

2026年3月期 第3四半期

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

2026年2月

連結業績

- 実績:売上高1,546億円(前年同期比+58.2%増)、営業利益185億円(同+97.3%増)。
- アミューズメント機器事業における遊技機販売の好調及び増産ニーズへの対応を主因に増収・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、中国市場において、依然高い人気を維持しているものの、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の減少が続き、減収・減益となった。ライセンス以外の事業カテゴリは、60周年記念に向けた各種施策の展開を進め、堅調に推移した。
- 以上の結果、売上高107億円(前年同期比△16.4%減)、営業利益9億円(同△67.0%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 of 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25.5万台(前年同期比+93.8%増)、市場販売台数に占める当社のシェアは約20.3%(当社調べ)となった。
- 以上の結果、売上高1,429億円(前年同期比+70.0%増)、営業利益201億円(同+135.1%増)となった。

(単位：億円)

連結P/L	2025年3月期		2026年3月期			
	3Q累計	通期	3Q累計	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	977.6	1,405.8	1,546.1	+58.2%	1,500	1,700
売上総利益	237.1	352.6	342.5	+44.5%	-	-
販売管理費	143.2	199.6	157.2	+9.8%	-	-
営業利益	93.9	152.9	185.3	+97.3%	160	180
(対売上高営業利益率)	(9.6%)	(10.9%)	(12.0%)		(10.7%)	(10.6%)
経常利益	107.5	164.6	189.3	+76.0%	161	183
親会社株主に帰属する 四半期純利益	64.2	111.5	134.3	+109.2%	112	128

※ 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	
		3Q累計	通期	3Q累計	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	128.7	164.1	107.6	△16.4%
	営業利益 (対売上高営業利益率)	27.9 (21.7%)	28.3 (17.3%)	9.2 (8.6%)	△67.0%
アミューズメント機器事業セグメント	売上高	841.1	1,230.9	1,429.7	+70.0%
	営業利益 (対売上高営業利益率)	85.7 (10.2%)	152.7 (12.4%)	201.5 (14.1%)	+135.1%
その他	売上高	12.6	16.8	13.5	+7.2%
	営業利益	0.1	0.0	0.3	+152.4%
調整額	売上高	△4.8	△6.0	△4.7	-
	営業利益	△19.8	△28.2	△25.7	-

※千万円未満は切り捨てて表示しています。

(単位：億円)

連結	2025年3月期	2026年3月期					
	通期	3Q実績	期初予想 (5/13)	修正予想 (10/31)	対前期 増減額	対前期 増減率	対予想 進捗率
売上高	1,405.8	1,546.1	1,500.0	1,700.0	+294.1	+20.9%	91.0%
営業利益	152.9	185.3	160.0	180.0	+27.0	+17.7%	103.0%
経常利益	164.6	189.3	161.0	183.0	+18.3	+11.2%	103.5%
親会社株主に帰属する 当期純利益	111.5	134.3	112.0	128.0	+16.4	+14.7%	105.0%

※千万円未満は切り捨てて表示しています。

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	
	3Q累計	通期	3Q累計	対前期増減率
売上高	128.7	164.1	107.6	△16.4%
営業利益 (営業利益率)	27.9 (21.7%)	28.3 (17.3%)	9.2 (8.6%)	△67.0%

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	
	3Q累計	通期	3Q累計	対前期増減率
円谷プロ全体	92.2	115.5	73.1	△20.7%
ライセンス	57.1	68.3	33.1	△42.0%
海外	49.1	58.6	25.8	△47.4%
うち中国	44.0	52.7	20.7	△53.0%
うち北米・アジア等	5.1	5.9	5.1	+0.5%
国内	7.9	9.6	7.2	△8.6%
MD(物販)	10.1	13.9	11.2	+12.4%
海外	2.3	3.3	3.2	+37.7%
国内	7.6	10.6	7.9	+4.5%
映像・イベント	21.7	29.3	22.3	+2.8%
海外	6.7	8.3	6.7	+0.8%
国内	15.0	21.0	15.6	+3.7%

※千万円未満は切り捨てて表示しています。 ※MD：マーチャンダイジング

(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した。一過性のヒット商品の販売ピークが過ぎ、商品入れ替えの端境期にある中、トレーディングカードやブロック玩具を中心に新商品の投入および商品ラインアップの刷新を進めている。

