

THE MONITOR PUZZLE

モニター子

TM

KINETIC CONNECTION



IFD-KIN



DISK SYSTEM

ファミリーコンピュータディスクシステム

ども、アイレムです。ほくのファミリーコンピュータ用ディスクカード「きね子」を買っていただいて、ほんとにどうもありがとうございます。プレイする前に、この説明書を読んでいただくと、さらに楽しくおもしろく遊んでもらえると思います。なお、通常の方法以外でゲームのコピーなどをして、ファミリーコンピュータやディスクシステム本体、ディスクカードに不良が起ってしまった場合は、当社では保障いたしかねます。ご了承ください。では正しい方法で遊んでね！



THE MONITOR PUZZLE

きね子™

KINETIC CONNECTION

もくじ

さあ、ディスクシステムを起動させよう——4

ゲームのルール パートワン **PART 1**

じっくり「きね子」を楽しむための基礎編——6

ゲームのルール パートツー **PART 2**

シーブリーズにチャレンジ!! 実践編——14

不思議! きね子WORLDへご招待——26

これだけは守ろうディスクカードの取り扱い方——48

さあ、ディスクシステムを 起動させよう

① ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスク



ドライブを正しく接続してから、本体のPOWERをONします。するとマリオとルイージが追いつっこする画面が出るので、ディスクカードをSIDE Aを上にしてセットします。画面がちゃんと出ない場合は、もう1度接続を確認してください。



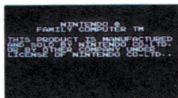
② “NOW LOADING...” とい

う表示の画面のあとしばらく待つと右のような画面が出ます。

もしここで右の画面が出ずに“A, B SIDE ERR. 07” と出た場合はディスクカードを1度取り出し、SIDE AとSIDE Bを確認し、SIDE Aを上セットしなおしてください。

③ “SET SIDE B” の指示にしたがってB面をセットすると、お待ちかね“きね子”のタイトル画面が出てスターティング・ミュージックが流れます。STARTボタンを押したら、いよいよゲーム

の開始です。ここまでうまく起動しなかったときは、50ページの一覧表で原因を調べて、それに応じた処置をしてください。



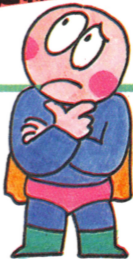
じっくり~~きね~~子~~を~~ たの 楽しむための

きそへん
基礎編

"きね^こ子^{なん}"って何なのだ!?

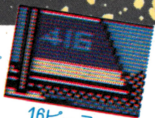
しんかんかく
新感覚のムービング・パズル…

いくつにも分かれたピースを組み
あわせ1枚の絵をつくり上げてい
く、ジグソーパズルのようなゲー
ム。しかも、その絵はつねに動いています。10枚
の絵にはそれぞれ気のきいたBGM（バック・グ
ラウンド・ミュージック）が用意されていて、ち
よっと大人っぽい感覚の不思議なゲームです。完
成までにかかった時間も記録されます。

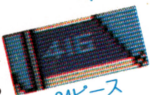


1枚で3度楽しい……………

1枚の絵には、ピースの数がそれぞれ16、24、48と用意されているので、同じ絵で、3度楽しめます。10枚の絵で30通りの組み合わせができるわけです。しかも、新たにプレイスタートするたびにピースの位置も新しくなります。



16ピース



24ピース



48ピース

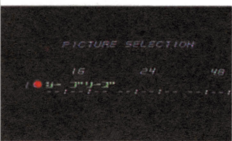
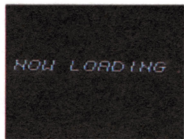
完成画はひとつじゃない!? かも……………

10枚の絵の中には、上下左右の区別のないものもあって、そういった絵に関しては正解が2つ以上になります。でも鏡に映してみたところとか、逆立ちしてみたところ、なんていうのはもちろん正解としては認められません。完成したときはちゃんと画面に正解の表示が出ます。ピースをみて、よく考えてからはじめましょう。

PART 1

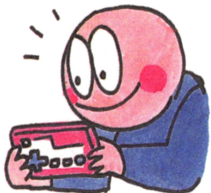
プレイスタートする^{まえ}前に

まずは^{ピクチャー}PICTURE ^{セレクション}SELECTION……



タイトル画面^{がめん}が出たら、コントローラ^Iのスタート、^A、^Bボタンのどれかを^お押しと^{ひだり}左のようなロード中^{ちゆう}の画面^{がめん}が出ます。しばらくすると“PICTURE SELECTION”のメニュー画面^{がめん}になります。はじめてプレイするときには、“1 シーズン”の

16ピースからしかプレイできないので、^{ひだり}左の画面^{がめん}が出たらスタート、^A、^Bボタンのどれかを^お押しします。



まいかんせい 1枚完成するごとに.....

