

Cocos2d-x 家族简介

by 郑贵锋



CONTENTS

section1

Cocos2d 家族市场占有率介绍

section2

Cocos2d-x 引擎开发的明星游戏介绍

section3

Introduction of Cocos2d-x, cocos2d-x家族简介

section4

Cocos2d设计理念

section1

Cocos2d 家族市场占有率介绍

Section1 Cocos2d家族市场占有率介绍



目前，移动游戏引擎主要有Cocos2d-x、Unity3D、FlashAIR、Unreal、Corona等。但总体来讲，行业目前首选的游戏引擎，主要都集中在Cocos2d-x与Unity3D之上。

从全球市场份额数据来看，主要覆盖中端市场的Unity相对领先，Cocos2d-x则主要占据高端与低端市场，约占**1/4**市场。但值得注意的是另一个数据是，在中国，Cocos2d-x则相对领先。目前，在中国的2D手机游戏开发中，Cocos2d-x引擎的份额超过**70%**。

根据触控科技数据，国内现有**45**款月收入超千万手游中，**30**个基于Cocos2d-x开发，2013年手机游戏产业的22起手游并购案中，收购股权大于51%有**20**起，其中**13**起的代表游戏均基于Cocos2d-x开发。

- 注：截至现今数据更新，国内已有47款月收入超千万手游，其中32款基于Cocos2d-x开发。

2013中国游戏市场份额调查：



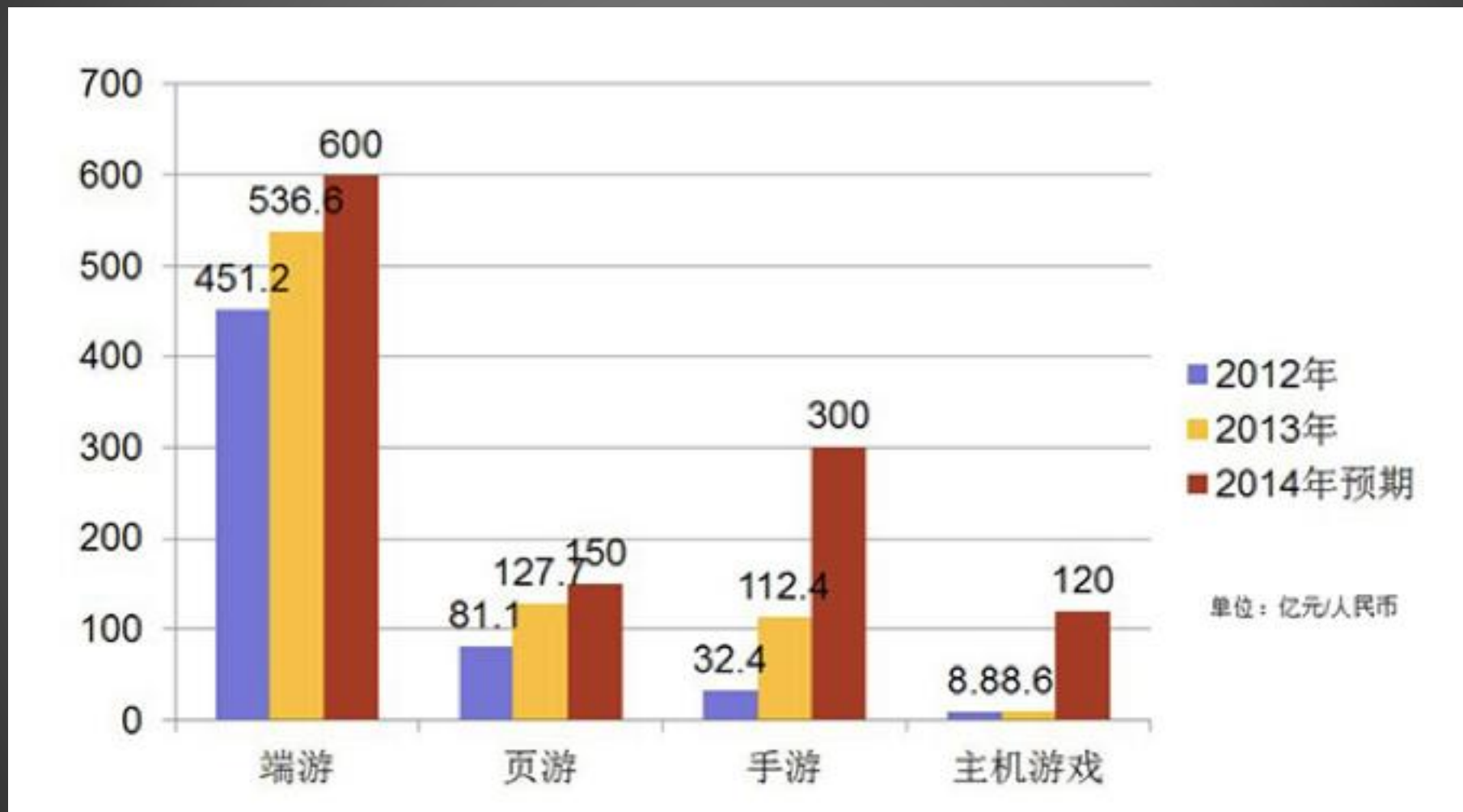
客户端游戏实际销售收入536.6亿元，同比增长18.9%。

网页游戏实际销售收入127.7亿元，同比增长57.4%。

移动游戏实际销售收入**112.4**亿元，同比增长**246.9%**。

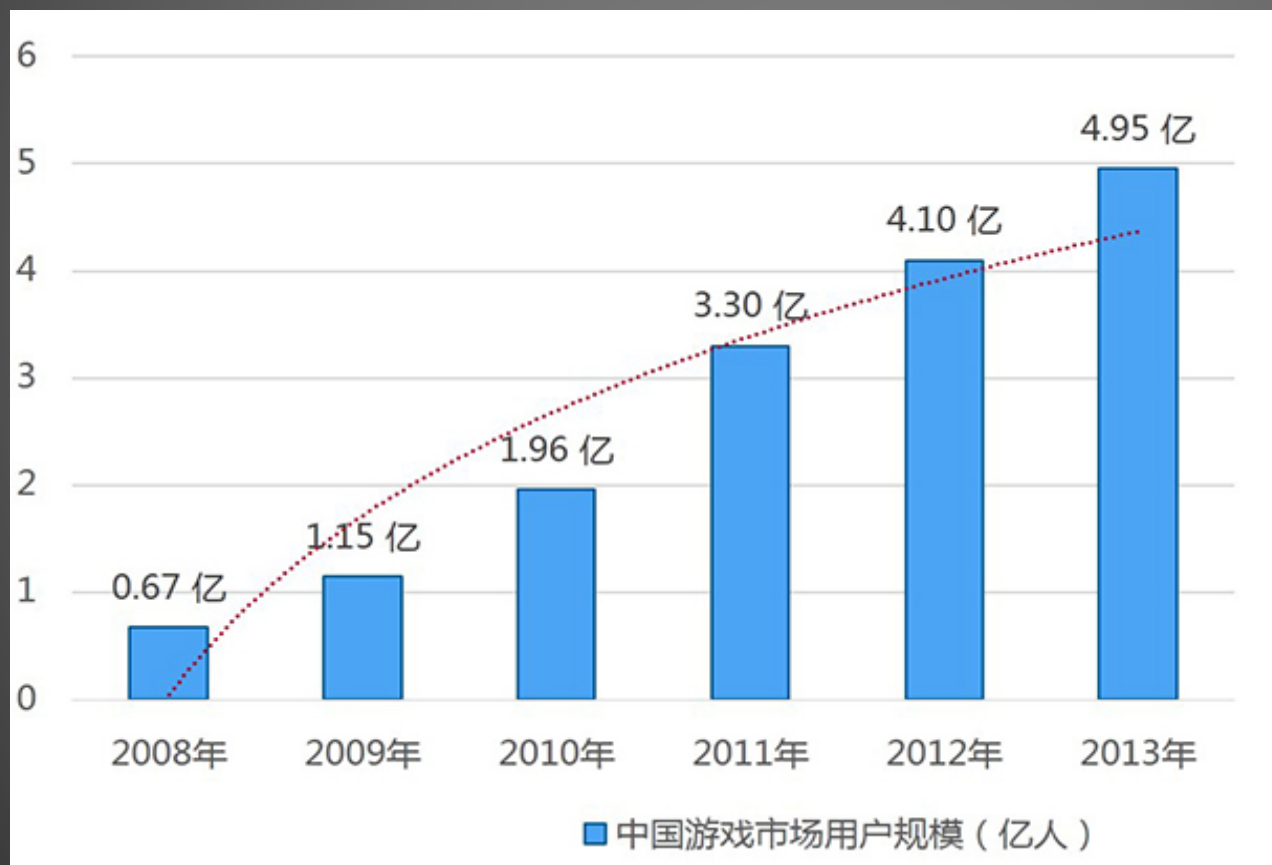
主机及大型游戏机等收入约有55亿。

游戏市场销售额：



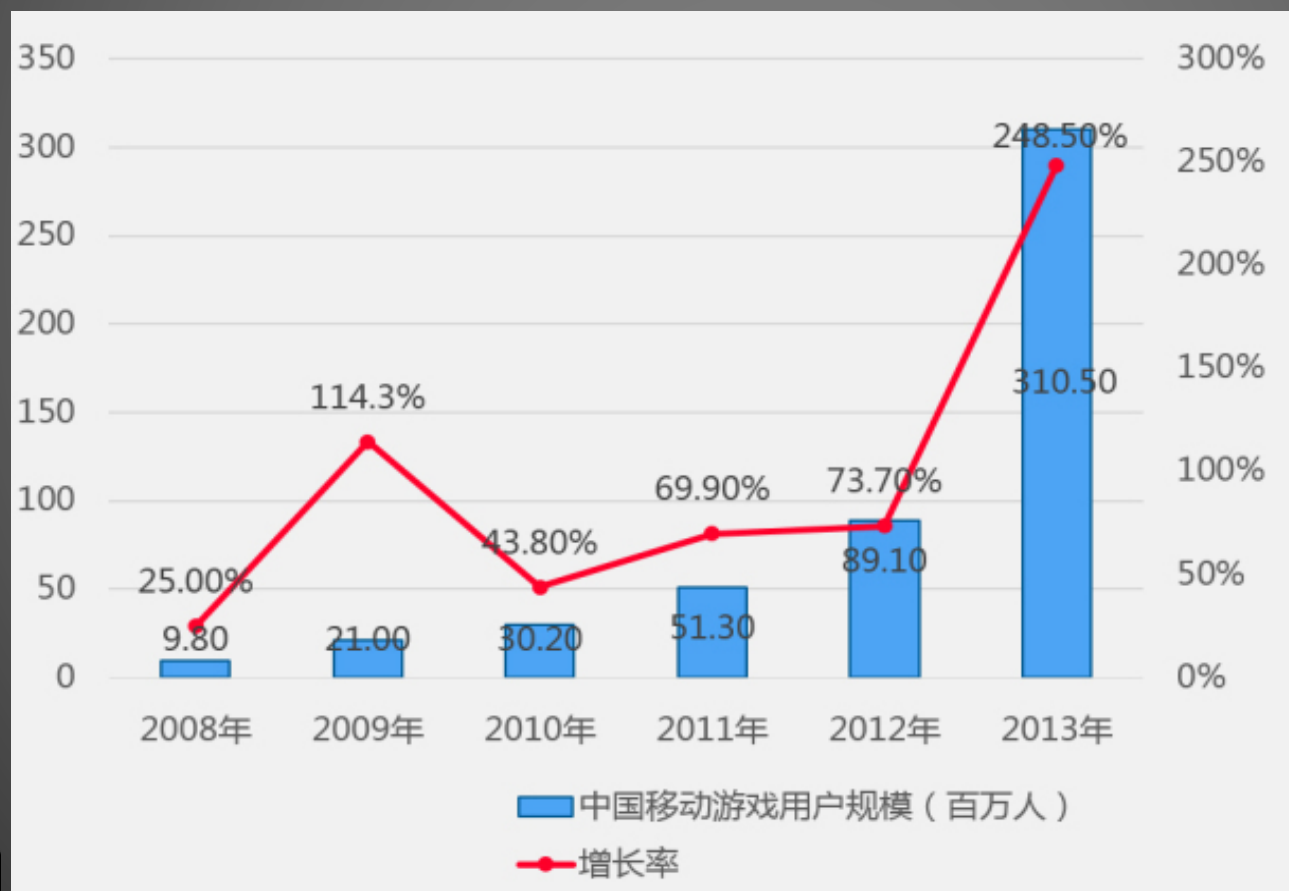
游戏整个市场用户规模

- 2013年，中国游戏市场用户数量达到4.9亿，比2012年增长了20.7%；
- 移动用户增长迅速：智能机的普及带动手机玩家的快速增长，预计2014年依然会保持较快增幅。



