

19-Feb-2010

---

How did you come up with the concept of a courtroom game? And did you expect it to be as successful as it has been?

法廷でのゲームというコンセプトはどのようにして生まれましたか？ あなたはこれが成功すると思っていましたか？

Takumi: I love classic mystery novels and the Ace Attorney franchise is a materialised form of my ideals of the mystery genre. I think a good mystery game should allow the player to feel the sensation of solving the veiled mystery little by little, with a dramatic build-up of logic and evidence.

I felt that this would be extremely befitting in a court with an attorney and a witness testifying. I'm also a big fan of courtroom drama so I knew the first Ace Attorney would be a good game but I wasn't expecting it to be this popular - I didn't even dream of a day Phoenix Wright went abroad!

巧：私は古典ミステリーが好きで、逆転シリーズはミステリーというジャンルで私の理想が実現された姿です。論理と証拠のドラマティックな構築により、謎が少しずつ改名していくという良質なミステリーゲームが評価されたのではないかと思います。

弁護士と証人が法廷にいることがとても良いと思っています。私は法廷ドラマが大好きで、ゆえに最初の逆転裁判が良作であるとも思っていました。ここまで有名になり、まして成歩堂龍一が海外デビューするなんて、夢にも思っていませんでした！

There's a fairly wide range of characters in the games. Are any of them inspired by particular people?

色々なキャラクターがいますが、その中で特定の誰かに影響を受けたキャラはいますか？

Takumi: The trouble with mystery novels is that so many characters put in an appearance that you tend to lose track of who is who. So my logical approach to this was to make individuals as unique as possible so they wouldn't be forgotten.

I do often use real people as models due to the abundance of eccentrics here at Capcom but they never realise there are characters based on them in game, even when they play it themselves. It's quite funny looking at them like that.

巧：ミステリーの難点は、たくさんの登場人物のために、彼らの名前が覚えにくい傾向があるということです。それで、登場人物が忘れられないように、私はキャラクターをできるだけユニークにするように考えていました。

私は変わり者の豊富なカプコンに実在する人物を利用したりもしますが、彼らは、ゲームを実際にプレイしてみても、自分がモデルになったとは決して気付かないのです。それを見るのはおかしいですね。

When you started making the games, did you have the stories all worked out?

ゲームを作り始めた時に、ストーリーは全部完成していたのですか？

Takumi: At the start we had no plans for a sequel we just went along with the flow for later instalments. I would use up all the ideas as they came so I was constantly on the lookout for more inspirations. I'm actually surprised to see how the story eventually turned out.

巧：当初、私たちは続編の計画が全くありませんでした。そのたびに全てのアイデアを使い切ってしまうでしょうから、私は絶えずひらめいたことを注視していました。実際のところ、ストーリーがどう落ち着いたかを見ると驚いてしまうのです。

Why did you decide to make Miles Edgeworth the star of this game?

なぜ御剣怜侍を主役にしたのですか？

Eshiro: We picked him because of his charismatic nature. A good looking genius prosecutor who is also cool and smooth? You're in.

江城：彼のカリスマ的な性格からです。クールでもあり、洗練された天才検事でしょう？

You can actually move Miles Edgeworth around the crime scene in this game. Do you think the series needed a change in direction to keep it fresh?

御剣怜侍を犯行現場で操作できますが、シリーズが新しさを保つための方向性の変化を必要と思いましたか？

Eshiro: Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth was created in the hope of bringing a totally new style of adventure game experience for our fans! I'm very confident you will love every minute of the game.

江城：逆転検事は、逆転シリーズのファンのために、アドベンチャーゲームの全く新しい経験ができることを願って制作されました！私は、プレイしている最中常にあなたがこのゲームを好きになるだろうと確信しています。

How long does it take to create the story for each episode?

個々のエピソードを制作するための時間はどのくらいですか？

Takumi: This obviously varies but I'd say around three to four months per episode. First I write the script then list up all the animation for characters and backgrounds that are needed. We then combine the created assets then start adding in effects. Timings for dialogues, effects and sounds need careful balancing and we go over it again and again so it has a good flow when it is actually played. It is very time consuming to make an episode.

巧：場合によりますが、1エピソードにつきおよそ3~4ヶ月くらいかかります。最初に原案を書き、必要となるキャラクターのアニメーションと、背景のリストを上げます。それから生み出された要素を結びつけ、エフェクトを加えます。文章とエフェクト、サウンドのタイミングは慎重なバランス取りが必要で、プレイした時の流れが良くなるように何度も確認をします。エピソードの作成には非常に時間がかかります。

What happened to Maya Fey at the end of Phoenix Wright 3? And are there any plans to bring these old characters back in an Apollo Justice 2 game?

