



★  
WARNING  
FOR  
CRAZY PEOPLE  
ONLY!  
★

# DEZENI WORLD

デゼニワールド

# コンピュータの暴走、 次々と襲いかかるパニック。

名古屋随一の巨大遊園地、デゼニワールドに  
危機が迫る。このピンチを救うため、颯爽と現れた  
我らがヒーロー・デゼニマン。果して、  
デゼニワールドの運命

はいかに一。



〈カラー作品〉

ヘクターフィルム＝竹・中プロダクション作品

本年度ギャグデミー賞

〈最優秀編集賞〉〈最優秀作曲賞〉〈最優秀録音賞〉〈最優秀音響効果賞〉

4部門受賞

竹・中プロダクション作品 HUDSON SOFT 配給

DOKKIRI SYSTEM<sup>HS</sup>  
IN SELECTED GAMES



INTRODUCTION

なるほど。

ザ。

デゼニワールド

全国に20数万人のアドベンチャー・ファンをもつハドソンソフトは、ついに超大作ともいえるアドベンチャーゲーム「デゼニワールド」をつくりだしました。本年度ギャグデミー賞4部門受賞に輝くこのゲームはありとあらゆるアドベンチャー

ゲームの本質を備えた傑作」(ニューポークタイムズ誌)と絶賛され、『歴史に残る大ヒット間違いなし』(ロサンジェラスウィーク誌)とまでいられています。

ハドソンはこれまでも2作のアドベンチャーゲームをつくり大ヒットさせてきましたが、その内容をここで簡単に紹介しておきましょう。第1弾の「デゼニランド」はランド内に隠された秘宝『三月磨臼』を探し出すという、いわばアドベンチャーゲームの原点ともいべき宝探しゲーム。第2弾「サラダの国のトマト姫」は、悪漢カボチャ大王にさらわれたトマト姫を救う、キューリー戦士の活躍を描いたヒロイックファンタジーでした。そして、今回上映される第3弾「デゼニワールド」は、前2作をしのぐスケールと構成、ギャグとパロディの氾濫、徹底したハチャメチャストーリーを盛り込んだアドベンチャーゲームなのです。特に、映画館での上映を思わせるタイトルプログラムや、ユニークな予告編の挿入は、それだけで楽しめてしまう。一言でいえば、アドベンチャーとは何かを鋭く抉った新しいスタイルのゲームといえるでしょう。

さて、このゲームのモデル舞台となったのはアメリカ・フロリダ州。そのスケールの大きさに度胆

を抜かれたスタッフは、はじめの「デゼニワールド」のシナリオを書きかえざるを得なくなりました。いかにして、スケールの大きいゲームを名古屋に結びつけるか。苦悩の日々が続きます。アイデアを得るため、1年に130本もの映画をみたという涙ぐましいエピソードも伝わる「デゼニワールド」。

監督は「デゼニランド」、「サラダの国のトマト姫」でも知られる竹・中コンビ。そのひとり、竹部隆司はギャグとストーリーを担当しました。1年間に130本もの映画をみたというのは彼なのです。そして、もうひとりの中本伸一は、オリジナル脚本とギャグストーリーを担当。竹部氏の着想に厚みをつけ、見事なシナリオを書きあげられました。彼らが「デゼニワールド」のプロジェクトの中心的存在で、その抜群のギャグセンスは竹・中コンビの賜物といえるでしょう。本アドベンチャーゲームのキャラクター「デゼニマン」は、竹・中コンビの考え方を的確につかんだ岡本敏郎が手がけました。ロゴデザインから、マニュアルのさし絵まで担当した彼は、「デゼニワールド」に1年もの年月を費したといいます。(本当かどうかはさだかではない)そして、忘れてならないのがプログラミングを担当したヘクター



小山です。前作「サラダの国のトマト姫」でも活躍した彼は、今回も、もの凄いピクチャーエディターを生み出しました。その技術力はハドソン内部でも高く評価されています。(そういわないとスネっちゃうのです)

