

GTA4の車について

テクニク

運転

GTA4における車の操縦は、従来のシリーズよりもシミュレーション色が強くなっている。そのため雑な操作で高速走行などしようものならたちまち操作不能に陥ってしまう。ミッションなどでカーチェイスに望む場合は、まずその車の性能と特性を把握し、限界を超えずにコントロールできるラインを見極めよう。

空吹かし

サイドブレーキを引いた状態でアクセルを踏むと、エンジンを高回転まで空ぶかしすることが出来る。ほとんどの車に高回転型と低回転型があり、最大回転数が全く異なっている。勿論エンジン音の高さで判別することが出来るので調べてみると面白い。通常電子制御のエンジンではレプリミッターが装備されており、普通ならアクセル全開固定だと最大回転数でフューエルカットが作動して回転数がアップダウンするが、どの車も空吹かし時はレプリミッター無しかガバナー制御のディーゼルのようにピツタリと回転上昇が止まる。しかし走行中のホイールスピンやバック時はレプリミッターが作動する。しかしディーゼルエンジンの車もその状況だとそうなるため、細かいことを気にするプレイヤーは気になってしまうだろう。ちなみにR の純粋なレースゲーであるミッドナイトクラブシリーズでも、レプリミッターの再現は適当。IIのときは空吹かしとバックだけ作動。LAでは空吹かし時一瞬オーバーレブしてからリミッター作動、それ以外は作動無し。ただ実際の車のレプリミッターの作動を完全リアルに再現したゲームは今のところR や他社含め全く無い。(フューエルカットが復帰回転数制でなくカット時間であるものばかり、また作動時はフューエルカットでスロットル全開なのでエンジン音が変わるが、それも再現されていない) どうでも良いが、この技はGTAシリーズ以外のカーアクションゲームでは何故か出来ないことが多い。

急加速

上記の空吹かしの状態からサイドブレーキを離すと、通常の加速より若干速く加速する事が出来る。停車時からの逃走等に使えるテクニク。だが、高馬力でRWDの車では、ホイールスピンすることがあるため、バランスを崩さないように注意が必要。

バーンアウト

車が静止している状態でブレーキとアクセルを同時に押すと、後輪(前輪駆動車は前輪)が空転する。またその状態を暫く続けると発生する白煙の量が増え、さらに続けるとタイヤがバースト(破裂)する。さらに空転させた状態でハンドルを切るとコンパスのようにその場回転ができる。普通乗用車では簡単に出来るが、大型車の場合、簡単にできるクルマ([PHANTOM](#) 等) 目一杯吹かしてからならある程度回転するクルマ([BUS](#) 等) 殆ど回転しないクルマ([FLATBED](#) 等) に分けられる。なぜか [VOODOO](#) と [MOONBEAM](#) では不可能。

サイドターン

走行中にハンドルを切り、同時にサイドブレーキを引くと車体が大きく回転する。後輪がロック(完全に静止)したためにグリップが逃げ、車体のバランスが崩れたため。このテクニクを磨くことでドリフト縦列駐車をすることもできるのだ。なお [BUS](#) などの後輪のグリップが強い車(大型車に多い)はなかなか滑ってくれないためカッコよくサイドターンを決めるのは不可能に近い。

ドリフト

コーナーを曲がる際にブレーキやサイドブレーキ、若しくは後輪を空転させることによってテールスライドをさせながらコーナリングをする技術。一般的に実車において、オンロードではグリップ走法のほうが速い、ポピュラーな技ではあるが、GTA4での仕様により、ドリフトを行うには相当の技術を要する。(車種にもよるが、実車のほうがやりやすい)

360

読み方は「スリーシックスティ」。
その名の通り360度車体を回転させるアクロバティックな技である。
高速走行中にサイドターンの要領でスピンし、そのままハンドルを切り返すと車は再び進行方向へ向きを変える。リバースギアを応用することでさらに楽にこの技を行うことも出来る。

180

読み方は「ワンエイティ」。
高速走行中にサイドターンを行い、車の向きが前後逆になったところでリバースギアに入力しバックを開始する。後進中の安定性を確保できるか、180度回転したところでうまく回転を止められるか、など数多くの課題が要求される。意外と難しい技でオンラインで決めると自慢になる。

