

Gears of War

項目数 : 57

総ポイント : 1250

難易度 : (~ 880)
(~ 1200)
(~ 1250)

オフラインで解除可能630+250 (追加実績250はオフラインで解除可能)

オンラインで解除可能370

銃撃すると画面の真ん中から弾が出るタイプのゲーム。そのため遮蔽物から自分の姿を見せず一方的に攻撃できる。

ただし、遮蔽物に近寄りすぎて銃の発射口が接してしまうと、このときだけは弾が妨害されるので注意。

尚、Games for WindowsのPC版とは別実績。

オン・オフ共通 : 630

収容所からの脱出	最初のチャプターをクリア (難易度は任意)	10
Act 1 クリア (Casual)	難易度 Casual で Act 1 をクリア	10
Act 2 クリア (Casual)	難易度 Casual で Act 2 をクリア	10
Act 3 クリア (Casual)	難易度 Casual で Act 3 をクリア	10
Act 4 クリア (Casual)	難易度 Casual で Act 4 をクリア	10
Act 5 クリア (Casual)	難易度 Casual で Act 5 をクリア	10
傭兵	難易度 Casual で全 Act をクリア	10
Act 1 クリア (Hardcore)	難易度 Hardcore で Act 1 をクリア	20
Act 2 クリア (Hardcore)	難易度 Hardcore で Act 2 をクリア	20
Act 3 クリア (Hardcore)	難易度 Hardcore で Act 3 をクリア	20
Act 4 クリア (Hardcore)	難易度 Hardcore で Act 4 をクリア	20
Act 5 クリア (Hardcore)	難易度 Hardcore で Act 5 をクリア	20
ソルジャー	難易度 Hardcore で全 Act をクリア	20
Act 1 クリア (Insane)	難易度 Insane で Act 1 をクリア	30
Act 2 クリア (Insane)	難易度 Insane で Act 2 をクリア	30
Act 3 クリア (Insane)	難易度 Insane で Act 3 をクリア	30
Act 4 クリア (Insane)	難易度 Insane で Act 4 をクリア	30
Act 5 クリア (Insane)	難易度 Insane で Act 5 をクリア	30
コマンダー	難易度 Insane で全 Act をクリア	30
遺品	全 COG タグの 1/3 を回収 (難易度は任意)	10
哀惜	全 COG タグの 2/3 を回収 (難易度は任意)	20
追悼	全 COG タグを回収 (難易度は任意)	30
ベルセルク ハンター	難易度 Hardcore でベルセルクを撃破	30
コープサー ハンター	難易度 Hardcore でコープサーを撃破	30
冷血	難易度 Hardcore でラーム将軍を撃破	30
リロードの極意	アクティブ リロードでパーフェクトを 25 回達成 (難易度は任意)	10
リロードの極意 2	アクティブ リロードでパーフェクトを 5 回連続で達成 (難易度は任意)	20
大量殺りく	同時に 3 人の敵を倒すトリプルキルを 10 回達成 (難易度は任意)	20

ドム ビギナー	ドミニク サンチャゴとして協力プレイの 1 チャプターをクリア (難易度は任意)	10
ドム エリート	ドミニク サンチャゴとして協力プレイの 10 チャプターをクリア (難易度は任意)	20
ドム マスター	ドミニク サンチャゴとして協力プレイの全 Act をクリア (難易度は任意)	30

オンライン : 370

歴戦の猛者	ランク マッチを 50 回ホストして最後までプレイ	20
ライフ セイバー	ランク マッチで味方回復を 100 回達成	10
ブーム マスター	ランク マッチでブームショットにより 100 キル達成	20
ピストル マスター	ランク マッチでピストルにより 100 キル達成	20
ハンター	ランク マッチでトルクボウにより 100 キル達成	20
エリート スナイパー	ランク マッチでロングショットライフルにより 100 キル達成	20
ビームの嵐	ランク マッチでドーンハンマーにより 100 キル達成	20
大虐殺	ランク マッチで 100 チェーンソー キル達成	10
殺人キック	ランク マッチで 100 ストンプ キル達成	20
極刑	ランク マッチで処刑により 100 キル達成	20
爆破班	ランク マッチで相手にグレネードを仕掛けて 100 キル達成	30
マネー ショット	ランク マッチで 100 ヘッドショット達成	20
デビュー戦	ランク マッチで対戦モードを最後までプレイ	10
ポイント ゲッター	ランク マッチで最高ポイントを獲得	10
ミックス マッチ	ランク マッチで対戦モードの全ゲームタイプ勝利	20
全マップ制覇	ランク マッチの対戦モードで全マップ勝利	30
無敵	ランク マッチで 1 ラウンドも落とさずに 10 勝達成	20
真剣勝負	ランク マッチの対戦モードで合計 10,000 キル達成	50

