

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（ゲームデザイン分野）2018 年度版

ゲームシステム

アイデアの出し方、元になる要素、操作しやすいインターフェースの活かし方

- <最新> - マルチデバイスとマルチプレイを生かしたゲームデザイン
- eスポーツ向けの企画とイベント運用
- AIが出したアイデアを元に企画を自動構築するシステム
- AR演出のリアルタイム合成技術を用いたゲームシステム
- <数年後> - クロスモーダルを前提としたゲームデザイン
- VR/AR/MR 技術を利用した現実干渉するゲームデザイン
- AIによるプレイヤー個別かつ自動継続的なレベルデザイン

生産性と品質の向上

アイデアを活かすために生産性をあげる技術

- <最新> - ゲームデザインやクオリティーチェックへの AI の導入
- AI を利用したアセット自動生成技術の活用
- 次世代移動通信の技術とそれを活かしたハードウェアの発展
- <数年後> - 革新的なインターフェースを伴った VR 技術
- ミドルウェアとしての統一化された AI 規格
- 現実との違和感を感じさせない AR 技術

気にしなければいけない周辺技術

- <最新> - 世界的なガチャ規制に向けた流れと次世代のマネタイズモデル
- 超高精細や形状変化など多様なディスプレイの進化と普及
- ビジュアル検索を使用した新しい検索チャンネル
- <数年後> - 足など他の人体機能を活かした補助腕の技術
- 脳活動測定を利用したレベルデザインへのフィードバック
- IR 実施法案の成立に伴う業界への影響
- 触覚ディスプレイや味覚ディスプレイなど出力機器の多様化