



XBOX 360



ARKHAM ORIGINS



取扱説明書

⚠ 警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体、Kinect® センサー、アクセサリ
の取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認
ください。詳しくは www.xbox.com/support をご覧ください。

健康についての重要な警告：光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こす
ことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原
因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。この発作には、めまい、視
覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識
の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひ
きつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることあり
ます。このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受け
てください。

保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、この
ような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意
しましょう。

- ・テレビから離れる
- ・画面の小さいテレビを使う
- ・明るい部屋でゲームをする
- ・疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合に
は、ゲームをする前に医師に相談してください。

CERO マークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を
受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示していま
す。年齢区分マークは、CERO 倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢
以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコ
ンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではあ
りません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。ま
た、CERO の対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンライン
プレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳
しくは CERO のウェブサイト (<http://www.cero.gr.jp>) をご覧ください。

目次

暗黒のクリスマス	02
XBOX LIVE	03
操作方法	03
ゲームプレイ	04
ゲームオプション	15
ポーズメニュー	16
フレデター・オンライン	17
カスタマーサポートと保証	25

暗黒のクリスマス

ブルース・ウェインがゴッサムに戻ってきて約2年。犯罪率
は急激に上昇し、腐敗した警察はこの荒廃した状況をさし
て気に留めている様子もない。そんな彼らに代わって、
我々のヒーローは秩序を保ち、公正な裁きをくくすために
戦っている。しかしそんな彼も未熟だ。まだ洗練された強
いダークナイトでない彼は、気性のコントロールができず、
何もかもを自分一人でやろうとする…

バットマンの現在の標的はローマン・シオニス（別名：ブラッ
クマスク）。街の裏社会を牛耳っているギャングの頭領だ。
長い追跡劇を終えたバットマンはウェイン邸に戻り、クリス
マス・イブをアルフレッドと静かで素敵な夜を過ごすつもり
だった。だが、それは一転することとなる。雲行きが怪しく
なってきたゴッサムに忍び寄るのは、嵐だけではなかった
のだ…

Xbox LIVE®

Xbox Live®を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、<http://www.xbox.com/jp/live/> を参照してください。

Xbox Live®を利用するために

Xbox Live®を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox Live® サービスに加入する必要があります。Xbox Live®サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox Live の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

Xbox 360 コントローラー



基本操作

ガジェットで狙う / 単発押しでバットラング速射	LT
しゃがむ / ガジェット使用	RT
捜査ビジョン / 長押しでスキャン	LB
グラップリング	RB
ガジェットを選択	⬅
カウンター	Y
マント・スタン	B
攻撃	X
ミッション・インターフェース	BACK
ポーズ	START
ダッシュ / (2連打)回避	A (長押し) / A A
移動	⬆
周囲を見回す	R
視点を戻す	⬆
ズーム	⬆
爆破ジェル速射	LT + X
バットクロー速射	RT + Y

ゲームプレイ

戦闘

画面表示



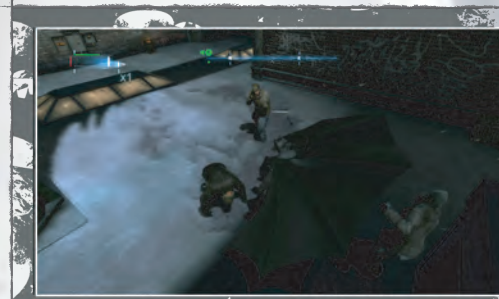
1. XP: 画面左上に表示される緑色のバーは、バットマンが獲得した経験値 (XP) を示しています。経験値は犯罪者を倒すことなどでアップし、バーが一杯になると、ウェインテックからアップグレードを入手できます。

2. ライフ/防具: 経験値の下に表示される青のバーは、バットマンのライフを示します。ウェインテックメニューからアップグレードを購入し、バットスーツに新たな防具を追加し、銃撃や近接攻撃に対する防御性能を高めましょう。

3. コンパス: 画面上部にはコンパスが表示されます。コンパス上には中間点が現れ、バットマンに目標までの道のりを示します。

4. ガジェット: バットマンが使用する様々なガジェットは、画面左下に表示されます。ストーリーが進むに従って、新たなガジェットが解除されていきます。

5. 照準: つかめる出っ張りや近くにある時や、手動でガジェットの狙いを定める場合は、画面に照準が表示されます。



バットマンが夜を生き延びるためには、トレーニング成果と鋭い直感を総動員して敵を倒さねばなりません。敵を殴る時は **X** ボタンを押します。

敵を迎え撃つ(カウンター)

バットマンを攻撃しようとしている敵の頭上には、稲妻状のアイコンが表示されます。このアイコンが消える前に **V** ボタンを押し、敵を迎え撃ちましょう。

敵をスタンさせる(マントスタン)

B ボタンを押してマントスタンを使用します。バットマンは敵がスタンしているときにその頭上に飛び降りたり、空中から攻撃したり、グリップネール・ガンを使って素早く逃げる事ができます。攻撃する前にかならずスタンを仕掛けなくてはならない敵もいます。

攻撃をかわす

左スティックを動かし、**A** ボタンを2度押しすると、敵を飛び越えたり、身を投げ出したりして攻撃をかわすことができます。

ガジェットの速射(クイックファイアー)