逆転裁判3の後に綾里真宵はどうなったのでしょうか？また、王泥喜シリーズの続編に1~3作目のキャラを登場させる計画はありますか？

Takumi: Personally, I would like to leave the conclusion to you. By me telling you what may happen limits the infinite possibility to one and I don't want that. I do think it is a difficult issue of how much to tell you. In terms of a sequel I'm afraid I can't comment on that at the moment.

巧：個人的には、皆さんに結論をお任せしたいです。何があったか話してしまうということは、無限の可能性を1つに絞ってしまいます。私はそうしたくないのです。このことを話すことは難しい問題であると思います。続編に関しては、私は現在それについてコメントすることができないと思います。

At the end of Apollo Justice, it was implied that Phoenix may consider becoming a Lawyer again. So does that mean we'll see him in his blue suit in the next game? Please say yes!!

逆転裁判4のエンディングで、成歩堂が再び弁護士になるかもしれない可能性が示唆されましたが、それは私たちが次回作において青いスーツの成歩堂に会えることを意味しますか？そうだと教えてください！

Eshiro: Sorry, nothing has been decided as of yet so I couldn't possibly say!

江城：ごめんなさい、まだ何も決まっていないので、話すことができません！

Would you ever like to base games on characters other than Phoenix, Edgeworth and Apollo? I'd personally love to see a game where you play as Mia Fey and examine her past cases.

成歩堂や御剣、王泥喜以外のキャラが主役のゲームを作ることはありませんか？私は個人的に、綾里千尋を主役にして、彼女の過去の事件を調査するゲームをプレイしたいです。

Takumi: Mia is popular amongst us Capcom developers as well! Also, I agree and I want to see the expanded story of how Mia the Rookie Attorney we saw a bit of in Ace Attorney: Trials and Tribulations

eventually becomes Phoenix's mentor.

巧：カプコンの開発者にも、千尋はとても人気があるんですよ！ 逆転裁判3で新人弁護士だった千尋がどのようなストーリーで成歩堂の師匠になったかを私も見てみたいですね。

Will Dick Gumshoe ever get his own game?

糸鋸圭介は主役になれませんか？

Takumi: Well you know what, now we have a game with Miles as the main star, I certainly wouldn't deny the possibility of Dick Gumshoe's game and it is wonderful for people to love him so much. But... if this does happen it may be the first mystery game in history where the mystery is not solved at the end. It is our beloved Mr Gumshoe after all...

巧：御剣がゲームの主役となった今、イトノコが主役になるゲームの可能性を否定はしません。彼がそれほど愛されているということは素晴らしいです。しかしもしそうになったら、謎が解かれないという世界初のゲームになるかもしれません。結局は私たちの愛すべきイトノコなんです。

Do you plan on making more Ace Attorney Investigations games after Miles Edgeworth? I think it would be pretty cool to have it as a sort of spin-off or companion to the main series.

逆転検事の続編は？ メインシリーズとスピンオフとして両方続けばいいな。

Eshiro: The main series and the AA Investigations have a totally different approach and the concepts differ, so we don't have one planned for the moment.

江城：メインの逆転裁判シリーズと逆転検事は全く異なるアプローチをしており、コンセプトが異なります。今のところ計画はありません。

Has an Ace Attorney anime series ever been considered?

逆転シリーズのアニメ化は？

Eshiro: Not that I know of, I'm afraid.

江城：残念ながら、現在はありません。

If you could choose a Nintendo character to appear in the series who would it be? Defending Mario for crimes against the Goombas? Bowser for constant kidnapping?

シリーズに任天堂キャラを登場させるなら誰ですか？ クリボーに対する犯罪のためにマリオを弁護したり？ それともクッパの誘拐の罪？

Takumi: This is difficult in all sorts of ways. Perhaps Nintendo would be kind enough to allow Full Masked Prosecutor: Samus Aran or Mysterious Adventurer Mr Link looking for the Heart Piece in the court or even Judge Mario whose verdict is always 'Mamma mia!'?! How about at the end of the story Samus's power suit slowly opens up and... Wynston Payne appears to your surprise! I bet we'd really get sued then. I'll have to get Phoenix to help me out!

巧：これは色々な意味で難しいです。任天堂は多分、仮面を被ったサムス・アラン検事や、ハートを集めるミステリアスな冒険家のリンクが法廷に居たりすることや、判決がいつも「マンマ・ミーア！」な裁判官のマリオを許可するに充分親切でしょう。そしてサムスのパワードスーツがゆっくりと開くと中からアウチ検事が登場したりして！ 私たちは告訴されてしまうに違いありません、成歩堂に依頼しなければ！