

デジャヴ  
～引き裂かれた記憶

# Dejavu

*A Nightmare  
Comes True!!*

© 1985, 1990 ICOM Simulations, Inc.

**icom**  
ICOM SIMULATIONS, INC.

 PACK-IN-VIDEO CO.,LTD.

取扱説明書

## はじめに

- この度はPC-9801シリーズ対応「デジャヴ」をお買上げ頂き、まことにありがとうございます。
- ゲームを始める前に本書をよくお読みになり、遊び方を充分理解して、ゲームを楽しんで下さい。
- 「デジャヴ」には以下のものが含まれています。
  1. フロッピーディスク
  2. 取扱説明書
  3. アンケートはがき

## INDEX

1. さて、始めるとするか..... 1
2. トイレの外へ出よう..... 5
3. で、今度はどうする?..... 8
4. コマンドの説明..... 8
5. メニューの説明..... 10
6. ウィンドウの説明..... 12
7. ウィンドウ内のマルチセレクション..... 14
8. キーボードで矢印を動かす..... 15
9. 最後に..... 15



## さて、始めるとするか

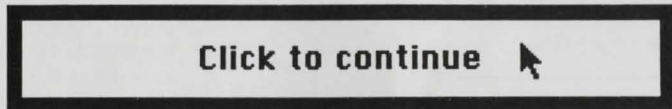
まず最初にやってもらうのは、「デジャヴ」のラベルが貼ってあるディスクをPC-9801のドライブ1にセットして、リセットボタンを押すこと。じゃ、やってくれ。待ってるぜ。

日本語より英語の方がゲームしやすい人はリセットボタンを押してタイトルが表示されるまでSHIFTキーを押したままにしてくれ。メッセージが全て英語だぜ。

さてと、多分こんなゲームにお目にかかるのは初めてだろう。だから、よく聞きな。こいつをクリアできたのは、今のところ、この俺だけなんだからな。

ほとんどのアドベンチャーゲームはプレイヤーに上手くしゃべることを要求するし、必要な情報を教えてくれたりもする。だが、このゲームでは上手くしゃべる必要はない。やるべきことをやればいいのさ。これからゲームの画面にあわせて説明する。ざっと目を通したら、トチらないように、ゆっくり注意深く先へ進んでみようか。

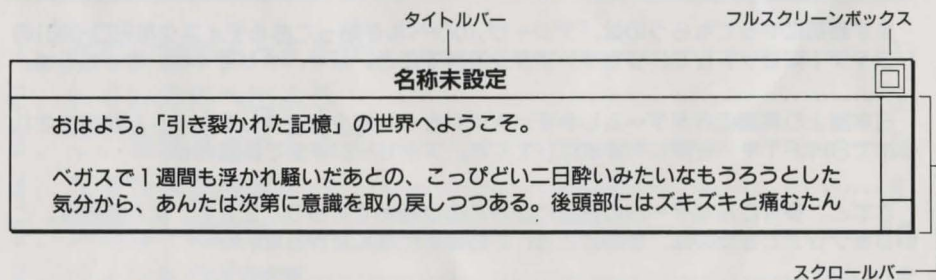
最初に覚えてもらいたいのは、こいつだ。



クリックして先へ進む

これはコマンド・ウィンドウってんだ。ちょうど今、下図のテキスト・ウィンドウの文章を読み進めるための指示（コマンド）が出てる。矢印でコマンド・ウィンドウを指しながらマウスの左ボタンをクリック（押す）すると、テキスト・ウィンドウの文章を読み進められるってわけだ。画面の一番下のウィンドウがテキスト・ウィンドウで下図のようになっているはずだ。

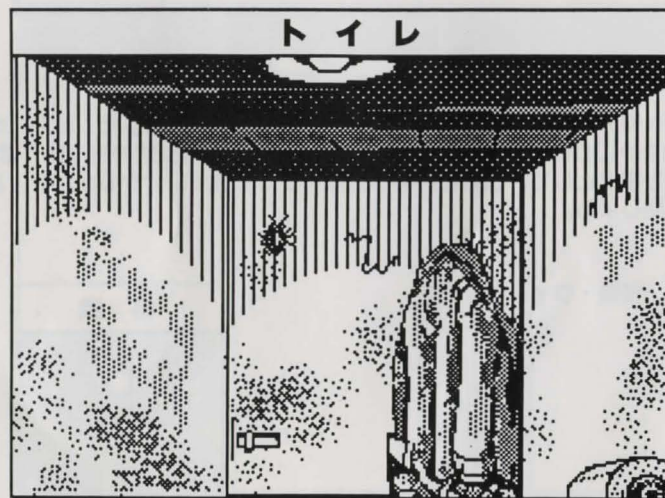
何だって？ マウスを持っていない。大丈夫だよ。マウスの移動のかわりにテンキー、カーソルキーで矢印を移動、スピードはCAPSキーかSHIFTキーで調節できる。マウスのボタンのかわりはGRAPHキー。コマンド・ウィンドウまでカーソルを移動するのが面倒だったらリターンキー、スペースキーで文章を読み進められる。