ひとつ完成させるごとにつぎの絵にすすめます。このとき完成させた各ピースの所要時間も同時に表示されます。絵のタイトルは、完成したものは黄色、未完成のものは緑色で表示されています。

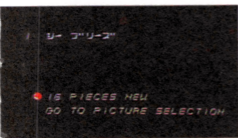


セレクト画面の意味をおぼえよう.....

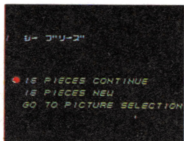
メニュー画面のつぎには、セレクト画面が出ます。

セレクト画面① はじめてプレイするときのセレクト画面は、左のようになります。セレクトボタンでえらんで、ほかのボタ

ンでスタート。“GO TO PICTURE~”は、前のメニュー画面にもどります。

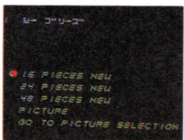


PART 1



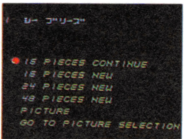
セレクト画面② 絵は完成して
いないけれども、16ピースのブ
レイ途中でセーブされている、
“16PIECES CONTINUE”

をえらべばセーブした画面、“16PIECES NEW”
をえらべば最初からになります。



セレクト画面③ 16ピースで完
成されているけどセーブしてい
ないときの画面、“PICTURE”
をセレクトすれば完成画がみら

れる。24、48ピースにもチャレンジできます。



セレクト画面④ 16ピースの絵
が完成していて、なおかつセー
ブもしたというときのセレクト
画面。

さあ、いよいよプレイスタート！……………

セレクト画面でえらんだピース
の位置で、スタート、**A**、**B**
ボタンのどれかを押し、右のよ
うな画面が出ていよいよスタート
です。



“1 シープリーズ”で、はじめてプレイするときは、下のような画面が出てきます。まずはじっくり画面とにらめっこして、それぞれのキャラクターやコマンドをおぼえたいものです。



PART 1

これだけはおぼえておこう、
コマンドの意味……………

これでだいたいの
コマンドがわか
かってもらえた

キャンバス

この中にピースをならべて、
絵をつくっていく。

左右逆転

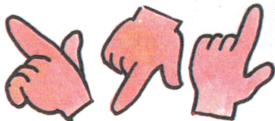
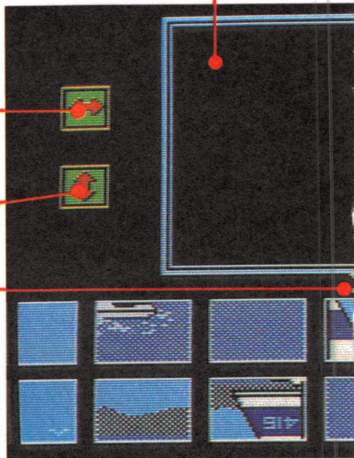
左右逆になっているピースを
もとにもどせる。

上下逆転

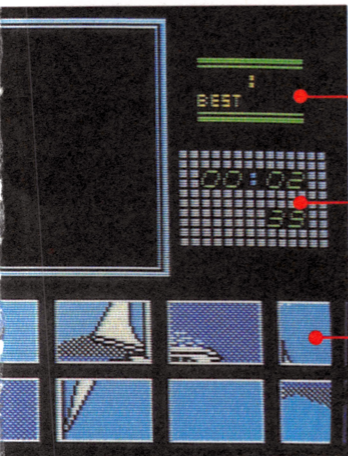
上下逆になっているピースを
もとにもどせる。

ハント

ピースの移動、上下左右
の逆転などの指示をする。



おもうけど、それぞれのくわし
い使い方やテクニックはPART
ツージッセンヘン せつめい
2実践編で説明します。



ベストタイム

絵が完成すると記録される。はじめてのときは、まだ何も表示されない。

所要時間

プレイスタートからの時間が出る。最大99時間59分59秒まで表示できる。

ピース

16、24、48の3種類がある。上下逆だったり左右逆だったりといろいろだ。

シーブリーズに チャレンジ!!