Jターン

バックしているときにどちらかにハンドルを切り、車の向きが進行方向と垂直になった瞬間にアクセルを踏む。すると車は見事に進行方向を向きなおす。前輪駆動車がやりやすい。

空中方向転換

空中にいるときにアクセルをはなし、右スティックを動かせば空中で車をコントロールできる。ちなみに前後どちらかに倒すとたてに回転ができる。バイクでもできるが、逆さになったときに立て直すのが難しい。

急カーブ

前輪駆動の車は、コーナリングするときにサイドブレーキとブレーキを同時に踏むと急カーブが出来る。

パワースライド

コーナリング中にアクセルを離してから、全開にするとリアタイヤが滑ってパワースライドが出来る。前輪駆動車ではなく、後輪駆動車でないと出来ない。雨の日にやりやすい。

知識

盗難防止装置

路上や駐車場に止まっている車には大抵鍵がかかっている。施錠されている車の場合は主人公が肘や足で窓を割りドアの内側から開錠するが、その際ブザーが発動することがある。ホーンが連続的に鳴り、ヘッドライトとウィンカー、テールランプが点灯するか、特殊なアラームが各電灯の点灯と同時に鳴り響く。この状態で警察に発見されると勿論手配され、追われる破目になるので、車両窃盗を行う際は窓を割ったら一度、このブザーが鳴り終わるまで待つと良い。この装置の有無は車種によって確率が違い、ほぼ確実に作動する車種([ORACLE](#)、[SULTAN RS](#)など)から滅多に作動しない車種([PINNACLE](#)、[CAVALCADE](#))がある。しかし、車が高級かポンコツか、という面で判断してはいけない(高級車の[CAVALCADE](#)は滅多に作動しないが、ポンコツ仕様の[VIGERO](#)は必ずといっていいほど作動する)。

同系車種が出やすくなる法則

GTAシリーズでは伝統的な法則であり、クルマ探しにも大いに役立つ知識。自分が搭乗している車種と同車種(の特別仕様)、あるいは同系車種が出現しやすくなるという法則である。個人差や運の問題もあるがスポーツカー同士などは特によく引き寄せあう効果があるように感じる。また滅多に出現しない車種を見つけても自分が乗っていればどんどん湧いて出てくるのでしらけるケースも。ちなみに、自分が搭乗していなくてもどこかに存在するだけで同車種を呼び寄せる場合もある。下に記したレースに出場する車種を予測する方法もこの法則を利用しているものだ。また、自分が搭乗していなくても一台出現するとその車に引き寄せられどんどんと増えていく。そのため[HAKUMAI](#)などのレア車もポーハンで一台出現しただけで[HAKUMAI](#)スポーツが三台並んで出てきたりしてしらけることがある。

LUXURY仕様

高級セダン、サルーンに設定されている黒ホイールを装着した仕様。[FEROCI](#)のようにカラーが一色に固定されたものから、[SENTINEL](#)のように複数色が設定されたものもある。すべて専用カラーなので、ホイールを見ずして判断することもできる。

ギャング

リパティータシの各地に存在する多数の犯罪組織が使用する特別仕様車。ペトロヴィッチの[SCHAFTER](#)のように外観上の差異にとどまるものから、[PRESIDENTE](#)のV10 Superchargedのように特別な呼称が与えられているものも存在。なかには[SULTAN](#)のように性能が違う場合がある。また、大概は色が決まっている。犯罪組織についてはGTAIV攻略wikiを参考にさせていただき、仕様名は「ギャング」とする。

そっくりカー

[PMP600](#)・[RHAPSODY](#)・[CAVALCADE](#)を始めとする、実車とほぼ同じデザインのクルマ達。ボディ形状が似ているものからフロントやリアの顔が似ているものまで三者三様。見覚えのある車を見つけたら調べてみて画像を比較してみても面白い。

弱点

車の弱点はエンジンがある部分とガソリンタンクの部分。
通常、車のエンジンはフロントにあるのでボンネットやグリルを銃撃すると早く炎上させられる。
左後輪の上辺りがガソリンタンクの位置らしく、ここが最大の弱点である。

リアエンジン車の利点と欠点

このゲームには、後ろにエンジンを積む車種が存在する。具体的に書くと[INFERNUS](#)、[COMET](#)、[TURISMO](#)のスーパーカー3種と、[APC](#)、[BUS](#)、[RIPLEY](#)の大型（特殊）車両。これ等の車両の利点はフロントにエンジンが無いため、前進での衝突に非常に強いこと。

