

2025年3月期 決算説明会

説明資料

円谷フィールズホールディングス株式会社

東証プライム市場
証券コード 2767

2025年5月

連結業績

売上高は計画1,550億円に対して実績1,405億円(約145億円減少)。主因は、エース電研の営業利益が想定以上(計画15億円に対して実績40億円)でたこと、PS販売において複数のパチスロ機の販売が好調、加えて稼働貢献も高く増産対応。これにより利益面の達成は確保。そこで、下期予定の3万台相当に当たる数機種を次期1Qに繰り越しブラッシュアップすることとした。

よって売上高は減少したものの、利益は確保できた。

コンテンツ&デジタル事業セグメント

(株)円谷プロダクションは、2024年5月に発表した「5カ年中期経営計画」における初年度のミッションとして、当期は海外拠点の構築とそれによる新たな流通の開拓、事業推進の中核をなす人材の強化に注力。

売上高は、16,410百万円(前年同期比7.0%増)、営業利益については、カードゲーム事業の立ち上げに伴うTVCM等のマーケティング、海外拠点の構築、商品開発や流通網強化のための人材確保等に投資したことにより、2,835百万円(前年同期比25.0%減)。

アミューズメント機器事業セグメント

当期よりパーラー向け機器設置工事のリーディングカンパニーである(株)エース電研が当社グループに加わり、フィールズ(株)による遊技機販売のみならず周辺設備機器・工事等の新たな事業領域へとサービスの幅を拡げ、業界の発展に一層貢献するアミューズメント機器事業としての経営基盤を確立。

売上高は、123,092百万円(前期比2.0%減)、営業利益15,277百万円(同46.7%増)。

(単位：億円)

連結P/L	2024年3月期	2025年3月期				2026年3月期 計画	
	通期	通期	対前期増減率	期初予想 (2024年5月14日付)	対期初予想比	通期予想	対前期増減率
売上高	1,419.2	1,405.8	△0.9%	1,550	△9.3%	1,500	+6.7%
売上総利益	264.5	352.6	+33.3%	—	—	—	—
販売管理費	146.3	199.6	+36.5%	—	—	—	—
営業利益 (対売上高営業利益率)	118.2 (8.3%)	152.9 (10.9%)	+29.3%	152 (9.8%)	+0.6%	160 (10.7%)	+4.6%
経常利益	129.4	164.6	+27.1%	161	+2.3%	161	△2.2%
親会社株主に帰属する 当期純利益	116.9	111.5	△4.6%	116	△3.8%	112	+0.4%

※ 千万円未満は切り捨てて表示しています。
※ 2024年3月期（通期）については、「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」（企業会計基準第27号 2022年10月28日）等を反映した数値を記載
また、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定を行っており、当該内容を反映した数値を記載

(単位：億円)

事業セグメント別P/L		2024年3月期	2025年3月期				2026年3月期 計画	
		通期	通期	対前期増減率	期初予想 (2024年5月14日付)	対期初予想比	通期予想	対前期増減率
コンテンツ&デジタル事業 セグメント	売上高	153.3	164.1	+7.0%	180	△8.8%	190	+15.8%
	営業利益 (対売上高営業利益率)	37.8 (24.7%)	28.3 (17.3%)	△25.0%	40 (22.2%)	△29.1%	32 (16.8%)	+12.9%
アミューズメント機器事業 セグメント	売上高	1,255.9	1,230.9	△2.0%	1,350	△8.8%	1,300	+5.6%
	営業利益 (対売上高営業利益率)	104.1 (8.3%)	152.7 (12.4%)	+46.7%	135 (10.0%)	+13.2%	156 (12.0%)	+2.1%
その他	売上高	16.0	16.8	+4.7%	-	-	-	-
	営業利益	0.1	0.0	△73.9%	-	-	-	-
調整額	売上高	△6.1	△6.0	-	-	-	-	-
	営業利益	△23.8	△28.2	-	-	-	-	-

※千万円未満は切り捨てて表示しています。
※当連結会計年度より、従来「P S 事業」としていたセグメント名称を「アミューズメント機器事業」に変更しています。当該変更は報告セグメントの名称変更のみであり、セグメント情報に与える影響はありません。

