

※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 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

2026年5月

### 2026年3月期 業績概況

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

#### 連結業績

- 実績:売上高1,741.4億円(前年同期比+23.9%増)、営業利益174.5億円(同+14.1%増)。
- 概要:アミューズメント機器事業における有力IPを搭載した機種販売の好調、および市場ニーズに即した増産対応が牽引し、グループ全体で大幅な増収増益を記録した。

#### コンテンツ&デジタル事業セグメント

- 売上高138.7億円(前年同期比△15.4%減)、営業利益9.3億円(同△67.0%減)。
- 概要:国内では「ウルトラマンシリーズ放送開始60周年」記念事業施策や戦略的コラボレーションによるIP価値向上で着実な増収を実現した一方、海外では地政学的リスクや商品サイクルの調整により減収となった。

#### アミューズメント機器事業セグメント

- 売上高1,590.6億円(前年同期比+29.2%増)、営業利益198.8億円(同+30.1%増)。
- 概要:有力IP搭載機種の好調な販売、通期を通じ、前期販売PB機種(パチスロ)の増産ニーズに柔軟に対応。
- 市場シェア:販売台数は約27.4万台(前年同期比+33.6%増)、市場シェア約18.2%(当社調べ)。

当期の連結売上高は1,741.4億円、前年同期比で23.9%の増収となった。連結営業利益は174.5億円と、同14.1%の増益である。これは、アミューズメント機器事業において有力IPを搭載した機種販売が好調であったことに加え、市場ニーズに即した増産対応が奏功したことによるものであり、グループ全体として大幅な増収増益を達成した。

次に、コンテンツ&デジタル事業セグメントについて説明する。売上高は138.7億円となり、前年同期比で15.4%の減収、営業利益は9.3億円で同67.0%の減益となった。国内においては「ウルトラマンシリーズ放送開始60周年」記念施策や戦略的コラボレーションを通じてIP価値の向上を図り、着実な増収を実現した。一方で海外においては、地政学的リスクや商品サイクルの調整の影響を受け、減収減益となった。

続いて、アミューズメント機器事業セグメントについて説明する。売上高は1,590.6億円となり、前年同期比で29.2%の増収、営業利益は198.8億円と同30.1%の増益となった。有力IPを搭載した機種の販売が好調に推移したことに加え、通期を通じて前期販売のPB機種(パチスロ)の増産ニーズに柔軟に対応したことが寄与している。販売台数は約27.4万台と前年同期比で33.6%増加し、市場シェアは約18.2%まで拡大した。

以上の通り、コンテンツ&デジタル事業においては減収減益となったものの、アミューズメント機器事業の大幅な伸長が全体業績を牽引し、グループとしては増収増益となった。

## 2026年3月期【連結P/L】

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

- 期初・修正予想を上回る増収増益を達成、事業規模は着実に拡大中。

(単位：億円)

	2025年3月期	2026年3月期	対前期増減 (増減率)	期初予想 (5月13日)	修正予想 (10月31日)
売上高	1,405.8	<b>1,741.4</b>	+335.6 (+23.9%)	1,500	1,700
売上総利益	352.6	<b>383.8</b>	+31.1 (+8.8%)	-	-
販売管理費	199.6	<b>209.2</b>	+9.5 (+4.8%)	-	-
営業利益	152.9	<b>174.5</b>	+21.6 (+14.1%)	160	180
(営業利益率)	(10.9%)	(10.0%)		(10.7%)	(10.6%)
経常利益	164.6	<b>177.5</b>	+12.8 (+7.8%)	161	183
親会社株主に帰属する 当期純利益	111.5	<b>130.5</b>	+18.9 (+17.0%)	112	128

※ 千万円未満は切り捨てて表示しています。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 3

売上高は1,741.4億円となり、前年同期比で335.6億円の増収、増収率は23.9%である。

期初予想1,500億円および修正予想1,700億円の双方を上回る結果となった。

売上総利益は383.8億円(前年同期比で8.8%増)となった。この結果、営業利益は174.5億円(同14.1%増)となった。営業利益は期初予想160億円、修正予想180億円の水準に対し、期初予想を上回る水準での着地となった。経常利益は177.5億円(同7.8%増)となった。また、親会社株主に帰属する当期純利益は130.5億円(同17.0%増)となった。こちらも予想水準を上回る着地である。