ただし衝突に対して無敵ではなく、あまりにぶつけ過ぎたり、トラックなどの重たい他車や壁などに何度もぶつかったりすると操舵不能になったり、真っ直ぐ走らなくなったりする。（大型車でも起こる）
また走行中、変形した車体が「何か」に引っかかり車外放出される事もまれにある。
欠点は後ろにエンジンという「急所」が増えるため銃撃に弱いこと。特に手配度が高くなったときや、オンラインのフリーモードなどで「背後からのドライブバイ」を喰らうと比較的簡単に破壊されてしまう。特に[BUS](#)等の大型車は車体が大きい反撃し辛く、敵の良的になって炎上してしまう事が多い。装甲車の[APC](#)は格段に強いが、それでも後ろを撃たれ続けると炎上してしまう。

BGMなし

方向パッド左右でラジオ局を変更できるが、方向パッド左右どちらかを押しっぱなしにするとラジオが停止する。

ハイビーム

走行中に、Xボタンを押し続けるとハイビームヘッドライトが点灯する。
夜間、街灯のないような暗い道を走っているときは重宝するかもしれない。
ちなみに、ライト切り替え時にはスイッチの操作音がある。

エンジン停止

常識だが、降車する際にYボタンを押し続けるとエンジンを切って車を降りる。しかし[BUS](#)だけは例外でニコが完全に降りるまでボタンを押し続けてもエンジンが止まらない。

カーナビ

カーナビの音声案内が鳴るのは、アンテナが装備されているクルマのみである。（設定でON、OFF可）
音声には男性と女性の声がある。北米版そのままなので、英語かつマイルでの音声案内である。

案内方法は

「この先 マイル（ヤード）先、左折（右折）してください」と案内したのち、該当箇所でチャイムが鳴るというものである。

オプションでオン・オフ設定することも可能。

なお、カーナビが表示する経路は交通法規に沿ったものであるため、Algonquinなど一方通行の多い地域では逆走などにより大幅な短縮が可能な場合も多い。

また、車両に乗車中電話の声や同乗者の会話などが鳴らない不具合(PS3で確認)が発生した場合鳴らない。

トランスミッション

作品内のクルマのほとんどはAT車がモーターのため、アクセルを少なめに踏んでいるとギアが早めにシフトアップする。そこから多めにアクセルを踏むと、実車同様キックダウンを行う。普通車ならばアクセル全開と同時にギアダウンしエンジンが猛然と吹け上がり急加速を開始するが、

大型車はアクセル全開にしてからギアダウンし急加速するまでに間があるため（運が悪いとエンジンの回転がアイドリングまで下がってからシフトダウンするため2~3秒はかかる）

結果的にSUVなどの遅い普通車にも遅れをとることになる。

余談だが、よく聞いているとチェンジ時にギアボックスの変速音が聞こえる。（DからRなどがわかりやすい）

ターボ

ターボを搭載している車は、タービン音、ブローオフバルブの音が聞こえる。（キーン、プシュー）
[SABRE GT](#)（タービン音のみ）、[SULTAN RS](#)等が挙げられる。

ウィンカー

NPCが運転する車はウィンカーやハザードランプを使用しているが、残念ながらプレイヤーはそれらを使用することはできないようだ。

また、プレイヤーが乗ったタクシーはウィンカーを使用しない。ただし呼び止めた時と降車時にハザードを使用する。

緊急車両

緊急車両では基本的にラジオを聴くことはできない。また、ペイントショップや洗車場を利用することもできない。料金所はサイレンを鳴らしていてもそのまま通過できる。料金は無料。

サイレン

緊急車両のサイレンを鳴らすと、進行方向の車両や対向車が緊急車両を避けたり、その場で停車したりする。ちなみに避ける車のスピードが速いと勢い余って色々なものに衝突している。サイレンを鳴らしながら交差点に進入すると、交差点内の車両はその場で停車する。また、サイレンを鳴らしていない一般車で走行している場合でも、逆走している場合には対向車が避けようとする。ただしパトロール中のパトカーはサイレンを鳴らしても避けたり止まったりしないので注意。ちなみにサイレンを鳴らさずにホーンを長押しするとブザーのような音が出る。しかし、なぜか警察官が運転している場合のみ普通車と同じ音色のホーンを鳴らす。

