

# 雑誌レビュー

- ファミ通クロスレビュー

4人のレビュアーがそれぞれ10点満点で評価しコメントを寄せる方式。

- ドリマガレビュー

3~4人のレビュアーがそれぞれ10点満点で評価しコメントを寄せる方式。  
GBA逆転裁判2~3の頃はドリマガでレビューをやっていた。  
ゲーマガはレビューはあるが点数はつかない。

DS逆転裁判2、DS逆転裁判3は追加要素なしの移植のため、レビュー掲載なし  
不明部分のデータを追加してくださる方歓迎。

- 雑誌レビュー

- GBA逆転裁判
  - ファミ通
- GBA逆転裁判2
  - ファミ通
  - ドリマガ
- GBA逆転裁判3
  - ファミ通
  - ドリマガ
- DS逆転裁判 蘇る逆転
  - ファミ通
- DS逆転裁判4
  - ファミ通
- 逆転検事
  - ファミ通
- 逆転検事2
  - ファミ通
  - ゲーマガ

## GBA逆転裁判

### ファミ通

8・8・9・7

水ピン（8点）

裁判を題材にしている点が非常に斬新。現実との違いは多いが、ゲームとして成立させるために必要なアレンジとして楽しめる。謎解きや駆け引きなど通常とは趣向の異なる魅力が、うまくまとまっているのが。ハイセンスなグラフィック、良好な操作性など、全体的にいていねいな作り。

いーです井出（8点）

ひとつひとつの言葉を睨みつけながら、有機的にものを考えていく感覚がたまらなく楽しい。重いテーマを軽いタッチで扱っているのもいい。操作系も良好かつ親切。謎解きに理不尽さを感じる部分もないではないが、斬新な魅力がそれを上回る。惜しむらくはシナリオの少なさ。

吉池マリア（9点）

真犯人が使ったトリックを見破ったり、証人を揺さぶってウソを暴いたりするのが、なんとも爽快で楽しい。証拠を突きつけられる回数が決まっていて、緊張感があるのも。個性的な登場人物たちのくるくる変わる表情や、大げさなアクションを見ているだけでも飽きないよ。

レゲー秋山（7点）

最後はコマンド総当りで解くことになりかねない捜査シーン、不自然な動きをする登場人物など、細かい部分に荒さや不満が残る。だが、裁判を素材にするというアイデアは秀逸。テレビの2時間ドラマのようなありがちな展開やベタなギャグも、慣れるとけっこうツボにはまった。

## GBA逆転裁判2

### ファミ通

8・9・10・8

あらし谷塚（8点）

一字一句が見逃せない！これほど集中させられるアドベンチャーは、ほかにはないかと。わずかなほころびから突破口を見出し、二転三転ののち真実が導き出されていく過程に大興奮。個性派ぞろいのキャラも魅力的。ほどよい難度で手応え、達成感も十分。前作未経験者も大丈夫。

いーです井出（9点）

基本的なシステムを踏襲しつつも、シナリオのボリュームが大幅にアップ。だが決して冗長にはならず、高いテンションの持続がたまらなく心地よい。強烈極まりないキャラクターはもはや必要不可欠なる存在。非現実的な展開すらも魅力となしえてしまう、強引な力を持つ傑作。

吉池マリア（10点）

個性豊かな登場人物、テンポのいい会話、失敗したときの態度など、前作同様笑わせてくれる。法廷パートだけでなく、探偵パートでもさまざまなことを解明する必要があり、つねに緊張感があるのはいい。謎解きは前作より難解。強引に解明する部分もあるがその強引さも楽しい。

プロアクション藤谷（8点）

基本的なスタイルはそのままに、システムをよりブラッシュアップさせた進化形。シリアスとコメディの両要素が絶妙に交わったシナリオは魅力的。新しく追加された“サイコ・ロック”のおかげで、探偵パートもダレずにプレイできる。ボリューム不足だった点も改善されていて

