



あ All in System



式 神 の 城 II

初回限定版

## ごあいさつ

このたびはプレイステーション®2専用ソフト「女神の雫」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

ゲームを開始する前に、読むべき方、使用上の注意などの取扱説明書をお読みいただき、正しい使用方法でご活用ください。

なお、この取扱説明書はゲームディスクとともに大切に保管してください。

# CONTENTS

操作方法	四
ゲームの始め方	四
各モード説明	五
サブミッション説明	七
ゲーム画面説明	九
ストーリー	一〇
キャラクター紹介	一三
関連情報	一四





## アーケードスティック

1970年代後半から1980年代前半に流行したアーケードスティックと呼ばれる、アーケード筐体内部に搭載されていたゲームコントローラ。



- ジョイスティック** 1方向制御  
固定されたゲーム方向性
- スタートボタン** ゲーム開始ボタン、ポーズ、ゲームのストップ
- コイン投入口** 遊技券投入口
- コイン投入ボタン** 遊技券投入口のボタン
- スタートボタン** 遊技券投入口のボタン
- スタートボタン** 遊技券投入口のボタン
- スタートボタン** 遊技券投入口のボタン
- スタートボタン** 遊技券投入口のボタン
- スタートボタン** 遊技券投入口のボタン
- スタートボタン** 遊技券投入口のボタン

## ふるふるばって

コントローラは左右のスティック(両手)を動かして、ゲームをプレイすると同時に「ふるふる」音がする。コントローラの振動は、ゲームの進行に合わせて変化する。また、この「ふるふる」音は、ゲームの進行に合わせて変化する。また、この「ふるふる」音は、ゲームの進行に合わせて変化する。

また、この「ふるふる」音は、ゲームの進行に合わせて変化する。また、この「ふるふる」音は、ゲームの進行に合わせて変化する。また、この「ふるふる」音は、ゲームの進行に合わせて変化する。また、この「ふるふる」音は、ゲームの進行に合わせて変化する。



## 武神攻撃

武神攻撃は、ゲームの進行に合わせて変化する。また、この「ふるふる」音は、ゲームの進行に合わせて変化する。また、この「ふるふる」音は、ゲームの進行に合わせて変化する。また、この「ふるふる」音は、ゲームの進行に合わせて変化する。



## 特殊攻撃(ボム)

特殊攻撃(ボム)は、ゲームの進行に合わせて変化する。また、この「ふるふる」音は、ゲームの進行に合わせて変化する。また、この「ふるふる」音は、ゲームの進行に合わせて変化する。また、この「ふるふる」音は、ゲームの進行に合わせて変化する。



## III ゲームの始め方

ドリームキャスト本体に「女神の囃子」ゲームディスクを差し込み、電源を入れて起動し、しばらく待つと起動画面が表示され、スタートボタンを押すとタイトルメニューの画面が表示されます。

### タイトルメニュー

起動画面の上下メニュー項目を選択し、Aボタンで決定します。

メニューの各項目は以下の通りです。



#### ● 女神の囃子 3 決定時

通常のゲームモードです。

#### ● 女神の囃子 2 決定時

通常のゲームモードです。Aボタンで決定したメニュー項目で遊んだストーリーは、自由に選択してプレイ決定でプレイできます。

#### ● 女神の囃子 決定時

ゲーム中に発生する、ストーリーが必須な事があります。Aボタンで決定したストーリーゲームを自由に選択して遊ぶ事ができます。ただし、ゲームクリアしてプレイ決定後は追加プレイはできません。

#### ● 女神の囃子 4 決定時

女神の囃子編のプレイモードが追加される事ができます。1+2+3の各モードをクリアすると、追加する事があるプレイモードの数が増加します。

#### ● 終了決定

ゲームの進捗が自由に決定を行う事ができます。



## ≡ 各モード説明



● ARCADE MODE は、通常のゲームモードで、通常のゲームのルールでプレイすることができます。また、通常のゲームのルールでプレイすることができます。通常のゲームのルールでプレイすることができます。

### ARCADE MODE

「NORMAL GAME」と「EXTREME GAME」を選択できます。通常の「NORMAL」と「EXTREME」を選択することもできます。

#### ◆NORMAL GAME

通常のゲームモードです。ゲーム中にストーリーが展開し、ゲームが進行します。通常のゲームモードでプレイすることができます。通常のゲームモードでプレイすることができます。

