

## ● 会社概要 (2019年6月18日現在)

- **会社名** 株式会社マーベラス
- **証券コード** 7844
- **設立** 1997年6月25日
- **資本金** 1,128百万円
- **本社所在地** 東京都品川区東品川4丁目12番8号  
品川シーサイドイーストタワー
- **事業内容** オンラインゲームの企画・開発・制作・販売  
家庭用ゲームソフトの企画・開発・制作・販売  
アミューズメント筐体の企画・開発・運営  
音楽・映像コンテンツの企画・制作・販売  
劇場演芸の興行
- **従業員数** 528名(連結) (2019年3月31日現在)
- **グループ会社** Marvelous USA, Inc.  
Marvelous Europe Limited  
株式会社ジー・モード  
株式会社デルファイサウンド  
株式会社HONEY∞PARADE GAMES

- **役員** 代表取締役社長 執行役員  
取締役副社長 執行役員  
専務取締役 執行役員 CFO  
常務取締役 執行役員  
取締役(社外)  
取締役(社外)  
取締役(社外)  
常勤監査役  
監査役(社外)  
監査役(社外)  
監査役(社外)

- 許田 周一
- 青木 利則
- 加藤 征一郎
- 松本 慶明
- 中村 俊一
- 有馬 誠
- 波多野 信治
- 佐藤 謙
- 宮崎 尚
- 鈴木 正明
- 山口 財申

## 株式会社マーベラス

〒140-0002 東京都品川区東品川4丁目12番8号  
品川シーサイドイーストタワー



「多彩なエンターテインメントコンテンツ」を  
「あらゆる事業領域」において  
「様々なデバイス」向けに展開する

## 総合エンターテインメント企業

MARVELOUS!



### 経営理念

## 「驚き」と「感動」を世界に届ける 新しいエンターテインメントの創造

私たちは、あらゆる娯楽の要素を融合させた新しいエンターテインメントの創造により、世界の人々に「驚き」と「感動」を届ける企業として、誰もが夢見る楽しい未来の創造に貢献します。

### Mission

Excite Our Customers. Create Our Future.

### Vision

世界を驚愕させるコンテンツプロバイダーになる

### Contents

株主の皆さまへ	02
<b>特集</b> 許田代表取締役社長 インタビュー	03
事業部訪問: アミューズメント事業部	05
業績ハイライト	07
事業別の業績と今後の展開	09
マーベラスひろば	13
株式情報	14
会社概要	裏表紙

### To Our Shareholders

株主の皆さまへ



MARVELOUS!

代表取締役社長  
許田 周一

総合エンターテインメント企業として  
更なる飛躍をすべく  
企業価値の更なる増大と  
持続的成長を目指します。

平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

この度、6月18日付で代表取締役社長に就任いたしました許田 周一と申します。引き続き“マーベラスブランド”の確立を目指し、企業価値の増大に努めていく所存ですので、どうぞ宜しくお願い申し上げます。

当社の属するエンターテインメント業界は、国内のモバイルゲーム市場におきましては、厳しい市場環境が続く中、アジア勢のゲームが存在感を見せ、国内メーカーによる中国・韓国発のタイトルの配信権獲得や共同開発といった取り組みが活発となりました。国内家庭用ゲーム市場におきましては、ハード販売が落ち着きを見せる中で、大型タイトルの発売やダウンロード販売の大幅な増加により、ソフト市場は堅調に推移いたしました。また、アミューズメント市場におきましては、プライズゲームが引き続き好調を維持し、わずかながら市場規模が前年を上回りました。音楽映像市場におきましては、アニメの配信市場が拡大する一方で、パッケージ市場の縮小傾向が続き、国内外の番組販売や配信など、収益の多極化を模索する動きが進みました。ライブエンターテインメント市場におきましては、2.5次元舞台の盛況が続く中、国内の深刻な会場不足等により競争が激化しました。

このような状況下、当社グループは、多彩なエンターテインメントコンテンツをあらゆる事業領域において様々なデバイス向けに展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を基軸とした総合エンターテインメント企業として、強力なIPの確立に向けたブランディング戦略・アライアンス戦略・グローバル戦略を積極的に推進し、話題性の高いコンテンツの提供とサービスの強化に取り組んでまいりました。この結果、当期(2018年4月1日~2019年3月31日)の業績は、売上高26,777百万円(前期比5.9%増)、営業利益4,706百万円(前期比8.6%減)、経常利益4,791百万円(前期比6.2%減)、親会社株主に帰属する当期純利益3,351百万円(前期比4.6%減)となりました。

