

## Forza Motorsport 4

項目数 : 58(48+10)

総ポイント : 1250(1000+250)

難易度 :

DLC :

コンプにはKinect ( 5G ) と前作のセーブデータ ( 15G ) が必須。  
イベントコンプリートまでに約140時間が必要。

まとめWiki

<http://www47.atwiki.jp/forzamotorsport4/>

Forza Motorsport へようこそ	初めてのレースを完走する	15
ドライバー レベル 1	ワールド ツアーでドライバー レベル 1 を獲得する	20
ドライバー レベル 10	ワールド ツアーでドライバー レベル 10 を獲得する	20
ドライバー レベル 20	ワールド ツアーでドライバー レベル 20 を獲得する	20
ドライバー レベル 30	ワールド ツアーでドライバー レベル 30 を獲得する	20
ドライバー レベル 40	ワールド ツアーでドライバー レベル 40 を獲得する	20
ドライバー レベル 50	ワールド ツアーでドライバー レベル 50 を獲得する	20
イベント コンプリート	キャリア モードのイベント リストに載っているすべてのレースで 1 位を獲得する	80
Forza ワールド ツアー	Forza Motorsport 4 の全コースでレースを完走する	60
アマチュア	キャリア モードの第 1 シーズンを完了する	25
クラブマン	キャリア モードの第 2 シーズンを完了する	25
スポーツマン	キャリア モードの第 3 シーズンを完了する	25
セミプロ	キャリア モードの第 4 シーズンを完了する	25
エキスパート	キャリア モードの第 5 シーズンを完了する	25
プロフェッショナル	キャリア モードの第 6 シーズンを完了する	25
マスター	キャリア モードの第 7 シーズンを完了する	25
エリート	キャリア モードの第 8 シーズンを完了する	25
チャンピオン	キャリア モードの第 9 シーズンを完了する	25
レジェンド	キャリア モードの第 10 シーズンを完了する	50
ユニコーンハンター	オークション ハウスで、いずれかのユニコーンカーを落札する	10
整備士	自分のクルマ用にチューニング設定を作成する	10
ペインター	クルマのデザイン データがバイナル グループを作成する	10
アピール	Forzamotorsport.net にムービーをアップロードする	10
起業家	ストアフロントで、チューニング設定、デザイン、またはバイナル グループを売却する	10
スピードスター	いずれかのクルマで時速 240 マイル (約 385 km) を出す	10
鑑賞家	Autovista で、クルマを隅々まで鑑賞する	10
フォトグラファー	すべてのホームスペースで、クルマのフォトを撮影する	20
庶民派	KIA cee'd で TopGear Test Track を一周完走する	10
クラブ会員	クラブを設立するか、入会する	15
友愛精神	ガレージ内のクルマをクラブ内で共有する	10
オートクロス マスター	一度もコーンに接触せずに、オートクロス イベントを 10 回完走する	10
タイムトラベラー	DeLorean で時速 88 マイル (約 140 km) を出す	10
デイリー プライズ	メッセージ センターを 5 回以上チェックする (カウントされるのは 1 日 1 回のみ)	5
カスタム名刺	バッジとタイトルを設定して、プレイヤーカードをカスタマイズする	10
ライバル対決	ライバル モードで他のプレイヤーと対戦し、勝利する	10
伝説のバトル	Ford GT40 Mark II でレースに出場し、Ferrari 330 P4 に勝利する	15

ドリフト名人	パーフェクト ドリフト スコアを獲得する	20
ターン名人	パーフェクト ターン スコアを獲得する	15
スピードマニア	パーフェクト スピード スコアを獲得する	5
オーバーテイク名人	パーフェクト オーバーテイク スコアを獲得する	15
スリップストリーム	パーフェクト ドラフティング スコアを獲得する	5
ハイクラス コレクター	ゲーム内で最も高価なクルマ 5 台を所有する (ダウンロード コンテ ンツは含めない)	50
ハンズフリー	Kinect を使い、フリー プレイでクルマを操縦する	5
ファクトリー ドライ バー	いずれかのメーカーとの友好レベルを 50 にする	60
競技者	すべてのライバル モード イベントでタイムを残す	30
往年の Forza ファン	Forza Motorsport 3 のデータをインポートする	15
ボウリング キング	ボウリングのコースで金色のピンを倒す	5
Ferrari コレクター	Disc 1 に含まれる Ferrari をすべて所有する	40

