

<Self Introduction to be made in English by Mr. Konno>

Good morning and how do you do everyone?

I 'm Hideki Konno.

I work for EAD, the Entertainment Analysis & Development Department of Nintendo Company, Limited in Japan.

Today, I would like to talk mainly about “What I have learned from Nintendogs.”

My friend, Tim O’Leary from Nintendo of America, will be kindly translating for me.
Tim, please.

まずは簡単に自己紹介させてください。

First of all, let me briefly introduce myself.

私は任天堂情報開発部で約20年間、ゲーム制作の仕事に携わっています。

For the past 20 years or so, I have been working in EAD developing video games for Nintendo.

私の部署のボスは手塚そして宮本です。

My immediate bosses are Mr. Takashi Tezuka, and Mr. Shigeru Miyamoto.

私が入社した頃は「ファミコン」、海外市場では「NES【Nintendo Entertainment System】」といわれていたコンソールマシンの時代でした。NESは8Bitのマシンでした。

When I first joined the company, Nintendo was selling the Famicom gaming console, which was known abroad as the Nintendo Entertainment System or the NES. The NES was an 8-bit machine.

ソフトウェアでは「スーパーマリオブラザーズ」が発売された次の年に入社したことになります。マリオさんは私の先輩です。

I joined Nintendo one year after the debut of Super Mario Brothers, so in a sense,

Mario has always been one step ahead of me at Nintendo.

入社後初めて担当した商品は「ICE HOCKEY」でした。
皆さんの中にも遊んだ記憶がある・・・という方もいらっしゃるかも
しれません。

My first assignment was development work on a game called “Ice Hockey”. Some of you here today may have enjoyed playing that game.

当時は私もまだ新人でしたしゲーム制作のノウハウはありませんでした。
At that time, I was just one of the new kids on the block and didn't have any game development know-how.

当時を振り返って覚えている事は「ICE HOCKEY は格闘だ！ケンカだ！
ここがポイントである」と強く思っていた事と宮本が操作フィールや
ゲームプレイにはとにかく強いこだわりを持っていた・・・という記憶です。

When I look back, one of the things I remember is that I was somewhat obsessed with the idea that Ice Hockey must be about fighting, like it had to be a street fight on ice or something, and that that had to be the most appealing part of the game. I also recall that Mr. Miyamoto was very particular about the controls and the game play.

その後は「Mario3」「Super MarioWorld」「YOSSY'S ISLAND」や
「Mariokart」「Luigi's Mansion」等を担当しました。

Since then, I have been involved in the development of games such as “Super Mario Brothers 3”, “Super Mario World”, “Yoshi’s Island” “Mario Kart”, “Luigi’s Mansion” and others.

そして気がついたら20年近くもゲーム制作を行っていたという訳です。
One day, I realized that I’ve been making video games for nearly 20 years.

最新作の「nintendogs」と「MariokartDS」ではプロデューサーという立場
でゲーム制作に参加しました。

My latest projects are Nintendogs and Mario Kart DS. I was the producer on both of these titles.

それでは先ず「NintendoDS」についてお話させていただきます。

To continue I would next like to talk about the Nintendo DS.

任天堂は「ゲーム人口の拡大」という課題について真剣に取り組んでいます。

One question that Nintendo has really been mulling over is how to expand the gaming population.

「NintendoDS」は全く新しいコンセプトをもったゲーム機として開発された事は皆さんもご存知だと思います。

As you are well aware, we developed the Nintendo DS as a brand-new game machine incorporating brand-new concepts.

2画面、タッチスクリーン、マイク入力、ワイアレス機能など人とゲームの関係を再び同じスタートラインにするための機能をパッケージングしました。

Dual screen, touch screen, voice recognition, wireless capabilities---. We have integrated these functions into the Nintendo DS in order to reset, if you will, the relationship between people and video games and place everyone at the same starting line.

これらの新しいイノベーションを加えることで新しいユーザーインターフェイスを活かす事ができるようになった訳です。

By adding these innovations, we were able to create a new user interface.

これらの新しいイノベーションの追加で新しくしかも新鮮で驚きのある遊びを提供できると思いました。

And by doing so we believed we'd be able to offer entirely new game play experiences that would amaze players in entirely new ways.

