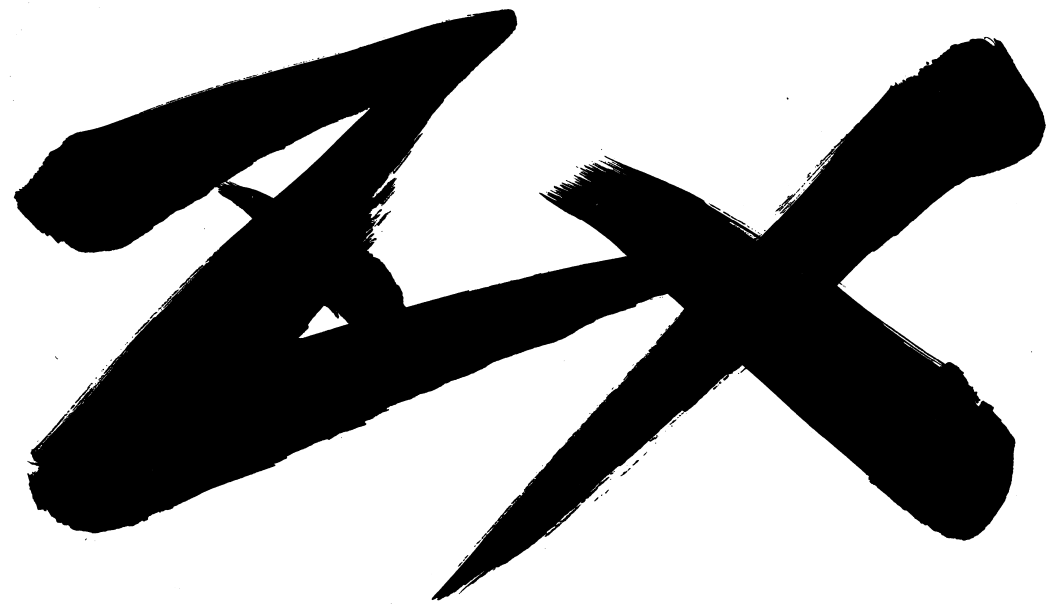




THANK YOU FOR YOUR PERSONAL TIME!  
SOFT HOUSE BON bee BON BON

**PROJECT Z.X.**



**MANUAL**

## ■ゲームの始め方

このゲームは、FD 4 枚組です。それぞれ、A、B、C、D、ディスクと呼びます。ドライブ1にAディスクを、ドライブ2にBディスクを入れて、リセットボタンを押して下さい。ゲームが始まります。途中、ディスクの入れ替えは、画面の、指示に従って下さい。

## ■HD（ハードディスク）でゲームをする場合（インストール）

このゲームは、HDに対応しています。その場合は、一度パソコンをMS-DOSで立ち上げ、コマンドラインになってから、FEPなど全てのデバイスドライバを外した後、

これはAディスクのあるデバイス名です。

B>INST (リターン) と打ち込んで下さい。

画面上からディスクの入れ替えを指示してきたら、それに従ってディスクを入れ替えてください。

\* HDへのインストールは、すでにあるファイルを破壊してしまう危険があります。作業には充分注意して下さい。特に、DOSの知識の持っていない方は、ディスクのまま楽しまれることをおすすめします。

\* 万が一、HDのインストール作業で損害が生じても、弊社は一切の責任を負いません。

(HDの場合、MS-DOSは2.11以降、5.0まで対応可能です。)

## ■ノートパソコンで、ゲームをする場合

ノートパソコンにHDがある場合は、上記のインストール作業を行って下さい。ディスクでゲームをされる場合は、ノートパソコンのHELPキーを押したままリセットボタンを押し、メニューからまずAディスクをRAMに転送し、起動ドライブとして下さい。

ゲームの開始直後、モニタ選択メニューが現れます。その際、液晶8階調を選んで下さい。(カラー液晶をお持ちの方は、アナログのまま結構です。)

\*MS-DOSはマイクロソフト社の登録商標です。

## — サポートについて —

ゲームが使用中に暴走したり、動かなくなったり、とゲームの進行が出来ない状態になりましたら、サポート係まで、電話にてご連絡ください。その際、こちらが正確に症状をつかむため、使用機種、周辺機器、どのような状態で起こったか、等をお教えください。その上で、こちらで状態を判断して処置させていただきます。

また、ご使用上のミス等でDISKを壊された場合は、すべてのDISKと修復代として、1000円(無記名郵便小為替)をお送りください。修復した上でDISKをお返し致します。その際、使用機種、周辺機器、どのような状態で起こったか、あなたのお名前、ご住所、電話番号をできるだけ詳しくお書き頂いたメモを同封してください。