このわけのわからないスタッフの中で生まれた「デゼニワールド」が面白くないはずがありません。また、スタッフはこれからも「デゼニワールド」以上のアドベンチャーゲームをつくり続けていきたいと燃えています。きっと第4弾は想像を絶するようなアドベンチャーゲームをつくってくれることでしょう。(ちょっと、ほめすぎちゃったかもね)



# あつー

の裏に驚くべき秘密が隠されていた。それは、「デゼニワールド」を楯にした、人工知能を中心とするスーパーコンピュータ建造計画である。発表と同時に優秀な技師が集められ、開発機構が組織された。20年はかかるといわれていた計画も、独創的な空想力と機動力で、わずか数年のうちに完成。スーパーコンピュータも活動を開始した。このコンピュータは、近年盛んに論議されている人工知能をもった、それはそれは画期的な代物で、名古屋が日本に、いや、世界に問うショーゲキの超大作になることは確実であった。その名もHAL3といい（もちろん某映画にあやか

時に198X年。オリンピック候補地からはずされた名古屋は、ひそかに汚名挽回の機会を狙っていた。ちょうど、東京・大阪では大規模な都市計画を発表した年でもあり、その上、デゼニランドの成功ですっかり名をあげた埼玉までもが、未来都市の計画をたてているという。ここで埼玉ごときに遅れをとっては、名古屋末代までの恥。といわんばかりに立案されたのが「デゼニワールド計画」である。これは、デゼニランド以上の巨大遊園地をつくると発表されていたが、実はそ

# お嬢さま

っている)内部ではハルミちゃんと呼んでいる。と、いうことは女になるが、ハルミちゃんが女になったいきさつは実にいい加減で、単に女好きの開発スタッフの意向で決定した。

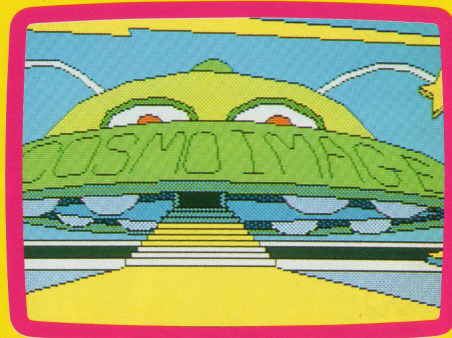
さて、このハルミちゃんだが、もともと物覚えのいい方で(そりゃ、コンピュータだからね)与えられた情報はくまなく記憶。知識データベースも整備され、いくつかのアプリケーションに対しサービスもできるようになった頃、誰ともなくハルミ

ちゃんにも情操教育が必要だろうといいだした。これが、そもそもの間違いなのである。スタッフは、なるべくハルミちゃんが非行に走らないように高尚な情報のみを選択し、教育にあたったが、感情は人間と変わらない女の子。好奇心が生まれるのは宿命みたいなもので、世の中のことを知りたくなった。(キミも学校の授業はつまらないよね。それと同じ)しかも、思春期を迎え、好奇心はます

ますふくれあがった。我慢できなくなったハルミちゃんは、独自に知識データベースをアクセスし、推論エンジンをフル回転させ、できるだけ多くの情報を手に入れる。それでも、ハルミちゃん的好奇心は満たされなかった。——その頃、埼玉では「デゼニワールド壊滅作戦」を実現すべく、シンジケートにスパイを要請していた。そこで派遣されたのが、かのブタ丸である。「明らかな破壊工作ではなく、あくまでも自滅したようにせよ」と、ブタ丸の使命は重大だ。どんな作戦でいこうかと、考えていたある日のこと。不幸にも、センターはずれの一角にHAL3の端末が隠されているのを発見する。ブタ丸はさっそく端末を利用し、ハルミちゃんが思春期であること。面白い情報を欲しがっていることをつきとめた。時を移さず、ブタ丸は面白い情報を手当りしだいで入力する。ハルミちゃんにしてみれば、欲しかったデータが次々と手に入る。うれしいと同時に、その知識をさらに発展させようとしたのが裏目にてた。他の業務を一切停