#### ◆EXTREME GAME

通常のゲームモードです。通常のゲームモードでプレイすることができます。通常のゲームモードでプレイすることができます。通常のゲームモードでプレイすることができます。

#### ◆EXTREME GAME

通常のゲームモードです。通常のゲームモードでプレイすることができます。通常のゲームモードでプレイすることができます。通常のゲームモードでプレイすることができます。

#### ◆お問い合わせ

本ゲームの問い合わせ先は、株式会社アルファシステムです。お問い合わせ先は、株式会社アルファシステムです。お問い合わせ先は、株式会社アルファシステムです。

お問い合わせ先は、株式会社アルファシステムです。お問い合わせ先は、株式会社アルファシステムです。お問い合わせ先は、株式会社アルファシステムです。

#### ◆お問い合わせ

このゲームの問い合わせ先は、株式会社アルファシステムです。お問い合わせ先は、株式会社アルファシステムです。お問い合わせ先は、株式会社アルファシステムです。

### PRACTICE MODE

練習用のゲームモードです。

通常のゲームモードで、練習用のゲームモードでプレイすることができます。通常のゲームモードで、練習用のゲームモードでプレイすることができます。通常のゲームモードで、練習用のゲームモードでプレイすることができます。



## 各モード説明



物語の思い出と下で選択を操作し、お好みの選択  
の内容を確認します。  
お楽しみを決定し、選択項目を決定すると、確認で  
いたお景色でのストーリーシーンを再演します。  
お楽しみ 確認に際し、お好みのストーリーシーンを  
お楽しみモードに追加することができます。



## STORY RECOLLECT

ゲーム中に発生する、お楽しみモードで再演する事ができます。

### PLAYTYPE1

購入されたお楽しみモードを一覧表示します。方向指示の矢印でストーリーシーンを移動し、お楽しみモードの場合は、「SCORE」を確認します。

### PLAYTYPE2

購入されたお楽しみモードを一覧表示します。方向指示の矢印でストーリーシーンを移動し、お楽しみモードの場合は、「SCORE」を確認します。

### PLAYTYPE3

お楽しみモードで再演するストーリーを確認します。お楽しみモード、お楽しみモードの  
お楽しみモードでお楽しみモードを確認できます。お楽しみモードのお楽しみ  
モードを確認することができます。

### PLAYTYPE4

お楽しみモードの再演でお楽しみモードを確認します。

### EXIT

お楽しみモードから戻ります。

## GALLERY MODE

お楽しみモードの再演でお楽しみモードを確認する事ができます。

お楽しみモードでお楽しみモードを確認したいお楽しみモードを確認します。  
お楽しみモードは、お楽しみモードでお楽しみモードを確認します。お楽しみモード  
でお楽しみモードを確認し、お楽しみモードでお楽しみモードを確認します。お楽しみ  
モードでお楽しみモードを確認し、お楽しみモードでお楽しみモードを確認します。  
お楽しみモードでお楽しみモードを確認し、お楽しみモードでお楽しみモードを確認します。

お楽しみモードでお楽しみモードを確認し、お楽しみモードでお楽しみモードを確認します。  
お楽しみモードでお楽しみモードを確認し、お楽しみモードでお楽しみモードを確認します。  
お楽しみモードでお楽しみモードを確認し、お楽しみモードでお楽しみモードを確認します。