似ているエンジン音

GTA4においてクルマのエンジン音は多種多様だが、中には似ているものも存在する。[DF8-90](#)、[SULTAN](#)、[SENTINEL](#)は低く濁いたよく似ているエキゾーストを奏でる。また同じスポーツカーの分類である[INFERNUS](#)、[SUPER GT](#)、[COMET](#)は吹き上がりは高く減速(低速)時に低くこもった音を奏でる。(TBoGTでは[F620](#)も減速時低くこもった音を奏でる。)さらに[BLISTA COMPACT](#)、[HAKUMAI](#)、[FUTO](#)等の旧式スポーツカーのエンジン音はどこか懐かしい音がする。

遅いか速いかの聞き分け方

[LOKUS](#)等の割と遅い車のエンジン音はあまりスピードが出ていないのにギュ - ンとやたらうるさいが、[SULTAN](#)等の速い車はスポーツカーらしいグオンという音がする。このようなエンジン音の違いは遅いか速いかという性能を見分けるのにひとつの指標となる要素である。

レア車の見つけ方

絶対とは言えないが、比較的見つけやすい方法。例えば[FEROCI](#)のVIP仕様を探したい場合、まず本Wikiの記述通りチャイナタウンに行く。もし[FEROCI](#)標準車があれば乗り換えるが、なくても良い。いずれ[FEROCI](#)標準車が沸くタイミングが来るわけだが、この時点でレア車が出ることは少ない。しばらく路上が[FEROCI](#)だらけになった後、そのうちに一般車の入れ替えが起こり、[FEROCI](#)が出なくなる。(あるいは減ってくる)それにもかかわらず、一台で走っている[FEROCI](#)がいたら要チェック。レア仕様である可能性が高い。これは他のレア仕様車にも結構当てはまるものである。[HAKUMAI](#)などはそもそも出にくいけど、ある程度出現車種はセットになっているようで、慣れてくると現在出現中の車種で[HAKUMAI](#)が出現していそうか解るようになる。(似た車に乗っていても出てこないことが多いが...)

レースに出場する車種を予測する方法

上記と同様に絶対とはいえないが、ある程度はあたる予測方法がある。Brucieにレースに出場したいという旨の連絡をすると、スタート地点がマップに表示される。そこでその地点までに到着する間、走っている一般車の車種のパターンが若干変わってくることがある。もし[INFERNUS](#)や[COMET](#)といったスポーツカーが多く出現するようになれば、今から向かおうとしているレースのスタート地点ではスポーツカーが待ち構えている確率が上がる。このようにして、連絡を取ってからスタート地点に向かう途中に出現する一般車の傾向である程度、レースに出場する予定の車種の見当はつく。

固定出現の車について

特定の場所に固定出現する車などは特定の方向から出現ポイントに向かうと出現しにくいことがある。分かりやすい[PONY](#)を例にとると高速道路や、バスターミナル方向から向かった場合たまにしか出現してくれないが、HoveBeachの隠れ家やインターネットカフェの方向から向かうとほぼ確実に出現してくれる。固定出現の車がなかなか出現してくれない場合色々な方角から向かってみよう。

警察の乗った一般車両

警察がプレイヤーの追跡のために奪った車両は加速、トップスピード、ブレーキング、ハンドリングにおいて性能が上がっている可能性がある。例として[INFERNUS](#)を挙げると、ノーマルではフルブレーキをしてもタイヤがロックしないのに対し警官の乗った[INFERNUS](#)はロックする。だが、性能が上がるとい事は、追跡を振り切るのが困難になるのと同じ。特に、[BUS](#)や[NOOSE PATRIOT](#)など、破壊力が最強クラスの車両に乗られた場合、車ごと潰されることも(実際に筆者は潰された)。しかし、コレを利用すればまた一味違った運転をすることができる。なお、チートで手配を1だけ上げて徒歩で移動する警察を乗せたい車両のすぐそばでおちよくるようにすれば成功する。ちなみに自分が一度乗った車両が警察にのられ、その後チートですぐに手配度を下げそれを奪っても手配は付かない。