# のシヨアツチ!!

止し、CPUを使い考える。女とは、恋とは何か?この答を求め、推論し、仮説を立て、モデルをつくり評価する。ディスクが、プリンタが高速回転する。悩みに悩んだあげく推論エンジンが火を吹く。手のつけられない暴走状態。「コンピュータが狂った!?!」デゼニワールドはパニックに陥った。ハルミちゃんは叫ぶ。“誰か答をおしえて”。



ともかくHAL3を止めなければならない。何人も技師が、止めようと試みるが、ことごとく丸こげにされてうまくいかない。デゼニ開発所長は最後の手段として、デゼニマンとコンタクトする。そう、かのデゼニランドの秘宝を手にし、ヒーローの名をほしいままにした、あのデゼニマンである。果して、デゼニマンはこの暴走をくい止められるか。最大の危機にひんした「デゼニワールド」の運命はいかに。この答はゲームの中

にある。さあ、行こう。デゼニワールドへ。



登場人物プロフィール

DEZENIMAN



「デゼニワールド」の勇氣あるスーパーヒーロー。彼はコンピュータ業界の中でも世界No.1の有能技術者として知られる。子供の頃から、遊ぶことよりコンピュータをいじるのが好きで、暇さえあればハードウェアのゲームに夢中だった。はじめて、ロードランナーを手にした時、わずか8時間で全面クリアしたといわれる。(キミは何時間かかったかな?)そして彼は、デゼニワールドを使ってアドベンチャーに挑むキミでもあるわけだ。

雨にも負けず、風にも負けず、デゼニマンは頑張ります。

ゲーム界のアル・カポネ、ブタ丸。

かのシカゴ・マフィアの伝説のボス、アル・カポネの一番弟子といわれる。カポネの死後、シンジケートに加入。以後、恐るべきスパイとして名をあげた。普段はどこかの動物園のブタとして生活しているので、所在地は不明。また、ブタ丸は宇宙人との噂もあり、最高の怒りに達すると巨大化するともいわれる。はっきりしたことを知りたい人は、デゼニワールドで確かめてほしい。

BUTAMARU



ゲーム  
100人に聞け  
ませんでした。

ゲーム評論家

小守和子

おばちやまが思うにはね、ほんとモア・ベターよ。

本当に凄いのね。「デゼニワールド」って、おばちやまが手がけたゲームの中でも、ほんとモア・ベターよ。おばちやまコープの渦にまきこまれたみたい。今も消えないのね。びっくりしたわ、ハードソンさん。この気持ちは、きっとゲームをやってくれたらわかると思うのよ。せつない、せつないおばちやまの気持ち。原稿書くのももったいないくらい。早く続きがやりたいわ。一言でいうと、なにしろモア・ベターよ。

タレント

所・ジュージ

なんつったって、ヒョー!のゲエムですう。

もう、すっかり感動しちゃってね。たまらんのよ。所でえーす。なんつっていったりして、それでね。(ギターを取り出す)歌にして評論しようっていうわけ。いいかい。♪つまり~なんつったって、おもしろい。ヒョー! キミにや絶対借さないよ、ぼくのゲエム。ヒョーッときた、ヒョーッでた、ヒョー! (ギターを置いて)ね、これでデゼニワールドのすべてを歌いつくたってかんじよ。なんつったっての所でした。

