

用户界面设计工具：Cocos2d

1. 工具来源：2005 年，Ricardo 和朋友萌生了用 Python 语言 “一星期编写一个游戏” 的想法。在 2005 ~ 2007 年间，他们设计了许多种这样的游戏。值得注意的是，每次在设计一个新的游戏时，其游戏引擎都是重新开发的。2008 年 2 月，他们在阿根廷 Córdoba 市附近的 Los Cocos，决定基于以前的开发经验，把技术进行整合，并组建了游戏引擎的原始开发团队。一个月后，第一版的游戏引擎诞生了，根据其诞生地取名为 Los Cocos。一个月后 Los Cocos 引擎发布了 0.1 版，其名称从 Los Cocos 更名为 Cocos2d。
2. 下载地址：<http://www.cocos2d-x.org/download>
3. 主要功能：Cocos2d-x 是一个开源的移动 2D 游戏框架，MIT 许可证下发布的。这是一个 C++ Cocos2d-iPhone 项目的版本。Cocos2d-X 发展的重点是围绕 Cocos2d 跨平台，Cocos2d-x 提供的框架。手机游戏，可以写在 C++ 或者 Lua 中，使用 API 是 Cocos2d-iPhone 完全兼容。Cocos2d-x 项目可以很容易地建立和运行在 iOS，Android，黑莓 Blackberry 等操作系统中。Cocos2d-x 还支持 Windows、Mac 和 Linux 等桌面操作系统，因此，开发者编写的源代码很容易在桌面操作系统中编辑和调试
4. 适用环境：Cocos2d-x 核心优势在于允许开发人员利用 C++、Lua 及 Javascript 来进行跨平台部署，覆盖平台包括 iOS、Android、Windows Phone、Windows, Mac OSX 3 及 Tizen 等等，省事省力省成本。
5. 工具特点：
易于使用：游戏开发者可以把关注焦点放在游戏设置本身，而不必消耗大量时间学习晦涩难懂的 OpenGL ES，此外，Cocos2d-x 还提供了大量的规范。

高效 :Cocos2d-x 基于 OpenGL ES 进行图形渲染 ,从而让移动设备的 GPU 性能发挥到极致。

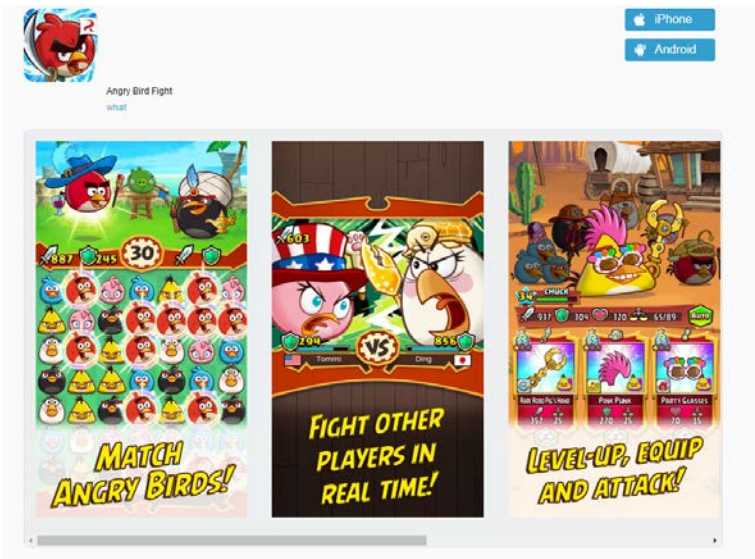
灵活 : 方便扩展 , 易于集成第三方库。

免费 : 基于 MIT 协议的免费开源框架 , 用户可以放心使用 , 不用担心商业授权的问题。

社区支持 : 关心 Cocos2d-x 的开发者自发建立了多个社区组织 , 可以方便的查阅各类技术资料。

6. 应用案例 :

Angry Bird Fight



列王的纷争

Clash of Kings

编辑

收藏 | 18 | 0

列王的纷争(Clash of Kings),是一款由ELEX开发发行的史诗级策略游戏,于2014年7月1日在全球上线。游戏在Google Play和IOS Store以及PC全面互通。玩家在游戏中扮演欧洲中世纪中的一名领主,发展自己的城堡,并同来自各国的玩家一起参与着列王纷争的战斗。

该游戏在全球成就惊人,在50个国家市场排名前五,80个国家排名前十。在美国、英国、德国、俄罗斯、韩国、印度、巴西、朝鲜、新加坡、马来西亚等东南亚各国、以及台湾地区排名全部前十。^[1]目前Clash of Kings已在中国IOS APP STORE上线。^[2]

中文名	列王的纷争	游戏平台	iOS, Android, PC
原版名称	Clash of Kings	地区	全球
游戏类型	经营策略	开发商	ELEX
		发行日期	2014年7月1日

Clash of Kings图册

V百科

往期回顾