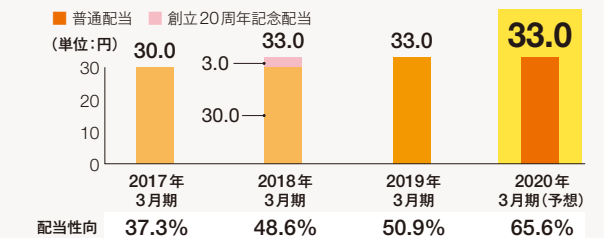
今後も、総合エンターテインメント企業としての強みを活かし、“マーベラスブランド”の確立による企業価値の更なる増大と持続的成長を目指してまいります。

株主の皆さまにおかれましては、今後とも一層のご指導、ご支援を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

2019年6月 吉日

### 配当について

当社は、将来の事業拡大と財務体質の強化のために必要な内部留保を確保しつつ、継続的かつ安定的な配当を行うことを基本方針としております。上記方針に基づき、2019年3月期の配当金は33円とさせていただきます。なお、2020年3月期の配当金は33円を予定しております。



# 企業価値の更なる増大と 持続的成長を目指してまいります

**Q1.** 当期の事業活動と業績について  
お聞かせください。

## 好調なコンシューマ事業が収益に貢献し 当初計画を達成

2019年3月期の業績は堅調に推移し、当初計画を達成することができました。

オンライン事業は、市場の競争激化や開発費の高騰によりやや停滞したものの、その分をコンシューマ事業が補完し、多

彩なエンターテインメントコンテンツをあらゆる事業領域において様々なデバイス向けに展開する「マルチコンテンツ・マルチユース・マルチデバイス」戦略を基軸とする総合エンターテインメント企業という、当社グループの強みを発揮することができたと考えています。なお、オンライン事業については、体制の再編や人員の見直しを図るなど、業績改善に向けた取り組みを積極的に進めました。

コンシューマ事業は、既存タイトルが堅調に推移したことに加え、アミューズメント部門において「ポケモンガオーレ」が非常に好調な伸びを見せました。稼働開始から3年を経過しながらも、今なお衰えることのないポケモンブームの勢いもあり、業績に大きく貢献しました。

音楽映像事業においては、特にライブエンターテインメントが好調で、2.5次元ミュージカルの社会における認知度も着々と高まっています。会場不足や競合他社の増加といった課題はあるものの、これからもしっかりと差別化を図り、当社グループの成長分野と位置づけて注力してまいります。

代表取締役社長  
許田 周一



**Q2.** 今後の展開と事業成長に関して教えてください。

## 飛躍のための「仕込み」を行い 強力なIPの創出に取り組む

2020年3月期は、当社グループが2021年3月期以降に更なる飛躍を遂げていくための、いわば準備段階と位置づけています。2019年はいよいよ5G時代に入り、米国IT大手企業なども続々とゲーム業界に本格参入してきます。こうした動きがゲーム市場にこれからどのような影響をもたらしていくのか、事業環境の大きな変化をしっかりと見定めながら、成長に向けた「仕込み」と体制の構築に取り組んでまいります。

総合エンターテインメント企業として事業を展開する当社グループにとっては、1つのコンテンツを各事業でうまく使い合わせ、総合的に収益を拡大していくことが理想的な成長戦略だと考えています。成長を牽引する強力な自社IPを新たに生み出し、大きく育ててまいります。

**Q3.** 株主様へのメッセージをお願いいたします。

## 総合エンターテインメント企業としての 強みを活かし、更なる成長を

これからも各事業の枠を超えて相互に高め合い、補完し合う総合エンターテインメント企業ならではの強みを活かして、多様なエンターテインメントコンテンツを有機的に展開し、更なる成長を目指してまいります。