## 2026年3月期【事業セグメント別P/L】

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

- アミューズメント機器事業が大幅な増収増益で牽引、グループ全体の成長を支える。

(単位：億円)

	2025年3月期	2026年3月期	対前期増減額 (増減率)	期初予想 (5月13日)	
コンテンツ&デジタル事業 セグメント	売上高	164.1	<b>138.7</b>	△25.3 (△15.4%)	190
	営業利益 (営業利益率)	28.3 (17.3%)	<b>9.3</b> (6.7%)	△19.0 (△67.0%)	32 (16.8%)
アミューズメント機器事業 セグメント	売上高	1,230.9	<b>1,590.6</b>	+359.7 (+29.2%)	1,300
	営業利益 (営業利益率)	152.7 (12.4%)	<b>198.8</b> (12.5%)	+46.0 (+30.1%)	156 (12.0%)
その他	売上高	16.8	<b>17.8</b>	+1.0 (+6.0%)	
	営業利益	0.0	<b>0.3</b>	+0.3 (+656.1%)	
調整額	売上高	△6.0	<b>△5.8</b>	+0.1	
	営業利益	△28.2	<b>△33.9</b>	△5.7	

※ 千万円未満は切り捨てて表示しています。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 4

コンテンツ&デジタル事業の売上高は138.7億円(前年同期比15.4%減)となった。営業利益は9.3億円(同67.0%減)となった。期初予想に対しても未達の結果となった。

アミューズメント機器事業セグメントの売上高は1,590.6億円(同29.2%増)となった。営業利益は198.8億円(同30.1%増)と大幅な伸長を示した。期初予想1,300億円および営業利益156億円をいずれも大きく上回る着地となった。以上の通り、コンテンツ&デジタル事業は減収減益となったものの、アミューズメント機器事業の力強い成長が全体を大きく押し上げ、グループの収益拡大を支える構造となっている。

## 2027年3月期 業績見通し

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

(単位:億円)

	2026年3月期	2027年3月期(予想)	対前期増減額	増減率
連結 売上高	1,741.4	1,870.0	+128.5	+7.4%
コンテンツ&デジタル事業	138.7	153.0	+14.2	+10.3%
アミューズメント機器事業	1,590.6	1,700.0	+109.3	+6.9%
その他&調整額	12.0	15.0	+3.0	+25.3%
連結 営業利益	174.5	190.0	+15.4	+8.8%
コンテンツ&デジタル事業	9.3	30.0	+20.6	+220.9%
アミューズメント機器事業	198.8	200.0	+1.1	+0.6%
その他&調整額	△33.6	△40.0	△6.3	-
経常利益	177.5	191.5	+13.9	+7.9%
当期純利益	130.5	135.0	+4.4	+3.4%

※千円未満は切り捨てて表示しています。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 5

2027年3月期の業績見通しとしては、連結売上高1,870.0億円(前期比7.4%増)としている。また、セグメント別では、コンテンツ&デジタル事業は153.0億円(同10.3%増)を見込んでいる。アミューズメント機器事業は1,700.0億円(同6.9%増)を計画している。

営業利益は、連結で190.0億円(同8.8%増)、コンテンツ&デジタル事業は30.0億円(同20.9%増)と大きな回復を見込んでいる。アミューズメント機器事業については200.0億円(同0.6%増)と計画している。経常利益は191.5億円(同7.9%増)、当期純利益は135.0億円(同3.4%増)を見込んでいる。以上の通り、アミューズメント機器事業の安定的な収益基盤を維持しつつ、コンテンツ&デジタル事業の成長を織り込むことで、全体として着実な増収増益を計画しているものである。

