

※本資料は、決算説明会で投影した資料の、一部を抜粋しております。

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

2026年3月期 中間期

決 算 説 明 資 料

東証プライム市場
証券コード 2767

2025年11月

東証プライム市場
証券コード 2767

2025年11月

東証プライム市場
証券コード 2767

2025年11月

2026年3月期 中間期 業績概況

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

連結業績

■ 実績：売上高959.5億円(前年同期比+109.7%増)、営業利益135.9億円(同+233.9%増)。

■ アミューズメント機器事業での、有力IP搭載の機種の好調な販売と増産ニーズへの対応を主に増収・増益。

コンテンツ&デジタル事業セグメント

■ 「ウルトラマン」IPは、国内外で高い人気を維持しているものの、中国市場において、主力商品のブロック玩具やトレーディングカード関連のライセンス収入が減少し、一時的に減収・減益となった。一過性のヒット商品の販売が落ち着いたこと、IPの多様化に伴い現地パートナーが取り扱い商品の見直しを行ったことが主な要因である。一方で、ライセンス以外の事業カテゴリは概ね堅調に推移しており、安定した収益の確保に寄与している。

■ 以上の結果、売上高75.3億円(前年同期比△5.7%減)、営業利益7.4億円(同△64.6%減)となった。

アミューズメント機器事業セグメント

■ 有力IPを搭載した複数機種の好調な販売に加え、前期販売した機種の増産ニーズに対応した結果、販売台数は約15.9万台(前年同期比+228.6%増)となった。これにより、市場販売台数に占める当社の販売シェアは約20.7%(当社調べ)となった。

■ 以上の結果、売上高878.2億円(前年同期比+136.1%増)、営業利益146.7億円(同+369.9%増)となった。

Copyright 2025 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 2

初めに、連結業績概況です。

売上高は、959.5億円、前年同期比で+109.7%増となりました。営業利益は、135.9億円、前年同期比で+233.9%増と大幅な増益です。この増収増益は、アミューズメント機器事業における有力IP搭載機種の好調な販売と、増産ニーズへの対応が主な要因です。

コンテンツ&デジタル事業セグメントについてご説明いたします。

『ウルトラマン』IPは国内外で引き続き人気を維持していますが、中国市場ではブロック玩具やトレーディングカード関連のライセンス収入が一時的に減少しました。これは、一過性のヒット商品の販売が落ち着いたことや、IPの多様化に伴い現地パートナーの取り扱い商品の見直しが必要となったことが要因です。

一方で、ライセンス以外の事業カテゴリは堅調に推移し、安定した収益を確保しています。

この結果、売上高は73.5億円で前年同期比△5.7%減、営業利益は7.4億円で前年同期比△64.6%減となりました。

次に、アミューズメント機器事業セグメントについて説明いたします。

有力IPを搭載した複数機種の好調な販売に加え、前期販売した機種の増産ニーズに対応した結果、販売台数は15.9万台、前年同期比で+228.6%増となりました。

これにより、当社の販売シェアは約20%まで拡大しています。売上高は878.2億円で前年同期比+136.1%増、営業利益は146.7億円で前年同期比+369.9%増となりました。

Copyright 2025 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved.

2026年3月期 中間期 [連結P/L]			TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS			
連結P/L	2025年3月期		2026年3月期			
	中間期	通期	中間期	対前期増減率	期初予想 (5月13日)	修正予想 (10月31日)
売上高	457.6	1,405.8	959.5	+109.7%	1,500	1,700
売上総利益	124.9	352.6	243.8	+95.2%	-	-
販売管理費	84.2	199.6	107.8	+28.1%	-	-
営業利益	40.7	152.9	135.9	+233.9%	160	180
(対売上高営業利益率)	(8.9%)	(10.9%)	(14.2%)		(10.7%)	(10.6%)
経常利益	53.3	164.6	139.0	+160.8%	161	183
親会社株主に帰属する 中間(当期)純利益	28.2	111.5	95.5	+238.3%	112	128

※ 千万円未満は四捨五入して表示しています。

Copyright 2025 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 3

続いて、2026年3月期中間期の連結損益計算書の概要についてご説明いたします。

売上高は、959億円となり、前年同期比で+109.7%増と大幅な増収となりました。

これは、アミューズメント機器事業における有力IP搭載機種種の販売好調と増産対応が主な要因です。

売上総利益は243億円で、前年同期比+95.2%増となりました。増収に伴い、利益率も改善しています。営業利益は135億円、前年同期比で+233.9%増と大幅な増益です。売上高営業利益率は14.2%となり、前年同期から改善しました。経常利益は139億円で、前年同期比+160.8%増、親会社株主に帰属する中間純利益は95億円、前年同期比で+238.3%増となりました。大幅な増益は、アミューズメント機器事業の好調な販売が牽引しています。なお、通期の修正予想は、売上高1,700億円、営業利益180億円、純利益128億円を見込んでおります。

