2025年８月22日

各　　位

会社名　　ポールトゥウィンホールディングス株式会社
代表者名　代表取締役社長　橘　　鉄平
（コード番号：3657　東証プライム）
問合せ先　取締役CFO　　山内　城治
（TEL：03－5909－7911）

当社連結子会社（Side）とRazerとのハイブリッド・プレイテストによるAI活用型デバッグソリューションの発表に関するお知らせ

当社の連結子会社であるSide International Holdings Limited（本社：英国ロンドン、CEO：デボラ・カーカム、以下「Side」）は、Razer Inc.（本社：米国カリフォルニア州及びシンガポール、共同創業者兼CEO：ミン・リャン・タン、以下「Razer」）と、ゲーム開発者向けのオールインワン テスト ソリューションツール「Sideが技術支援するRazer Cortexプレイテストプログラム」（Razer Cortex: Playtest Program - Powered by Side）を発表しましたので、お知らせいたします。

当社グループは、顧客のサービスやプロダクトのライフサイクルの企画、開発、リリース、運用、改善の工程において、品質コンサルティング、ゲームデバッグ、ソフトウェアテスト、環境構築・移行サポート、モニタリング、カスタマーサポート、不正対策、BPR サポート等を提供するサービス・ライフサイクルソリューション事業を行っており、同事業は、国内ソリューション、海外ソリューションの２つの業務に区分しております。「サービス・ライフサイクルソリューションとAIの融合」は当社グループの競争優位性を飛躍的に高める鍵となることから、国内外でAI活用推進のための継続した投資を行っております。

Side は海外ソリューション業務を担う子会社を取りまとめる中間持株会社で、同社の子会社各社において、デバッグ、ローカライズ、音声収録、カスタマーサポート、製品開発サポート、グラフィック開発に関するサービスを行っており、海外ソリューションにおける売上は、当社連結売上高の38.8%（2025年１月期）を占めております。

Razer はゲーマー向けライフスタイルにおける世界のリーディングブランドで、高性能ゲーミングラップトップやゲーミング周辺機器などのデバイスやゲーミング体験を最大限に引き出すためのソフトウェア、サービスを提供しており、Razer Chroma RGB、Razer Synapseなどで構成されたソフトウェアスイートは、２億5,000万人を超えるユーザー数を誇ります。また、同社は世界最大のゲーム決済サービスの一つであるRazer Gold とそれに付随する報酬プログラムである Razer Silver を通じて、ゲーマー中心のエコシステムの設計・構築を行っております。

この度発表する「Sideが技術支援するRazer Cortexプレイテストプログラム」は、5,000万人以上のグローバルユーザーを有するRazerのPCゲームランチャーであるRazer Cortex内でリリースされるもので、資格基準を満たすゲーマーがRazer Cortexから直接プレイテストに参加することを可能にするサービスです。このテスト環境にSide独自のAIと専門のデバッグチームを掛け合わせることで、ゲーム開発者にとっては意欲的なプレイヤーからのフィードバックが見込まれるとともに、プレイテストやデバッグにかかる費用削減も期待できます。

本件の詳細な内容については、添付資料をご参照ください。

・SideとRazer、世界初のハイブリッド・プレイテストによるAI活用型デバッグソリューションを発表

以　上

PTW ポールトゥウィン ホールディングス株式会社

PRESS RELEASE

報道関係者各位

2025年8月22日

SideとRazer、世界初のハイブリッド・プレイテストによるAI活用型ゲームデバッグソリューションを発表
～『Sideが技術支援するRazer Cortexプレイテストプログラム』は、10万人以上のプレイヤーのプレイテストを容易にする～