移动端游戏——用户规模

从8000万到3.1亿，增长248.5%，主要原因还是得力于智能手机的普及，以及移动网速的提升，致使手游用户快速增长。

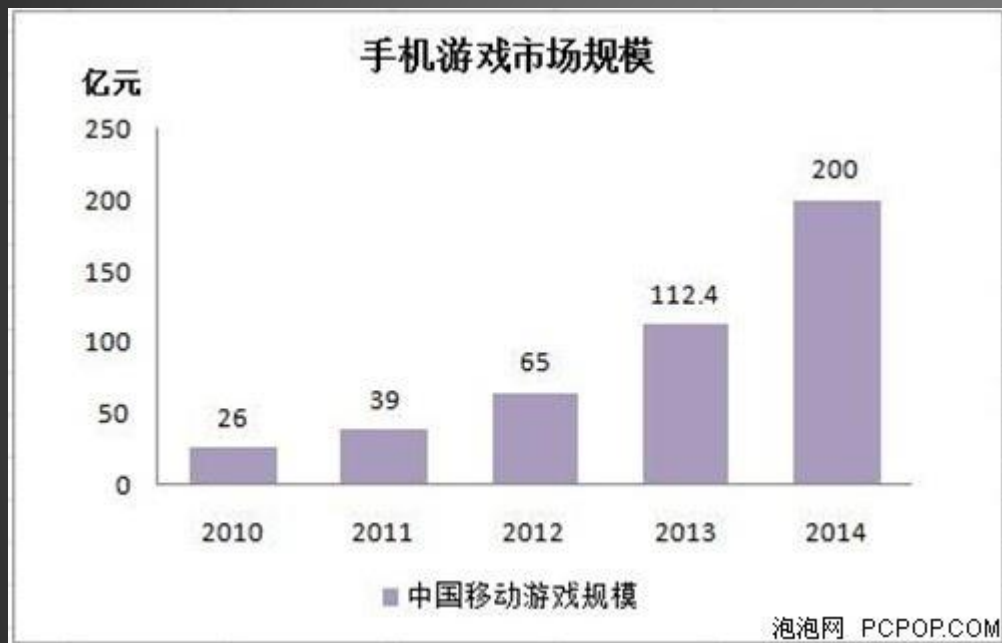


移动端游戏——销售收入

市场的扩大，必然带来销售的激增，如图所示，2013年手游营业额达到**112.4亿**，同比增长**246.9%**。



2010-2014手游市场规模

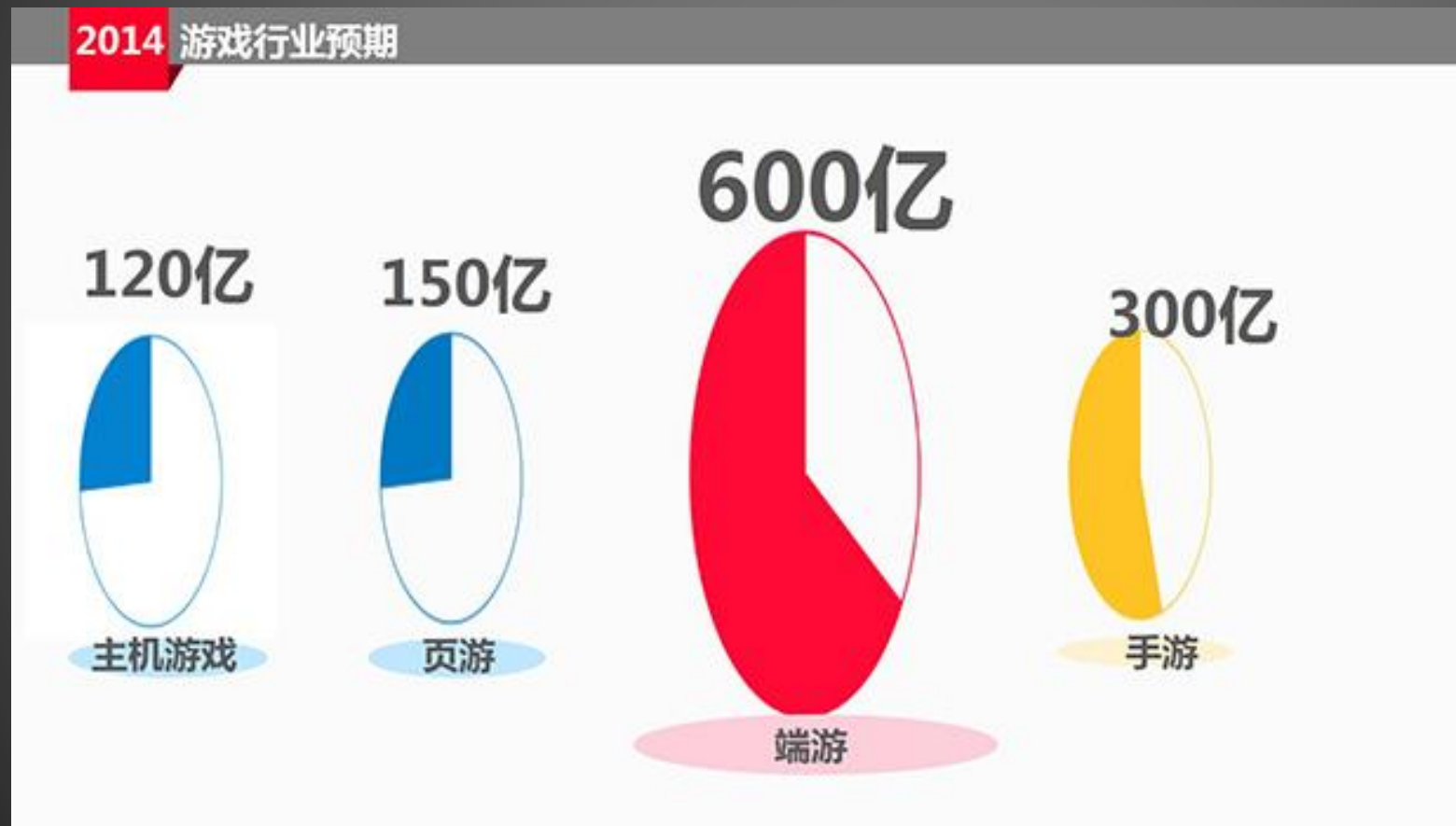


《2013中国游戏产业调查报告》显示，在过去的一年里中国移动游戏的规模已达到**112.4亿**，同比增长了**246.9%**。手游市场呈井喷式增长。

随着智能手机的发展，手游的不断出现，2013年，手游呈现飞速发展，而有相关人士预计，2014年，手游行业规模将达到**300亿**元以上。

移动游戏——预估2014

2014年手游将达到300亿市场份额，是页游的2倍，占端游的50%。



section2

Cocos2d-x 引擎开发的明星游戏介绍



Cocos2d-x in the World



45个月收入超千万的游戏中...
30个是基于Cocos2d-x



每月苹果iOS排名前10游戏中...
平均7个是基于Cocos2d-x



每月安卓360市场排名前10游戏中...
平均5个是基于Cocos2d-x



1.雷霆战机

Shenzhen Tenc...
总榜1名 上升0名



2.天天酷跑

Shenzhen Tenc...
总榜2名 上升1名



3.刀塔传奇-...

龙图游戏
总榜3名 下降1名



4.天天飞车

Tencent Techn...
总榜4名 上升0名



5.全民飞机大...

Shenzhen Tenc...
总榜5名 上升0名



6.部落冲突 (...

Supercell
总榜6名 上升0名



7.全民小镇

Shenzhen Tenc...
总榜7名 上升1名



8.放开那三国

babeltime
总榜8名 下降1名



9.迷你西游

网易移动游戏
总榜9名 上升0名



10.海岛奇兵 (...