2026年3月期 中間期 [事業セグメント別P/L]			TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS			
事業セグメント別P/L	2025年3月期		2026年3月期		対前期増減率	
	中間期	通期	中間期	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	79.9	164.1	75.3	△5.7%	
	営業利益	21.1	28.3	7.4	△64.6%	
	(対売上高営業利益率)	(26.5%)	(17.3%)	(9.9%)		
アミューズメント機器事業 セグメント	売上高	371.9	1,230.9	878.2	+136.1%	
	営業利益	31.2	152.7	146.7	+369.9%	
	(対売上高営業利益率)	(8.4%)	(12.4%)	(16.7%)		
その他	売上高	8.3	16.8	9.0	+7.9%	
	営業利益	0.0	0.0	0.0	+317.2%	
調整額	売上高	△2.6	△6.0	△3.1	-	
	営業利益	△11.7	△28.2	△18.3	-	

※ 千万円未満は四捨五入して表示しています。

Copyright 2025 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 4

事業セグメント別の損益についてご説明します。

コンテンツ&デジタル事業セグメントの売上高は、75.3億円で前年同期比△5.7%減、営業利益は、7.4億円で△64.6%減となりました。中国市場でのライセンス収入減少が影響しましたが、ライセンス以外の事業は堅調に推移しています。

アミューズメント機器事業セグメントの売上高は、878.2億円で前年同期比+136.1%増、営業利益は、146.7億円で+369.9%増となりました。

有力IP搭載機種種の販売好調と増産対応が寄与しました。

2026年3月期 通期業績見通し			TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS		
連結	2025年3月期		2026年3月期		
	通期	期初予想 (5月13日)	修正予想 (10月31日)	対期初予想 増減率	対前期 増減率
売上高	1,405.8	1,500.0	1,700.0	+13.3%	+20.9%
営業利益	152.9	160.0	180.0	+12.5%	+17.7%
経常利益	164.6	161.0	183.0	+13.7%	+11.2%
親会社株主に帰属する 当期純利益	111.5	112.0	128.0	+14.3%	+14.7%

※千円未満は四捨五入して表示しています。

Copyright 2025 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 5

次に、2026年3月期の通期業績見通しについてご説明します。

売上高は1,700億円を見込んでおり、期初予想から200億円上方修正しました。

前年同期比では+20.9%増となります。

営業利益は180億円、前年同期比+17.7%増となる見込みです。

経常利益は183億円、前年同期比+11.2%増となる見込みです。

親会社株主に帰属する当期純利益は128億円、前年同期比+14.7%増を見込んでいます。

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

コンテンツ&デジタル事業セグメント

続いて、2026年3月期中間期におけるコンテンツ&デジタル事業セグメントの状況についてご説明します。

コンテンツ&デジタル事業セグメントの売上高は、75.3億円で前年同期比△5.7%減、営業利益は、7.4億円で△64.6%減となりました。

中国市場でのライセンス収入が一時的に減少したことが影響しましたが、ライセンス以外の事業は堅調に推移しています。

ライセンス収入は、23.0億円で前年同期比△38.7%減、うち海外は18.1億円で△42.7%減、中国市場では14.2億円で△44.2%減となりました。

一方、MD(物販)は、7.6億円で前年同期比+248.9%増、国内での新商品販売が寄与しました。映像・イベントは、16.7億円で前年同期比+12.2%増と堅調に推移しています。

2026年3月期 中間期【コンテンツ&デジタル事業セグメント】

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

(単位：億円)

	2025年3月期		2026年3月期	
	中間期	通期	中間期	対前期増減率
売上高	79.9	164.1	75.3	△5.7%
営業利益 (営業利益率)	21.1 (26.5%)	28.3 (17.3%)	7.4 (9.9%)	△64.6%

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	
	中間期	通期	中間期	対前期増減率
円谷プロ全体	56.9	115.5	51.0	△10.5%
ライセンス	37.5	68.3	23.0	△38.7%
海外	31.7	58.6	18.1	△42.7%
うち中国	28.9	52.7	14.4	△50.3%
うち北米・アジア等	2.7	5.9	3.7	+37.8%
国内	5.8	9.6	4.8	△16.5%
MD(物販)	2.1	13.9	7.6	+248.9%
海外	-	3.3	2.1	-
国内	2.1	10.6	5.4	+148.3%
映像・イベント	15.6	29.3	17.2	+10.0%
海外	4.7	8.3	4.9	+3.8%
国内	10.9	21.0	12.2	+12.7%

