

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（ゲームデザイン分野）2012年版

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生かし方

- <最新> - 「Free to play」の一般化
- バーチャルグラフ内で完結するソーシャル要素
 - コンプライアンスを意識したゲームデザイン
 - タブレット型端末を前提としたマルチタッチ UI
 - モチベーション創出に基づいたゲームデザイン
- <数年後> - ライフログを取り込んだゲームシステム
- 娯楽ゲームの UX の教育利用
 - プラットホーム横断型の持ち運びゲーム
 - 分別販売の確立による成人向けゲームの表現規制の緩和

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> - ダウンロードコンテンツ販売の一般化と追加販売手法の拡大
- 各種ゲームエンジンの熟成とノウハウの共有化による試作工数の軽減
 - ローカライズ手法の複合的な最適化
 - 既存のソーシャルグラフとの容易な連携
 - 状況に合わせて複数の手法を組み合わせるゲーム AI
- <数年後> - UX や KPI から動的に管理するリアリティの自動制御
- プレイログから流行を読み、パラメータを最適化するカードゲーム用 AI
 - 雰囲気表現の自動スクリプト生成や正規化支援を組み込んだゲームエンジン
 - コンセプト主導型ゲームデザインにおけるシステム構築の自動化

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> - 高精度空間情報システムを利用したゲーム
- 家電へのアンドロイド OS の搭載
 - 電子書籍端末や小型タブレット PC の普及
 - 生体信号や、視線の動きなどの生理現象の UI 利用
 - 多チャンネル音響などを使った、ゲームデザインに直結するサウンド
- <数年後> - 補器を使わずにプレイヤー特定可能なマルチタッチパネル
- 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
 - 空間コントローラーにおけるフォースフィードバックの一般化
 - 超高精細（網膜ディスプレイ）の普及