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

## コンテンツ&amp;デジタル事業セグメント

## 2026年3月期【コンテンツ&amp;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	対前期増減率
売上高	164.1	138.7	△15.4%	
営業利益 (営業利益率)	28.3 (17.3%)	9.3 (6.7%)	△67.0%	
＜円谷プロダクション全体の事業収入＞				
■ 国内・海外別収入内訳	2025年3月期	2026年3月期	対前期増減率	
国内	47.0	50.0	+6.4%	
海外	68.5	43.4	△36.6%	
合計	115.5	93.5	△19.1%	
■ 主要なカテゴリー別内訳				
ライセンス	68.3	41.5	△39.2%	
国内	9.6	10.3	+3.6%	
海外	58.6	31.5	△46.2%	
うち中国	52.8	25.5	△51.6%	
うち北米・アジア等	5.8	5.9	+3.2%	
MD(物販)	13.9	15.4	+10.7%	
国内	10.6	10.9	+3.4%	
海外	3.3	4.4	+34.1%	
映像・イベント	29.3	29.6	+1.0%	
国内	21.0	21.3	+1.4%	
海外	8.3	8.3	+0.2%	
合計	115.5	93.5	△19.1%	

※半期別発表は前年同期と異なります。MD： Merchandise  
Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 7

## 円谷プロダクション全体

- ◆ 国内事業: 各カテゴリーが堅調に推移し、前年同期比で増収。
- ◆ 海外事業: 前年同期比で減収・減益となった。「ウルトラマン」は中国市場において引き続き高い認知度とファン基盤を有しており、中長期的な成長ポテンシャルに変化はない。最も信頼できるライセンスパートナーシップを強化する。

## ＜ライセンス＞

- ・ 国内: 「ウルトラマンシリーズ放送開始60周年」記念事業が着実に進展した。今後は周年期間の本格化に伴い、多様なパートナーシップを通じた多角的な露出を加速させることで、「ウルトラマン」の付加価値向上を図っていく。
- ・ 海外: 中国市場では、ライセンス収入は減少となったが、映像配信や上海でのイベントや新規の有料舞台公演が寄与し、映像・イベント分野では増収を達成した。

## ＜MD(物販)＞

- ・ 2025年10月に発売1周年を迎えたウルトラマンカードゲームは、戦略的な商品投入や5月9日に開催した世界大会の実施を通じて、グローバルでのブランド認知やコミュニティ形成が進展した。

## ＜映像・イベント＞

- ・ 隔年秋開催の「TSUBURAYA CONVENTION 2025」および「ウルトラヒーローズEXPO2025(夏・冬)」での観客動員数の増加を主因にほぼ前年並みに推移した。

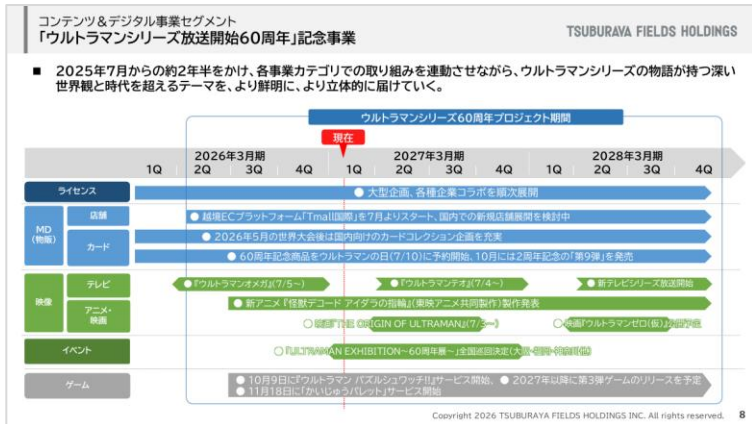
コンテンツ&デジタル事業の売上高は138.7億円と前年同期比で15.4%の減収、営業利益は9.3億円と同67.0%の減益となった。

次に、円谷プロダクション全体の事業収入の内訳については、国内事業は50.0億円と前年同期比6.4%増となり、各カテゴリーが堅調に推移した。一方、海外事業は43.4億円と36.6%の減収となり、全体では93.5億円と19.1%の減収となった。

カテゴリー別では、ライセンス収入は41.5億円で前年同期比39.2%の減収。特に中国における減少の影響が大きく、中国向けは51.6%の減収となっている。一方で国内ライセンスは増収を確保している。MD(物販)については15.4億円と10.7%の増収であり、国内外ともに堅調に推移した。

