



2024年1月31日

各 位

会 社 名 クオンタムソリューションズ株式会社
代 表 者 名 代表取締役社長 マーク ピンク
(コード番号 2338 東証スタンダード)
問 合 せ 先 経営企画室 富田 剛司
T E L 03-6910-0571 (代表)

(開示事項の経過) JP GAMES 株式会社との業務提携に関するお知らせ

当社は、2023年12月18日付「JP GAMES 株式会社との資本業務提携に関するお知らせ」にて、JP GAMES 株式会社（以下、JP GAMES）との資本業務提携を行うことのお知らせし、2023年12月22日付「「JP GAMES 株式会社との資本業務提携に関するお知らせ」の一部変更について」にて、同日開催した JP GAMES 及び当社取締役会にて、両社合意のうえで、一部条件を変更した形で資本業務提携を決議したことをお知らせいたしました。この資本業務提携に伴い、その後、両社間で業務提携内容に関する検討を進めてまいりましたが、本日開催の取締役会において、現状の段階における業務提携契約（以下「本契約」という。）の締結につき決議し、本日、両社間にて調印を行いますので、下記の通りお知らせいたします

記

1. 本契約の目的と内容

当社は、2024年1月12日に、合同会社 TBT オフィスからの JP GAMES 株式 110 株の取得手続きが完了し、さらに、両社間で AI 技術を活用した革新的なゲームを提供することでゲーム業界に革命を起こし、JP GAMES のゲームの企画力と優れたゲームデザイン、テクノロジーをベースとしたコンテンツ開発力と当社の GPU チップやサーバー、ARM ベースのハードウェアを含む AI ハードウェアの供給力、カスタマイズされた AI ソリューションを提供する力を融合させることを目的として、本契約を締結することにいたしました。

2. 業務提携の内容

①JP GAMES が開発する プロジェクト SHALLAH(仮称)のデモ製品への投資

プロジェクト SHALLAH(仮称)とは千夜一夜物語を世界観に取り入れた、全世界向けの AAA 新作 RPG です。なお、プロジェクト SHALLAH (仮称) は、JP GAMES が AAA ゲーム(※)の技術とノウハウを投入し、現在開発の準備中である「プロジェクト GEMINA」とは全く別のプロジェクトです。デモ製品は、詳細は未定ですが、伝統的な中東のストーリーとキャラクターも使い、中東市場(※)にも強くアピールするものです。現時点では未定ですが、中東地域の潜在的な投資家から資金を調達し、デモ製品から商品可能な最終商品まで発展させることが目標となります。開発計画は、現時点で未確定ですが、世界観やキャラクターなどのイメージ・アートワーク、ゲーム紹介ビデオなどを含んだものを JP GAMES にて 2024年5月15日から10営業日以内に完成予定です。

プロジェクト SHALLAH (仮称) のデモ製品については、当社が JP GAMES と締結する本契約において定められているとおり、JP GAMES が遅くとも 2024年5月15日までに開発する必要がありますが、JP GAMES によるデモ製品の開発完了後は、当社は、プロジェクト SHALLAH (仮称) の最終製品の開発のための資金

調達に責任を負い、将来的に全世界のすべての国・地域でプロジェクト SHALLAH（仮称）の知的財産権を JP GAMES が登録し、独占的な発売、出版、及びその運営権を当社が有することとなります。

なお、潜在的投資家からの資金調達が成功しなかった場合、当社は、その所有権が当社に帰属するプロジェクト SHALLAH（仮称）のデモ製品（すなわち知的財産）を他のゲーム開発スタジオに売却することを含めて検討いたします。

- (※) コンピューターゲーム業界で使用される分類で、通常、大規模で有名なコンテンツ提供事業者によって制作および配布される、高予算で知名度の高いゲームを意味します。
- (※) アラブ首長国連邦、サウジアラビア、アフガニスタン、エジプト、イラン、イラク、イスラエル、ヨルダン、クウェート、レバノン、リビア、モロッコ、パレスチナ、シリア、スーダン、トルコなどを含む全 24 か国に及ぶ中東市場です。

