

CEDEC ゲーム開発技術ロードマップ（ゲームデザイン分野）2024 年度版

企画・仕様・調整

企画やディレクション、ゲームシステム、ステージ配置、バランス調整、ストーリー制作、サービス運営など

<最新>

アテンションエコノミーの中で選ばれる鮮烈なコンセプト
生成 AI との動的なインタラクション体験の登場
コミュニケーションやロールプレイを主体としたメタバース空間
ファンコミュニティとの対話的・共創的なゲームデザイン
オープンワールド上で展開する大量のサイドクエストや創発的ストーリー進行

<数年後>

高度な AI による「プレイヤーごとのパーソナルな最適化」を利用したゲームデザイン
高度な AI による「NPC との自然で創発的な対話」を利用したゲームデザイン
メタバース統合やデジタルツイン融合をベースとしたゲームデザイン
AI やユーザーコミュニティが主体となった自律的サービス運営の設計

ツール・マネジメント

ゲームプランナーの業務に関わるツールやマネジメント手法

<最新>

AAA 級プロジェクトにおけるデータ量産や世界展開に向けた体制構築
ゲームエンジンを用いたイテレーティブなプロトタイピング
ユーザーテストやアーリーアクセス、コミュニティからのフィードバック体制
ドキュメント、ナレッジのクラウド共有化
AI を利用した自動生成技術の活用

<数年後>

大規模ながら一貫性のある効率的なゲームデザインイテレーションの進化
ノーコードツールを用いたゲームデザイナー主体の高度なプロトタイピングの普及
AI 活用による仕様書の内容調整、自動更新、図表生成など
AI 活用によるユーザーフィードバックの詳細な分析やイテレーション手法の確立