

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS



2026年3月期 第1四半期

決算説明資料

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7月

連結業績

売上高55,555百万円(前年同期比112.2%増)、営業利益7,809百万円(同210.0%増)と前期比で大きく伸長しました。

アミューズメント機器事業では市場のニーズに応える遊技機の安定的な販売体制の強化が順調に進み、当第1四半期から好調なスタートを切りました。一方、コンテンツ&デジタル事業では、「ウルトラマン」の人気の高まる中国市場において、非正規品の流通が顕著となり、ライセンスビジネスの収益機会に影響を及ぼしました。

コンテンツ&デジタル事業セグメント

上述の理由から中国ライセンスビジネスの収益機会に影響を及ぼしましたが、現地パートナーとの連携を強化し、組織体制の再構築を進めると共に、非正規品の取り締まりを継続的に実施しています。また、アリババグループとの業務提携をはじめとするグローバル展開を加速させることで、新たな収益機会の創出を図っており、長期的なブランド価値の向上に向けた各種施策を積極的に推進しています。これにより、売上高3,541百万円(前年同期比1.6%減)、営業利益443百万円(同57.7%減)となりました。

アミューズメント機器事業セグメント

遊技機販売においては、有力IPを搭載した複数機種の販売が好調に推移したことに加え、前期に販売した機種の増産が業績に大きく寄与しました。また、(株)エース電研では、フィールズ(株)との営業連携による新規顧客開拓や、営業拠点統合などによる経営効率化が順調に進展しています。これにより、売上高は51,703百万円(前年同期比131.9%増)、営業利益は8,177百万円(同297.4%増)となりました。

(単位：億円)

連結P/L	2025年3月期		2026年3月期		
	第1四半期	通期	第1四半期	対前期増減率	通期予想 (2025年5月13日付)
売上高	261.7	1,405.8	555.5	+112.2%	1,500
売上総利益	66.0	352.6	130.1	+97.1%	—
販売管理費	40.8	199.6	52.0	+27.5%	—
営業利益 (対売上高営業利益率)	25.1 (9.6%)	152.9 (10.9%)	78.0 (14.1%)	+210.0%	160 (10.7%)
経常利益	33.2	164.6	80.0	+140.4%	161
親会社株主に帰属する 四半期純利益	16.9	111.5	55.7	+228.5%	112

※ 千万円未満は切り捨てて表示しています。

(単位：億円)

事業セグメント別P/L		2025年3月期		2026年3月期		
		第1四半期	通期	第1四半期	対前期増減率	通期予想 (2025年5月13日付)
コンテンツ&デジタル事業 セグメント	売上高	35.9	164.1	35.4	△1.6%	190
	営業利益 (対売上高営業利益率)	10.4 (29.1%)	28.3 (17.3%)	4.4 (12.5%)	△57.7%	32 (16.8%)
アミューズメント機器事業 セグメント	売上高	222.9	1,230.9	517.0	+131.9%	1,300
	営業利益 (対売上高営業利益率)	20.5 (9.2%)	152.7 (12.4%)	81.7 (15.8%)	+297.4%	156 (12.0%)
その他	売上高	4.1	16.8	4.4	+8.1%	-
	営業利益	0.0	0.0	△0.0	-	-
調整額	売上高	△1.2	△6.0	△1.3	-	-
	営業利益	△5.9	△28.2	△8.0	-	-

※千万円未満は切り捨てて表示しています。
※前連結会計年度より、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。

コンテンツ&デジタル事業セグメント

(単位：億円)

	2025年3月期		2026年3月期		
	第1四半期	通期	第1四半期	対前期増減率	計画
売上高	35.9	164.1	35.4	△1.6%	190
営業利益 (営業利益率)	10.4 (29.1%)	28.3 (17.3%)	4.4 (12.5%)	△57.7%	32 (16.8%)

円谷プロダクション全体の事業収入

	2025年3月期		2026年3月期	
	第1四半期	通期	第1四半期	対前期増減率
円谷プロ全体	24.1	115.5	23.0	△4.7%
ライセンス	17.4	68.3	13.9	△20.0%
海外	14.2	58.6	11.2	△21.0%
うち中国	12.8	52.7	8.3	△34.5%
うち北米・アジア等	1.4	5.9	2.8	+101.4%
国内	3.2	9.6	2.7	△15.8%
MD(物販)	1.0	13.9	3.5	+250.3%
海外	-	3.3	1.1	-
国内	1.0	10.6	2.3	+131.0%
映像・イベント	6.1	29.3	5.3	△13.2%
海外	2.3	8.3	2.0	△13.7%
国内	3.8	21.0	3.3	△12.8%

(株)円谷プロダクション

- ・ ウルトラマンシリーズ60周年に向けた各種施策を着実に推進。
 一方、中国市場における非正規品の流通が顕著となっており、特に
 ライセンスビジネスに対する収益機会の一部が影響を受けている。