株主の皆さまにおかれましては、当社の企業活動に引き続きご理解を賜りますとともに、変わらぬお引き立てのほど、よろしくお願い申し上げます。

## 役員退任のご挨拶

謹啓 時下ますますご清栄のこととお慶び申し上げます。

さて 私儀

6月18日開催の弊社第22回定時株主総会をもちまして株式会社マーベラスの代表取締役会長兼社長を退任いたしました。

平成9年6月25日に株式会社マーベラスエンターテインメントを創業以来、永きにわたり会長職、社長職を務めてまいりました。

平成14年にはジャスダック上場、23年には3社経営統合、翌24年には念願でありました、東京証券取引所第一部に上場を果たすことができました。

この間には、楽しかったことはもちろん、辛かったこともあったのですが、今となっては全て良い思い出となっています。

近年はあまり体調が優れず、自身の中でも欲求不満となることもありましたが、気力が充実している間に、少し休養をとりたいと考えました。

これからは株主として応援を続け、社員の成長を見守っていきたく考えています。

ここまで何とか無事に在職できましたことは、ひとえに皆様方の温かいご厚情と多大なるご支援ご指導の賜物と心より厚く御礼申し上げます。本当にありがとうございました。

末筆ではございますが、皆さまのご健勝とご多幸をお祈り申し上げ、まずは略儀ながら書中をもちまして御礼かたがたご挨拶申し上げます。

令和元年6月吉日

謹白  
中山 晴喜





人気コンテンツを創出する

# アミューズメント事業部



執行役員  
アミューズメント事業部長  
兼 業務推進部長  
**照井 慎一**

Profile

1993年AM業界に入ってから、店舗運営、機器販売を経て2014年に当社に入社。現在はアミューズメント事業全般を統括。

## ◆ アミューズメント事業部の体制・特徴について教えてください。

◆ **照井** 当事業部は、アミューズメント筐体という、ゲームセンターなどに設置するゲームマシンの企画・開発を行っており、ゲームソフトの企画・開発を行う「ソフト開発部」、ゲームマシンの開発・生産を行う「メカトロ開発部」、開発以外の全業務を担当する「業務推進部」で構成されています。

◆ **横山** ソフト・ハードを開発するチームと、営業やプロモーションなどを担当するチームが1つの事業部内にまとまっているため、コミュニケーションが活発で、お互いの距離感が非常に近いんです。それが、事業を展開していく上でも大きな強みになっていると思います。

◆ **土手** アミューズメントゲームは自宅で楽しめる家庭用ゲームやスマホ用ゲームとは違い、お客さまにアミューズメント施設

に来ていただかないと始まりません。だから、「家ではできない楽しいことは何か」を常に考えながら開発に取り組んでいます。

◆ **横山** コンシューマーゲームやオンラインゲームのようにプラットフォームが決まっていない分、自分たちで1から自由に設計できるので、他のジャンルに比べて「遊び」を幅広く考えられる。それが、アミューズメントゲーム開発の魅力ですね。

## ◆ アミューズメント事業部におけるご自身の役割は？

◆ **照井** 私は、アミューズメント施設を運営されている方への営業やマーケティングなどを中心に、事業全体を統括しています。

◆ **横山** 僕はソフト開発部に所属しており、現在は「WACCA（ワッカ）」という、当社初となる音楽リズムゲームのプロデューサーを担当しています。昨年秋に、ユーザーの方々に試作機で遊んでいただく「ロケテスト」を実施しました。

おかげさまで高い評価をいただいたので商品化が決定し、2019年の夏に稼働予定です。

アミューズメント事業部  
副事業部長 兼 メカトロ開発部長  
**土手 真悟**

Profile

1987年AM業界に入ってから、様々なAM機器の企画やプロデュースを経て2010年に当社に入社。現在はマーベラスらしい商品をかたちにしていくため開発全般を統括。



今回クローズアップするのはアミューズメント事業部。事業部としての強みや次ステージの展開などを聞いてみました。



アミューズメント事業部  
ソフト開発部  
チーフプロデューサー  
**横山 達也**

Profile

2013年に新卒社員として当社入社。ポケモンレッタ、ポケモンガオーレ等のアシスタントプロデューサーを経て、現在はWACCAの立ち上げ・プロデュース業務を担当。



◆ **土手** 私はマシンの企画からソフト・ハードの開発、生産まで開発全体を統括しております。アミューズメントは「筐体ビジネス」ですから、より魅力的なマシンを、安全でリーズナブルに提供できるよう考えています。今後もマーベラスらしい商品でブランドを確立していきたいと思います。

## ◆ 今のゲーム市場に対して思うことはありますか？

◆ **照井** まず、消費税増税や電子マネーの流通拡大が今後どう影響してくるか注視しています。そしてもう1つ、強く感じているのが、グローバルな視点で市場をとらえる必要性です。日本のアミューズメントゲームは非常に発展していて、テクノロジーの部分では世界の最先端を行っています。唯一、海外と違うのが、「リデンプション」が法的に認められていないということ。これは、ゲームをプレーすると結果に応じてチケットが出てきて、それを景品に交換できるシステムで、海外では人気が高いんです。リデンプション機の市場は非常に大きいだけに、日本でも導入できれば、ゲーム市場はより拡大していくと考えています。

## ◆ アミューズメント事業部の今後の目標などをお聞かせください。

◆ **照井** 当社グループはアミューズメント業界においては新参ですので、ゲームのジャンルを更に広げ、ステークホルダーの皆さまと一丸となってマーベラスブランドを確立し、総合ゲームメーカーとしての確固たる地位を築いていきたいと思っています。



WACCA（ワッカ）



©Marvelous Inc. / Supported by HARD CORE TANO°C.



