



参加 AMD APU/GPU异构开发大赛
(包括食宿+往返机票) **TOP2免费去美国**

立即参赛
还有大量笔记本和高端显卡拿



CSDN首页 > 移动开发

订阅移动开发RSS

为什么Cocos2D开源引擎最适合游戏创业团队？

发表于 13小时前 | 1416次阅读 | 来源 CSDN | 3条评论 | 作者 Cocos2D-X 核心开发者王哲

Cocos2D 王哲 MDCC

摘要：Cocos2D-X核心开发者王哲认为，只要你是做2D游戏就应该用Cocos2D；应该根据目标平台和团队擅长的编程语言选择不同Cocos2D分支；Cocos2D及其集成的第三方库都是非GPL/LGPL的。

【由CSDN和创新工场联合举办的“移动开发者大会·中国2012”将于2012年10月19-20日在国家会议中心举办。移动开发者大会（MDCC）是中国最大规模的移动开发者顶级盛会，历来以强大讲师阵容、实用议题分享、现场活动丰富而驰名，今年也将迎来第三届MDCC盛会。】

Cocos2D-X核心开发者王哲将出席本次移动开发者大会“平台与技术”主题论坛，演讲议题为“Cocos2D游戏性能优化”。王哲将结合个人多年资深开发经验，为大家带来一场精彩的演说。


Cocos2D的稳定性、可商用型和流行程度已无需证明。目前App Store中国区付费总榜前三十名约有50%是基于Cocos2D开发的，几个月来长期如此。因此：

- 只要你是做2D游戏就应该用Cocos2D引擎；
- 根据发布目标平台和团队擅长的编程语言选择不同Cocos2D分支，开源社区尊重每位程序员自己的喜好和口味；
- 不用担心法律和授权费用的问题，Cocos2D及其集成的第三方库都是非GPL/LGPL的；



2012 AMAP China LBS challenge
高德地图杯中国位置应用大赛

我要参赛



程序员杂志for iPad 免费下载



每日资讯快速浏览

微博关注

 CSDN移动 北京 朝阳区

+ 加关注

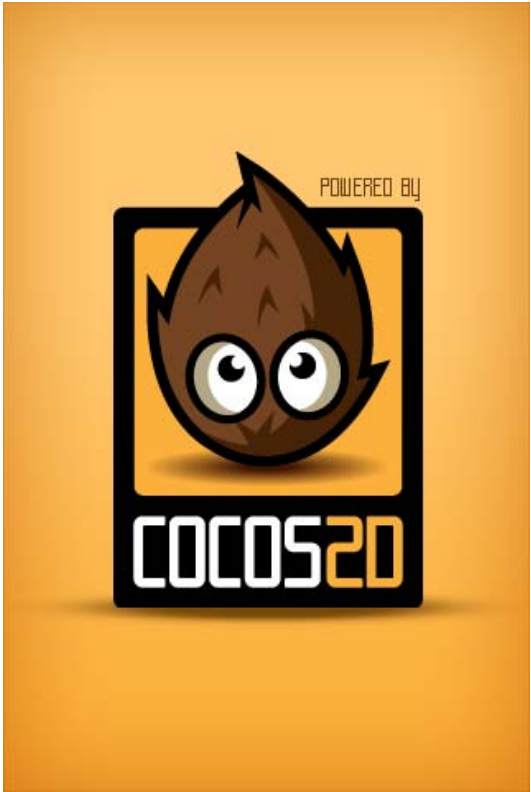
#CMDN #5个程序员，3个月，30多万行代码，1000+bug，这就是一个小而高效且富有激情的团队@粉笔网 快速开发的故事。本次活动从粉笔网Web, iPhone, Android多终端产品的快速开发说开去，探讨移动创业产品的架构和项目管理。

今天 20:14 转发(25) | 评论(14)

【为什么Cocos2D开源引擎最适合游戏创业团队？】

相关热门文章

- 10岁学编程：虚幻引擎创始人Tim Sweeney专访



只要你是做2D游戏就应该用Cocos2D引擎

Cocos2D家族包含了一系列不同语言、不同渲染方案的多个分支，目前稳定成熟、有商业游戏发布的主要有三个：

- Cocos2D-iPhone，用优雅的Objective-C语言进行游戏开发，最近出了JavaScript绑定，游戏只能运行于iOS设备上；
- Cocos2D-X，用经典的C++进行游戏开发，加以Lua绑定和JavaScript绑定，游戏可运行于iOS、Android、Windows Phone 8、Windows 8 Metro、BlackBerry 10、bada、MeeGo、Linux、Mac OS X等手机和桌面系统上；
- Cocos2D-XNA，用C#进行游戏开发，可运行于Windows Phone 7&8之上。

