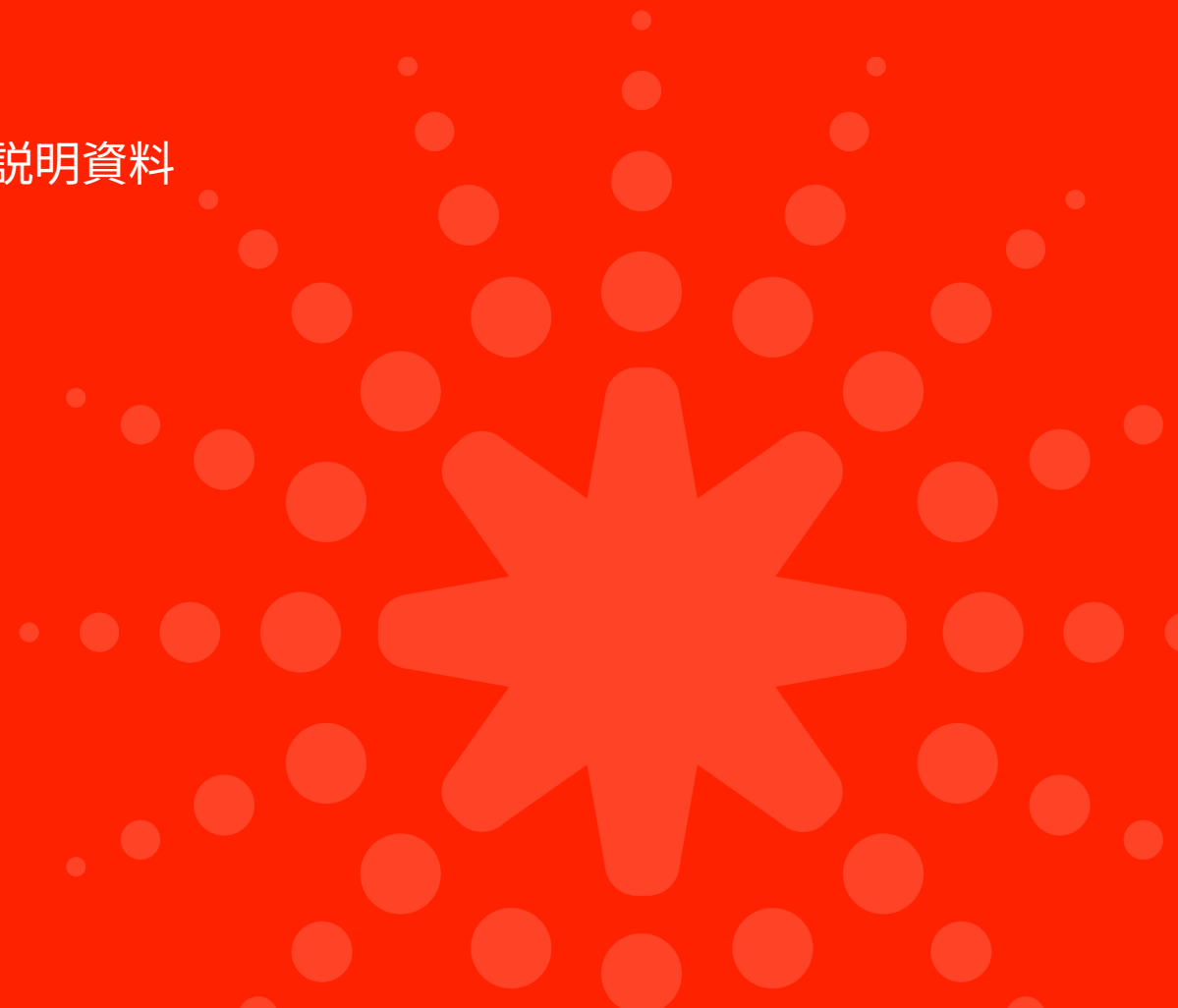




株式会社グローバルギアの株式取得に関する補足説明資料

株式会社 Sun Asterisk | 証券コード：4053

2025.6.25



エグゼクティブサマリー

本件概要

- スマートフォン向けゲームアプリの企画・開発・運営を行う株式会社グローバルギアの発行済株式の100%を、KLab株式会社より11億円で取得し、連結子会社化

目的・狙い

- カジュアルゲーム事業への参入
- エンターテインメント領域の強化による新たな収益基盤の構築

想定されるシナジー

- 人的リソースの相互活用
- ゲーム制作ノウハウ等の相互共有
- エンターテインメント領域における豊富な業界知見や経験の活用

1. 株式会社グローバルギアの概要
2. 本件取引の概要
3. 当社グループの成長戦略
4. 想定シナジー
5. Appendix

株式会社グローバルギアの概要

