

# 蘇る逆転のバグ

バグがあることを、カブコンが公式にコメントしたことはありません。

## ルミノール反応のバグ

検事局/地下駐車場において、右画面の電話にルミノール反応がある。  
検出すると、上面図にルミノール反応の位置が書き込まれる。  
これは第2回探偵と第3回探偵で実行可能。

しかし、上面図に書き込まれた状態で、第2回法廷&第3回法廷で中断 再開すると、上面図への書き込みが消えてしまう。  
探偵パートでは中断 再開しても消えない。

## 第3回探偵パートのバグ

### 1.バグ発生

5話第3回探偵、イトノコからIDをもらい局長室に行くとイトノコが現れる。  
この後刑事課に戻ってもイトノコはいない。  
が、ここでタイホくんを調べるとイトノコが現れ、「話す」「つきつける」コマンドも出現する（BGMなし）。

### 2.背景変化

イトノコに「つきつける」で特定の証拠品をつきつけると、背景が局長室（右画面）に変化。  
背景が変化する証拠品は、イトノコにつきつけた時反応があるもの（「イッピーキの刑事として～」のコメントが出ないもの）。  
以下15種類。

弁護士バッジ	ID：多田敷道夫	検事局賞の盾	御剣のナイフ
御剣の駐車記録	タイホくんのパネル	現場写真	飛び出しナイフ
ルミノール試薬	IDカード使用記録	指紋検出用具	証拠保管庫
不安定なツボ	罪門の指紋	SL9号事件の資料	

局長室に変化後、刑事課に戻る条件は5.で。

### 3.背景変化後の「調べる」

変化後、局長室（右画面）では「調べる」で反応するものはなく、左画面のみ調べることが可能。

この時背景画像は局長室（左画面）だが、調べる場所やコメントは刑事課のまま。  
タイホくん（パイプオルガン左端上方）を調べると、イトノコが左画面に出現する。

### 4.BGM変化

1.の時点ではBGMはない。

「話す」で会話後、BGMが変化する。

以下「イトノコBGM」は1作目サントラ「16 系鋸圭介～イトノコ刑事ッス」、

「局長室BGM」は蘇る逆転サントラ「33 巖徒海慈～みんな、泳いでる？」のこと。

例/

BGMがない状態で「御剣の危機」を聞いても、BGMなしのまま。

「青影の犯行」では会話後必ずイトノコBGMになる。

イトノコBGMの状態のまま、「御剣の危機」を聞くとBGMなしにはならず、イトノコBGMのまま。

すなわち、「話す前のBGMが何か」+「話す内容」で、変化するBGMが決まる。

基本は「イトノコBGM>局長室BGM>BGMなし」

一度上位のBGMに変化すると、下位のBGMに戻ることはない。

話す前のBGM	「話す」	終了後のBGM
BGMなし	「御剣の危機」	BGMなし
BGMなし	「《S L 9号事件》」「凶器」	局長室BGM
BGMなし	「青影の犯行」	イトノコBGM
局長室BGM	「御剣の危機」「《S L 9号事件》」「凶器」	局長室BGM
局長室BGM	「青影の犯行」	イトノコBGM
イトノコBGM	全て	イトノコBGM

以上は2.や5.で背景が変化する/しないにかかわらず起こる。

## 5.背景変化2

2.で背景変化後、話す「御剣の危機」「《S L 9号事件》」「青影の犯行」を実行すると、会話中の背景切り替え時に刑事課背景に戻る。

## 6.バグ終了

「移動する」で他の場所に移動すると終了する。

以上のバグは第3回探偵でイトノコID入手後から局長室に巖徒が出現するまでの間、何度でも実行できる。

また、蘇る逆転に収録されている英語版でも同じバグが発生する。