各事業セグメントの詳細につきましては、それぞれのプレゼンテーション資料をご参照ください。

コンテンツ&デジタル事業セグメント

2024年5月に発表した「5カ年中期経営計画」における初年度のミッションを遂行

コンテンツ&デジタル事業「5カ年中期経営計画」5つの柱

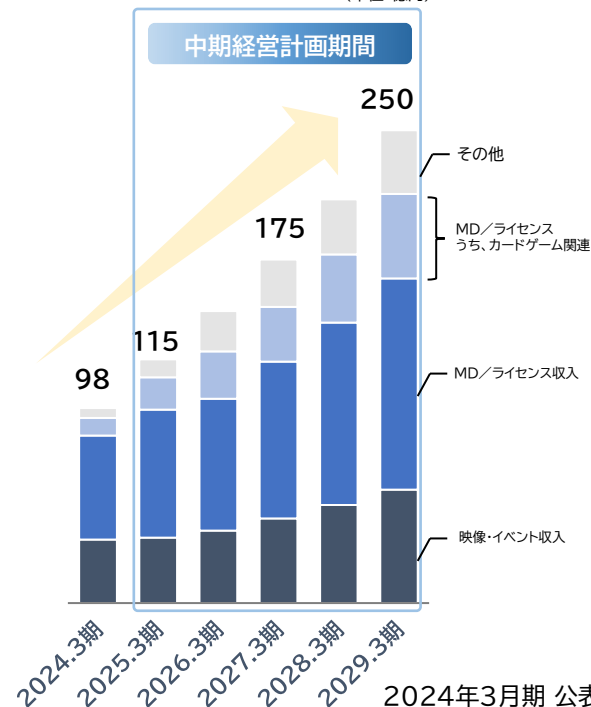
TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

グローバルビジネス確立に向けた5つの施策

- 1 グローバル展開の拡大に伴う内部体制の確立
- 2 グローバルな視点での流通の根本的な見直しと新たな流通網の構築
- 3 ウルトラマンシリーズ商品開発・展開の強化
- 4 ウルトラマン以外の多様なIP商品開発
- 5 新たな映像作品の展開

2025年3月期第1四半期 公表

(単位:億円)



(単位：億円)

	2024年3月期	2025年3月期	対前期増減率	2026年3月期
	通期	通期		計画
売上高	153.3	164.1	+7.0%	190
営業利益 (営業利益率)	37.8 (24.7%)	28.3 (17.3%)	△24.9%	32 (16.8%)

円谷プロダクション全体の事業収入

	2024年3月期	2025年3月期	対前期増減率
	通期	通期	
円谷プロ全体	98.9	115.5	+16.8%
ライセンス	61.2	68.3	+11.6%
海外	48.0	58.6	+22.1%
うち中国	42.6	52.7	+23.8%
国内	13.2	9.6	△26.8%
MD(物販)	4.4	13.9	+211.5%
海外	-	3.3	-
国内	4.4	10.6	+137.6%
映像・イベント	32.6	29.3	△10.1%
海外	9.7	8.3	△14.8%
国内	22.8	21.0	△8.2%

円谷プロダクション

- 2024年3月に発表した5ヵ年中期経営計画の確実な達成に向けた基盤構築の一年と位置づけ、積極的な投資による事業展開を推進
- カードゲーム事業の立ち上げに伴うTVCM等の一時的な費用に約10億円を投じたことに加え、海外拠点の構築、商品開発や流通網強化のための人材確保

<ライセンス>

・中国では、ブロック玩具、低価格帯玩具、文具、アパレル、日用生活雑貨等の販売が好調に推移し、ライセンス収入の増加を牽引

<MD(物販)>

- ・従来の自社商品物販に加え、新たに『ウルトラマン カードゲーム』を下半期に2回グローバルに商品展開し収入が増加
- ・『ウルトラマン カードゲーム』は今後四半期毎に新商品を投入していく。

<映像・イベント事業>

- ・前期に開催されたファン向け大型イベント『ツブラヤコンベンション』関連収入の反動減により、当期の映像・イベント収入が減少

- 4月にブースターパック第3弾商品発売
- 8月にはブースターパック第4弾商品の発売を予定(四半期に一度の頻度で戦略的に新商品を発売中)
- さらに6月には日本王者を決める『ウルトラリーグ チャンピオンシップ in Japan』を開催予定
⇒2026年春の世界大会開催に向けて継続的なプロモーションを実行

<ウルトラマン カードゲームの出荷状況>

	累計出荷枚数(4月時点 途中集計)
国内	4,150万枚
海外	3,700万枚
うち中国	1,760万枚
うちアジア	1,260万枚
うち北米	530万枚
うち欧州	150万枚
総受注	7,850万枚

ブースターパック第3弾



ウルトラリーグ チャンピオンシップ in Japan



2025年6月末にTmall国際でのフラッグシップ店舗をオープン予定

- ・ 7月10日「ウルトラマンの日」(日本記念日協会登録)より、今回の出店に向けて特別に開発されたシリーズのなかでも国内外で人気の高い「ウルトラマンティガ」のオリジナルフィギュアの予約販売を開始
- ・ その他にも世界中のファンに向けて、今後3年間で商品ラインナップを段階的に拡充し、約500商品規模の展開を目指していく

