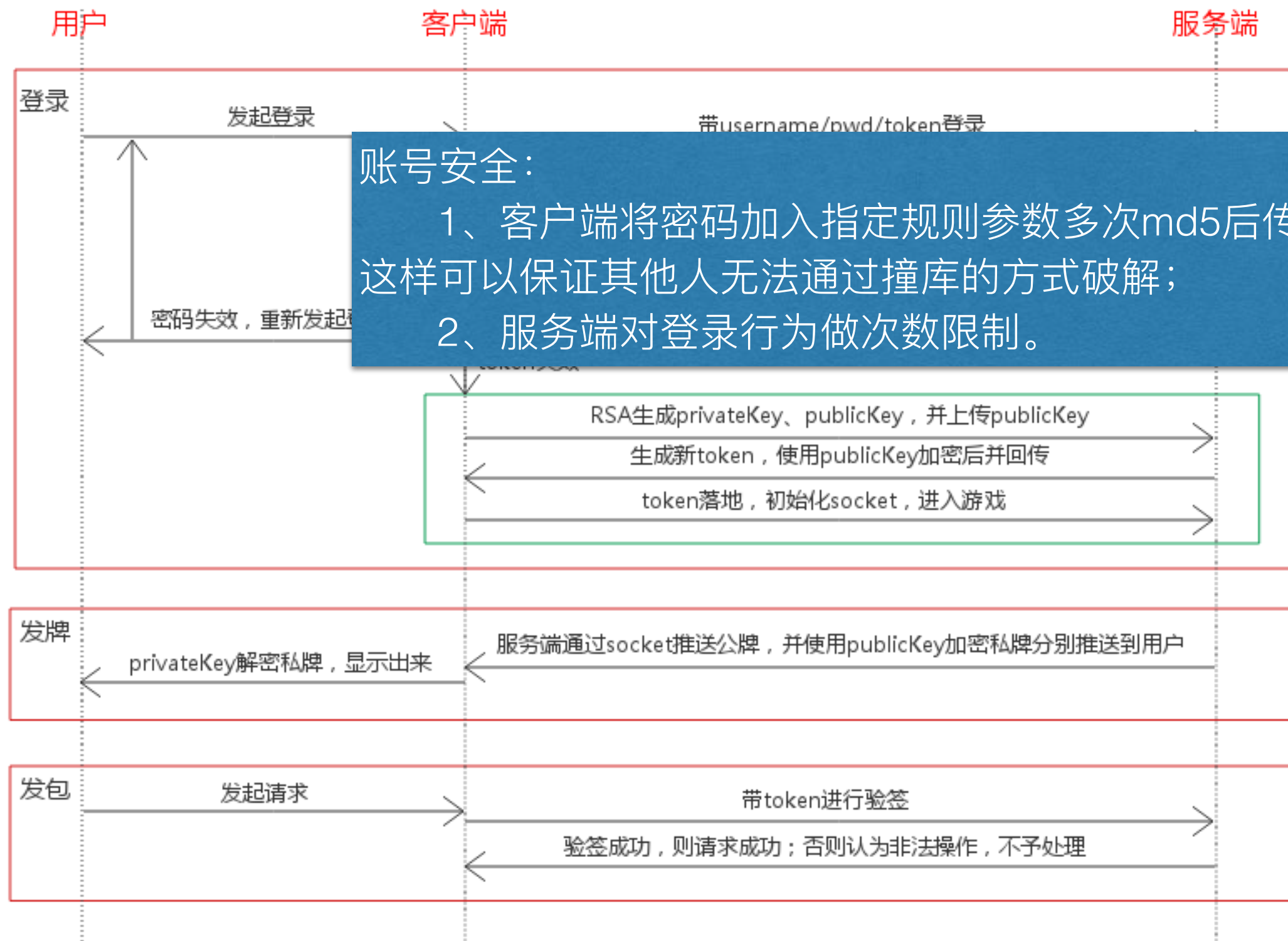
- 1、苹果的规定：不允许利用App Store购买以外的方式来解锁非通过现金购买无法开启的功能；例如VIP系统
- 2、产品运营：各方面的成本等原因。对于一些带排行榜功能，靠高频率开新服获利的产品，数据分开也更有利；