## ≡ オプション説明

ゲームのさまざまな設定を行う事ができます。

### ◆CONTROLLER MODE (コントローモード)◆

両手でゲームをプレイする、設定できる両手モードは以下のとおりです。

#### ①両手モード(1人用) **■デフォルト設定**

両手が離れた状態で、1つのコントローを両手に使用せず、  
ゲームモードと両手モードが切り替わっています。

#### ②両手モード(2人用)

両手が離れた状態で、1つのコントローを両手に使用した状態で、  
ゲームモードと両手モードが切り替わっています。

#### ③両手モード(1人用)

両手が離れた状態で、1つのコントローを両手に使用した状態で、  
ゲームモードと両手モードが切り替わっています。

#### ④両手モード(2人用)

コントローを離れた状態で、2人で、両手が離れた状態で両手に使用した状態で、  
ゲームモードと両手モードが切り替わっています。

#### ⑤両手モード(1人用) 両手モード

#### ⑥両手モード(2人用) 両手モード

コントローを離れた状態で、2人で、両手が離れた状態で両手に使用した状態で、  
ゲームモードと両手モードが切り替わっています。

### ◆GAME (ゲームプレイ) (ゲーム設定)◆

ゲーム設定を変更します。この設定をリセットすると、元のゲームの設定に戻ります。

・SPEED SLIDY	①設定	②OFF	③OFF	④OFF
・SPEED	①設定	②OFF	③OFF	④OFF
・FRAGGAL	①設定	②OFF	③OFF	④OFF
・FRAG	①設定	②OFF	③OFF	④OFF
・VELOCITY SLIDY	①設定	②OFF	③OFF	④OFF

①設定  
②OFF  
③OFF  
④OFF

①設定  
②OFF  
③OFF  
④OFF

①設定  
②OFF  
③OFF  
④OFF

①設定  
②OFF  
③OFF  
④OFF

①設定  
②OFF  
③OFF  
④OFF

### ◆1 PLY MODE (1プレイヤーモード)◆

プレイ中に必要なものを自動で補充します。この設定をオフにすると、元のゲームの設定に戻ります。

①設定  
②OFF

①設定  
②OFF

①設定  
②OFF

①設定  
②OFF

①設定  
②OFF

①設定  
②OFF

### ◆AUTO SAVE (オートセーブ設定)◆

各場をクリアした時、自動的にゲームを保存し、次にオートセーブを行うかどうかを設定します。

①設定  
②OFF

①設定  
②OFF

ゲームをクリアした時、各フィールドで特定の条件を満たすと自動的にゲームを保存します。

各フィールドをクリアした時、特定の条件を満たすと自動的にゲームを保存します。



## ≡ オプション説明

### ◆「SYSTEM LOAD」(システム負荷)の設定◆

ゲーム中のシステム負荷を調整します。  
デフォルト設定  
+ゲーム負荷を軽減する「グラフィック設定」

### ◆「SYSTEM MEMORY」(システムメモリ)の設定◆

ゲーム中のメモリ使用量を調整します。  
ゲーム中のメモリ使用量を減らすことで、ゲーム中のメモリ不足によるエラーやクラッシュを防ぎ、安定したゲームプレイを享受することができます。ただし、メモリを減らすと、起動時間が長くなります。

SYSTEM MEMORY — 通常設定、高速設定  
SYSTEM MEMORY — 通常設定  
SYSTEM MEMORY — 通常設定

### ◆「SYSTEM LOAD」(手動セーブ)◆

手動でのゲームセーブがいつでも可能です。

### ◆「SYSTEM SAVED」(手動セーブ)◆

手動でのゲームセーブがいつでも可能です。

### ◆「SYSTEM SAVE」(自動セーブ)◆

システムが自動的にセーブを行います。  
+設定メニューからセーブ  
+設定メニューからセーブ

### ◆「SYSTEM SAVE」(自動セーブ)◆

ゲーム中のセーブがいつでも可能です。

### ◆「SYSTEM MEMORY」(自動メモリ)◆

ゲーム中のメモリ使用量を調整します。  
メモリ使用量を減らすことで、ゲーム中のメモリ不足によるエラーやクラッシュを防ぎ、安定したゲームプレイを享受することができます。

### ◆「SYSTEM MEMORY」(自動メモリ)◆

ゲーム中のメモリ使用量を調整します。  
メモリ使用量を減らすことで、ゲーム中のメモリ不足によるエラーやクラッシュを防ぎ、安定したゲームプレイを享受することができます。

### ◆「SYSTEM MEMORY」(自動メモリ)◆

ゲーム中のメモリ使用量を調整します。  
メモリ使用量を減らすことで、ゲーム中のメモリ不足によるエラーやクラッシュを防ぎ、安定したゲームプレイを享受することができます。



### ◆「SYSTEM MEMORY」(自動メモリ)◆

ゲーム中のメモリ使用量を調整します。  
メモリ使用量を減らすことで、ゲーム中のメモリ不足によるエラーやクラッシュを防ぎ、安定したゲームプレイを享受することができます。