<ライセンス>

- ・ 海外は、中国からの収入が減少した一方、グローバルにおける流通
 網の開拓が奏功し、北米・アジア等からの海外収入は前年同期比で
 倍増。
- ・ 国内は、前年同期に計上された『グリッドマン』関連収入の反動減に
 より、ライセンス収入が減少。

<MD(物販)>

- ・ 国内外ともに自社企画商品の拡充によりMD(物販)収入が増加。

<映像・イベント事業>

- ・ 前年同期に計上された『ウルトラマン: ライジング』、『グリッドマン』
 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。

ウルトラマンシリーズ60周年プロジェクト



ウルトラマンシリーズ60周年となる2026年に向けて、
2025年7月10日「ウルトラマンの日」から約2年半にわたり、グローバルに向けて様々な取り組みを実施



©円谷プロ ©ウルトラマンオメガ製作委員会・テレビ東京

新TVシリーズ『ウルトラマンオメガ』放送開始

- テレ東系列6局ネットでの国内放送のほか、ウルトラマンシリーズ作品の中国やアジア圏における人気急騰を背景に、海外展開地域・対応言語を拡大。
 - 7カ国語の吹き替え版の同時期放送・配信
(英語、中国、香港、台湾、タイ、インドネシア、ベトナムの現地語に対応)
 - 世界11言語の字幕で同時期配信(YouTubeを含む配信サイト等)
(英語・韓国語・インドネシア語・マレー語・ベトナム語・タガログ語・ラテン語・ポルトガル語・ヒンディ語・中国語・タイ語)

放送開始に伴いグローバルグリーティングツアーを実施



お披露目イベントとして8つの国と地域に向けた
グローバルグリーティングツアー実施中

Tmall国際でのフラッグシップ店舗をオープン

- 2025年7月2日、アリババグループ傘下の中国最大級の越境ECプラットフォーム「Tmall国際」内に、(株)円谷プロダクション公式越境ECストア「奥特曼海外旗艦店」をオープン。中国本土在住のお客様を対象に「ツブラヤストア」や各種イベント会場等で日本国内市場向けに販売している円谷プロオリジナル商品を中国本土からも直接購入可能。



©円谷プロ

TMALL GLOBAL
天猫国际

- 7月10日「ウルトラマンの日」より、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開始

インバウンド需要を取り込む新たな施策を検討

- アリババグループが有する各種プラットフォームにより、中国インバウンド顧客による国内需要の活性化を図る。
- 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。





2025年07月05日^{Jul} ▶ 2025年09月21日^{Sept}

「光を追う旅 | ウルトラマン60周年記念展」開催

- 中国・上海にて、(株)円谷プロダクションおよび上海の正規ライセンス全面監修のもと、ウルトラマンシリーズ60周年記念「光を追う旅」をテーマにウルトラヒーローの原点をたどる展示イベントを開催中。
- 海外初公開となる円谷作品の貴重な展示に加え、『ウルトラマンティガ』を筆頭とする数々の平成ウルトラマンシリーズ作品でデザインを手掛けた丸山浩氏によるデザイン画や本展のための描き下ろしビジュアルを公開。



2026年5月開催予定となる初の世界大会に向け、各種施策を実施中

イベント

- 公認店舗数
全国 約540店舗
- 公認大会参加者数
延べ40,000名以上

ウルトラリーグ チャンピオンシップ in Japan



- 2025年6月実施
- ・ 約500人の参加者から日本王者が決定

店舗・エリア
予選等

ULTRA LEAGUE WORLD
CHAMPIONSHIP 2026



- 2026年5月予定
- ・ 「ウルトラマン カードゲーム」初となる世界大会を開催
 - ・ 世界中の23の国と各地域から初代世界王者が決定



地球の守護者たち【第1弾】



吹き荒れる紅と蒼【第2弾】



復讐と闇の輪廻【第3弾】



希望と光の覚醒【第4弾】



勇輝の黎明【第5弾】



【第6弾】

四半期に一度の頻度で
戦略的に新商品を販売

グローバル累計出荷枚数 約9,100万枚(7月速報値)

商品展開

CG映像制作およびVFX、フル3DCG制作の受託が順調に推移

細田守監督の最新作『果てしなきスカーレット』のCG映像制作の受注をはじめ、Netflix映画のVFX制作や大型アニメ映画やゲームソフトのフル3DCG制作の受託開発が順調に推移。



©2025 スタジオ地図

『果てしなきスカーレット』

- 2025年11月21日(金)公開
- 監督: 細田 守
- プロデューサー: 齋藤優一郎
- 製作: スタジオ地図

アミューズメント機器事業セグメント

(単位：億円)

	2025年3月期		2026年3月期		
	第1四半期	通期	第1四半期	対前期増減率	計画
売上高	222.9	1,230.9	517.0	+131.9%	1,300
営業利益 (営業利益率)	20.5 (9.2%)	152.7 (12.4%)	81.7 (15.8%)	+297.4%	156 (12.0%)

販売実績

パチンコ販売	0.8万台	9.2万台	3.9万台	+360.8%	
パチスロ販売	2.0万台	11.3万台	5.5万台	+168.6%	
合計	2.9万台	20.5万台	9.5万台	+225.2%	25万台