【株】円谷プロダクション

<ライセンス>

- 海外：中国からのライセンス収入が前年同期比で減少。グローバル展開の加速により、北米・アジア等ではライセンス契約が順調に増加し、ライセンス収入は前年同期比で増加。
- 国内：前年同期に計上された「グリッドマン」関連収入の反動減を主に前年同期比で減少。

<MD(物販)>

- 自社企画商品のウルトラマンカードゲームのラインアップの拡充により、国内・海外でMD(物販)収入が増加。
- 越境ECプラットフォーム「Tmall国際」での中国向け商品販売を7月に開始、商品ラインアップの拡充を進める。

<映像・イベント>

- 毎年夏に開催の『ウルトラヒーローズEXPO 2025 サマーフェスティバル』、隔年開催のFTSUBURAYA CONVENTION 2025』の観客動員数の増加を主に前年同期比で増加。

※平均株価は四捨五入して表示しています。 ※MD：マードキョーティング

Copyright 2025 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 7

コンテンツ&デジタル事業セグメント
「ウルトラマンシリーズ放送開始60周年」記念事業

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS



60周年を記念して制作されたアニバーサリーロゴ

中央で光を放つ3つの星は、「勇気・希望・思いやり」の象徴。数字の「60」から飛び立つウルトラマンのシルエットは、希望に満ちた未来へと羽ばたく姿を重ね合わせた姿をイメージ。このロゴに込められたメッセージを通して、本記念事業は世代や国境を越え、人々が心からつながり、前向きな気持ちになれるような企画を展開していきます。

～本記念事業を通じて、ウルトラマンブランドのグローバル展開を加速し、IP価値の最大化を目指す～

CPBプロ

Copyright 2025 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 8

コンテンツ&デジタル事業セグメントでは、ウルトラマンシリーズ放送開始60周年を記念した取り組みを進めています。

『勇気・希望・思いやり』や未来へのつながりなどを象徴した60周年アニバーサリーロゴを制作しました。本記念事業を通じて、ウルトラマンブランドのグローバル展開を加速し、IP価値の最大化を目指します。

今後も周年イベントや関連プロモーションを積極的に展開し、国内外でのブランド認知向上に努めてまいります。

コンテンツ&デジタル事業セグメント
「ウルトラマンシリーズ放送開始60周年」記念事業

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

■ 2025年7月～2027年12月までの約2年半にわたり、グローバルでの各種施策実施により、ウルトラマンシリーズ作品の物語の奥深さと普遍的なテーマを通して魅力を届けていく。

ウルトラマンシリーズ60周年プロジェクト期間													
		2026年3月期			2027年3月期			2028年3月期					
		1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q	1Q	2Q	3Q	4Q
ライセンス		大型企画、各種企業コラボを順次展開											
MD (物販)	店舗	● 越境ECプラットフォーム「Tmall国際」を7月よりスタート。国内での新規店舗展開を検討中											
	カード	● 8月から2026年5月の世界大会に向けた予定開始。世界大会後もグローバルでのイベントを予定 ● 1周年記念と並行して10月31日に集約。ゲームの期間限定やコレクション性の拡充を更に進めファン拡大を図る											
映像	テレビ	● ウルトラマンオメガ放送開始											
	アニメ・映画	● 新アニメ『怪獣デコド』アイダラの描軸(東映アニメ共同制作)製作発表 ● 映画『THE ORIGIN OF ULTRAMAN(仮)』2026年公開予定 ● 映画『ウルトラマンゼロ(2027年公開予定)』											
イベント		60周年にふさわしい各種イベントを企画実施。イベント開催国と地域を拡充予定											
ゲーム		● 10月9日に『ウルトラマン バズルシュワッチ!』リリース開始。 ● 2026年以降にゲーム第3弾のリリースを予定 2025年内に『かいけつゾロロ』の配信を予定											

CPBプロ

Copyright 2025 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 9

ウルトラマンシリーズ放送開始60周年記念事業についてご説明します。

本プロジェクトは2025年7月から2027年12月までの約2年半にわたり、グローバルで各種施策を展開します。ウルトラマンシリーズ作品の物語性と普遍的なテーマを軸に、ライセンス、MD、映像、イベントの各分野で取り組みを進めます。

ライセンスでは大型企画や各種企業コラボを順次展開し、MDでは国内外で新商品販売を強化します。

映像分野では新作アニメや映画の制作を進め、イベントでは周年を記念した特別企画を実施します。これらを通じて、ウルトラマンブランドのグローバル展開を加速し、IP価値の最大化を目指します。