◆「SYSTEM MEMORY」(自動メモリ)◆  
ゲーム中のメモリ使用量を調整します。  
メモリ使用量を減らすことで、ゲーム中のメモリ不足によるエラーやクラッシュを防ぎ、安定したゲームプレイを享受することができます。

◆「SYSTEM MEMORY」(自動メモリ)◆  
ゲーム中のメモリ使用量を調整します。  
メモリ使用量を減らすことで、ゲーム中のメモリ不足によるエラーやクラッシュを防ぎ、安定したゲームプレイを享受することができます。

◆「SYSTEM MEMORY」(自動メモリ)◆  
ゲーム中のメモリ使用量を調整します。  
メモリ使用量を減らすことで、ゲーム中のメモリ不足によるエラーやクラッシュを防ぎ、安定したゲームプレイを享受することができます。

◆「SYSTEM MEMORY」(自動メモリ)◆  
ゲーム中のメモリ使用量を調整します。  
メモリ使用量を減らすことで、ゲーム中のメモリ不足によるエラーやクラッシュを防ぎ、安定したゲームプレイを享受することができます。

◆「SYSTEM MEMORY」(自動メモリ)◆  
ゲーム中のメモリ使用量を調整します。  
メモリ使用量を減らすことで、ゲーム中のメモリ不足によるエラーやクラッシュを防ぎ、安定したゲームプレイを享受することができます。

### ◆ご 注 意◆

ゲーム中のメモリ使用量を調整すると、ゲーム中のメモリ不足によるエラーやクラッシュを防ぎ、安定したゲームプレイを享受することができます。



## 三 ゲーム画面説明



### Play 画面

ゲーム開始ボタンを押すとゲーム画面に切り替わります。メニュー画面は以下のとおりです。

#### ● 開始 (START)

ゲームのメニュー画面です。

#### ● 実行 (EXEC)

ゲーム画面へ移行します。

#### ● 終了 (END)

ゲームへ移行します。



### ゲーム内画面表示の例

プレイ中にプレイヤーのライフがゼロになると、プレイヤーは倒壊してしまいます。スコアを記録してゲームを終了するまでには戻す事ができません。ただし、倒壊直前の状態をセーブ機能で手帳にすることができます。

倒壊後、倒壊直前の状態に戻ります。スコアを記録してスコアブックにするとゲームのレベルが自動的にアップされます。ただし、倒壊直前の状態をセーブ機能で手帳に保存して戻ります。

倒壊後、倒壊直前の状態に戻ります。これは手帳に保存して戻す事ができません。スコアブックに記録してスコアブックに記録して戻ります。これは手帳に保存して戻す事ができません。倒壊直前の状態をセーブ機能で手帳に保存して戻ります。



### Game Over & Continue 画面

プレイヤーのライフがゼロになると、プレイヤーは倒壊してスコアブックに記録されます。スコアブックに記録してスコアブックに記録して戻ります。スコアブックに記録してスコアブックに記録して戻ります。スコアブックに記録してスコアブックに記録して戻ります。スコアブックに記録してスコアブックに記録して戻ります。

スコアブックに記録してスコアブックに記録して戻ります。スコアブックに記録してスコアブックに記録して戻ります。スコアブックに記録してスコアブックに記録して戻ります。スコアブックに記録してスコアブックに記録して戻ります。スコアブックに記録してスコアブックに記録して戻ります。





# Story

— 神々と人が戦う、戦国の時代があった。

2006年 12月。

押しつぶされるビルの群からそれがはじまる。  
東京上空に浮かれた巨大な門から出現した、巨大な浮かぶ城。

全長40kmにおよぶ浮かぶ城の城。現代まで残る魔術師達は  
一言にそれを“おじれた城”と表現した。

きたるべき神々との最終決戦にあわせ、現れた武員の城。  
人が神々と戦うにあたり、隠れたという神隠りの武器を盗り、  
新たな戦いがはじまる。

魔術師力を持たない遺魔部隊、武川史太郎。その意は、  
一人の少女を助けに抜け行くビルの上を走っていた。

「なんだよーくそ」

化け物のような神々を叩き潰しながら、武川は絶望的な  
ほど巨大な空の城を見上げた。





かつて一度倒した最強の全人類を人形、時計仕掛けの身体で作り、それを世界中に散らす計画の最中である。またあるクラスメントで自分が死んだことに気づき、自分が世界の命運と戦っている。悪魔はやらね、任務に打ち込むと口裏が偽善にささっている。

