

● 会社概要 (2018年6月19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** 601名(連結) (2018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

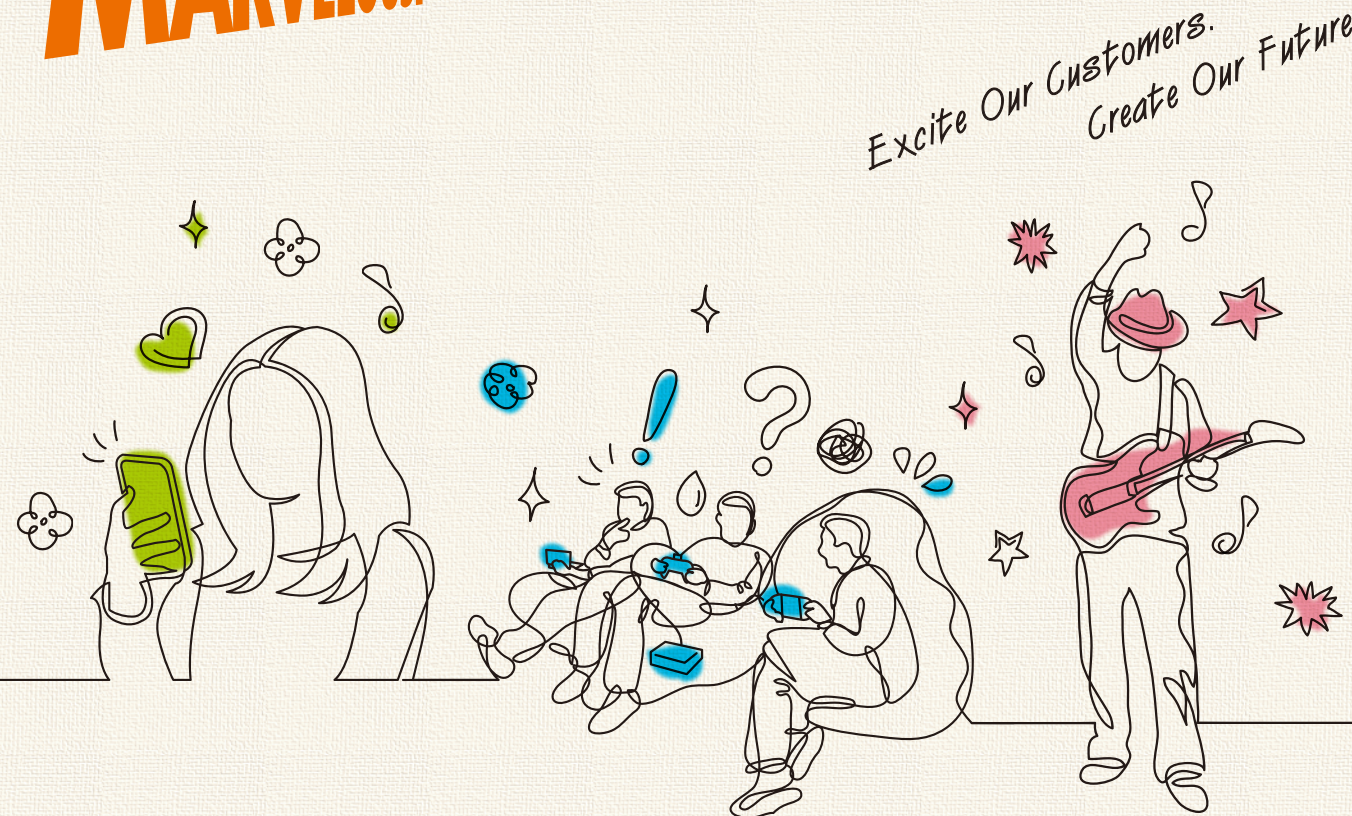
- **役員** 代表取締役会長 兼 社長 CEO
取締役副会長 執行役員
代表取締役副社長 COO
取締役副社長 執行役員
常務取締役 執行役員
取締役 執行役員 CFO
取締役(社外)
取締役(社外)
常勤監査役
監査役(社外)
監査役(社外)
監査役(社外)

- 中山 晴喜
- 許田 周一
- 泉水 敬
- 青木 利則
- 松本 慶明
- 加藤 征一郎
- 中村 俊一
- 有馬 誠
- 佐藤 謙
- 小野 忠彦
- 宮崎 尚
- 鈴木 正明

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

MARVELOUS!