テキスト・ウィンドウについては、あとで説明しよう。今はコマンド・ウィンドウが下のようになるまで、マウスのボタンをクリックさせてみてくれ。

〈調べる〉	〈開ける〉	〈閉じる〉	〈しゃべる〉
<b>Examine</b>	<b>Open</b>	<b>Close</b>	<b>Speak</b>
<b>Operate</b>	<b>Go</b>	<b>Hit</b>	<b>Consume</b>
〈使う〉	〈行く〉	〈殴る〉	〈食べる〉

コマンド・ウィンドウって名前には、それなりの理由がある。コマンドのどれか1つに矢印を当ててマウスのボタンをクリックすると、プレイヤーが何をしたいかがゲームに伝わるからだ。これからあんたが出そうとしているコマンドは、たいていの場合、今いる部屋の中の何かに関係がある。真ん中の絵が見えるだろ？ その絵が、あんたが今いる場所だ。



この空間に関する説明が欲しい時は、**Examine**に矢印を置いてクリック、次に絵の中でクリックする。

説明がテキスト・ウィンドウに出てくる。

さっきも言ったが、説明が先へ続く場合、コマンド・ウィンドウは常に「Click to continue」の指示を出す。指示通りにボタンをクリックすると、説明文の続きが出てくる。前の方を読み直したければスクロールバーを使って戻ればいい。テキスト・ウィンドウの右の小さな白い四角形を矢印で指し、マウスのボタンをクリックする。やれやれ、あんた、初心者だな？

スクリーンには、もう2つウィンドウがある。この2つはちょっと手ごわいから注意してかかれよ。SELFとなっているのはユアセルフ、つまり、あんた自身のことだ。



〈自分自身〉

これだけじゃ何のことだか、さっぱり分かんたろうな。つまりだ、あんたが自分自身でExamineやOpenといったコマンドを出そうという時(所持品を使う場合)は、コマンドを出す当事者として、SELFの小さなボタンを使う。分かるかな? まあ、じきに具体的に説明しよう。

もう1つは、移動・ウィンドウだ。

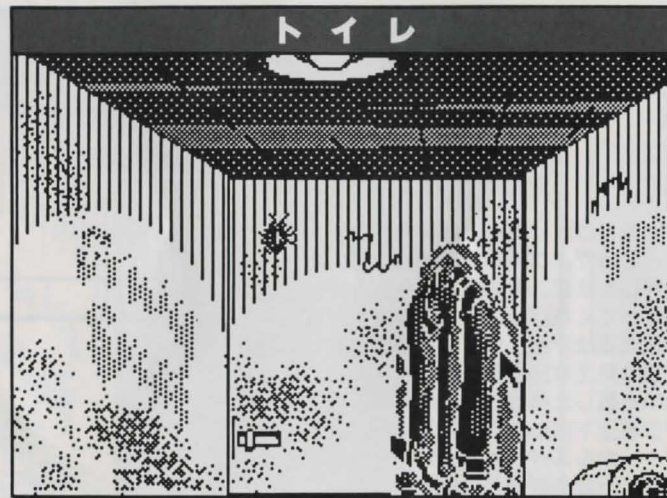


こいつは、あんたがどこへ行けるかを示すウィンドウなんだ。ずっと前からこのことを教えてあげたいと思ってたんだよ! ウィンドウの中の小さな白いボックス、これが出口だ。この場合は正面にあるトイレのドアだな。絵の中のドアを使っても構わないが、出口がいつでも目に見えるところにあるとは限らないぜ。

さて、いよいよ始めるとするか。このトイレからどうやって外に出るか教えてやろう。やり方をのみ込んでしまえば後は訳ない。その次は、つまづいた時のために各コマンドの機能も説明しておこう。あんたの筋がよけりゃ、ショートカット(コマンド実行の短縮方法)だって教えてやるよ。

