

02/02/2010

---

1UP: Mr. Eshiro, you're the producer on Ace Attorney Investigations, but could you tell us a little more about your role in the game's development?

1UP：江城さんは逆転検事のプロデューサーですが、もうちょっとこのゲームでの役割について教えてください。

Motohide Eshiro: I started as co-producer on the second and third Ace Attorney games, but this is my first time in the series as full producer. Mostly, I look over the overall product schedule and budget. I make sure everything's coming in on time -- things like that.

江城元秀：逆転裁判との関わりは、DS版逆転裁判2と3の共同プロデューサーとしての役割が始まりですが、これはプロデューサーとしての初めての仕事でもありました。大まかには、私は全てのスケジュールと予算・経費を統括します。全てが予定通りに動くかを確認します。

Another big part of my job is focusing on the overall quality of the game. While the director focuses on specific aspects -- fine-tuning the small details -- my job is more to look at the big picture. To make sure that everything fits in well with whole concept. I look at it like the average user and ask myself, "Will the player enjoy this?"

他の大きな仕事としては、ゲームの全ての質に焦点を当てています。ディレクターがある局面細かい部分の微調整に集中している時、私の仕事は全体を見ることです。全ての事象が、全体と調和しているかの確認です。私は1ユーザーとしてゲームを見て、私自身に確認します。「プレイヤーはこれを楽しんでいるだろうか？」

And of course, doing promotion for the game, like traveling abroad to give interviews.

そしてもちろん、ゲームの宣伝もします。海外に出向いてインタビューを受けたり。

1UP: Your current position sounds very different from your previous role as director on Shadow of Rome and Onimusha...

1UP：あなたの現在の仕事は、以前のSHADOW OF ROMEや鬼武者のディレクターとしての役割とずいぶん異なるようですが。

ME: Yeah, Ace Attorney is a very different type of game, but I really wasn't thinking of it as something completely different. During my school days, I used to play a lot of PC-based text adventures. I really loved those back then, and I've always been a huge fan of adventure games.

江城：ええ、逆転裁判はゲームとしては異なるタイプですが、私は完全に異なるものとは思っていません。私は学生時代、PCでテキストアドベンチャーを多くプレイしたものです。私はそういうゲームが好きで、アドベンチャーゲームの大ファンでした。

When I was a director, I was able to make action games like Onimusha and Shadow of Rome, but I just didn't have the opportunity to make my own adventure game. But when I switched roles to producer on Ace Attorney, I finally got the chance to make the types of games I loved playing when I was younger.

私はディレクターとして、アクションゲームの鬼武者とSHADOW OF ROMEを制作しましたが、アドベンチャーゲームを創る機会はありませんでした。しかし逆転裁判のプロデューサーになって、とうとうアドベンチャーゲームの制作に関われることになったのです。

1UP: Do you think your time working with such action heavy games has changed the way you approached Ace Attorney Investigations?

1UP：そのようなアクションゲームの仕事を制作していた時から比べ、逆転検事へのアプローチには変化がありましたか？

ME: Definitely, there's been some influence. Of course, in text-based games there's always some level of

interactivity. But working in action games, I had firsthand experience in how to lay out a scene. For example, if you've got a character moving somewhere, the background has to scroll and move smoothly. 江城：確かに、少しは影響がありました、もちろん、テキストベースのゲームでは、常にそれなりの会話があります。しかしアクションゲームの制作では、私はシーン毎のレイアウトをどうするかといったことを経験しました。例えば、キャラクターをどこかに動かす時、背景はなめらかにスクロールしなければなりません。

I think I was able to transfer some of that experience into Ace Attorney Investigations. When you move Edgeworth around, you're not going to run into weird scrolling issues; you're not going to see awkward movements, or things like that, and I attribute that to my action game experience.

そういった経験を、逆転検事に生かすことができましたと思います。あなたがプレイした時、御剣を動かしても妙なスクロールを見たり、ぎこちない動きを見たりすることはないでしょう。そういったことは、アクションゲームの制作による経験からだと考えています。

IUP: Speaking of adventure games, over the past few years in America, we've seen a bit of a revival of that genre with games like Sam & Max and Monkey Island. Do those come to Japan at all?

IUP：アドベンチャーゲームについてですが、アメリカでは過去、Sam & MaxやMonkey Islandのようなゲームがリバイバルしています。日本ではどうですか？

ME: I don't think they do. But when I think about PC adventure games, I think about the really old titles. Of course, Myst was a popular title everywhere, but I really enjoyed Mystery House. I can't think of other specific titles right at the moment, but just really old games, or games like Portopia, which never came out outside Japan. I really haven't tried out any recent adventure games. Even in Japan, they've never remade some of my favorite titles, like Snatcher.

