


## 逆転裁判4

【ぎゃくてんさいばんぷぉー】

ジャンル	法廷バトル	
対応機種	ニンテンドーDS	
発売・開発元	カプコン	
発売日	2007年4月12日	
価格	通常版:5,040円 / 限定版:9,240円	
廉価版	NEW Best Price! 2000 2008年4月24日/2,100円	
分類	特定ファンにとって黒歴史のゲーム	
ポイント	主人公の交代失敗 穴だらけの消化不良シナリオ 前作キャラは尽く改悪 微妙な新システム 続編として見なくても微妙 結果的に「ゲーム」としても微妙 公式でも半黒歴史状態	
<a href="#">逆転シリーズリンク</a>		

### ゲーマガ特集/期待外れだったゲームベスト10

[サンダーフォースVI](#)/[ファイナルファンタジーVIII](#)/[聖剣伝説4](#)/[逆転裁判4](#)/[ログギャラクシー](#)/  
[スーパーマリオサンシャイン](#)/  
[アンリミテッド:サガ](#)/[デビルメイクライ2](#)/[ファイナルファンタジーXII](#) [レヴァナント・ウイング](#)  
[ブラッド オブ バハムート](#)

- ▶ [概要](#)
- ▶ [問題点](#)
  - ▶ [ストーリー](#)
    - ▶ [ストーリー全体を通しての問題](#)
    - ▶ [シナリオ個々の問題](#)
  - ▶ [キャラクター](#)
  - ▶ [システムその他](#)
    - ▶ [新要素](#)
    - ▶ [BGM](#)
    - ▶ [全体的な「ネタ」の少なさ](#)
- ▶ [評価点](#)
- ▶ [総評](#)
- ▶ [その後の展開](#)

## 概要

「法廷バトル」でおなじみの『逆転裁判』本家の4作目。キャッチフレーズは「嘘を暴く快感」。「新章開廷」をコンセプトに、主人公を成歩堂龍一(ナルホド)から新人弁護士・王泥喜法介(オドロキ)に交代するとともに、パートナーや検事などのレギュラー陣を一新。主人公を譲った成歩堂はストーリーの核心に関わる人物として登場した。また、新要素としてメディアで注目され始めていた「裁判員制度」が取り入れられた(\*1)。しかし、これらのことが結果的には「大失敗」「黒歴史」といわれる要因を生み出すことになった。

## 問題点

### ストーリー

#### ストーリー全体を通しての問題

逆転裁判はざっくり言ってしまえば、「推理物のテキストADV」である。何よりもストーリー(ひいてはテキスト)が最も重要な要素であることは言うまでも無く、その出来が悪いということが何を意味しているかは説明するまでも無いだろう。

- ▶ 今作最大の問題点は、全編を通して**事件の矛盾、登場人物の不可解な行動、明かされない謎**が多いことである。事件を解決しても辻褃が合わなかったり、納得できる説明がなかったりすることが多い。
- ▶ サブキャラとして前作主人公の成歩堂が登場する。だが、チャチな理由で法曹界を追放された上に偽証や盗撮を平気で行う男に墮落しているなど、**前作までの人物像を徹底して破壊**。しかも本来主人公であるはずの王泥喜の出番をかなり喰っている。
- ▶ 『逆転裁判』シリーズは独立した各シナリオの中に伏線が仕込まれており、最終話までプレイすると全体で1つのストーリーができあがる構成になっているが、今作ではシナリオ間の整合性が取れておらず、全体の流れにほころびがある。
  - ▶ 最も顕著なのが第1話の被害者の行動。彼は最終話になって初めて正体が明かされるキーパーソンの1人なのだが、彼の取った行動があまりにも不可解で、全ての真相が分かった後でも**何をしたかったのかが分からない**。
  - ▶ このため今作のストーリーは、「ある人物が思慮の浅い行動をとったせいで、殺人の濡れ衣を着せられた人物が奇行に走り、成歩堂を始めとする関係者がとぼっちりを受け、プレイヤーがその尻拭いをさせられる」という妙なものになってしまった。

#### シナリオ個々の問題

- ▶ 各シナリオを個別に見た場合にも問題はあるが、中でも第3話の破綻っぷりは群を抜いており、プレイヤーは壮大に置いてけぼりを食らう。
  - ▶ 事件概要の時点でいくつも矛盾を見出させるのだが、裁判中ではスルーされるか後半でようやく問題にされる。矛盾を暴くことが目的のゲームで、プレイヤーの目の前にある矛盾が見過ごされていく様に一度違和感を覚えてしまうと、第3話の法廷パートは大半がグダグダに感じられるだろう。