私たちの課題としてゲームの熟練者からいままでゲームに触れてこなかった人たちにも誰もが幅広く楽しんで頂けるような遊びを提供するという事が大きなテーマでした。

The challenge we set for ourselves was to provide unprecedented entertainment enjoyment for both veteran and new game players.

従来の熟練者の方が満足出来るようなソフトはもちろんですが、いままでゲームに触れてこなかった人たちに対しても新鮮な遊びを提供したいと思いましたし、それができるハードだと感じました。

Of course to do this we believed we would have to have software, which satisfied the needs of veteran gamers, as well as provided fresh and unique entertainment to those who had never before played video games.

そして「ゲーム人口の拡大」を行うための全く新しいコンセプトのハードが完成した訳です。それが「NintendoDS」です。

To that end, in order to expand the gaming population, we developed a game system based on new concepts, and that game system is the Nintendo DS.

しかしハードを作っただけではその課題を解決することができません。問題は「NintendoDS」でどのようなソフトで提案をするのか？です。

However, we understand that our mission cannot be accomplished by producing hardware alone. The challenge then becomes to create unique software to accompany the Nintendo DS.

「NintendoDS」が完成していく過程を私自身も見守りながら一方でこの新しいイノベーションを持ち合わせたハードでどうやってユーザーを驚かそうかととてもエキサイティングしました。

While observing the development of the Nintendo DS, I was very excited to imagine how I would be able to surprise people by taking advantage of the system's innovations.

タッチスクリーンや2画面、そしてマイクなどを使えば色々な事ができそうだなとイメージが膨らんでいきました。

I thought that with the touch screen, the dual screens, and the voice recognition there would be many things I could do. My imagination really started working overtime.

「NintendoDS」は私たちスタッフの開発魂にメラメラと火を付けたのです。少しオーバーでしたね。

The Nintendo DS ignited the creative spirit of all our development teams. That sounded a bit corny, didn't it?

実は「nintendogs」のプロトタイプは最初は GAME CUBE で動いていました。

To tell you the truth, the prototype for Nintendogs was actually working on the GameCube.

私たちは日ごろから色々な実験を行っている訳ですが宮本が犬をテーマに何かをしたいという希望を持っていたこともあり、「子犬を動かす」というテーマで実験は進めていたのです。

We were doing a number of different experiments every day, and Mr. Miyamoto said that he would like to do something that thematically involved dogs. This was one of the reasons we continued to work on our dog project.

このときは単なる実験素材として動いているだけでまだ製品化される段階ではありませんでした。

At that point, the dogs were, as I said, just one of our many experiments, and they were far from being ready for release.

しかし、「NintendoDS」の登場によりプロトタイプの実験素材が再スタートする事になったんですね。これはすごく自然な流れでした。

However, with the advent of the Nintendo DS, the project became prototype software for the system. I think the decision to restart the project was a very natural one.

タッチスクリーンで子犬に触れる事ができるのはすごく嬉しいはずだ。とかマイクを使えば子犬が声に反応することができるんじゃないか？と盛り上がった訳です。

Specifically a few of the things that got us excited were the ideas of using the touch screen to pet the dogs, and having the dogs react when spoken to.

私が思うには「Nintendogs」の開発のきっかけはタイミングが良かったんです。

To reiterate, I think the timing was right for us to take the next step and start developing this experiment as Nintendogs.

当然、ハードの設計段階で犬企画のための注文も可能でした。

Naturally, since the Nintendo DS hardware was still in its planning stages, it was possible for us to be able to make specific requests about Nintendogs to the hardware team.

また、幸運なことに、2画面あるなら遠くにいる子犬を呼んで近くにくるまで触れないと

いうことを、物凄く自然に見せる事が出来たと思います。

We were also fortunate that the Nintendo DS has two screens because that allowed us to have the dogs be callable from a distance, but not touchable until they approached their owners. This made for a very natural visual presentation.

それでは「Nintendogs」を映像で簡単に紹介します。

Now let me show you some footage from Nintendogs.

~~~~~

(I will show a video to introduce Nintendogs.)

~~~~~

いかがでしたか？

What did you think?

「Nintendogs」の全てを知っていただくには少し時間が短かったかもしれません。

Of course, the video might've been too short for you to understand everything about Nintendogs.