バットラングの速射	LT (軽く押す)
バットクロウの速射	LT + Y
爆破ジェルを設置	LT + X
衝撃起爆装置の速射	LT + B
グルーボムの速射	RT RT

攻撃をかわす

左スティックを動かし、**A**ボタンを2度押しすると、敵を飛び越えたり、身を投げ出したりして攻撃をかわすことができます。

コンボ

殴ったり、迎え撃ったり、ガジェットを使用したり、敵の目をくらましたり、攻撃をかわしたりといった動きを、途中で攻撃されたり狙いを外したりすることなく連続して行うことができればコンボが成立します。コンボは戦闘から得られる経験値を倍増します。ライフバーの下に表示されているのが現在のコンボ数です。バットマンが攻撃されたり、次の攻撃まで間が空いたりすると、そのコンボ数は無効になります。

捜査ビジョン



LBを軽く押すと、いつでも捜査ビジョンを起動できます。捜査ビジョンはバットマンにもうひとつの視覚を与えてくれます。バットマンはそれによって敵や隠れ場所やその場所の構造的な弱点を見つけだすことができます。

ガーゴイルや暖炉といった隠れ場所のほか、防犯カメラやドアなどの重要な対象物は、オレンジ色で表示されます。武器を持っている敵はオレンジ、それ以外の敵はブルーで表示されます。構造的にもろく、バットマンが突破もしくは破壊できる壁は半透明に見え、その上に「爆発」アイコンが表示されます。

捜査ビジョン中は、敵の装備や武器、セキュリティシステムやドアロックを制御するコントロールパネルの機能など、敵や対象物の攻略に役立つ情報を得ることもできます。

スキャン

特定の状況で**LB**を長押しすると、その場所をスキャンして、手掛かりを探し出せます。証拠を分析したり、手の届かない場所にあるエニグマ・データバックに目印をつけ、あとで探しに戻る時に利用しましょう。

犯行現場



ゴッサム市警はゴッサム・シティで起こった不審死の調査を行うため、「犯行現場」を封鎖しています。バットマンは周囲を搜索して手掛かりを入手したり、**A**ボタン長押しで事件の一連の流れを再現して事件を解決できます。**L1**長押しで巻き戻し、**RT**長押しで早送りして、犯行現場を見直し、捜査の重要な手掛かりを見つけましょう。

姿なき捕食者

ゴッサムから姿を消したバットマンは訓練の末暗がりから襲いかかり、ゴッサム・シティの犯罪者たちを恐怖に陥れる達人となりました。今夜、その技や装備の真価が問われることになります。



見晴らしの良い場所

アーカム・シティに監視の目を光らせるガーゴイルたちは、敵に気づかれることなく様子を探るのに絶好のポイントです。捜査ビジョンに切り換えた状態で見晴らしの良い場所にしゃがみ込めば、最も効果的に敵を倒す方法が見えてくるはずです。



注意:一部の敵は見晴らしの良い場所に潜むバットマンを感知できるサーマルゴーグルを装備しています。

コーナー・カバー/ コーナー・テイクダウン

バットマンはコーナー・カバー状態の時に、気付かず接近してくる敵を倒せます。しゃがみながら**A**ボタンで身を隠し、**Y**ボタンで範囲内にいる標的をテイクダウンします。



サイレント・テイクダウン

敵を周囲の仲間に気付かれることなく気絶させるには**RT**を長押しして身をかめ、標的の背後に忍び寄ります。位置についたら、**Y**ボタンで標的をテイクダウンします。



ノックアウト・スマッシュ

サイレント・テイクダウンの途中で**X**ボタンを押すと、即座に敵を気絶させることができます。ただしこの動きは大きな音を伴うため、周囲の敵を引き寄せます。

ダブル・テイクダウン

こちらに気付いていない2人の敵の背後に音を立てずに忍び寄り、**Y**ボタンを押して思いきり彼らの頭を互いに打ち付け、ふたり同時に気絶させます。

インバーテッド・テイクダウン

ガーゴイルの上から敵を見つけたら、ガーゴイルや見晴しの良い場所に立つかぶら下がり、**Y**ボタンで不意打ちを食らわせましょう。この攻撃は音を立てるため、周囲の敵を引き寄せます。移動の準備を忘れずに!



格子テイクダウン

床や通風口の鉄格子の下に身を潜めている時に、何も知らない敵が通りかかったら、**Y**ボタンを押して飛び出し、敵を気絶させます。この攻撃は大きな音を伴うため、他の敵を引き寄せ、鉄格子を調べられます。



レッジ・テイクダウン

出っ張りからぶら下がった状態で**Y**ボタンを押し、手を伸ばして上の通路にいる敵を捕まえ、相手を通路の外へ引きずり落として気絶させます。この攻撃は大きな音を伴うため、他の敵を引き寄せます。

ハンギング・レッジ・テイクダウン

バットマンが敵の頭上にある出っ張りや手すりの上にいる場合は、そこから降下して、音を立てずに足で敵を窒息させ、気絶させることができます。

ウィンドウ/木製の壁テイクダウン

敵が窓やもろくなった壁の裏側にいることに気付いたら、それを打ち破り、即座に敵を気絶させることができます。この攻撃は非常に大きな音を伴うため、周辺の敵を全て引き寄せることになります。