## トイレの外へ出よう

絵をよーくみてくれ。何か持って行きたい物があるかい? いいことを教えよう。何か品物を指してボタンを押したままにすると、面白いことがおきるぜ。やってみな。矢印をコートのところへ持って行き、ボタンを押したまま引っぱるんだ(ドラッグ)。



分かるかい? これでコートを好きなように扱える訳だ。

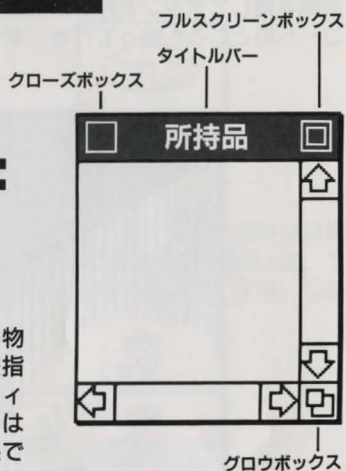
あんたは恐らく、コートを持って出たいと思ってるんだろう。だったら、コートを所持品の中に入れなきゃならない。

所持品のウィンドウには、あんたの持ち物が表示される。このウィンドウがジャマな時は、どこにでも移動して構わない。タイトルバーを矢印で指し、ボタンを押したまま引っぱるんだ。ここでちょっとした秘密を教えよう。ウィンドウを画面いっぱいにも拡大したい時は、フルスクリーンボックスを指しクリックするだけでいい。ウィンドウがパッと広がる。もう一度フルスクリーンボックスでクリックすると、ウィンドウは再び縮むって寸法だ。上手くできてんだろ?

Examine	Open	Close	Speak
Operate	Go	Hit	Consume



=



所持品のウィンドウは、あんたが持ち歩きたいと思う物を収めておくところだ。コートを収めるなら、コートを指してボタンを押したまま、そのままコートを所持品のウィンドウへ引っぱってあげればいい。ボタンを放せばコートはウィンドウに収まるはずだ。ウィンドウの大きさの関係でコートの全体像は見えないと思うが、ちゃんとウィンドウに収まってないと感じた時は、そこにある小さいエレベータみたいなヤツを上下に動かしてみてくれ。このついでに、ショルダー・ホルスターも持って行きたいだろう。この先、どんな奴に出会うか分からねえからな。

小さなクローズボックスでクリックすると、所持品のウィンドウが閉まる。もう1回開けたければ、Openでクリック、次にSELFでクリックする。

Openには、まだ大事な機能がある。いいかい、トレンチコートにポケットがあるし、拳銃には弾倉ってもんがあるだろ？ 中身を覗いてみたくなるのが人情ってもんさ。

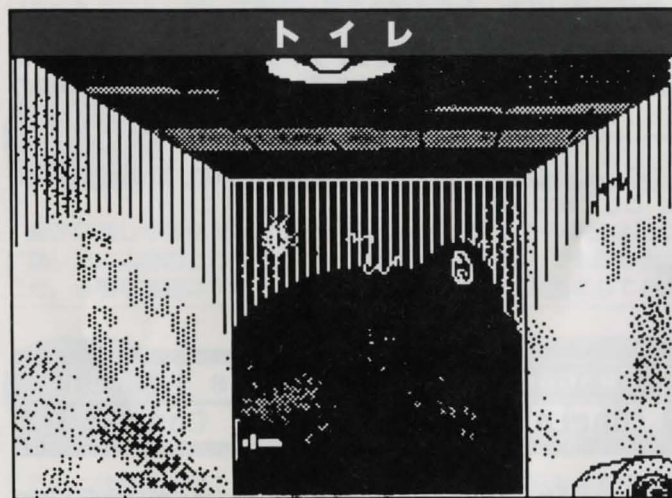
さてと、じゃあ、トイレの外に出てみよう。まずOpenでクリックする。

Examine	Open	Close	Speak
Operate	Go	Hit	Consume

次に絵の中のドアでクリックする。これでドアが開く。

いいかい、ドアのところをクリックしながら、焦ってマウスを動かしちゃダメだぜ。ドアは動かせない。動かしたくもないだろう。何か開けたりチェックしたり、誰かに話しかける時も同じこと。分かったな……？ よし。

