

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（ゲームデザイン分野）2015 年度版

ゲームシステム

アイデアの出し方、基になる要素、操作しやすいインターフェースの生かし方

- <最新>
 - ユーザー志向の多様性に対応した参入ハードルを下げる設計
 - リアルグラフを活かしたソーシャル要素
 - UGC を主軸に据えたゲームデザインとそれを拡散するメディアとの連携要素
- <数年後>
 - IoT を利用した生活に密着したゲームデザイン
 - ユーザーの行動やビッグデータを活かしてバランスを自動調整する構造
 - UX 面から考えるタッチパネルの欠点を克服するインターフェース

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>
 - AR を利用した現実における特別な時間と空間の構築
 - VR を利用した非リアリティ手法でのリアリティの実現
 - アイデアを迅速に実現するためのプロダクト構築の手法
 - ゲームエンジンの進化と発展
- <数年後>
 - スマートフォンに続く新しい携帯端末の登場
 - 新しいウェアラブル端末の開発と普及
 - ローカライズを前提としたゲームエンジンの登場

気にしなければいけない周辺技術

- <最新>
 - ドローンなどの自律移動型ロボットの進化と普及
 - 常設無線通信技術の進化
 - ゲーム実況をやすくするための動画撮影と共有の技術
- <数年後>
 - 五感すべてを使った VR 技術の確立と普及
 - 個人認識技術の利用のガイドライン
 - 超高精細ディスプレイや空間ディスプレイなどの出力機器技術の進化と普及