Supercell
总榜10名 上升1名



11.我叫MT ...

LOCOJOY....
总榜11名 下降1名



12.暴走武侠

li ying liu
总榜12名 上升0名



13.天天德州 (...

Shenzhen Tenc...
总榜13名 上升0名



14.天天爱消除

Shenzhen Tenc...
总榜14名 上升0名



15.崩坏学园2

miHoYo Co., ...
总榜15名 上升1名



16.秦时明月

Coco Entertai...
总榜16名 下降1名



17.钓鱼发烧友

Com2uS USA...
总榜17名 上升0名



18.欢乐斗地主...

Shenzhen Tenc...
总榜18名 上升0名



19.部落守卫战...

Tencent Techn...
总榜19名 上升2名



20.全民英雄

Sixjoy Hong ...
总榜20名 下降1名



21.神魔之塔

Shenzhen Tenc...
总榜21名 下降1名



22.神魔世界-...

Yinhan
总榜22名 上升2名



23.大掌门

Air&Mud Stud...
总榜23名 下降1名



24.天天爱西游...

上海易娱网络科...
总榜24名 上升1名



25.神之刃一全...

LineKong Ent...
总榜25名 下降2名



26.莽荒纪OL

Diyibo Networ...
总榜26名 上升7名



27.陌陌争霸

Chengdu Momo ...
总榜27名 上升2名



28.三国志国战...

Hangzhou Hant...
总榜28名 上升0名



COCO

EDU@CHUKONG-INC.COM



COCO

section3

Introduction of Cocos2d-x, cocos2d-x家族简介

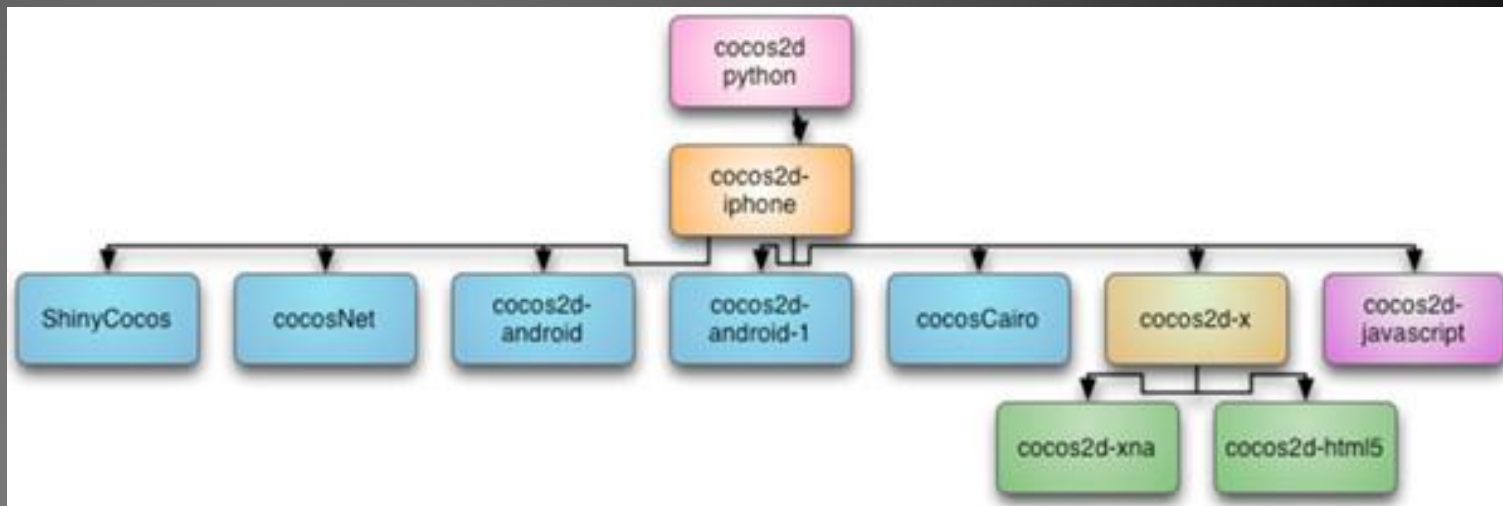
Cocos2d家族



Cocos2d家族



Cocos2d之父: Ricardo Quesada



2005 ----- “一星期编写一个游戏”——创始人RQ

2008 ----- Cocos2d-iPhone发布

2010 ----- Cocos2d-x 诞生

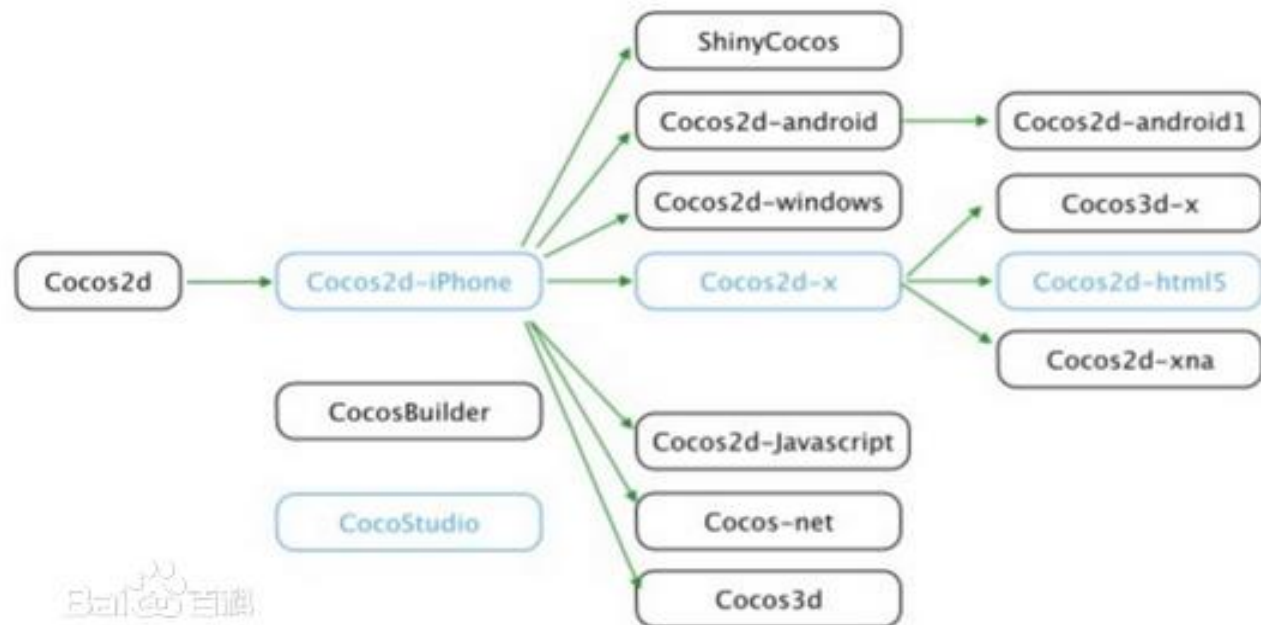
2012 ----- Cocos2d-Html5诞生

2013 ----- CocoStudio v1.0发布，RQ加入触控

Section3 Introduction of Cocos2d-x



Cocos2d-x创始人：王哲



Cocos2d家族关系图

Cocos2d-x家族包括：

Cocos2d-X (C++) ；

Cocos2d-html5和JavaScript bindings for Cocos2d-X
(现在称为Cocos2d-JS) ；

Cocos2d :