後半の2名の方の映像は「Nintendogs」を体験して頂いたときに撮影したものです。

The footage of the two people you saw at the end of the video was taken while they were actually playing Nintendogs.

2人目お年寄りの方は「Nintendogs」を楽しそうに遊んで頂いていますが「Nintendogs」を体験するきっかけがなければゲームというものに対して興味を持って頂く事はなかったのではないかと私は思っています。「ゲーム人口の拡大」への第一歩です。

The second person you saw was an elderly woman, and I think she looked happy playing Nintendogs. However, I doubt that she would have had any interest toward video games if she had not been given this chance to play Nintendogs. This is the first step in expanding the gaming population.

さて「Nintendogs」の特徴ですが色々とユニークな特徴や機能があります。

When it comes to the features of Nintendogs, there are a variety of unique features and functions.

「Nintendogs」はタッチスクリーンやマイクを使い、特に難しい操作をしなく

でも誰でも子犬とのコミュニケーションを楽しむことができるようにしました。

Anyone can enjoy communicating with the dogs without mastering any difficult control scheme – they can do so by simply using the touch screen and microphone.

頭をなでたり、おなかをさすったり子犬に何度も話しかけるうちに、子犬は飼い主の声を覚えてくれます。

Dog owners speak to the dogs while petting the dogs' heads and rubbing their bellies, and the dogs will in turn remember their owners' voices.

それと新しい無線通信の方法として「Bark mode」を用意しました。

We also incorporated a brand new wireless communication method, called Bark Mode in Nintendogs.

「Bark mode」はDSを待機状態にして持ち歩くことでお互いのDSが勝手に起動して相手の子犬がプレゼントや飼い主のメッセージを持って遊びにきてくれるというものです。

Bark Mode is a function whereby you can put your Nintendogs Game Card in to wireless mode, and then when you pass by another Nintendogs owner also in wireless mode the DS systems will automatically communicate with each other. Other dogs may visit your DS and bring presents or messages from their owners.

「タッチスクリーン」に関しては「Game Cube」のプロトタイプの実験素材がこの「タッチスクリーン」により生命を宿したといっても過言ではありません。「Nintendogs」の完成にはとても重要な要素でした。

It is not saying too much to state that the experiments we were making on the GameCube would never have come to fruition if it weren't for the touch-screen functionality of the Nintendo DS. It was a very important element in the completion of Nintendogs.

はじめて画面の中の子犬に触れることが出来たときは手ごたえがわかっていた事とはいえ思わずニヤニヤとしました。

When I first had the opportunity to interact with a puppy by touching it on screen, even though I knew how it would react, I couldn't help but smile.

このとき新鮮で新しい手ごたえを提供できると確信しました。

It was at that moment that I knew we would be able to provide our users with an

unprecedented experience.

「音声照合」についてです。

Now let me move on to voice verification.

飼い主である遊び手の声を子犬が覚えてくれる、という事がこのソフトでは大事でした。

For Nintendogs, it was important that the puppies remember their owners' voices.

我々スタッフの中では、いわゆる誰の声でも認識する

「音声認識」とは異なる意味として「音声照合」といった言い方をしていました。

Among our staff, rather than use the term “voice recognition,” which treats all voices as the same, we used the term “voice verification” to differentiate the functionality of our system.

これを実現させる為、我々独自のエンジンを新たに開発したのですが、飼い主の声と、周囲の人の声に応じるバランス感覚、さじ加減は誰も取り組んだ事のないものでしたから、トライ&エラーを何回も重ねました。

To realize this voice verification system, we had to develop our own original engine.

However, since no one had ever made a system that would in a well-balanced fashion recognize and respond to a particular voice one way, and recognize and respond to other voices in different ways, it was a process of repeated trial and error.

大変でしたが、ものすごくこだわった所です。

It was tough, but this was an area in which we were not going to compromise.

タッチスクリーンで子犬に触れてトリックを練習させて、飼い主の声で子犬をしつける。「触ってコミュニケーションする」「声でしつけてコミュニケーションする」というコンビネーションの実現で完成への道へ近づいたと実感しました。

When we completed the systems that let us to communicate with the puppies by using the touch screen to train them to do tricks, and using the microphone to give them verbal instructions with our own voices, I felt that we were on the right track to complete the software.