ヒント:騒音の出ない攻撃は、ハンギング・レッグ・テイクダウン、サイレント・テイクダウン、コーナー・カバー・テイクダウンのみです。他のテイクダウンを行う場合は直ちに移動できるよう準備しておいてください。

移動



その場所を通り抜きたい時は左スティックを使用します。移動中に**A**ボタンを長押しすると、バットマンは走り出します。走っている途中で障害物に出くわした場合は、自動的に飛び越えたりよじ登ったりします。

グライド

バットマンのマントは長距離の滑空を可能にすることを目的として作られた特別なマントです。空中で**A**ボタンを長押しするとマントが開き、左スティックで滑らかに降下することができます。



ダイブボム

滑空中に**RT**を長押しすると、バットマンがまっすぐ急降下し、左スティックを倒すとスピードと高度を上げます。加速することで、より長い距離を滑空でき、無防備な敵に強烈な一撃を食わせれます。



グリップネル・ガン

グリップネル・ガンは、バットマンの素早い移動に欠かせない道具です。**RB**を軽く押しさえすれば、バットマンはすぐに手近な出っ張りにフックを引っ掛け、そこにより登ります。フックを引っ掛けた状態で**B**ボタンを押すと、いつでもフックを外すことができます。新たにグリップネル・ブーストも搭載されました。ダイブボムやグライドを併用すれば、バットマンはかなりの長距離を地面に一切触れることなく移動できます。



スライド

走っている途中で**RT**を押すと、バットマンがスライディングキックを行います。スライドは狭いすき間をくぐり抜けたり、通気口のカバーを素早く外したり、戦闘を開始する時に使えます。



ドロップアタック

バットマンが敵より高い位置にいて、敵の頭上にバットシンボルが表示されていれば、ドロップアタックが可能です。バットシンボルが表示されたら**X**ボタンを押し、敵の上に飛び降ります。



グライドキック

滑空中や高く見晴らしの良い場所、あるいは建物の端にいる時に敵と一定の距離まで近付いたら、グライドキックを放つチャンスです。敵の頭上にバットシンボルが現れたら**X**ボタンを押します。するとバットマンが自動的に降下し、敵を攻撃します。



ガジェット



バットマンは、犯罪と戦うための技術を集めた武器工場を持つことでも知られています。夜を生き抜くには、彼のガジェットを適切に活用することが不可欠です。ゲーム開始時のバットマンはわずかなガジェットしか持っていないが、特定の敵を倒したり、サイドミッションをクリアしたり、ウェインテックからアップグレードを購入したりすることで、新たなガジェットを手に入れます。方向パッドでガジェットを選択します。

バットラング

バットマンのシンボルといえるこの武器は、敵の目をくらませたり、手の届かない場所にある物体に投げつけたりといった形で使われます。**LT**を長押しして狙いを定め、**RT**を押して投げ付けるか、**LT**を軽く押して速射します。バットラングは3つまで連投できます。



リモコン・バットラング

リモコン・バットラングは、スイッチや手の届かない位置にある物体を狙い撃ちするのに便利です。このバットラングは飛行中にスピードや方向をコントロールできます。このガジェットをアップグレードすると、弧を描いて元の位置に戻り、敵を背後から攻撃できるよう設定できます。



自動レベル

RB

ブレーキ

LT

加速

RT

Uターン

LT + RT

バットクロー



バットクローは、主に手の届かない位置にある物体に接触し、それをバットマンの元へ引き寄せるために使われます。**LT**を長押しして狙いを定め、**RT**を押して発射します。**LT**+**Y**ボタンで速射します。アップグレードにより、銃を構えた敵から武器を奪うことができるようになります。

爆破ジェル

爆破ジェルは一時的に敵を無力化したり、建造物の弱点を爆破して突破したりする際に使用します。**LT**を長押しして狙いを定め、**RT**を押して1発分のジェルを噴射します。ジェルを爆発させる時は、**LT**を長押ししながら**RB**を押します。同時に3発分まで起爆可能です。



暗号シーケンサー

暗号シーケンサーは、暗号化された無線通信を解読したり、セキュリティシステムの端末をハッキングしたり、電子制御されたドアロックを解錠したりする時に役立ちます。まず**LT**を長押しして狙いを定め、**RT**を押してガジェットを配置します。その後、左スティックと右スティックを使い、装置にアクセスします。



スモークペレット

スモークペレットは周囲に煙を充満させ、方向感覚を奪います。バットマンはその隙に銃撃から逃れたり、敵の集団を混乱に陥れたりできます。**LT**を長押しして狙いを定め、**RT**でスモークペレットを投げるか、**RB**でバットマンの足元にペレットを落とします。



遠隔クロー

遠隔クローで、新しい経路を移動することができます。**LT**を長押しで狙いを定め、**RT**で自動的に2つのアンカーポイントにタイトロープを張るか、**RB**を押して第2のターゲットを選びます。遠隔クローで2人の敵を縛ったり、敵に物をぶつけたりすることもできます。

アップグレードすると、タイトロープの上を歩いたり、ジップラインを移動中にテイクダウンできるようになります。さらにアップグレードすると、頭上から敵を吊り下げることも可能です。タイトロープの長さには限界がありますが、アップグレードによって拡張できます。