TRYPOD（トライポッド）



©Marvelous Inc. ※特許取得済み



ポケモンガオーレ



©2019 Pokémon. ©1995-2019 Nintendo/Creatures Inc. GAME FREAK inc. Developed by T-ARTS and MARV ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャー・ゲームフリークの登録商標です。



戦え！ドラゴンクエスト スキャンバトルローズ



©2017-2019 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/Marvelous/SQUARE ENIX All Rights Reserved.

売上高 **267** 億円  
 営業利益 **47** 億円  
 親会社株主に帰属する当期純利益 **33** 億円

01 売上・利益ともに当初の業績予想を達成。

オンライン事業の低迷や一部タイトル開発費用の一括計上等により減益となったものの、コンシューマ事業や音楽映像事業の売上伸長により全体で増収となりました。

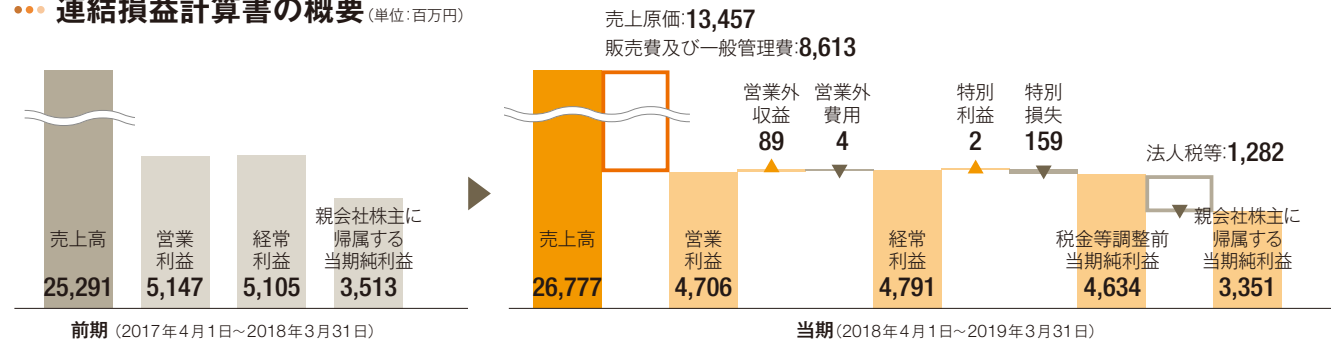
02 コンシューマ事業、音楽映像事業は引き続き売上が好調。

コンシューマ事業は、多彩なコンテンツのラインナップ、アミューズメントビジネスともに好調で、ソフトウェア資産等売却による一時収入もあり前期比増収。音楽映像事業はアニメ、映画等の主力シリーズが持続的に成長、二次利用収入も好調推移で、前期比増収増益となりました。

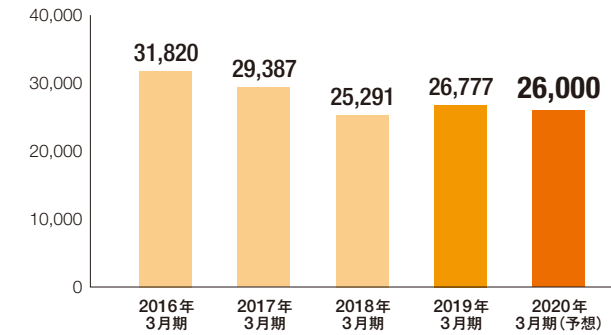
03 2020年3月期は、来期以降の成長に向けて各事業部ともに仕込みの年。

オンライン事業は、実績あるパートナー企業との共同開発タイトルを中心に事業を組み立てていきます。コンシューマ事業は、新規IPと人気シリーズのゲームソフトを投入し、またアミューズメント部門では新作リズムゲームの投入とともに既存タイトルの好調維持に努めます。音楽映像事業は、ステージ制作において強力なIPのシリーズ展開を図り、新作も積極的に投入してまいります。

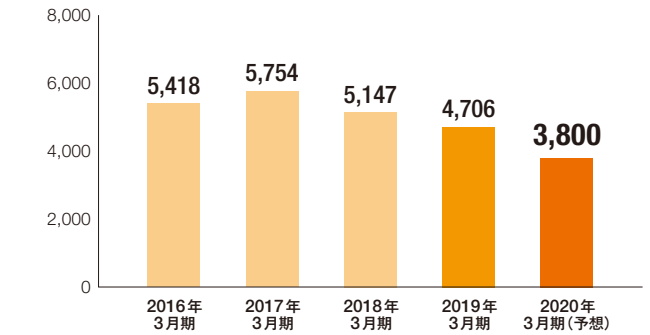
●● 連結損益計算書の概要 (単位:百万円)



