

# GungHo Games

<http://www.gungho.jp/>

-  SMARTPHONE
-  CONSUMER
-  PC ONLINE



**LET IT DIE**

漢達の感情をゆさぶる魂をかけた闘い

2026年に起きた大地震変動後の世界。アンクル・デスの案内でパルラの塔の頂点を目指す“サバイバルアクションゲーム”



**PUZZLE DRAGONS**

モンスターを育てて、パズルでバトル

お気に入りのモンスターを育てて直感的な操作のパズルでバトルする新感覚RPG!

国内**4,400万DL突破!**  
(2016年12月時点)



**SEVENTH REBIRTH II**

時間差で仲間とつながり冒険する完全新作ファンタジーRPG

自分の“村”に続々と集まるネット上の冒険者たち。非同期ながらリアルタイムの感覚で楽しめるもっとも身近なオンラインRPG



**パズル＆ドラゴンズ**

「パズドラ」と連動! GPSを使った探索アプリ

GPSを使いマップ上のドロップやトレジャーを集め、ダンジョンやモンスターをゲット!

**400万DL突破!**  
(2017年1月時点)



**ガンゾーボード**

ガンゾーが放つスマホ時代のボードゲーム!

モンスターを縦横無尽に動かし、ダンジョンの奥に待ち受けるボスを倒す新世代ボードゲーム

**450万DL突破!**  
(2016年2月時点)



**Divine Gate**

パネルを駆使して世界の謎を解き明かせ!

パネルをめくってダンジョンを突き進み、世界の謎に挑む新感覚パネルRPG

**500万DL突破!**  
(2015年11月時点)



**Vortex**

物語とパズルがクロスする冒険パズルRPG

仲間モンスターと共にモンスターの力をもつ「ソウルアーマー」を装備した主人公もバトルに参戦!



**Dokuro**

さあ今すぐ蹴っ飛ばそう!

姫となって兵士を蹴り飛ばし、モンスターを倒すアクションパズルRPG

**1,100万DL突破!**  
(2016年4月時点)



**Dokuro**

人気作がスマートフォン向けに登場!

チョークタッチで描かれた絵本のような世界を舞台に、魔王城に捕らわれた「姫」を助け出すギミックアクションゲーム

App Store/Google Play 有料アプリ人気**NO.1**  
(2016年12月時点)



**RÉPUBLIQUE**

リパブリック

本格ステルスアドベンチャーがPlayStation®4に登場

斬新なゲームシステムと映画のようなスリルあふれる全5章のエピソードからなるステルスアドベンチャー



**Ragnarok**

日本最大級のオンラインRPG!

壮大な世界観と可愛い2Dキャラクター、シンプルな操作でプレイできる大ヒットMMORPG

おかげさまで**15年目**に突入!



**GOGO**

ハートフルな仲間が待っています!

可愛いキャラクターで異世界を舞台に大冒険! ハートフルオンラインRPG



# GungHo PRESS

GungHo Business Report Vol.25

グローバル配信前提のゲーム開発 第1弾

GungHo News  
Financial Highlights  
GungHo's Data

# LET IT DIE

渾身の新タイトルをリリース!

物語とパズルがクロスする究極の冒険パズルRPG

豪華クリエイターが贈るオンラインRPG



ガンホー新時代に突入! グローバル配信前提のゲーム開発へ!



代表取締役社長CEO 森下 一喜

# ガンホー新時代に突入！ グローバル配信前提の ゲーム開発へ！

**日** 本におけるスマートフォンゲーム市場は、2015年度の9,250億円から、2016年度は9,450億円\*1まで成長すると見込まれており、その拡大速度はこれまでと比べ緩やかになりましたが、安定的に推移しております。

一方で、新型ゲーム機やVR（バーチャルリアリティ）端末等、新しい技術やゲームの楽しみ方が提案され、新たな市場の創出も期待されております。

このような環境の中、当社では「新規価値の創造」に向けた新作ゲームの開発及び配信、並びに既存ゲームのMAU\*2の維持・拡大に注力してまいりました。

**2** 016年度の新作ゲームにつきましては、家庭用ゲーム機向けでは4月にPlayStation®4向け「République（リパブリック）」、7月にはニンテンドー3DS™向け「バズドラクロス 神の章／龍の章」を発売し、12月はPlayStation®4向け「LET IT DIE（レット イット ダイ）」を北米・欧州より配信開始しました。スマートフォン向けには、ゲームロフト社（本社：フランス）から日本国内におけるパブリッシング権を獲得した「ディズニー マジックキングダムズ」を10月に、

