

Cocos2d-xで作る物理演算ゲーム ～ 概要編 ～

= 情報は2015年07月25日時点のモノ =

Cocos2d-xとは？



最新バージョン

2系：v2.2.6、 3系：v3.6

オープンソースゲーム開発プラットフォーム。

**C++とOpenGL ES 1.1/2.0で開発。C++とLua APIで扱う事が可能。
iOS、Android、Windows Phone 8、Windows、Mac OS X、Linux
などの環境で動作が可能。**

ゲームはもちろん、その他のアプリやGUIベースのクロスプラットフォーム向けインタラクティブプログラムの作成も可能です。

どんなゲームが作られ?

Featured

+ Add my game



Geometry Dash
robtogames



Dragon City
socialpoint



AnTuTu Benchmark
AnTuTu



JOJO'S BIZARRE
BANDAI NAMCO Games Inc.



三国志乱舞
SQUARE ENIX INC



ONEPIECE TREASURE
BANDAI NAMCO Games Inc.



FINAL FANTASY Record
DeNA Co., Ltd.



Survive! Mola mola!
SELECT BUTTON Inc.



TALES OF ASTERIA
BANDAI NAMCO Games Inc.



Monster Strike
Mixi



Line I Am Wukung
Line



Plants vs. Zombies: All Star
EA & PopCap

今回はv3.6を使ってみます。

周辺ツールの準備

Cocos (旧 Cocostudio)