②デモ製品の開発

当社が JP GAMES と締結する本契約において定められているとおり、JP GAMES は、プロジェクト SHALLAH（仮称）のデモ製品を遅くとも 2024 年 5 月 15 日までに開発する必要があるため、また、JP GAMES はデモ製品が完成した後、当社が JP GAMES と締結する本契約の定めに従って、速やかに、日本だけでなく当社が指定する海外のそれぞれの国においてデモ製品に関連する知的財産権（特許、著作権、商標など）のすべての登録出願を完了させて、その後できるだけ早期に登録を完了させることも求められています。JP GAMES が、デモ製品の開発を当社または当社が指定した完全子会社（現段階では、当該子会社が設立されておらず、設立に適切な国や地域を特定し、調査を行っているところ）のために専属的に開発し、魅力的なゲームのイメージを実演することにより、当社は、最終製品を完成させるための追加投資を呼び込むことができます。デモ製品の完成時において、デモ製品に関連する特許、著作権、商標を含み、これらに限定されないすべての知的財産は、当社または当社の指定した子会社が独占的に所有できます。ただし、デモ製品に関連する特許、著作権、商標を含むすべての知的財産を当社または当社が指定した完全子会社が独占的に所有したとしても、それ自体の事象で、当期（2024 年 2 月期）及び来期（2025 年 2 月期）のそれぞれに売上及び利益が生じるわけではありません。

③デモ製品への投資とさらなる資金調達

当社は本契約に基づき、JP GAMES に開発対価として 2024 年 2 月 15 日までに、3 億円を一括で自己資金にて充当し、支払います。なお、デモの開発には、技術的な検証を前提としたゲームアイデアの開発だけでなく、映像や画像の制作も含まれております。具体的には、コンセプト立案、背景制作、キャラクター制作、映像編集、効果音制作などが含まれており、そのため、当社では、開発計画等がまだ無い中でデモ製品の開発として 3 億円を JP GAMES 社に対して支払いますが、この 3 億円という費用は、上記の通り、妥当と考えております。デモ製品完成後は、JP GAMES が最終製品を開発するための予算やスケジュールを当社に提示し、当社は相互に承認した資金調達予算、スケジュールに従い、マーケティングを開始し、JP GAMES の協力の元、世界中の投資家から最終製品開発のための資金調達を行います。なお、予算、スケジュール、マーケティングについての詳細は未定で、今後 JP GAMES と調整を進めてまいります。

④独占的なパブリッシュ権（発売、出版、及びその運営権）

最終製品の完成時期は、現時点で未定ですが、JP GAMES との間でトータル 3 年（36 か月間）での開発計画（JP GAMES が 2024 年 5 月 15 日から 10 営業日以内に作成）を前提とした 2027 年の春を想定して協議を行っており、まだ合意には至っておりませんが、最終製品が完成した時点において、当社は全世界でのプロジェクト SHALLAH（仮称）の独占的なパブリッシュ権を有し、プロジェクト SHALLAH（仮称）から生じる収益の分配を受ける権利を有しております。なお、前述の通り、最終製品の完成時期は未定であり、現時点では、最終製品が完成していませんので、当然、最終的な収益の分配スキームも確定していません。最終的な収益の分配スキームは、最終製品が完成する段階において、当事者間で個別に協議をいた

します。

3. 日程

- (1)取締役会決議日 2024年1月31日
(2)業務提携締結日 2024年1月31日

4. 今後の見通し

本件業務提携契約締結による2023年10月13日公表の2024年2月期通期の連結業績予想への影響につきましては、会計監査人と協議のうえ、今後開示が必要な情報が発生した場合は、速やかに開示いたします。

以 上

(参考) 当期連結業績予想 (2023年10月13日公表分) 及び前期連結実績

(単位:百万円)

	連結売上高	連結営業利益	連結経常利益	親会社株主に帰属する当期純利益
当期連結業績予想 (2024年2月期)	2,070	45	150	125
前期連結実績 (2023年2月期)	264	△394	△156	△954