

# CEDEC ゲーム開発技術ロードマップ（ゲームデザイン分野）2025 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>

- 情報過多の現代で選ばれる・シェアされる鮮烈なコンセプト
- 生成 AI を活用した動的な体験の登場
- コミュニケーションやロールプレイの場としてのゲーム空間
- コミュニティと共に創する UGC プラットフォームとしてのサービス
- 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
- 過去の名作をアレンジして現代的なゲームデザインへと進化

### <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
- 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
- 限られた可処分時間を充実させる、短時間で楽しめるゲームデザイン

## ▼ツール・マネジメント

ゲームデザイ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短期サイクルのプロトタイピング
- 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 活用による仕様書作成、図表生成、データ調整など
- 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

### <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サイクルの進化
- AI 活用によるユーザーフィードバックの詳細な分析や開発サイクル手法の確立
- 会社や国を超えたゲームデザインの技術共有の発展