

●安全に使用していただくために…

1 健康上のご注意

2 使用上のご注意

3 コントローラの準備

4 お問い合わせ先など

●ゲームの始めかた

5 はじめに

6 コントローラの使いかた

7 ゲームの始めかた

●ゲームの遊びかた

8 惑星紹介

9 ゲームの進めかた

10 画面の見かた

11 サテライトについて

12 アドバイス


1 健康上のご注意

ごあいさつ

このたびはWii専用ソフト『ORBITAL』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に、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。

警告

- 健康のため、ゲームなどをお楽しみになるときは、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れて使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、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。また、身体が平常の使用の場合でも、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。特に、高齢の方や、運動習慣のない方、心臓病・高血圧症などの循環器に既往症のある方は、十分休憩をとってください。もし、めまいや吐き気など、身体に異常を感じた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。また、お子様が使用される場合は、保護者の方が十分に注意を払ってください。
- 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、使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きた場合には、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 使用中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちに使用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、手や腕など身体の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームなどの操作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、使用する前に医師に相談してください。

- Wiiリモコンの振動機能について、次のことに注意してください。
 - ・ 頭部、ひじ、ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部にWiiリモコンを当てて使用しないでください。皮膚などを痛める可能性があります。
 - ・ 指、手、腕などにけがや疾患があり、治療を受けている方は、絶対に使用しないでください。症状を悪化させる恐れがあります。
 - ・ 長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので、めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をとってください。
 - ・ 振動を不快に感じたときは、HOMEボタンメニューのWiiリモコン設定画面で振動をOFFにしてください。振動設定のON/OFFに関しては、Wii本体取扱説明書（機能編 P.9）をご覧ください。
 - 使用中に、手や腕など、身体に疲れを感じたら必ず休憩をとってください。もし、身体に痛みや不快感が続くようであれば、直ちに使用を中止し、医師の診察を受けてください。
- 

2 使用上のご注意

事故やけが、家財の破損、故障の原因となりますので、以下の点に注意してください。

警告

- ゲーム中はWiiリモコンをしっかり握り、手から離さないでください。また、絶対に投げたり、必要以上に振り回したりしないでください。Wiiリモコンを投げたり、必要以上に振り回して手から離れた場合、過度の力がストラップにかかりストラップが切れる恐れがあります。
- 必ず専用ストラップを手首に通して、ストッパーを調整してください。ロックレバー付きのストッパーの場合は、ロックレバーで固定してください。また、ゲーム中にストッパーが緩んだり外れたりしたときは、ゲームを中断して、ストッパーを再度調整してください。
- ゲーム中に、手や腕を振ったり、動き回る可能性がありますので、ゲームを始める前に周りには何も無いことを確認し、Wiiリモコンを振っても、Wiiリモコンとテレビとの距離が1m以上になるように、離れてください。また、複数のプレイヤーが同時に遊ぶときは、ぶつかったりしないように、十分なスペースを確保してください。
- 専用ストラップ [RVL-018] や任天堂のライセンス許諾を受けているストラップ以外は使用しないでください。
- ゲーム中、手が汗ばんできた場合は、ゲームを中断して、乾いたタオルなどで拭き取ってから再開してください。
- ストラップだけを握ってWiiリモコンを振り回すことは絶対にしないでください。
- Wiiリモコンを使用する前に、ストラップが傷んでいないか点検してください。もし、ストラップが傷んでいる場合は、Wiiリモコンの使用を中止し、必ずストラップを交換してください。
- 病院、医療機関など、無線通信が制限されている場所では、絶対に使用しないでください。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方が使用される場合は、Wiiリモコンを心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- お子様がゲームをされる場合は、保護者の方が注意事項をよく読んでご説明いただき、目の届く所で遊ばせてください。特に小さなお子様の場合は、保護者の方が手助けをして一緒に遊んでください。