ライセンスでは、ウルトラマンIPとの共通点やつながりを軸に、企業やIPとのコラボレーションを推進しています。

企業コラボでは、60周年記念プロジェクトを通じてコンセプトへの共感を高め、グローバル展開や周年施策を積極的に進めています。一方、IPコラボでは、認知度の高いロングセラーIPとの連携や、クリエイターとの協業、さらにウルトラマン作品の重要要素である怪獣をテーマにしたコラボを展開し、相乗効果を狙っています。

これらの取り組みにより、パートナー企業とのWin-Winの関係を構築し、IP価値の最大化を目指します。



MD(物販)では、ウルトラマンカードゲームのグローバル展開を強化しています。

2026年5月に開催予定の世界大会に向けて、国内外で各種イベントや大会を順次実施中です。2025年8月からは世界大会の予選を開始しています。こうした取り組みに加え、戦略的に新商品を投入し、グローバルでの競技人口拡大を拡大して参ります。

コンテンツ&デジタル事業セグメント
映像・イベント(新作アニメ)

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS



新作アニメ『怪獣デコード アイダラの指輪』製作決定

- 株式会社円谷プロダクションと東映アニメーション株式会社が共同製作する「怪獣と少女の物語」をテーマとしたトランスメディアプロジェクト「KAIJU DECODE 怪獣デコード」より、新作アニメ『怪獣デコード アイダラの指輪』の製作を10月20日に発表。キービジュアル、特別映像も公開。

<メインスタッフ>

原作 : 円谷プロダクション・東映アニメーション

脚本 : 柴田勝家

怪獣デザイン : 後藤正行(円谷プロ)

キャラクターデザイン(マル): Sei Nakashima

キャラクターデザイン(ココ): 斎藤将嗣

『怪獣デコード アイダラの指輪』公式サイト: <https://www.kaiju-decode.com/>

© TSUBURAYA PRODUCTIONS, TOEI ANIMATION

Copyright 2025 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 12

映像・イベントについてご説明します。

株式会社円谷プロダクションと東映アニメーション株式会社と共同で、新作アニメ『怪獣デコード アイダラの指輪』の製作を決定しました。本発表に合わせて、キービジュアルと特別映像も公開しています。

コンテンツ&デジタル事業セグメント
映像・イベント(映像作品)

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

- 映像作品の展開により、ウルトラマンIPの更なる価値向上を図る。

2026年公開予定


60周年ドキュメンタリー映画
『THE ORIGIN OF ULTRAMAN(仮)』

2027年公開予定


新作映画
『ウルトラマンゼロ』

～中長期のパイプラインに沿って順次製作を進行中～

© 円谷プロ

Copyright 2025 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 13

ウルトラマンシリーズ放送開始60周年記念プロジェクト期間内では、『THE ORIGIN OF ULTRAMAN(仮)』や『ウルトラマンゼロ』等の映像作品を通じて、ウルトラマンIPのさらなる価値向上を図ります。また、その他の映像作品についても中長期のパイプラインを見通し、順次製作を進めてまいります。



デジタル領域では、自社企画によるスマートフォン向けゲームを本年10月よりリリースしました。

第1弾は『ウルトラマン パズルシュワッチ!!』で、ウルトラマンシリーズの人気を活かしたパズルゲームです。続く、第2弾として『かいじゅうパレット』を予定しています。

さらに、2027年3月期以降には第3弾を予定しており、グローバル連携やMD事業との連動を強化し、収益性の高いゲーム開発を推進します。

その他、既存のファンコミュニティサービスの改善や、リアルとデジタルを融合した新しい体験型施策も進めており、IP価値の最大化を目指します。

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

アミューズメント機器事業セグメント

続いて、2026年3月期中間期におけるアミューズメント機器事業セグメントの状況についてご説明します。

まず、売上高は878億円、営業利益は146億円となり、前年同期比で売上高+136.2%、営業利益+369.9%と大幅な増収増益となりました。

販売実績については、パチンコ販売台数6.9万台(前年同期比+231.9%)、パチスロ販売台数9.0万台(前年同期比+226.0%)、合計で15.9万台を販売し、前年同期比+228.6%と大きく伸長しました。

市場環境については、パチンコ・パチスロともに、新たなゲーム性を備えた機種種の登場により、今後の市場活性化が期待されています。具体的には、6月に「ボーナストリガー」、7月に「ラッキートリガー3.0プラス」のそれぞれ対応する新機種が登場しました。

事業の取り組みについては、フィールズ株式会社では、積極的な販売活動により、複数機種種の販売が順調に推移しました。また、株式会社エース電研では、フィールズとの連携強化により新規顧客開拓や営業効率化を推進しました。