ポールトゥウィンホールディングス株式会社（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：橘鉄平、証券コード：3657）の連結子会社である Side International Holdings Limited（本社：英国ロンドン、CEO：デボラ・カーカム、以下「Side」）は、Razer Inc.（本社：米国カリフォルニア州及びシンガポール、共同創業者兼CEO：ミン・リャン・タン、以下「Razer」）と、ゲーム開発者向けのオールインワン テスト ソリューションツール「Side が技術支援する Razer Cortex プレイテストプログラム」（Razer Cortex: Playtest Program - Powered by Side）を発表しましたので、お知らせいたします。

本日、受賞歴のあるゲームサービス会社 Side と、世界を代表するゲーマー向けライフスタイルブランドの Razer は、全く新しいプレイテストツールを発表しました。Side 独自の AI 技術を活用することで実現され、プレイテストのデータは品質保証の向上にも同時に活用されます—これは業界初の試みです。主要なプレイテストプロバイダの価格比較に基づいて、場合によってはプレイテストのコストを 80%削減できる可能性があります。

『Side が技術支援する Razer Cortex プレイテストプログラム』（Razer Cortex: Playtest Program - Powered by Side）は、従来のプレイテスト機能とデバッグを大規模に組み合わせており、定性的と技術的なフィードバックの両方を求める開発会社にとって、初の一括対応型のテストツールとなりました。この新ツールは、全世界で 5,000 万人以上の利用者を持つ Razer の PC ゲームランチャーである Razer Cortex 内で提供され、開発会社が実際のプレイヤーを対象に、大規模かつターゲットを絞ったプレイテストを実施できるようになります。

参加条件を満たしたゲーマーは、Razer Cortex を通じてプレイテストに直接参加することができます。ランチャー上で秘密保持契約（NDA）に署名し、ゲームビルド用の専用ダウンロードキーを受け取ることで、安全かつ機密性の高いアクセスが保証されます。プレイ中、Cortex はプレイ時間やパフォーマンスデータを記録します。特定の条件を満たすと、プレイヤーは定性的なアンケートを通じてフィードバックを提出し、Razer Silver の報酬を受け取ることができます。これらの報酬はゲームや周辺機器と交換可能で、参加への意欲を高める仕組みとなっています。

収集されたゲームプレイデータと感情データは、Side の独自 AI によって分析され、重複データが除去されます。最終的に、Side の専門デバッグチームによってレポートが解釈・検証され、低コストで大規模かつ実用的なプレイテストデータ及び分析結果の提供が可能になります。

■ Side CEO デボラ・カーカム　コメント

「ゲーム業界におけるイノベーションはプレイヤーと開発者側の密接なリレーションが不可欠です。私たちは Razer とのパートナーシップにより、『Side が技術支援する Razer Cortex プレイテストプログラム』を通じてその流れを積極的に促します。私たちの情熱は、クライアントの物語を正確に世界に届けることにあり、熱心なプレイテスターからのフィードバックを最大限に活用することにより、それを最高の形で実現することを目指します。

物語を届けることが我々のビジネスであるなら、プレイテスターはまさに大切な株主のような存在です。私たちの独自のソリューションは、最も熱心な支持者である株主に発言の場を提供し、IP への初期投資を育てて、最終的にはリリース時の売上につなげることを可能にします。さらに、プレイテスト中に収集されたデータを活用して、タイトルの品質保証（QA）も向上させます。プレイヤー、開発者、そして私たち Side にとって、まさに“三方よし”の仕組みです。」

＜プレイテストの新時代＞

プレイテストは、ゲーム開発において最も重要でありながら、非常に多くのリソースを必要とする工程のひとつです。従来の方法では、多くのコストをかけて募集された少人数のプレイテスターと、時間のかかるアンケート調査に依存しており、得られる分析結果は限られているにもかかわらず、コストは高くなりがちです。

『Side が技術支援する Razer Cortex プレイテストプログラム』は、Razer の広大なグローバルコミュニティと、Cortex のゲーム起動ツールとしての内蔵機能を活用し、プレイヤーのゲームへの関わり方や興味、プロフィールに基づいて、プレイテスターの事前選定を行います。これにより、開発会社は従来の採用プロセスにおける障壁を回避し、より多様で適切なテスター層に効率的にアクセスできるようになります。