Business Report

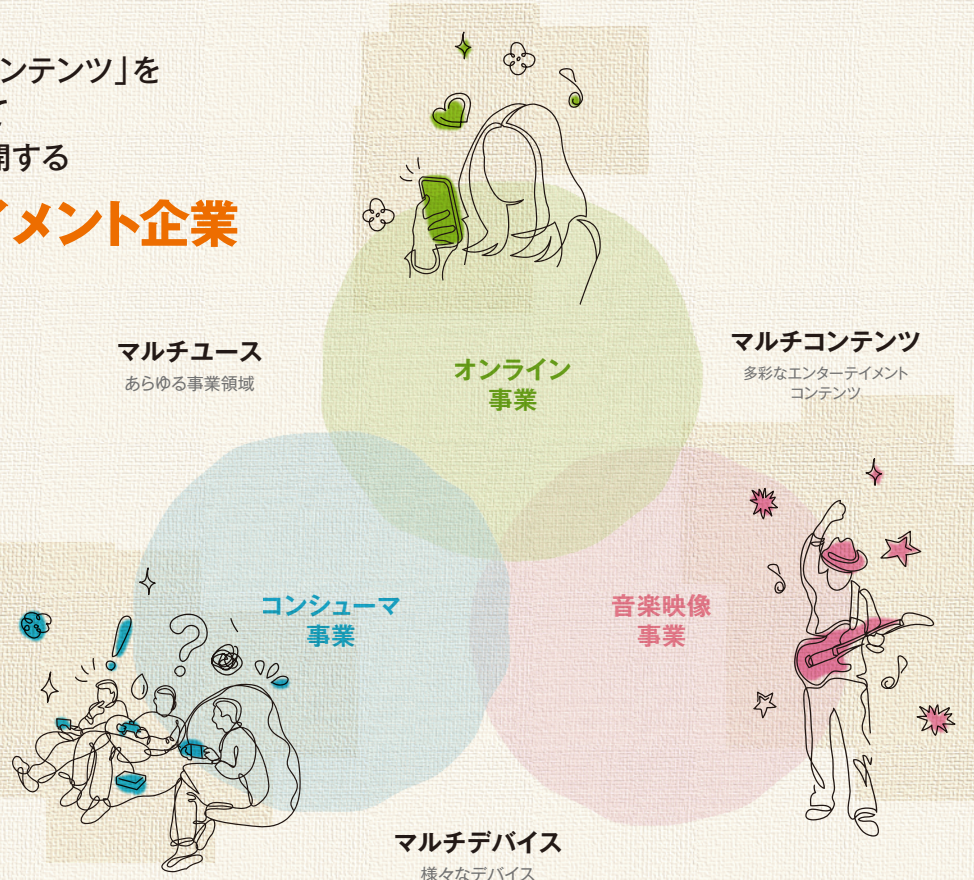
株式会社マーベラス

2018年3月期(第21期)事業報告書
2017年4月1日~2018年3月31日

「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!



マルチユース
あらゆる事業領域

オンライン
事業

マルチコンテンツ
多彩なエンターテインメント
コンテンツ

コンシューマ
事業

音楽映像
事業

マルチデバイス
様々なデバイス

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
特集 中山会長 兼 社長 CEO インタビュー	03
事業部訪問：ステージ制作部	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

総合エンターテインメント企業として 積極的な挑戦を続け “マーベラスブランド”の確立と 企業価値の更なる増大を目指してまいります。



代表取締役会長 兼 社長 CEO
中山 晴喜

平素は格別のご高配を賜り、厚く御礼申し上げます。

当社の属するエンターテインメント業界は、国内モバイルゲーム市場で有力なIP(知的財産)を用いたタイトル、中国・韓国発のタイトル、女性向けのタイトル等、多様なタイトルが市場拡大に貢献いたしました。国内家庭用ゲーム市場では新型ハードが牽引役となり、11年ぶりにハード・ソフト市場ともに前年の市場規模を上回りました。アミューズメント市場では客数の増加やプライズ機の人気等により市場が活況を呈し、音楽映像市場においてもアニメ関連、ライブエンターテインメント市場が引き続き好調となりました。

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。

セグメント別では、オンライン事業が主力タイトルの売上減少や新作タイトルの貢献不足により軟調となったものの、コンシューマ事業では計画を大幅に上回る売上高を達成、音楽映像事業も引き続き好調となりました。この結果、当期の業績は、売上高25,291百万円、営業利益5,147百万円、経常利益5,105百万円、親会社株主に帰属する当期純利益3,513百万円となりました。

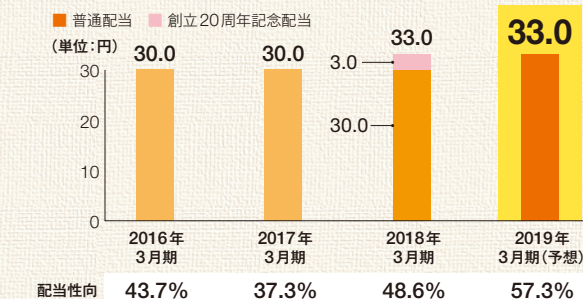
今後も、総合エンターテインメント企業としての強みを活かした積極的なチャレンジとポートフォリオ経営により、“マーベラスブランド”の確立による企業価値の更なる増大と持続的成長を目指してまいります。

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。

2018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、2018年3月期の配当金は普通配当30円に創立20周年記念配当3円を加えた33円とさせていただきます。なお、2019年3月期の配当金は、33円を予定しております。



ヒットコンテンツを生み出し さらなる飛躍に向けて注力してまいります

Q1. 当期を振り返っていかがでしょうか。

当初計画は未達的一方、 各セグメントでは収穫のある一年に

2018年3月期は、オンライン事業において、主力タイトル『剣と魔法のログレス いにしえの女神』の落ち込みを補う新作タイトルの貢献が遅れており、全体的な売上・利益ともに当初計画に至らない結果となりました。その一方、『シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK』『千銃士』という今後に期待が持てるタイトルをリリースできたことは収穫でした。この2タイトルは、ともに自社IPであるため、高い収益率が望めるのみならず、