注意

- Wiiリモコンをより安全に使用していただくため、Wiiリモコンジャケットを装着して使用されることをおすすめします。

3 コントローラの準備

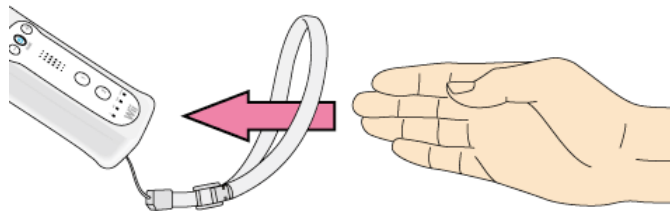
Wiiリモコンの持ち方



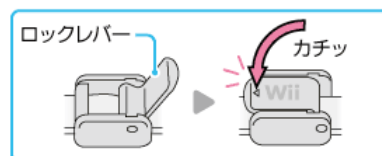
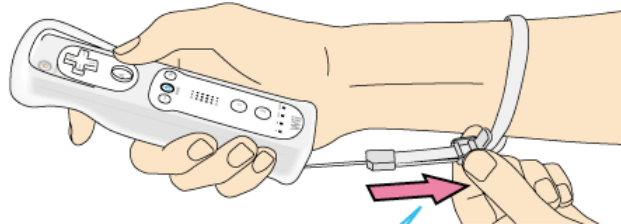
Wiiリモコンの準備

※WiiリモコンにWiiリモコンジャケットを取り付ける方法については、Wiiリモコンジャケットの取扱説明書をご覧ください。

1. ストラップに手を通し、Wiiリモコンをしっかり握ってください。



2. ストラップが手から抜けないように、ストッパーで調整してください。



※ロックレバー付きのストッパーの場合は、ストッパーが緩まないように、ロックレバーがカチッと音がするまで押し込んでください。

4 お問い合わせ先など

任天堂テクニカルサポートセンター
Wiiウェアのゲームとサービス全般に
関するお問い合わせ

0570-020-210 (ナビダイヤル)

PHS、IP電話からのご利用は…

03-4330-7570

- ◆ 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。
- ◆ ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。
- ◆ 電話受付時間：午前9時～午後5時（祝日、会社特休日を除く）

警告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

本品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますので、使用できません。

FOR USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

© 2006-2009 Nintendo

Wiiは任天堂の登録商標です。

Trademarks registered in Japan.

本ソフトウェアでは、DynaFontを使用しています。

DynaFontは、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。

禁無断転載

RVL-WOBJ-JPN



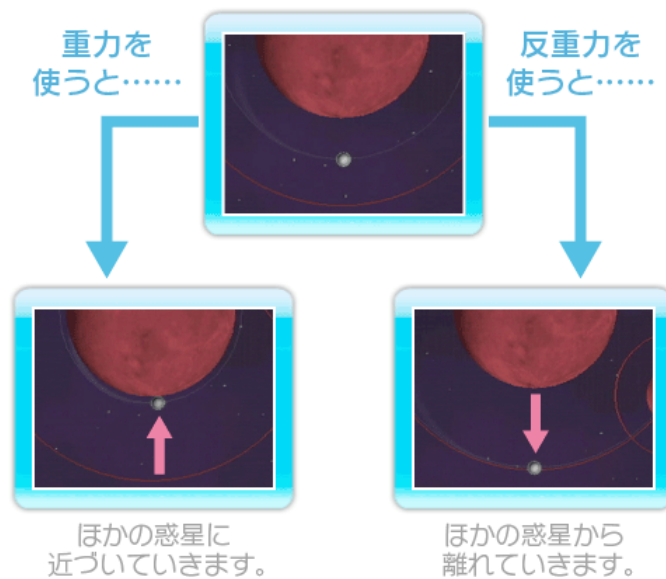
5 はじめに

● 『ORBITAL (オービタル)』とは？

「オービタル」とは衛星などの軌道のことです。いくつかの星が漂う宇宙空間で、重力や反重力を発生させながら、プレイヤー惑星（自分の惑星）を大きくしたり、ほかの惑星をサテライト（衛星）にしたりしてください。