最新バージョン v2.3



- 1.xがcocostudioという名前だったが、
- 2.xからCocosという名前になったください。

**Cocos用ゲーム開発のツールキット。
様々な機能を有している。**

基本的なゲームならこのツールで事足りる

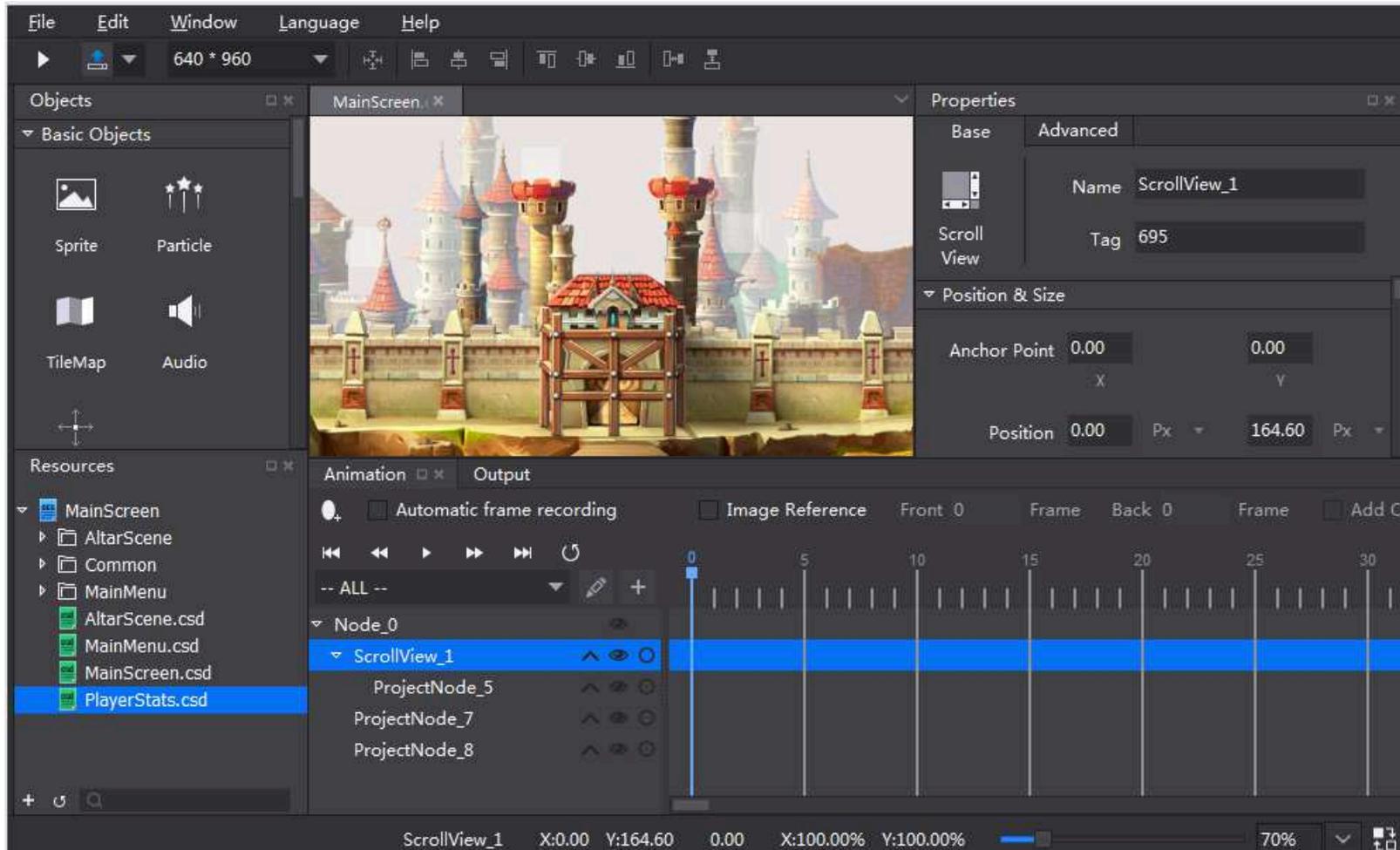
Cocosで出来ること

UIEditorで、メニューやステータス表示
をすることができる。

AnimationEditorで、キャラのアニメー
ションを作ることができる

