

平成31年 制作作品 岡田拓郎

作品名	PushMo
開発言語	C++
ライブラリ	DirectX9.0c
開発人数	1人
開発期間	6ヵ月
使用ツール	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Microsoft Visual Studio Express 2013 for Windows Desktop</li><li>▪ Metasequoia</li><li>▪ Paint</li><li>▪ Adobe PhotoShop CC 2017</li></ul>
使用素材元	<p>画像</p> <p>BEIZE Grapshics <a href="http://www.beiz.jp/">http://www.beiz.jp/</a> texture mate <a href="http://www.texturemate.com/">http://www.texturemate.com/</a> ぴぼや <a href="http://piposozai.blog76.fc2.com/">http://piposozai.blog76.fc2.com/</a></p> <p>音楽</p> <p>On-Jin ～音人～ <a href="http://on-jin.com/">http://on-jin.com/</a> 効果音ラボ <a href="http://soundeffect-lab.info/">http://soundeffect-lab.info/</a> 魔王魂 <a href="http://maoudamashii.jokersounds.com/">http://maoudamashii.jokersounds.com/</a></p>
力を入れた点	学生の際に制作したものと同様のライブラリで制作を行った際、ゲームの要素を追加することばかり考えてしまいプログラムが複雑かつ見栄えの悪いものになってしまいました。その反省を踏まえ、今回はプログラムのコーディングに注力しました。
苦労した点	学生の時と比べ制作に使える時間が非常に少なくなったため、時間配分に悩みました。
今後の予定	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ ステージの種類追加</li><li>▪ シャドウマップシェーダ実装</li><li>▪ 内部処理の最適化</li></ul>