江城：日本ではなかったと思います。しかし、私がPCのアドベンチャーゲームについて考える時、私は本当に古いタイトルについて思いを巡らせます。もちろん、Mystは有名ですが、私はMystery Houseが楽しかった。他の具体的なタイトルは思い出せないけれど、日本以外では発売されなかったポートピア連続殺人事件が好きです。私は最近のアドベンチャーゲームはプレイしていません。日本でさえ、スナッチャーのような私の好きなゲームのいくつかはリメイクされていません。

With Mystery House, that was a game I played when I was still in college -- but it only came out in English. I didn't immediately understand half of what was written; maybe just a word like "take," and then I'd have to look up the rest to understand what I was able to take. So I'd play along with a dictionary; it was almost like studying, but a lot more fun.

Mystery Houseは、私が大学生のころにプレイしたゲームでした。しかし英語版しかありませんでした。私は書いてあることの半分も理解できませんでした。「take」というワードがあっても、何が取得できるのか、調べなくてはなりませんでした。そのため、私は辞書を片手にプレイしていました、それはまるで勉強みたいでしたが、楽しみでもありました。

But Portopia is a game that's really stuck with me over the years. Are you ok with spoilers? しかし、ポートピア連続殺人事件は長年楽しく遊べたゲームです。ネタバレは大丈夫？

IUP: I think the game's old enough that that's ok.

IUP：昔のゲームだから大丈夫。

ME: Well, the detective that you work with, the big twist at the end is that he's the criminal. You're supposed to be working closely with this guy, and you don't find out till much later that he's actually the one behind it all. And that highlights one of the most important aspects of adventure and text games for me: the "turnaround" point.

江城：じゃあ一緒に行動する刑事が犯人という、ものすごい結末なんです。彼とずっと一緒に行動していきんですが、最後の最後にならないと真相はわかりません。テキストアドベンチャーゲームにおいて最も重要なことのひとつ、転換点を私に見せてくれたのです。

In the Ace Attorney series you always have these surprising twists, sometimes two or three times in one case. You just never know what to expect. That's what keeps adventure games interesting for me.

逆転シリーズにおいては、1つの事件の中で、2つや3つのこういった驚くべき逆転劇を見ることに

なります。そしてあなたは何が起こるか全く解らない。それが私にとって、アドベンチャーゲームの面白さです。

IUP: It's obviously a very different type of game, but another popular adventure game I'm sure you've spent some time with is Professor Layton.

IUP: 明らかに異なるタイプのゲームですが、もうひとつの有名なアドベンチャーゲームとしてレイトン教授があります。

ME: Yeah, I played the very first one. And, you're probably aware that the puzzles themselves are based on a much older book series in Japan called Mental Gymnastics. I never found just doing the puzzles themselves all that engaging, but I'm just amazed that they were able to fit them into this story and make it interesting. It's good that it brings these types of puzzles to a wider audience.

江城: ええ、第1作目はプレイしました。そして、パズル自体は思考型パズルと日本で呼ばれているものに似ていることにおそらく気がついたでしょう。私はパズル自体にはさほど興味がありませんでしたが、それをストーリーにうまく組み込んで面白くしていることに驚きました。多くの人々にこの種のパズルを体験してもらうことは良いことです。

IUP: Obviously, he's in the title, so Miles Edgeworth is this game's central character. After bringing in a new protagonist for the previous game, Apollo Justice, what made you decide to bring back this character as opposed to using someone new?

IUP: タイトル (Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth) 通り、御剣怜侍がこのゲームの主役であることは明白です。前作で新主人公 (王泥喜) を登場させたのに、他のキャラクターに戻すことを決めたのは?

ME: Well, we wanted to make a new game with new skills like logic and deduction, things like that. But we took a look at the character rankings in Japan and, next to Phoenix Wright, the next most popular character was Edgeworth. He's really quite popular, and so we thought that made him a good choice as the central character for this game.

江城: 私たちは論理と推論に基づく新しいゲームを創りたかったのです。日本での人気キャラクターを見ると、成歩堂の次に最も人気があるのは御剣でした。彼は本当に人気があります。そのため、このゲームでは、彼を主役にするのが良いと考えました。

IUP: Was there anything you and the team wanted to do with the game that you just weren't able to, because of time constraints or other technical hurdles?