「SEVENTH REBIRTH（セブンス・リバース）」を11月に配信開始しております。

既存ゲームにおきましては、2017年2月20日でサービス開始から5周年を迎えた「バズドラ」は、引き続き多くのユーザーの皆様にお楽しみ頂いております。

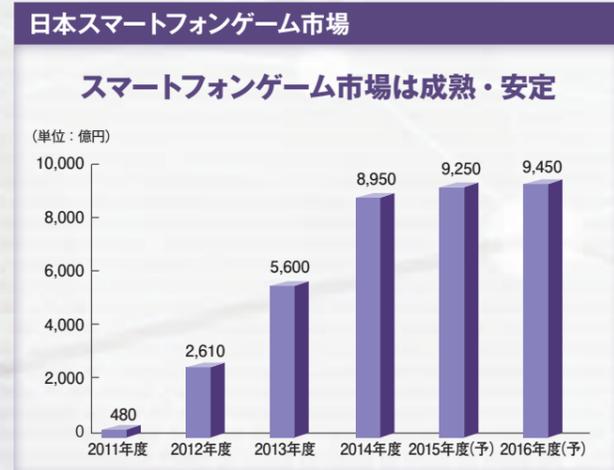
**こ** のような状況のもと、当社は今後の更なる成長を目指し、「新規価値の創造」、「既存価値の最大化」、「パートナーパブリッシング」、「新分野」に取り組んでおります。

「新規価値の創造」につきましては、ゲーム開発の方針を転換し、世界市場で受け入れられやすいユニバーサルデザインのゲームを提供していけるよう、「グローバル配信を前提としたゲーム開発」に取り組んでまいります。「既存価値の最大化」につきましては、配信開始から5周年を迎えた「バズドラ」を中心に、弊社ゲームを長期的に楽しんで頂けるよう、継続的なイベント及びアップデートを実施していくとともに、クロスメディア展開を通して、ゲームブランドのより一層の強化を図ってまいります。

「パートナーパブリッシング」では、当社から提供できるゲームのポートフォリオを拡充するため、他社開発の良質なゲームを、当社が10年以上に亘って培ったオンラインゲームの運営ノウハウを活用し、配信してまいります。

「新分野」への取り組みとして、今後の市場の成長性が期待されているVR（バーチャルリアリティ）やAI（人工知能）など、新たなデバイスや技術を活用することにより、これまでになかったユーザー体験を提供できるチャンスも出てまいりました。これからも新たなユーザー体験を提供していくため、新技術の研究開発も引き続き取り組んでまいります。

皆様方におかれましては、引き続き一層のご支援を賜りますようお願い申し上げます。



\*1株式会社矢野経済研究所「スマホゲーム市場に関する調査結果 2015」 \*2 Monthly Active User：月に1回以上ゲームにログインしている利用者

## ガンホーの成長戦略

これから

"グローバル配信"  
前提の  
ゲーム開発へ

### 新規価値の創造

これまで、主に日本市場を中心としたゲーム開発を行ってまいりました。しかし、日本配信の後に海外展開を行うと、海外展開に時間を要するだけでなく、地域によって好まれるゲームも様々なため、幅広い地域で受け入れて頂くことは容易ではありません。そのため、ゲーム開発の段階から日本だけでなくグローバルに配信することを見据え、ゲーム開発を行ってまいります。

これまで

日本へ配信 + 海外展開

詳細は3Pへ

### 既存価値の最大化

「バズドラ」をはじめとした既存タイトルを長期的に楽しんで頂くため、有名キャラクターとのコラボイベントの開催、継続的なアップデート、クロスメディア展開等により、既存タイトルの価値を最大化してまいります。