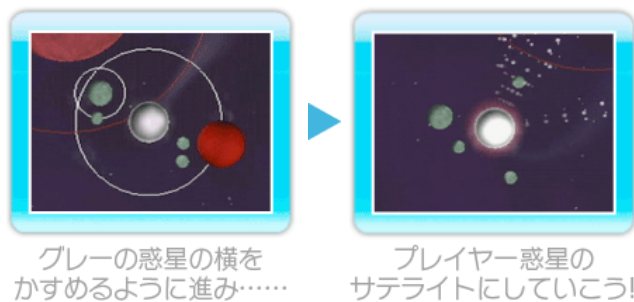
● 重力と反重力で操作する

このゲームはⒶで重力、Ⓑで反重力をプレイヤー惑星から発し、惑星の軌道进行操作します。



● ほかの惑星をサテライトにする

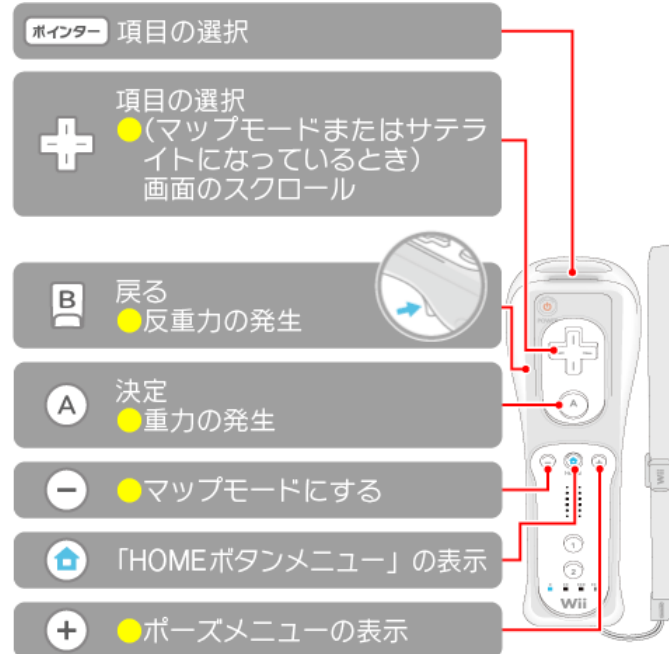
サテライト（→P.11：サテライトについて）にした惑星の数が多いほど、獲得できるスコアが増えます。



6 コントローラの使いかた

Wiiリモコンを縦に持ってプレイします。
※●はステージ画面での操作です。

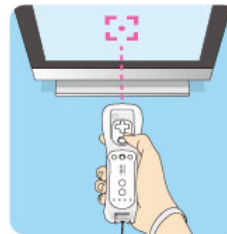
● Wiiリモコン



※「マップモード」では、表示中の画面を上下左右に移動させることができます。

ポイントする

Wiiリモコンで画面の特定の場所を指し示す操作を「ポイントする」と言います。



7 ゲームの始めかた

● セーブデータ選択画面

ゲームを起動すると、初めにセーブデータ選択画面が表示されます。



・ セーブデータを作る

初めからプレイするときは、「NO DATA」と表示されたファイルを選びます。右の画面が表示されたら、「yes」を選んでセーブデータを作ってください。その後ゲームのルールや操作方法の説明があり、説明が終わるとタイトル画面に進みます。



・ セーブデータを選ぶ

作成済みのセーブデータを選ぶと右の画面が表示されます。「yes」を選ぶと、タイトル画面に進んで続きからプレイできます。セーブデータ選択画面に戻るときは「no」を選んでください。なお「delete」を選ぶとセーブデータを削除します。
※一度削除したセーブデータは元に戻りません。ご注意ください。