じっせんへん
実践編

がめん
画面はじっとしていない……………

がめんしゃしん
画面写真だけみていると「なんだこんなかんたんの簡単じゃん」なんておも思うひと人がいるかもしれないけど、どっこいそうはとんや問屋がおろさない。シーブリーズにしても、ヨットもカモメもすこ少しもじっとしてはくれません。ここからは、かん勘とこんき根気がたよりの“きね子ワールド”のはじまりです。



ハンドを移動する……………

十字ボタンでハンドは自由に動きます。また、十字ボタン+ⓑボタンを使うと下のピースが画面の中を左右に移動してくれるので、画面からはみ出ているピースをさがすのに便利です。



十字ボタンでハンド移動



十字ボタン+ⓑボタンでピース移動



ピースを移動する……………

ハンドでピースを指さし、Ⓐボタンを押し、ピースをキャンバス内に移動して、もう1度Ⓐボタン



を押すと、ピースはその位置におかれます。

PART 2

左右を逆転する



左右逆転の矢印にハンドをおいてAボタンを押すと、

矢印が点滅。逆転したいピースにハンドをもってきてAボタンを押せば、左右逆。解除したいときは矢印の上でもう1度Aボタンを押します。

上下を逆転する



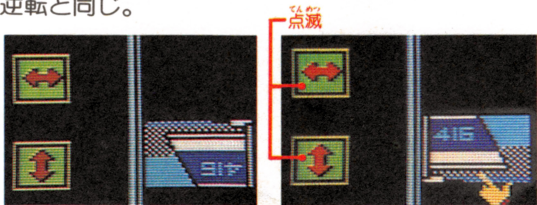
上下逆転の矢印にハンドをおいて、Aボタンを押すと、

左右逆転と同じように矢印が点滅します。あとの操作は左右逆転のときと同じです。



じょうげ さゆう ぎゃくてん
上下左右をいっしょに逆転する……………

じょうげ さゆう ぎゃくてん きのう つか
 上下左右の逆転機能はいっしょに使えます。2つ
 やじし どうじ てんめつ そうき じょうげ さゆう
 の矢印は同時に点滅します。操作は上下、左右の
 ぎゃくてん おな
 逆転と同じ。

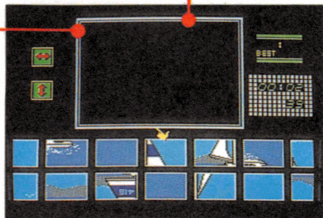
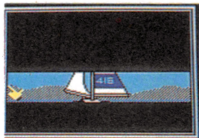


れつ うご
1列ごとそっくり動かす……………

よこ れつ たて れつ いどう よこ れつ じょうげ ぎゃくてん たて
 横1列、縦1列の移動と、横1列の上下逆転、縦
 れつ きゆうぎゃくてん
 1列の左右逆転ができます。

PART 2

横1列の移動



縦1列の左右逆転
左右逆転+上のワク線で縦1列の
左右逆転ができます。



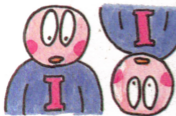
たて れつ い どう
縦 1 列の移動



キャンバスの^{ひだり}左の^{せん}ワク線を、
 ハンドで^{ゆび}指さすと、^{よこ}横に^{しろ}白い
^{せん}線が出て^え絵が^{てんめつ}点滅します。^エⒶ
 ボタンを押して、^おハンドをワ
 ク^{せん}線に^{うご}そって動かして、また
^エⒶボタンを^お押します。^{たて}縦 1 ^{れつ}列
 の^{い どう}移動も、キャンバスの^{うへ}上の
 ワク^{せん}線を使う^{つか}だけで、^{おな}あとは
 同じです。

よこ れつ じょうげ ぎやくてん
横 1 列の上下逆転

^{じょうげ}上下逆転 + ^{ひだり}左の^{せん}ワク線で
^{よこ}横 1 ^{れつ}列の^{じょうげ}上下逆転が
 でき
 ます。



PART 2

キャンバス内でピースを交換する……………

すでにピースをおいてしまっても、^{ちが}違うピースと
^{こうかん}交換できます。



Ⓐボタンを押す。ピースをかさねて、また
Ⓐボタンを押す。これで交換完了。

ポーズを活用しよう……………

プレイ中にスタートボタンを押すとポーズ画面になります。所要時間もストップするので、ちょっと席を立ちたいときに便利。プレイ中の画面をそのままストップすることはできません。