衝撃起爆装置

一時的に敵の方向感覚を奪うガジェットです。**LT**と**B**ボタンで衝撃起爆装置を速射します。一瞬間を開けてから爆発し、爆発に巻き込まれると気絶します。このガジェットをアップグレードすると、気絶時間が長くなり、有効範囲が拡大します。

グルーボム

このガジェットで、敵1人を拘束できます。また、グルーボムの化学物質によって、一時的に水に浮く足場が作れます。**LT**を長押しして狙い、**RT**でグルーボムを投げます。

かく乱器

かく乱器は遠距離から火器、シグナルジャマー、タレットを無効化できます。**LT**を長押しして狙いを定め、**RT**を長押しすると、狙った端末を無効にします。2回まで連続で使えますが、その後は充電が必要です。このガジェットをアップグレードすると、プレデタールームにある地雷やスピーカーも無効にできます。

ショックグローブ



ショックグローブは電源の入っていない発電機や他の端末に電力を供給し、新たなエリアへの入口を開きます。**A**ボタン長押しで、端末をチャージします。また、敵を死に至らない程度に感電させることもできます。戦闘中は、**L**左スティック ボタン + **R**右スティック ボタンでグローブを起動し、**X**ボタンで電気ショックを与えます。

バットコンピューター

バットコンピューターにアクセスしたい時は、いつでも **BACK** ボタンを押してください。ここから目標を設定したり、登場人物に関する書類を見直したり、マップ画面を表示したり、ウェインテックにアクセスして新たなガジェットのアップグレードやスキルを購入したりできます。バットコンピューターの5つの主要機能を切り換えたい時は、**LB** / **RB** を押してください。



マップシステム

バットマンは、高度な衛星技術によってゴッサム・シティ全体のルートを把握しています。バットマンは彼の現在の目標やサイドミッションへの中間点を確認し、手動で中間点(カスタム中間点)を設定できます。

地図上の任意のエリアをハイライトした上で **Y** ボタンを押すと、目標が設定されます。中間点の1つを目標に選択すると、バットマンのコンパスに青い目印が現れて道案内をしてくれます。目標が設定された場所の上空には、バットシグナルも現れます。

指名手配犯

バットマンはここからゴッサム・シティに点在する任意のミッションの最新データにアクセスできます。ボスが率いる様々な犯罪組織を見つけ出しましょう。

バットマンはここからゴッサム・シティに点在する任意のミッションの最新データにアクセスできます。ボスが率いる様々な犯罪組織を見つけ出しましょう。

それぞれの指名手配ファイルから、バットマンが既に見つけた目標を示す地図を開けます。発見済みの目標はハイライトされており、**Y** ボタンで中間点に設定すれば、現在の目標として変更できます。

ダークナイトシステム

バットマンは絶えず自らを鍛えるため、自身の能力を大きく4つに分類する自己評価プログラムを考案しました。これらのチャレンジをクリアすれば、ウェインテック・ツリーの様々なアップグレードを解除できます。全てのチャレンジをクリアして、ストーリーモードとチャレンジモードで使用する新たなスーツを解除しましょう。



ウェインテック

ウェインテックのインターフェイスを通じて、バットマンは戦闘で得た経験値を使って新たなスキルやガジェットのアップグレードを購入できます。経験値バーが一杯になるごとに、ひとつのアイテムが購入可能になります。



ダークナイトシステムでチャレンジをクリアするほか、新しいガジェットを入手したり、ゲームを進めたりすることで、ウェインテック・ツリーのアイテムが解除されます。

データベース

バットマンは、データベースに犯罪行為、犯罪者、調査の結果を記録していきます。このページを開けば、ゴッサム・シティを詳しく知ることができます。

メインメニュー



メインメニュー

「バットマン:アーカム・ビギンズ」を最初から始めるか、最後にセーブしたポイントからゲームを再開するかを選んでください。

注意:「バットマン:アーカム・ビギンズ」は特定のポイントで自動的にゲームをセーブします。画面にオートセーブのアイコンが表示されている時は、電源を切ったり、ディスクを取り出ししたりしないでください。

統計

プレイに関するさまざまなステータスをチェックし、あなたがどこまで来たかを確認しましょう。

チャレンジモード

バットマンが自身の能力を試すために考案したチャレンジに挑戦しましょう。ストーリーを進めていけば、追加チャレンジが解除されます。

ランキング・チャレンジ:モディファイア設定なしでバットマンのチャレンジに挑みます。

カスタム・チャレンジ:マップを選択し、複数のモディファイアを設定して独自のチャレンジを作りましょう。

キャンペーン:それぞれのマップにふさわしいモディファイアを選択しながら、ずらりと並んだチャレンジを突破していきます。約束事はただひとつ、全てのチャレンジを終えるまでに、全てのモディファイアを使用することです。

戦闘訓練:高度なテクニックを習得できる訓練セッションを行います。

ストーリー

現在プレイ中のゲームでどこまでストーリーが進んでいるか確認してみましょう。

キャラクター・トロフィー

ゲームを進めていくと解除される、キャラクターの3Dモデルを見てみましょう。

オプション

設定変更や、操作方法の確認ができます。詳しくはオプションの項目をご覧ください。

新しいゲーム+

「新しいゲーム+」を選択すると、「バットマン:アーカム・ビギンズ」をプレイして獲得したアップグレードを持った状態で、新しいゲームを開始します。全てのガジェットを持った状態ではスタートできませんが、こうしたガジェットを入手すれば、過去に解除したアップグレードを使用可能です。敵は新たな形態で登場し、ゲーム全体の難易度もアップしています。このオプションを解除するには、ノーマル、ハードのいずれかの難易度で、最低一度は本編を最後までプレイする必要があります。