『千銃士』はアニメ化や舞台化など多様なメディアミックス展開も決まっております。

コンシューマ事業では、大型タイトルの発売こそなかったものの、アジアでの販売や旧作・ダウンロードコンテンツ販売、過去作品のリメイクや移植タイトルが好調に推移しました。また、アメリカ・ヨーロッパの海外各子会社が順調に成長しており、健全な財務基盤をもとに、さらなる成長が見込めます。

アミューズメント部門では、マーケットの4割を占めるプライズ(景品)市場に対し、当社が新たに開発したプライズゲーム機『TRYPOD』での新規参入を果たし、業界での注目も集めることに成功し、マーベラスの名を知らしめる布石を打てたと確信しております。海外においても旧筐体の『ポケモンレッタ』の拡大展開により、着実に利益を積み上げることができました。

音楽映像事業では、当社における事業展開では2年目となりました『刀剣乱舞』『あんさんぶるスターズ!』が収益の柱として成長しているほか、定番タイトルも堅調に推移し、大変バランスの良いポートフォリオを形成できています。さらに、二次利用収入の増加、新たな有力タイトルのリリース準備も進み多い1年となりました。今後も、好調なライブエンターテインメントとゲーム・アニメを連動させるなど、多彩な展開を図ってまいります。

代表取締役会長 兼 社長 CEO
中山 晴喜

Q2. 今後の展開と成長戦略について お聞かせください。

オンライン事業における 新たな柱の創出、立て直しが急務 社内体制整備により組織力強化

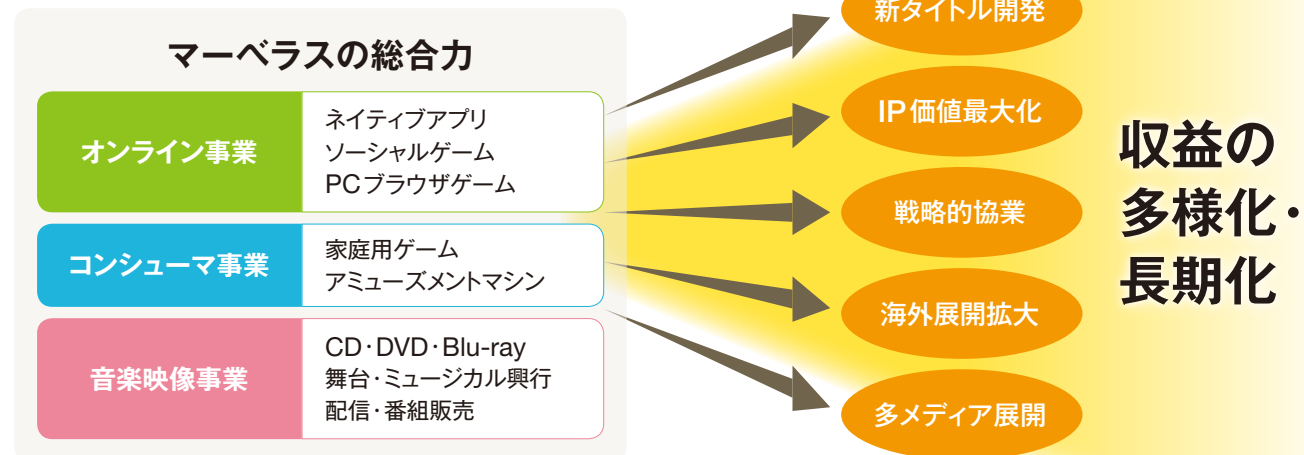
コンシューマ事業と音楽映像事業の好調により業績や財務基盤の強化が進む一方で、オンライン事業における新たな柱の創出がここ数年達成できていない大きな課題です。昨年は多くの新作タイトルをリリースし、一定の成果もありましたが、まだまだ納得のいく状況ではありません。総合エンターテインメント企業である当社の特性を活かしたメディアミックス展開や、海外展開も視野にこれらの強化を図ってまいります。また、海外からの他社タイトルの獲得や非ゲームアプリへのチャレンジ、さらに著名な外部プロデューサーの協力も積極的に得ながら、引き続き新規タイトルの開発、ラインナップの強化に努めてまいります。加えて、社内の体制作りとして、人材教育・育成の強化に取り組むとともに、上下・縦横のコミュニケーションを密にして組織力を高め、チャレンジできる環境を構築してまいります。

Q3. 株主様へのメッセージを お願いいたします。

飽くなきチャレンジで マーベラスブランドの確立へ

ユーザー様のニーズに対応すべく、独自性、先見性、柔軟性に富んだ企画力をフルに発揮し、飽くなき成長を追い求めてまいります。挑戦することをやめてしまったらエンターテインメントは終わりです。マーベラスは面白い、目が離せないという期待感を持っていただけるよう、今後もチャレンジできる環境、挑戦し続ける文化を醸成し、積極的に挑戦し続け、引き続き“マーベラスブランド”の確立に注力してまいります。今後も大いにご期待ください。