主に国内をターゲットに、スマートフォン向けゲームアプリの企画・開発・運営を行う
隙間時間に誰でも簡単に楽しむことができる「カジュアルゲーム」を中心に、これまでに170本以上のアプリをリリース

グローバルギア社の概要

名称	株式会社グローバルギア
所在地	福岡市中央区渡辺通二丁目9番22号 西鉄渡辺通ビル
代表者の 役職・氏名	代表取締役 田原 裕士
事業内容	スマートフォン向けゲームアプリ の企画・開発・運営
資本金	3百万円
設立年月日	2013年1月23日

直近3年間の業績推移

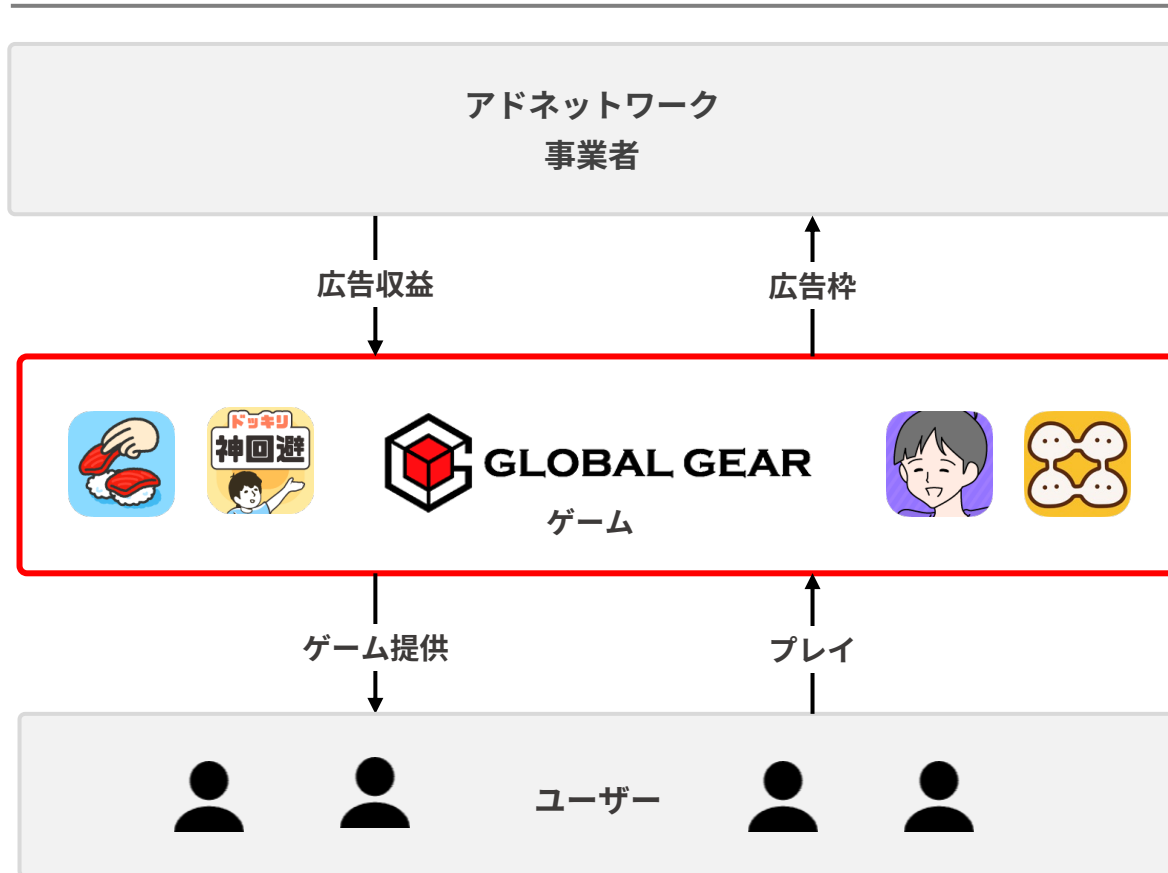
業績（単位：百万円）	2022年12月期実績（1）	2023年12月期実績（2）	2024年12月期実績（3）
売上高	493	584	490
営業利益	245	351	242
営業利益率	49.8%	60.1%	49.5%
経常利益	302	362	248
当期純利益	182	230	169