アイ・アム・ザ・ナイト

ハードコア専用です。新たにゲームをプレイしますが、このモードでは一度死んだら終わりです。再び最初から始める必要があります。このオプションを解除するには、新しいゲーム+でメインストーリーをクリアする必要があります。挑戦する準備はいいですか？

コンセプトアート

背景やキャラクターの設定資料を見てみましょう。この設定資料は、ゲームを進めるか、チャレンジモード中にトロフィーを獲得していくと解除されます。

WBID

WBID (Warner Brothers ID) があれば当社のウェブサイトやアプリに簡単に個人IDでログインできます。アクセスに手間取らない分、コンテンツそのものをお楽しみください！

確認済みのメールアドレスでWBIDに登録して、ゲーム内で使用できる限定コンテンツを解除しましょう！

WBIDの詳細はこちら <http://wbid.warnerbros.com>

オンライン

このオプションを選択すると、「プレデター・オンライン」を開始します。詳細は「プレデター・オンライン」の項目をご覧ください。

インゲームストア

「バットマン:アーカム・ビギンズ」のインゲームストアで、ダウンロード コンテンツをチェックして購入できます。

クレジット

「バットマン:アーカム・ビギンズ」のクレジットを見てみましょう。

ゲームオプション



上下カメラ操作を反転:カメラを上下させる際の操作を反転させます。

左右カメラ操作を反転:カメラを左右に動かす際の操作を反転させます。

飛行時の操作方向を反転:バットマンが滑空する時の操作を反転させます。

バットラング時の操作方向を反転:リモコン・バットラングを操縦する際の操作を反転させます。

カメラサポート:カメラサポート機能を使用する場合に選択してください。

ヒント:ゲーム中表示されるヒントの表示/非表示を選択します。

明るさ:画面の明るさを調整します。

データ保存機器:ゲームデータをセーブする記憶装置を選択します。

オーディオオプション

サウンド出力選択:ヘッドホン、TV、ステレオ、またはホームシアター環境に最適な音声出力を選択します。

字幕:字幕を表示させたい時に選択します。

SFX ボリューム:効果音の音量を調整します。

BGM ボリューム:「バットマン:アーカム・ビギンズ」のサウンドトラックの音量を調整します。

ダイアログ ボリューム:ゲーム内の会話の音量を調整します。

ポーズメニュー



プレイ中に **START** ボタンを押すと、いつでもポーズメニューを開くことができます。

再開

現在進行中のゲームに戻ります。

ゲームオプション

操作や画面の明るさの設定を変更します。

オーディオオプション

音量や字幕の設定を変更します。

操作方法

ゲームの基本操作を確認します。

再スタート

最後にセーブしたチェックポイントからゲームを再開します。

終了

ゲームを終了し、メインメニューに戻ります。セーブされていないゲーム進行は全て失われます。

プレデター・オンライン

「バットマン:アーカム・ビギンズ」では、バットマン、ロビン、エリートギャング、ジョーカーあるいはベイン自身として他のプレイヤーと対戦できる「アーカム」シリーズ史上初のオンラインモードが登場します。今回、バットマンとロビンの前に手強い敵が立ちはだかります——エリートギャングは、単なる街のチンピラではありません。強靱な肉体を完全武装で固め、様々な特殊装備を駆使する抜け目のない冷酷な精鋭たちです。

エリートギャングはバットマンとロビンをかわしながら、他のギャングを壊滅させれば勝利となります。ヒーローたちは捕まらないようにしながら、様々なテイクダウンを駆使して「威迫」を高めていきます。ジョーカーとベインは本人自ら争いに加わり、最初に彼らを招き入れたプレイヤーがその力を手に入れます。

マッチ開始方法 マッチに参加(クイック マッチ)

このオプションを選択すると、ゲームを検索できます。見つからない場合は、新しいロビーを作成できます。



プライベート マッチの作成 (プライベートゲーム作成)

招待したフレンドのみが参加できるカスタムのマルチプレイロビーを作成します。マップの設定や、マップローテーションの有効/無効を選択できます。



プレイ画面



1. 武器と弾薬

現在装備中の武器、残りの弾薬やグレナードを表します。

2. ガジェット

現在使用できる技とクールダウンを表示します。

3. 制圧ポイントマーカー

制圧ポイントまでの方向と距離を示します。

4. 威迫メーター

バットマンとロビンがどれだけ勝利に近づいたのかを表します。

5. 弾薬箱インジケーター

最寄りの弾薬箱までの方向と距離を示します。

6. マッチタイマー

残り時間を表示します。

7. エリートチーム・アイコン

各チームの生き残っているプレイヤー数と、残りの増援数を示します。

8. 死亡記事

エリートキルとヒーロー・テイクダウンの成功数です。

9. ダッシュスタミナゲージ

どれだけダッシュできるかを表します。

10. グレナードインジケーター

敵によるグレナードの危険を警告します。

11. 方向ダメージインジケーター

敵の攻撃を受けている方向を表します。

12. スーパーヴィランの入口

プレイ可能なスーパーヴィランの入口までの方向と距離を示します。

エリートとしてプレイ

エリートの戦術や操作は、バットマンと少し異なります。バットマンの操作方法については、前述の項目をご覧ください。



ダッシュ

A ボタンを押す、または長押しで短い距離をダッシュします。**A** ボタンを放すとダッシュをやめます。しばらくすると、再びダッシュできます。

カバー

B ボタンでカバーにもたれて隠れ、**LT** でカバーから出ます。**RT** で隠れながら撃ちます。左スティックと**B** ボタンで、カバーに向かってダッシュします。