#### 追加実績 Porsche 拡張パック(1600MSP):250G

情熱家	Nurburgring Nordschleife Full コースで 2012 Porsche 911 GT2 RS を 使ってオンライン レースに優勝する	35
ALMS の覇者	2011 Porsche #45 Flying Lizard 911 GT3-RSR(997) でオンライン レース に優勝する	25
レトロ指向	2010 Porsche 911 Sport Classic で 5 つのオンライン サーキット レース を完走する	25
バックシート ドライ バー	2010 Porsche Panamera Turbo で 3 つのオンライン サーキット レースを 完走する	20
速達	2008 Porsche #7 Penske Racing RS Spyder Evo で 30,000CR を獲得す る	25
トラック デイ プレ イ トイ	2007 Porsche 911 GT3 RS (997) で 3 つのオンライン サーキット レース を完走する	20
高速回転	2007 Porsche 911 Turbo (997) で 30,000CR を獲得する	25
ドイツのスーパー カー	2003 Porsche Carrera GT でオンライン レースに優勝する	25
ホエール テール	1982 Porsche 911 Turbo 3.3 で 5 つのオンライン サーキット レースを完 走する	25
Rennsport オリジ ネーター	1973 Porsche 911 Carrera RS でオンライン レースに優勝する	25

#### アバターアワード

Autovista T シャツ Autovista で、クルマを隅々まで鑑賞する  
ストップウォッチ キャップすべてのライバル モード イベントでタイムを残す

- 往年の Forza ファン

前作のセーブデータを引継ぐ。Lv1でも良い。セーブデータさえあれば前作のディスクは必要無い

#### + 引継がれる車種

- ユニコーン ハンター

ユニコーンカーとは、イベント商品やオークション出品のみで入手できる車の事。レア車両で  
ディーラー購入は不可。

前作からの引継ぎ車両などで即解除される。(上記の「引継がれる車種」を参照のこと。)  
前作の非所持者には、やや鬼門か。T10やユーザーからの出品頻度、落札金額によっては解除に時間  
がかかる可能性も。

## + ユニコーンカー

### ・ 起業家

出品し購入された後、クレジット受け取り時に解除。  
メインタグで出品し、サブタグやフレンド（いずれも要ゴールド）による購入でも解除可能。

### ・ 鑑賞家

Autovistaで、1つのクルマに関して、選択可能な箇所を全て選択すると解除。  
説明だけでなく、扉の開閉やエンジンのオンオフ等も含む。  
ただし、車体カラーの変更とチャレンジのプレイはしなくてよい。