インバウンド需要を取り込む施策を推進

- ・ 中国現地の旅行予約プラットフォームや、訪日旅行者向け決済サービス等の大手パートナーのインフラ等を活用し、日本国内の人気イベントやコンテンツと、旅行・購買行動を結びつける“旅前・旅中・旅後”の体験設計を構築し、より多くのファンに向けた新たな価値を提供していく

今後、アリババグループとの包括的な取り組みを検討

アミューズメント機器事業セグメント

(単位：億円)

	2024年3月期	2025年3月期	2026年3月期	
	通期	通期	対前期増減率	計画
売上高	1,255.9	1,230.9	△2.0%	1,300
営業利益 (営業利益率)	104.1 (8.3%)	152.7 (12.4%)	+46.7%	156 (12.0%)

販売実績

パチンコ販売	18.7万台	9.2万台	△50.6%	
パチスロ販売	7.2万台	11.3万台	+55.5%	
合計	26.0万台	20.5万台	△21.0%	25万台

※千円未満は切り捨てて表示しています。

※千円未満は切り捨てて表示しています。

※当連結会計年度より、従来「P S事業」としていたセグメント名称を「アミューズメント機器事業」に変更しています。当該変更は報告セグメントの名称変更のみであり、セグメント情報に与える影響はありません。

市場環境

- 全国のパーラーが上半期を中心に新紙幣発行対応にかかる設備投資に重点を置いたため、新台購入投資は抑制傾向となった

アミューズメント機器事業

- 上半期は、(株)エース電研が新紙幣発行に伴うパーラーの旺盛な設備投資需要に応えるとともにフィールズグループとしてのシナジー効果を発揮することで機器設置工事等が好調に推移
- 下半期は、フィールズ(株)が販売した『L 東京喰種』スマスロ モンスターハンターライズ』等の有力IPを搭載したの複数のパチスロ機が市場で高い評価を獲得し利益に大きく貢献
- エース電研の好業績を受け、期初に計画していたラインナップのうち複数機種の販売を翌第1四半期に持ち越し、ブラッシュアップ。翌第1四半期に持ち越した遊技機はすべての販売を計画通り終了

	1Q	2Q	3Q	4Q
パチンコ	P GANTZ覚醒Sweet2000 P 弾球黙示録カイジ沼5 超欲望129×87%ver. P クイーンズブレイド4 UNLIMITED 0.9万台	P DD北斗の拳3 P 七つの美德 ゴールデンエンジェルタイム スイート99Ver. P 新世紀エヴァンゲリオン ～未来への咆哮～ PREMIUM MODEL(再販) 1.2万台(累計2.1万台)	P 宇宙戦艦ヤマト2202 超波動 スマパチ SSSS.GRIDMAN P ゴジラ対エヴァンゲリオン セカンドインパクト G e ゴジラ対エヴァンゲリオン セカンドインパクト G 破壊神覚醒 4.8万台(累計6.9万台)	e ULTRAMAN 2400★80 P リングにかけろ1 ぱちんこ シン・エヴァンゲリオン 129 LT ver. 2.3万台(累計9.2万台)
パチスロ	L ゴジラ対エヴァンゲリオン(増産) スマスロ ストライク・ザ・ブラッド L ウルトラマンティガ スマスロ ストリートファイターV 挑戦者の道 2.1万台	L ゴジラ対エヴァンゲリオン(増産) L アカメが斬る! 2 0.7万台(累計2.8万台)	L 真・一騎当千 スマスロ モンスターハンターライズ L 犬夜叉 2 3.4万台(累計6.2万台)	L サラリーマン金太郎 L 東京喰種 Lパチスロ シン・エヴァンゲリオン スマスロ バイオハザード5 L 仮面ライダー電王 5.0万台(累計11.3万台)
合計	2.9万台	1.9万台(累計4.9万台)	8.3万台(累計13.1万台)	7.3万台(累計20.5万台)

※プライベートブランドは青枠で記載

	1Q	2Q
パチンコ	e シン・ウルトラマン	e 犬夜叉3.0
	e 東京喰種	
パチスロ	Lパチスロ 機動戦士ガンダムSEED	LBパチスロ エヴァンゲリオン ～約束の扉～
	L ULTRAMAN	L 絶対衝激～PLATONIC HEART～
	スマスロ デビル メイ クライ5 スタイリッシュタイプ	
	複数機種への増産対応	