詳細は6Pへ

### パートナーパブリッシング

PCオンラインゲームで10年以上に亘って培った“運営力”をもとに、他社開発の良質なゲームを提供してまいります。

詳細は7Pへ

### 新分野

昨今注目されているVRやAI等の新技術、また、各社より新たなゲーム端末が出てきており、これまでになかったユーザー体験を提供できるチャンスも広がってきています。

当社はこれまで、インターネットのブロードバンドが普及する2002年のタイミングで、PCオンラインゲーム「ラグナロクオンライン」のサービスを開始し、日本

のPCオンラインゲーム市場の拡大を牽引することができました。2012年にはスマートフォンが普及するタイミングで「バズドラ」のサービスを開始し、スマートフォンゲーム市場の成長を牽引することができました。今後も、これまでになかったユーザー体験を提供し、新たな市場を創り出せるよう、新技術等に対する研究・開発を常に続けてまいります。

#### 新作パイプライン10本

- スマートフォン向け
- 家庭用ゲーム機向け
- VR等新分野向け

#### 当社主要タイトルの配信と業績推移



グローバル配信前提のゲーム開発!  
PlayStation®4専用サバイバルアクションゲーム  
「LET IT DIE」グローバル配信開始!

# LET IT DIE



全世界累計  
200万DL突破!

## グローバル配信を 前提に開発

当社配信のタイトルにおいて、「LET IT DIE」は海外市場から配信するという初の試みを行いました。日本はゲーム市場として大きな市場ですが、一つの市場で得られる収益には限りがあります。本作はグローバル配信前提のPlayStation®4専用タイトルとして、世界中で楽しんで頂けるよう開発いたしました。2016年12月3日から北米・欧州で配信を開始し、2017年2月2日からは日本・アジアへの配信を開始したことで、グローバルにサービスを提供しております。

## 未だ立ち上がっていない 家庭用オンライン フリートプレイ市場への挑戦

家庭用ゲームにおけるフリートプレイオンラインゲーム市場は、まだ大きな規模には成長しておらず、配信されているタイトルもごく僅かです。しかしながら、現在の家庭用ゲーム機はインターネットに接続することができることから、本作のような家庭用ゲーム機向けのオンラインゲームを楽しむ環境が整ってきております。また、スマートフォンゲームの普及により、フリートプレイのゲームを楽しむことが一般化してきており、家庭用ゲーム機向けのオンラインゲーム市場が拡大していく余地は十分にあると考えています。「LET IT DIE」でこの新たな市場を広げていきたいと考えております。

## オンラインゲームの拡張性と 家庭用ゲームの操作性

オンラインゲームは配信後も、ユーザーに継続して楽しんで頂けるよう、ゲーム内イベントやアップデートを実施することができます。通常のパッケージゲームだと、発売直後の売上が大きい傾向にありますが、オンラインゲームはユーザーに長くプレイして頂くことにより、長期的に利益を創出することもできます。「LET IT DIE」では新たなダンジョンやキャラクター、武器などを更新していくことにより、長期的にユーザーに楽しんで頂くよう、継続的に運営を行ってまいります。

## ストーリー

2026年に起きた大地震変動後の世界。目の前に現れた死神「アングル・デス」の案内でバルブの塔の頂点を目指す。



## システム

強い武器と装備だけでは、決して頂点には登れない。骨太サバイバルアクションと予測不能のローグライク\*ダンジョン。

\*ローグライク: ゲーム内のダンジョンがランダムに変化したり、ゲームオーバーになると獲得したアイテム等が無くなるなどの特長を有したロールプレイングゲーム。



## アイテム

何も持っていない状態からサバイバルが始まる。アイテム、武器や防具は現地調達。装備の組み合わせは6億通り以上。



装備の組み合わせは6億通り以上!

## PvP

非同期対戦で世界中のプレイヤーと対戦。好きなチームに所属して、他のプレイヤーの待合室を襲い、ファイターやキルコインなどを奪える。



非同期対戦バトル!

## キャラクター



個性的でアクの強いキャラクター達!