「Bark mode」についてです。

この機能はとてもユニークな機能で新しいコミュニケーションとしての提案が出来たと思っています。

Now let me talk a bit more about Bark Mode.

This is very unique function, and I think we were able to propose a new style of communication with it.

Nintendogs では通信が成功したときに子犬が吠えて教えてくれるので

「Bark mode」と名づけましたが正式には「TAG MODE」と呼ばれています。

皆さん覚えておいてください。

It's called "Bark mode" because a dog barks when wireless communication is successfully established, but its official name is "TAG MODE". I ask that you please remember this name.

DS を待機状態にして持ち歩くことでお互いの DS 同士が近づくと DS が勝手に起動して通信を行ってしまうというものです。

The Nintendo DS, when put in sleep mode, can exchange information with other DS systems within a certain distance.

このタイプの通信は、GBA のころからの課題でした。

Actually, this type of communication was an idea that began floating around when we were first working with the Game Boy Advance.

DS でワイアレスが標準装備されたときに、是非ともこの通信モードを組み込みたいという希望を出していたこともあり、なんとか現実の物にしようと頑張りました。

When we learned that the Nintendo DS would have an embedded wireless communication system in it, we specifically requested that the hardware design team integrate this unique communication mode. This is another reason we were determined to make the best use of this functionality.

宮本からは現実の散歩とゲーム内の散歩を同化させたいというイメージと、現実の散歩で犬同士が名刺交換できたらいいのに…というアイデアのようなものを出され、見えないプレッシャーをかけられました。

We also received some not-so-subtle pressure from Mr. Miyamoto, in that he presented us with the idea of synchronizing real-life dog walking with in-game dog walking. He wished real dogs could exchange business cards in real life---

実際にこういう通信が現実には起こりうるのか？不安な気持ちで発売したのですが、現実には起こり始めて、日本では発売直後に「Bark mode」の成功事例やこの新しいコミュニケーションの新鮮な体験報告がブログ等で話題になりました。

Before the launch of Nintendogs, we were very unsure if anybody would be interested in or want to use this kind of communication system, but as soon as Nintendogs hit the streets in Japan, blogs about Bark Mode started to pop up.

私たちは Nintendogs はきっと女性にも受けえると思いました。そして、きっと女性ユーザーに近づくためのきっかけとして男性達も N i n t e n d o g s に興味を持ってもらえると思いました。これを私たちは下心需要と呼んでいました。

We had believed that Nintendogs would be popular with female users all along, and we also thought there would be some guys interested in using Nintendogs as a way to meet them. To be perfectly honest, we were actually counting on their ulterior motives.

そして「Nintendogs」をもって街に出かけていく人が多くなったと聞いています
Fortunately, I've heard of many people taking Nintendogs with them whenever they go out.

ある人は、人ごみが嫌いで今まではあまり外に出歩く事はなかったらしいのですが「Bark mode」で子犬と子犬が会うことを体験してからは外に出かけるのが楽しくなった・・・という話も聞いています。

I even read about a person who used to hate crowds and didn't like to go out much but after experiencing the fun of having her puppy meet other puppies via Bark Mode actually began looking forward to getting out and about.

「Bark mode」での体験した人は何故かそのユニークな体験を人に言いたくなる様です。

For whatever reason, people who've experienced Bark Mode feel compelled to tell other people about this unique experience.

日本では「Bark mode」が話題になり、「Bark mode」を中継するためのサービスを開始しました。

Since so many Nintendogs owners in Japan were talking about Bark mode, Nintendo Co., Ltd. started a service to mediate and encourage Bark mode communications.

これは「Bark mode」のデータを中継プログラムが受け取り次の人と交換するというシンプルなものです。リレープログラムと読んでいます。

It's a simple system where a data relay program at a relay station receives data from a Nintendo DS and, in exchange, sends out previously received data back to that DS. We call this program aptly enough the Relay Program.

日本ではショップや駅などにこの中継プログラムを設置することで新しいコミュニケーションを活性化する役割を果たしています。

In Japan we have installed relay stations at large retail outlets and train stations, and they are helping to popularize this new style of wireless communication.