## ドリマガ

9・9・9

### GBA逆転裁判3

#### ファミ通

9・9・8・9

いーです井出（9点）

余計なものを極限までそぎ落とした頑強なシステム。最上級のテンポ、バランスで展開される絶妙のストーリー。トータルでもはや完成の域に達しており、揺るぎない安定感があるが、それゆえ新鮮味は薄れるか。とはいえアドベンチャー作品として間違いなく最高峰に位置する。

レゲー秋山（9点）

膨大なテキスト量など、今作もボリューム感たっぷり。シリーズならではの強引な突破口の開きかたもさることながら、意外な選択肢が正解につながるなど、謎解きがよりシビアになった印象を受けた。予備知識なしで3作目からプレイすると、いろいろな点でちょっと面食らいそう。

奥村キスコ（8点）

名作と呼ばれる作品には、そこにしかない世界があると思うのですが、『逆転裁判』はまさにその域。システムに目新しさはないけど、そのぶんクセのあるキャラの軽妙なやりとりがあとを引く感じ。シンプルなのに、こんなにも広がりを感じさせてくれる作品は、ほかにないのでは。

針生セット（9点）

1本道のアドベンチャーゲームをこれほどまでに楽しくするのは、シナリオの良さと演出の妙、そしてキャラの個性であろう。画面全体を揺らし、それに合わせて歯切れのいい効果音を明日。携帯ゲーム機という制限の中でまさに発明とも言える演出だと思う。ボリュームもかなりのもの。

## ドリマガ

10・9・9・9

菅（10点）

前作のゲーム性はそのままだに、トリックも、登場人物の「強烈すぎる個性づけ」もさらに増してきます。2話あたりから前作の後半戦のような「密度の濃い」やり取りが交わされるので、手応えも十分だし、真犯人を追い詰めたときのカタルシスも高いと感じる一方で、可能なら先に前作「2」をプレイして、本作の世界観なり人物の濃さなりに「慣れ」てからプレイするといいかなアと感じる部分もありました。非常識も、たいがいだけど「そう来るか!？」と仰天必至の、ファンサービス要素も満載です。

mayumi（9点）

「初期からこの『3』までストーリーは用意されていたの!？」と思うほどぎっしり詰め込まれたエピソード。そして、最後まで解き明かさずにはいられない息を呑むストーリー展開は「楽しい!」の一言! ぜひ続編を!

SAN（9点）

待望の新刊発売という印象（しかも分厚い!）。強いていうなら、ボリュームがあるだけにストーリーと関係ないときのセリフ回しがもう少し短いといいかなと。

## DS逆転裁判 蘇る逆転

### ファミ通

8・8・7・8

## DS逆転裁判4

### ファミ通

9・9・9・9

#### フランソワ林（9点）

二転三転するシナリオの力で、各話とも右肩上がりで見事に惹き込まれる。推理力は問われるが、総当たりでもなんとかなる懐の広さがうれしい。もっと便利に、と感じる部分はあるが、完成度は高く、とくに法廷での駆け引きが熱い。過剰な演出は作品の個性。でも、好みは分かれそう。

#### ウワーマン（9点）

推理が的中し、つぎつぎと矛盾を指摘していく爽快感は健在。クセを見抜く新要素は、緊迫感を高めてくれるが少々手こずる印象。シナリオは基本的にギャグのノリだが、シリアスな展開との緩急のつけかたが絶妙でグイグイ惹きつけられる。本格ミステリーを望む人には向かない。

#### 深見参段（9点）

主人公交代という大きな変化を乗り越えつつ、シリーズならではの意外性や爽快感は健在。序盤からこれでもかという逆転の嵐で、グイグイ魅了されます。新旧の主人公の活躍や随所に盛り込まれた新旧のシステムなど、まさに“世代交代”といった感じ。万人にお勧めの上質な作品です。

#### メルヘン須藤（9点）

裁判時の演出が相変わらず秀逸。テンポよくシナリオが進み、プレイヤーをグイグイ惹きつける展開は健在。新登場の“みぬく”システムもおもしろい。少々強引な仕掛けも多いが、それもノリとして楽しめるならアリかと。ただ、ありきたいな事件捜査部分は、ちょっとダレやすい気が。