国内：前年同期に計上された「グリッドマン」等の関連収入の反動減を主因に減少した。足元では、「ウルトラマンシリーズ放送開始60周年」記念事業に関連する取り組みが進展しており、20を超えるIP・企業との新たなコラボレーションが具体化している。

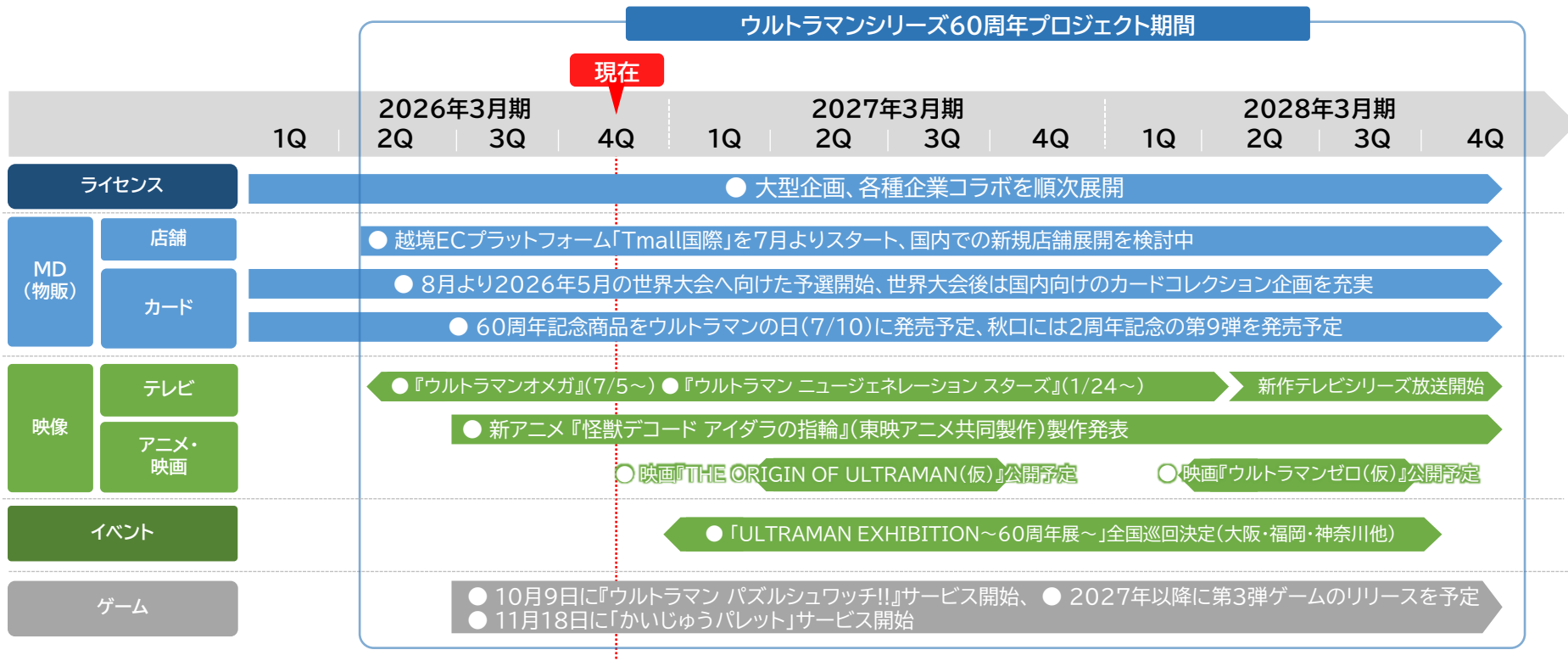
<MD(物販)>

- 発売開始から1周年を迎えたウルトラマンカードゲームは、ラインアップ強化により国内外でのMD(物販)収入が増加した。節目となる10月末には、第5弾「勇輝の黎明」を投入し、好調な販売を記録した。

<映像・イベント>

- 隔年秋開催の『TSUBURAYA CONVENTION 2025』、『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前年同期比で増加した。

- 2025年7月からの約2年半をかけ、各事業カテゴリでの取り組みを連動させながら、ウルトラマンシリーズの物語が持つ深い世界観と時代を超えるテーマを、より鮮明に、より立体的に届けていく。



■ 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推進中。

中国

中国本土で史上最大級のウルトラマン公式展覧会「光を追う旅 | ウルトラマン60周年記念展」を実施。



日本

ウルトラマンオメガに続き、新番組『ウルトラマンニュージェネレーションスターズ』の放送を開始。(2026年1月24日より)



