

## CESA ゲーム開発技術ロードマップ（ゲームデザイン分野）2017 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>

- VR インターフェースの多様化
- e スポーツでの展開を前提とした企画
- 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

<数年後>

- クロスモーダルを前提としたゲームデザイン
- IoT を利用した生活に密着したゲームデザイン
- AI による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
- ゲームエンジンの拡張性と複数のツールとの連動

<数年後>

- VR 機器の軽量化と小型化
- 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
- 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>

- 個人識別情報の多様化
- ドローンなどの自律移動型ロボットの進化と安全対策
- 世界的なガチャ規制に向けた流れと新しいビジネスモデル

<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
- 超高精細ディスプレイの進化と普及
- 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