プレイ中にセーブする……………

プレイ中にセレクトボタン+ⓑボタンを押すと、右のようなセーブ画面になります。セレクトボタンでコマンドをえらび、ほかのボタンで実行です。



● CONTINUE
RESTART
SAVE
GO TO PICTURE SELECTION

CONTINUE プレイ中の画面にもどります。

RESTART 前のプレイ画面が消えて、新しくはじまります。所要時間も0にもどります。

SAVE “NOW SAVING”の表示が出て、セーブされます。おわるとメニュー画面にもどります。なお、それぞれの絵についてセーブしておけるのは、ひとつずつだけです。セーブすると前にセーブしたものは消えてしまいます。

GO TO PICTURE SELECTION メニュー画面にもどります。

PART 2

いよいよ^{かんせい}完成ですヨ……………

さあ、いよいよ最後のピースを残すのみとなりました。このピースをはめこめば1のシーブリーズはクリアです。

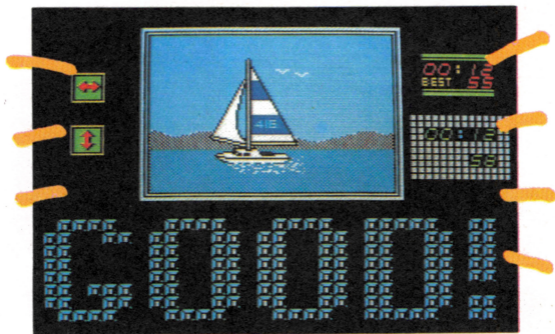


手でピースを移動して、キャンバスにはめこみます。



そして最後の^{さいご}Ⓐボタ^エンを^{プッシュ}PUSH!!





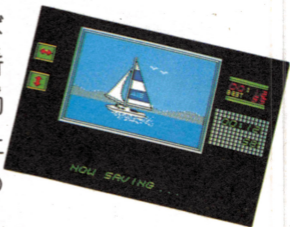
と・く・べ・つにこうかい公開……………

これがシーブリーズの完成画面。“GOOD” という表示がパーンと出てくれます。もし、すべてのピースをはめたのにGOODの表示がないときは、必ずどこかがまちがっているはず。もう1度よく考えましょう。

PART 2

グッド がめん
GOOD画面のあとは.....

グッド ひょうじ で
GOODの表示が出てしば
らくすると、完成画面は所
要時間と**いっしょ**に自動的
にセーブされます。絵が止
まり、“NOW SAVING”の
表示が出ます。



セーブがおわると、“PUSH B
UTTON TO CONTINUE”
と出るので、ボタンを押すとメ
ニュー画面にもどります。

そしてメニュー画面には、シー
ブリーズの**いっしょ**と “2 ト
ミー・ザ・パイロット” のタイ
トルが緑色で表示されます。



エンディングはどうなるの?.....

16、24、48ピースのどれかで、10枚の絵がすべて完成するとエンディングとなります。そのときは画面に指示が出るので、それにした



がってください。このとき、エンディングを知らせるエンディングミュージックも同時に流れます。がんばってクリアしてください。

とにかく根気が必要だ.....



このパズルには、ウラ技やウル技といったものはありません。とにかくたよりになるのはプレイヤーの勘と根気。じっくり楽しんでくださいね。

ムービング・パズル

不思議

きね子WORLDへ

しょうたい
ご招待





さあ、きね子^この不思議^{ふしぎ}なイメージ^いの世界^{せかい}へご案内^{あんない}します。
完成^{かんせい}された画面^{がめん}は、繰り返し^く繰り返し^{かえ}し、動^{うご}いてエンドレス。
それぞれの絵^えにテーマ・ミュージックをつけて、バック・グラウンド・ビデオとして流^{なが}しておいてはどうでしょう。
きね子^この遊び方^{あそびかた}は、パズルを解^とくだけでおしまいではないのです。

1
SEA
フリーズ
BREEZE

なつ しいなん
夏、湘南にて…



真

夏の^{なつ}日射しが^{ひざ}まぶしい午^ご後^ごは、海^{うみ}に出^でて、
思^{おも}い^{おも}つきりヨットを^{はし}走^{はし}らせてみる。潮^{しお}の^{しお}か
お^おりを^おた^おつ^おぷ^おりと^おふ^おく^おんだ^お風^{かぜ}が、^{とお}通^{とお}り^{とお}す^{とお}ぎ^{とお}て^{とお}い^{とお}く。
ず^すつと^すむ^すこ^すうの^{すい}水^{へい}平^{せん}線^{せん}は、^{そら}空^{あお}の^{あお}青^{うみ}と^{あお}海^{あお}の^{あお}青^{あお}が^{あお}と^{あお}け