2026年3月期 中間期【アミューズメント機器事業セグメント】

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

(単位：億円)

	2025年3月期		2026年3月期	
	中間期	通期	中間期	対前期増減率
売上高	371.9	1,230.9	878.2	+136.1%
営業利益 (営業利益率)	31.2 (8.4%)	152.7 (12.4%)	146.7 (16.7%)	+369.9%

販売実績

パチンコ販売	2.0万台	9.2万台	6.9万台	+231.9%
パチスロ販売	2.7万台	11.3万台	9.0万台	+226.0%
合計	4.8万台	20.5万台	15.9万台	+228.6%

※半期別実績は切り捨てで表示しています。
※半期別実績は切り捨てで表示しています。
※前年度比増減率より、増減「千円未満」として「千円未満」の範囲に四捨五入して表示しています。
※前年度比増減率の小数点第2位より、増減「千円未満」として「千円未満」の範囲に四捨五入して表示しています。

市場環境

- パチンコ・パチスロともに新たなゲーム性を備えた機種種の登場により今後の市場活性化が期待される。
- パチスロ：6月「ボーナストリガー」搭載機種が登場。
- パチンコ：7月「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)

- 前年同期は、バーレーの新紙幣対応に合わせ、下期集中の販売となったが、当中間期は有力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対応等により好調に推移した結果、中間期(4～9月)累計の販売台数は約15.9万台となり、販売シェア約20.7%(当社調べ)を記録した。

(株)エース電研

- フィールズ(株)との営業拠点統合による経営効率化と共に、新規顧客開拓を着実に進める。

2026年3月期 中間期 [アミューズメント機器事業セグメントの販売状況]		TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS
■ 第2四半期は、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、中間期での累計販売台数は15.9万台。		
パチンコ	第1四半期	第2四半期
	e シンウルトラマン e 東京喰種 パチスロ機 1台2022 既製 既製 199.7 台 P 000.000.3 既製99.7 台 3.9万台	e 犬夜叉3.0 P クワイームズフーリオン UNLIMITED 新機 15.9 台 2.9万台(累計6.9万台)
パチスロ	LBパチスロ 機動戦士ガンダムSEED L ULTRAMAN スマスコ 新機 1台2022 既製 既製 199.7 台 L 絶対衝激〜PLATONIC HEART〜 L 東京喰種(既製) スマスコ モンスターハンターライオン(既製) スマスコ バイオハザード(既製) 5.5万台	e 犬夜叉3.0 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 3.4万台(累計9.0万台) 6.4万台(累計15.9万台)
合計		9.5万台

※パチンコ・パチスロ機は両方で記載

Copyright 2025 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 18

続いて、2025年3月期中間期におけるアミューズメント機器事業セグメントの販売状況についてご説明します。

第2四半期は、メインタイトルとしてパチンコ1機種、パチスロ2機種を販売しました。

これにより、中間期の累計販売台数は15.9万台となっています。

パチンコは、『e 犬夜叉3.0』など、合計2.9万台(累計6.9万台)、パチスロは、『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』など、合計3.4万台(累計9.0万台)を販売しました。LT3.0プラス対応機種やボーナストリガー対応機種を投入し、市場の新しいゲーム性への対応を強化しました。

2026年3月期 中間期 [アミューズメント機器事業セグメントの販売状況]		TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS
■ 第3四半期に向けて、新機種の販売も順調に推移。		
パチンコ	第3四半期	
	e ベルセルグ新機 第2期 e 新世紀エヴァンゲリオン 〜はじまりの記憶〜	
パチスロ	スマスコ 新機 1台2022 既製 既製 199.7 台 L 絶対衝激IV L 荒野のコトブキ飛行隊 L 無敵転生 〜異世界行ったら本気だす〜	e ベルセルグ新機 第2期 e 新世紀エヴァンゲリオン 〜はじまりの記憶〜 スマスコ 新機 1台2022 既製 既製 199.7 台 L 荒野のコトブキ飛行隊 L 絶対衝激 IV L 無敵転生 〜異世界行ったら本気だす
合計		

※パチンコ・パチスロ機は両方で記載

Copyright 2025 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 19

第3四半期に向けても、販売活動は順調に推移しています。

なかでも『e 新世紀エヴァンゲリオン 〜はじまりの記憶〜』は、長期稼働を実現すべく、テレビCM、WEB、SNSなど多様なメディアを活用したプロモーションを展開しています。今後も魅力あるタイトルを継続的に投入し、アミューズメント機器事業の収益基盤をさらに強化してまいります。