（1）営業外収益である為替差損益の影響で経常利益が営業利益を大きく上回っております。
（2）一部タイトルが動画配信サイトを通じて話題となり、新規ユーザーが増加したことにより売上高が一時的に上昇しております。
（3）売上高、営業利益ともに2022年12月期と同水準を維持している一方で、為替影響により経常利益は2022年12月期を下回っております。

株式会社グローバルギアのビジネスモデル・市場

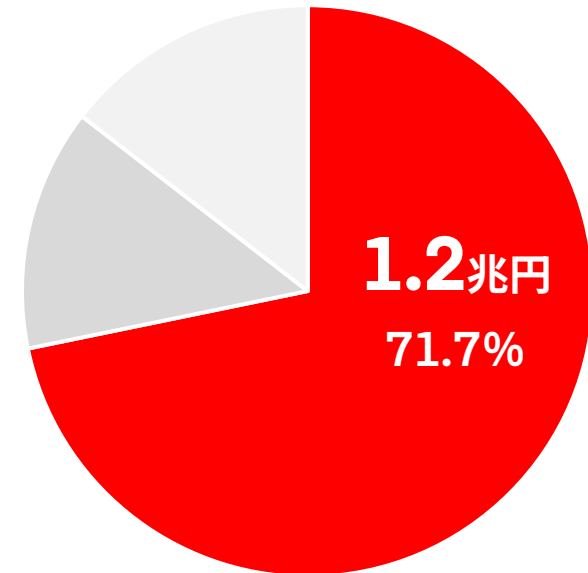
ゲーム内の広告枠をアドネットワーク経由で広告主に提供することで得られる広告収益を主な収益源としている
2023年のオンラインゲームコンテンツ市場規模は約1.2兆円で、ゲームアプリは全体の71.7%を占める

ビジネスモデル



2023年の国内オンラインゲームコンテンツ市場規模

■ ゲームアプリ ■ PC ■ 家庭用ゲーム



※株式会社角川アスキー総合研究所「ファミ通ゲーム白書2024」

株式会社グローバルギアのサービス

グローバルギア社は、ゲーム開発に関わるすべての制作工程を自社で担い、
継続的に新作タイトルをリリースできる開発力とヒットタイトルを生み出す企画力を強みとする

人気シリーズの累計ダウンロード数は
2,000万を超える

App Storeに掲載している
全アプリの平均評価は4.6*

様々なジャンルのゲームを開発し、
累計リリース本数は170本を超える

※2025年6月14日時点

代表タイトル

ステージ系				シナリオ系	
ドッキリ神回避	サイコボーイ	ストーカーカノジョ	ぼっちゃん。	444回目のただいま	鍵屋
					
マージ・放置系			RPG系		着せ替え
もちこね	てんあげ	すしあつめ	海底ハント	つりライフ+	シュガードール
					

本件取引の概要

概要	株式会社グローバルギアの100%株式取得
取得株式	普通株式60株（100%）
株式取得相手	KLab株式会社
取得価額	1,100百万円
取得資金の調達方法	手元資金＋金融機関からの借入（予定）
株式取得予定日	2025年7月1日（予定）
今後の見通し	2025年12月期の連結業績に与える影響については現在精査中 当社連結業績への取り込みについては2025年12月期第3四半期からを予定

