

2024年11月7日

モリカトロン株式会社

## モバイルゲーム開発の QA 工程も AI で自動化

“エンタメ AI”のモリカトロン、次世代ゲームテストソリューション

「Playable!」シリーズ第二弾「Playable!Mobile」の開発を担当



日本初の“エンタメ AI”を開発・研究しているモリカトロン株式会社（本社：東京都新宿区、代表取締役：森川幸人、以下モリカトロン）は、2024年11月5日に AIQVE ONE 株式会社（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：山崎太郎）より販売を開始したゲーム開発の QA 工程を AI で自動化する次世代ゲームテストソリューション「Playable!Mobile」の開発を担当いたしました。本ソリューションは「[Playable!](#)」に続く第二弾で、今回は“Unity 開発のモバイルゲームに最適化”されており、導入も非常に簡単となっております。

「Playable!Mobile」サービスサイト：<https://playable.qa/mobile>

### ■ 「Playable!」シリーズについて

モリカトロンは「AI を活用したゲームの自動プレイシステム」の研究開発を長い年月をかけて「Playable!」シリーズという形で具現化しました。

これまでの開発の経緯や背景については「Playable!」ならびに「Playable!Mobile」を販売する AIQVE ONE 株式会社取締役 CTO である松木晋祐氏と、同社の親会社であるベリサーブのプロダクトソリューション事業開発部エンタメ QA ソリューション開発課所属で、同 AI の開発に携わった田中志弥氏へのインタビューをご覧ください

ださい。

## 【AI 受託開発事例】 ゲームと AI、ソフトウェア開発の強みを活かした協働を実現

- ・モリカトロン AI ラボ : <https://morikatron.ai/2024/11/veriserve/>
- ・モリカトロン公式 note : <https://note.com/morikatron/n/ne9dc75e45a87>

※モリカトロン AI ラボとモリカトロン公式 note、どちらも同じインタビュー内容を掲載しています。



## ■ 「AI を利用した自動ゲームプレイシステム」の研究開発について

モリカトロンは、創業以来「ゲームをコントロールする AI（中の AI）」にとどまらず、「ゲーム開発工程で活用する AI（外の AI）」の研究開発に取り組んできました。

これまでの研究成果を活かし、自動化技術の最前線に立ち続けています。

### 1) ゲーム開発者向け技術カンファレンス CEDEC での発表を通じた技術基盤の構築

- ・2019 年

「AI にゲームをデバッグさせることはできるか？～ゲーム AI 専門会社モリカトロンの挑戦～」

[https://cedil.cesa.or.jp/cedil\\_sessions/view/2128](https://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/2128)

- ・2020 年

「攻略、接待、変更に強い AI プレイヤー開発のためのアプローチ」

- 模倣学習 (DQfD) を活用した 3D アクションゲーム攻略の研究
- 階層型強化学習 を用いた格闘ゲーム自動プレイヤー育成の研究

[https://cedil.cesa.or.jp/cedil\\_sessions/view/2281](https://cedil.cesa.or.jp/cedil_sessions/view/2281)

### 2) パートナーとの共同研究開発

これらの研究成果を基に、株式会社ベリサーブ様、AIQVE ONE 株式会社様（設立前より協力）とともに「QA 向け自動プレイエージェント」の開発を開始し、下記のソリューションを次々に展開してきました。

- ・ 2021 年～2022 年  
3D アクションゲーム向けのコリジョンチェックやプレイスルーテストを自動化する「Playable!」を開発  
<https://playable.qa/>
- ・ 2023 年  
大規模言語モデル（LLM）を活用し、3D アクションゲームの汎用自動プレイテストエージェント「Playable! General Agent」を発表  
<https://docs.playable.qa/general-agent>
- ・ 2023 年～2024 年  
LLM を用いたモバイルゲーム向けの汎用自動テストソリューション「Playable!Mobile」を開発  
<https://playable.qa/mobile>

このようにモリカトロンは「中の AI」と「外の AI」の両軸で AI 活用を推進し、技術革新をリードし続けます。今後の取り組みにもぜひご期待ください。

## ■今後の展望（AI 受託開発・パートナー募集）

これまでの研究で培った AI 技術により、今後もモリカトロンは AI 技術を活用したエンタメ分野の革新に取り組んでまいります。

モリカトロンは「AI のソムリエ」として、多種多様な AI からお客様のご要望やお悩みに最適な提案をいたします。どんな些細なことでもお気軽にご相談ください。AI の専門家のモリカトロンにお任せくださいませ。

また、より一層 AI の技術開発や“エンタメ AI”を推し進めるため、新たなお客様や研究パートナーとの協力を心より歓迎いたします。共に、エンターテインメントの未来を築きましょう。

★AI 受託開発はこちら：<https://morikatron.com/ai-contract-business>

★パートナー募集はこちら：<https://morikatron.com/partners>

## ■会社概要：モリカトロン株式会社

モリカトロンは、2017年に設立した日本初の“エンタメ AI”カンパニーです。

ミッションに「エンタメ AI で、日常に“遊び心”を」を掲げ、“賢い AI”サービスだけではなく、誰もが夢見た“楽しい AI サービス”を世界中の人たちにお届けいたします。

会社名	モリカトロン株式会社
所在地	東京都新宿区新宿 1-9-2 ナリコマ HD 新宿ビル 7F
代表取締役	森川 幸人
設立日	2017年8月16日
事業内容	エンターテインメント領域を中心とした AI の設計・開発・コンサルティング
企業サイト	<a href="https://morikatron.com/">https://morikatron.com/</a>
公式 SNS	<a href="https://x.com/morikatron_pr">https://x.com/morikatron_pr</a> <a href="https://www.facebook.com/morikatron">https://www.facebook.com/morikatron</a>
公式 note	<a href="https://note.com/morikatron/">https://note.com/morikatron/</a>
オウンドメディア	<a href="https://morikatron.ai/">https://morikatron.ai/</a> (モリカトロン AI ラボ)
著作権表記	© morikatron Inc.

※本プレスリリースの情報は、配信日現在のものです。

予告無く内容が変更されることがありますので、あらかじめご了承ください。

プレスリリース・取材のお問い合わせ

[pr@morikatron.co.jp](mailto:pr@morikatron.co.jp)