阅读类产品购书数据可以互通

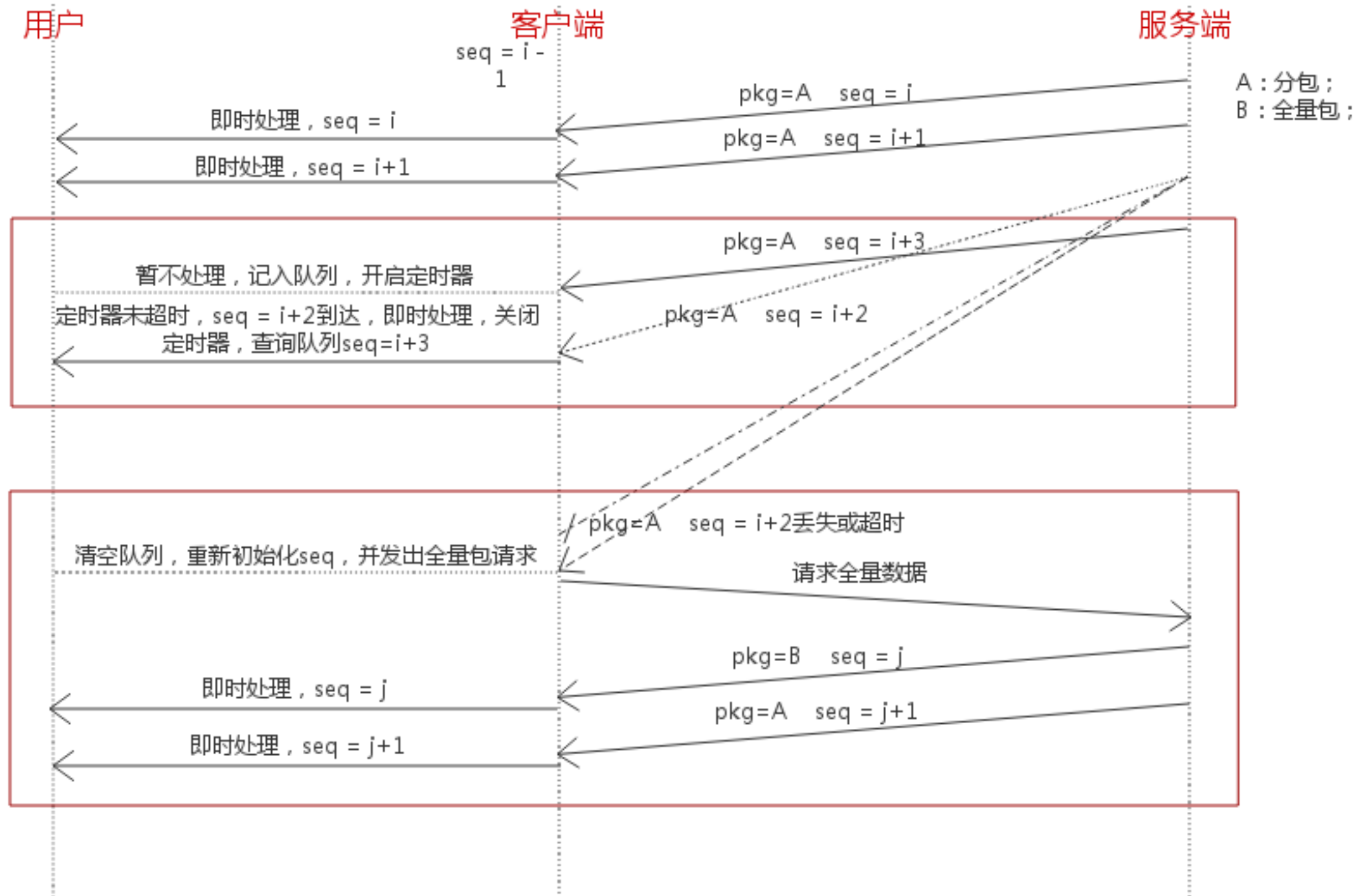
Apps can read or play approved content (specifically magazines, newspapers, books, audio, music, video and cloud storage) that is subscribed to or purchased outside of the App, as long as there is no button or external link in the App to purchase the approved content. Apple will only receive a portion of revenues for content purchased inside the App.

在其它渠道用合法手段购买的电影、书籍等等云数据，一样可以在App中直接使用，不会造成问题，苹果只对用IAP渠道购买的内容提取分成。

游戏数据安全



数据传输优化



游客登录

安卓设备：将mac地址md5后作为用户名

iOS设备：取idfv，md5后作为用户名；

用户发生充值行为时，提示用户绑定邮箱或手机

游戏引擎

1、cocos2dx

2、unity

Unity与Cocos2dx对比

	Unity	Cocos2dx
跨平台	iOS, Android, BlackBerry, Web, PC, Mac ,Linux, windows, WP8, ...	iOS, Android,wp, mac,Windows
UI生产线	cocos2dx更适合小团队，更适合做2d游戏，可定制性更强。Unity适合开发周期较长，追求较好的画面表现、拥有稳定收入的团队使用。cocos2dx适用于快速迭代的开发方式。适用于对性能要求较高，安装包体积需要严格控制的项目使用。	
开发工具		
商业化公司比例		
热门游戏	《王者之剑》 《炉石传说》 《死亡扳机2》 《神庙逃亡2》 ...	《捕鱼达人2》 《大掌门》 《我叫MT》 《刀塔传奇》 ...
学习曲线	更趋向于图形化编程	入门相对稍难，后续学习曲线较为平滑
开源	否	是
商业授权	收费	免费