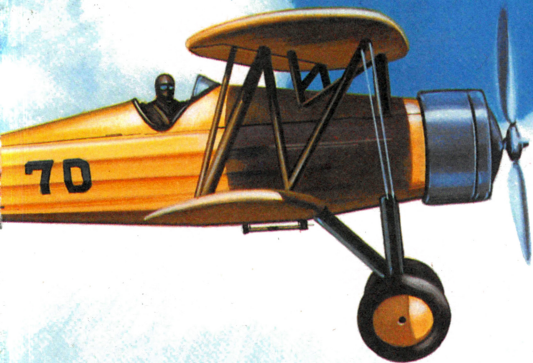
あって、キラキラと輝^{かがや}いている。マリーナにもど
ったらハワイアン・ブルーのソーダ水^{すい}を飲^のもう、
と思^{おも}った。

きゆうぎやく せいかい じょうげぎやく せいかい
左右逆は正解、上下逆は正解ではありません。

TOMMY
ザ
THE
パイロット
PILOT
ゆめ はつ ひ こウ
夢の初飛行



ブウンと複葉機のプロペラがうなる。空気が
ひんやりする。ずいぶん上のほうまで飛ん
できた。機体の下には、大地が広がっている。で
も、ポクの目の前も、上も、横も青1色。新米パ



イロットのボクは、まだ^{ちゅうがえ}宙返りもできない。頭^{あたま}の上^{うへ}に大地^{だいち}が^{ひろ}広がる^{きぶん}気分^{きぶん}って、いったいどうなんだろう。

^{じょうげ}上下^{さゆう}・^{ぎやく}左右^{ばあい}が^{せいがい}逆^{せいがい}の場合は^{せいがい}正解^{せいがい}にはなりません。

ポンポコ

ダヌキ

つきよたの
月夜は楽しい



つき
月

に1度の満月祭は、うかれダヌキのディス
コパーティー。空は満天の星月夜。ポコポ
コポコポコ、腹づつみが8ビートのリズムをきざ
む。ひさしぶりのお祭りだから、疲れたなんてい



つてられない。東ひがしの空そらが白しらんできた。里さとのお寺てらの
鐘かねがなる。夜よ明けあを告つげるスローバラード。おや
すみなさい、また来らい月げつの満まん月げつまで……。

きゆうぎやく せいかい じゆうげぎやく せいかい
左右逆は正解、上下逆は正解ではありません。

アクアリウム
AQUARIUM

水族館にて



何^{なん} 万年^{まんねん}も^もの昔^{むかし}から、流線形^{りゅうせんけい}の美しい^{うつく}体^{からだ}で、水^{みず}
の中^{なか}をゆうゆうと泳^{およ}いできた、サ・メ。そ
の鋭^{するど}い歯^は、どんよりした目^めで、どのくらい^{いのち}の命^{いのち}
をおびやかしてきたのだろう。でも、水族館^{すいぞくかん}のプー



ルの中なかで泳およぐサメは、そんなことはどこかぜふく風。
静しずかに優ゆう雅がに、体からだをしならせ、右みぎに左ひだりに行いったり
来きたり。全ぜん部ぶで何なん匹びきいるのだろう。

上じょう下げ・左さ右ゆうが逆ぎゃくでも正せい解かいとなります。

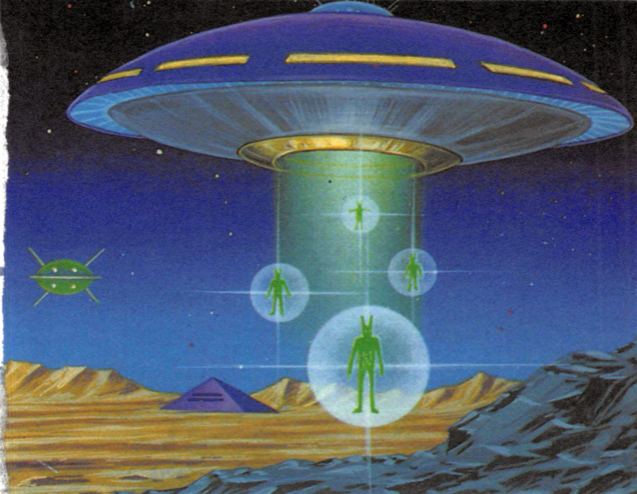
エヌエフ
SF

インベーダーズ
INVADERS

みち ほし みち うちじん
未知の星、未知の宇宙人



アンドロメダ小宇宙のはずれに光る、R37番
星の火星型第5惑星、キール。砂と岩の星
の上で今、スターウォーズがくりひろげられてい
る。どこからともなく、現れたインベーダー。円