お問い合わせ

〒530 大阪市北区菅栄町1-20  
(株)ビジュアルアーティストオフィス  
TEL. 06-355-2001

## お店で売っていない販売物

弊社では、以下の商品があります。これらはお店では売っていないので、通販で申し込んでね！

商品名	定価
ボンびいオリジナルテレカ (50度数)	3000円
しゅいく!しゅいく! (1&2) テレホンシンクロテープ	3000円
ファン感謝ディスク. V o 1 1	3000円
ファン感謝ディスク. V o 1 2 (6月発売)	3000円
ボンびいオリジナル ブック型ディスクケース 5インチ 2枚用 (3.5 インチも入ります)	700円

### — 申し込み方法 —

現金書留、又は、郵便為替で

住所 氏名 TEL 機種 メディア ソフト名  
をお書きの上 下記までお申し込みください。

〒530 大阪市北区菅栄町2-20 大日ビル1F

(株) ビジュアル アーティスト オフィス

(お問い合わせ) TEL 06-355-2001 まで

### ■このゲームは・・・。

このゲームは、コマンド選択式のアドベンチャーゲームです。

あなたは、このゲーム中登場する『オレ』になって、与えられた使命を果たさねばなりません。

コマンド選択式アドベンチャーゲームとは、ゲーマーが画面上に表示されるコマンド(命令)を選択し、その選択の良否によってシーンが進行したり、進行しなかったりするものです。

シーンの進行は、すなわち与えられた使命完遂に近づくことですから、ゲーマーはいかにうまくシーンを進行させるかを考えて入力しなければなりません。また、このゲームではある場所で買い物をする事も出来るようになっていますが、シーンの進行にある持ち物が必要な場合もありますので、ご注意ください。

たいていの場合、シナリオの中でヒントになるセリフがでてきます。

### ■操作の方法

コマンドの選択・・・マウスによる移動

又は

キーボードの矢印キー

コマンドの決定・・・マウスの左クリック(左ボタンを押す)

又は

キーボードのリターンキー

スペースキー

コマンドのキャンセル・・・マウスの右クリック(右ボタンを押す)

又は

キーボードのESCキー

文章出力/速度変更・・・CAPSキーのON/OFF

親が来たモード・・・COPYキー

## ■ファイル構成について

このゲームは、次のような実行ファイルで構成されています。

- NA.COM・・・音楽ドライバ
- ZX.EXE・・・このゲームの実行ファイル
- BONDISP・・・立ち上げ直後、ボンびいマークの回転する実行ファイル

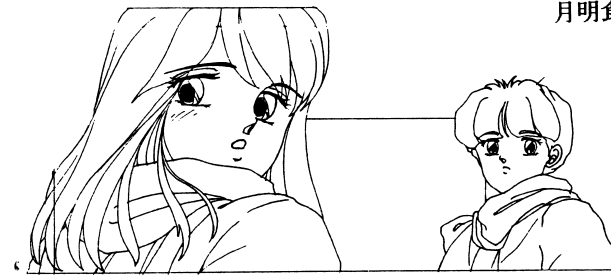
### データファイル名

- \*.GDT、\*.PDT・・・画面データ
- \*.MDT・・・音楽データ
- \*.ENV・・・ディスク名指示ファイル
- SAVE1-1.DAT
- SAVE1-2.DAT・・・セーブ1のデータ(以下2～5同じ)
- TEXT.MAP・・・シナリオ中使用している常用後辞書ファイル
- \*.TXT・・・シナリオのデータ
- RUN.COM・・・EXE実行用シェル
- RUN.CFG・・・RUN.COM用のコンフィギュレーションファイル
- \*.MSG・・・ゲーム中使用するメッセージファイル
- \*.HLP・・・親が来たモードで使用する画面データファイル
- \*.DOC・・・補助的なメッセージドキュメントファイル
- \*.TBL・・・画像データテーブルファイル

上記の内、音楽ドライバソフトNA.COMは、弊社の自作ソフトではなく、ぱっくんソフトさんの音楽ツール「みゅあっぷ98」に付属されていたものを同ソフトさんの了解を得て、同梱したものです。従って、このゲームの音楽ファイルは全て「みゅあっぷ98」で作られています。大変良くできたツールですので興味のある方は、ぱっくんソフトさんにお問い合わせ下さい。

TEXT.MAPは常用語の辞書ファイルです。この中で収められている単語は\*.TXTのシナリオファイルで呼び出され、画面上に表示されます。この単語を書き換えると、シナリオ出てくる単語も変わってしまいます。念の為に、このファイルはTEXT.ORGというファイルにコピーしてあります。万一オリジナルのTEXT.MAPをこわしてしま場合は、TEXT.ORGをTEXT.MAPにコピーし直して下さい。

NA.COMを除く全てのファイルは、お買い求めになられた貴方の物です。どう改変されようと御自由ですが、その一切の責任は負い兼ねます。また、NA.COMは上で述べた通り、弊社の著作物ではありません。あらゆる改変転写行為を固くお断りします。又、全ファイルに関する不正コピーや、転売等の著作権侵害行為には、弊社はあらゆる手段で対抗することを警告致します。