<主な販売タイトル>



e シン・ウルトラマン



e 東京喰種



Lパチスロ
機動戦士ガンダムSEED



スマスロ
デビル メイ クライ5
スタイリッシュタイプ



LBパチスロ
エヴァンゲリオン
～約束の扉～

※プライベートブランドは青枠で記載

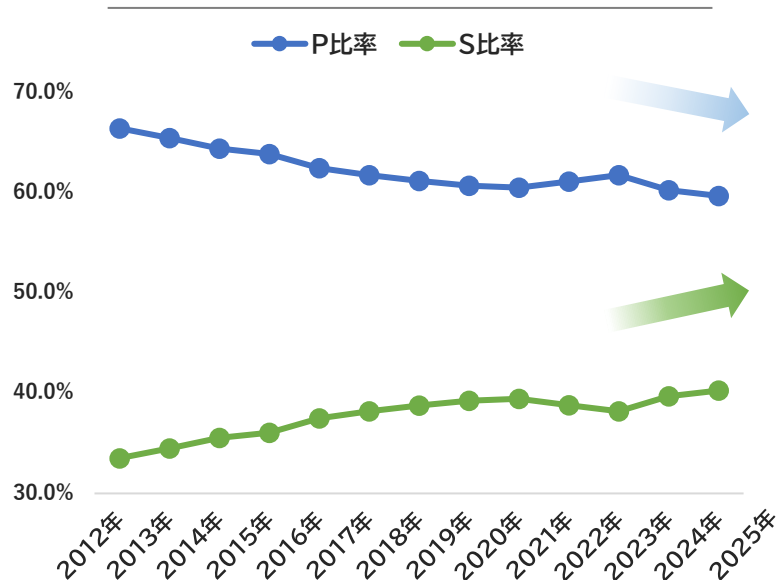
©2022「シン・ウルトラマン」製作委員会 ©円谷プロ ©OK!! 製造元/京楽産業,株式会社
©石田スイ/集英社・東京喰種製作委員会 販売ブランド/ビスティ
©創通・サンライズ 販売ブランド/ビスティ
©CAPCOM 製造元/株式会社アデリオ
©カラー 販売ブランド/ビスティ

アミューズメント機器事業セグメント

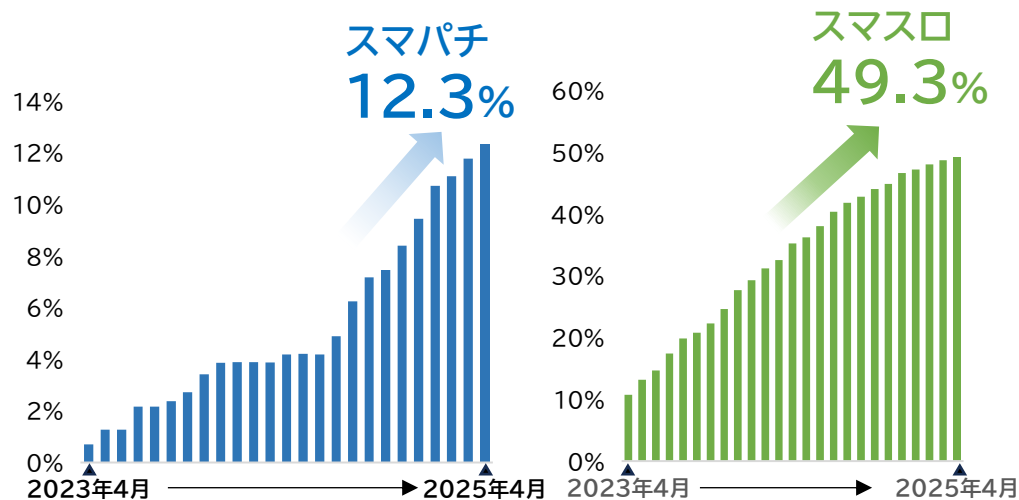
3カ年事業計画

規則改正以降、スマートパチスロが中心となり市場全体は夏へ、スマート機の普及加速に向け内規も緩和傾向

PS設置シェア推移



スマート遊技機普及状況



2026/3期

2028/3期

① 遊技機販売（魅力的な遊技機を年間パチンコ12機種、パチスロ12機種販売する）

- IP取得
出資等を通じたコンテンツホルダーとの関係強化により有力IPを取得
有力IPの魅力を引き出した遊技機の継続的な開発・販売
- パチスロ
既に年間12機種の販売に向けた体制確立（PBについても3年後に4機種開発可能な体制へ）
- パチンコ
現在8～9機種の販売を、3年後には12機種とするべく体制を一層強化
また、PBも現在1機種の販売から3年後に2～3機種が開発可能な体制へ強化