#### + 第3話の概要と問題点(ネタバレあり)

- ▶ このように、第3話は**不可解な事件についての説明・解明が一切なされず、決定的な証拠もないのに真犯人が勝手に自首する**という、終始プレイヤーを置き去りにしたシナリオになってしまっている。
- ▶ **最終話が一番盛り上がらない**。
  - ▶ はっきり言ってしまえば盛り上がりは第1話が最高潮(その第1話も改めて見るとアレなところが多い)なのだが、そこで感じる面白さとは「これから先起こることへの期待によるもの」であり、この最終話で真相を知ってしまえば全て消え失せることになる。

## + 最終話の問題点(ネタバレあり)

- ▶ さらには...

## + 最終話ラスト・エンディングに関するネタバレ

- ▶ 以上のようにシナリオ面の問題は第3話と最終話に集中するのだが、その他のシナリオにも大なり小なり矛盾や謎が残っており(詳しくは[こちら](#)を参照)、『逆転裁判』シリーズの売りである「**矛盾・謎を暴く快感**」や「**絶体絶命の局面から大逆転し依頼人を救い真犯人とライバル検事を打ち倒す爽快感**」がほとんどない。
  - ▶ その中で第2話は(かろうじて)「逆裁らしさ」を保っているのだが、ライバル検事の牙流の「何もかも全てお見通し」というスタンスと終始非協力的でプレイヤーにストレスを貯めさせる被告人と超ヘタレな王泥喜のせいで、爽快感もやり甲斐も半減してしまっている。
  - ▶ 他のエピソードでは、真犯人が決定的な証拠も無いのに勝手に自白したり、やはり王泥喜の超ヘタレな性格のせいで他の人物が真犯人のトドメを刺したりと**爽快感もへったくれもない**。
  - ▶ もちろん、本作のキャッチコピーである「嘘を暴く快感」にも同じことが言える。

## キャラクター

今作に登場するキャラクターは誰も成長することがない。それどころか、**元弁護士が犯罪を平気で犯したり、犯罪を引き起こした検事が何の罪にも問われなかったりと倫理上問題のある描写が多い**。そして何より、**前作からの続投キャラが軒並み改悪されている**。ADVというジャンルの関係上、キャラクターは重要な要素の一つであり、今作の問題点の一端を担っているのは間違いないだろう。全て挙げるとページが足りなくなってしまうし大量のネタバレが必要になるので、ここではメインの2人を軽く紹介するにとどめる。

- ▶ **新主人公・王泥喜について**
  - ▶ 「優柔不断ですぐへこむ」という頼りないキャラづけがされており、活躍する場面が非常に少ない。しかも全編にわたって魅せ場を奪われ、背景が全く語られず「空気」と呼ばれるほどに影が薄い。主役交代した意味あったのか?それ故「**主人公(笑)**」と称されることも多い。
  - ▶ そういった設定自体は珍しくないが、**王泥喜の場合そのせいで完全に背景キャラ化しているから、全く洒落になっていない**。
- ▶ **ライバル検事・牙琉について**
  - ▶ やけに協力的でインパクトが薄く、全くもって倒しがいがない。さらに**ストーリーを進めるにつれて牙琉の汚点(職権濫用など)が次々と露になっていく(そしてそれがほとんどの事件の発端となった)のだが、それに関する処罰もなければ反省もないため、イケメン設定がひたすら悪目立ちしてしまっている**。
- ▶ 2人の詳細・その他の登場人物については「[逆転裁判4/登場人物について](#)」を参照。(ネタバレ要素多めなので注意!!)

## システムその他

### 新要素

- ▶ 主人公の新能力「みぬく」は、法廷からつまみ出されないのが不思議なぐらいの言いがかり。
  - ▶ 証言中にイベントとして挟まれ、相手のさらなる証言を引き出すために「嘘をつくときは必ず　　をいじる」「事件現場の話になると必ず　　を触る」といった証言中のクセを探し出す能力なのだが、前作までの「サイコ・ロック」が物的証拠で追い詰めて白状させていたのに対して、「みぬく」は相手の「**嘘をつくときのクセ**」を指摘するだけという、論理性・説得力の下がったシステムになっている(\*9)。
    - ▶ 具体的には、**法廷での尋問中に汗や指の動きなどを見ただけで「あなたは　　しましたね」と言い、急に決めつけられて驚いているスキに「何故　　したのですか」とたたみかけ「怪しい、嘘をついている」と決めつける**といった具合。そして、続けざまに言いがかりをつける王泥喜に、証人が「言いがかりだ」と反論しつつ勝手に白状するというワンパターンの展開が繰り返される。
    - ▶ 『逆転裁判』シリーズは基本的に「法廷では証拠が全て」という法体制の世界である。現実の裁判でも「誘導尋問」や「論拠不確かな決めつけ」であるとして、それこそ「**異議あり**」となる可能性が高