SPEC	※国内サービスの情報です。
タイトル	「LET IT DIE (レット イット ダイ)」
対応機種	PlayStation®4
ジャンル	サバイバルアクションゲーム
発売元	ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社
開発元	株式会社グラスホッパー・マニファクチャ
販売価格	通常版 108円
	※価格分のデスメタル付き
	パッケージ版 6,900円(税別)
	※通常版、パッケージ版は同じゲーム内容です。
	※別途ゲーム内課金あり。
CERO区分	Z (18才以上のみ対象)
	<a href="http://letitdie.jp/">http://letitdie.jp/</a>

## 「LET IT DIE」ジャンプレミアと「LET IT FES」を開催!

「LET IT DIE」ジャンプレミアと「LET IT DIE」の音楽イベント「LET IT FES」を1月22日に開催いたしました。

### ジャンプレミア

「LET IT DIE」の日本・アジア版配信や、今後の展開などについて発表するとともに、本作の日本版の声優であるアングル・デス役の浜野謙太さん、瀬戸 際子役の神田沙也加さんが登場し、会場を大いに盛り上げました。

### LET IT FES

「LET IT DIE」では、日本国内から100以上のミュージシャンが「LET IT DIE」をテーマにした楽曲を制作するという、ゲームの垣根を越えたコラボレーション「100+ BAND UNITE」を実施しております。作成された楽曲は、ゲーム内の様々なシーンにて使用されています。ジャンプレミア終了後に本企画を記念して、豪華アーティスト達が集合したロックイベント「LET IT FES」を開催いたしました。



# 豪華クリエイター陣が贈る渾身のRPG 時間を超えて数多のプレイヤー達と共に冒険!



## 多彩なジョブや装備を組み合わせ、広大なファンタジー世界を冒険!

豪華クリエイター陣が集結し、2016年11月17日に新作オンラインRPG「セブンス・リバース」を配信開始しました。本作では、プレイヤーは荒廃した村の発展を担う若き村長となり、自分の「村」に続々と集まる冒険者たちと一緒に、世界を救う冒険に出かけます。時間を超えて他のプレイヤーとつながり、リアルタイムで遊んでいる感覚を味わうことができる、スマート

フォン時代に合ったオンラインRPGです。非同期ながら他のユーザーキャラクターと冒険に出かけることができるため、時間を気にせず、スマートフォンユーザーの生活に合わせてお楽しみ頂けます。本作においても、長期的にユーザーに楽しんで頂けるよう、イベントやアップデートを続々と行ってまいります。

## 非同期ながらリアルタイムの感覚で楽しめるもっとも身近なオンラインRPG



本格的なダンジョン探索とバトル



他のプレイヤーキャラクターと非同期マルチプレイ 村を大きくして冒険を有利に



広大で美しいワールドマップ

**SPEC**  
 タイトル 「セブンス・リバース」  
 ジャンル オンライン RPG  
 対応機種 iOS 7.0以降/Android OS4.0~7.1.1  
 価格 無料※一部有料アイテム有

<http://7.gungho.jp/>

**豪華  
クリエイター陣が  
集結!**

Executive Producer 森下 一喜  
 Producer 田中 弘道  
 Director 廣瀬 高志  
 Scenario 井上 信行(Sayonaraoyasumi Inc.)  
 Concept Art 津田 幸治(Brownies inc.)  
 Character Design 山下 修平(Brownies inc.)  
 Music 光田 康典(PROCYON STUDIO CO., LTD.)



