



2023年12月18日

各 位

会 社 名 クオイ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)

JP GAMES 株式会社との資本業務提携に関するお知らせ

当社は、JP GAMES 株式会社(以下、JP GAMES)との間で下記の資本業務提携を行うことについて、JP GAMES の2023年12月22日開催予定の取締役会にて同条件で可決決議をされることを条件に、2023年12月15日開催の定時取締役会において、停止条件付決議をいたしましたので、お知らせいたします。

1. 本資本業務提携の目的及び理由

当社は、祖業であるIT系テクノロジーをベースとした事業で2002年11月に東証マザーズ市場に上場以降、時代の要請に応じたITキーコンテンツを核とした事業を展開して参りましたが、本年5月よりAI技術関連分野に進出し、2023年7月3日付「合弁会社(持分法適用関連会社)設立に関するお知らせ」にて開示いたしましたとおり、シンガポール企業Compass Cloud Technology Pte. Ltd.と合弁会社として当社50%、当該シンガポール企業50%の折半出資により2023年8月4日にコンパスクラウドAIジャパン株式会社を持ち分法適用会社として設立いたしました。しかしながら、同社については、同社運営上の理由で、両社協議の結果、弊社側から過半の役員を派遣するところとなり、8月9日付で当社の連結子会社となりました。その後、同社運営について両社で継続協議となったことから、適時開示は見送っております。現状の外形基準から監査法人とも協議のうえ、2023年10月13日付「2024年2月期 第2四半期決算短信〔日本基準〕(連結)」より連結子会社としております。当社は、ARMベースのエッジ・サービス・ハードウェアを用いたAIエッジコンピューティング、クラウドストレージ、クラウドゲーミング、デジタルツイン事業の日本での展開を進めます(※)。

一方、JP GAMESはファイナルファンタジーXVのプロデューサーとして知られる田畑端氏が設立したゲーム会社です。日本国内において、数々の大企業とゲーム開発を行っており、東京パラリンピックの公式ゲームを開発するなど、広範囲に影響力を持つゲームを開発しています。現在、JP GAMESは、ゲーム業界の新しい指針を目的としたWeb3.0RPGゲーム「Gemina Games」を開発中です。田畑端氏の指揮の下、JP GAMESはゲームデザインの枠を超えた体験を世界中のプレイヤーに提供しています。

両社は、弊社代表のマークピンクが、約3カ月前にビジネスコンサルタントであるアレンプレアリー氏を通じてJP GAMESの紹介を受け、2023年10月初旬から協議を開始しました。それぞれの技術力と創造性を融合させ、ゲーム業界に革命を起こし、AIテクノロジーを活用した革新的なゲームを提供することを目指すことを目的に、資本提携を実施することになりました。

(※)用語注釈

・エッジコンピューティング：

当社のエッジコンピューティングビジネスでは、さまざまなシナリオに合わせて調整されたコアAIアルゴリズムとオペレーティングシステムを含むハードウェアソリューションを提供します。これらのシナリオには、侵入検出、集合検出、健康と安全の評価、安全なエリアの出入りの検出が含まれますが、

これらに限定されません。当社のソリューションは、ネットワークエッジに位置する複数のデバイス間での計算能力の分散を容易にし、それによってユーザーのアプリケーションに非常に近いコンピューティングリソースの展開を可能にします。

・クラウドストレージ：

当社のクラウドストレージ製品は、限られた物理ストレージ制約内で動作し、ストレージデバイスの低消費電力特性を要求しながら、相当なストレージ容量要件を満たすように設計された高密度ストレージソリューションで構成されています。

・クラウドゲーミング：

当社のクラウドゲーミングテクノロジーにより、ユーザーはインスタントプレイのクラウドゲーミングに参加できるようになり、個々のユーザーの好みに基づいて効率的にゲームを発見できる堅牢なゲームコミュニティを育成します。さらに当社のインタラクティブなライブストリーミングゲームソリューションにより、ゲーマーはゲームファイルをダウンロードすることなくゲームプレイに参加できるため、異なる画面間でライブストリームとゲームプレイを同時に視聴できるようになります。