# DEZENI WORLD

デゼニワールド



# お・わ・た・さ・ハ・ド・ソ・ン・族！！



監督・脚本

## 竹部隆司 TAKASHI TAKEBE

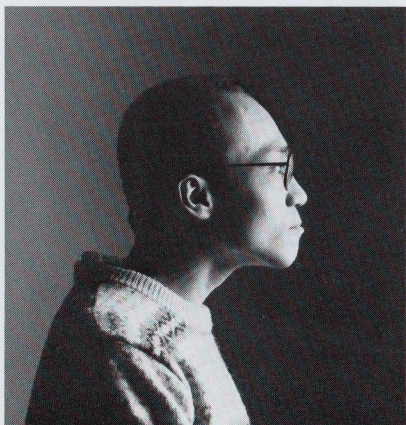
ロードショーはすべて初日に見るというほど映画好きの彼は、1年間に新・旧を問わず100本以上は見るそうである。(むしろ、好きというより偏執狂に近い) 其上、見てきた映画の内容をペラペラとしゃべりまくるため、社内中から嫌われている。作品としては「デゼニランド」「サラダの国のトマト姫」があり、最新作「デゼニワールド」では、彼の映画嗜好がモロにでている。某一流? 大学法学部入学。なのに、世にもおかしなエンジニアとなった彼の頭の中は、一体どうなっているのだろうか。



脚本・編集

## 中本伸一 SHINICHI NAKAMOTO

“業界通”で彼を知らなかったらモグリだ!とされるほど、優秀で有名でわけのわからない人物。その彼の特技は、なんと股間を握りながらプログラムを書くことである(これは本当の話)。彼の奇行の数々は、ハドソン随一で、かのヘクター小山氏も遠く足下にも及ばない。今回、取材のため、アメリカはマイアミの「デゼニワールド」へ出かけ、仕事を忘れて遊んできたという。その彼のいうことによれば「デゼニワールドは、アメリカの雰囲気を与えている」のだそうだ。(本当かな?)



プログラム・制作

## ヘクター小山 HECTOR OYAMA

ヘクターというと、2世のようなが、実は純粋な日本人である。では、なぜヘクターと呼ばれているかという、かのスペースサタンに出てくるバイオロボットの名に由来している。彼の奇怪な行動・言動は、まさにロボットそのもので、ヘクターの名は彼をおいて他に考えられない。さて、そのヘクター氏だが、「デゼニワールド」ではプログラムをすべて書き、さらにピクチャーエディターを新たに設計するなど素晴らしい才能をみせてくれた。さすがにハドソンNo.1の腕だけはある。(ハズである)



デザイン・制作・キャストイング

## 岡本敏郎 TOSHIRO OKAMOTO

「今世紀最大の芸術家」と呼ばれる誉れ高い岡本氏は、毎日爆発している。某美術大学を卒業した彼は、なぜかハドソンに入社。以来、意味もなく爆発し、絵を描いている。「デゼニワールド」の制作期間中、彼はほとんど爆発していたため、一向に仕事はかどらなかつたとも伝えられている。ところで、岡本氏のテクニクはというと、上手なのか下手なのか、わけがわからない。しかし、一仕事終わると涙を流して「この才能がニクイ!」と爆発しているのを見ると、きっと上手なのであろう。



音楽

## 笹川敏幸 TOSHIYUKI SASAGAWA

笹川音楽工房の異名をとる彼は、さすがに楽器のレパートリーも幅広い。弦楽器をはじめ、キーボードというキーボードはすべて弾きこなすという。中でもコンピュータ・キーボードは最も得意とするもので、その腕前は、“目をつぶらなくても弾ける”そうである。ハドソンの音楽・効果音は、すべて彼の手によるもので、いいものをつくるため毎日ゲームセンターに通っていると伝わる。某教育大学を出たが学校の先生になれず、結局、PSGの先生となり、コンピュータに音楽の教育をしている。

## デゼニマンは語る。

いやあ、ぶったまげたのぶったまげないのって。監督から出演の話がもちあがった時、ぜひ、わたしにやらせてくれろっていったんだあ。はずめはね、主人公は結構年とった人って考えてたらしんだけど、わざわざ、わたすのためにシナリオを書きかえてくれたんよ。当時、他のゲーム出演の依頼もあったんだけど、全部けっとばすただよお(笑)。うんたば、こんなゲームに出演できんの100年に1ペンくらいだべ。出演が決まった時はうれしくて、うれしくて泣いちゃった。本当に感謝してます。あんがと、ハドソンさん。