# 「パズドラクロス」のクロスメディア展開

現在も非常に多くのユーザーに楽しんで頂いている「パズドラ」を、もっと長く多くのユーザーに楽しんで頂けるゲームブランドとしていくため、「パズドラクロス」のクロスメディア展開を積極的に行っております。



**SPEC**  
 タイトル 「パズドラクロス 神の章/龍の章」  
 対応機種 Newニンテンドー3DS / Newニンテンドー3DS LL  
 ニンテンドー3DS / ニンテンドー3DS LL  
 ジャンル 冒険パズルRPG  
 プレイ人数 1人※通信プレイ(協力&対戦)あり  
 発売 2016年7月28日(木)  
 発売元 ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社  
 販売価格 パッケージ版:4,800円(税別) タウンロード版:4,074円(税別)  
 ※本作品は、ゲーム中にアイテム課金等の要素はございません。  
<http://pad-x.gungho.jp/>

## TVアニメ “視聴者の取り込み”



## スマートフォンゲーム “ゲームユーザーの取り込み”



## 「パズドラクロス」のイベントを開催!

2016年7月28日に発売したニンテンドー3DS™向け「パズドラクロス 神の章/龍の章」では、発売後も新たなダンジョンの配信や有名キャラクターとのコラボ、ユーザーが参加できるイベントを行っております。発売後もアップデートやイベントを実施することで、「パズドラ」をもっと長く楽しんでいただけるゲームブランドへと成長させてまいります。



ユーザー参加型イベント  
 「パズドラクロス  
 コロシアムバトル」

©ガンホー・オンライン・エンターテイメント/パズドラクロスプロジェクト・テレビ東京 ©TOMY ※ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

# 「パズドラレーダー」は今後も更に進化



## 「パズドラレーダー」とは？

「パズドラレーダー」は「パズドラ」運動探索アプリとして、GPSを使って楽しむことができる全く新しいゲームです。GPSの位置情報を利用して、「パズドラレーダー」に表示される「トレジャー」や「ドロップ」を集め、「パズドラ」本編と連動することで、ダンジョンやモンスターといった様々な特典を獲得することができます。

### 新たに課金要素を実装

「パズドラレーダー」で「トレジャー」や「ドロップ」を探索する際に、「サーチ」をすることでアイテムを探ることができます。新たに実装した有料アイテム「ゴールド」を活用することで、より多くの「トレジャー」や「ドロップ」を獲得することができます。

### 今後は対戦モードも実装予定

今後はユーザー同士で対戦できる対戦モードの実装に向けて開発を行っております。GPSを活用したゲームとして今後もさらなる進化を遂げてまいります。

#### 対戦モード



#### 課金要素



ゴールドを使用してサーチゲージをリフレッシュし、再探索が可能に！

#### SPEC

タイトル 「パズドラレーダー」  
ジャンル 「パズドラ」運動探索ゲーム  
対応機種 iOS7.0以降のGPS機能が搭載された端末 / Android OS4.0~7.1.1のGPS機能が搭載された端末  
価格 無料※一部有料アイテム有  
http://padr.gungho.jp/

400万DL突破!  
(2017年1月時点)



## パートナーパブリッシング

# PCオンラインゲームで培った運営力を元に 他社開発の良質なゲームを提供

日本でPCオンラインゲーム市場が拡大してきた当初からオンラインゲームの運営を行ってきた当社は、14年以上に亘るオンラインゲームの運営ノウハウを有しています。当社のオンラインゲームの運営力を活かし、他社開発の良質なタイトルを配信することで、当社から提供できるサービスを拡大・多様化してまいります。

### パートナーパブリッシングの狙い

- 当社から提供するタイトル数の“拡大”と“多様化”
- “運営力”を最大限に発揮し、長期的に価値を最大化
- 海外のタイトルは“日本向けにカルチャライズ提案”し価値を最大化



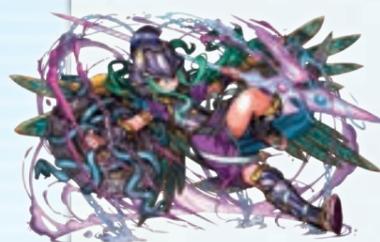
### 「ディズニー マジックキングダムズ」

ゲームロフト社(本社：フランス)から日本国内におけるパブリッシング権を獲得した「ディズニー マジックキングダムズ」を2016年10月3日に配信開始し、150万ダウンロード(2016年12月時点)を突破しました。