■ Razer VP クエン クアック氏　コメント

「『Side が技術支援する Razer Cortex プレイテストプログラム』は、当社のゲームランチャーに新たに追加された機能で、開発会社が低コストで大規模なプレイテストを実施できる手段を提供します。Side のソリューションを Razer Cortex に統合することで、ゲームビルドの配布を簡素化し、ターゲットプレイヤーの選定を可能にし、構造化されたデータ収集もサポートします。この連携により、開発会社は意欲的なプレイヤーとつながり、有意義なフィードバックを得ることで、より良い開発判断を支援することができます。

開発会社は、プレイヤーのゲームプレイの傾向や経験、さらには将来的にはより広範なユーザー層の洞察に基づいて、対象となるプレイヤーグループを選定することができます。これにより、将来的にはプレイヤー主導によるローカライズテストの実施も可能になるかもしれません。」

＜仕組み＞

＜人間が介在する AI＞

ほとんどの AAA タイトルでは、デバッグチームは 5～6 人で構成され、完全に安全な環境で作業を行います。ゲームのテスト方法はさまざまですが、楽しみやクリアを目的とするプレイテスターとは異なり、デバッグチームはプレイヤーが最も関わる可能性の高い重要な場面やエリアに集中し、あえてゲームを“打ち破る”ことを目的としてテストを行います。このデバッグ業務に関しては今回の新しいプログラムがスタートしても違う目的として残り続けます。

『Side が技術支援する Razer Cortex プレイテストプログラム』は、ゲームを純粋に楽しむ目的でプレイしているユーザーから収集したデータを活用し、同じデバッグチームに強力な支援を提供します。これにより、Side の専門チームは、ラボ環境では見逃されがちなバグを発見することが可能になります。たとえば、あるセクションでクラッシュが複数報告された場合、テスターはその箇所にバグが潜んでいる可能性があると判断し、調査を開始します。

このツールの開発は、Side がテクノロジーに人間の創造性を融合させるというコミットメントを反映しています。このようなレベルのプレイテスト報告書を人間のデバッグチームに提供することは、同社が AI を活用したゲームサービスソリューションに多大な投資を行っていなければ不可能でした。Side の提供するサービスに新しい AI を組み込むことは、クライアントとチームの両方を進歩させるために不可欠であり、最近の業界調査によると、開発者の 87%が既に AI を活用していると回答しています。

■ **Side 最高技術責任者 Dr.ハーラン ビバリー コメント**

「Side と Razer のこのパートナーシップは、これまでのプレイテストのあり方を大きく変革するものです。開発会社にとっては、プレイテストの費用対効果が高まり、プレイヤーにとっては、これまで以上に開発プロセスに近づけるようになります。そして QA（品質保証）にとっては、まったく新しい業務の役割が加わることになります。

私たちのデバッグチームやクライアントは、これまで想像もしなかったほど多くのリアルなプレイヤーからのデータにアクセスできるようになります。業界標準である『少量・高関与』から『大量・低関与』への転換により、これまで誰も実現できなかったレベルのデータ分析が可能になります。このプログラムこそが、リアルタイムでのイノベーションの真の姿です。」

＜業界への影響＞

Side は、ターゲット層からのフィードバック、感情分析の強化、機能テストなどを通じて、業界標準を大きく下回るコストで、より深い分析結果を大規模に開発会社に提供できるようになります。オンタリオ大学の研究では、プレイテストによって、批評家の目に触れる前にゲームの問題点を発見できることが示されています。ニューヨーク市データサイエンスアカデミーによると、レビューは売上に大きな影響を与えることから、プレイテストは商業的成功に向けた準備において極めて重要な役割を果たします。リーズナブルなコストで大規模なプレイテストを実施し、さらに専門的なデバッグの知見を加えられる点が、このソリューションを革新的かつユニークなものにしています。