・デジタルツイン：

デジタルツインテクノロジーは、高度なコンピュータービジョン、機械学習、人工知能アルゴリズムを使用して、実際の個人に非常に似たリアルな仮想表現を作成します。これらのアバターは本物のような動作を示し、ユーザーにリアルタイムのインタラクションと没入型の体験を可能にします。

2. 資本提携内容等

(1) 資本提携内容

当社は JP GAMES の大株主である合同会社 TBT オフィスより JP GAMES の株式を取得すること(以下、「本株式取得」)を JP GAMES の 12 月 22 日開催取締役会にて同条件で承認されることを条件に決議しております。

- ① 本株式取得の取得株数：普通株式 110 株(発行済株式の 2.5%)
- ② 本株式取得の総額：122,500,000 円 (自己資金にて充当予定)
- ③ 本株式取得の期限：2024 年 12 月 31 日 (2024 年 12 月 31 日を期限とした理由は、現状の株主の譲渡承認を得るためです。)
- ④ その他条件：JP GAMES が同社発行済み株式の 30.8%を保有する大株主からの買収に関して交渉することに同意すること。

3. 資本業務提携の相手先の概要

(1) 名 称	JP GAMES 株式会社
(2) 所 在 地	東京都千代田区九段北一丁目 14 番 16 号
(3) 代表者の役職・氏名	代表取締役 田畑端
(4) 事 業 内 容	1. コンピュータソフトウェア及びコンテンツの企画、開発、制作及び販売に関する業務 2. 各種情報サービスの提供業務 3. 著作権、特許権、商標権、意匠権等の知的財産権の売買及び許諾に関する業務 4. 株式、債券等への投資業務 5. 上記各号に付帯又は関連する一切の業務
(5) 資 本 金	9,900 万円
(6) 設 立 年 月 日	平成 30 年 11 月 9 日
(7) 大株主及び持株比率	合同会社 TBT オフィス 56.7%

	株式会社電通グループ 10.4%			
	株式会社三井住友銀行 2.1%			
	その他株主 30.8%			
(8) 上場会社と当該会社との間の関係	資本関係	該当事項はありません。		
	人的関係	代表取締役田畑氏が当社顧問に12月1日就任		
	取引関係	該当事項はありません。		
	関連当事者への該当状況	該当事項はありません。		
(9) 当該会社の最近3年間の連結経営成績及び連結財政状態				
	決算期	2020年12月期	2021年12月期	2022年12月期
	連結純資産	△22百万円	418百万円	530百万円
	連結総資産	2,295百万円	3,620百万円	2,699百万円
	1株当たり連結純資産	-円	95,000円	120,454円
	連結売上高	400百万円	1,173百万円	2,295百万円
	連結営業利益	279百万円	△811百万円	△82百万円
	連結経常利益	362百万円	△807百万円	178百万円
	親会社株主に帰属する当期純利益	162百万円	39百万円	113百万円
	1株当たり連結当期純利益	36,818円	8,864円	25,682円
	1株当たり配当金	-円	-円	-円

4. 日程

(1) 取締役会決議日	2023年12月15日
(2) 取締役会決議発効日	2023年12月22日 (JP GAMES での同条件決議条件)
(3) 契約締結日	2023年12月22日
(4) 本株式取得日	2023年12月22日～2024年12月31日 (予定)

5. 今後の見通し

当社の2024年2月期業績への影響は軽微なものを見込んでおりますが、中長期的には当社グループの企業価値向上に資するものと考えております。尚、JPGAMES 代表取締役田端氏は2023年12月1日付で当社アドバイザーに就任し、業務提携内容を両社にて協議して参ります。今後、適時開示の必要性が生じた場合に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