強化ビジョン

LB で強化ビジョンを起動します。強化ビジョンでヒーローや他のギャングを発見できます。

注意:長時間使用し続けると、バッテリーをフルに充電するまで再度使用できなくなります。



ジョーカー・ギャング団の技

1.デュアルウィールド:2つのネイルガンを二丁持ちスタイルで発射して、大きな威力を生み出します。

2.サプライズ・デス:ジョーカー製の罠が仕掛けられた包みを落とせます。敵への効果は何か? 決して喜ばれないサプライズです。

3.RCエアシップ:飛行船型の無線爆破装置を操縦できます。飛行船は、**A** ボタンを押すか、一定以上のダメージを受けるか、マップ上の敵やその他のものに接触すると爆発します。

ベイン・ギャング団の技

1.ウルトラソニック・パルス:音速の振動波を放出し、範囲内の敵プレイヤーを一時的にスタン状態にします。

2.UAV:遠隔操縦できる無人ドローンをマップ周辺に展開して、敵を攻撃します。ただし、一定時間を過ぎるか、敵の攻撃を受けると自爆します。

3.タクティカル・ダート:どんなものにも貼り付き、地雷のように配置できます。敵プレイヤーが付近を通過すると爆発し、周囲の敵全員に追跡ビーコンを仕掛けます。これによって、壁越しでも戦場で敵の位置を追跡できます。

スーパーヴィランとしてプレイ

犯罪界の道化王子、ジョーカーまたはバットマンキラーのペインとして戦います。



バットマン最大の宿敵であり、犯罪界の道化王子の異名をとるジョーカーとして戦います。ジョーカーは近距離と遠距離の両方で攻撃力が高く、エリートに操作方法が似ています。

スペードのエース

ジョーカーのメインウェポンは、驚くほど強力かつ正確に敵を一撃で仕留めます。

ハートのキング

ジョーカーのサブウェポンは、無数の炸裂弾を浴びせます。

ジョイ・ブザー

ジョーカーは、ジョイ・ブザーで相手をマヒさせ、強力な近接攻撃を敵に繰り出します。



バットマン最大の強敵、バットマンキラーのペインとして戦います。ペインは非常に機動性が高く、ヒーローキャラクターに操作方法が似ています。

グラウンド・スマッシュ

ペインの近接攻撃は、周囲の敵を複数ノックダウンできます。

投げ/スラム

ペインはテイクダウンの代わりに、敵を掴んで投げることができます。またはヒーローに対して使用すると、特殊攻撃が発動します。投げられたエリートにぶつかった敵は気絶します。

ロケットランチャー

ペインがロケットランチャーを使用します。

カスタマイズ



プレイヤーは装備を設定して、武器、技、外見をラウンド間にロビーで簡単に選択できます。バットマンやロビンでプレイする場合は、1種類のスキンを選択でき、ジョーカーまたはペイン・ギャング団のエリートとしてプレイする場合は、全体レベルが最大状態で、装備を5種類までそれぞれ設定できます。

ペンギンのブラックマーケット

ゲーム中、ペンギンのブラックマーケットで使用できるアーカムクレジットを経験値(XP)と一緒に獲得できます。アーカムクレジットを購入することも可能です。

様々なサイズが存在する「コブルポットのコンテナ」には、ラウンド前に使用できる消費アイテムや、ギャングのコスチュームアイテムがランダムに入っています。これらは、グループXPでは入手できません。



オンラインオプション

エリートの操作方法

エリートの操作方法やオプションを変更します。

進行状況

たくさんプレイするほど、キャラクターのパワーや適応性が上昇します。これはヴィラングループごとの全体レベルに反映されます。

全体XP

プレイするグループに関わらず、アカウントごとにXPが増加します。このタイプのXPによって、ヒーローのガジェットやアップグレード、ヒーロー・スキン、装備スロット、エリート用の強化ビジョンアップグレードが解除されます。武器の熟練度は、その武器でマッチ中にどれだけのエリート、スーパーヴィラン、ヒーローを倒したかがトラッキングされます。

グループXP

エリートとしてプレイする場合、プレイヤーはギャングごとのXPを獲得します。このXPによって、前述のギャングの技や、スーパーヴィランへの忠誠を体現できるグループごとのコスチュームアイテムが解除されます。

アーカム・オンライン評価

プレイヤーごとの「アーカム・オンライン評価」は、「バットマン・アーカム・ピギンズ」のマルチプレイモードをプレイした時間や投資を表します。

「アーカム・オンライン評価」はそれぞれのグループで獲得したレベルと、「ブレステージ」ボーナスで構成されます（詳細は下記をご覧ください）。新しいプロフィールでは、「アーカム・オンライン評価」が「1」の状態からスタートします。