映像・イベントについては、29.6億円とほぼ前年並みで推移した。国内外ともに安定的に推移している。施策面では、「ウルトラマンシリーズ放送開始60周年」記念事業を軸に、ライセンス・MD・映像・イベントといった各領域で取り組みを推進した。国内では周年施策やコラボレーションの進展によりIP価値の向上が図られた。海外では中国市場におけるライセンス収入の減少はあったものの、映像配信やイベント、有料舞台公演などが寄与し、映像・イベント分野では増収を確保している。また、ウルトラマンカードゲームは発売1周年を迎え、戦略的な商品展開や世界大会の開催を通じて、グローバルでのブランド認知およびコミュニティ形成が進展した。

以上の通り、国内は堅調に推移した一方で、海外、特に中国市場におけるライセンス収入の減少が全体の減収減益要因となったが、中長期的な成長ポテンシャルは維持されており、今後はパートナー企業とのさらなる連携強化を通じて回復を図っていく方針である。



「ウルトラマンシリーズ放送開始60周年」記念事業は、2025年7月から約2年半にわたり展開する中長期施策であり、ライセンス、MD、映像、イベント、ゲームといった各事業カテゴリの取り組みを連動させながら、ウルトラマンシリーズの世界観と普遍的なテーマを、より鮮明かつ立体的に届けていくものである。足元では、新テレビシリーズ『ウルトラマンテオ』の放送開始、映画『THE ORIGIN OF ULTRAMAN』の公開、また今後も映画作品の公開を予定しており、継続的な話題創出を図る。また、イベント領域においては、「ULTRAMAN EXHIBITION ~60周年展~」の全国巡回をはじめ、各地域での大型イベント展開により、リアル接点の拡大を推進する。以上の通り、本60周年プロジェクトは、各事業を横断した統合的な施策によりファン接点を拡大し、ウルトラマンIPの価値最大化と中長期的な成長につなげていくものである。



当期は、各地域の市場特性に応じた多面的な施策を体系的に展開し、グローバルでのブランド価値向上を図った。2025年度はグローバル各地でのリアルイベント、コンテンツ展開、商品施策を組み合わせた多面的な取り組みにより、ウルトラマンIPのグローバルブランド価値の向上に寄与した。

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」の主な取り組み(2026年度)

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

■ 2026年7月10日の「ウルトラマンの日」に向け、各種施策を順次展開中。

新テレビシリーズ「ウルトラマンデオ」 	ULTRAMAN Gallery 平塚&Imax版 	「ウルトラマン」BEYBLADE X (株式会社カラドミー) 	mofusandウルトラマン Kiramekko vol.1 
THE ORIGIN OF ULTRAMAN 	ULTRAMAN MUSIC LIVE TOUR 2026 	Triko and ...コラボアイテム 	キャラメルマスターコラボ 
ULTRAMAN EXHIBITION 「ウルトラマンシリーズ60周年展」 	ウルトラマンシリーズ60周年「J」次巻 特別企画 	横浜家系ラーメン 新丼家コラボ 	S-MEISTER 機械時計 

©円谷プロ Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 10

2026年度も、2026年7月10日の「ウルトラマンの日」に向け、映像・イベント・MD・コラボレーションなど各領域において多面的な施策を順次展開している。  
2026年度も多様な商品・体験・コンテンツを組み合わせた施策を展開することで、ウルトラマンIPの露出拡大とブランド価値向上を図り、国内外でのファン基盤のさらなる強化を推進していく。

コンテンツ&デジタル事業セグメント  
MD(物販) ウルトラマン カードゲーム

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

■ 2026年5月9日に世界大会を開催、世界規模でのコミュニティ形成とブランド認知が加速した。

イベント

2024年 10月 11月 12月 1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月 1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月

2025年 10月 11月 12月 1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月 8月 9月 10月 11月 12月 1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月

2026年 10月 11月 12月 1月 2月 3月 4月 5月 6月 7月

商品展開

ULTRA LEAGUE SHOP QUALIFIER 2026  
2025年8月～10月  
全国の公認店舗で開催  
各店舗での上位入賞者がエリア予選へ進出。

ULTRA LEAGUE CHAMPIONSHIP 2026  
2025年11月～12月  
日本の6都市(札幌/仙台/東京/名古屋/大阪/福岡)と世界各地にて、世界大会に向けたエリア予選を開催。

