ORCHESTRA HOLDINGS

株式会社ランド・ホーの株式取得に関する補足説明資料

ランド・ホーの株式取得に関して

ORCHESTRA HOLDINGS

ゲーム開発事業を展開するランド・ホー社がグループに参画

本件M&A及びランド・ホー社の概要

取引概要	取得株式	㈱ランド・ホーの株式100％
	契約締結日	2024年9月20日
	株式取得日	2024年9月30日（予定）
	取得会社	㈱Orchestra Holdings
	取得価額	約6.4億円（アドバイザリー費用等を含む）
	取得資金	手元資金を充当
	業績への影響	期中取得である事等から、通期業績予想の変更なし
ランド・ホー概要	商号	株式会社ランド・ホー
	設立	1999年6月10日
	事業内容	ゲーム開発事業
	従業員数	約130名
	業績	売上高 約13億円 (2024年5月期）

本件M&Aの目的、及び主要事業におけるM&A実績

ORCHESTRA HOLDINGS

ランド・ホー社のグループ参画により、約2兆円規模の国内ゲーム市場へ新規参入
メタバース×デジタルマーケティング領域でメタバースマーケティング事業へ参入（詳細は次ページ）

セグメント	領域	実績	M&Aの目的	市場規模
デジタルマーケティング	AD/SEO クリエイティブ SNSマーケ 2009年6月開始	PAM GROUP ADAM TECHNOLOGIES Mint'z Planning co.,ltd. E2E EMPOWERMENT JAPAN LIFULL Marketing Partners	**ロールアップ戦略による事業規模の拡大** 複数の同業他社のM&Aにより、 サービスラインナップ・顧客基盤・人的リソースを拡充	約3兆円 ※1
DX	ゲーム開発	LAND HO!	**メタバース × デジタルマーケティング** TAM （※4）の拡大（ゲーム開発市場への新規参入） 既存DX事業とのシナジー創出	約2兆円 ※5
DX	システムソリューション 2017年6月開始 クラウドインテグレーション 2019年1月開始	Sharing Innovations A&B エー・アンド・ビー・コンピュータ ※DX領域で10社をM&A、統合	**隣接市場への進出によるTAM（※4）の拡大** デジタルマーケティング事業での知見を活用し、 Salesforceを軸としたマーケティングDXへ新規参入 **ロールアップ戦略による事業規模の拡大** 複数の同業他社のM&Aにより、 サービスラインナップ・顧客基盤・人的リソースを拡充	約16兆円 ※2
DX	ソフトウェアテスト 2023年5月開始	VES validation engineering service	**隣接市場への進出によるTAM（※4）の拡大** 既存DX事業とのシナジーを見込み、 ソフトウェアテスト事業へ新規参入	うち約6兆円 ※3

※1 出所: 電通「日本の広告費」 ※2出所: 経済産業省「情報通信業基本調査」（ソフトウェア業の売上高より算定） ※3 出所: 独立行政法人情報処理機構（IPA）「ソフトウェア開発分析データ集」 ※4 TAM=Total Addressable Market (獲得可能な最大市場規模)
※5 出所: XENO BRAIN「市場規模予測 ゲームソフトメーカー」

成長戦略：拡大が予想されるメタバース市場でのビジネスを展開

ORCHESTRA HOLDINGS

メタバースマーケティング事業へ参入

ランド・ホーがゲーム開発を通して培ってきたユーザー体験の創出力や体験価値維持のためのノウハウと当社がデジタルマーケティング事業で培ったノウハウを組み合わせることで、ロブロックスを活用したプロモーションを開発からマーケティングまで一気通貫で支援する。

メタバース市場

ロブロックス

2021年に4兆2,640億円だったものが、
2030年には**78兆8,705億円**まで拡大（※1）すると予想されている。
メディアやエンターテインメントだけではなく、
教育、小売りなど様々な領域の活用が期待されている。

※1 出典: 総務省「令和4年　情報通信に関する現状報告の概要」

1日当たりのアクティブユーザー数が**約8000万人**（※2）であり、
Z世代のユーザーが多数集まるプラットフォーム

※2 出典: Roblox社「2024年第2四半期の報告」

参考：ランド･ホーの開発実績

ゲームの企画・開発・運営を一気通貫で対応可能なサービス体制を構築しており、プラットフォーム問わず、様々なジャンルにおけるゲーム開発の実績を保有。ロブロックスにいち早く参入。

開発実績①

タイトル　：ダービースタリオン
発売日　：2020年12月3日
発売元　：株式会社ゲームアディクト
対応機種：Nintendo Switch™

開発実績②

タイトル　：Jプレハイスクール【テスト版】
製作年　：2024年
クライアント　：学校法人NHK学園
プラットフォーム　：Roblox

(C)2020 ParityBit (C)2020 GAME ADDICT (C)SUGIYAMA KOBO

Vision

創造の連鎖

– 事業を通じて創造の志士を輩出し続ける -

ORCHESTRA HOLDINGS