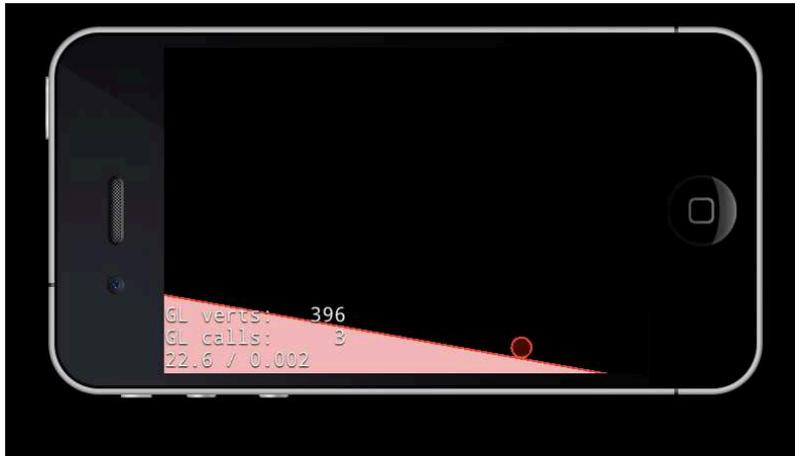
SceneEditorで、シーンの切り替え（つ
まり画面遷移）を作る事が出来る

こんな画面で作れる



今回はCocos v2.3を使用してみる

物理演算ライブラリの準備



物理演算とは、物体の運動を物理法則に基づき数値計算（シミュレーション）することである。

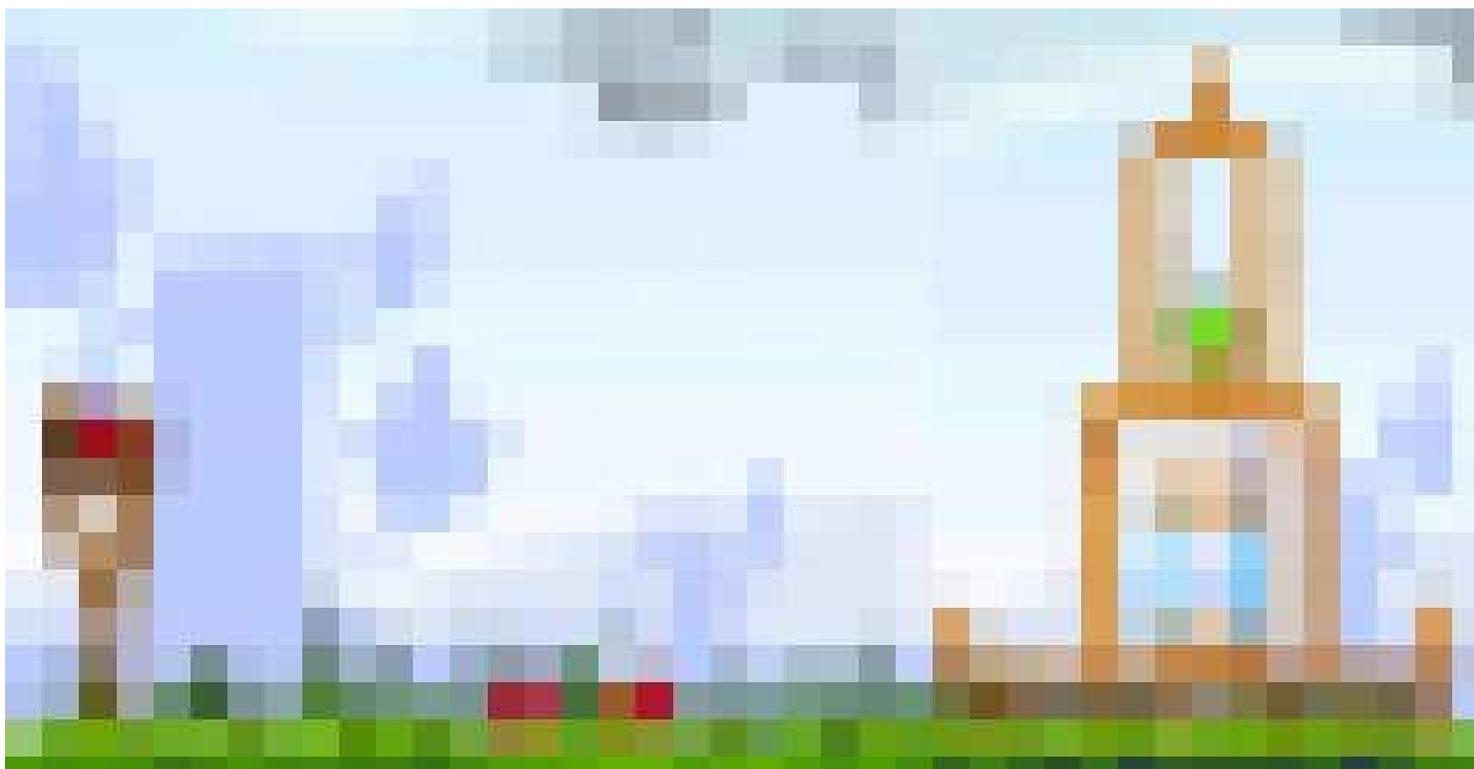
cocos2d-xにはChipmunk、Box2dの2つの物理演算ライブラリがバンドル。