ULTRA LEAGUE CHAMPIONSHIP in Japan 2026  
2026年1月～2月  
世界大会出場権の切符をかけた最後の日本大会を開催。

ULTRA LEAGUE WORLD CHAMPIONSHIP 2026  
2026年5月9日(徳島)  
「ウルトラマン カードゲーム」初となる世界大会を開催。  
世界中の国と地域の中から初代世界王者の決定。

地球の守護者たち【第1弾】  
吹き覚れる紀元【第2弾】  
雷電と嵐の精霊【第3弾】  
希望と光の守護【第4弾】  
勇将と戦士の朋友【第5弾】  
勇将と戦士の朋友【第6弾】  
大規模海軍【第7弾】  
リモテッドバック01

グローバル累計出荷枚数 約1億3,700万枚(4月末時点)  
Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 11

2024年の展開開始以降、段階的な商品投入とイベント施策を組み合わせることで、国内外におけるファンコミュニティの形成とブランド認知の拡大を推進してきた。イベント面でも、全国の公認店舗での店舗大会からエリア予選、日本大会、そして世界大会へとつながる競技体系を構築している。2026年5月9日には池袋にて初の世界大会「ULTRA LEAGUE WORLD CHAMPIONSHIP 2026」を開催し、世界各国・地域からの参加者の中から初代世界王者を決定した。これにより、世界規模でのコミュニティ形成とブランド認知が一層加速した。競技イベントと商品展開を連動させた戦略により、ファン基盤を着実に拡大させていく。

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60周年記念作品 新TVシリーズ

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS



## ウルトラマンシリーズ60周年記念作品 新TVシリーズ

## 『ウルトラマンテオ』2026年7月4日 世界同時期放送&amp;配信スタート

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。

- ▶ 多言語吹き替え版の同時期放送・配信  
(英語・香港・台湾・タイ・インドネシア・ベトナム・マレー・シンディの現地語に対応予定)
- ▶ 世界14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・タイ語・スเปน語・ポルトガル語・シンディ語・タイ語等を予定)

## 作品概要

- ・タイトル :ウルトラマンテオ
- ・製作 :円谷プロダクション・テレビ東京・電通
- ・国内放送局 :テレ東系列6局ネット 他
- ・国内配信サイト:TVer・ネットテレ東・TSUBURAYA IMAGINATION  
 YouTubeウルトラマン公式チャンネル 他
- ・公式HP :<https://ani.tv/ultraman.teo/>

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 12

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60周年記念 ドキュメンタリー作品

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS



## ウルトラマンシリーズ60周年記念ドキュメンタリー映画

## 『THE ORIGIN OF ULTRAMAN』2026年7月3日(金)公開

他のIPにはない独自の哲学や芸術性を著名人のインタビューで可視化することでIPの認知の拡大を図り、ブランド価値を最大化させる。

『万引き家族』などで知られる映画監督・是枝裕和が企画を担当するほか、キレルモ・デルトロ、小島秀夫、庵野秀明、樋口真嗣など国内外の第一線で活躍する映画監督・クリエイターたちが独自の視点で語りつくし、「ウルトラマンとは何なのか」という問いに迫ったドキュメンタリー作品。

## 作品概要

- ・タイトル :THE ORIGIN OF ULTRAMAN
- ・監督 :中村裕 吉田一貴
- ・出演 :キレルモ・デルトロ 是枝裕和 小島秀夫 庵野秀明 樋口真嗣  
 ニコラス・ウィンディング・レファン シヤノン・ティンドル ジョン・アオシマ 他
- ・制作 :スローハンド
- ・製作・著作 :円谷プロダクション
- ・配給 :TOHO NEXT 円谷プロダクション

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 13

ウルトラマンシリーズ60周年記念作品として展開する映像作品について、新TVシリーズ『ウルトラマンテオ』は、2026年7月4日より国内外で同時期に放送および配信を開始する予定である。国内ではテレ東系列6局ネットを中心に放送するほか、TVerやYouTube公式チャンネルなど多様なプラットフォームでの配信を行う。また、海外展開については、中国やアジア圏における人気の高まりを背景に、展開地域と対応言語を大幅に拡大している。14言語での字幕配信に加え、多言語吹き替え版も同時期に展開することで、グローバルファンへのリーチ最大化を図る。