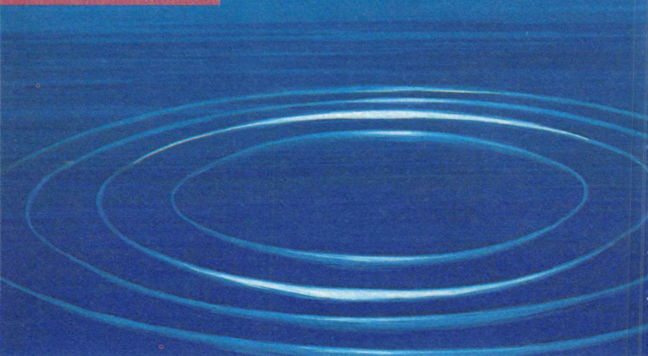


ばん おり た ぼし まも
盤から降り立つエイリアンたち。星を守るキール
せいじん みち うちゅう お
星人。未知の宇宙のどこかで、きっと起こってい
るだろう、こわ こわ こうけい
怖い怖い光景。

さ ゆうぎゃく せいかい じょうげん せいかい
左右逆は正解、上下逆は正解ではありません。

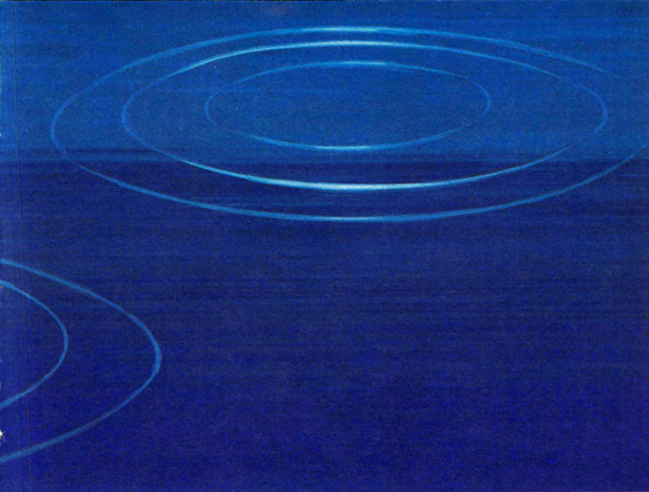
タップ タップ タップ
TAP-TAP-TAP

みず
水のささやき



まる
丸

い水滴^{すいてき}が、落ちる。ウォータークラウンが、
できる。水面^{すいめん}が、へこむ。輪^わが、広がる^{ひろ}。
いくつもいくつも、広がる^{ひろ}。次^{つぎ}から次^{つぎ}へと、水面^{すいめん}
が静まる間もなく広がる^{ひろ}。ひとつの波紋^{はもん}を目で追^め



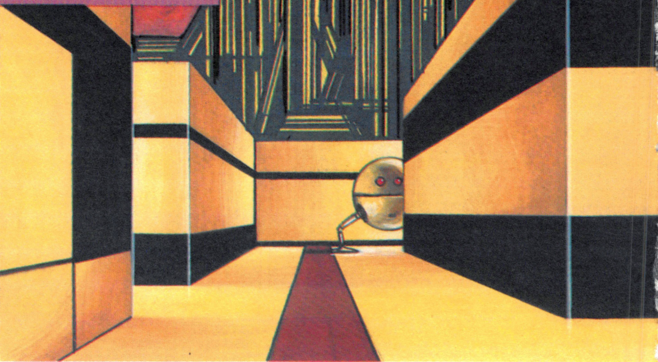
う。それが消えようとする^きと次の波紋^{つぎ}が広がる^{はしん}。そうするともう目が離せ^めない。水滴^{すいてき}のつくり出すリズム^だが耳^{みみ}に心地^{こころ}よくひびいてくる。