● タイトル画面

タイトル画面が表示されたら、(A)を押してギャラクシーを選ぶ画面に進んでください。



● ギャラクシーとステージを選ぶ

1つのギャラクシーに5つのステージがあります。いずれかのギャラクシー→ステージの順に選び、ステージ画面



(→P.10：画面の見かた)に進んでください。初めてプレイする際に選べるギャラクシーは1つだけですが、ステージをクリアしていくと、選べるギャラクシーが1つずつ増えていきます。ギャラクシーは全部で6つあります。

データの保存（セーブ）について

このゲームでは、ステージをクリアしていくと、選べるギャラクシーやステージが増えていきます。クリアしたステージやクリア時の記録は、自動的にセーブされます。セーブにはWii本体保存メモリに1ブロックの空き容量が必要です。

8 惑星紹介

● プレイヤー惑星

プレイヤーが操作する、自分の惑星です。



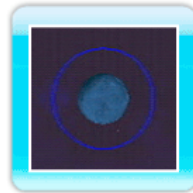
● 赤い惑星

プレイヤー惑星より大きな惑星です。プレイヤー惑星は赤い惑星のサテライト（→P.11：サテライトについて）になることができます。ぶつかるとライフが1つ減ります。



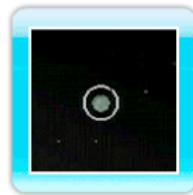
● 青い惑星

プレイヤー惑星と同じ大きさの惑星です。プレイヤー惑星は青い惑星にぶつかると、合体して大きくなります。



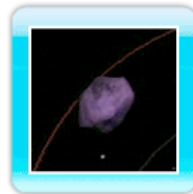
● グレーの惑星

プレイヤー惑星より小さな惑星です。プレイヤー惑星はグレーの惑星をサテライトにすることができます。ぶつかると合体しますが、大きくはなりません。



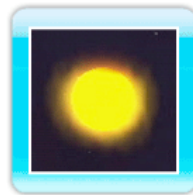
● 隕石

さまざまな形のものがあります。プレイヤー惑星は隕石に対して、重力や反重力を発生できません。また、合体したり、サテライトにしたり、なったりすることもできません。ぶつかるとライフが1つ減ります。



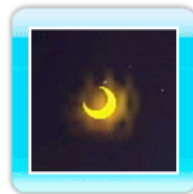
● ゴール惑星

プレイヤー惑星が一定の大きさになると、いずれかの赤い惑星が黄色く光り、ゴール惑星に変わります。ゴール惑星をサテライトにすると、ステージクリアです。ぶつかるとライフが1つ減ります。



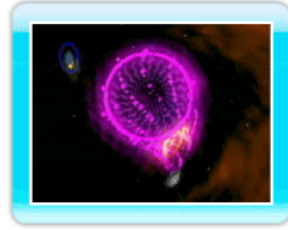
● MOON

ゴール惑星が光ると出現します。MOONをサテライトにしてからクリアすると、ボーナススコアが入ります。ぶつかってもライフは減りませんが、MOONは散ってしまい、そのステージをプレイしている間は再出現しません。



ブラックホールについて

いくつかのステージでは
ブラックホールが出現
し、プレイヤー惑星を吸
い込もうとします。吸い
込まれると、ライフが1つ
減り、同じステージを初
めからプレイすること
になります。