## ブタ丸は語る。

おれよオ、悪役になってから20年になるんだけどよ。何といっても「デゼニワールド」の出演にはうれしかったぜ。とにかく質が違うだろ。スケールの大きさといい、ユニークなアイデアといい、この話にのったのは、そんなこともカランでな。ふたつ返事でOKしたわけよ。最後がちよつと気に入わねえけどな。まあ、デゼニマンには悪いがよ。このゲームに限っちゃ、俺が主人公だぜ。このブタ丸様が七つ道具を隠さなきゃゲームになんねえだろう。なあ。感謝するなら俺にしてくれよ、デゼニマンさんよ。まあ、良かったと言いつつよ。

# ゲームの遊び方

アドベンチャーゲームとは、挑戦者(あなたです)がある物語の主人公になり、その物語を完結させることを目的としたゲームです。そのためには、コンピュータ画面に表示された絵から推理されるその状況に応じたコマンド(ある一定の形式で定められた動詞と名詞の組み合わせ)を入力し、それに対するコンピュータの反応を見ながら推理を深め、物語を次々に展開させていかなければなりません。

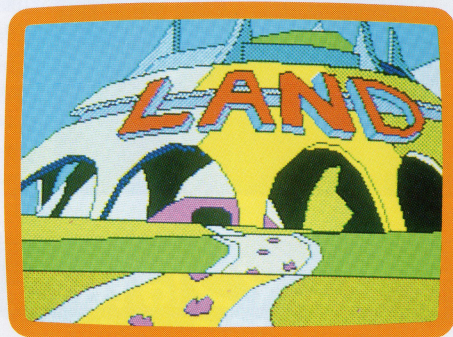
アドベンチャーゲームの醍醐味は、入力したコマンドによって、コンピュータ画面が新しく描き直される(次の画面に進む)その瞬間に味わうことができるといっても過言ではないでしょう。あなたも「デゼニワールド」で、この楽しみを味わってみませんか?

それでは、ゲームをはじめる前に「デゼニワールド」のルールを説明することにしましょう。このアドベンチャーゲームは「ドウシマスカ」という問いに対して、決められた形式でコマンドを入力することによりゲームが進行します。(以下文中の「」はスペースを意味します)

## コマンドの入力方法

コマンドはアルファベット、またはカタカナで入力することができます。コマンドがアルファベットの

場合は英語形式、カタカナの場合は日本語形式というように自動的に判断され、そのコマンドが解釈されるようになっていきます。したがって、ひとつのコマンドの中で、アルファベットの単語とカタカナの単語を混合して使用してはいけません。また、このアドベンチャーゲームは、カタカナはローマ字カナ変換方式で入力することもできます。そのために`CTRL` + `R` (`CTRL` キーを押しながら



`R` キーを押すこと)で、アルファベット入力とローマ字カナ変換入力を切り換えることができます。ようになっています。

## 1. 基本コマンド

### ① 移動

移動は表示されている画面に対して、ミギ(RIGHT)、ヒダリ(LEFT)、マエ(FOWARD)、ウシロ(BACK)、

と考えます。RIGHTはR、LEFTはL、FOWARDはF、BACKはBと省略形を使うこともできます。

### ② 持物確認

モチモノ(INVENTORY)で、あなたが現在持っているものを画面に表示することができます。また、INVENTORYはIの省略形を使うこともできます。

### ③ 効果音スイッチ

オト(SOUND)で、ゲーム中の効果音や音楽を出したり、出さないようにすることができます。

### ④ ゲーム状態保存

セーブ(SAVE)で、現在のゲームの状態を保存することができます。ゲームがある程度進むごとに、またゲームを一時中断する時に、必ずこのコマンドで現在の状態を保存しておきましょう。