「ウルトラマン カードゲーム」公式日本大会「ULTRA LEAGUE CHAMPIONSHIP in Japan 2026」を2026年1月31日&2月1日に開催。



北米

北米でのウルトラマン史上最大規模のライブショーを「ULTRAMAN LIVE at American Dream」(2025年11月15日-16日、22日-23日)にて実施。また、Marvel Comics × 円谷プロのウルトラマン・コラボシリーズの最終章を2026年2月11日に発売。



シンガポール

東南アジア最大級のポップカルチャーイベント「シンガポール・コミコン2025」(2025年12月6日-7日)でウルトラマンを大々的に展開。



タイ

2026年2月6日-8日にバンコクで開催予定の日本文化の祭典イベント「ANIMONIUM(アニモニウム)」にウルトラマンが登場。



韓国

Anime × Game Festival 2025(2025年12月5日-7日)にて韓国でウルトラマン史上最大規模のショーケースを開催。



台湾

台湾高雄でウルトラマン大型イベント「2026 Kaohsiung Wonderland 冬日遊樂園」(2026年2月7日-3月1日)を実施。



■ 2026年5月の世界大会に向け、国内外で予選大会・公式イベント・商品展開を連動させた取り組みを推進中。



グローバル累計出荷枚数 約1億2,800万枚(1月末時点)

- とてもキュートでちょっとシュールな「mofusand」のにゃんこと「ウルトラマン」が初のコラボレーション。

mofusand
×
ULTRAMAN



©mofusand
©TSUBURAYA PRODUCTIONS

「mofusand × ウルトラマン」 Kiramekko

- 当社が協賛・出展する「AnimeJapan 2026」にて、今年60周年を迎える「ウルトラマン」をモチーフにした“にゃんこ”商品を数量限定で先行販売。
(正式発売予定日:2026年夏) ※「Anime Japan 2026」(公式サイトURL: <https://anime-japan.jp/>)

コラボIP 紹介「mofusand」

InstagramやX(旧Twitter)などのSNSを中心に人気のイラストレーター・ぢゅのが手がけるもふもふのにゃんこがサメの着ぐるみを着た『サメにゃん』をはじめ、とてもキュートでちょっとシュールなにゃんこたちを描いたシリーズ。

ぢゅの 公式X	49.9万人
mofusandグッズ 公式X	12.1万人
ぢゅの 公式Instagram	75.7万人
ぢゅの 公式TikTok	4.7万人
mofusand 公式LINE	314.2万人

SNSを中心に高い支持を獲得

※各SNSのフォロワーは、2026年2月時点

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	
	3Q累計	通期	3Q累計	対前期増減率
売上高	841.1	1,230.9	1,429.7	+70.0%
営業利益 (営業利益率)	85.7 (10.2%)	152.7 (12.4%)	201.5 (14.1%)	+135.1%

販売実績

パチンコ販売	6.9万台	9.2万台	12.8万台	+84.5%
パチスロ販売	6.2万台	11.3万台	12.7万台	+104.2%
合計	13.1万台	20.5万台	25.5万台	+93.8%

※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。

※販売シェア及び年末年始の平均稼働は当社推計（平均稼働は、4円パチンコ、20円パチスロの実績）。

市場環境

- パチンコの年末年始期間(12月27日～1月4日)の平均稼働は、直近5年間に於いて最も高い稼働を記録した。また、同期間におけるパチスロの平均稼働も前年を上回る実績となった。

アミューズメント機器事業

フィールズ(株)

- 『e 新世紀エヴァンゲリオン ～はじまりの記憶～』をはじめ、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した結果、3Q累計の販売台数は約25.5万台(当社シェア約20.3%(当社調べ))となった。

(株)エース電研

- フィールズ(株)の営業力基盤を活用した新規顧客開拓が堅調に推移している。

■ 第3四半期は、メインタイトルとしてパチンコ2機種、パチスロ3機種を販売し、3Q累計販売台数は25.5万台。

第3四半期	
パチンコ	e バルセルク無双 第2章
	e ノーゲーム・ノーライフ
	e 新世紀エヴァンゲリオン ～はじまりの記憶～
	5.8万台(累計12.8万台)
パチスロ	スマスロ 新鬼武者3
	L 絶対衝激IV
	L 無職転生 ～異世界行ったら本気だす～
	3.7万台(累計12.7万台)
合計	9.5万台(累計25.5万台)



e バルセルク無双
第2章



スマスロ 新鬼武者3



e 新世紀エヴァンゲリオン
～はじまりの記憶～



L 絶対衝激 IV



L 無職転生
～異世界行ったら本気だす～


『e 新世紀エヴァンゲリオン ～はじまりの記憶～』


- ・ インバウンドへの対応として英語字幕を搭載。
- ・ 長期稼働の実現に向け、テレビCMをはじめ、WEBCM、SNS等、各種メディアを活用した積極的なプロモーションを展開。
- ・ 導入店舗約2,000店に専用景品コーナーを設置。