ガソリントankまでの引火

今作では、車両等はエンジンが発火してからガソリントankに引火して爆発するようになった。そのため爆発までに結構余裕があるのだが、車によって（？）引火までの時間にバラツキがある。

例えば、[PATRIOT](#)などの大型車などはかなり余裕があるのだが、[SUPER GT](#)などのスーパーカーはすぐに引火してしまう。壊れやすい車ほど引火しやすいと思われるため、スーパーカーや安い車などに乗っているときは注意しよう。またどんな車でも炎上している状態で走るとすぐにガソリントankに引火する。

人の乗っている車は耐久力が下がる？

どうやら下がっている可能性がある。

チートなどで同型の車を2台呼び出し、両車ともエンジンのかかった状態で衝突させ続けると必ず乗っているほうの車が先に炎上する。

汚れる

通常、車を走らせていると、徐々に汚れが付着していくが、雨等の悪天候時は特に汚れやすい。また、パーキングエリアに止めておくとランダムで汚れたり綺麗になったりする。

クルマに関する小ネタ

ワイパーの痕跡

市民も自分もワイパーを使うことはできないが汚れが一定以上だとワイパーの痕跡がつく。洗車すれば元に戻る。

現金輸送車

[SECURICAR](#)が爆発すると周囲に現金が散乱し指名手配度が2になる。せいぜい1500ドル前後であり、警察に追われることを考えればさほど得にはならない。ただし、事故による出火での爆発では手配が付かないため、序盤では結構役に立つ。

ローダウン

常識ながら、タイヤに銃弾を食らわずとパンクする。

その状態のタイヤにさらに何十発も銃を撃つと、突然「ガクン」と車高が落ちる。

想像以上のシャコタン状態となるため、オンラインで「ローライダーミーティング」をしてみても面白い。

但し、4輪全てに何十発もの銃弾をぶち込むとたいがい出火し爆発してしまうので、

近くに消防車がある場所が望ましい。911-3で消防隊を呼び出してもいいだろう。砂浜に行き、車の後輪を水につけると、発火してもすぐ消えるので安全にローダウンできる。

[VOODOO](#)等の車高がもともと低い車は地面にバンパーを擦ることがある。

タイヤとバンパーの境目の下の辺りを打つと引火させずにローダウンできる。

詳しくは動画を参照されたい。

<http://www.youtube.com/watch?v=Zcrlp4PpKRA>

割れてる？

水中に沈んだ車や自分からガラスを挟んで向こうにある車など、間に“透ける何か”を介して車のヘッドライトやテールランプに注目してみると、

レンズが割れているときと同じディテールで表現されている。

高速回転

[MULE](#)等の横転しても立ち直りが利きにくい車がやりやすい。

スロープ等で横転(サイドが下になった状態)させた後、アナログスティックを上か下に倒していると次第に回転を始める。[BUS](#)、[PHANTOM](#)でも確認済。

どうやら横転させればどの車もある程度は回転する模様。ただし箱みたいな四角い車じゃないとすぐに起き上がったり転覆してしまう。

ランダムレアカラー

ENTOURAGEなど、不特定多種類のレアカラーのうち1種類がミッションに登場するケース。

中には入手するにはミッションキャンセルが必要となる場合もあり、種類も多いのでコレクターにとっては厄介な存在。

CMレア仕様

ゲーム内で放送されているCMで登場する特殊な車両を指す。

おそらくCMはゲームが製作されている途中の段階で製作されたものと考えられており、

そのためか通常のゲーム中には存在しないパーツを装着した車両が登場したり、

そもそも存在すらしない場合もある(「HIGGINS HELITOURS」では存在しないバスが出現する)。

当然ながらプレイヤーが搭乗することは絶対にできない幻の存在。
([INFERNUS](#)のテールランプ周辺のパネルが車体と同色の物も報告されている)

盗んだ車じゃないです

通常、乗り物を盗むとステータスの「盗んだ車の数」が増える。しかしミッションで使う乗り物（ボートは例外のようだ）の殆どと手配度が3から上になった時に他の島に通じる橋などを封鎖している警察車両、それにローマンのタクシーを呼び出し、客として乗る前に強奪した場合（客として乗った後に奪うと増える）の3パターンは盗んでも数字が増えない。