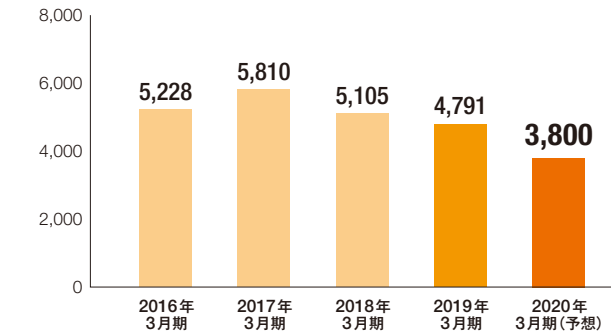
売上高



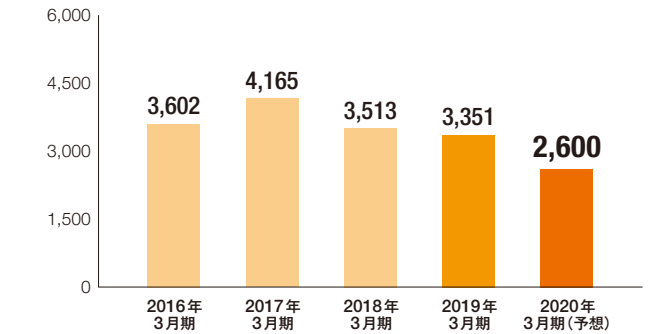
営業利益



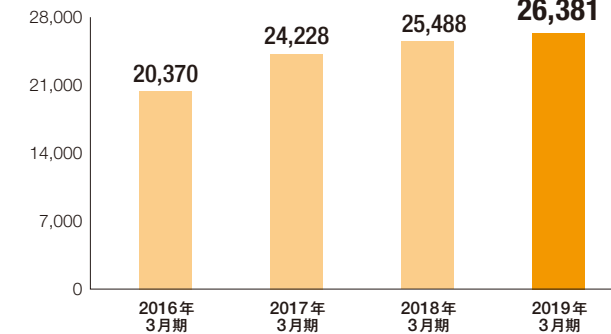
経常利益



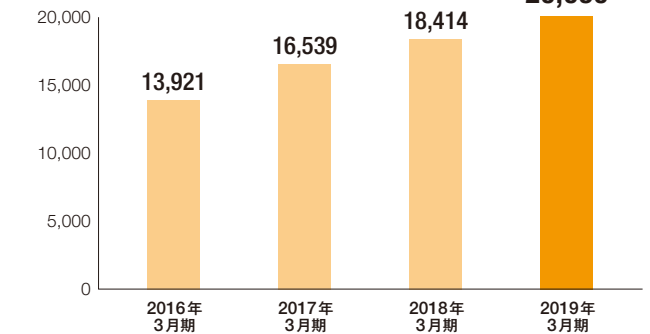
親会社株主に帰属する当期純利益



総資産



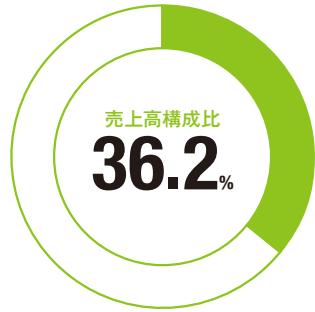
純資産



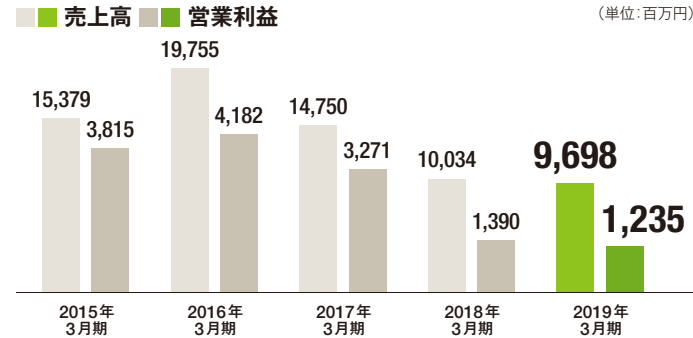
# オンライン事業

Online Game Business

多彩なプラットフォーム向け、オリジナルIPや他社有力IPを活用したゲームを企画・開発・制作・販売



2019年3月期  
売上高  
**96** 億円  
営業利益  
**12** 億円



## 2019年3月期の実績

- 長期運営タイトルは健闘するも前期比で売上が減少
- 2年目の「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」が好調に推移
- 前期リリースタイトルの一部は他社への運営移管やサービス中止、また開発途中の一部タイトルを開発中止し、開発費用を一括計上
- アジア地域を中心に海外積極展開、中国・韓国・台湾等の企業とライセンス契約締結
- 低迷する当事業立て直しのため、構造改革及び早期退職優遇制度を実施

## 2020年3月期の取り組み

- 中国発のスマートフォンゲームを今夏日本先行配信
- 他社との共同開発タイトルを今期配信予定
- 新規アプリを鋭意開発中、今期サービス開始を目指す



剣と魔法のログレス いにしへの女神



©Marvelous Inc., Aiming Inc.