次にドキュメンタリー映画『THE ORIGIN OF ULTRAMAN』は、2026年7月3日に公開予定である。本作品は、ウルトラマンが持つ他のIPにはない独自の哲学や芸術性を、著名クリエイターへのインタビューを通じて可視化することで、IPの本質的価値を再定義することを目的としている。企画には著名映画監督が参画し、国内外の第一線で活躍する映画監督やクリエイターがそれぞれの視点から「ウルトラマンとは何か」というテーマに迫る構成となっている。以上の通り、TVシリーズと映画の両軸で継続的に映像コンテンツを投入することで、新規ファンの獲得と既存ファンの熱量向上を図り、ウルトラマンIPのブランド価値最大化につなげていく方針である。

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

## アミューズメント機器事業セグメント

### 2026年3月期【アミューズメント機器事業セグメント】

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

	2025年3月期	2026年3月期	(単位：億円) 対前期増減率
売上高	1,230.9	1,590.6	+29.2%
営業利益 (営業利益率)	152.7 (12.4%)	198.8 (12.5%)	+30.1%
販売実績			
パチンコ販売	9.2万台	14.2万台	+54.0%
パチスロ販売	11.3万台	13.2万台	+16.9%
合計 (パチンコ+パチスロ)	20.5万台 (13.3%)	27.4万台 (18.2%)	+33.6%

※本決算発表は四捨五入して表示しています。  
 ※千円未満は四捨五入して表示しています。  
 ※数値単位は千円未満より、単位「円」未満としていたセグメント別数値（「アミューズメント機器事業」）に調整しています。  
 ※当決算発表は報告セグメントの名前変更のみであり、セグメント構成には変更はありません。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 15

アミューズメント機器事業セグメントの売上高は、1,590.6億円となり、前年同期比29.2%の増収、営業利益は198.8億円と同30.1%の増益となった。営業利益率も12.5%と、前期の12.4%から改善しており、収益性の向上も確認できる結果である。

販売実績については、パチンコ販売が14.2万台と前年同期比54.0%の大幅な増加となった。パチスロ販売についても13.2万台と16.9%の増加となり、合計販売台数は27.4万台と前年同期比33.6%の増加となっている。市場シェアについても18.2%まで拡大している。

市場環境について、パチスロ市場は「スラスロ」の定着を背景に高稼働を維持しており、販売面においても堅調に推移している。一方、パチンコ市場は市場環境の変化を受け、やや縮小傾向にあり、分野間で異なる動きが見られる状況となっている。このような環境下においては、有力IPの活用による新規ファンの獲得および市場の活性化が重要なテーマとなっている。

フィールズにおいては、「e 新世紀エヴァンゲリオン ～はじまりの記憶～」をはじめとする有力IP搭載機種種の販売が好調に推移した。また、前期販売のPB機種（パチスロ）の増産ニーズに柔軟に対応したことも寄与し、販売台数の伸長につながった。加えて、エース電研においては、フィールズの営業基盤を活用した新規顧客開拓が堅調に進展している。