追加実績 : 250

Annex ラバー	3 ラウンド以上の Annex 対戦で 1 ゲーム中エリア制圧を 3 回 x 100 ゲーム達成	40
Annex キラー	Annex 対戦で 5 ポイント以下の僅差で 20 ラウンド勝利達成	30
完封勝利	Annex 対戦で相手チームを完封して 20 勝達成	30
ダウンロード キラー	6 種の異なる追加マップを用いた 3 ラウンド以上の対戦でそれぞれ勝利 (ゲームタイプは任意)	30
Garden マスター	Garden のマップを用いた 3 ラウンド以上の対戦で 20 勝達成 (ゲームタイプは任意)	30
Subway マスター	Subway のマップを用いた 3 ラウンド以上の対戦で 20 勝達成 (ゲームタイプは任意)	30
Bullet Marsh マスター	Bullet Marsh のマップを用いた 3 ラウンド以上の対戦で 20 勝達成 (ゲームタイプは任意)	30
Process マスター	Process のマップを用いた 3 ラウンド以上の対戦で 20 勝達成 (ゲームタイプは任意)	30

Gears of War まとめWiki

http://cmfmo.main.jp/gow_wiki/wiki.cgi

通常プレイで300程度、実績解除を意識したプレイで600~700程度。

ランクマッチ系実績は談合可能。しかし最低6人必要&ホスト名非表示なのでスムーズに集まるのは難しい。

マイナーなルール・マップ・時間で行うのがベターだが、相当の時間が掛かるので計画的に。

追加実績について

追加実績のみ、プレイヤーマッチやローカルの画面分割対戦でも解除可能。
また、条件はどれも「**勝達成**」だが、同時に複数の条件を満たしても一つ分しかカウントされない模様。

例えば、AnnexモードでGardenマップを選び、完封で20回勝利しても「完封勝利」のみ解除され、更に20回勝利する事で「Garden マスター」が解除される、等。
優先順位は不明だが「Annex ラバー」解除は非常に時間が掛かるので、他の実績と平行せず、「**マスター**」系を予め解除しておくか、実績に関係ない通常マップで狙うのをお勧めする。

大量殺りく

Act 1のチャプター1、ローカスト三体が扉を焼き切って収容所内に突入するシーンで狙う。
扉近くの瓦礫にカバーして、扉が焼き切れた瞬間にグレネードを投げればトリプルキル達成。
稀に一体だけタイミングがずれて、トリプルキルになっていない時があるので注意。
上手く倒せたらスタートボタン チェックポイント読み込みで同じ事を繰り返す。

Coopの場合、扉の少し手前で協力者がスタンバイ、突入後はあまり動かず格闘で粘って貰う。
全員が集まった所にグレネードを投げ込む事で、トリプルキルの確率が上がる。
チェックポイント読み込みの前にフレンドを回復してあげる事を忘れずに。

その他、Act 3のチャプター2で一般人が発光レッチに殺される場面でも狙える。
一般人と一緒に地下に落ち、歩き回って発光レッチを自分の周囲に集める。
グレネード投擲で三体倒すのを2セット行ったら、チェックポイント読み込みで以下繰り返し。
どちらもCasualでやれば、およそ15分程度で解除出来る。

ストーリー系

Coopでも解除可能。2008年6月現在、pingが赤の外人ならそこそこいる程度。
最初から高難度でクリアすれば、低難度の実績も同時に解除される。
Insaneは初回プレイで選べないが、Coopでホスト側がクリアしていればプレイ可能。