### ・ アピール

まずはリプレイを保存。マイプロフィール>メディア>マイリプレイ>再生  
左下のアイコンで「ムービーを作成」を選択。作成後、アップロードすると解除。

### ・ タイムトラベラー

### ・ 庶民派

### ・ スピードスター

### ・ 伝説のバトル

フリープレイ>ホットラップで解除可能。

前作からの引継ぎや、ゲーム内クレジット(CR)で購入する必要はない。

対象車は、上からDeLorean社のDMC-12、Kia社のcee'd、

Bugatti社のVeyron Super Sport等の高速車（任意）、Ford社のGT40 MkII。

「スピードスター」は、Le Mans の Old Mulanne Circuit の長距離直線などで。

「伝説のバトル」は、スターティンググリッドにFerrari 330 P4が居なければレース終了し、コース  
選択を繰り返すと良い。

### ・ ドリフト名人

目安とするためにオプションの表示設定からドリフトスコアをONに。（OFFのままでも解除可  
能）

ドリフト始動からスコアカウント終了までに6000ポイント前後が解除の目安。

道幅の広いオーバルトラックで1発にかけるか、富士見街道下りで連続ドリフトのスコア継続にか  
けるかはお好みで。

フリープレイでも実績解除可能。

ちなみに筆者はBugatti社のVeyron Super SportでindianapolisのThe Brickyard Speedwayで取りま  
した。

### ・ クラブ会員

### ・ 友愛精神

まずはコミュニティ>マイクラブでクラブを設立。

その後、クラブガレージ>クルマを共有、で適当なクルマを選んで解除。

両者ともクラブメンバーは必要ない。

### ・ 競技者

「ライバルレース選択」画面にある各イベントを1コースずつこなせばよい。

各イベント配下のコースを全部つぶしていく必要はない。

### ・ オートクロス マスター

コミュニティ>ライバル>オートクロス

もしくはキャリア>ワールドツアーやイベントリストから選べるものの累計10回で解除。

コーンに接触してリワインドを使用してもよい。最終的に無傷で完走すれば1回にカウントされる。

## フォトグラファー

全てのホームスペースで写真を撮影するだけ、撮影した写真を保存する必要はない

- ・ ハイクラス コレクター
- ・ Ferrari コレクター

Ferrariのプライズカーは経費削減のため必ず手に入れること。

「Ferrariコレクター」はレベル30プライズカー「1967 Ferrari 330 P4」を除くと、総額28,000,000 CR強。

「ハイクラスコレクター」は上記Ferrariを除くと、総額 11,000,000 CR。

検証の結果、カートークン使用でも解除可能。

フレンド等からのギフトでも解除可能。

(カートークンで購入した車やユニコーンはギフト不可)

+ ゲーム内で最も高価なクルマ5台

+ Disc 1 に含まれる Ferrari 一覧

レースの距離が獲得XPやCRに反映するので、稼ぎたい場合は上位車種でAI11人相手にオンラインのオーバルを走り続けるのが効率が良い。

この際DLCコースのTest Track Layout Aを選択すれば、下記動画のようにショートカットが出来るため難易度を上げてても容易に勝利する事が出来る。

<http://www.youtube.com/watch?v=SozS07Kv3z8>

ただし敢えて稼がずとも雇用ドライバーに頼らなければ、進め方にもよるがキャリア達成率が50%前後で必要CRは貯まると思われる。

- ・ Forza ワールド ツアー

全130中114コースを完走する必要がある。(Test Track Benchmarkの16コースは、DLCのため走らなくてよい)

フリープレイのクイックレースに全リストが掲載されている。

ただし、レースコンディション(天候、時間帯)のあるレースは、どちらか一方を完走すればよい。

キャリアモード、クイックレース、オンラインレースのいずれでもカウントされるが、ドライバーを雇用したレースやホットラップはカウント対象外。

オンラインレースのプライベートマッチをラップ数1周設定にして、AI相手にゲームタイプ「サーキットレース」と「ドラッグ」で全コース走るのが近道。

なお、どこを完走したか分からない場合は、コミュニティ<ランキング>にて、記録がないところを探して走る。(クラス別のため見づらいが我慢)

+ キャリアモードのイベントリストで使用されていないコース

- ・ ファクトリー ドライバー

友好レベル50まで2,642,500XPが必要なため、相当なプレイ時間が必要。

序盤でひとつ気に入ったメーカーを決めたら、全てのレース(車種限定は除く)を決めたメーカーでプレイし続けるくらいの気持ちで。

上記のFerrariコレクターを狙うなら自然とFerrariの車種は揃ってくるので、Ferrariで友好レベル50を狙うとよい。

あまり車種のないメーカーを選ぶと出られるレースが限られてしまうため、車種&クラスの多い日本のメーカーを使うのもオススメ。

- ・ イベント コンプリート

イベントコンプまでの所要時間は約140時間が必要。

CR・XP関連の実績を取り終えた以降は、AIドライバーに任せきりで楽をしてもよい。

(AIドライバーが1位を取ってくれる。CRは入手できるが、XPは入らない。)

また、キャリア達成率95%前後で解除されたとの報告もあるが、バグだと思われる。

イベント参戦するのに必要な車がプライズカーとして手に入るものもあるので、キャリアモードで入手しておくといくらか手間が省ける。

#### + イベント参戦に必要な車の例

---

- DLC(Porsche 拡張パック)全般

AI車を相手にした一人オンラインレースで実績解除可能。

(ただし、実績は解除できるがバッジ・タイトルは獲得できない模様?)

実績解除後、バッジ・タイトルが獲得されていない場合は、ゲームを再起動することで獲得できる。

短いコースを1周設定で走ればさらに効率アップ。

「5つの～」 「3つの～」 とある実績は同じコースの繰り返しでよい。

---