当社グループの成長戦略

外部の力を活用して成長

Inorganic Growth

インオーガニック成長

NEWh Trys



Sun*terras Sun Asterisk Philippines

手元の潤沢な資金を活用したM&Aを実施

and more

自社の内部リソースを活用して自然に成長する方法

Organic Growth

オーガニック成長

Sony Block Solutions Singapore GROW

エンタープライズ企業とのJV設立、スタートアップ企業への投資を実施

ALLY

プロアーティスト向けファンコミュニティシステムはスケラビリティが大きいプラットフォーム型の事業事業を開始した2021年以降、毎年売上が倍成長

Creative & Engineering Talent Platform

国内のDX市場規模は継続的に拡大新たにクラウドERPの開発支援へも新規参入

and more

上場時

現在

M & Aによる非連続的な成長の実現

JVの設立とスタートアップへの投資

自社新規事業の成長加速

既存事業の規模拡大

企業価値

当社グループのサービスラインとグローバルギア社の位置づけ（参考）

当社グループのデジタル・クリエイティブスタジオ事業は、2025年12月期より「Creative & Engineering」「Incubation」「Talent Platform」という3つのラインでサービスを提供
グローバルギア社は「Incubation」の位置づけ

Creative & Engineering

事業アイデア創出からプロダクトの設計・開発・成長までを伴走支援



事業戦略
コンセプト設計



UX/UIデザイン
クリエイティブ



アプリ・システム
開発/技術実装

Incubation

Creative & Engineering の人材と知見を活用した
エンターテインメント領域でサービスを展開



GLOBAL GEAR

スマートフォン向けゲームアプリ
の企画・開発・運営

Trys

ゲーム開発・イラスト、マンガ
制作等を制作するグループ会社

ALLLY

プロアーティスト向け
ファンクラブアプリ運用システム

Talent Platform

プロダクトの継続的な成長を
人材採用と体制構築の面から支援

Sun*terras

IT人材の派遣 / 紹介
人材育成

xseeds Hub

海外新卒エンジニア
採用支援



採用支援
ハンズオン

シナジーの詳細

ゲーム制作ノウハウや業界知見・経験の相互共有、人的リソースの相互活用等を通じて、
新たな収益基盤を構築し、さらなる事業拡大につなげていく

短期

中期

長期

Sun*グループ

Trysリソースの活用

GG社が手掛けるゲームタイトルにおいて、
クリエイティブ人材のニーズがある
Trysの豊富なクリエイティブ人材を活用すること
で、稼働率の向上・売上拡大が見込める

新たな制作体制の構築

ヒットタイトルを生み出すGG社の企画力を
Sun*グループに展開
Sun*グループで制作体制を構築することで、
稼働率の向上・売上拡大が見込める

新たな収益基盤の構築

エンターテインメント領域において
カジュアルゲーム事業を1つの柱とする
事業ポートフォリオを拡張することで
新たな収益基盤を構築

グローバルギア社
(GG社)

Sun*グループの制作ノウハウ活用

Sun*グループはゲーム制作経験があり、
豊富なノウハウを保有している
そのノウハウをGG社に展開し、最新の技術等を
活用することで、技術力の強化が図れる

制作体制の強化

Sun*グループは豊富な人的リソースを
保有している
Sun*グループの人員による稼働、TPFの採用支
援による人員拡充・制作体制の強化が図れる



Appendix



MAKE
AWESOME
THINGS
THAT MATTER

Our Vision

誰もが価値創造に
夢中になれる世界

Create a world where everyone has the
freedom to make awesome things that matter.

社名に含まれる“Sun”はまさに「太陽」。地球上のすべての生命を育むインフラです。革新的なサービスや、新しいイノベーターの「種」を、私たちの光で照らし、それらを育む最強のインフラになることを目指しています。Sun*が価値創造をするためのインフラとなることで、全人類が生まれた時から持っているクリエイティブへの情熱を呼び起こし「誰もが価値創造に夢中になれる世界」を実現させます。

Our Mission

本気で課題に挑む人たちと事業を通して社会に
ポジティブなアップデートを仕掛けていくこと

Create radical products and businesses with
people who actually care about what they do.