还有一个分支，虽然目前尚无大型商用游戏，但未来相当看好：

- Cocos2D-HTML5，基于HTML5规范集开发，采用JavaScript语言，游戏可运行在Chrome、FireFox、IE10、Opera等支持HTML5的浏览器内。

- Google Now：成为Android系统的Siri个人助理
- 编程语言PHP即将推出移动版
- 小米社区领袖黎万强细说移动互联网
- 谷歌对弈微软：Nexus与Surface战略大不同
- 开发者分享如何创造一款优秀的iOS游戏
- 手游探索与发展：专访《三国来了》副总裁张牧宁
- 为什么Cocos2D开源引擎最适合游戏创业团队？
- 分享8款广受欢迎的HTML5游戏
- 握持感应UI 单手即可应付大屏手机操控

活动

- 10-27 OpenStack中国行（成都站）
- 10-18 John Bryce与CSDN 联合技术培训公开课系列:移动设备架构和安全性深入讨论
- 10-19 欢迎报名参加创业俱乐部·非程勿扰活动
- 10-11 CMDN Club #21：从程序员杂志iPad版开发说开去——移动客户端的外包项目管理
- 10-10 CMDN Club # 20: 从粉笔网多终端产品快速开发说开去——移动创业产品的架构和项...
- 09-20 对话MySQL创立者、Eucalyptus CEO Marten Mickos

	Objective-C	C++	Lua	JavaScript	C#
iOS	√	√	√	√	
Android		√	√	√	
Windows Phone 7					√
Windows Phone 8		√			
BlackBerry		√	√		
Windows XP/7		√	√	√	
Windows 8		√			√
Linux		√			
Mac OSX	√	√			
Web Browsers				√	

表1 Cocos2d系列引擎对不同平台和开发语言的支持

Cocos2D系列引擎对不同平台和开发语言的支持如表1所示，注意：虽然有不同分支，但只要是在同一个大版本号1.x或2.x下面，API接口是完全一样的。

采用与开发平台自身相同的编程语言是个不错的选择；但按照目前的趋势，跨平台已经成为一个基本考虑点之一，因此选择具有跨平台能力的开发语言，会让游戏开发和运营更轻松愉快。所以开发语言的选择上，大致可以这么考虑：

- 系统原生语言：例如在iOS上选择Objective-C，在Windows Phone上选择C#，开发时能很方便地集成SDK上的各种功能—原生UI框架以及ShareKit、ASIHttpRequest之类的第三方库，且易于调试。但游戏无法跨平台，因此现阶段不是太推荐；
- C++：保持高性能的同时可以跨不同平台，调试方便，但开发进度偏慢，集成部分第三方库需要一次语言转换，适合技术功底比较强的小型创业团队，在开发中小型游戏上有优势；
- Lua、JavaScript等跨平台脚本：可以在运行性能和开发速度上取得一个折中，缺点是调试和集成第三方库不易，适合有一两个技术高手能驾驭语言转换层（需要二次转换，如Java>C++>Lua），然后招聘脚本程序员大量堆逻辑的中型创业团队，而且团队里程序员越多，使用脚本带来的增益越明显。此方案在开发大型游戏上有进度优势。在工具方面，Cocos2D和多数开源社区一样是个集市，没有建造大教堂思路下集中控制的一站式解决方案，因此你需要从不同软件提供商手里购买针对不同使用目的的工具，基本覆盖了游戏开发过程的方方面面，比较流行的有：
 - CocosBuilder是目前最好的UI编辑器和动作编辑器，拥有开源免费MIT许可。在2.1版本之后加入了大家翘盼已久的时间轴动作编辑功能。其作者Viktor Lidholt已被Zynga的Cocos2D团队收编，因此CocosBuilder很显然会是整个社区最重要的编辑器之一；
 - 71squared的Particle Designer，必不可少的粒子编辑器，8美元一套，还不到买一份肯德基全家桶的钱；
 - mapeditor.org的Tilemap Editor，这个是开源免费的；
 - Texture Atlas打包工具如Texture Packer、Zwoptex；
 - SpriteHelper、LevelHelper系列。

