

CESA ゲーム開発技術ロードマップ（ゲームデザイン分野）2014年版

ゲームシステム

アイデアの出し方、基になる要素、操作しやすいインターフェースの生かし方

- <最新>
 - ソロプレイを前提とした MMORPG のゲームデザイン
 - プレイヤーと視聴者のインタラクションを前提としたゲームデザイン
 - 携帯ゲーム機によるクラウドコンピューティング
 - 相手を意識させないバーチャルグラフ
 - 統計的手法によるガチャの抽選
 - 意図的にゲームバランスを取らないゲームデザイン
- <数年後>
 - 顧客満足度が高い新たな課金スキームの登場
 - VR におけるプレゼンスを意識したゲームデザイン
 - タンジブルインターフェイスが必須のゲームデザイン
 - 視線移動をフィードバックしたコンテンツの動的変化
 - ハプティクスを応用したバーチャル力触覚 UI

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>
 - スマホ用 UI のデファクトスタンダード傾向の発生
 - 3D プリンターの普及による試作コンポーネントの作成
 - 言語解析コントロールの普及
 - SNS 利用の情報配信・情報収集
 - VR コンテンツ制作ノウハウの蓄積
- <数年後>
 - オープンデータ利用のコンテンツ作成の普及
 - 快適な立体視環境への調整の自動化
 - クオリティが担保されるクラウドソーシング
 - モバイル環境も含めたネットワーク経由の共同開発ツール

気にしなければならない周辺技術

アイデアの基になる未来に予想される技術

- <最新>
 - 各種モーションセンサーの充実
 - 感覚間相互作用を利用した UX
 - 前庭感覚への感覚付加技術の応用
 - 顔認識など生体情報解析の普及
- <数年後>
 - 短焦点超広角プロジェクターの普及
 - 前庭感覚への感覚付加のガイドラインの設定
 - 多眼式・ホログラフィー立体視ディスプレイの登場