移動・ウィンドウを使ってもいい。ドアの代わりに小さな白い四角形の上でクリックしても外に出られるんだ。



次にGoでクリックする。

Examine	Open	Close	Speak
Operate	Go	Hit	Consume

さらに、開いた戸口が移動・ウィンドウの中の四角形のところでクリックすると、ジャジャン！ トイレの外に出られた。

## で、今度はどうする？

ベイベー、深みにハマっちゃったな。厄介なことになりそうだ。誰かが外であんたを捕まえようと待ち構えてる。サツとは限らないぜ！ あんたがそいつを殺すのか、もう殺っちゃったのか、俺にや分からない。ただし、1つだけ確かなことがある。ここに長居は無用だ。あんたのことは分かってる。タフで勇気があり、頭だつてキレル奴だ。まあ、3人に2人まではな……。

覚えときな。サツや街のチンピラは、あんたの敵だぜ。チャンスは逃すな。……サイレンが聞こえる。ヤバい時は、ずらかる方がいい。幸運を祈る。難局を切り抜けるには運の強さがなくっちゃな！

ここから先は自分の力でやっていくんだ。これからコマンドについて、ひと通り説明するが、俺からの手引きは、ここで終わりだ。

## コマンドの説明

### 調べる

<b>Examine</b>	Open	Close	Speak
Operate	Go	Hit	Consume

何かを詳しく調べてみたい時、**Examine**でクリックして、次に調べたい物の上でクリックする。

ショートカット：出口を除く全ての物の上でダブルクリックすると、その物を調べられる。よく飲み込めないって奴のために、もうちょい分かりやすく説明しよう。絵の中の何かを指して続けて2度クリックするんだ。分かるかい？ 調べたい物の上でダブルクリックしたら、コマンド・ウィンドウのExamineは使わなくていい。

### 開ける

Examine	<b>Open</b>	Close	Speak
Operate	Go	Hit	Consume

カギの掛かってないドア、金庫、箱などを開く時、まず**Open**で、次にドアその他(絵の中でも移動・ウィンドウでもいい)でクリックする。所持品を見るには、**Open**と**SELF**でクリックする。

ショートカット：ドアの上でダブルクリックすると、たいていのドアは開くようになっている。その他の物は、開く場合と開かない場合がある。

### 閉じる

Examine	Open	<b>Close</b>	Speak
Operate	Go	Hit	Consume

これは、もう決まり切ってる。Openの反対だ。……おいおい、何から何まで説明しなきゃならないのかい？

ショートカット：中には勝手に閉まる物もある。それ以外は普通に閉めればいい(何にでもショートカットがあると云った覚えはないぜ)。

### しゃべる

Examine	Open	Close	<b>Speak</b>
Operate	Go	Hit	Consume

誰かに話しかけなきゃならない時もあるだろう。その場合は**Speak**でクリックし、次に話したい人物のところをクリックする。さあ、なんでも話しかけてくれ。ただし、英語でだ。必要な英語はテキスト・ウィンドウの文章で英語にしてあるから安心しな。

### 使う

Examine	Open	Close	Speak
<b>Operate</b>	Go	Hit	Consume

こいつは使えるぜ！ 何かを動かしたい時、道具やカギを使いたい時、このOperateを使うのさ。例えば電話のダイヤルを回すには**Operate**でクリックしたあと、電話のところダブルクリック。ボタンを押すなら**Operate**でクリックし、ボタンでダブルクリックする。ある物を別の何かに使うには、2つを指さなくちゃいけない。例えばだ、ジャマな野郎を銃で撃ちたいと思ったら、まず**Operate**でクリックし、それから銃、次に標的になる人物のところでクリックするわけだ。ドアのロックを外すには**Operate**、カギ、ドアの順でクリックする。

### 行く

Examine	Open	Close	Speak
Operate	<b>Go</b>	Hit	Consume

ドアや出口から出るには、まず**Go**でクリック、次に絵の中の出口か移動・ウィンドウのところをクリックする。

ショートカット：絵の中の戸口か出口、あるいは移動・ウィンドウでダブルクリックする。

## 殴る

Examine	Open	Close	Speak
Operate	Go	Hit	Consume

こいつは得意の領分だろう。Hitでクリックし、次に、ぶん殴りたい奴のところをクリックだ。言っとくが、先のことを考えてから使いなよ。

ショートカット：おい、あんたの腕なら必要ねえだろ。

## 食べる

Examine	Open	Close	Speak
Operate	Go	Hit	Consume

タフガイだって腹は減る。Consumeでクリックし、それから食べ物でも酒でも、欲しい物の上でクリックだ。

## メニューの説明

メニューについて分かってるなら読み飛ばしてくれ。こいつはルーキーのための解説だ。

メニューにどんな選択肢があるのか見なければ、スクリーンのいちばん上にあるワードのうち、どれか1つに矢印を当て、マウスの左ボタンを押したままにする。コマンドを選ぶにはボタンを押したまま目指すコマンドのところまでマウスを移動させ、それからボタンを放す。ボタンから指が放れると、すぐコマンドが実行される。