このソリューションにより、プレイヤーはこれまでにないほど業界との距離を縮めることができます。彼らは、発売前の段階で、自分が応援してきたシリーズの開発会社に直接フィードバックを届けることができるのです。これは通常、メディア関係者やインフルエンサーだけに許されていた体験です。一方、開発会社にとっては、正式なリリース前に対応や方向転換ができる貴重な確認の機会となります。

『Side が技術支援する Razer Cortex プレイテストプログラム』は、Side のプレイテスト・ソリューションのひとつに過ぎません。Side のサービス・ポートフォリオには、大規模から小規模まで、さまざまなプレイテストの選択肢が揃っています。

詳細については、https://www.side.inc/ja/playtesting をご覧ください。

Side International Holdings Limited について https://side.inc/ja/

Side International Holdings Limited（旧 PTW International Holdings Limited）は、ロンドンに本社を置き、ゲーム開発・ゲームサービスに特化したグローバル企業で世界中の大手ゲーム開発会社やスタジオにクリエイティブなソリューションを提供しています。2009 年に日本で設立し、現在では北米、ヨーロッパ、南米、アジアの 14 カ国 20 スタジオを展開する、ビデオゲーム業界における世界的な勢力へと成長しました。業界をリードするサービスとして、グラフィック開発、ゲーム開発、音声収録、品質保証、ローカライズ、ローカライズ QA、プレイヤーサポート、コミュニティ管理、データセット、特注 AI サービスなど、業界をリードするサービスを提供しています。

Razer について https://rzr.to/20anni

Razer™は、ゲーマーのために、ゲーマーによって作られた、世界をリードするライフスタイルブランドです。Razer のトリプルヘッド・スネーク商標は、世界中のゲーミング及び e スポーツコミュニティで最も認知されているロゴの一つです。Razer のファンはすべての大陸に広がっており、Razer はハードウェア、ソフトウェア、サービスというゲーマーに特化した最大のエコシステムを設計・構築しています。Razer は高性能ゲーミング周辺機器や Blade ゲーミングノート PC など、数々の受賞歴を誇るハードウェアを多数提供しています。Razer が提供するソフトウェアスウィートは、Razer Chroma RGB、Razer Synapse などで構成されており、2 億 5,000 万 人以上のユーザーを誇り、カスタマイズ、照明効果、最適化を提供します。Razerは、68,000以上のゲームに対する世界最大のゲーム決済サービスの1つであるRazer Goldと、それに付随する報酬プログラムである Razer Silver を通じて、ゲーマー、若者、ミレニアル世代、Z 世代向けの支払いサービスも提供しています。

Razer は、#GoGreenWithRazer 運動を通じて持続可能な未来に向けた取り組みを行っており、環境への影響を最小限に抑えるための 10 年計画を策定しています。

2005 年に設立された Razer は、アーバイン(米国)とシンガポールに本極地を置き、ハンブルク(ドイツ)と上海(中国)に、リージョナルヘッドクォーターを置いています。世界 19 カ所にオフィスを展開しています。2025 年には、ブランド施策を多数展開しながら、創業 20 周年を迎える予定です。

ポールトゥウィンホールディングス株式会社について https://www.phd.inc/

ポールトゥウィンホールディングス株式会社は、グローバルでサービス・ライフサイクルソリューション事業を提供する持株会社です。グループ会社を通じて、国内ソリューション(ゲーム市場向け:ゲームデバッグ、カスタマーサポート、ローカライズ、海外進出支援、Tech 市場向け:ソフトウェアテスト、環境構築、サーバー監視、データセンター運営、E コマース市場向け:モニタリング、カスタマーサポート、バリアフリー字幕・音声ガイド制作)、海外ソリューション(ゲームデバッグ、ローカライズ、音声収録、カスタマーサポート、製品開発サポート等)を提供しています。

＜報道機関からのお問合せ先＞
ポールトゥウィンホールディングス株式会社 広報担当 e-mail: phd-press@ptw.inc