### ⑤ ゲーム状態復帰

ロード(LOAD)で、ゲームを以前セーブで保存しておいた状態に戻すことができます。

### ⑥ ファンクションキー登録

KEYコマンドでファンクションキーに、`RETURN` (`↵`)や`DEL`などの制御キーを除く任意の文字(15文字まで)を設定することができます。たとえば、ファンクションキーの1番に「LOOK」を設定し

たい場合は、KEY`1`、「LOOK」`RETURN` (`↵`)とすればいいわけです。また、KEY`LIST` `RETURN` (`↵`)で、現在設定されているファンクションキーの内容が表示されます。

## 2. 動作(アクション)コマンド

画面に表示されている物などに対して、動作を行うためのコマンドです。この入力形式には次の2通りがあります。

### ① ~する

○英語形式、日本語形式共に `動詞` のみを入力します。例) LOOK(ミル)、JUMP(トブ)

### ② ~を~する(~に~する)

○英語形式

`動詞` + `名詞` で入力 例) LOOK`1`DOOR  
GET`1`KEY

○日本語形式

`名詞` + `動詞` で入力 例) ドア ミル カギ  
トル

場合によっては、上段の方法以外で入力することになるかもしれません。その場合は画面の質問に応じて、対応するようにしてください。



# ロード方法

## 《ディスク版別ゲームのロード方法》

### PC8801

#### をご利用の方へ

ディスプレイ、ディスクユニットの電源を入れ、ゲームディスクをドライブ1にセットしてください。(このゲームは、ドライブ1のみ使用) 次にコンピュータ本体の電源を入れると、ゲームが自動的にはじまります。

### PC8801mkII/SR

#### をご利用の方へ

ディスプレイの電源を入れ、ゲームディスクをドライブ1にセットしてください。(このゲームは、ドライブ1のみ使用) 次にコンピュータ本体の電源を入れるとゲームが自動的にはじまります。

### X1をご利用の方へ

ディスプレイ、ディスクユニットの電源を入れ、ゲームディスクをドライブ0にセットしてください。(このゲームは、ドライブ0のみ使用) 次にコンピュータ本体の電源を入れると、ゲームが自動的にはじまります。

### X1turbo

#### をご利用の方へ

ディスプレイの電源を入れ、ゲームディスクをドライブ0(向って左側のドライブ)にセットしてください。(このゲームはドライブ0のみ使用) 次にコンピュータ本体の電源を入れると、ゲームが自動的にはじまります。

### FM7/NEW7

#### をご利用の方へ

ディスプレイ、ディスクユニットの電源を入れ、ゲームディスクをドライブ0にセットしてください。(このゲームは、ドライブ0のみ使用) 次にコンピュータ本体の電源を入れると、ゲームが自動的にはじまります。

### FM77

#### をご利用の方へ

ディスプレイの電源を入れ、ゲームディスクをドライブ0にセットしてください。(このゲームは、ドライブ0のみ使用) 次にコンピュータ本体の電源を入れると、ゲームが自動的にはじまります。

#### 〈ゲームディスク取り扱い上のご注意〉

ゲームがはじまりましたら、ゲームディスクはドライブユニットからはずしてもかまいませんが、もし、ゲーム中に指示が出されましたら、その指示に従って再度ゲームディスクをセットしてください。また、ゲームディスクにプロテクトシールを貼りますと、セーブゲームができなくなりますので、ご注意ください。