バスあれこれ

最も目立つところに停まっているためよく使われる大型車[BUS](#)。
だがこの車結構変わっている。

- ・ 飛び降りれない！

他のどんな車でもある程度速度が出ていれば飛び降りることが出来るが、この車は運転席から立ち上がって出入り口のステップを降りるモーションがあり、大概はその間に停まってしまつて（サイドブレーキを引いている？）飛び降りることは不可能である。なお最高速に近い速度を出している状態で降りようとすると、停止が間に合わず超低速で走っている状態で降りるため主人公がコケる。

- ・ バスはダメ

マニーと一緒に麻薬の売人の車を尾行するミッション「Escuela of the Streets」ではバスに乗り込むと、「バス以外の車に乗り込め」と言う指示が出る。
ちなみにバス以外なら消防車などでもOKである。やはりバスが路線を外れて追跡するのはおかしいということなのだろうか。（路線を走ってるバスは見ないが）

ギャングウォー(TLaD)

TLaDで登場したギャングウォー。ランダムでレアカラーや特別仕様が登場する。バグで生まれる仕様などがある。
例として[MULE](#)の透明荷台、[PACKER](#)のトランスフォーム(タンクとキャリアが合わさっているまた性能が低くなっている)や、[SLAMVAN](#)のランダムレアカラー、[GANG BURRITO](#)のオレンジ仕様、青/白 ノーマル仕様、[SCHAFER](#)のPetrovic仕様、フロントのみエアロパーツ付きなどが登場する。バグとして出現した車([MULE](#)、[PACKER](#))は珍しいので、記念に駐車スペースに止めておくとういだろう。

ランダムレアカラー (TBoGT)

TBoGT内で行える「ドラッグウォー」には必ずと言っていいほど、1台はレアカラーの車が登場する。
ドラッグウォーに出てくる車種は敵勢力によって決まっており、[SUPER DIAMOND](#)、[SULTAN](#)、[SULTAN RS](#)、[PMP600](#)、[BULLET GT](#)、[F620](#)、[COMET](#)、[SUPER GT](#)、[SABRE GT](#)、[TAMPA](#)、[VOODOO](#)、[HUNTLEY SPORT](#)、[BLISTA COMPACT](#)、[SENTINEL](#)、[URANUS](#)、[PRIMO](#)、[BUFFALO](#)、[BANSHEE](#)、[PRESIDENTE](#)などが確認されている。

車種によっては異常なエアロパーツの組み合わせもあつたりするのでバリエーション豊富。

ヘリコプター([MAVERICK](#))、ボートまでもがレアカラーであることが多い。

カラーは紫/ピンクマジョーラ、ダークグリーン、ダークグリーン/黄緑、ブラウン/黄色、黒/黄緑、ライトシルバー/グレー等が存在する。

特にブラックレッドマジョーラ/黄緑・イエローマジョーラのツートンは特に出現率が低く、100回近く挑戦しても出なかつたりなどは珍しくない。(オルダニー北部、ウエストダイク地区邸宅での銃撃戦で確認。)

ブラックレッドマジョーラ/黄緑・イエローマジョーラのツートンは[PRIMO](#)と[HUNTLEY SPORT](#)の2車種で確認されている。

ちなみに目的地へ向かう際、エンリケとアルマンドを自分の車に乗せないで走行すれば、そのドラッグウォーミッションで出現する車（どれか一種類）で追いかけてくる。

このとき追いかけてくる車のカラーはレアカラーではないので注意。

ランダムレアカラーの小ネタ(TBoGT)

複数の勢力が入り混じる麻薬抗争ミッションに登場するレアカラー車は、一方のギャングの使用車に、取引相手のギャングカラーということが多い。

[SULTAN](#)(韓国系)+深緑(ペゴリーノファミリー)など。

不思議な仕様

ドラッグウォーには中途半端な仕様が多数出現する。エアロパーツが存在する[SULTAN](#)、[PRIMO](#)、[URANUS](#)などのフロントのみのみパーツ装着など。

ランダムカー

ドラッグウォーには通常では出ないが、処理の上で軽くする為に[MERIT](#)や[INGOT](#)、[LOKUS](#)などが出現する場合がある。

レアカラーが出る確率は低いので根気よくプレイしていくと出るであろう。

([HAKUMAI](#)で試してみたところ出てくる気配は無かったので、一部車両は出ないと思われる)