“* (Asterisk)”は、多くのプログラミング言語で掛け算を表す記号です。スタートアップや大企業の垣根を超え、価値創造に最適なチームを編成し、本気で社会課題に挑むヒト・モノ・コトとのコラボレーションを通じて、様々な産業のデジタルイノベーションを促進することで、社会にポジティブなアップデートを仕掛けていきます。

会社概要

会社情報		経営陣		財務指標（2024年12月期実績）		その他指標	
設立	2013年	代表取締役CEO	小林 泰平	売上高（2）	135.6億円	ユニーク顧客数（5）	272社
従業員数（1）	2,011人	取締役	服部 裕輔	営業利益（2）	14.4億円	月額平均顧客単価（6）	512万円
		取締役	平井 誠人				
		取締役（常勤監査等委員）	二本柳 健				
		社外取締役（監査等委員）	小澤 稔弘				
		社外取締役（監査等委員）	石井 絵梨子				
Sun Asterisk：437		社外取締役	石渡 万希子	EBITDA（2）（3）	16.5億円	月次平均取引継続率（7）	92.7%
Sun Asterisk Vietnam：1,301				売上高CAGR（4）	35.9%		
Sun Asterisk Software Development：47							
Sun terras：114							
NEWh：24							
Trys：88							

(1) 2025年3月末実績（有期雇用等含む）

(2) 2024年12月期実績

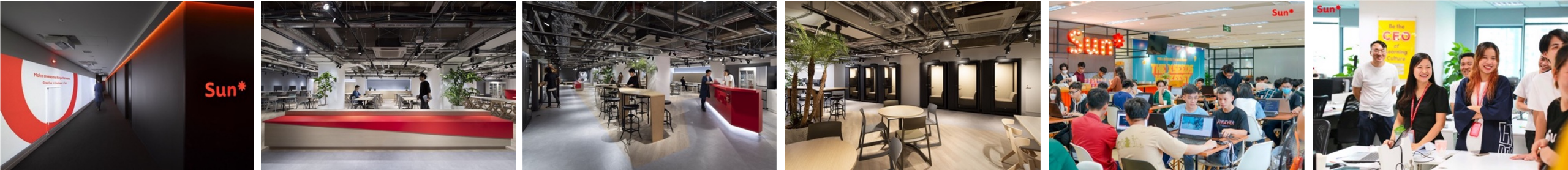
(3) EBITDA：営業利益＋減価償却費＋のれん償却費等

(4) 2016年2月期から2024年12月期の年平均成長率

(5) 2024年12月期において取引を行った顧客の実数

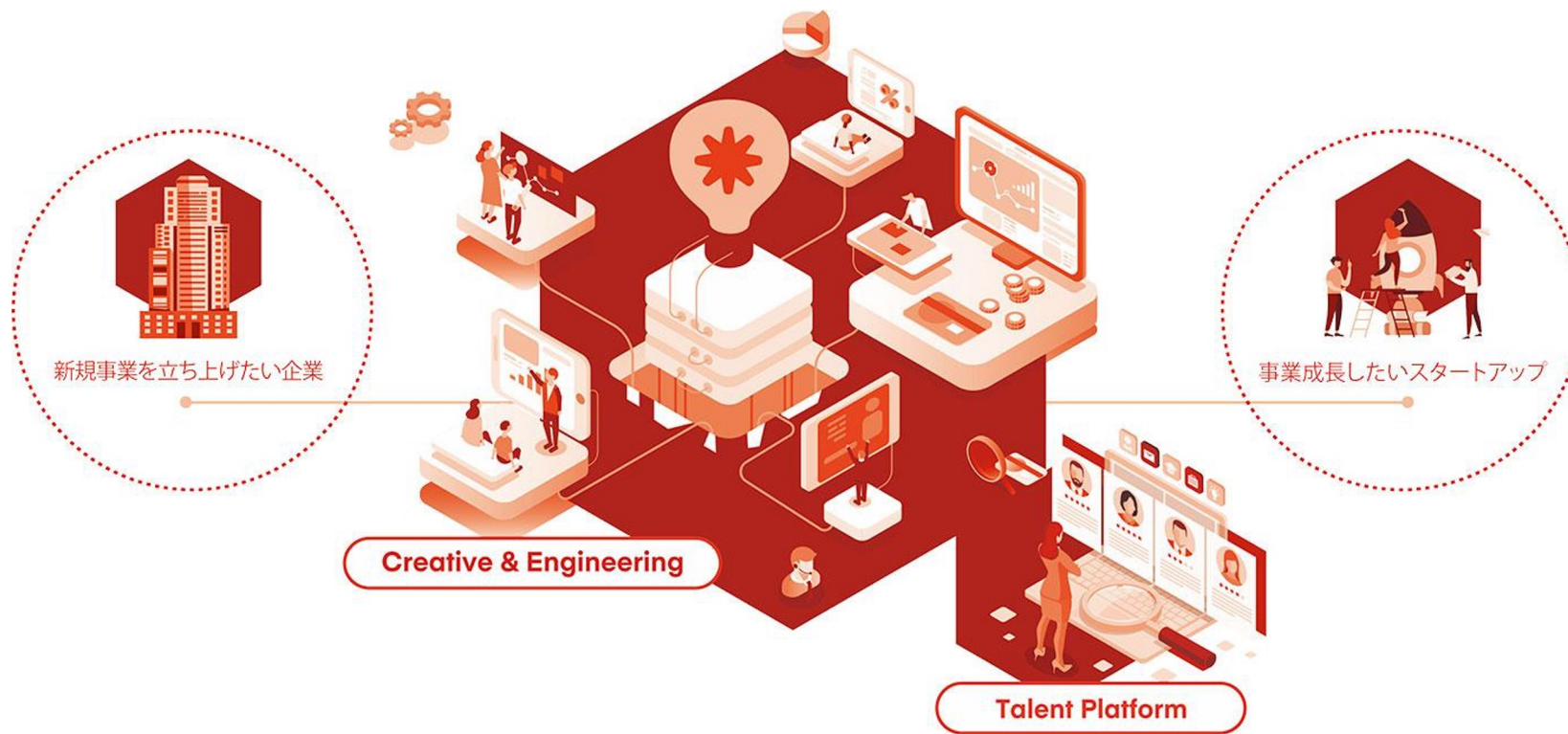
(6) 2024年12月期の総売上高÷同期間の延べ取引顧客数

(7) 100%-(当月の解約顧客数÷前月の取引顧客数)、2020年1月から-2025年3月までの62ヶ月間の平均値



デジタル・クリエイティブスタジオとは？

Digital Creative Studio



デジタル・テクノロジーとクリエイティブを活用できる最適なチームを編成、あらゆる産業のデジタルライゼーションを促進し、社会をアップデートする価値創造を実現させるサービス

