

CGB-ADTJ-JPN

ゲームボーイカラー専用カートリッジ



DEJAVU<sup>®</sup>  
I & II

デジャヴ

GAME BOY<sup>®</sup> COLOR

COLOR  
専用

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書



このたびはケムコのゲームボーイカラー専用カートリッジ「DejAVu I&II (ディジャブ I&II)」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 安全に使用していただくために…



### 警告

- 疲れた状態で使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす場合があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。



### 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

## 機器の取り扱いについて…



### 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。



### 注意

- カートリッジはプラスチックや金属部品が含まれています。燃えると危険ですので、廃棄する場合は各自自治体の指示に従ってください。

## 使用上のおねがい

- 極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、分解や改造をしないでください。
- 使用後は必ず電源スイッチをOFFにしてください。
- 端子部に触れたり、水に濡らすなど、汚さないでください。

本品は「ゲームボーイカラー」専用のカートリッジです。「ゲームボーイカラー」以外の本体では使用できません。



# A Nightmare Comes True!

ある日目覚めると、俺は薄汚いトイレ  
の中で倒れていた。  
頭がガンガンと痛む。  
何も記憶がない。  
俺は誰だ？  
そして、なぜ、ここにいるんだ…

陰謀が渦巻く1941年のシカゴシティー。  
凶悪な殺し屋たちが君の命をねらっている。  
推理とカンだけが頼りだ。  
この悪夢にエンディングはあるのだろうか…

2

このゲームのストーリー	4
主な登場人物	6
コントローラーの使い方	7
画面の説明	8
コマンドの説明	10
セルフ・セーブの使い方	12
ゲームオーバーになったら	12
ノートの使い方	13
推理のヒント	14
ブラックジャックのルール	16

## CONTENTS

3

# STORY

## このゲームのストーリー

### 第1部

JOE'S BAR (ジョーズ・バー) のオーナー「ジョー・シーゲル」が何者かによって殺された。犯人はシーゲルの友人である「エース・ハーディング」に罪をかぶせるため、証拠品をエースに持たせ、薬で記憶を失わせる。一方、JOE'S BARのトイレで目覚めた主人公エース・ハーディングは、自分の記憶が失われていることに気づく。そして、仕組まれたワナを解かなければシーゲル殺しの濡れ衣をさせられることを知る。

エースは、事件の真相をつきとめ、自分の無実を証明するために、街で手がかりを探しはじめるのだった…。

### 第2部

エース・ハーディングが無事「シーゲル殺し」の汚名を晴らしてから2週間がたった。しかし、シーゲルが持っていたはずのマフィアの金\$112,000は行方不明のまま。マフィアのボス「アンソニー・マロン」はその\$112,000の損失を穴埋めするためにシーゲルの友人であるエースをスケープゴートに仕立て、部下の手によってエースをホテルに軟禁させた。「\$112,000を返さなければおまえの命はない。期限は今日から1週間だ…。」事件にはマフィアの悪巧みや証拠隠蔽のための殺人事件がからんでいた。マフィアの悪事を暴き、エースは仕組まれたワナを解くことができるか？ 急げエース・ハーディング！ 時間は残り少ないぞ！

# CHARACTERS

おも とうじょうじんぶつ  
主な登場人物

## ■エース・ハーディング

主人公。シカゴの私立探偵で元ボクサー。第1部ではシーゲル殺しの疑いをかけられ、第2部では、消えてしまった\$112,000をマロンに支払うよう要求される。

## ■ジョー・シーゲル

エースの友人であり、第1部の事件で殺される。生前シカゴでJOE'S BARを経営するがたわら、高利貸をしていた。

## ■アンソニー・マロン

マフィアのボス。ダニー・ベンティニーを息子のように思っている。

## ■ダニー・ベンティニー

アンソニー・マロンの部下。クリーニング店経営。

## ■ストーリー・マーチン

アンソニー・マロンの部下で殺し屋。マロンからエースの行動を監視するように命令されている。

## ■シュガー・ショック

第1部では刑務所から出所したばかりだったが…。

## ■ボンドウェル・トーマス

ベンティニーの計画に気づき、殺される。

## ■マクマーフィー警察官

シーゲルからカールストーン警部に金の橋渡しをしていた。

## ■カールストーン警部

シーゲルから賄賂を受け取っていた警部。

# CONTROLLER

コントローラーの使い方



## 十字キー

コマンドの選択、主人公の移動

## Aボタン

コマンドの決定

## Bボタン

コマンドのキャンセル

## SELECT/STARTボタン

使いません

# SCREEN

がめん せつめい  
画面の説明

## ■メインスクリーン

エースの目の前の景色です



ポインタ

## ■コマンド

エースの行動はすべてコマンドで指示します。コマンドを選び、行きたい場所や使いたいものにポインタをあわせてAボタンを押します。(詳しくは10・11ページ)

## ■テキストウィンドウ

セリフやポインタが指しているものの説明はテキストウィンドウ内にあらわれます。

8

## ■セリフ

自分自身に対して何かをするときに使います。(詳しくは12ページ)

## ■セーブ

今までのゲームを記録します。セーブをすれば、後で同じところからゲームを続けることができます。(詳しくは12ページ)

## ■マップウィンドウ

扉や移動可能な場所が“■”で表示されます。メインスクリーンに表示されていない場所に移動する場合があります。

## ■ノート

コマンドよりも下にポインタを動かそうとすると画面が上にスクロールされ、ノートがあらわれます。(詳しくは13ページ)