② エース電研の周辺設備機器・工事等

- 営業力の強化 : フィールズとの営業連携による新規案件・顧客を開拓
- 経営効率の向上 : 営業拠点統合、生産・物流拠点統合によるコスト最適化と利益率向上
- パーラーのオートメーション化に資する最適な周辺機器の開発・販売・設置

③ 新たな収益事業の取り組み

- ダイコク電機との協業による取り組みを加速させ3年間で新たな事業を形作る

有力IPを活用した高品質な商品を継続的かつ安定的に開発・販売

「エヴァンゲリオン」シリーズに続く新たなヒットシリーズが登場

今後、これに続くヒットシリーズを生み出していく

<主な高実績タイトル>

エヴァンゲリオンシリーズ

累計販売台数

300万台 over



当社代表タイトル

東京喰種



新たな代表タイトル

パチンコ・パチスロともにトップ稼働

ヒットタイトルを継続して開発・販売する

IP取得強化

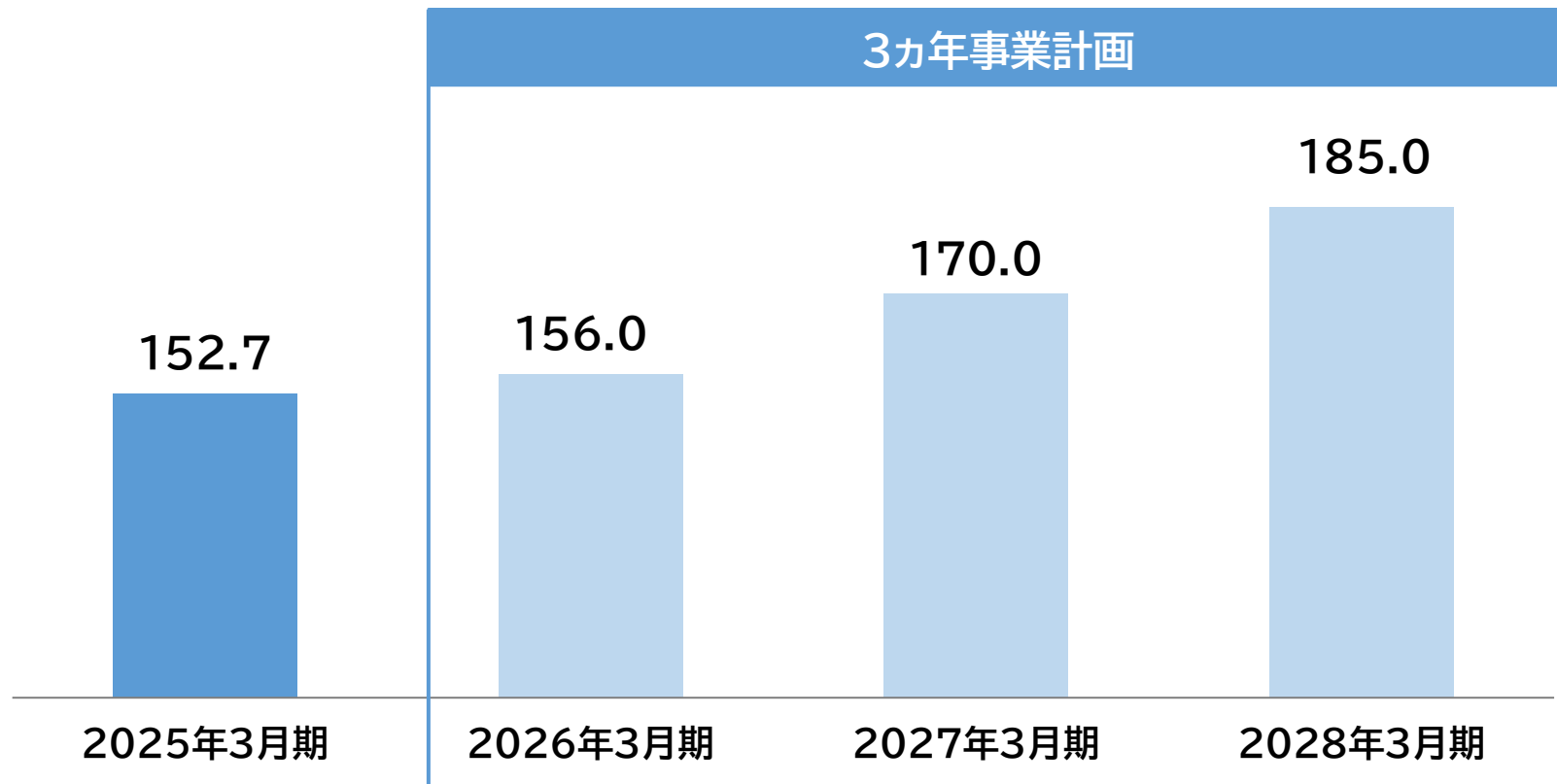
- ・ PS適正の高い良質なIPを徹底的に調査
- ・ 有力IP取得に向けた版權元との関係強化
(アニメ・ゲーム企業等への出資)