全グループで最高レベルに到達すると、カスタマイズ画面に「ブレステージ」のオプションが表示されます。このオプションを選択すると、全てのグループがレベル1にリセットされ、「アーカム・オンライン評価」に「60」のボーナスが与えられます。これによって全ての進行状況がリセットされ、解除した装備は再びロックされますが、設定自体は保存されます。そのため、様々な装備を設定している場合でも、必要なアカウントレベルに再び到達すれば、ブレステージで同じ設定が使用可能になります。

SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

This end user license agreement ("Agreement") is a legal agreement between you and WB Games Inc., a company duly organized under the laws of the State of Washington, with its principal offices at 12131 113th Avenue NE, Suite 300, Kirkland, WA, USA ("WB Games") for the interactive entertainment product, including the software included herewith, the associated media and any printed materials (collectively, the "Product"). By installing, accessing, playing or otherwise using the Product, you agree to be bound by the terms of this Agreement. If you do not agree to the terms of this Agreement, do not install, access, play or otherwise use the Product.

SOFTWARE LICENSE

WB Games grants to you the non-exclusive, non-transferable, revocable, limited right and license to use one copy of this Product solely and exclusively for your personal use. All rights not specifically granted under this Agreement are reserved by WB Games. This Product is licensed, not sold. Your license confers no title or ownership in this Product and should not be construed as a sale of any rights to the Product. The Product contains font software licensed from third parties. Such font software shall only be used with the Product and not extracted from the Product for any purpose. All right, title and interest in and to this Product and any and all copies thereof (including, but not limited to any and all titles, computer code, technology, themes, objects, characters, character names, stories, dialog, catch phrases, locations, concepts, artwork, music, etc.) are owned by WB Games or its licensors. This Product is protected by the copyright laws of the United States, international copyright treaties and conventions and other laws. This Product contains certain licensed materials and WB Games' licensors may protect their rights in the event of any violation of this Agreement.

You may not: (1) copy the Product in its entirety onto a hard drive or other storage device; (2) distribute, rent, lease or sublicense all or any portion of the Product; (3) modify or prepare derivative works of the Product; (4) transmit the Product over a network, by telephone or electronically using any means, or permit the use of the Product in a network, multi-user arrangement or remote access arrangement, except in the course of your network multiplayer play of the Product over authorized networks; (5) design or distribute unauthorized levels; (6) reverse engineer the Product, derive source code, or otherwise attempt to reconstruct or discover any underlying source code, ideas, algorithms, file formats, programming or interoperability interfaces of the Product by any means whatsoever, except to the extent expressly permitted by law despite a contractual provision to the contrary, and then only after you have notified WB Games in writing of your intended activities; (7) export or re-export the Product or any copy or adaptation thereof in violation of any applicable laws without first

DOLBY DIGITAL



Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

SCALEFORM

Autodesk

GAMEWARE 

Scaleform

This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2013 Autodesk, Inc.

All Rights Reserved.

UNREAL TECHNOLOGY



UNREAL
ENGINE

Unreal® Engine, copyright 1998-2013 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc.

TELEMETRY



TELEMETRY

Uses Telemetry Performance Visualizer. Copyright (C) 2009-2013 by RAD Game Tools, Inc.

obtaining a separate license from WB Games (which WB Games may or may not grant in its sole discretion) and WB Games may charge a fee for any such separate licenses.

Because WB Games would be irreparably damaged if the terms of this Agreement were not specifically enforced, you agree that WB Games shall be entitled, without bond, other security or proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect to breaches of this Agreement in addition to such other remedies as WB Games may otherwise have under applicable laws. In the event any litigation is brought by either party in connection with this Agreement, the prevailing party in such litigation shall be entitled to recover from the other party all the costs, attorneys' fees and other expenses incurred by such prevailing party in the litigation.

CUSTOMER SUPPORT

In the unlikely event of a problem with your Product, you may only need simple instructions to correct the problem. Please contact WB Games Customer Service Department by calling us at (410) 568-3680 or via email at support@wbgames.com before returning the Product to a retailer. Please do not send any Product to WB Games without contacting us first.

LIMITED WARRANTY

WB Games warrants to the best of WB Games' ability to the original consumer purchaser of the Product that the medium on which the Product is recorded shall be free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the original date of purchase. If a defect in materials or workmanship occurs during this ninety (90) day warranty period, WB Games will either repair or replace, at WB Games' option, the Product free of charge. In the event that the Product is no longer available, WB Games may, in its sole discretion, replace the Product with a product of comparable value. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate (to WB Games' satisfaction) that the Product was purchased within the last ninety (90) days.

To receive warranty service:

Notify the WB Games Customer Service Department of the problem requiring warranty service by calling (410) 568-3680 or emailing support@wbgames.com. If the WB Games service technician is unable to solve the problem by phone or on the web via email, he/she may authorize you to return the Product, at your risk of damage, freight and insurance prepaid by you, together with your dated sales slip or similar proof of purchase within the ninety (90) day warranty period to:

WB Games Customer Support
c/o Pole to Win International
10720 Gilroy Road
Hunt Valley, MD 21031

WB Games is not responsible for unauthorized returns of Product and reserves the right to send such unauthorized returns back to customer.