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。



数々のヒットコンテンツを生み出す

ステージ制作部

躍進を続けるステージ制作部。
ヒットを生み出す秘訣と今後の展開について、
企画制作から営業に携わる担当者の声を通して、紹介いたします。

スタッフやキャストと連携し作品の魅力をさらに引き出す

◆ “プラスアルファ”の魅力を持つ舞台づくりを目指す

ステージ制作部には現在約30人が在籍しています。30人それぞれが根底に、エンターテインメント、そして、舞台が何より好きという強い思いを抱えており、作品を作り出すにあたって、ただ単に面白いものを見つけて舞台化するだけでなく、新規性のある作品として成り立つためのプラスアルファを加えたいという意識を常に持っている点が強みになっています。制作の現場には、スタッフ・キャストともに、しっかりとした価値観を持つ人が多いなか、その価値観の違いを調整しながら作品の魅力をさらに引き出すところに、現場でのやりがいがあります。

◆ ひとつひとつの舞台に向き合い公演を満席に

ここ数年、公演する作品の数も増えていきます。だからこそ、ひとつひとつの作品を大事にし、しっかり成功させていきたいという思いがあります。何より重要なのは、公演を満席にすること。それが、扱った作品の著作権元に対する責任でもあります。また、舞台に立つ役者さんや関わってくれるスタッフの皆さんに「この作品に関わって良かった」と思ってもらえるのは、千秋楽のお客様の拍手があつてこそ。当社と仕事をして良かった、当社の舞台を見に来て良かったと言ってくれる人が一人でも増えるよう、ひとつひとつ、丁寧に作品と向き合っています。

マルチコンテンツ展開でヒットコンテンツを持続的に生み出す

◆ 企画会議での数多くのアイデアが源泉

ステージ制作部は非常に風通しが良く、毎月1回行われる企画会議には常に10以上のタイトルが提案されます。年間では、数百本になる企画から実際に上演されるのは年に2、3本ですが、誰かのアイデアや企画に頼るのではなく、それぞれがやりたいことを自由に発言できる場所があることは、常々互いを刺激し合える機会となっています。当社はアニメやゲームも扱っており、ステージに加えDVDやグッズ物販など、マルチにコンテンツ展開できることも強みのひとつです。原作ごとに様々な角度から提案ができる点は、ヒットコンテンツを生み出すうえで、重要だと考えています。

◆ 海外を視野に入れた展開も

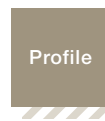
当社では、原作がある作品を舞台化していることが多く、アンテナを上げ、いち早く人気作品をキャッチすることが重要です。また、キャストやスタッフも重要で、演出、脚本家、その他、全てが相乗効果となって人気舞台が生まれます。2.5次元ミュージカルのニーズが高まる中、マーケットリーダーとしては、役者の新人発掘などにも注力したいと考えています。この夏以降も新規大型タイトルの制作が続々と控えています。私たちがお預かりしている原作は日本を代表するコンテンツが多くあるため、今後は海外公演やインバウンド向けなど、海外を意識した展開も視野に入れて取り組みたいと考えております。



音楽映像事業部
ステージ制作部 制作宣伝グループ
マネージャー
小林 亜沙美



劇場勤務を経て、2014年に当社入社。「超歌劇『幕末Rock』」「ミュージカル『さよならソルシエ』」「舞台『刀剣乱舞』」などの新作の立ち上げも担当。2016年にマネージャーに就任し、現在は制作宣伝の責任者として、制作現場の潤滑な進行に注力。



2009年入社。入社後、「VISUALIVE『ベルソナ4』」をはじめ、「舞台『弱虫ペダル』」「ミュージカル『薄桜鬼』」など数々の人気作品の立ち上げに携わり、当社ステージビジネスの多様化、急成長に貢献。現在は執行役員 ステージ制作部長としてステージ制作部門全体を統括管理。