さて、ゲームの開発においてはなにかと苦労する事が多いですよね？
成功事例や失敗事例なども多々起こることは開発者のみなさんなら
ご理解いただけるとと思います。

Well, as you know there are many hardships to be faced in developing video games, and as developers you're aware of successes and failures in the development process.

そして開発秘話のようなものはつきものです。
今日は少しでもその話しをしたいと思います。

We always end up having a few anecdotes, or behind-the-scene stories, whenever a piece of software is developed. I would like to talk a little bit about one such Nintendogs' story

3種類のパッケージ販売についてです。

Nintendogs は最終的に3種類のパッケージで発売することになりました。

First, let's talk about the three different packages.

As you may know, we made the decision to launch Nintendogs with three different packages.

3種類のパッケージでの販売が確定するまでには色々と議論を行いました。

Before we came to the final decision of launching with three packages, we had a

number of discussions on the subject.

Nintendogs をどのように販売していくのか？ということをお岩田、宮本、そして我々開発スタッフで何度も話し合いをしました。

We had meetings with Mr. Iwata, Mr. Miyamoto and our development staff on how to market Nintendogs.

岩田、宮本の提案では15種類のパッケージで販売したいというプランの提案がありました。15種類のパッケージを店に陳列するというなんとも大胆なプランです。

Believe it or not, Mr. Iwata and Mr. Miyamoto once proposed to launch Nintendogs with 15 different packages. They were eager to display 15 different packages on store shelves.

お店にたくさんの子犬たちがいて自分が気に入った子犬をつれて帰る事ができたらそれは魅力的ですよ？と岩田は熱意をもって話をしていました。

I remember Mr. Iwata was very enthusiastic when he said, “Wouldn’t it be compelling to walk into a store, see a whole variety of dogs, and then get to choose one to take home with you?”

私たちもそのプランに賛成でしたし前向きに検討を行いました。

We agreed with him on that basic concept and discussions moved forward.

ソフトを買うときからゲームが始まっている・・・と宮本は言っていました。

At this point, Mr. Miyamoto told us that games don’t actually begin until someone buys them.

このコンセプトメッセージは宮本がポケモンの制作をしたときに使ったものです。今回もそれに近い商品だという話がありました。

This was the same message Mr. Miyamoto used when he was involved in the development of the original Pokemon software. He also said that Nintendogs was a similar type of product.

すでにポケモンがあるだけに同じ製作者が同じ方法を使うと安易に思われませんか？と心配もしていました。

At the same time, Mr. Miyamoto was concerned that taking a marketing approach too similar to that of Pokemon might make us look like we were being lazy.

しかし、ポケモンのときの様に「赤」「緑」のどちらを買うか？というイメージよりもケンネルのような小犬売り場のボリューム感を、売り場の演出に使いたかったという考えが強かったのです。

However, when we thought about it, we came to the conclusion that more than being a Pokemon type question of “Do I buy the red one or the green one?” The image we were looking for was more of using volume to give retail spaces the ambiance of pet stores.

そして従来のお客さんとも違う人たちにも「Nintendogs」に興味を持ってもらえる位にゲームソフト売り場に見えない演出が出来るという量が必要と考えたのです。お店をケンネルのようにしたいという目的がありました。賑やかにしたかったんですね。

Now because we also wanted people who did not consider themselves to be gamers to be interested in Nintendogs, we wanted to somehow transform video game retail space into something else. To do that, we came to the conclusion we needed a certain volume of different software packages. Again, we wanted to create the image of a kennel – a place with a busy, active atmosphere.

最終的には「Nintendogs」は3パッケージになりましたが、日本では上の考えを踏襲してPOPの展示などを工夫するなどに力を入れました。

In the end, we decided to launch Nintendogs with three packages, but with the ideas I just mentioned in mind, we also made efforts to create unique point of purchase and other in-store displays.

結果的には良く売れたことでショップが店頭で特別な展示をすることに協力的になりお店をPOPで飾り立てケンネルの様に賑やかにする事ができた様です。

And as actual sales have been strong, retailers have cooperated with us in making special game displays, to help create this sort of lively pet shop-like atmosphere in their stores.