除此之外，还有一些比较新潮但用户不多的工具，例如CatHide.com，让你在一个代码编辑器里完成基于Cocos2D-X的多平台开发调试部署；还有蛋疼到碎的iTileMaps，让用户在iPad里面编辑tilemap地图，你可以买一套送给美工同学，然后享受他想杀死你的眼神。

社区支持一直是Cocos2D引以为傲的事情。只要你礼貌地在Cocos2D-iPhone 或Cocos2D-X论坛里询问，总能得到来自世界某个角落里热心开发者的解答。除了官方论坛，国内还有39个Cocos2D QQ群，百度文库里4534篇Cocos2D相关文档，SlideShare上196份相关PPT，CSDN下载区701份相关资源，以及海量的技术博 客，都会是你进入Cocos2D开源世界很好的学习资源。

总结Cocos2D开源引擎适合于这样的创业团队：

- 希望和Zynga、Glu、TinyCo、4399等使用Cocos2D的顶尖游戏公司站在同样的技术起跑线上；
- 希望掌握产品的每个细节，且团队中有靠谱的程序员；
- 希望能天马行空作出自己游戏独一无二的效果，不喜欢被闭源产品束缚作出同质化产品；
- 希望针对中国市场特殊性，能不费力地搞定千元智能机上的性能问题。

作者王哲，毕业于南京大学，2010年开始经营维护Cocos2D-X开源社区至今，负责《捕鱼达人》系列游戏的跨平台支持。王哲将在今年“移动开发者大会·中国2012”“平台与技术”主题论坛中分享Cocos2D的性能优化经验。

平台与技术主题论坛 已确认嘉宾名单（排名不分先后）：

议题	演讲嘉宾
Cocos2D游戏性能优化	王 哲 Cocos2D-X核心开发者
天翼开放平台服务及架构解析	孙 燚 中国电信创新业务事业部合作拓展处处长
如何成功实现移动云交付	Kingsley Wood 亚马逊AWS布道师
豌豆荚2.0重构经验谈	范怀宇 豌豆荚2.0技术负责人
Adobe AIR开发实践	丁 然 斑马骑士CTO，《鲸鱼岛的冬天》制作人
移动终端的实时推送服务	陶建辉 和信创始人
软硬整合之底层软件架构设计	钟文昌 索尼移动通信架构师
全面认识Android OS	邓凡平 《深入理解Android》系列丛书作者
TBD	Jonathan Levin 操作系统、编程和网络设计高级顾问、培训师

-

讲师阵容不断更新，详情请见：[【大会官网】](#)



顶

1

踩

0



推荐阅读相关主题：[引擎](#)[创业](#)[游戏](#)[移动开发](#)[性能优化](#)

相关文章

最新报道

- MDCC特色活动—“工场之夜”创业者沙龙
- 手游探索与发展：专访《三国来了》副总裁张牧宁
- 小米社区领袖黎万强细说移动互联网
- 10岁学编程：虚幻引擎创始人Tim Sweeney专访
- MDCC讲师访谈：企业级移动应用的云端安全攻防战
- 安天实验室 肖梓航访谈：Android越火越不安全

网友评论有（3）



okgood 2012-10-10 10:51:05

目前Cocos2D还只能算是个软件框架，还没有一套成熟的工具，这点比Flash还差很多。


[回复\(2\)](#) [支持\(1\)](#) [反对\(0\)](#) [举报\(0\)](#) | 2条回复..



fuluheng 2012-10-10 15:50:11

引擎不就是框架么

[回复\(0\)](#) [支持\(0\)](#) [反对\(0\)](#) [举报\(0\)](#)



tengalh 2012-10-10 19:13:46

件框架，还没有一套成熟的工具，这点比Flash还差很多。

[回复\(0\)](#) [支持\(1\)](#) [反对\(0\)](#) [举报\(0\)](#)

[发表评论](#)/共3条评论..

你还没有登录，[请先登录](#)

请您注意
·自觉遵守：爱国、守法、自律、真实、文明的原则

- 尊重网上道德，遵守《全国人大常委会关于维护互联网安全的决定》及中华人民共和国其他各项有关法律法规
- 严禁发表危害国家安全，破坏民族团结、国家宗教政策和社会稳定，含侮辱、诽谤、教唆、淫秽等内容的作品
- 承担一切因您的行为而直接或间接导致的民事或刑事责任
- 您在CSDN新闻评论发表的作品，CSDN有权在网站内保留、转载、引用或者删除
- 参与本评论即表明您已经阅读并接受上述条款

热门专区



黑莓开发者社区



数据库构架师专区



异构编程专区



IBM AIX学院



Cloud Foundry论坛