執行役員
音楽映像事業部 副事業部長 兼
ステージ制作部長
古川 由隆



© 許斐 剛 / 集英社・NAS・新テニスの王子様プロジェクト
© 許斐 剛 / 集英社・テニミュ製作委員会

© 渡辺航 (週刊少年チャンピオン) / 弱虫ペダル04製作委員会
© 渡辺航 (週刊少年チャンピオン) / マーベラス、東宝、アルテマイト

© アイディアファクトリー・デザインファクトリー / ミュージカル『薄桜鬼』製作委員会

© GoRA・GoHands / k-project
© GoRA・GoHands / stage k-project

© 舞台『刀剣乱舞』製作委員会

©2016 Happy Elements K.K. / あんスタ製作委員会



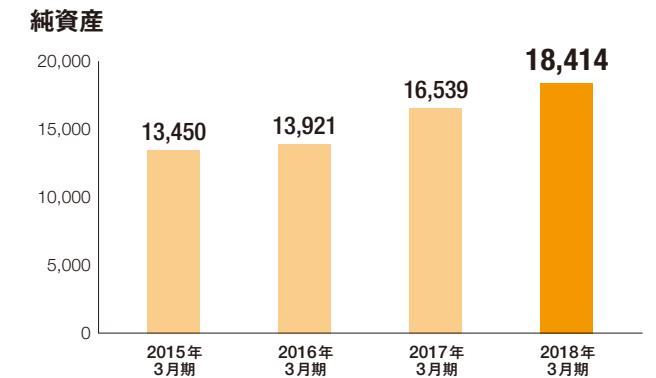
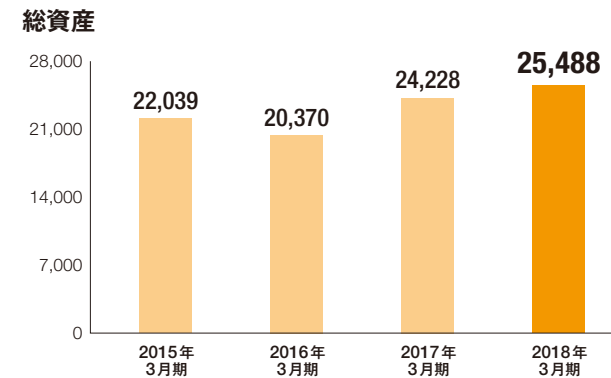
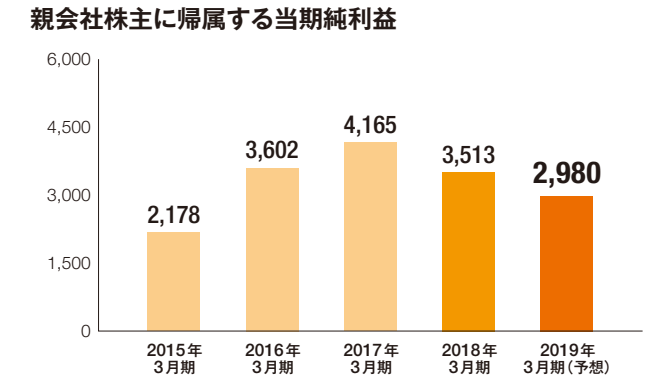
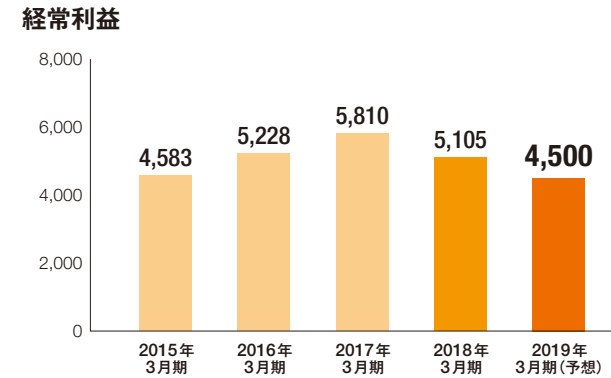
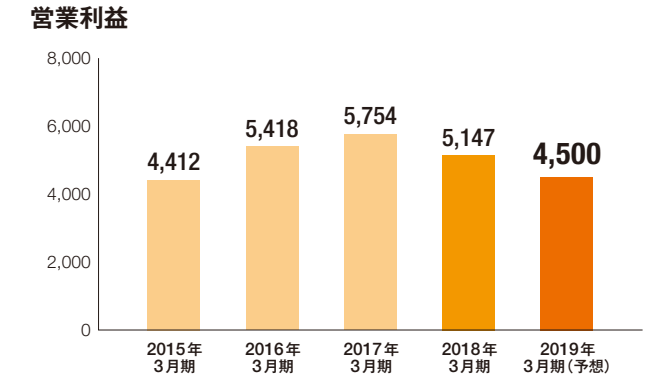
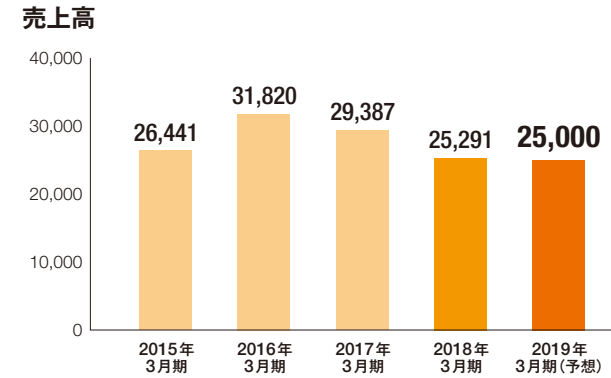
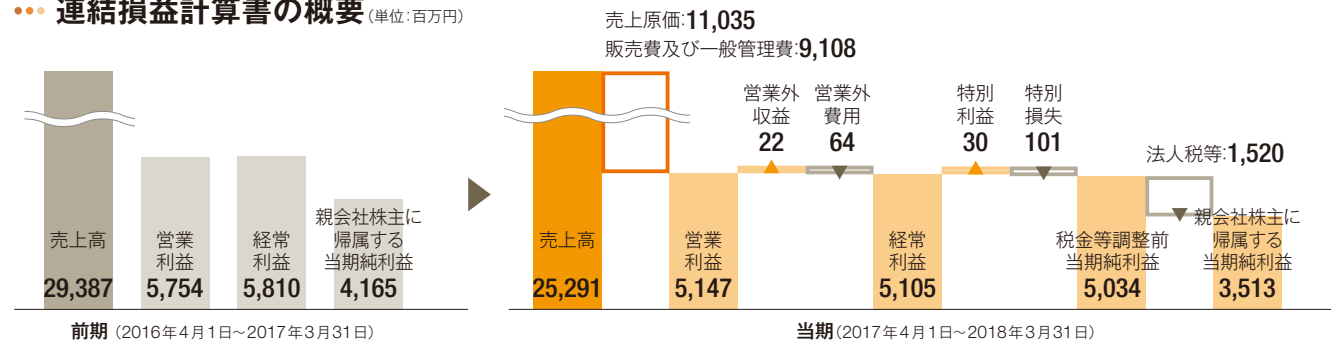
売上高 **252** 億円
 営業利益 **51** 億円
 親会社株主に帰属する当期純利益 **35** 億円