9 ゲームの進めかた

● 重力と反重力を使い分ける

基本的に、プレイヤー惑星は、何もボタンを押さずにいると直進を続けます。

ほかの惑星との距離を調整するには、**A**で重力、**B**で反重力を発生させてください。

・重力

Aを押している間は重力を発生し、プレイヤー惑星は近くの惑星に引き寄せられます。引き寄せられる速度や方向は、その惑星の大きさや互いの距離で変わります。



・反重力

Bを押している間は反重力を発生し、プレイヤー惑星は近くの惑星から離れます。離れる速度や方向は、その惑星の大きさや互いの距離で変わります。

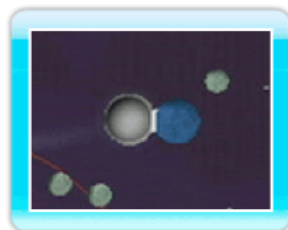


● 基本ルール

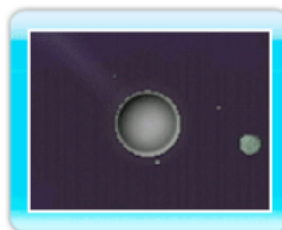
プレイヤー惑星を青い惑星と合体させて大きくしてください。ゴール惑星をサテライト (→P.11: サテライトについて) にすると、ステージクリアです。

・プレイヤー惑星を大きくする

プレイヤー惑星は、同じ大きさの青い惑星と合体すると、大きくなります。



青い惑星にぶつかると……



プレイヤー惑星が大きくなります。

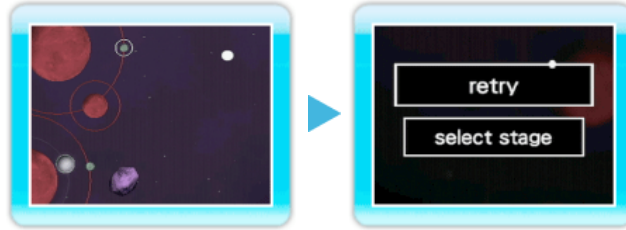
・ゴール惑星をサテライト (→P.11: サテライトについて) にする

プレイヤー惑星が一定の大きさになると、赤い惑星のいずれかがゴール惑星になり、黄色に光ります。ゴール惑星に近づき、サテライトにするとステージクリアです。



● ライフとダメージ

赤い惑星や隕石、ゴール惑星にぶつくと、ダメージを受けてライフが減ります。ライフがなくなると、ゲームオーバーとなり、2つのメニューが表示されます。同じステージに再挑戦する場合は「retry」、ステージを選ぶ画面に戻る場合は「select stage」を選んでください。



ライフがなくなると…… メニューが表示されます。

※ブラックホールに吸い込まれると、ライフが1つ減った状態で、同じステージを初めからプレイすることになります。

※ステージクリア時には、サテライトにした惑星の数だけ、ライフが回復します。

ポーズメニュー

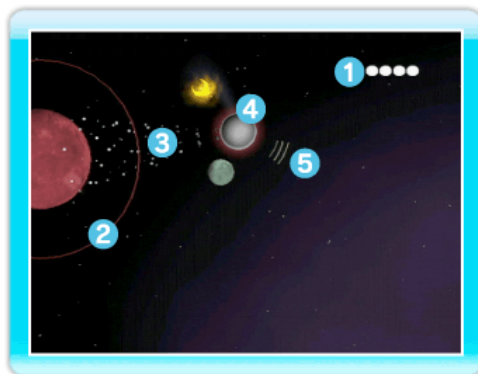
ステージ画面（→P.10：画面の見かた）で⊕を押すと、ゲームがポーズ（一時停止）し、以下のメニューが表示されます。ゲームを再開するときは、もう一度⊕を押すか、「continue」を選んでください。

continue	ゲームを再開します。
retry	現在のステージを初めからやり直します。なお、ライフは初期状態（5つ）に戻ります。
select stage	ステージを選ぶ画面に戻ります。
option	画面の明るさを「+5（もっとも明るい）～-5（もっとも暗い）」で設定します。

10 画面の見かた

● ステージ画面

画面にはプレイヤー惑星の周囲のみが表示されます。また、ステージの上下／左右はつながっていてどちらかの方向に進んでも、1周すると元の場所に戻ります。



① ライフ (→P.9 : ライフとダメージ)