い。「みぬく」が成功しているのは、**検事が一切異議を挟まず、主人公の好きなようにさせているから**なのである(\*10)。これではシリーズのアイデンティティの崩壊だろう。

- ▶ その「みぬく」ポイントに関して問題点はいくつかある。

#### + 「みぬく」ポイントの問題点(ネタバレあり)

- ▶ 棒人間を使った再現ムービーにより事件の矛盾が分かりやすくなったが、**それが活用されたのは第2話だけ**(第1話にもあるがこちらは静止画)。あとは従来どおりの上面図やムービーそのものがなかったりと活かしていない。第3話にいたってはスキップできないライブシーンを何回も見せられるため非常にテンポが悪く、プレイヤーをイラつかせる結果となっている。
  - ▶ 『蘇る逆転』では3D動画を使った映像資料の矛盾点の指摘という画期的な物があったのにそのノウハウも活かされていない。

## BGM

- ▶ 証人を追いつめ、事件の真相に近づくときに流れる「追求」。『逆転裁判』ではおなじみのこの曲は今回ももちろん存在するが、**流れる回数が異様に少ない**。さらに、本来盛り上がるべき最終話の後編では**なんと1回も流れない**。前述の問題点と加えて最終話が盛り上がらない一因となっている。曲の出来がよいだけに、非常にもったいない。

## 全体的な「ネタ」の少なさ

- ▶ 旧作では捜査パートにおいて、相手に事件と直接関係ない証拠(『2』以降は人物も)を突きつけても専用のリアクションを取ってくれることが多かった(\*12)。「色々なものを突きつけて反応を見る」というのが楽しみの1つでもあったのだが、今作はそれがほとんどなく、ストーリーを進めるのに関係ない証拠には「知らない・分からない」というワンパターンなリアクションしか返してこないし、人物突きつけもカットされている。容量の問題とも言われているが、**本当にカットすべき場所は他にもあったはず**。
- ▶ 旧作と比べると、法廷パートの証人・犯人たちのリアクションも全体的に地味で印象に残りにくい。詳細は下の動画を参照。

#### + 参考動画・『1』～『3』と『4』のキャラクターのアクションの比較

## 評価点

- ▶ この手のゲームのお約束として、BGMの質はよい。前述の「追求」以外にも、主人公のメインテーマや或真敷一座のテーマなども素晴らしい出来。
- ▶ 背景などのグラフィックも初代のころと比べると格段に綺麗になっており、技術の進歩がうかがえる。
- ▶ 問題点のある登場人物ばかりではあるものの、一部の人物、特に第3話の真犯人や最終話の被告人などの評価はおおむね良好。(\*13) 主人公の王泥喜も(少なくとも作中においては)まともな人物であるし、ラスボスもネタキャラとしては評価されている(製作側の意図したイメージからは大きく離れているだろう)。
- ▶ あまり触れられることはないが、再現ムービーや科学捜査、「ミキサーを操作して証拠を探す」といった探偵・法廷パートでできることが増えたのは純粋に評価できるだろう。また、第2話の「3つの関係ない事件が実は1つにつながっている」ことを解き明かす過程など面白い場面がないわけではない。
- ▶ バグの類はない、といってもシリーズにバグがある作品はない(誤字がある作品はあるが)ので本作のみの評価点とは言えないが。
  - ▶ シナリオとキャラクターに大いに問題はありますがそれらに眼を瞑れるならゲームとしての体裁はきちんと整っている。本作が「クソゲー」ではなく「黒歴史ゲー」たる所以。しかし前述通りテキストADVにおいてシナリオを無視することはそのゲームの魅力を殺すに等しいことではある。
- ▶ 『逆転検事2』の構成に本作の反省点が露骨に活かされていること。本作の失敗がなければあそこまで凝らな

かったと大真面目に考えている人もいる。

## 総評

シリーズの新規まき直しや旧作キャラクターの出演がないことに不安を感じるファンも多かったが、前3作の完成度が高かったため発売前から期待が大きかった(\*14)。また、弁護士・国会議員の丸山和也氏(『行列のできる法律相談所』で有名)をイメージキャラクターに起用するなど大々的な宣伝を行ったこともあって、販売数は旧作を超える50万本以上となった。