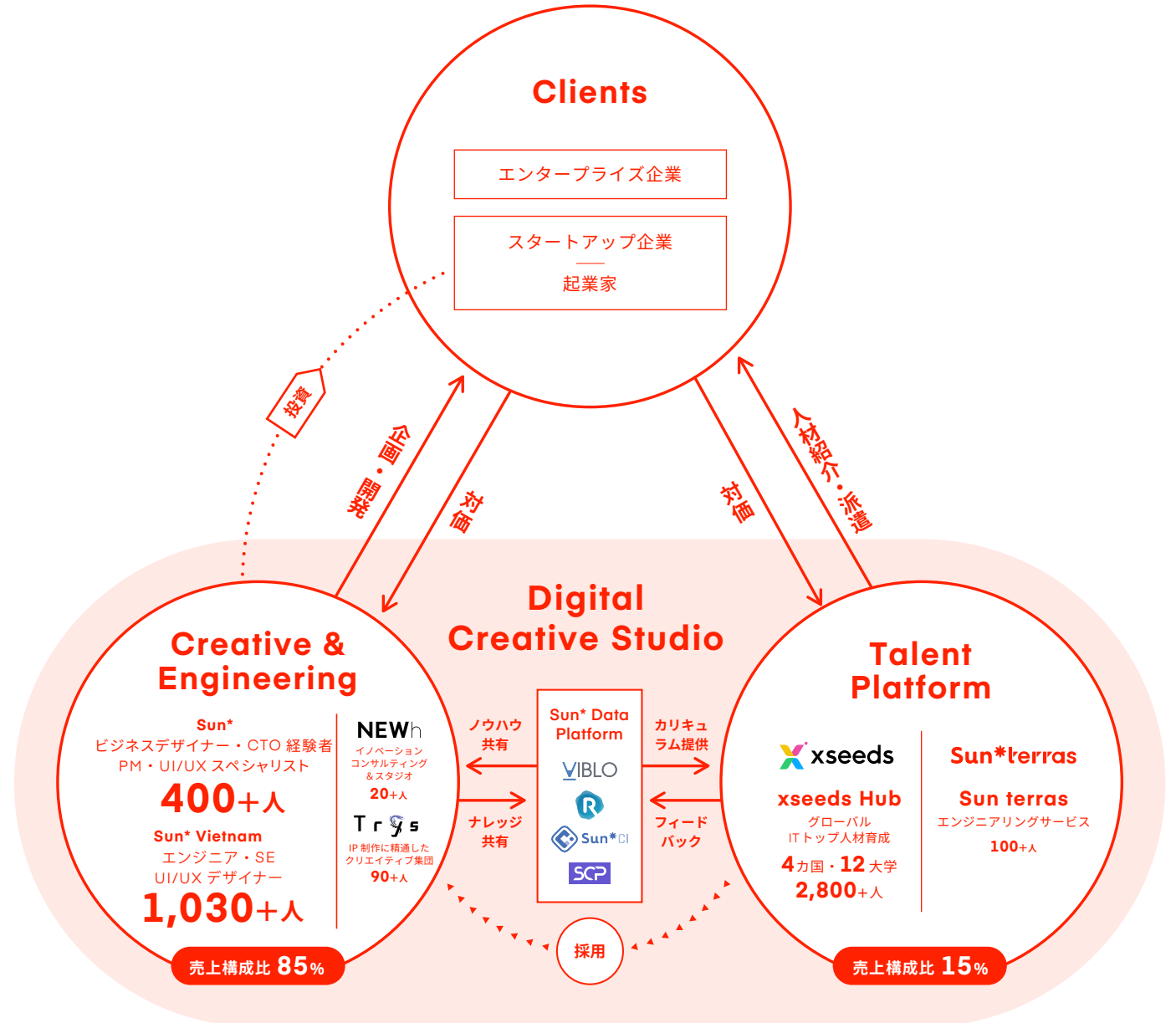
事業創造から サービスの成長まで 包括的に支援

Creative & Engineering