② Gライン

惑星の重力がおよぶ範囲に表示されます。Gラインの内側に入った惑星は、サテライト (→P.11 : サテライトについて) になることがあります。

③ 重力／反重力の流れ

ⒶまたはⒷを押している間表示され、重力や反重力が働いている方向を表します。表示の範囲が大きいほど、強い力が働いています。

④ プレイヤー惑星

プレイヤーが操作する惑星です。

⑤ ゴール惑星のある方向

ゴール惑星が光ると、表示されます。

※Ⓒを押すと、Ⓓで表示中の画面を上下左右に移動できる状態になります。ゲームを再開するときは、Ⓒをもう一度押してください。

● ステージクリア画面

ゴール惑星をサテライトにするとステージクリアとなり、プレイの内容に応じてスコアが計算されます。Ⓐを押して、次のステージに進んでください。



スコアの見かた

Stars	合体した惑星の数から計算されます。
Satellites	サテライトにした惑星の数から計算されます。
Time Bonus	クリアの基準となる時間「Official Time」と、実際のクリアまでの時間「Clear Time」から計算されます。
Bonus	ライフを減らさずにクリアしたり、MOONをサテライトにしてクリアすると獲得できます。MOONをサテライトにした場合、得点の右に三日月が表示されます。
Total	合計得点です。

11 サテライトについて

● ほかの惑星のサテライトになる

プレイヤー惑星より大きい赤い惑星の、Gラインの内側に沿うような軌道をとると、プレイヤー惑星は赤い惑星のサテライトになります。サテライトになると、自動的に惑星の周囲を回転し続けます。

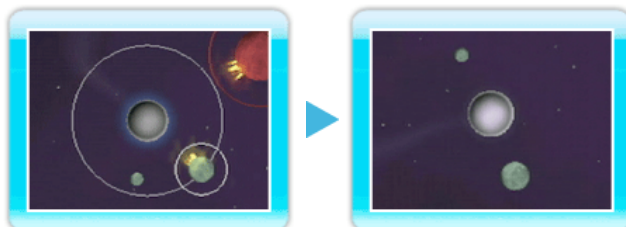


※プレイヤー惑星は、自身がサテライトになっている赤い惑星にはぶつかりません。ただし、それ以外の惑星にはぶつかります。

※ゴール惑星や隕石のサテライトになることはできません。

● ほかの惑星をサテライトにする

プレイヤー惑星より小さいグレーの惑星は、プレイヤー惑星のサテライトにすることができます。プレイヤー惑星のGラインの内側に沿うように、グレーの惑星を通過させてください。サテライトになった惑星はプレイヤー惑星の周囲を回転し続け、ほかの惑星とは衝突しません。



※MOONもサテライトにすることができます。

12 アドバイス

● 惑星に近づくには

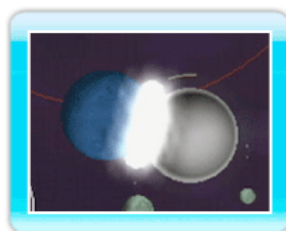
近づきたい惑星がほかの惑星のサテライトになっている場合、同じようにサテライトになってみてください。サテライトになった状態で①や②を押すと、惑星に近づくことができます。

● ホバリングを活用する

①や②を短く何度も押すことを「ホバリング」と呼びます。ホバリングを使うと、惑星との距離や進行方向を微調整できます。

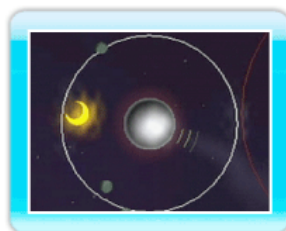
● 大きくなりすぎないように注意する

ステージには合体できる惑星がたくさんありますが、合体しすぎるとほかの惑星と衝突しやすくなったり、重力や反重力が効きにくくなります。ゴール惑星より大きくなればクリアできるので、必要以上に大きくなりないようにしてください。



● MOONをサテライトにする

ゴール惑星が光ると、ステージのどこかにMOONが出現します。ステージ内をくまなく探してみてください。MOONをサテライトにしてからクリアすると、ボーナス得点が入ります。



また、すべてのステージでMOONをサテライトにしてからクリアすると、何かが起こります。