This limited warranty shall not be applicable and shall be void if: (a) the defect in the Product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect; (b) the Product is used with products not sold or licensed by the appropriate platform manufacturer or WB Games (including but not limited to, non-licensed game enhancements and copier devices, adapters and power supplies); (c) the Product is used for commercial purposes (including rental); (d) the Product is modified or tampered with; or (e) the Product's serial number has been altered, defaced or removed.

WARRANTY LIMITATIONS / DISCLAIMER

EXCEPT AS EXPRESSLY PROVIDED HEREIN AND TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, THE PRODUCT IS MADE AVAILABLE TO YOU UNDER THIS AGREEMENT ON AN "AS IS" BASIS WITH NO WARRANTY OF ANY KIND. TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW THE EXPRESS LIMITED WARRANTY SET FORTH ABOVE IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND REPRESENTATIONS. EXCEPT AS PROVIDED IN THE LIMITED WARRANTY ABOVE, ALL OTHER EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, CONDITIONS OR OTHER TERMS APPLICABLE TO THIS PRODUCT, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, IMPLIED WARRANTIES, CONDITIONS OR OTHER TERMS OF CONDITION, UNINTERRUPTED USE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT ARE HEREBY DISCLAIMED BY WB GAMES. SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF CERTAIN IMPLIED WARRANTIES, CONDITIONS OR OTHER TERMS, SO THE ABOVE EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER LEGAL RIGHTS THAT VARY FROM COUNTRY TO COUNTRY. IF ANY SUCH WARRANTIES ARE INCAPABLE OF EXCLUSION, THEN SUCH WARRANTIES APPLICABLE TO THIS PRODUCT SHALL BE LIMITED TO THE 180 DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE.

LIMITATION OF LIABILITY

TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT SHALL WB GAMES BE LIABLE FOR ANY OF THE FOLLOWING DAMAGES: (1) DIRECT; (2) SPECIAL; (3) CONSEQUENTIAL; (4) PUNITIVE; (5) INCIDENTAL; (6) DAMAGES TO PROPERTY; (7) LOSS OF GOODWILL; (8) COMPUTER FAILURE OR MALFUNCTION; AND (9) DAMAGES FOR PERSONAL INJURIES (EXCEPT WHERE SUCH INJURIES ARE CAUSED BY THE NEGLIGENCE OF WB GAMES), RESULTING FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS PRODUCT, EVEN IF WB GAMES HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. WB GAMES' LIABILITY SHALL NOT EXCEED THE ACTUAL PRICE PAID FOR THE LICENSE TO USE THIS PRODUCT. SOME COUNTRIES

DO NOT ALLOW THE LIMITATION OR EXCLUSION OF CERTAIN CATEGORIES OF DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER LEGAL RIGHTS THAT VARY FROM COUNTRY TO COUNTRY. IN SUCH INSTANCES WB GAMES' LIABILITY SHALL BE LIMITED TO THE FULLEST EXTENT PERMITTED BY THE APPLICABLE LAW. NOTHING IN THIS AGREEMENT SHALL BE CONSTRUED AS LIMITING OR EXCLUDING LIABILITY OF WB GAMES WHERE SUCH LIABILITY CANNOT BE LIMITED OR EXCLUDED UNDER APPLICABLE LAW.

CONSUMER END USERS ONLY

The limitations or exclusions of warranties and liability contained in this Agreement do not affect or prejudice the statutory rights of a consumer, i.e., a person acquiring goods otherwise than in the course of a business. The limitations or exclusions of warranties, remedies or liability contained in this Agreement shall apply to you only to the extent such limitations or exclusions are permitted under the laws of the jurisdiction where you are located.

GENERAL

The terms set forth in this Agreement, including the Warranty Limitations/Disclaimer and Limitation of Liability, are fundamental elements of the basis of the agreement between WB Games and you. WB Games would not be able to provide the Product on an economic basis without such limitations. Such Warranty Limitations/Disclaimer and Limitation of Liability inure to the benefit of WB Games' licensors, successors and assigns. This Agreement represents the complete agreement concerning this license between the parties and supersedes all prior agreement and representations between them with respect to the subject matter herein. This Agreement may be amended only by a writing executed by both parties. If any provision of this Agreement is held to be illegal, invalid or unenforceable for any reason, such provision shall, to the extent required, be deemed not to form part of this Agreement and the remaining provisions of this Agreement shall not be affected. If a provision is held to be illegal invalid or unenforceable to the extent permitted by the applicable law, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. The controlling language of this Agreement is English. If you have received a translation into another language, it has been provided for your convenience only. This Agreement shall be construed under California law as such law is applied to agreements between California residents entered into and to be performed within California, except as governed by federal law, and you consent to the exclusive jurisdiction of the state and federal courts located in Los Angeles, California. Notwithstanding the foregoing, WB Games shall have the right to bring a claim against a Consumer End User in the courts of the jurisdiction in which such Consumer End User is domiciled.

BATMAN: ARKHAM ORIGINS software © 2013 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by WB Games Montréal. Unreal® Engine, copyright

1998-2013 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of

Epic Games, Inc. Uses Telemetry Performance Visualizer. Copyright (C) 2009-2013 by RAD Game Tools, Inc. This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2013 Autodesk, Inc.



BATMAN and all characters, their distinctive likenesses, and related elements are trademarks of DC Comics © 2013. All Rights Reserved.



WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.

(s13)