Chipmunkの方がパフォーマンスが良いらしい。

今回はChipmunkを使ってみる

作るゲームはといえば？

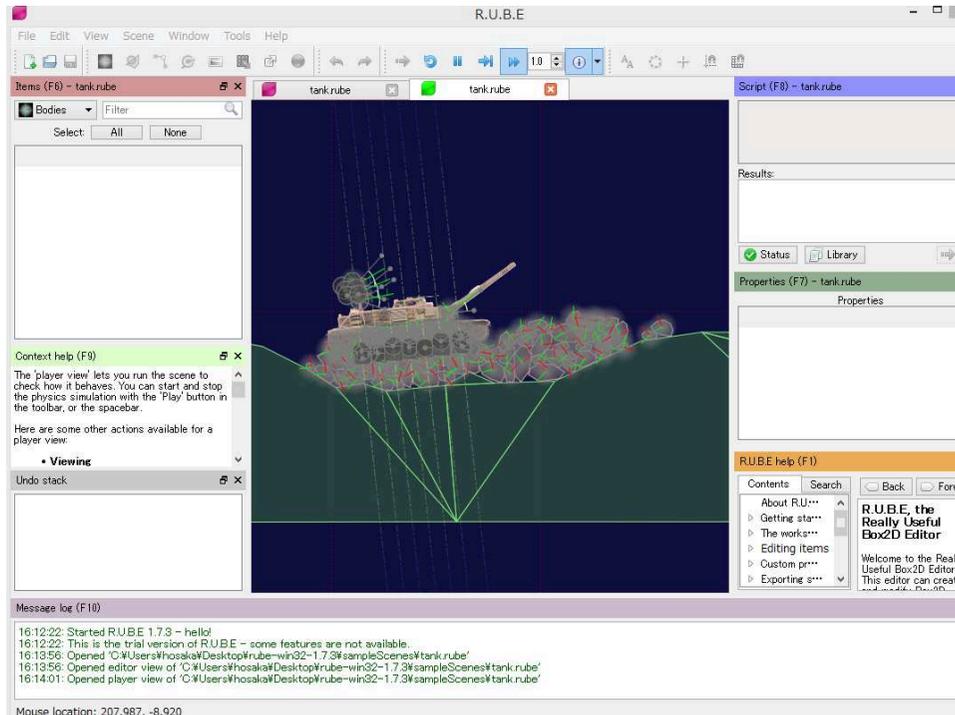
怒った鶏



あ．．．どうしよう

ステージデータクリア型だから、マップエディタがあるな。物理演算と相性が良いモノ．．．

R.U.B.E



4,500円なり

これいい感じっぼい。

でも参考文献すくな！！

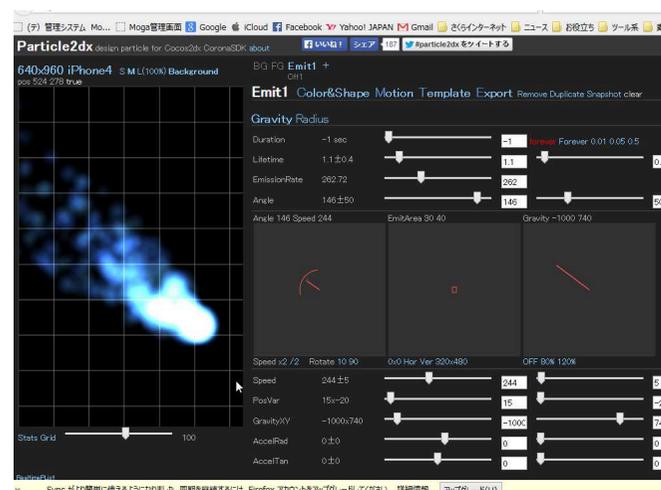
使いこなす自信なし。

でもやってみよっと

見た目を派手に！

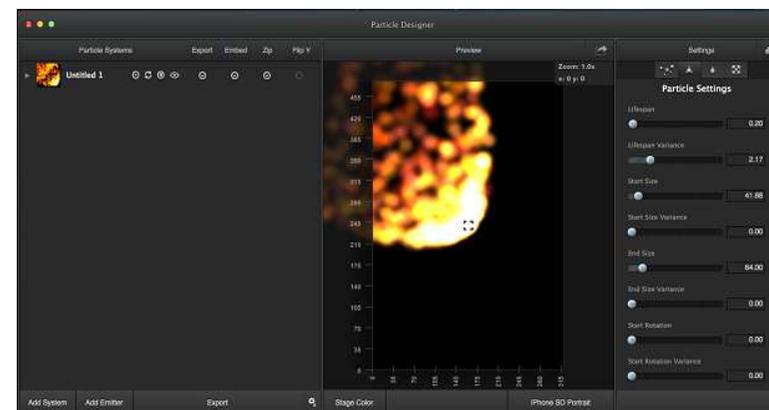
候補 1 Pirticle2dx

無料で使えてエクスポートできるけど、保存できないというのが難点すぎる。



候補 2 Pirticle Designer

有料。6,000円くらい。Macオンリー。
いろんな形式に出力できるし、メジャー



本格的にやりたいし・・・

Pirticle Designerにしてしまおう！

そーいえば・・・

- **Androidのシミュレーターをどうにかしたい・・・くっそ重たいし。。。**

検討中・・・

どなたか良い案あれば教えてください

次回は開発環境構築編

ご清聴ありがとうございました。