01 主カタイトルの売上減少を補う新作タイトルの貢献不足により、計画未達。
 オンライン事業における主カタイトルの落ち込みに加え、新作タイトルがリリース遅延等により十分に貢献できず、全体では売上・利益ともに当初計画に至らない結果となりました。

02 コンシューマ事業、音楽映像事業は引き続き好調で、共に利益は2桁成長継続。
 コンシューマ事業は、大型タイトル不在の中でも、多様なラインナップ・販売戦略で好調に推移したほか、アミューズメントも定番シリーズ、新規ビジネス共に好調に推移しました。音楽映像事業は、新たな柱となる主力シリーズの成長など、人気シリーズの重層的な展開と新作の積み重ね、二次利用収入の拡大により、高成長を継続することができました。

03 2019年3月期は売上高250億円、営業利益45億円を目指しつつ、更なる飛躍に向けた準備を各事業で推進。
 オンライン事業では、外部の著名プロデューサーの協力も得ながら、タイトルラインナップ、運営力の強化に努めます。コンシューマ事業については、これまで培ってきた開発力を活かし、ワールドワイドに通用するような大型IPの創出に努めるとともに、アミューズメントでも新規ビジネスでの市場開拓にチャレンジを続けていきます。音楽映像事業においても、引き続き良質なIPの獲得・提供や海外展開も含めた二次利用の拡大に取り組んでまいります。

●● 連結損益計算書の概要 (単位:百万円)



オンライン事業

Online Game Business

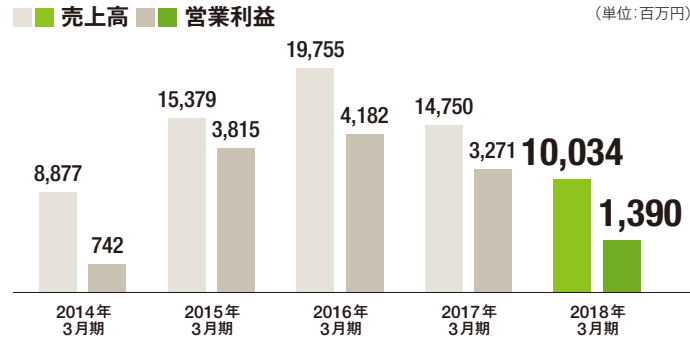
多彩なプラットフォーム向け、オリジナルIPや他社有力IPを活用したゲームを企画・開発・制作・販売



2018年3月期

売上高
100 億円

営業利益
13 億円



2018年3月期の実績

- 「戦刻ナイトブラッド」、「シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK」、「ORDINAL STRATA - オーディナルストラータ」、「千銃士」等のサービスを開始
- 「剣と魔法のログレス いにしえの女神」は、4周年イベント等が好調に推移したものの、通期で売上減少
- 一部不採算タイトルのサービス終了、未発表としていた新作1タイトルの開発中止で、開発費を一括計上

2019年3月期の取り組み

- 前期にリリースしたタイトルは、各種メディアミックス展開や海外展開を推進しつつ、各タイトルの育成、運営強化に注力
- 既存タイトルも、ユーザー様のニーズの把握に努め、より効果的な施策の投入により売上維持に注力
- 外部の著名プロデューサーの協力を得ながら、プロデュース力、運営力、タイトルラインナップを強化

戦刻ナイトブラッド



©2017 Marvelous Inc. / KADOKAWA / IDEA FACTORY

シノビマスター 閃乱カグラ NEW LINK



©Marvelous Inc. ©HONEY PARADE GAMES Inc.

ORDINAL STRATA - オーディナルストラータ



©Fuji Games, Inc. / Marvelous Inc.

千銃士



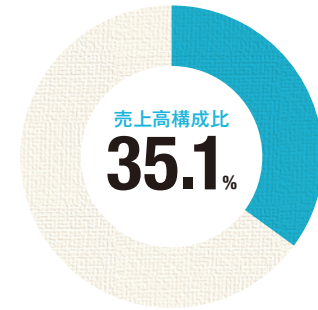
©LINE Corporation / Marvelous Inc.

タイトル実績

コンシューマ事業

Consumer Game Business

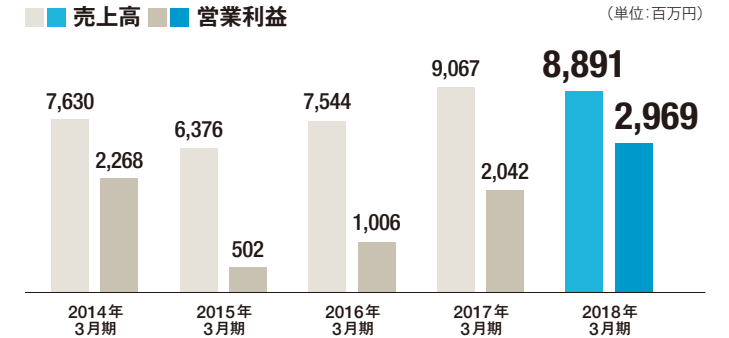
家庭用ゲーム機向けゲームソフト、アミューズメント施設向けゲーム機の企画・開発・制作・販売