# GungHo News

Corporate Site <http://www.gungho.co.jp/>



## 「パズドラ」動画コンテンツが 視聴できるアプリ「パズドラTV」を Amazon Fire TVで配信開始!



2017年1月5日より、「パズドラTV」をAmazon Fire TVにて提供開始いたしました。「パズドラTV」は、「パズドラ」をはじめ、ニンテンドー3DS™用ソフト「パズドラクロス 神の章/龍の章」などの「パズドラ」シリーズに関連する動画コンテンツが視聴できる動画視聴アプリです。動画コンテンツは、現在、テレビ東京系6局で好評放送中の人気アニメ「パズドラクロス」最新話から「パズドラ」のゲーム攻略動画まで多岐にわたり、無料で視聴することができます。今後も当社コンテンツを幅広くお楽しみ頂くための取り組みを積極的に進めてまいります。

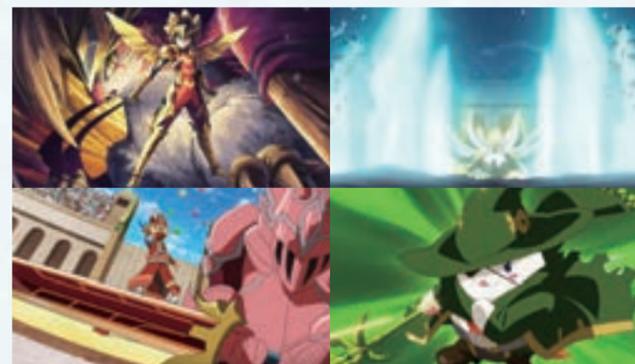


## TVアニメ「パズドラクロス」映像配信が 全世界累計3,700万再生を突破!

テレビ東京系6局ネット、BSジャパンにて好評放送中のTVアニメ「パズドラクロス」の映像配信数が、2017年2月2日(木)時点で、日本で500万再生、中国で3,200万再生を超え、全世界累計で3,700万再生を突破いたしました。

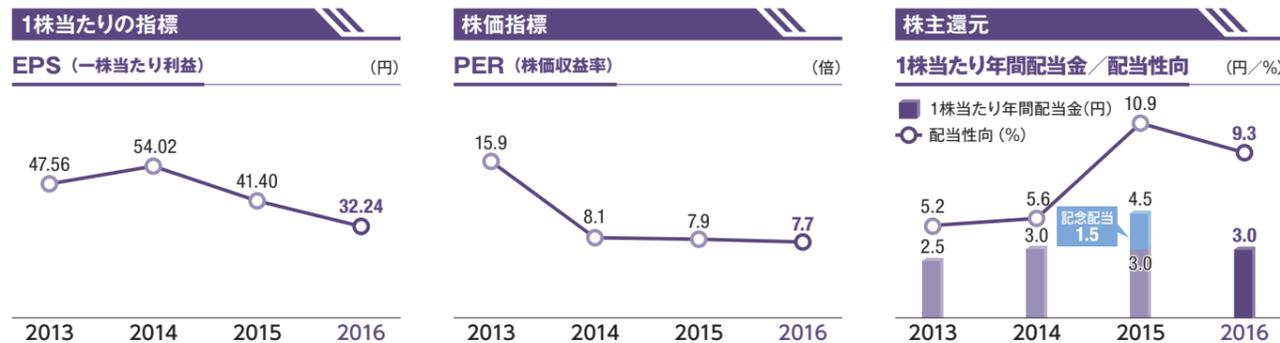
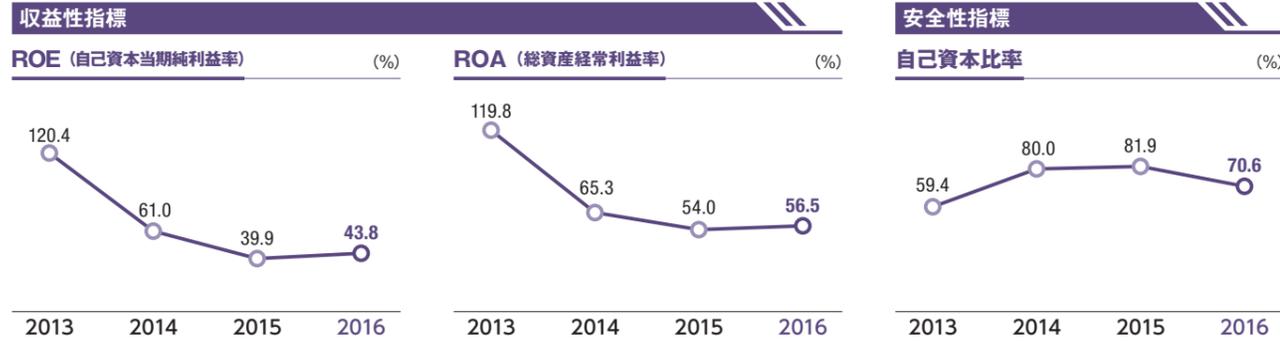
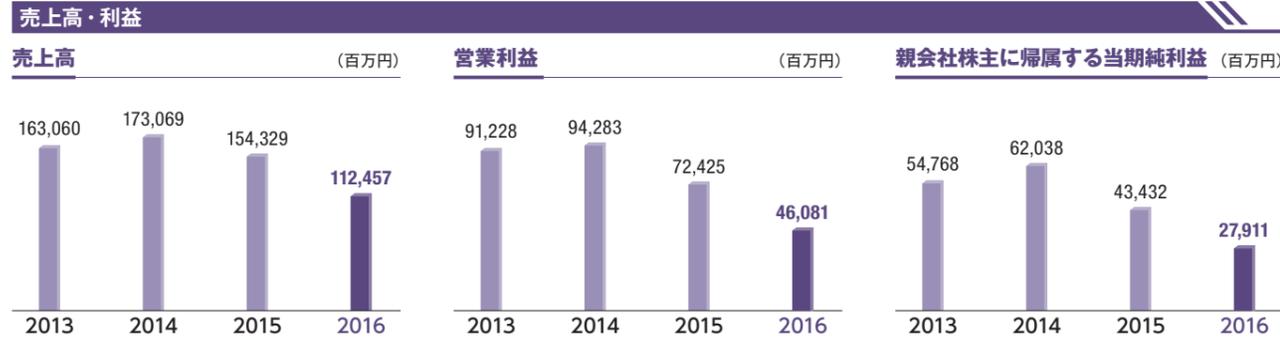