Cocos2d的原型是Cocos2d-python , 最早来源于**Ricardo Quesada** , 封装底层绘图代码 , 简化2D游戏开发。

Cocos2d-iPhone:

苹果发布iOS的SDK之后 , **Ricardo Quesada**将Cocos2d从Python移植到了iOS上 , 把大家从复杂的OpenGL编程中解放出来,并使用Objective-C重写了游戏引擎。

Cocos2d-x:

与Cocos2d-iPhone不同的是 , Cocos2d-x (作者是王哲) 还拥有强大的跨平台能力 , 可以无缝地部署在iOS、Android、Windows、OS X等在内的许多主流游戏平台之上。

Cocos2d-html5:

在互联网领域，各个浏览器之间存在大量的标准和不兼容，所以在引擎的设计中，通过浏览器能力检测和适配器模式，消除不同浏览器带来的运行环境的差异，兼容不同浏览器的事件处理，基于Cocos2d-html5开发的游戏终于可以轻松穿越操作系统运行在各浏览器上了。

JSB:

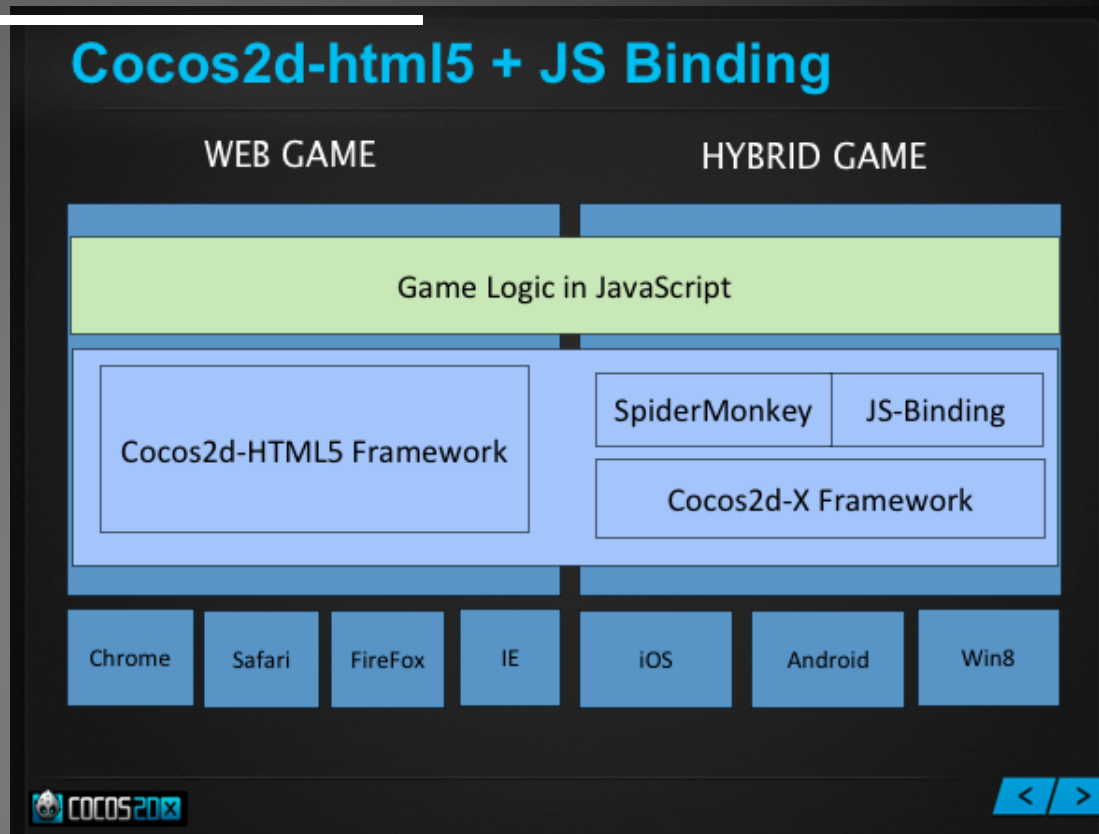
Cocos2D-X JavaScript-binding 是使用 SpiderMonkey 引擎实现 C++ 接口到 JavaScript 的绑定方案，它可以使用 Js 快速开发游戏，以更简单的语法实现功能，并且能与 Cocos2D-HTML5 相互兼容，使同一套代码，运行两个平台，这是相比使用 Lua 实现的一个明显优势。

Cocos2d-JS:

目前已经把JavaScript与现有的Cocos2d-X绑定，目标是对于JSB、Cocos2d-html5都要有同样的JavaScript API，现在引擎已经把Cocos2d-html5和JavaScript bindings for Cocos2d-X合并成为了一个新的产品Cocos2d-JS。

基于Cocos2d-JS开发的游戏可以轻松穿越操作系统运行在各浏览器上了，不仅如此，内置的JSB技术也让javascript开发的游戏能够以原生应用的形态运行在与Cocos2d-X相同的各大平台上。

如图所示，上层用的是一致的JavaScript API，对于不同平台只需用不同的引擎来实现，对于游戏开发者，在同样的API之上用JavaScript写完游戏逻辑，就可以在iOS、Android以及各种浏览器里面运行，而不必关心底层的Cocos2d引擎具体是如何实现的。



Section3 Introduction of Cocos2d-x

Cocos2d-x是一个MIT许可证下发布的开源的移动2D游戏框架，它有以下特征:

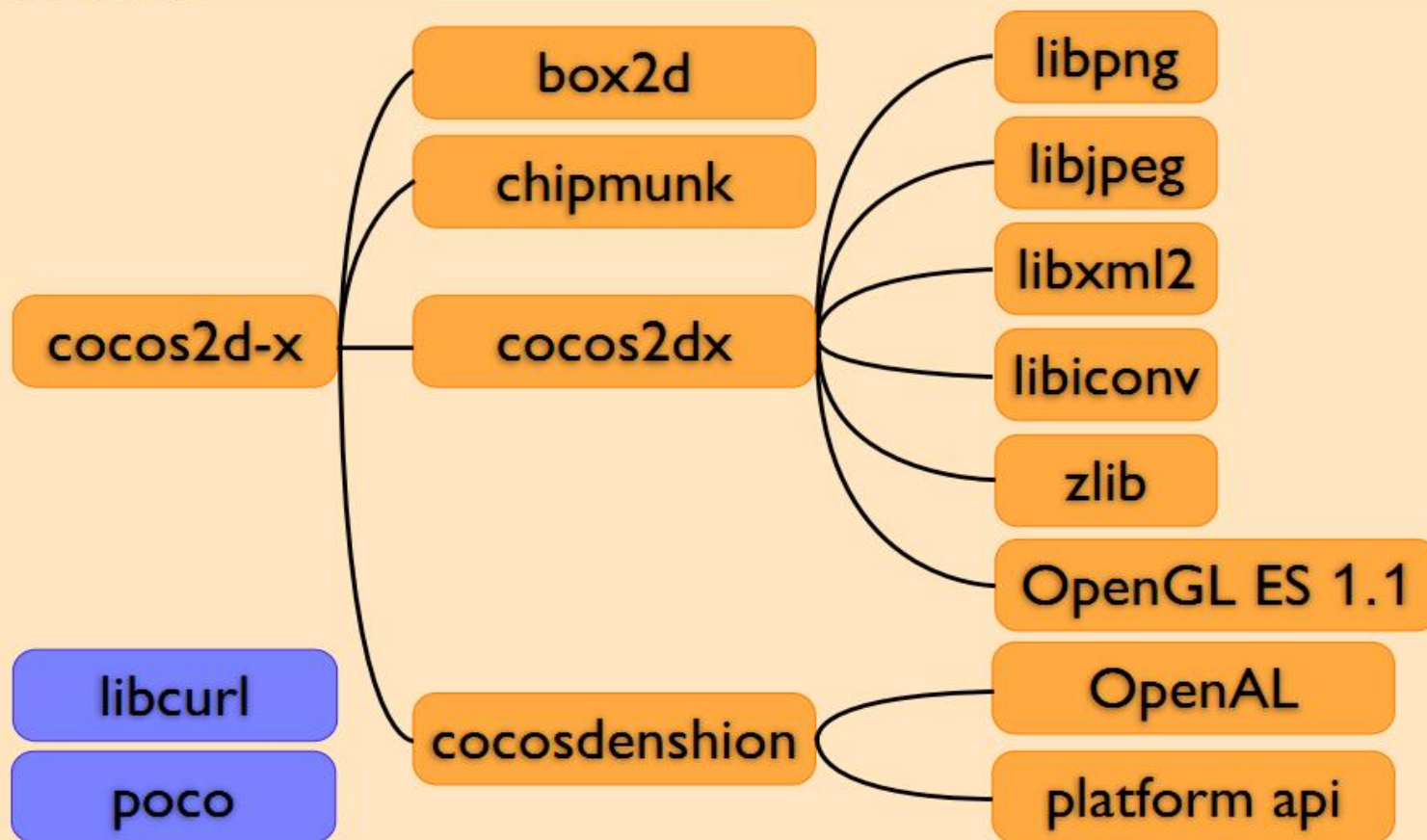


- **跨平台:** iOS, Android, Win32, WP...
- **多语言:** C++, Javascript (JSB), LUA
- **开源免费:** MIT License
- **简单上手, 运行高效、灵活, 且功能强大**
- **各类编辑器:** CocoStudio, Particle Designer, Tile Map...
- **第三方插件:** Plugin-X, 社交, 广告, 支付...
- **详细的文档:** 官方wiki <http://www.cocos2d-x.org/wiki>
或者GitHub Doc <https://github.com/cocos2d/cocos-docs/>





cocos2d-x与其他开源库的关系



Section3 Introduction of Cocos2d-x

Branch	Programming Language	Target Platform(s)
cocos2d	Python	Desktop OSes
cocos2d-iphone	Objective-C, JavaScript	iOS
cocos2d-x	C++, Lua, JavaScript	See Supported Platforms and Programming Languages
cocos2d-html5	JavaScript	HTML5-ready browsers
ShinyCocos	Ruby	iOS
cocos2d-windows	C++	Windows XP/7
cocos2d-android	Java	Android
cocos2d-android-1	Java	Android
cocos2d-xna	C#	Microsoft and MonoGame platforms
cocos2d-javascript	JavaScript	HTML5-ready browsers
cocos-net	C#	Mono-supported platforms
cocos3d	Objective-c	iOS

Cocos2d 家族支持平台及语言



Section3 Introduction of Cocos2d-x

Cocos2d-x

	Platforms	C++	Lua	Javascript
Mobile Platforms	iOS	o	o	o
	Android	o	o	o
	WindowsPhone8	o		
	BlackBerry	o		
	Marmalade	o		
Desktop Platforms	win32	o	o	o
	Linux	o	o	
	Win8 Metro	o		
	Mac OS X	o	o	
	Native Client	o	o	

Cocos2d-html5

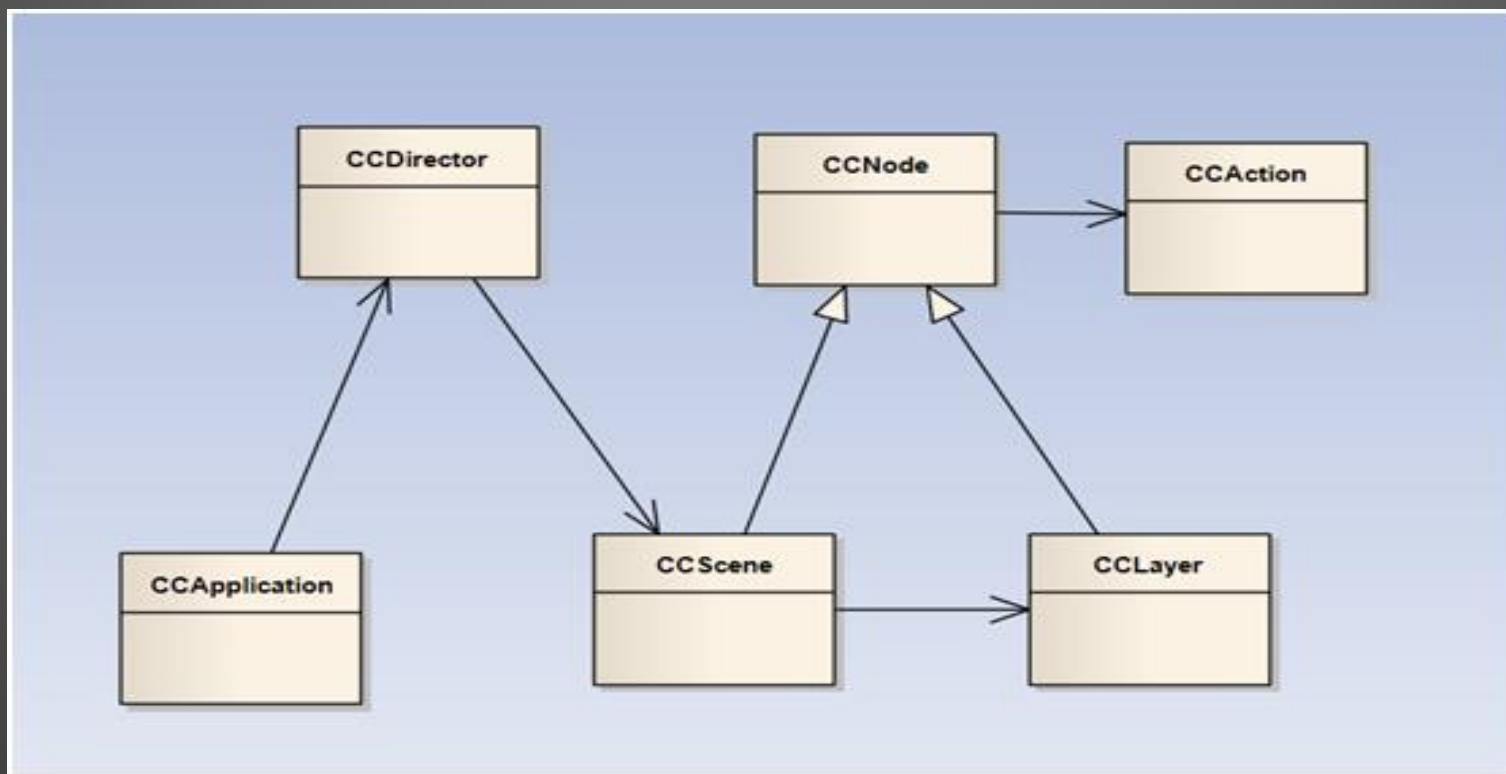
Browsers	Canvas	WebGL
Chrome	o	o
FireFox	o	o
Safari	o	o
IE 9 and above	o	
Mobile browsers	o	i
Other HTML5-ready Browsers	o	o