以上の通り、当セグメントは市場環境の変化を踏まえつつ、有力IPの活用と供給体制の強化により販売を拡大し、グループ全体の業績成長を力強く牽引する結果となった。

2026年3月期【アミューズメント機器事業セグメントの販売実績】		TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS			
		第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
パ チ ン コ	e シンクロトラン	e 大逆文3.0	e ベルセルガ無双 第2章	e エヴァ新世紀エヴァンゲリオン2 絶対無敵	e エヴァ新世紀エヴァンゲリオン2 絶対無敵
	e 東京喰種	クワイーンズブレイド4 UNLIMITED 豪華	e アーガムムーンライブ	エヴァ新世紀エヴァンゲリオン2 絶対無敵	エヴァ新世紀エヴァンゲリオン2 絶対無敵
	エヴァ新世紀エヴァンゲリオン2 絶対無敵 豪華 199.7 ver.	ぼんち シンシランゲイオン PREMIUM MODEL	e 新世紀エヴァンゲリオン ～はじまりの記憶～	e ULTRAMAN 4500超特快	e ULTRAMAN 4500超特快
	エヴァ新世紀エヴァンゲリオン2 絶対無敵			P E E キンコンド 豪華9ver.	P E E キンコンド 豪華9ver.
	3.9万台	2.9万台(累計6.9万台)	5.8万台(累計12.8万台)	1.4万台(累計14.2万台)	
パ チ ス ロ	Lバチスロ 機動戦士ガンダムSEED	Lバチスロ エヴァンゲリオン～約束の扉～	スマスロ 新機軸者3	L 東京喰種(機軸)	
	L ULTRAMAN	L ダーリンレンジャー-フランス	L 絶対無敵TV		
	EVAD PICK MEイラバ スキルアップライブ		L 絶対無敵生～異世界行ったら本気です～		
	L 絶対無敵～PLATONIC HEART～				
	L 東京喰種(機軸)				
	スマスロ モンスターハンターライズ(機軸)				
スマスロ バイオハザード5(機軸)					
	5.5万台	3.4万台(累計9.0万台)	3.7万台(累計12.7万台)	0.4万台(累計13.2万台)	
合計	9.5万台	6.4万台(累計15.9万台)	9.5万台(累計25.5万台)	1.9万台(累計27.4万台)	

※プライベートブランドは青枠で記載

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 16

『e 新世紀エヴァンゲリオン ～はじまりの記憶～』をはじめとする有力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、通期に渡り『L 東京喰種』の増産ニーズに対応した結果、販売台数は約27.4万台となった。

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

## Appendix

## 2026年3月期 決算説明資料

- ▶ 連結B/S
- ▶ 連結C/F

## 2026年3月期 [連結B/S、連結C/F]

TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS

(単位：億円)

連結B/S	2025年3月末	2026年3月末	対前期増減額
流動資産	698.4	740.8	+42.4
固定資産	291.1	292.7	+1.6
資産合計	989.5	1,033.6	+44.0
流動負債	267.7	248.1	△19.5
固定負債	159.3	123.5	△35.7
負債合計	427.0	371.7	△55.3
純資産合計	562.4	661.8	+99.3
負債純資産合計	989.5	1,033.6	+44.0

連結C/F	2025年3月期 通期	2026年3月期 通期	対前期増減額
営業キャッシュ・フロー	77.7	74.7	△3.0
投資キャッシュ・フロー	11.0	△23.1	△34.1
財務キャッシュ・フロー	△135.2	△51.9	+83.2
現金及び現金同等物の増減額	△46.6	△0.1	+46.4
現金及び現金同等物の期首残高	348.1	308.5	△39.5
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	308.5	308.3	△0.1

※ 半分の四捨五入により合計と異なる場合があります。

Copyright 2026 TSUBURAYA FIELDS HOLDINGS INC. All rights reserved. 18

連結B/Sについて、総資産は1,033.6億円となり、前期末比で44.0億円の増加となった。内訳として、流動資産は740.8億円と42.4億円の増加、固定資産は292.7億円と1.6億円の増加となった。負債については、流動負債が248.1億円と19.5億円の減少、固定負債も123.5億円と35.7億円の減少となり、負債合計は371.7億円と前期末比55.3億円の減少となった。一方で純資産は661.8億円となり、99.3億円の増加となった。この結果、自己資本の積み上がりにより財務基盤は一層強化されている。

次に連結キャッシュ・フローについて、営業キャッシュ・フローは74.7億円と、前期比3.0億円の減少ではあるものの、引き続き安定したキャッシュ創出を維持している。投資キャッシュ・フローは△23.1億円となり、前期の11.0億円から支出超過に転じている。これは主に固定資産の取得によるものである。財務キャッシュ・フローは△51.9億円と、前期の△135.2億円から支出規模が縮小している。

これらの結果、現金及び現金同等物の期末残高は308.3億円となり、前期末からはほぼ横ばいで推移している。以上の通り、当期は営業キャッシュ・フローの安定創出を維持しつつ、負債の圧縮と純資産の積み上げを進めることで、財務健全性の向上が図られた状況である。