ブラウザ三国志



©Marvelous Inc.

シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK

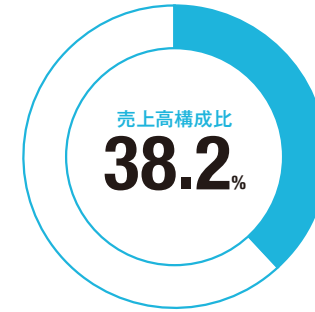


©Marvelous Inc.,  
©HONEY PARADE GAMES Inc.

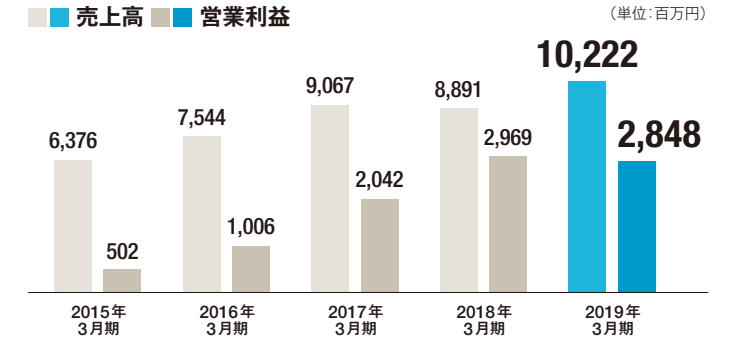
# コンシューマ事業

Consumer Game Business

家庭用ゲーム機向けゲームソフト、アミューズメント施設向けゲーム機の企画・開発・制作・販売



2019年3月期  
売上高  
**102** 億円  
営業利益  
**28** 億円



## 2019年3月期の実績

- 「Fate/EXTELLA LINK (フェイト/エクステラ リンク)」、「リトルドラゴンズカフェ-ひみつの竜とふしぎな島-」、「PEACH BALL 閃乱カグラ」を発売
- 海外では、「閃乱カグラ Burst Re:Newal」、「Fate/EXTELLA LINK (フェイト/エクステラ リンク)」の北米・欧州版、Steam版を発売
- アミューズメントは稼動3年目の「ポケモンガオーレ」が過去最高水準で好調推移
- 「ポケモンレッタ」の海外展開や「TRYPOD」の国内外での販売も順調
- 開発途中の一部タイトルを将来収益見直しにより、開発費用を一括計上

## 2020年3月期の取り組み

- シリーズ史上最大ヒットの「ルーンファクトリー4」をNintendo Switch向けにリマスターした「ルーンファクトリー4 スペシャル」を7月発売予定
- 新作アクションゲーム「DAEMON X MACHINA」を今夏発売予定
- アミューズメントは新作リズムゲーム「WACCA」を今夏稼働開始予定



## タイトル実績

Fate/EXTELLA LINK (フェイト/エクステラ リンク)



©TYPE-MOON ©2018 Marvelous Inc.  
※画像は国内版のものです。

リトルドラゴンズカフェ -ひみつの竜とふしぎな島-



©Aksys Games Localization Inc / TOYBOX Inc.  
Licensed to and published by Marvelous Inc.

PEACH BALL 閃乱カグラ



©2018 Marvelous Inc./ HONEY PARADE GAMES Inc.

ポケモンガオーレ



©2019 Pokémon.  
©1995-2019 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK Inc. Developed by T-ARTS and MARV. ポケモン・Pokémonは任天堂・クリーチャー・ゲーム・アークの登録商標です。

TRYPOD (トライポッド)



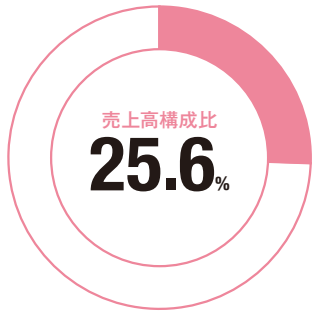
©Marvelous Inc.