更多对比: <http://subject.manew.com/unity-cocos/>

H5游戏引擎对比 (coco2dx-js、egret)

对比	cocos-js	egret
编程语言	JavaScript	TypeScript
html5实现	cavas, 支持webGL	在有runtime的时候, 通过runtime调用opengl; 没有runtime的时候与cocos-js一致
native实现	opengl, 引擎库C++	opengl, 引擎库TS
语言上对比	html的前端上手较快	<div>1、安卓平台浏览器不支持WebSocket; 2、各家渠道sdk接入标准不统一; 3、资源优化, 控制资源大小;</div> 入到html5游戏的开发
html5上对比	商用案例多; 但暂将自己的runtime嵌入到没有国内浏览器里面, 在没有runtime的情况下, 性能会比egret差	与国内浏览器绑定, 在猎豹、腾讯浏览器里面内置runtime, 性能上比cocos-js要更好; 但是不支持主流的safari和chrome等浏览器, 后续也难以支持
native上对比	商用案例多; 因为使用C++作为引擎, 性能要比白鹭高	缺乏商用案例; 从html5游戏导出到native app后, 性能比cocos差; 公共开源库少
开发工具对比	使用与unity相似的工具体系	使用与flash相似的工具体系

Cocos2d-x

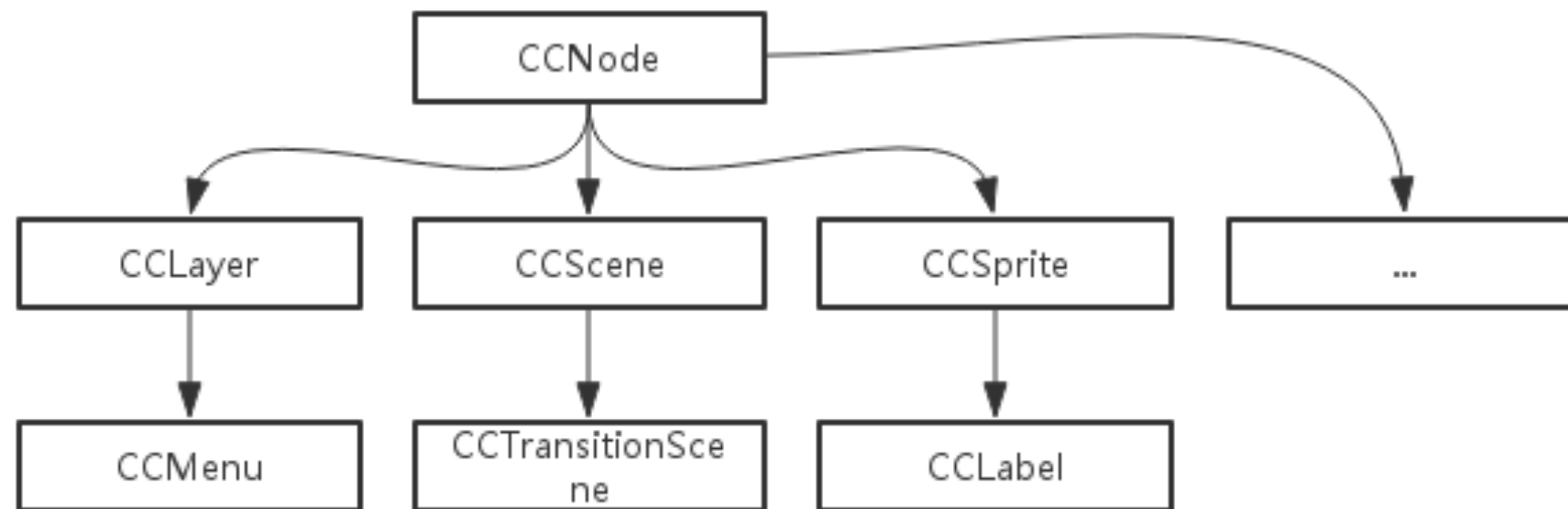
CCDirector: 负责scene的切换以及scene的信息。如宽度，高度，旋转scene内容；