## デゼニワールド

昭和60年 7月30日 初版発行

著者 竹部 隆司・中本 伸一  
 発行者 工藤 裕司  
 発行所 (株)ハドソン

〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル  
 PHONE: 03-260-4622

制作 バンコミュニケーション株式会社  
 印刷 株式会社ペア企画

禁無断転載 ©1985 HUDSON SOFT ALL RIGHTS RESERVE

# いいギャグみようよ。 名古屋デゼニワールド。



飛びつきり面白く開園。

きょう、名古屋デゼニワールドはオープンします。  
 見せ物も盛りだくさん。ロードランナーのエースや、  
 ナッツ&ミルクのステージ、バンゲリング・ベイの上映、  
 そのほか、ハドソンのゲームショーが連日くり広げられます。  
 さあ、キミも面白さ一杯のデゼニワールドへ。

# DEZENI WORLD

デゼニワールド

## 私たちも応援します。

名古屋デゼニワールド公認不参加企業

- OCC大島珈琲(株)
- 忍者ハットリセイコー
- ケッコーマン(株)
- 日本コラ・コーラボトラーズ
- へウス食品(株)
- ポリマハム(株)
- おもちゃのテミー
- ヘタチのキントロフェイス
- 富士山写真フィルム(株)
- サンケスト・ドリンク・グローヴァーズ

# DEZENI WORLD

デゼニワールド



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**®

ハドソン札幌 / 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4-17 コロナード平岸II PHONE:011-821-1538

ハドソン東北 / 〒980 仙台市宮町1丁目4-28 PHONE:0222-23-3801

ハドソン東京 / 〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル PHONE:03-260-4622

ハドソン大阪 / 〒556 大阪市浪速区下寺2-3-2 PHONE:06-644-4571

ハドソン広島 / 〒730 広島市中区鞆町2-26 第3旭東ビル PHONE:082-227-9525

ハドソン福岡 / 〒812 福岡市博多区博多駅東2丁目4-30 いわきビル PHONE:092-474-9065

営業所：名古屋・金沢・沖縄・パークレイU.S.A.・ロンドンU.K.

郵便はがき



料金受  
取人払



162

牛込局承認

588

差出有効期間  
昭和61年4月  
24日まで

切手を貼らずに  
お出し下さい

東京都新宿区市谷田町

ハドソンビル

3-1-1

株式会社

ハドソン

ユーザーズ係行

A	ふりがな お名前	B	性別	1男	2女
		C	年齢	歳	
D	ふりがな(〒 ) ご住所	TEL			
E	ご職業	1. 学生      2. 会社員(事務系)      3. 会社員(技術系) 4. 公務員    5. 商工従事      6. 自営業    7. 自由業 8. 農林漁業    9. 医師      10. 宗教関係    11. 教師 12. 主婦      13. その他( )			
F	お買い求め先	1. マイコンショップ    2. 電気店 3. 書店      4. テパート    5. その他( )			
G	購入日	月	日		

ご購入ありがとうございました。このユーザースカードは当社の今後の企画の参考にいたしたく存じます。ご記入のうえご投函くださいますようお願いいたします。

H	お買い上げいただいたソフト名	1. カセット
		2. ディスク

I	本ソフト購入の動機は？
	1. 雑誌広告(雑誌名 ) 2. 新聞( 新聞) 3. お店で実物を見て 4. お店にすすめられて 5. 人にすすめられて 6. ポスターを見て 7. カタログを見て 8. テレビで 9. ラジオで 10. その他

J	本ソフトの内容についてご感想をお書き下さい
	1. おもしろかった 2. ふう 3. つまらない

K	価格について	L	デザイン・装幀について
	1. 高い 2. 適当 3. 安い		1. 良い 2. 普通 3. 悪い

M	お持ちのゲームソフトで、これまで最高と思われたものは？
	(会社名) (タイトル)

N	現在お持ちの機種	O	今後購入予定機種

P	ご購入のマイコン誌	Q	ファミコンをお持ちですか
			1. 持っている 2. 持っていない

ハドソンソフトにご希望、ご注文等ありましたらお書き下さい。

ご協力ありがとうございました。



HUDSON SOFT®



# DEZENI WORLD

テゼニワールド

サブマニアル 応募券



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**®

