

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>
 - ソーシャルを一要素としたゲームデザイン
 - UGCにおける「いいね」評価の一般化
 - アクションゲームにおける、ノンターゲットティングとターゲットティングの共存
 - 常時ネット接続可能な情報端末を活用したクラウド型ゲーム
 - ゲームデザインにおける CERO の適用外での倫理的な自主的制限
 - 高齢ユーザーを意識した高解像度携帯端末でのインフォメーション
 - モーションコントローラーの操作方法の標準化
 - フリック、スワイプ操作によるインターフェイス
- <数年後>
 - ソーシャルに代わる新たなゲーム要素の発生
 - ヒット事例の法則化を基にした、再構築型のゲームシステム
 - CERO に代わる倫理基準の策定と、対応したゲームデザイン
 - 立体的コントロールと 3D インフォメーションの体感的一致
 - 移動体端末における、地下鉄など断続的通信環境下での補完的処理

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>
 - ゲームエンジンの使用を前提とした工程管理
 - ローカライズを必要としないゲームデザイン手法
 - アルゴリズムの整合性の自動テスト
 - ユーザーに合わせて難易度を自動調整する AI の搭載
 - 多方面へのゲーミフィケーションの応用
- <数年後>
 - 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
 - 高度なローカライズ、カルチャライズの成功事例のデータベース化と自動化
 - プロダクトリプレイスメントを扱う広告代理店の増加
 - 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>
 - 立体映像が及ぼす悪影響を軽減する描画方法とゲームデザイン
 - 個人情報保護のためのセキュリティ技術の向上
 - クラウドを利用したゲームにおける各種端末での描画の最適化
 - 高精度空間情報システムを利用したゲーム
 - マルチタッチデバイスの多人数同時操作におけるプレイヤーの特定
 - IT家電のコンピュータを利用したインタラクティブコンテンツ
- <数年後>
 - 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
 - 生体信号や、視線の動きなどの生理現象を利用したコントローラー
 - 感覚間相互作用や脳科学的認識作用を利用した体感表現