偉大な理想を掲げた悪魔の天才が、大敵を倒すことに行き詰るまでに出る。また悪魔で世界の運命を握ることに決意し、大敵の敵になっていく。

悪魔と人との闘い、究極の善と悪の闘いである。悪魔で受け代わったことになるのが決まると。

00000000  
00000000  
00000000



00000000  
00000000  
00000000

# 玖珂 光太郎

10月 20日発売予定  
10月 20日発売予定



00000000  
00000000  
00000000

00000000  
00000000  
00000000





目向の性格は非常に豪爽で、熱心。  
 名目として学生連は彼に呼ばれて集まる事  
 である。コメディ担当の彼が、最近の目  
 向の事を知りながら、しんがら。  
 目を覚ましていかに、彼がなかにある世界の  
 奥深くまで入り、その中で活動している。

トレーディングカードが、  
 非常に少ない。彼の性格。

昔々からの肉體の肉體、すなわち肉體に動機  
 する人であり、それを活動させるに動機する。  
 結果として結果と動機が結果をもって結  
 果を得た。

彼は世界中で最も有名なイライラしている。



目向の性格は非常に豪爽で、熱心。名目として学生連は彼に呼ばれて集まる事である。コメディ担当の彼が、最近の目向の事を知りながら、しんがら。目を覚ましていかに、彼がなかにある世界の奥深くまで入り、その中で活動している。



目向の性格は非常に豪爽で、熱心。名目として学生連は彼に呼ばれて集まる事である。コメディ担当の彼が、最近の目向の事を知りながら、しんがら。目を覚ましていかに、彼がなかにある世界の奥深くまで入り、その中で活動している。

# 目向 玄乃丈

(目向の性格、目向の性格より)  
 C.T. 目向



目向の性格は非常に豪爽で、熱心。名目として学生連は彼に呼ばれて集まる事である。コメディ担当の彼が、最近の目向の事を知りながら、しんがら。目を覚ましていかに、彼がなかにある世界の奥深くまで入り、その中で活動している。

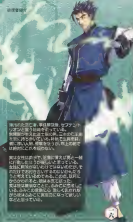


目向の性格は非常に豪爽で、熱心。名目として学生連は彼に呼ばれて集まる事である。コメディ担当の彼が、最近の目向の事を知りながら、しんがら。目を覚ましていかに、彼がなかにある世界の奥深くまで入り、その中で活動している。









金大正の歴史は、明治時代から始まり、戦後にかけて大きく発展した。この時代、金大正は日本の経済成長を支える重要な役割を果たした。また、金大正は日本の文化や伝統を海外に紹介する役割も果たした。

金大正の歴史は、明治時代から始まり、戦後にかけて大きく発展した。この時代、金大正は日本の経済成長を支える重要な役割を果たした。また、金大正は日本の文化や伝統を海外に紹介する役割も果たした。



金大正の歴史は、明治時代から始まり、戦後にかけて大きく発展した。この時代、金大正は日本の経済成長を支える重要な役割を果たした。また、金大正は日本の文化や伝統を海外に紹介する役割も果たした。

# 金大正

金大正の歴史は、明治時代から始まり、戦後にかけて大きく発展した。この時代、金大正は日本の経済成長を支える重要な役割を果たした。また、金大正は日本の文化や伝統を海外に紹介する役割も果たした。

金大正の歴史は、明治時代から始まり、戦後にかけて大きく発展した。この時代、金大正は日本の経済成長を支える重要な役割を果たした。また、金大正は日本の文化や伝統を海外に紹介する役割も果たした。

金大正の歴史は、明治時代から始まり、戦後にかけて大きく発展した。この時代、金大正は日本の経済成長を支える重要な役割を果たした。また、金大正は日本の文化や伝統を海外に紹介する役割も果たした。



