

## CESA ゲーム開発技術ロードマップ（ゲームデザイン分野）2019 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>

- 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
- 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
  - 「クラウドゲーミング的な内容を追加」

<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

### 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

<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
- タッチレス技術の普及とその影響

<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
- 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