# 音楽映像事業

Audio & Visual Business

音楽・映像等多様なコンテンツの企画・プロデュース・制作・販売、  
及び、舞台・ミュージカルの企画・制作・興行



2019年3月期

売上高

**68** 億円

営業利益

**21** 億円



## 2019年3月期の実績

- TVアニメ『HUGっと!プリキュア』、『東京喰種トーキョーグール:re』(第1期、第2期)、『千銃士』を放送、それぞれパッケージ商品化
- 『映画HUGっと!プリキュア♡ふたりはプリキュア オールスターズメモリーズ』を2018年10月に、『映画刀剣乱舞』を2019年1月に、『映画プリキュアミラクルユニバース』を3月に公開し、いずれも観客動員数が好調に推移
- 新作では「舞台『戦刻ナイトブラッド』」を2018年8月より、「『家庭教師ヒットマンREBORN!』the STAGE」を9月より公演し好評
- 「舞台『刀剣乱舞』」、「ミュージカル『テニスの王子様』」、「あんさんぶるスターズ! オン・ステージ」等、各シリーズの最新公演を実施

## 2020年3月期の取り組み

- プリキュア新シリーズが2月スタート、3月に劇場版公開、今期にパッケージ化
- 大ヒットとなった『映画刀剣乱舞』のBlu-ray・DVDを6月発売
- ステージはシリーズ作品の最新作や完全新作を続々公演予定

TVアニメ『HUGっと!プリキュア』



©ABC-A・東映アニメーション

TVアニメ『東京喰種トーキョーグール:re』



©石田スイ/集英社・東京喰種:re制作委員会

『映画刀剣乱舞』



©2019「映画刀剣乱舞」制作委員会  
©2015-2019 DMM GAMES/Nitroplus

『家庭教師ヒットマンREBORN!』the STAGE



©天野明/集英社  
©「家庭教師ヒットマンREBORN!」the STAGE制作委員会

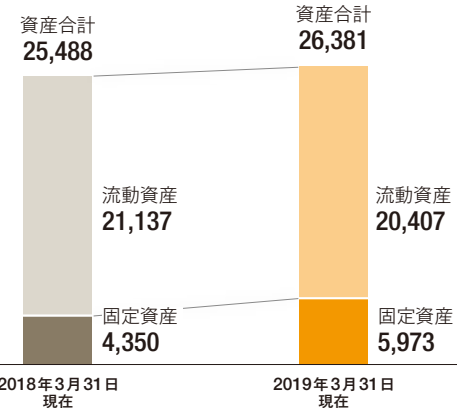
『あんさんぶるスターズ! エクストラ・ステージ』~Memory of Marionette~



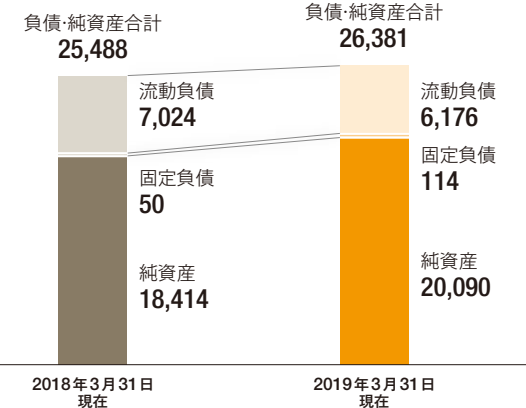
©2016 Happy Elements K.K./あんステ制作委員会

## ● 連結貸借対照表の概要 (単位:百万円)

### 資産の部



### 負債・純資産の部



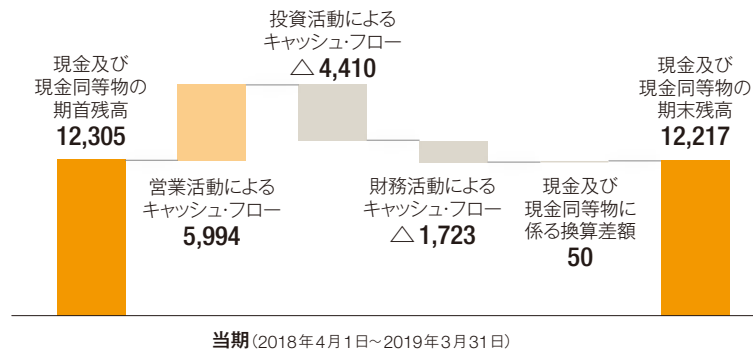
## Point

資産残高は、受取手形及び売掛金、有形固定資産及び無形固定資産の減少があったものの、現金及び預金、投資有価証券の増加等により、前連結会計年度末に比べ892百万円増加し、26,381百万円となりました。

## Point

純資産も利益の計上等により、前期末に比べ1,676百万円増加し、20,090百万円となりました。

## ● 連結キャッシュ・フロー計算書の概要 (単位:百万円)



## Point

営業CFは純利益の計上等により5,994百万円のプラス、投資CFは主にゲーム開発に伴う無形固定資産の取得等により、4,410百万円、財務CFは配当金の支払等により、1,723百万円のマイナスとなり、その結果、現金及び現金同等物の期末残高は、前期末より87百万円減少し、12,217百万円となりました。