2016年7月より放送を開始した「パズドラクロス」は、日本国内と、中国をはじめとした世界5ヶ国(中国、アメリカ、カナダ、英国、アイルランド)にて映像配信をしております。日本では視聴率も堅調に推移し、キッズ層へ定着してきております。今後も「パズドラ」ブランドを幅広く浸透させるため、長期的なアニメ展開を実施してまいります。



©ガンホー・オンライン・エンターテイメント/パズドラクロスプロジェクト・テレビ東京





#### 連結貸借対照表の概要 (百万円)

科目	2014 2014.12.31現在	2015 2015.12.31現在	2016 2016.12.31現在
<b>資産の部</b>			
流動資産	150,905	99,413	47,183
固定資産	10,175	8,665	7,848
資産合計	161,081	108,078	55,032
<b>負債の部</b>			
流動負債	28,466	17,065	12,822
固定負債	1,411	656	1,225
負債合計	29,877	17,721	14,047
<b>純資産の部</b>			
株主資本合計	128,443	88,430	39,023
その他の包括利益累計額合計	462	109	△164
純資産合計	131,203	90,356	40,984
負債純資産合計	161,081	108,078	55,032

#### 連結損益計算書の概要 (百万円)

科目	2014 2014.1.1>2014.12.31	2015 2015.1.1>2015.12.31	2016 2016.1.1>2016.12.31
売上高	173,069	154,329	112,457
売上総利益	117,080	103,335	73,635
営業利益	94,283	72,425	46,081
経常利益	93,524	72,606	46,081
税金等調整前当期純利益	100,890	69,832	43,856
親会社株主に帰属する当期純利益	62,038	43,432	27,911