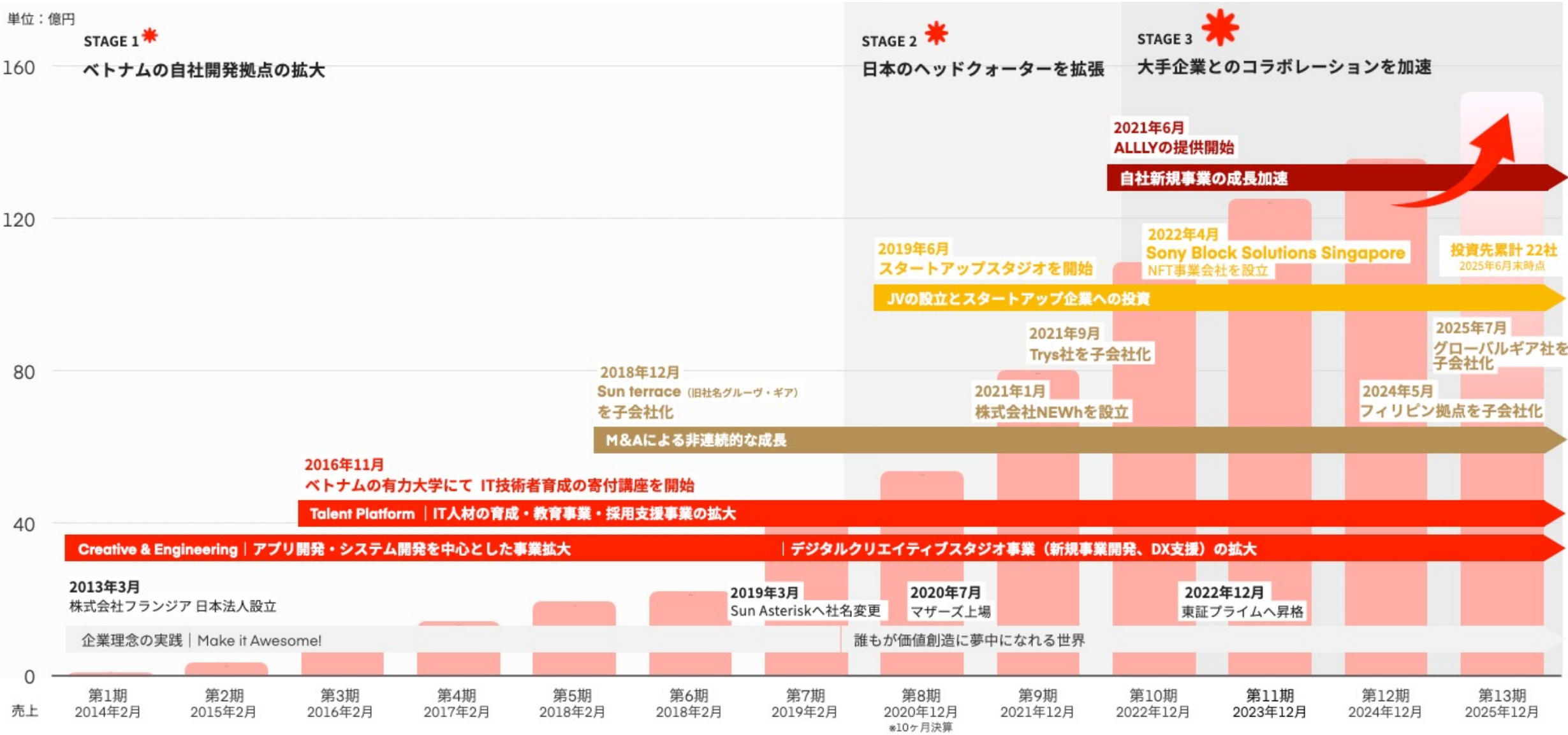
テック、デザイン、ビジネスの専門チームによる
事業共創の新規事業・プロダクト開発支援