IUP: 時間的制約や、技術的な問題で、あなたや開発チームができなかったことは?

ME: Actually, one of the things that the director and I had talked about was the Little Thief system. We'd wanted to add a lot more features -- to make a bit more in-depth. But we just ran out of time and weren't able to integrate it as fully as we'd wanted to. It's little more simplistic than we'd originally envisioned, but that was just a problem with time.

江城: 実は、ディレクターと私が話し合っていたものの1つに、「ちょっとした泥棒システム」がありました。私たちはもっと多くの特徴を加えたかったのです。徹底的に。しかし、開発期間の問題で、完全にそれらを作ることができませんでした。元々私たちが想像していたものより多少安易ではありませんが、結局は時間の問題でした。

IUP: Is there anything you feel you've learned from Ace Attorney Investigations that you've been able to apply to your current project, Okamiden?

IUP: 逆転検事から学んだことが、あなたの今のプロジェクトである大神伝に活かされていますか?

ME: Well, I'm also the producer on Okamiden, so the role itself is very similar. Ace Attorney was my first solo job as a producer, so a lot about learning games promotion, the timing of releasing information, keeping players interested. Various things like that about how to promote a game.

江城: 大神伝ではまたプロデューサーなので、役割そのものはとても似ています。逆転裁判は私の最初のソロでのプロデューサー活動で、ゲームのプロモーション、発売情報のタイミング、プレイヤーに興味をもってもらうことなど、様々なことを学びました。

But a real learning moment came when we put together the first build of Investigations. We went around showing the game to the company, and we actually got a lot of negative reactions. So, we had to go back to the drawing board and do a lot of rethinking, redesigning, reconceptualizing.

しかし、捜査方法の最初の構築をした時が、本当に学べた瞬間でした。私たちが会社にゲームを見せても、ネガティブな反応ばかりでした。私たちは制作に戻らなければならず、再考し、設計し直し、コンセプトを見直さなければなりませんでした。

Talking with the director, we had to think about who Edgeworth is as a character. We realized that he's actually very logical. Originally the game was simply about visiting crime scenes and investigating, but when we instituted the "Logic mechanic," that changed how the game plays completely.

ディレクターと、御剣というキャラについて話し合いました。私たちは、彼が非常に論理的であると考えました。当初、ゲームは単に犯行現場を訪れ、調査するだけでした。しかし、ロジックシステムを考え出した時、ゲームの方向性は変わりました。

IUP: Did you ever consider bringing the series over to another platform besides DS?

IUP：シリーズをDS以外で発売することについては？

ME: From the beginning, we knew this would be a DS game. The previous games were all on DS, and there's just a natural flow to continue with DS. We never really considered trying it on any other system.

江城：最初から、DSのゲームを創ることを考えていました。前作までは全てDSだったので、それが自然な流れでした。私たちは他のハードでの発売を全く考えませんでした。

IUP: Have you felt limited at all by the DS? With Nintendo iterating on its handheld so frequently, is there any functionality that you wish it would add to the system that you think would be great to use in a game?

IUP：DSによって制限されることはありませんでしたか？任天堂はしばしば携帯ゲーム機を出していますが、ゲームに使うためのシステムを加えて欲しいと思うことは？

ME: I'm really not the type of person to think, "Oh, I wish they had this, I wish they had that." I look at it realistically, I look at the specs. Then I think, "What can we do with this? What kind of fun game can we create to take advantage of this machine the most?"

江城：私は「これがあればいいのに、あれがあればいいのに」というタイプではありません。スペックを見て、考えます。「これをどうできるだろうか？このハードでどんな楽しいゲームを作れるだろうか？」

I guess it goes back to my roots as a programmer, but I really would just want the system to have more memory, maybe a better video card. Stuff like that. Something so we can make the best looking game possible. It's not the most wishful thinking perhaps, but that's the way I look at it.

私は、それがプログラマーとしての私のルーツに戻ると思います。ただ、より多くの容量、良いビデオカードがあれば良いとは思いますが、より良いものを作るために。

IUP: Going back to your roots, you've held so many different positions in the industry, are there any moments in particular that stand out for you? What roles did you most enjoy?

IUP：ゲーム業界で色々と異なるポジションを体験してきて、特に卓越していることは？どんな仕事が楽しかったですか？

ME: Starting out as a programmer for Capcom, it really was fun to be able to realize a planner's vision. A planner would come up to me and say, "Here are the game's rules," or, "Here are the designs." And it would be up to me to put it together and make it appear on the screen. That was really great, to immediately see these ideas take fruit and know that you're the one who brought these ideas to life.

