

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（ゲームデザイン分野）2013年版

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>
 - 娯楽ゲームの UX の教育利用
 - プレイヤーの周辺環境のコンテンツへの取り込み
 - コアユーザーのアナログゲーム回帰に見られるゲーム性の復権
 - 実イベント連動した多人数参加によるゲーム
 - AR プロジェクションによる現実空間でのゲーム
- <数年後>
 - 公式 BOT の普及
 - レベルデザインでの難易度完全自動調整
 - AI によるシームレスで認知出来ないリアルタイム難易度調整
 - プレイヤーの周辺環境によるコンテンツの動的変化
 - ストレスのない会話型ゲーム内エージェント

生産性と品質の向上

アイデアを生かすために生産性をあげる技術

- <最新>
 - 大型タブレット端末を使った情報共有
 - スマホ用リッチコンテンツ向けミドルウェアの普及
 - 3Dプリンターを使ったイメージ共有
 - クラウドによるハードウェアの超越
 - シンプルな会話コミュニケーションが可能なゲーム内エージェント
- <数年後>
 - ARG におけるデジタル的ハンディキャップの付加
 - シチュエーションにあわせたゲームシステムの自動スケーリングおよびアジャスト
 - 翻訳支援ツールとゲームエンジンの統合

気にしなければならない周辺技術

アイデアの基になる未来に予想される技術

- <最新>
 - 感覚間相互作用や脳科学的認識作用を利用した UX の提供
 - 視覚以外のディスプレイ
 - 廉価3Dプリンターの登場
 - テレイグジスタンスシステムを使ったアナログゲーム対戦
- <数年後>
 - 廉価高性能3Dプリンターの普及
 - テレイグジスタンスによるオンラインゲーム対戦
 - 前庭感覚への感覚付加がある HMD