2018年3月期

売上高
88 億円

営業利益
29 億円



2018年3月期の実績

- 「Fate/EXTELLA (フェイト/エクステラ)」(Nintendo Switch)、「シノビリフレ -SEN-RAN KAGURA-」(Nintendo Switchダウンロード専売)、「牧場物語 ふたごの村+」(ニンテンドー3DS)、「閃乱カグラ Burst Re:Newal」(PlayStation®4)を発売
- 海外においても、当社主力シリーズを北米・欧州等へ展開し販売好調
- アミューズメントは「ポケモンガオーレ」の好調に加えて、新規ビジネスの「TRYPOD」がヒット

2019年3月期の取り組み

- 人気シリーズ最新作の編成やインディーゲーム等のアキュイジションの推進によりラインナップを強化
- 豊富な過去のコンテンツ資産を活用した新たなプラットフォームへの移植等を積極展開
- デベロッパーとしてのプレゼンス向上と開発力の強化を図るとともに、それらを活かしてワールドワイドに通用する大型IPの創出に注力
- アミューズメントでは、海外展開や継続的な新規ビジネスへの挑戦で、更なる事業領域の拡大に注力

シノビリフレ -SEN-RAN KAGURA-



©2017 Marvelous Inc./HONEY PARADE GAMES Inc.

牧場物語 ふたごの村+



©2017 Marvelous Inc. All Rights Reserved.

閃乱カグラ Burst Re:Newal



©2018 Marvelous Inc. /HONEY PARADE GAMES Inc.

TRYPOD (トライポッド)



©Marvelous Inc. ※特許出願中

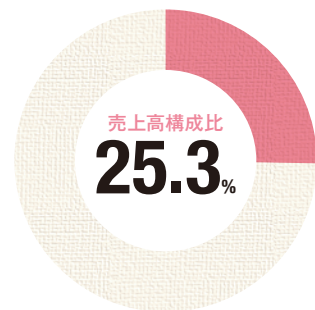


タイトル実績

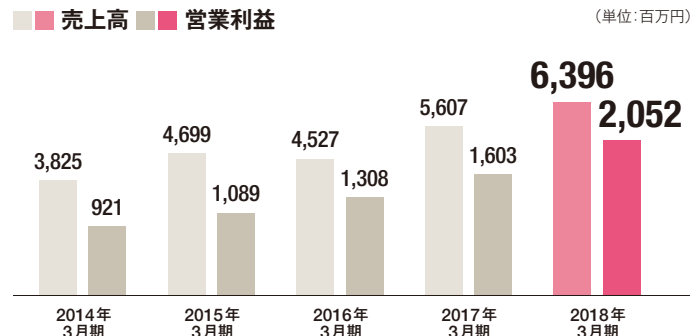
音楽映像事業

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



2018年3月期
売上高
63 億円
営業利益
20 億円



2018年3月期の実績

- 主カシリーズ「舞台『刀剣乱舞』」、「あんさんぶるスターズ! オン・ステージ」の新作公演が大盛況。「ミュージカル『テニスの王子様』」、「ミュージカル『薄桜鬼』」等、定番シリーズも新作公演を実施
- 新作ステージ「舞台『ジョーカー・ゲーム』」、「B-PROJECT on STAGE『OVER the WAVE!』」、「舞台『モブサイコ100』」を公演し好評
- TVアニメ『戦刻ナイトブラッド』、「続『刀剣乱舞-花丸-』」、「Fate/EXTRA Last Encore」を放送
- 2月よりプリキュアシリーズの新作TVアニメ『HUGっと!プリキュア』を放送開始
- アニメ、ステージともに二次利用収入も好調推移

2019年3月期の取り組み

- アニメ、ステージともに強力なIPのシリーズ展開を促進
- ステージは複数の完全新作を準備
- オリジナルIPのメディアミックス展開となる舞台版『戦刻ナイトブラッド』の公演、テレビアニメ『千銃士』の放送など、事業横断プロジェクトも推進
- 海外市場の開拓も含め、引き続き二次利用収入の更なる拡大に注力