江城：カプコンではプログラマーとしてスタートして、それにはプランナーとしての展望を認識できる楽しさがありました。プランナーは「これがゲームのルールだ」とか、「これがデザインだ」と言ってきます。それらをまとめるのは私次第で、ディスプレイに映し出すことができます。それは面白いことでした。

As a director, it's tough to be head of a team because you then take on responsibility for everything that the team does and all the decisions. If you decide to take the game in one direction instead of another, you

have to live with those consequences. It's heavy and hard, but it's also good because you have a lot more influence over the game; you can put in things you want to put in. Of course it's not 100% about what you want. It's also about listening to the ideas and opinions of your team and being able to take all those ideas and make it into one solid game. Having everything come together, the realization of those things makes it all worth it.

ディレクターとしては、チームの全ての責任と決定を引き受けるので、大変なことです。もしゲームの方向性を変えるなら、その結果に耐えなくてはなりません。それは重く、厳しいです。しかし、それはまた、ゲームに良い影響を与えることにもなります。もちろん、期待していたことの100%がかなうわけではないのですが、それはまた、チームの考えや意見を聞いて、決定し、ひとつの凄いゲームが出来ることでもあります。これらの実現は素晴らしい価値があります。

Being a producer is a double-edged sword. It's hard, but it's a very enjoyable at the same time. You get to stand in a different position from the director, and you get to watch a game grow from the first drafts to the very end. It's interesting to be able to manage and oversee everything in that respect. And being able to promote the game, getting out to the various media outlets is a lot of fun too. Learning how to excite people about your particular title. It's trying, but very compelling at the same time.

プロデューサーであることは、諸刃の剣です。大変でもあり、楽しくもあります。ディレクターとは異なる立ち位置になり、ゲームが最初の草案から、完成まで成長していくのを見ていくことになります。その点で、全てを管理し、監督していくことは面白いです。そして、ゲームの広告や、色々なメディアに出演することは、楽しみでもあります。自分の作っているものを人々に喜んでもらう方法を学ぶこと。それは挑戦的で、同時に魅力的でもあります。

IUP: I know you don't control marketing in America directly, but the Ace Attorney series in particular has always had wonderful pre-order bonuses for Japan in the past. But when those same games come Stateside, it's usually without as much fanfare and with just the standalone software. Since you've been working on the past few titles directly, how do you think the company's approach has changed with each title?

IUP: 私はあなたがアメリカで直接販売管理をしないということは知っていますが、逆転シリーズは過去、日本で素晴らしい予約特典がありました。しかしアメリカではそれがありません。過去直接少しのタイトルに関わり、あなたは、会社がどのように各ゲームの広告方法を変更したのだと思いますか？

ME: We've definitely made some changes in how we promote things overseas versus in Japan. For example, in Japan we focus mainly on interviews with the regular press outlets like Famitsu. But in the West, we've found going directly to the community has been very important. For Ace Attorney, we recently did a live Q&A over the Capcom UStream page. It's something that's always changing, and we definitely don't have the "perfect formula" right now, but we're always listening to the community.

江城: 確かに、私たちが日本で発売したものを海外で宣伝する場合、多少方法が変わりました。例えば、日本では、宣伝するには私たちはファミ通のようなプレスの発表で、主にインタビューに集中しています。しかし海外では、私たちは、直接コミュニティで呼びかけることが重要であることがわかりました。逆転シリーズのために、私たちはカプコンのUStreamでQ&Aをライブで行いました。常に色々なことが変化しています。今私たちは完全な方法というものを持ちませんが、常にコミュニティを開いています。

IUP: Do you think there are any particular differences between fans of the Ace Attorney series in the East and the West?

IUP: 日本と海外では、ファンに違いがあると思いますか？

ME: Actually, I went to ComicCon last year, and it was really great to see so many of our American fans in person. I don't think there's a difference between the two, or between any other countries in that respect; everyone who enjoys the games seems to enjoy them for the same reasons.

江城: 去年ComicConに行って、直接アメリカのファンに会えたことは、とても素晴らしいことでした。私は、国の間で違いがあるとは思いません。誰もが、同じ理由でゲームを楽しんでいるのです。

IUP: Well, thank you so much for taking the time to come out and talk with us. We know a lot of fans out there are eagerly awaiting the next game's release later this month.

IUP : ありがとうございます。海外ファンは、今月の発売を熱心に待っています。

ME: Thank you very much.

江城 : ありがとう。