

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（ゲームデザイン分野）2020 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>

- リモート下における e スポーツの変化
- 動画配信と視聴者からのマネタイズを前提としたゲームデザイン
- クラウドゲームプラットフォームならではのゲームデザイン

<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に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
- 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

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
- 5G の通信技術とそれを活かしたハードウェアの発展
- テレワークサービスの浸透と発展

<数年後>

- 日常的に使用されるウェアラブルデバイスによる作業
- 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/MR 技術

気にしなければいけない周辺技術

<最新>

- 細分化される販売規制や情報取扱規制などへの対応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
- フィンテック・ヘルステック・HR テックの浸透と定着
- IR 実施法案の成立に伴う業界への影響

<数年後>

- 人体機能を拡張する Augmented Human 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
- インプラントブル機器の実用化
- 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