しかし、上記の要素が大きな批判を浴びたことや、それ以前のシリーズ作品がどれも名作・傑作レベルの出来だったことから来るガッカリ度の高さが災いして、「黒歴史」「なかったことにして普通にナルホド君を主人公に戻して欲しい」「主人公がナルホド君でなくてもいいから仕切り直して欲しい」と言われるなど、新シリーズの1作目としては致命的といえるほど厳しい評価を受けることになった。その意味では、ファンの期待を見事に裏切ってしまった「ガッカリゲー」の典型とも言えるだろう。

結局、売り上げも十分で更なる展開を匂わせていたにも関わらず、廉価版などを除いて、続編・後続作品は現段階で製作されていない。スピンオフの『逆転検事』で本作に登場した固有名詞が幾つか出てくるなど、製作サイドから黒歴史化されたわけでは決してないと思われるが、新シリーズ展開が大きな打撃を受けたのは確かであろう。

## その後の展開

- ▶ 先述のように、本作は約50万本を売り上げて『逆転裁判』シリーズ中最高の大ヒット作品となったが、その後『逆転裁判』シリーズの正統続編は作られていない。この一見不思議な現象については、「本作が低い評価を受けて『逆転裁判』というタイトル自体に悪印象がついているため」「本作でキャラの設定や性格を大幅に改変してしまい、以後の続編で登場させる事が困難になったため」などといった憶測が飛び交っている。
- ▶ シリーズには『なるほど逆転裁判!』というファンブックのほか、多数のファンアイテムが存在する。シリーズの人気の高さを感ぜさせるが、『4』に関してはほとんどなく、あっても旧シリーズとの抱き合わせであることが多い。
- ▶ 後に旧シリーズ時代を題材としたスピンオフ作品『逆転検事』(過去シリーズに登場した検事で成歩堂の親友である御剣怜侍が主役)が発売され、こちらはまずまずの好評を得ている。法廷パートこそないが、「従来の逆裁」といわれるほどである。特に『逆転検事2』はしっかり練り上げられた構成と「毎回最終回」とまで称されるほどの全パートの盛り上がりや過去最大のボリューム、魅力的なキャラクターなどから旧シリーズに並ぶ高評価となった。
  - ▶ ちなみに同作のストーリーは時系列で言うと『3』最終話の約1ヶ月後、3月12日から3月15日の4日間に起きた事件を追っていくという、これまでの作品では考えられない超過密スケジュールになっている。また、続編の『逆転検事2』でも3月25日から4月8日までの2週間で事件を追うことになる。これについては、成歩堂が法廷から追放される原因となった裁判が『3』最終話から約2ヵ月後の4月19日に起きたものであり、その裁判がシナリオの期間内に起きないようにシナリオが組まれた可能性が指摘されている。つまり、『4』のために他のシリーズ作品のシナリオが制約を受けた可能性がある。
  - ▶ また、同作の中には「ガリウウェブのライブセット」や「ワルホくん」など『4』のネタも少なからず出ており、良くも悪くも『4』を「なかったこと」にはしていない(できない)のだと思われる。
- ▶ その他、シリーズは宝塚での舞台化(宝塚でゲーム原作の舞台は本作が初)、実写映画、レベルファイブの『レイトン教授』シリーズとのクロスオーバーの発表など多様な展開を見せてはいるが、そのいずれもが主役は『3』以前の成歩堂(宝塚は外国版のフェニックス・ライト(成歩堂)ベース)であり、『4』以降の設定やキャラは全く関わっていない。
  - ▶ 格闘ゲーム『MARVEL VS CAPCOM 3』のマイナーチェンジ版『ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3』で参加しているのも成歩堂(英語版フェニックス・ライト)と『3』以前のヒロイン・綾里真宵(英語版マヤ・フェイ)である。もちろん『3』以前の時代がベースである(\*15)。
    - ▶ しかも同作の成歩堂のプレイヤーカラー(色違い衣装)はシリーズの登場人物をイメージしたものなのだが、脇役である矢張やライバル検事のゴドー、シリーズ作品ではない『ゴーストトリック』の主人公・シセルをイメージしたカラーがある一方で王泥喜をイメージしたカラーがない>(\*16)シリーズの

主人公の面目丸つぶれである。

- ▶ 本作発売から約5年の時が過ぎた2012年2月に『逆転裁判5』が遂に正式 (\*17) に発表された。
  - ▶ ロゴが赤から青に戻っているなど、本格的になかった事にされそうな予感がするが果たして。