

## CESA ゲーム開発技術ロードマップ（ゲームデザイン分野）

### 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生かし方

- <最新>
  - カジュアルゲームとコアユーザーの2極化
  - ダウンロード販売の普及
  - UGC の増加と共存
  - 専門者が監修するゲームの増加
  - 据え置き機+携帯機のようなプレイ環境を意識したゲームデザイン
  - 特定コミュニティの顧客層に専用カスタマイズされたゲームデザイン
- <数年後>
  - 教育機関、リハビリや社員研修等へのゲームデザインの導入
  - ユーザー層の年齢上昇を意識したゲームの増加
  - 心理学に基づいたゲームデザイン
  - ユーザーのプレイ情報を基に進化し続けるゲーム
  - 常時ネット接続可能な携帯型情報端末を活用したクラウド型ゲーム
  - UGC ゲームを適正に審査しパブリッシングを補助する流れの一般化

### 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>
  - 事前に行われるテスト及び市場に出たからの購入ユーザーによる評価
  - Flash 等による短期間でのアイデア実現
  - プロトタイピング、ホワイトボックス開発手法
  - 手書きやツールによるスクリプト生成
  - ローカライズが必要な国の増加
- <数年後>
  - データマイニングを利用したマーケティング
  - 自動テスト（ゲームシステム、整合性）
  - 難易度を自動調整する AI の搭載
  - ゲーム開発に即した工程管理システムによる適切な進捗予測
    - 高度なローカライズの必要性和自動化（翻訳と文字数調節、桁区切りや単位の自動変換、カルチャライズ）の発展

### 気にしなければならない周辺技術

アイデアの元になる未来に予想される技術

- <最新>
  - 深度を考慮した立体的な画像認識技術
  - マルチタッチデバイスの増加
  - カメラ及び GPS と電子コンパス等による AR 技術
  - 加速度センサー
- <数年後>
  - 立体映像の普及
  - 表情を読み取る技術の一般化
  - 個人認識技術を使ったゲームデザイン
  - 脳や皮膚からの微弱な信号を元に操作
  - 環境を制御できるフォースフィードバック