9

# COMMANDS

## コマンドの説明



### ■しらべる

目の前のものやノートの中の持ち物を調べます。



### ■つかう

ノートの中にある持ち物を使います。メインウィンドウ内にあるものは、一度「とる」コマンドで取らないと使えません。また、さいふやコートのポケットの中のもは一度「あける」コマンドで開けて、「とる」コマンドで取らないと使えません。



### ■とる

メインウィンドウ内やさいふの中などにあるものを取ります。



### ■あける

扉や机のひきだしを開けたり、さいふやコートのポケットを開けたりします。



### ■とじる

開いている扉などを閉じます。



### ■はなす

目の前にあらわれた人と話します。



### ■たたく

メインウィンドウ内のもやノートの中のもをたたきます。目の前にあらわれた人に対して使うと…身を守るかも？



### ■すてる

ノートの中の持ち物で自分に不利なものやいらぬものを捨てます。



### ■いどう

場所を移動します。メインウィンドウ内の移動したい場所、またはマップウィンドウ内の「□」の上にポインタをあわせ、Aボタンを押します。

# SELF・SAVE

## セルフ・セーブの使い方



### ■セルフ

自分自身に対してコマンドを使うためのものです。



### ■セーブ

ゲームの進行状況をファイルに保存します。次に遊ぶときには、同じファイルを選択し、“CONTINUE”を選ぶと続きから遊べます。また、“NEW GAME”を選ぶと記録は消され、初めからゲームがスタートします。

# GAME OVER

## ゲームオーバー になったら

ゲームオーバーになると“CONTINUE”または“END”を選ぶ画面になります。“CONTINUE”を選ぶとゲームオーバーになる直前の場所からリプレイできます。

## ノートの使い方

# NOTE

コマンドより下にポイントを動かそうとするとノートがあらわれます。ノートには、ゲーム中に得たいろいろな情報が記録されます。

### ■アドレス

手に入れた情報の中に場所の名前があると、ここに記録されます。タクシーで行き先を告げるときに使います。

### ■もちもの

【とる】コマンドで手に入れたものが表示されます。

### ■その他

さいふや机のひきだしを開けたときの中身が表示されます。【とる】コマンドで取ると、もちものリストに加えることができます。

# HINT

## 推理のヒント

ある日目覚めると、君は凶悪な犯罪にまきこまれ、命をねらわれる身となってしまう。さぞかし失意と落胆の日々であろう。しかし、あきらめてはいけない。君の冷静な観察と推理、そして積極的な行動こそが事件を解決へと導くのだ。健闘を祈る。Good Luck!

### ■捜査の基本は、徹底した観察にあり。

壁にぶちあたったときは、すべてのものを「しらべる」でチェック。開いていない扉やポケットはないか？あやしい場所はすべてたたいてみたか？とにかく手間を惜しんではいけない。できることはすべてやってみよう。

### ■生きのびるカギは情報収集

街はマフィアの悪巧みに満ちている。一瞬たりとも気を抜くことはできない。自分の命を守るために、情報収集は欠かせない。いろんな人と話してみよう。どこにマフィアのワナが潜んでいるか？なかには敵もまざっているが、それを見分けることも重要な能力のひとつだ。

### ■とっさの機転が明暗をわける

例えば、扉の中にはカギがないと開かないものがある。しかし、あうカギがないからといってあきらめるのは早すぎる。何かカギのかわりになるものはないだろうか？発想を変えれば道がひらけるかもしれない。

### ■ときにはあと戻りも大切

いきづまったら、一度もとに戻ってみるのも良いだろう。重要なヒントを見逃しているかもしれないし、何か忘れていたことがあるかもしれない。

# BLACK JACK

## ブラックジャックのルール

ラスベガスのラッキー・ダイズ・ホテルにはブラックジャックルームがある。両替所でお金をチップに変えてゲームに挑戦しよう。チップをもうけたら今度は両替所でお金に換金。次の目的地への汽車賃にしよう。

### ■ルール

あなたとディーラーに2枚ずつカードが配られます。カードを1枚めくってかけるチップの枚数を決めてください。次に、もう一枚のカードをめくってください。あなたはここで勝負してもかまいませんし、さらにカードを引いてもかまいません。カードは最大4枚まで引くことができますが、数字の合計が21を超えてしまうと負けです。あなたのカードの合計が21か、21を超えない範囲でディーラーより大きければあなたの勝ちです。10~13の絵札は10で数え、A（エース）は1でも11でも数えることができます。絵札とエースの組み合わせはブラックジャックと呼ばれ、かけたチップが3倍になります。

# MEMO

これは君の捜査手帳だ。さまざまな事件のメモとして使ってくれ。





コトブキシシステム株式会社  
〒737-0045 広島県呉市本通2丁目6番3号  
TEL0823-21-3300

ホームページアドレス  
<http://www.enjoy.ne.jp/~k-kemco/>

ディジャブホームページ  
<http://www.aceharding.com/gbc>

でんわ 電話でのゲーム攻略等に関するご質問はお答えできません。  
こうりやくとう かん しつもん こた

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND  
COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、  
また商業目的の賃貸は禁止されています。

Software ©1999 KEMCO Game Concept ©1985-1999 Infinite Ventures, Inc.  
DEJA VU IS A REGISTERED TRADEMARK AND INFINITE VENTURES AND  
THE INFINITE VENTURES LOGO ARE TRADEMARKS OF INFINITE VENTURES, INC.

ゲームボーイは任天堂の登録商標です。