## ファイル

最初から始める	Ctrl N	新規でゲームを始める。
ロードする	Ctrl O	以前にセーブしたゲームを再開する。
セーブする	Ctrl S	進行中のゲームをセーブする。
セーブする...		新規の名前でゲームをセーブする。
ゲーム終了	Ctrl Q	ゲームをやめる。

新規の名前でゲームをセーブしたい時は、いつでもセーブする... を使ってくれ。進行中のゲームを、前回と同じファイル名でセーブする場合はセーブするを使う。セーブしてあるゲームを再開するには、ロードするを選び、表示されたリストの中から自分がセーブしたゲームを選んでくれ。

ゲームをやめる時はゲーム終了を使おう。この場合、ゲームを離れる前にセーブするチャンスがプレイヤーに与えられる。

## ウィンドウ

整理する	ウィンドウの中を整理する。
散らかす	ウィンドウの中をゴチャゴチャにする。

ウィンドウの中身が散らかりすぎている時には整理するを、きちんとしすぎていると思ったら散らかすを使う。

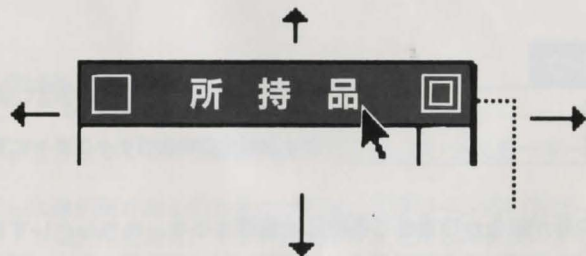
## ウィンドウの説明

ゲーム中は、どのウィンドウでもスクリーンの中で移動できる。右下の隅っこに小さなグロウボックスがついているウィンドウは、サイズを変えることもできる。こいつは特に便利だぜ！

ウィンドウにはいろんな使い方がある。やり方が分からないってんなら、基本を教えてください。

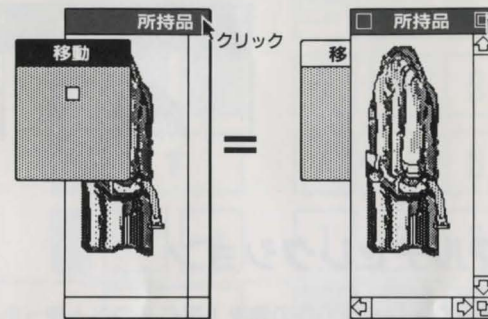
### 1) ウィンドウの移動。

ウィンドウを移動させるには、トップの部分（タイトルバーのところ）に矢印を置いてボタンを押しながらマウスを動かす（ドラッグ）。ボタンを放すとウィンドウはその場所で止まる。



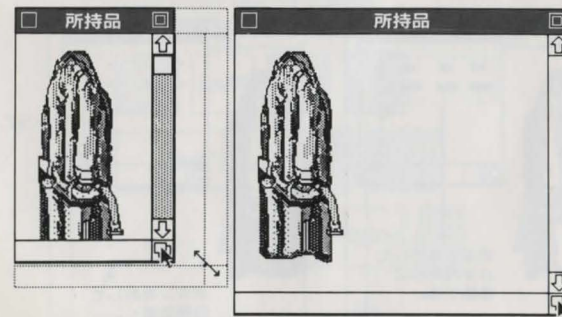
### 2) ウィンドウを前に持ってくる。

ウィンドウが別のウィンドウの後ろにある場合、後ろにある方のウィンドウでクリックすると、そいつが前にくる。



### 3) ウィンドウのサイズを変える。

右下の小さなグロウボックスが見えるかい？ そいつに矢印を当てて、ボタンを押したままマウスを動かす。ウィンドウが好みのサイズになったら、ボタンから指を放す。

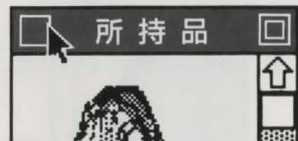


所持品ウィンドウやテキスト・ウィンドウには、ちょっと気の利いた仕掛けがある。ウィンドウをスクリーンいっぱいまで広げたいと思ったら、右上のフルスクリーンボックスを指しクリックするだけでいい。するとウィンドウがフルサイズにポップアップする。ノーマルサイズに戻す時も同じ要領だ。