■ 第4四半期に向けて販売は堅調に推移。

	第1四半期	第2四半期	第3四半期	第4四半期
パチンコ	<div>e シン・ウルトラマン</div> <div>e 東京喰種</div> <div>P 宇宙戦艦ヤマト2202 超波動 森雪 199LT ver.</div> <div>P DD北斗の拳3 百突99ver.</div> <div>3.9万台</div>	<div>e 犬夜叉3.0</div> <div>P クイーンズブレイド4 UNLIMITED 奈落</div> <div>ぱちんこ シン・エヴァンゲリオン PREMIUM MODEL</div> <div>2.9万台(累計6.9万台)</div>	<div>e ベルセルク無双 第2章</div> <div>e ノーゲーム・ノーライフ</div> <div>e 新世紀エヴァンゲリオン ～はじまりの記憶～</div> <div>5.8万台(累計12.8万台)</div>	<div>e ゴジラ対エヴァンゲリオン2 超デカゴールド</div> <div>P ゴジラ対エヴァンゲリオン2 超デカシルバー</div> <div>e ULTRAMAN 4500超ライト</div> <div>P モモキュンソード 速撃99ver.</div> <div>e スマパチ SSSS.GRIDMAN メガSTART 159ver.</div>
パチスロ	<div>L パチスロ 機動戦士ガンダムSEED</div> <div>L ULTRAMAN</div> <div>スマスロ デビル メイ クライ5 スタイリッシュトライブ</div> <div>L 絶対衝激～PLATONIC HEART～</div> <div>L 東京喰種(増産)</div> <div>スマスロ モンスターハンターライズ(増産)</div> <div>スマスロ バイオハザード5(増産)</div> <div>5.5万台</div>	<div>LBパチスロ エヴァンゲリオン ～約束の扉～</div> <div>L ダーリン・イン・ザ・フランキス</div> <div>3.4万台(累計9.0万台)</div>	<div>スマスロ 新鬼武者3</div> <div>L 絶対衝激IV</div> <div>L 無職転生 ～異世界行ったら本気だす～</div> <div>3.7万台(累計12.7万台)</div>	<div>L 東京喰種(増産)</div>
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)	

- ホール経営支援の高度化を目的とし、AIを活用した営業支援、広告配信・デジタルマーケティング施策の連携強化、ホール設備の販売拡大等に関する協業を開始。


ダイコク電機株式会社


PS設備業界トップシェア


ビッグデータ活用
膨大な営業データの蓄積




FIELDS™
Gaming and Entertainment


フィールドセールス
強力な顧客接点


IPマーケティング
豊富な活用ノウハウ

新サービスの提供

● AIを活用したホール経営支援サービス

- ホールの営業データを活用し、AIによる分析・最適化支援を行うサービスを新たに提供。

● 新広告配信サービス

- ユーザー属性に応じたパーソナライズ広告を配信する新たな広告ソリューションを構築。

● インバウンド集客サービス

- 訪日客にパチンコの興奮と遊び方を伝え、来店を促す誘客サポートを実施。

事業の強化

● IP相互利用による遊技機の共同開発および販売

- 両社の保有するIPを相互活用し、新たな遊技機の共同開発および販売を実施。

● ダイコク電機製ホール設備の販売強化

- 当社グループとの連携を通じて、ダイコク電機製ホール機器の販売拡大を図り、ホール支援体制を強化。

Appendix

2026年3月期 第3四半期 決算説明資料

➤ 連結B/S

(単位：億円)

連結B/S	2025年3月末	2025年12月末	対前期増減額
流動資産	698.4	1,121.0	+422.6
固定資産	291.1	296.5	+5.4
資産合計	989.5	1,417.6	+428.1
流動負債	267.7	610.1	+342.4
固定負債	159.3	136.2	△23.1
負債合計	427.0	746.4	+319.3
純資産合計	562.4	671.2	+108.7
負債純資産合計	989.5	1,417.6	+428.1

※ 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。