商品力強化

- ・ IPの親和性を高め、市場ニーズを充たす
ゲーム性を追求

©石田スイ/集英社・東京喰種製作委員会 ©SPIKY ©CROSSALPHA 製造元/株式会社クロスアルファ
©カラー ©カラー/Project Eva. ©カラー/EVA 製作委員会、販売ブランド/ビスティ
©石田スイ/集英社・東京喰種製作委員会販売ブランド/ビスティ

(単位:億円)



※ 当連結会計年度より、従来「PS事業」としていたセグメント名称を「アミューズメント機器事業」に変更しています。
当該変更は報告セグメントの名称変更のみであり、セグメント情報に与える影響はありません。

(単位：億円)

	2025年3月期 実績	2026年3月期 計画	増減率
連結 売上高	1,405.8	1,500	+6.7%
コンテンツ&デジタル事業	164.1	190	+14.0%
アミューズメント機器事業	1,230.9	1,300	+5.6%
その他	16.8	13.3	△20.9
調整額	△6.0	△3.3	-
連結 営業利益	152.9	160	+3.3%
コンテンツ&デジタル事業	28.3	32	+5.8%
アミューズメント機器事業	152.7	156	+2.1%
その他	0.0	0.2	+341.7%
調整額	△28.2	△28.2	-
経常利益	164.6	161	△2.2%
当期純利益	111.5	112	+0.4%

※ 当連結会計年度より、従来「PS事業」としていたセグメント名称を「アミューズメント機器事業」に変更しています。当該変更は報告セグメントの名称変更のみであり、セグメント情報に与える影響はありません。

経営全般

配当・キャピタルアロケーション方針・ガバナンス

当社は企業価値の向上を経営の重要課題と位置付け、利益に応じた適正な配当を行うことを基本方針としています。

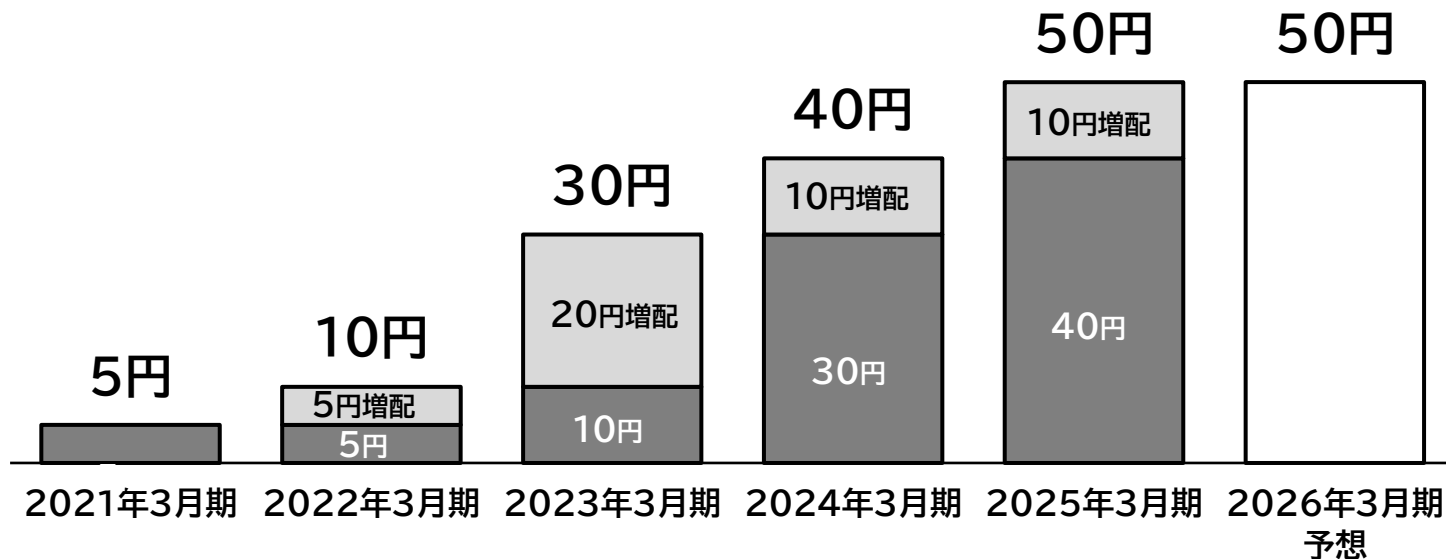
グローバルコンテンツビジネスを展開する当社グループにおいては事業成長に向けた継続投資が不可欠であると認識しています。着実な事業成長と増益を実現し、事業投資とのバランスを考慮しつつ、配当等の株主還元を実施して参ります。

