

CEDEC ゲーム開発技術ロードマップ（ゲームデザイン分野）2022 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 スポーツのビジネス変化にあわせたゲームデザイン
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
xR 技術を利用した現実干渉するゲームデザイン
インディー開発におけるゲームデザインの多様化

<数年後>

クロスモーダルを前提としたゲームデザイン
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
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
メタバースにおけるゲームデザイン

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
テレワークサービスの浸透と発展
UNITY 等、小規模開発が可能な開発ツールの浸透

<数年後>

現実との違和感を感じさせない AR/MR 技術
ミドルウェアとしての統一化された AI 規格
日常的に使用されるウェアラブルデバイスによる作業
自動運転レベル4の実現と移動概念のパラダイムシフト
最小人数で容易にゲーム開発が可能な開発ツールの進化

気にしなければいけない周辺技術

<最新>

衛星インターネットの普及によるネット環境の変化
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
フィンテック・ヘルステック・HR テックの浸透と定着
AI のエンターテインメント分野への活用

<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
触覚ディスプレイや味覚ディスプレイなど出力機器の普及
インプラントブル機器の実用化
量子コンピュータの実用化