#### 連結キャッシュ・フロー計算書の概要 (百万円)

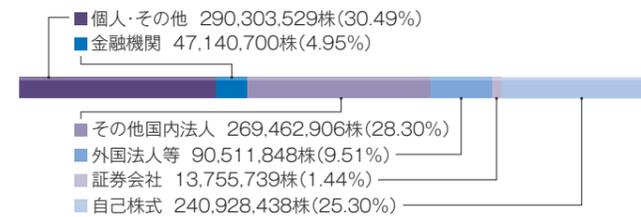
科目	2014 2014.1.1>2014.12.31	2015 2015.1.1>2015.12.31	2016 2016.1.1>2016.12.31
営業活動によるキャッシュ・フロー	40,292	37,231	33,610
投資活動によるキャッシュ・フロー	△1,950	41,173	△4,331
財務活動によるキャッシュ・フロー	△5,647	△83,772	△77,421
現金及び現金同等物の期末残高	86,978	81,393	33,044

## 会社概要

商号 ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社  
 英文名称 GungHo Online Entertainment, Inc.  
 本社所在地 東京都千代田区丸の内1丁目11番1号  
 設立 1998年7月1日  
 資本金 5,338百万円  
 従業員数 388名 (連結934名)  
 役員  
 代表取締役社長CEO ..... 森下 一喜  
 取締役 ..... 孫 泰蔵  
 取締役 ..... 坂井 一也  
 取締役 ..... 北村 佳紀  
 取締役 ..... 越智 政人  
 取締役 ..... 吉田 康二  
 取締役 (非常勤) ..... 大庭 則一  
 取締役 (非常勤) ..... 大西 秀亜  
 常勤監査役 ..... 安藤陽一郎  
 監査役 ..... 上原 浩人  
 監査役 ..... 蒲 俊郎

## 株式の状況

発行可能株式総数 ..... 3,212,000,000株  
 発行済株式総数 ..... 952,103,160株  
 株主数 ..... 119,942名



## 大株主

ガンホー・オンライン・エンターテイメント株式会社	240,928,438株	25.30%
合同会社ハーティス	191,080,000株	20.06%
孫 泰蔵	33,850,000株	3.55%
合同会社孫エクイティーズ	33,310,000株	3.49%
ソフトバンク株式会社	24,840,200株	2.60%
森下 一喜	10,096,000株	1.06%
孫インベストメント合同会社	10,000,000株	1.05%
CHASE MANHATTAN BANK GTS CLIENTS ACCOUNT ESCROW	9,553,016株	1.00%
BNY GCM CLIENT ACCOUNT JPRD AC ISG (FE-AC)	9,387,663株	0.98%
日本トラスティ・サービス信託銀行株式会社(信託口)	6,443,300株	0.67%

## 株式情報

**事業年度** 毎年1月1日から12月31日まで  
**定時株主総会** 毎事業年度末日の翌日から3ヶ月以内  
**基準日** 毎年12月31日 (定時株主総会において議決権を行使すべき株主の確定日) その他、必要ある場合は取締役会の決議をもって、あらかじめ公告する一定の日  
**株主名簿管理人** 東京都千代田区神田錦町三丁目11番地 東京証券代行株式会社  
**郵便物送付先 (連絡先)** 〒168-8522 東京都杉並区泉二丁目8番4号 東京証券代行株式会社事務センター 0120-49-7009  
 取次事務は、三井住友信託銀行株式会社の本店および全国各支店で行っております。  
**HPアドレス** <http://www.gungho.co.jp/>  
**公告掲載** 電子公告 (当社ホームページに掲載)

©GungHo Online Entertainment, Inc. All Rights Reserved. ©GungHo Online Entertainment, Inc. ©Nintendo ©Gravity Co., Ltd. & Lee MyoungJin(studio DTDS). All Rights Reserved. ©BROCCOLI/GungHo Online Entertainment, Inc./HEADLOCK Inc. ©2016 Camouflaj, LLC ©ガンホー・オンライン・エンターテイメント/パズドラクロスプロジェクト・テレビ東京 ©TOMY ©2014 GungHo Online Entertainment America, Inc. All rights reserved.  
 ※社名、ロゴマーク、商品名およびサービス名は各社の商標または登録商標です。 ※ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。 ※"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンターテインメントの登録商標です。