追悼

場所についてはまとめwiki等の攻略サイトを参照。
Coopで二人とも取得していない場合、拾えば二人とも取得したと見なされる。
どちらかが取得していない場合も表示されるが、拾えるのは取得していない側のみ。

ドム マスター

連続でクリアしなくても、最終的に全ActをクリアすればOK。
ドムでクリアしたチャプターは見た目では確認出来ないの、メモを推奨。
画面分割でも解除されるので、タグとコントローラーが二つある環境ならCasualで一人二役もあり。

武器100キル系

真剣勝負

AnnexモードでのKill数はランク・プレイヤーマッチ共に無効。
また、途中で終了したマッチでのKill数はリーダーボード上でカウントされていても、**実績としてはノーカウント扱いにされてしまうので注意。**
よって、表示上が100 or 10000を超えていても解除されない事がある。
以上の事柄を除いても解除されない事例が報告されているが、その時は諦めるしかない。

ドーンハンマーやブーム、トルク等、範囲攻撃で同時Killしてもカウントされる。
トルクの場合は刺されたプレイヤーが敵を巻き込んでOK。
ストップ可能な距離で銃殺した場合、処刑としてカウントされてしまうので注意。

無敵

ストレート勝ちを10回という事。
1ラウンド先取の部屋に入って10回勝利すればOK。連勝の必要はない。

爆破班

グレネードを投げてKillするのはNG。
カウントされるのは刺した場合のみ、刺して複数と同時にkillしてもグレネードキルとしてカウントされるのは刺した一人分だけ
投げた場合は数に関わらず一切グレネードkillとしてはカウントされない。
表示とカウントが食い違っているので注意。

ライフセイバー

ダウンは一回の戦闘で二度のみ。再度ダウン級のダメージを食らうと死亡するので注意。

ミックスマッチ

Warzone、Assassination、Executionモードでそれぞれ勝利。
AnnexモードはDLCの為、条件には含まれない。

全マップ制覇

DLC以外の全マップで勝利すればOK。

Annex ラバー

120ポイント、3ラウンド設定のAnnexモードで100回勝利すればOK。
マップはシンプルなRaven Downがお勧め。
先述した「追加実績について」も参照の事。

Annex キラー

120ポイント、20ラウンド設定のAnnexモードで開始。
120対115のように5ポイント以内の僅差で20ラウンド勝利すれば、1回のマッチで解除される。

ダウンロードキラー

DLCマップのRaven Down、Old Bones、Garden、Bullet Marsh、Process、SubWay、
全6マップにて3ラウンド設定の任意対戦を行い、勝利すれば解除される。

真剣勝負

自分が途中抜けした試合のキルは実績にカウントされない。
メンバーが5人以下になった場合リーダーボードに影響されない場合がある。
もしカウントされていても実績にもカウントされない。
ホストが部屋を落としても同様。
確認できた解除は10300～23000キルと幅広い。
解除までの参考時間は1日2時間×365日と物凄い時間がかかる
2009年後半からプレイヤーが大幅に減ったため更に時間がかかる可能性大

6人談合で最も効率の良いと思われるキル稼ぎ

ゲームタイプは『Warzone』or『Execution』、マップは『war machine』、ラウンド数『19R』で開始。
各チーム三人の中で順番を決め、A、B、Cとして、まず全員がロングショットライフルの所に集まる。

そこでそれぞれのAが右側に、それぞれのBCが左側に行き、AがBCを倒し(ショットガン推奨)、その後COGがローカストを倒して1ラウンド取る。
キル数は3-2となるので次のラウンドも同じようにAがBCを倒し、このラウンドではローカストがCOGを倒して1ラウンド取る。
キル数は5-5となるので、これをラウンド6-6、キル数30-30まで続ける。
以下B、Cも同じ手順でキルを稼ぐ。Cが終わるとラウンドは18-18となるので、キル数は全員が30になっている計算なので、最後の19R目はCOGが1キルずつして終わる。
次のマッチの19R目はローカストが1キルずつして終わらせる。
これをひたすら繰り返す。
この方法だと1マッチ約20分で終わるので、1時間で全員90キル稼げる計算になる。
これより効率の良い方法がありましたら加筆お願いします。