当期の配当につきましては、期末配当を期初計画から1株あたり10円増配し50円と致します。なお、本件は2025年6月18日に開催予定の第37回定時株主総会に付議する予定です。

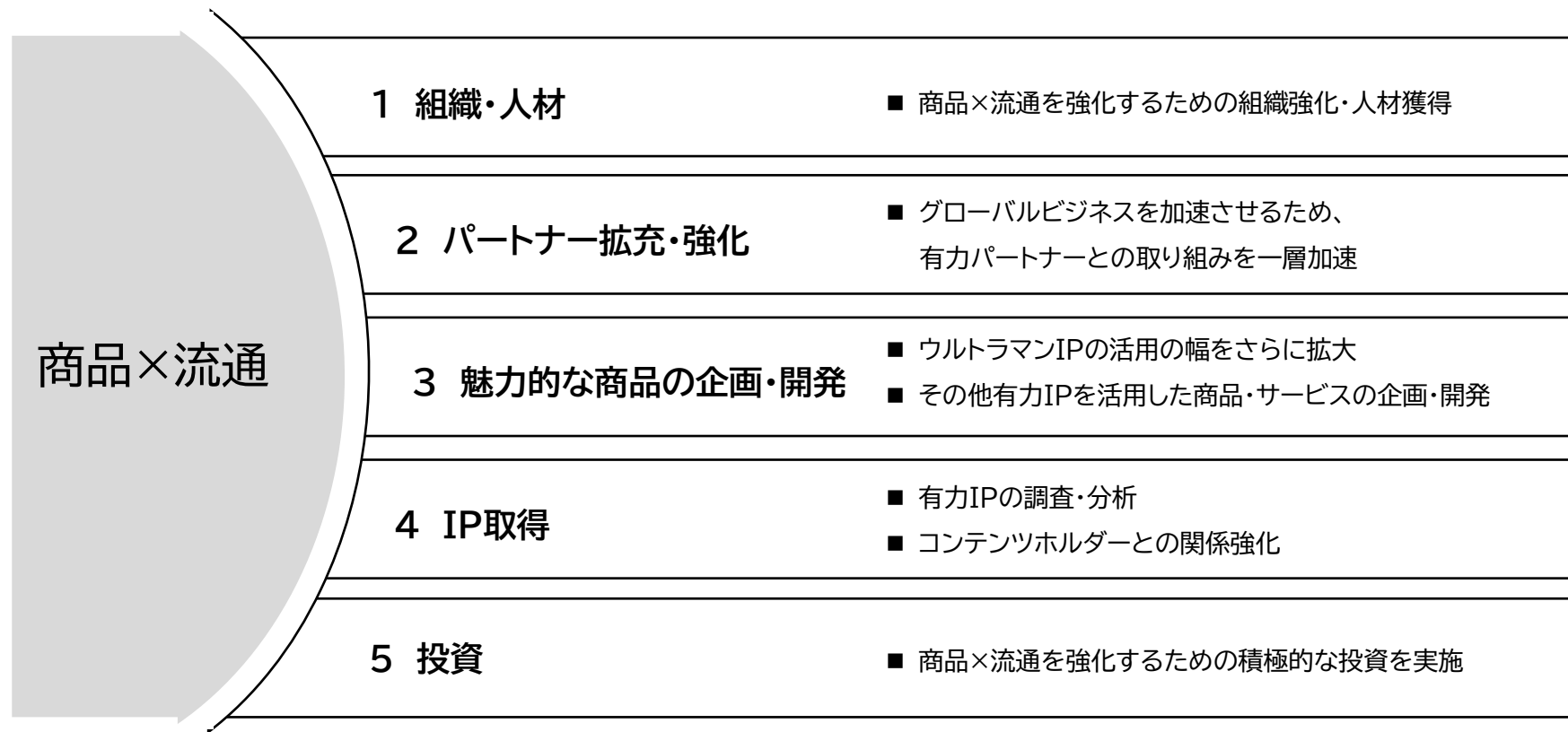
また、次期の配当予想につきましては、期末配当を1株につき50円と予定しています。