http://www.cocos2d-x.org/wiki/Supported_Platforms_and_Programming_Languages
中可以查询到最新的平台和语言支持情况



Cocos2d 引擎基本结构

Cocos2d采用场景树结构来管理游戏对象,把一个游戏划分为不同的场景,场景又可以分为不同的层,一个层又可以拥有任意个可见的游戏对象.游戏对象又可以执行Action来修改其属性.每一个时刻都有一个场景在独立运行,通过切换不同的场景来完成一个游戏流程.Cocos2d还采用了引用计数的方式来管理内存,基本上所有的类都派生于拥有引用计数的机制的CCObject.其基本框架类图如下:

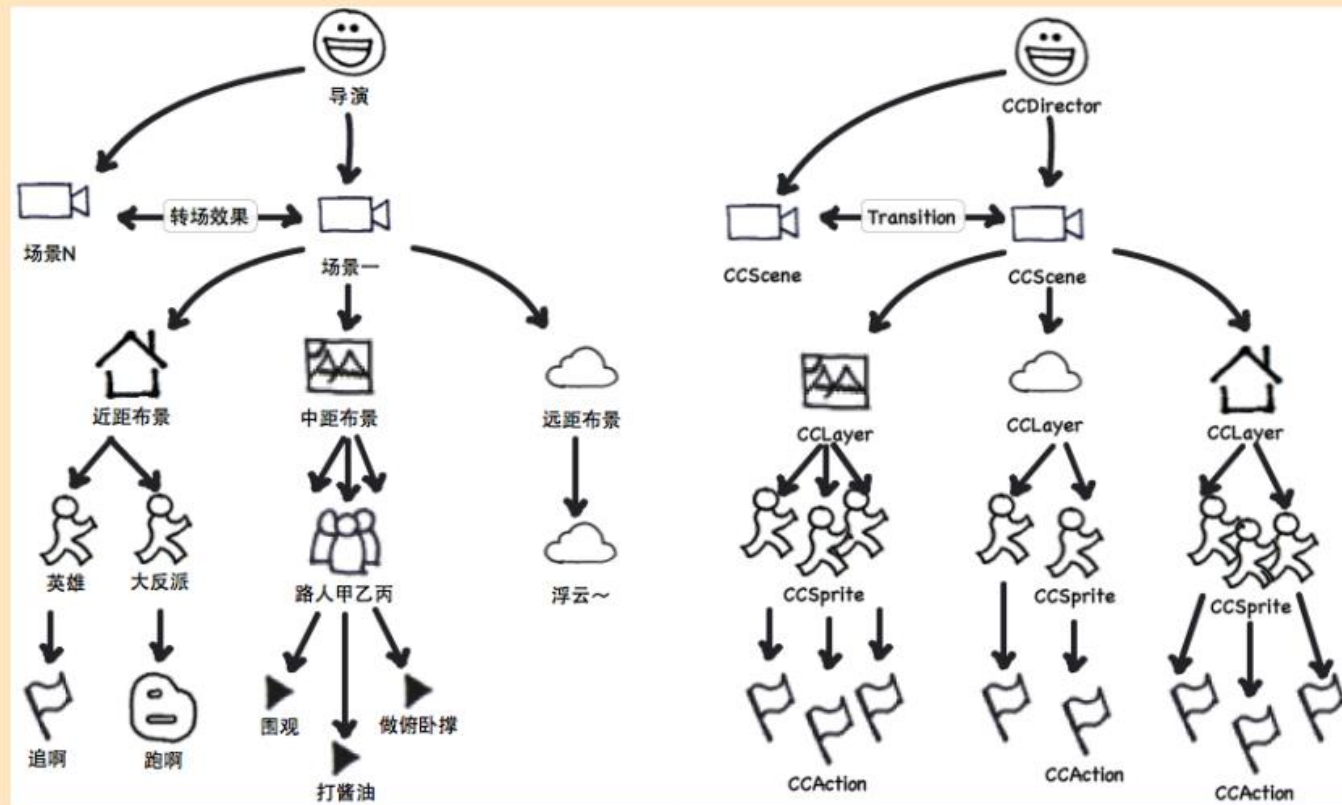






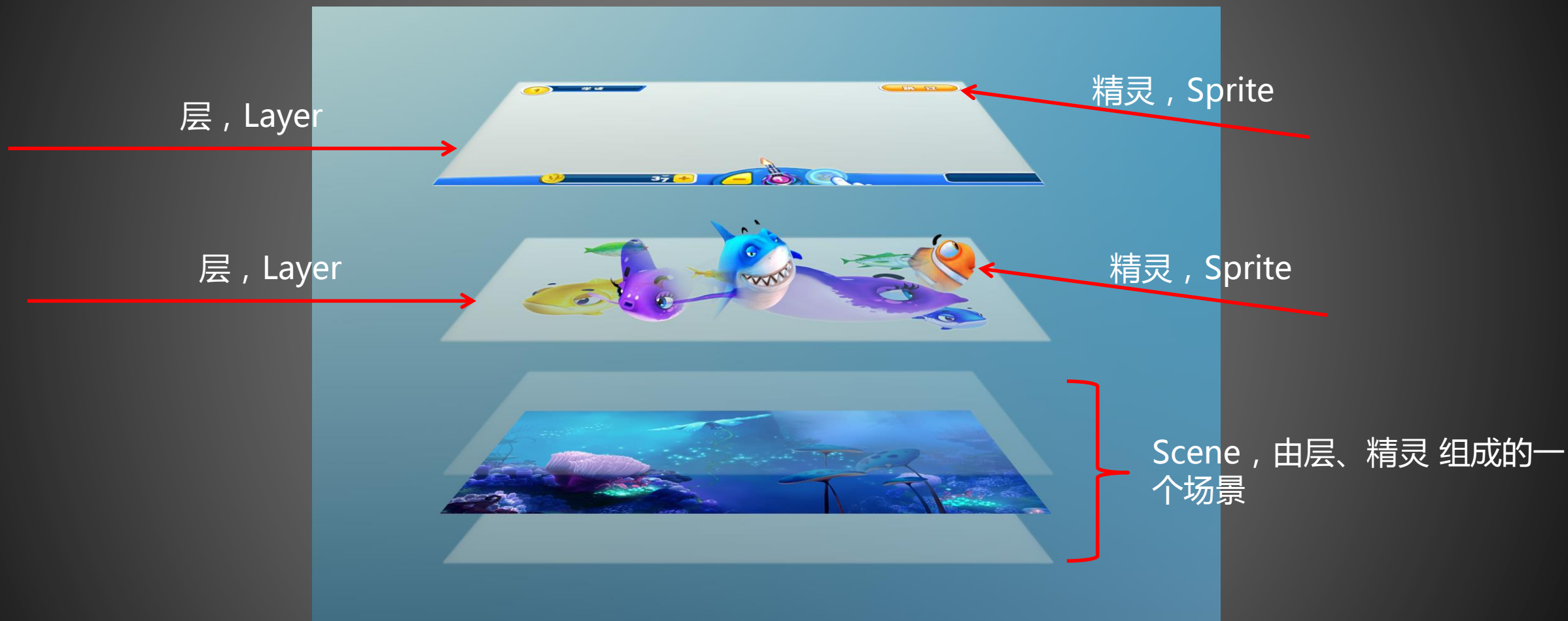


cocos2d的基础概念



Section4 Cocos2d设计理念

游戏基本框架元素: 场景Scene、层Layer、精灵Sprite