## 逆転検事

### ファミ通

9・9・8・8

#### 山本ペンキ（9点）

弁護士から検事に職業が変わっていますが、ゲームの根幹はしっかりと継承。犯行現場を再現できる“情報再現”など、新たな要素も魅力です。もちろん『逆転』シリーズならではのムジユンを暴く展開もアツイ！証拠を駆使して、相手の証言を突き崩すせめぎ合いは相変わらず楽しいです。

#### ウワーマン（9点）

やはり演出が出色のデキ。メッセージのタイミングや効果音の使いかたなど、細かな面まで気を配り、大いに盛り上げてくれる。主役は御剣になったが、大まかなプレイ感覚は以前のシリーズとほぼ同じ。現場が対決の場になるため、風変わりなシチュエーションが増えるのはよかった。

### 深見参段（8点）

舞台が法廷から現場に変わったものの、逆転がキーワードのシナリオは健在。強引すぎる場面や、既存キャラの印象が強すぎる感がありますが、あっと驚く仕掛けにうなることも。捜査時のミニキャラや臨場感が増した会話画面など、新しい試みが違和感なく溶け込んでいるのはお見事。

### メルヘン須藤（8点）

斬新な進化はなくとも、やはり『逆転』シリーズ。演出や盛り上げかたが絶妙で、ロジックや推理がハマったときの爽快感は抜群。ファンがニヤリとする要素も満載だったり。また、1度の捜査範囲の狭さがいい塩梅で、遊びやすい。強引な推理や展開が多いのは、らしさと言うべきか。

## 逆転検事2

### ファミ通

8・8・8・8

### レオナ海老名（8点）

基本的な流れは同じなので新鮮味は雨水が、シナリオがボリュームアップしており、しっかりと物語を堪能できる。ロジックチェスは時間制限がある中で相手の反応を見極めて攻めるのが、緊張感がありおもしろい。思わぬところで懐かしいキャラが登場するのも、ファンにはうれしい。

### ウーマン（8点）

ピンチから逆転、そして再びピンチへと二転三転する物語は、相変わらずドキドキさせてくれます。緊迫感のあるロジックチェスもいい味。駆け引きの妙をチェスに見立てたのは、視覚的にも把握しやすくよかったです。新鮮味は薄れたものの、対決パートの盛り上げかたは、さすが。

### 高橋P子（8点）

もう少しヒントが欲しいと感じる場面もありますが、テンポよく展開する逆転劇の魅力は健在！新要素のロジックチェスは、制限時間があるため緊迫感バツグン。かつ、ゲームの流れを損なわずにうまく溶け込んでいます。ドット絵がさらに表情豊かになった点は、うれしい進化。

### ローリング内沢（8点）

カット割りや効果音のタイミングなど、テンポのよい各種演出が秀逸で、序盤から引き込まれる作り。新システムの“ロジックチェス”は、言葉の駆け引きの攻防が熱く、アクセントとして。たまに強引すぎて「？」と思う展開もあるけどそこは味かな。どんでん返しの爽快感が心地よい作品。

### ゲーマガ

（ゲーマガレビューは点数なし）

### 菅

“ロジックチェス”は御剣の心理描写や相手との駆け引きを演出できるうまい仕掛け。対決相手のユニークな動きもあいまって、捜査時の良いアクセントとして機能している。矛盾を指摘するところで物語を進めるテンポの良さは本作でも健在で、ときにプレイヤーの先を行く御剣の推理がプレイヤー自身にも「先の展開を推理する」瞬間を与えているのは、御剣の過去や内面にスポットを当てた物語もファンとしてはうれしく、まるでナルホド君的な逆転劇を見せたり、良い意味で予想を裏切ってくれる新キャラたちのパーソナリティなど、ミステリー的な要素以外にもニヤニヤできる。それにしても証言1つで証拠品の持つ意味がひっくり返るのは、「逆転」シリーズならではの醍醐味。舞台は法廷ではないけれど、犯人を追い詰めるあのカタルシスは健在です。