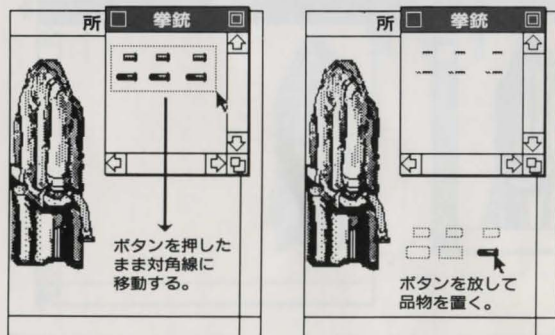
## 4) ウィンドウを閉じる。

左上に小さなボックス（クローズボックス）があるウィンドウなら、そこをクリックするだけで閉じられる。



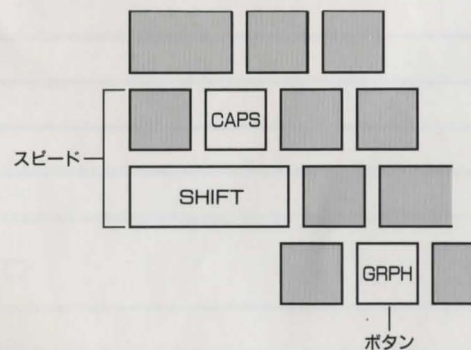
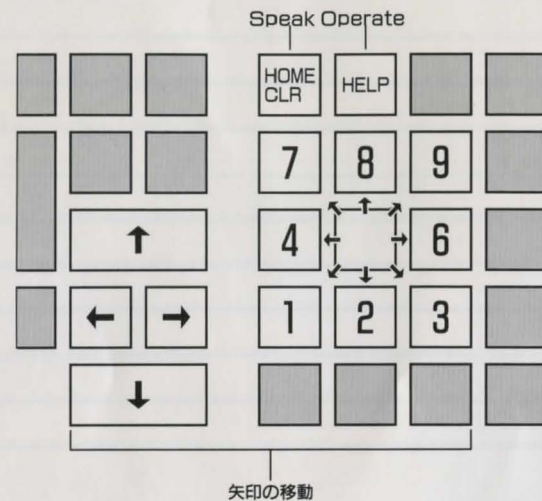
## ウィンドウ内のマルチセレクション

最後に披露するのは、所持品ウィンドウの中のを1度に2つ以上使ったり動かしたりするのに便利な仕掛だ。複数の品物をつかむにはマウスのボタンを品物以外の所でボタンを押したまま、欲しい物が入っているセレクション・スクエアを引き出す。ボタンをゆるめると、欲しい物の全てがセレクトされる。さらにセレクトした品物のどれか1つを矢印で指してマウスを動かすと、1度で全部を移動させることができる。外に出た品物はボタンを放した時点で、その場に落ち着く。



欲しい物がバラバラに入っていてセレクション・スクエアで指定できない場合はキーボードの**SHIFT**キーを押しながら品物の上でクリックして指定していく。これで自由に欲しい物がセレクトされる。

## キーボードで矢印を動かす



## 最後に

まだ何かして欲しいってのかい？ 正しくプレイすれば生き残れるさ。だが上手くできなけりゃ、地道に努力して形勢逆転するしかないね。先のことはだれにも分かりやしなからな。頑張れば何かいいことあるかもしれないぜ。



# Deja Vu

*A Nightmare Comes True!!*<sup>TM</sup>

© 1985, 1990 ICOM Simulations, Inc.

このソフトウェアに関するご質問、ご意見は、必ず同封のアンケートはがき、または往復はがきにてお願い致します。電話によるお問い合わせは、ご遠慮下さい。

〒104 東京都中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F  
株式会社 バック・イン・ビデオ PCソフト部

発売元/株式会社 **バック・イン・ビデオ**

Published under License from ICOM Simulations, Inc. "Deja Vu: A Nightmare Comes True TM" is a Trademark of ICOM Simulations, Inc.

\*このソフトを権利者の許諾なく賃貸業に使用することを禁じます。また、無断で複製することは法律で禁じられています。  
1991, 7 MADE IN JAPAN