上下^{じょうげ}・左右^{さゆう}が逆^{さか}でも正解^{せいかい}となります。

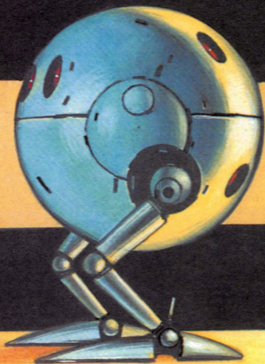
7

メイジアン
MAZIEN

と せかい
閉ざされた世界

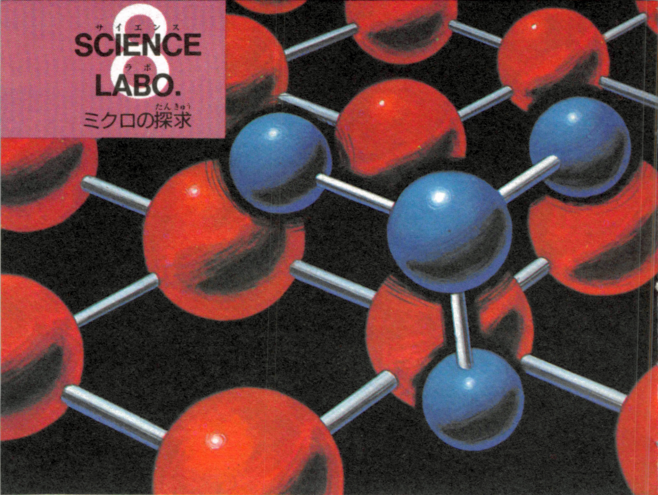


出 ^{ぐち}口のない迷宮は、^{めいきゆう}はたして^{めいろ}迷路と^よ呼べるの
だろうか？ ^{かべ}メタリックな^{あいだ}壁の^{やす}間を^{うご}休みな
^{つづ}く^{かれ}動き続ける^い彼らは、どこへ行くつもりなんだろ
う。^{むちつじょ}無秩序に^{りんりつ}林立している^{けんちくぶつ}建築物は、^{まち}街の^{きのう}機能を

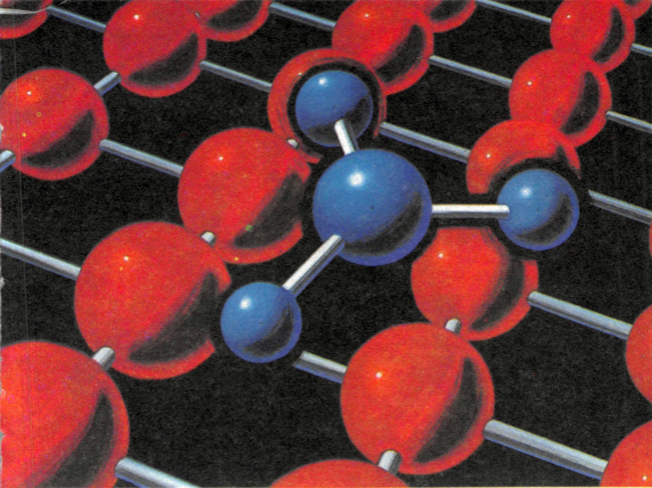


はたしていない。住人^{じゅうにん}はいつの間^まにかいなくなり、
あとに残^{のこ}ったのは、機^き械^{かい}なのか生^{せい}物^{ぶつ}なのか、どち
らともつかない彼^{かれ}らだけだった。

きゆうぎやく せいかい じゅうげ ぎやく せいかい
左右逆は正解、上下逆は正解ではありません。



ミクロの世界もまた、どこまでも広がる不思議世界。物質を、どんどんどんどん拡大していくと、やがて見えてくるのは、分子。規則正しく縦横に配列された分子の上を、くるくると回



転てんしながら動うごきまわるのは、どこかからまぎれこ
んできた異い分子ぶんしだろうか。こんな小ちいさな世せ界かいでも、
物ものは休やすむことなく動うごきまわっているのだ。

上じやう下げ・左さ右ゆうが逆ぎやくでも正せい解かいとなります。

ア イ ス ス
CHAOS

ふ し き そ う さ せん
不思議な走査線

ま か不思議な線が交差する。縦に横に、上に
なり下になり、右から左へ、左から右へ、
すべるように交差する。奈落の底にまで通じてい
そうな闇の、奥の奥まで、線は動きながら交差す