舞台『刀剣乱舞』
ジョ伝 三つら星刀語り



©舞台『刀剣乱舞』製作委員会

『あんさんぶるスターズ! オン・ステージ』
~To the shining future~



©2016 Happy Elements K.K./あんステ製作委員会

TVアニメ
『戦刻
ナイトブラッド』



©2017 Marvelous Inc.・KADOKAWA・IDEA FACTORY/
戦刻ナイトブラッド製作委員会

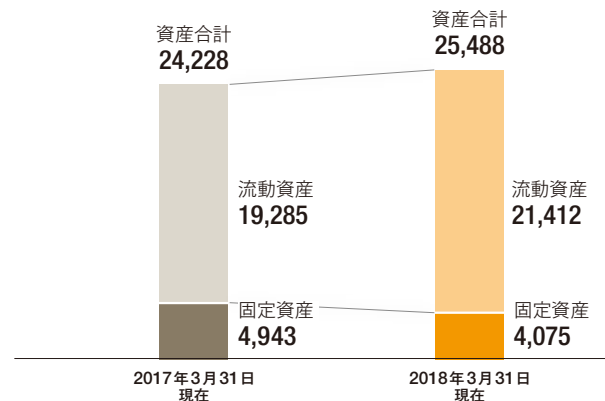
続
『刀剣乱舞-
花丸-』



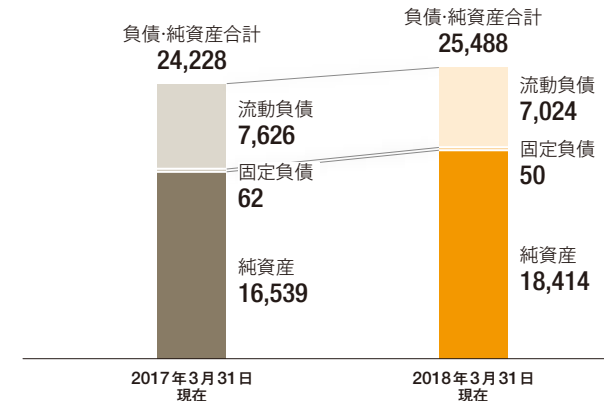
©2018 Nitroplus・DMM GAMES/
続『刀剣乱舞-花丸-』製作委員会

●●● 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



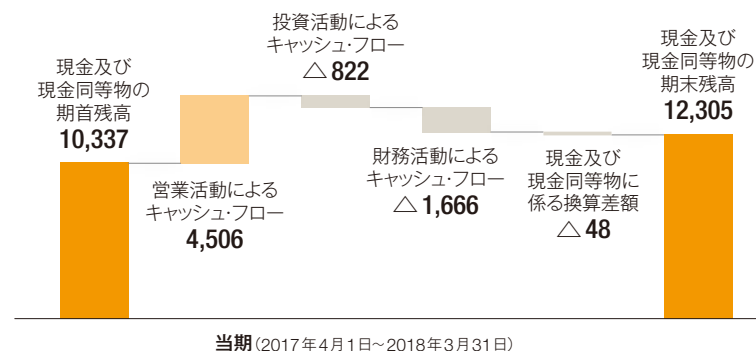
Point

資産残高は、固定資産の減少があったものの、利益計上による現金及び預金の増加等により、前期末に比べ1,260百万円増加し25,488百万円となりました。

Point

純資産も利益計上等により、前期末に比べ1,874百万円増加し、18,414百万円となりました。

●●● 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4,506百万円のプラス、投資CFは主にゲーム開発に伴う固定資産の取得等により822百万円のマイナス、財務CFは配当金の支払等により、1,666百万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1,968百万円増加し、12,305百万円となりました。

当期 (2017年4月1日~2018年3月31日)

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
2017
日興アイ・アール
総合ランキング



「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

「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「2017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 2017」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。



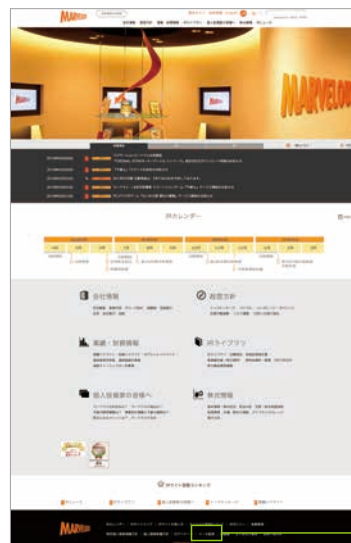
製品サイト

<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 (2018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	19,539名

・大株主の状況

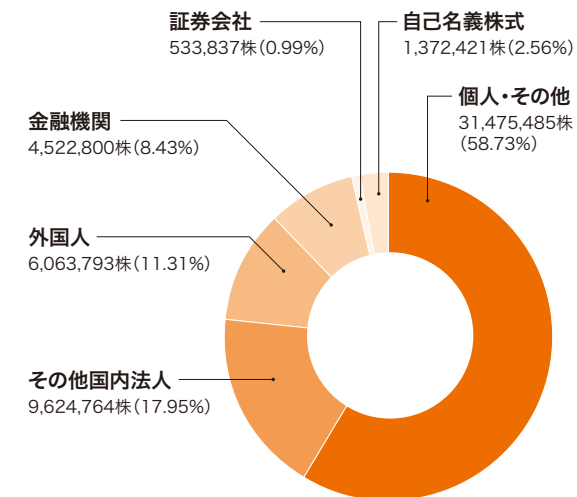
〈株主名〉	〈所有株式数の割合〉
中山 隼雄	18.80%
株式会社アミューズキャピタル	12.83%
中山 晴喜	10.49%
株式会社アミューズキャピタルインベストメント	3.52%
UBS AG LONDON A/C IPB SE GREGATED CLIENT ACCOUNT	2.52%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	2.11%
MSCO CUSTOMER SECURITIES	1.92%
株式会社東北新社	1.49%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口5)	1.21%
ジェーピー モルガン チェース バンク 380178	0.97%

※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位以下を切り捨て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 : https://corp.marv.jp/ 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以下第3位を切り捨てているため合計が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 東京都中央区八重洲一丁目2番1号
同事務取扱場所	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	http://www.mizuho-tb.co.jp/daikou