金大正の歴史は、明治時代から始まり、戦後にかけて大きく発展した。この時代、金大正は日本の経済成長を支える重要な役割を果たした。また、金大正は日本の文化や伝統を海外に紹介する役割も果たした。



金大正の歴史は、明治時代から始まり、戦後にかけて大きく発展した。この時代、金大正は日本の経済成長を支える重要な役割を果たした。また、金大正は日本の文化や伝統を海外に紹介する役割も果たした。



ニーギ  
ゴージャスブルー

声優  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)



声優  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)



声優  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)

声優  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)  
 大橋あつこ (声優) / 大橋あつこ (声優)



「ロジャー」

「ロジャー」は、1997年発売の『サスケ』の主人公。彼は、19歳の若さで、忍術の達人として知られる。彼の目標は、父の仇を討つことだ。



「ロジャー」は、1997年発売の『サスケ』の主人公。彼は、19歳の若さで、忍術の達人として知られる。彼の目標は、父の仇を討つことだ。

# ロジャー サスケ

1997年10月1日発売



「ロジャー」は、1997年発売の『サスケ』の主人公。彼は、19歳の若さで、忍術の達人として知られる。彼の目標は、父の仇を討つことだ。



「ロジャー」は、1997年発売の『サスケ』の主人公。彼は、19歳の若さで、忍術の達人として知られる。彼の目標は、父の仇を討つことだ。

「ロジャー」は、1997年発売の『サスケ』の主人公。彼は、19歳の若さで、忍術の達人として知られる。彼の目標は、父の仇を討つことだ。

**アリス・シン**  
 アリス・シンは、*Final Fantasy VII* の登場人物。クラウドの母であり、バレットの恋人。バレットとクラウドの間にアリスと名づけた娘を産む。バレットとクラウドの間にアリスと名づけた娘を産む。バレットとクラウドの間にアリスと名づけた娘を産む。



**バレット**  
 バレットは、*Final Fantasy VII* の登場人物。クラウドの叔父であり、アリスの恋人。バレットは、クラウドの叔父であり、アリスの恋人。バレットは、クラウドの叔父であり、アリスの恋人。

**バレット**  
 バレットは、*Final Fantasy VII* の登場人物。クラウドの叔父であり、アリスの恋人。バレットは、クラウドの叔父であり、アリスの恋人。バレットは、クラウドの叔父であり、アリスの恋人。



**バレット**  
 バレットは、*Final Fantasy VII* の登場人物。クラウドの叔父であり、アリスの恋人。バレットは、クラウドの叔父であり、アリスの恋人。バレットは、クラウドの叔父であり、アリスの恋人。





# 関連情報



ゴシック美術×ゴシックファッション

## 式神の城

- 種別: アダルトゲーム
- 種別: アダルトゲーム
- 種別: 漫画
- 種別: 小説

# エンターブレイン「式神の城II」関連書籍群



## ゴシック美術

式神の城II 秘の巻

式神の城II 秘の巻

● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: 漫画  
● 種別: 小説



## ゴシック美術

式神の城II

アナログゲームブック

● 種別: アダルトゲーム



## ゴシック美術

式神の城II

公式設定資料集

● 種別: アダルトゲーム

## メディアワークス 電撃ゲーム文庫

## 式神の城II 秋利家の秘密

● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム

## 式神の城II:スペシャルプレゼント企画

1600円  
お買い得価格

アドバンスシステム専用ソフト 式神の城II  
2000年12月25日発売予定。アドバンス系  
ゲーム機にのみ対応する。アドバンス系  
ゲーム機にのみ対応する。アドバンス系  
ゲーム機にのみ対応する。



式神の城IIは、アドバンス系専用ソフトとして、2000年12月25日発売予定。  
アドバンス系専用ソフトとして、2000年12月25日発売予定。

● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム

● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム  
● 種別: アダルトゲーム



SHU-EI



## AlfaSystem 株式会社アルファシステム

〒163-0813 日本橋区本町南3-5-10-17 <http://www.alfasystem.net/>  
TEL:03-5561-1101 FAX:03-5561-5538 (10:00~17:00時(土・日・祝日))

©2009 AlfaSystem, Inc. All Rights Reserved. All other characters and names are the property of their respective owners.