る。それはまるでテレビにうつし出された、複雑なジャングルジムのよう。気をつけなさい、あまり見つめすぎないように。すい込まれてしまうから。

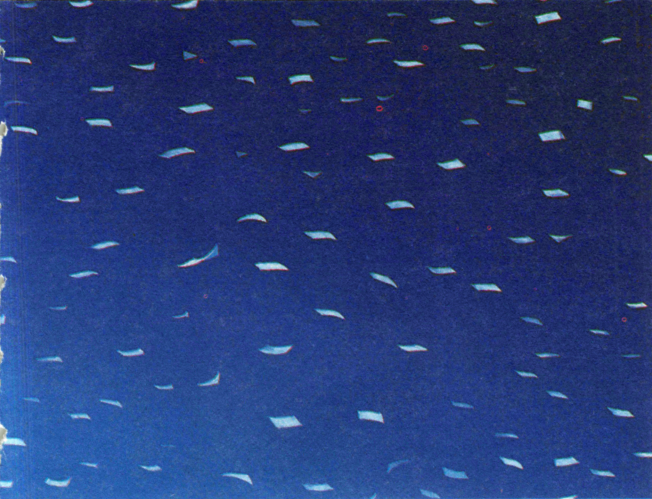
じょうげ きゆう まく せいかい
上下・左右が逆でも正解となります。

10

リコレクション
RECOLLECTION

ついでに
追憶

粉 こな 雪が舞っています。風に遊ばれて、地にも
つけず、空にももどれず、もちろん溶ける
こともない。永久運動を続ける粉雪です。じっと
目を凝らしてごらんください。藍色の空に舞う粉雪



を、ふりあおいでいつまでもいつまでも見つめ続^{つづ}けていた、あのなつかしい記憶^{きおく}が、ふとよみがえってはきませんか。

じょうげ きゆう ぎやく せいがい
上下・左右が逆でも正解となります。

これだけは守ろう ディスクカードの取り扱い方

ディスクカードはカートリッジより、デリケートです。注意を守って大切に扱ってね！

● ディスクカードの窓からみえる茶色の磁気フィルム^{ちやいろ}の部分には、絶対に指などで触れないでください。もちろん、その部分を傷つけたり汚したりしてもいけません。



● ディスクカードは、湿気や暑さのない風通しのよいところに保管してください。

● ディスクカードはホコリにも弱いのです。保管場所はいつもきれいに。



● 磁石はディスクカードの命取りになります。磁石を近づけるとデータが消えてしまいます。ラジオ、テレビなどにも磁力があるので十分気をつけてください。

● 必ずプラスチックのケースに保管して、踏んだり曲げたりしないように気をつけましょう。



ディスクドライブの赤ランプがついているとき、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに触れないでください。ディスクシステムの説明書もよく読みましょう。

ディスクシステムが正常に作動しないときは……

君のディスクシステムで、画面に異状を知らせるエラーメッセージが出たら、下の表を参考にして原因を調べましょう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
ディスク セット エラー ERR.01	ディスクカードが正しくセットされていない。カードを取り出し、もう1度やりなおしです。
バッテリー エラー ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しましょう。
エラー ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
エラー ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめましょう。
エラー ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめてください。
エラー ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。
エービー サイド A, B SIDE エラー ERR.07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。カードを確かめてください。
エラー ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめましょう。
エラー ERR.20～39 エラー ERR.41～	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しましょう。
エラー ERR.40	ディスクカードを取り出し、本体の電源を1度切って最初からロードし直しましょう。

お問い合わせは

アイレム販売株式会社

〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
アイレム・パーティ係 TEL. (06)534-1060

 **DISK CARD**

1986年11月28日初版

THE MONITOR PUZZLE

三ノ子™

KINETIC CONNECTION

ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

-
- 発行 アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
 - 編集 株式会社徳間書店
〒105 東京都港区新橋4-10-1
 - 印刷 大日本印刷株式会社

AUDIO VISUAL AND PROGRAMED © 1986 IREM CORP. Licensed from SADATO TANEDA
Directed by TAMTEX

パテント出願中

MANUAL © 1986 IREM CORP. and TOKUMA SHOTEN

禁無断転載



お知らせ

このゲームとまったく同じものが書換用としてディスクライターに設置されることはありません。ただし、1987年2月15日より、このカードの絵とは違う新しい10枚の絵が入った「きね子II」に書換えることができます。