## マーベラスひろば



株主様と当社のコミュニケーションコーナーです。

企業ホームページ  
最優秀サイト  
2018  
日興アイ・アール  
総合ランキング



6年連続(2013年~2018年)  
「日興アイ・アール ホームページ充実度ランキング」

## 最優秀サイト

3年連続(2016年~2018年)  
「Gomez IRサイトランキング」

## 優秀企業:銅賞

に選定されました

当社ホームページが、日興アイ・アール株式会社が発表する「2018年度 全上場企業ホームページ充実度ランキング」において、「最優秀サイト」に、モーニングスター株式会社ゴメス・コンサルティング事業部が発表する「Gomez IRサイトランキング2018」で「銅賞」に選定されました。今後もホームページの充実を図り、株主・投資家の皆さまにタイムリーで分かりやすい情報発信を目指し、IR活動の向上に取り組んでまいります。

## アンケートご協力のお願い

「Business Report」をご覧いただき、誠にありがとうございます。当社では、株主の皆さまのご意見を今後の紙面構成やIR活動に反映させるよう努めてまいりたいと考えております。大変お手数ではございますが、同封のアンケートはがきにてご意見をお寄せくださいますようお願い申し上げます。

## 「メール配信」には是非ご登録ください

メール配信をご登録された皆さまには、新着情報をメールでお知らせいたします。当社ホームページ「企業情報/IR情報サイト」内の「メール配信」にてご登録いただけますので、是非ご活用ください。



製品サイト

<https://www.marv.jp/>



個人投資家サイト

<https://corp.marv.jp/investor/>



企業情報/IR情報サイト

<https://corp.marv.jp/>



1 必要事項を記入



2 そのままポストに投函(切手不要)

## 株式情報 (2019年3月31日現在) Stock Information

### ● 株式の状況

発行済株式の総数	53,593,100株
株主総数	16,716名

### ● 大株主の状況

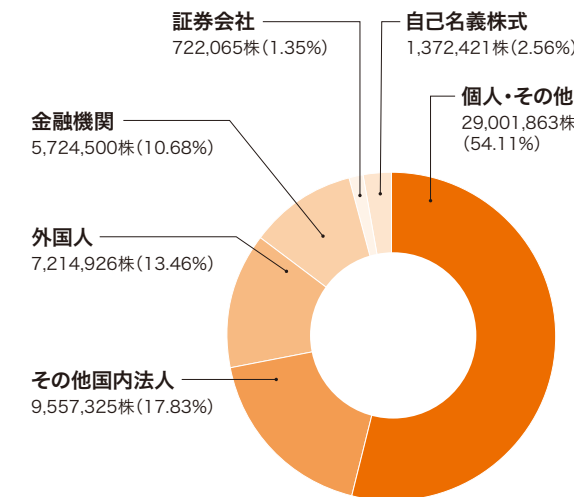
〈株主名〉	〈所有株式数の割合〉
中山 隼雄	18.81%
株式会社アミューズキャピタル	12.83%
中山 晴喜	10.50%
株式会社アミューズキャピタルインベストメント	3.52%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	2.88%
日本マスタートラスト信託銀行株式会社(信託口)	2.69%
ジェービー モルガン バンク ルクセンブルグ エスエイ 1300000	2.38%
株式会社東北新社	1.49%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口5)	1.14%
資産管理サービス信託銀行株式会社(信託E口)	0.96%

※1 持株比率は、自己株式(1,372,421株)を控除して計算しております。  
※2 持株比率は、小数点第3位以下を四捨五入して表示しております。

### ● 株主メモ

事業年度	毎年4月1日~翌年3月31日
定時株主総会	毎年6月開催
基準日	3月31日 (そのほか必要がある場合は 予め公告いたします)
期末配当金受領 株主確定日	3月31日 (なお、中間配当を実施する場合) の株主確定日は9月30日)
公告方式	電子公告により行います。 URL : <a href="https://corp.marv.jp/">https://corp.marv.jp/</a> ただし、電子公告によることができない事由が生じたときは、日本経済新聞に掲載する方法により行います。

### ● 所有者別株式分布状況



※円グラフの数値は小数点第3位以下を四捨五入しているため、合計が100%にならない場合があります。  
※株主名簿に記載の所有者区分の通りに記載しております。

株主名簿管理人	みずほ信託銀行株式会社
同事務取扱場所	東京都中央区八重洲一丁目2番1号 みずほ信託銀行株式会社 本店証券代行部
郵便物送付先	〒168-8507 東京都杉並区和泉二丁目8番4号 みずほ信託銀行株式会社 証券代行部
電話照会先 受付時間	0120-288-324(フリーダイヤル) 土・日・祝日を除く9:00~17:00
ホームページURL	<a href="https://www.mizuho-tb.co.jp/daikou">https://www.mizuho-tb.co.jp/daikou</a>