1株当たり配当金の推移

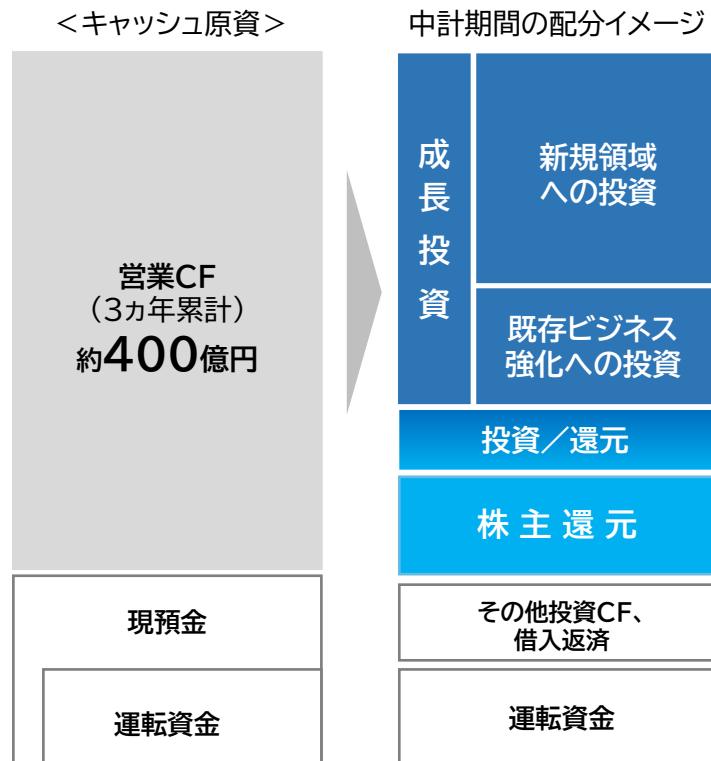
TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS



当期純利益	△3,452百万円	2,471百万円	8,221百万円	11,551百万円	11,158百万円	11,200百万円
-------	-----------	----------	----------	-----------	-----------	-----------



3カ年で創出する営業キャッシュフローを戦略的な成長投資へ FY2025-2027



成長投資(M&A含む)**100～300**億円

- 新たなIPへの投資
- IPビジネス加速のための投資

成長投資と株主還元以最適配分する

株主の皆様へ報いる株主還元を実施

- 配当方針に則って還元

経営基盤の強化を通じ、中長期的な企業価値の向上に努める

ガバナンス体制強化

監督と執行の分離・監査等委員会設置会社へ移行し、取締役会のモニタリング機能強化と権限委任による経営判断の質とスピード向上を図る。

社外取締役・独立役員を半数に。

サステナビリティ経営推進

持続的な成長のためサステナビリティ委員会を設置。

財務・非財務情報の積極開示を積極的に行う。

リスクマネジメント体制の強化

Appendix

2025年3月期 連結決算概要説明資料

連結B/S、連結C/F

(単位：億円)

連結B/S	2024年3月末	2025年3月末	対前期増減額
流動資産	648.4	698.4	+49.9
固定資産	335.4	291.1	△44.3
資産合計	983.9	989.5	+5.6
流動負債	306.2	267.7	△38.5
固定負債	117.7	159.3	+41.6
負債合計	423.9	427.0	+3.0
純資産合計	559.9	562.4	+2.5
負債純資産合計	983.9	989.5	+5.6

連結C/F	2024年3月期 通期	2025年3月期 通期	対前期増減額
営業キャッシュ・フロー	55.6	77.7	+22.1
投資キャッシュ・フロー	△41.0	11.0	+52.0
財務キャッシュ・フロー	△31.4	△135.2	△103.7
現金及び現金同等物の増減額	△16.8	△46.6	△29.7
現金及び現金同等物の期首残高	364.9	348.1	△16.8
新規連結に伴う現金及び現金同等物の増加額	-	7.0	+7.0
現金及び現金同等物の期末残高	348.1	308.5	△39.5

※ 千万円未満は切り捨てて表示しています。

※ 2024年3月期については、「法人税、住民税及び事業税等に関する会計基準」（企業会計基準第27号 2022年10月28日）等を反映した数値を記載
また、企業結合に係る暫定的な会計処理の確定を行っており、当該内容を反映した数値を記載

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

免責事項

本資料に掲載されている当社の計画、戦略、予想等は、すでに確定した事実を除き、潜在的リスクや不確定要素を含んでおり、その内容を保証するものではありません。

潜在的リスクや不確定要素には、当社グループの事業を取り巻く経済環境、市場における競争状況、取扱商品等が考えられますが、これらに限るものではありません。