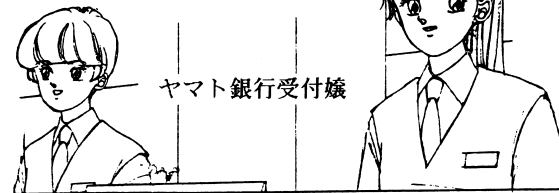
月明食品の社長の娘

月明マサミ▶

▲ タレント、結城みほとマネージャーの進藤



▲ 大学教授梶山吉之介の娘、春奈



ヤマト銀行受付嬢

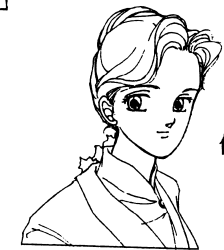
雑誌パベコム編集長、井地の娘

サヤカ▶



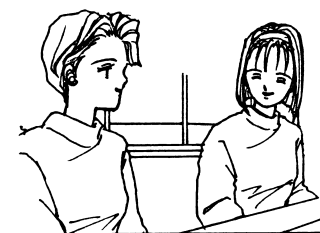
エステ経営者羽田清美の娘

◀ 麗美と来美 ▶



佐正堂の社長秘書

◀ 加川ミチ



女サギ師姉妹

ゆきみ

サキ



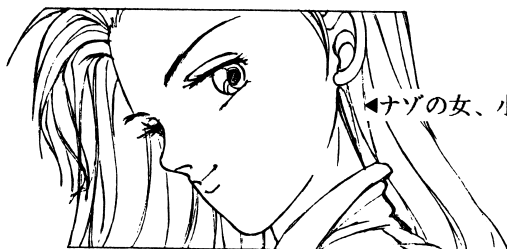


主人公 (ゲーマー) ▲

◀ヘンなじいさん



ロボット鳥 チコ ▲



◀ナゾの女、小沢順子



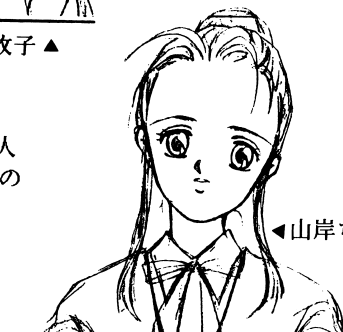
ヤマト銀行頭取の孫、大和麻美 ▲



宗教家東山神法の娘、牧子 ▲



地上げ屋  
百田の愛人  
◀あやの



◀山岸ちさと

ゲームメーカー、サガの開発部長の娘



TV受付嬢 ▲

■シナリオの解説

このゲームのシナリオは、前作『ヌーク』で好評頂いた、スラブティックなノリをうけついだものとなっています。

ただ、前作の対象年齢を18才~20才ぐらいに想定したのに対し、この作品はそれよりやや上の方を想定いたしました。

その分、テーマやセリフがやや辛口の仕上がりになっているハズです。これに関しては、色々ご意見をお聞きしたいと思います。

このゲームの舞台となっているのは、20世紀の末で、現代にほぼ近い時代です。主人公は両親を交通事故で亡くし、その保険金で生活に不自由しないという、幸不幸を両面合わせ持った設定となっています。そして彼は、ナンパだけが唯一の生きがいであり、自己主張であるという存在です。

その彼に、ある日一人の老人が尋ねて、ナンパの仕事を依頼してきます。ナンパという、一見無価値で勝手に欲望をむき出しにした行為が、仕事になったとたん使命感へと一転するわけです。そこでは、現代我々が持っているあらゆる事象の価値観が、いかにあやふやで、一面的であるかを我々に教えてくれます。

幸不幸を両面合わせ持って登場した彼が、その二面性を日常にまで延長させて、二つの巨大な謀略に巻き込まれて行く……。ゲームの最後では、ついに善悪の区別さえあやふやになってしまいます。

こうしたあらゆる価値観の二面性、又は多面性といったものがゲーム終了後、皆さんの心に残れば幸いとおもいます。

我々をとりまく現代社会のしくみでさえも、我々は一面の価値観で判断してしまいがちです。これは善、これは悪、と言う押し付けに近い規範が、どれほど自由活達な精神世界の発現を抑え込んでいる事でしょう。人間の生み出す多くの精神財は、もともとこうした自然発生的な自由な表現ともずくものなのです。

我々は、このゲームを通してメッセージを送ります。多面的な価値がすなわち現在と未来の選択技なのであると……。



■シナリオの解説の解説

なーんちゃって！

・・・てなムズカシイコトはひとつもかんがえんと、ただギャグまくって作ったの

よお。おーほっほっほ。

ゲームなんて面白くなきゃクソの役にも立たないわよ！

えっ？なに？ これ・・・面白くなかったって？

そっそんなあ・・・ ゴメンナサイ ゴメンナサイ ゴメンナサイ



こんな思いをされた方々、心より、お詫び申し上げます。