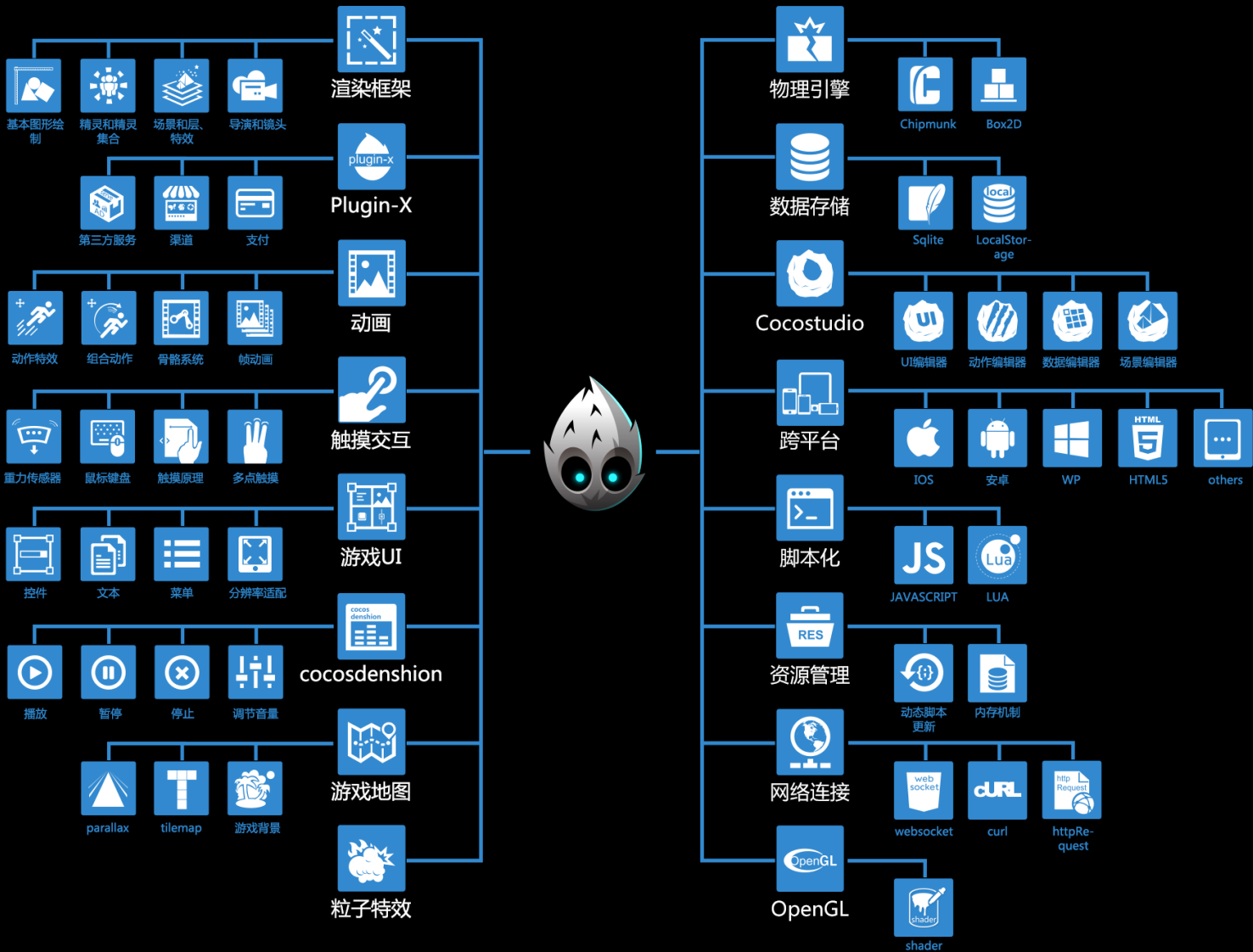




Section4 Cocos2d设计理念

Cocos2d-x 技能树

包括：
渲染框架，动画，触摸交互，游戏UI，CocosDenshion，粒子特效等相关内容。



Cocos2d-x引擎主要功能

渲染框架：提供由精灵、层、场景、导演、等节点构成的树形渲染结构来进行图形的绘制功能。

动作与动画：引擎封装了动作基类Action和动画基类Animation，可以实现精灵移动、跳动、闪烁和旋转等多种动态、动画效果。

触摸交互事件：提供多触点支持、重力传感器等功能。

.....

.....

.....

Cocos2d-x引擎主要功能

特效：提供包括波浪（ wave ）、旋转（ rotate ）和透镜（ lens ）等视觉特效。

平面地图：支持矩形和六边形平面地图的实现。

物理引擎：支持物理引擎Box2D与chipmunk的功能实现。

.....

.....

.....





THE END

THANKS FOR WATCHING