CCScene: 场景包含有layer、sprite，每场戏的不同，要切换scene；

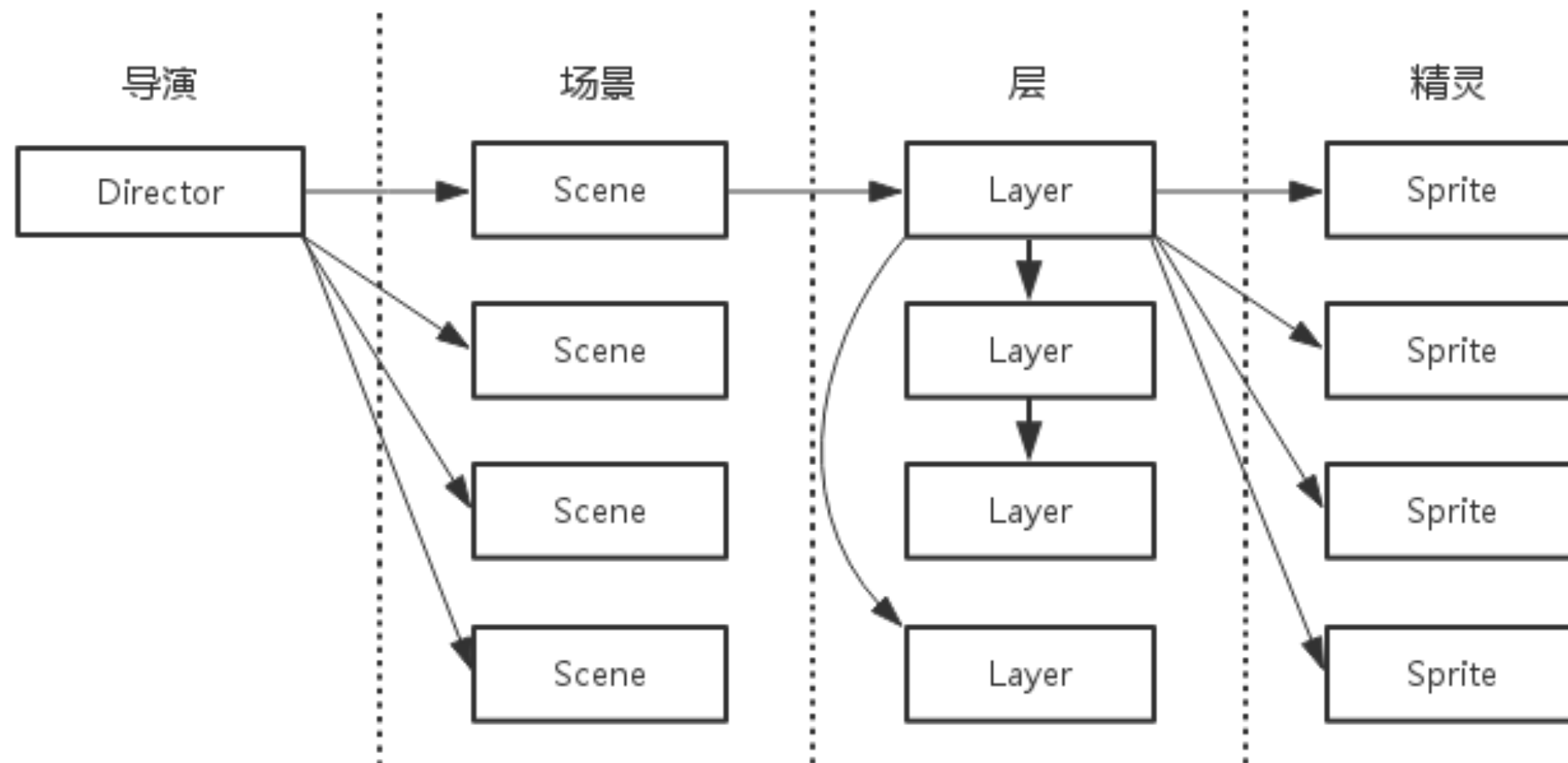
CCLayer: 类似是层的概念，也可来源于PS的层的概念。每一层都带有众多sprite等；

CCSprite: 就是演员，演员就需要加入到layer里面去的。有相应的动作；

CCAction: 动作。sprite的动作；



任何时间，只有一个Scene对象实例处于运行激活状态，该对象可以作为当前游戏内容对象的整体container对象



Cocos2dx-js原理