※千万円未満は切り捨てて表示しています。
※千台未満は切り捨てて表示しています。
※前連結会計年度より、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。

市場環境

- ゲーム性を高めた新機種の登場により市場活性化が期待される。
パチスロ：6月に「ボーナストリガー」搭載機種が登場。
パチンコ：7月にスマートパチンコのゲーム性を一層拡充する
「ラッキートリガー3.0プラス」搭載機種が登場。

アミューズメント機器事業

フィールズ(株)

- 有力IPを搭載した複数機種の販売に加え、前期販売機種の増産に対応。
第1四半期 累計販売台数は約9.5万台となり、業界1位の販売シェア約26%を記録(当社調べ)。
第2四半期に向け、メインタイトルとしてパチンコ1機種、パチスロ2機種を販売し、いずれの機種も完売。

(株)エース電研

- フィールズ(株)との営業連携による新規顧客開拓や営業拠点の統合による経営効率化が進展。

アミューズメント機器事業セグメント 2026年3月期 第1四半期の主な販売タイトル

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

有力IPを搭載した複数機種種の販売に加え、前期販売機種種の増産に対応し、1Q累計販売台数は約9.5万台

第1四半期	
パチンコ	e シン・ウルトラマン
	e 東京喰種
	P 宇宙戦艦ヤマト2202 超波動 森雪 199LT ver.
	P DD北斗の拳3 百突99ver.
3.9万台	
パチスロ	Lパチスロ 機動戦士ガンダムSEED
	L ULTRAMAN
	スマスロ デビル メイ クライ5 スタイリッシュドライブ
	L 絶対衝激～PLATONIC HEART～
	L 東京喰種(増産)
	スマスロ モンスターハンターライズ(増産)
	スマスロ バイオハザード5(増産)
5.5万台	
合計	9.5万台



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
スタイリッシュドライブ



L ULTRAMAN



L 絶対衝激
～PLATONIC HEART～

©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
©円谷プロ ©Eiichi Shimizu, Tomohiro Shimoguchi ©ULTRAMAN 製作委員会 ©OK!! 製造元/京楽産業、株式会社 ©プラトニックハート事務局 ©SPIKY ©CROSSALPHA 製造元/新日テクノロジー株式会社

Copyright 2025 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 15

※プライベートブランドは青枠で記載

第2四半期に向けて、メインタイトルとしてパチンコ1機種、パチスロ2機種を販売し、いずれの機種も完売

	第2四半期	第3四半期
パチンコ	e 犬夜叉3.0	e バルセルク無双 第2章
	P クイーンズブレイド4 UNLIMITED 奈落	
	ぱちんこ シン・エヴァンゲリオン PREMIUM MODEL	
パチスロ	LBパチスロ エヴァンゲリオン ～約束の扉～	スマスロ 新鬼武者3
	L ダーリン・イン・ザ・フランキス	

LT3.0プラス対応



e 犬夜叉3.0



e バルセルク無双 第2章

ボーナストリガー対応



LBパチスロ
エヴァンゲリオン ～約束の扉～



L ダーリン・イン・ザ・フランキス



スマスロ
新鬼武者3

※プライベートブランドは青枠で記載

©高橋留美子/小学館・読売テレビ・サンライズ2000.8.2009 製造元/株式会社ディ・ライト ©三浦建太郎(スタジオ我画)/白泉社
(ヤングアニマル) ©三浦建太郎(スタジオ我画) 白泉社/BERSERK FILM PARTNERS ©三浦建太郎(スタジオ我画) 白泉社/バルセルク製作委員会 ©コーエーテクモゲームス 製造元/株式会社ニューギン ©カラー 販売ブランド/ビスティ ©ダーリン・イン・ザ・フランキス製作委員会 ©SPIKY ©CROSSALPHA 製造元/株式会社スパイキー ©CAPCOM 製造元/株式会社レオスター

フィールズ(株) × (株)エース電研、得意分野の融合によるシナジーの創出



営業力の強化

両社の営業連携による新規案件・新規顧客の開拓

(株)エース電研
取引ホール数
約 1,200 軒

フィールズ(株)
取引ホール数
約 5,500 軒

経営の効率化

全国12か所の流通拠点を順次統合予定
コスト最適化と利益率向上を図る

フィールズ(株)

34拠点
(支店・ショールーム)

(株)エース電研

21拠点
(支社・営業所・物流センター・倉庫)

Appendix

2026年3月期 第1四半期 連結決算概要説明資料

連結B/S

(単位：億円)

連結B/S	2025年3月末	2025年6月末	対前期増減額
流動資産	698.4	786.8	+88.4
固定資産	291.1	283.3	△7.7
資産合計	989.5	1070.2	+80.7
流動負債	267.7	333.4	+65.7
固定負債	159.3	154.5	△4.7
負債合計	427.0	488.0	+61.0
純資産合計	562.4	582.1	+19.6
負債純資産合計	989.5	1070.2	+80.7

※ 千万円未満は切り捨てて表示しています。

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。