Talent Platform

国内外におけるIT人材の発掘・育成・紹介



Sun*の価値創造と自己変革の歩み



サステナビリティへの取り組み

10のマテリアリティを特定し、5つのカテゴリに分類

カテゴリ	マテリアリティ項目	ESG
DX・事業共創	あらゆる産業のDX推進	Social
	様々なパートナーとのバリューチェーンの発展	
	顧客体験・サービス品質の向上	
人材・チーム	価値創造人材・チームの発掘・育成・活躍促進	Social
	ダイバーシティ&インクルージョン推進	
コミュニティ	地域社会や各種コミュニティへの貢献	Governance
コーポレート・ガバナンス	コーポレート・ガバナンス・リスクマネジメントの高度化	
	企業倫理・コンプライアンス・腐敗防止の徹底	
	プライバシーと情報セキュリティ管理の徹底	
環境	気候変動や環境汚染等の地球環境問題への貢献	Environment

これまで感覚的に進めていたサステナビリティ推進活動を体系的に整理し、Sun*が事業活動を通じて長期的に価値創造していく基盤となるマテリアリティ（重要課題）を自社視点・ステークホルダー視点で分析して評価・決定



詳細はサステナビリティ
サイトにて公開開始！

<https://sun-asterisk.com/sustainability>

グループ会社の概要

会社名	資本金	議決権比率	事業内容
Sun Asterisk Vietnam Co., Ltd.	55千USD	100%	当社創業の地であり、ハノイ工科大学等と提携することで、多数の優秀なエンジニアを有するベトナム開発拠点。グループで最大の組織であり人員数は1400名超
Sun terras	10百万円	100%	国内においてIT人材の育成・紹介・派遣の事業を展開。2024年2月にGROOVE GEARから社名変更
NEWh	10百万円	100%	大企業の新事業・サービス開発に特化したイノベーションデザイン&スタジオ。2021年1月に設立
Trys	100百万円	100%	ゲーム開発全般をはじめ、イラストやマンガ制作、動画制作の事業を展開
Sun Asterisk Software Development Inc.	900千PHP	99.9%	元々当社が2015年に設立したフィリピンの開発拠点であり、2019年に一度独立したが、2024年5月に子会社化。開発支援のみならず、IT・プログラミング教育事業も運営

本資料の取り扱いについて

- 当資料に記載された内容は、現時点において一般的に認識されている経済・社会等の情勢および当社が合理的と判断した一定の前提に基づいて作成されておりますが、経営環境の変化等の事由により、予告なしに変更される可能性があります。
- 当社は、本資料の情報の正確性・完全性について表明および保証するものではありません。
- それらリスクや不確実性には、一般的な業界ならびに市場の状況、金利、通貨為替変動といった一般的な国内および国際的な経済状況が含まれます。
- 今後、新しい情報・将来の出来事等があった場合であっても、当社は、本発表に含まれる「見通し情報」の更新・修正をおこなう義務を負うものではありません。



Let's make awesome things that matter.