実際に沢山の種類の犬のパッケージを作って、売り場イメージをプレゼンテーションしたりしました。

In fact, we created a number of different packages with different dogs so we ourselves could grasp how shops would look with them on display

「Nintendogs の開発でなにを学んだか？」

So, what we have learned through the development of Nintendogs?

先ほど任天堂は「ゲーム人口の拡大」に真剣に取り組んでいると言いました。

As I have said, expansion of the gaming population is an issue that Nintendo takes very seriously.

ゲームの熟練者から、いままでゲームに触れてこなかった人たちまで多くの人たちに楽しんで遊んで頂けるような娯楽を提供したいと考えています。

We really want to provide unique entertainment experiences for both veteran video game players and for those who have never played video games.

「Nintendogs」は、いままでゲームに触れてこなかった人たちだけを意識して制作したタイトルではありません。

This being said, Nintendogs was not developed specifically as something for non-gamers alone.

ゲーム熟練者でも満足できるようなものを制作する事を決意していました。

We were also determined to create a piece of software that would satisfy veteran game players.

そして実際に犬を飼っている人、飼った事がない人でも Nintendogs を手にとって遊んでもらえる様なそんなソフトを作ろうと最初から決めていました。これは最初から宮本と決めていた事です。

In the same vein, we were determined to make software that both dog owners and non-dog-owners alike would feel like picking up and playing. This was an objective that Mr. Miyamoto had decided on right from the start.

大事ななのは私たち開発者は常にユーザーの方向をみて商品をつくる
という事です。これは宮本がいつも言っていることで全てのソフト
制作において共通することだと思っています。

What's important here is that we, as game developers, must always look at our users
when we're making our products. This is what Mr. Miyamoto always tells us, and I
believe this message applies to the development of all software.

この哲学がぶれる事無くソフト制作を行うことが大事なことだと
考えています。

I believe it's important that we adhere to this philosophy whenever we create software.

また事実、この企画でも、立案時には「ああ、良くある育てゲームですね。ペットものは
色々出てるから…」というような批判に近い反対意見もありました。

出来上がってしまうと、過去には無かった物だと分かるんですけどね・・・

I understand that this may be easier to say than do, and as a matter of fact, when we
first began talking about the Nintendogs project, we heard a lot of comments like, “Oh,
so you're going to make another virtual pet game, huh?” and “We've seen a number of
those, haven't we?” Of course now that the final product is finished, it's understood that
Nintendogs is unlike anything that's been seen before, but even so it was difficult.

Nintendogs の開発ではその大事さを改めて実感した・・・というのが
今回の「Nintendogs の開発でなにを学んだか？」の回答になります。

So, the development of Nintendogs once again reminded me of the importance of this
philosophy, and that's the answer to the question of “What have we learned from the
development of Nintendogs?”

「ゲーム人口の拡大」に向けてもうひとつの大きなテーマにも取り組んでいました。
それは「Nintendo Wi-Fi コネクション」です。

Another feature we've incorporated in our mission to expand the gaming population, is
the Nintendo WiFi Connection.

ニンテンドーWi-Fi コネクションとは、任天堂が提供する NintendoDS
向けのワイヤレス・インターネット接続サービスです。

Nintendo WiFi Connection is the wireless internet connection service that Nintendo
provides for the Nintendo DS.

私は「Nintendogs」の開発と同時に「MariokartDS」の開発も行っていました。

While I was working on Nintendogs, I was also in charge of the development of Mario Kart DS.

「MariokartDS」はアクションカーレースでマリオカートシリーズの5作目の作品です。

Mario Kart DS is an action car racing game and it is the 5th game in the Mario Kart series.

マリオカートは人と人が楽しく遊ぶためのコミュニケーションツールの様なものをイメージして、そこを大事にして開発を行ってきました。

Whenever I've been involved in the development of a Mario Kart game, I've always tried to come up with some sort of communication tool or device that lets different people enjoy playing together. I think that's been an important point when I was developing the games.

人と人が楽しく遊ぶ場を提供するというのも大きなテーマなんです。

In other words, providing some way for groups of people to play together is another important theme.

Super NES Mariokart では2人で、Nintendo64では4人、そしてGCのダブルダッシュ!ではLANを使えば最高8人までレースを楽しむことができるように遊びの幅を拡張してきました。

Mario Kart for the Super NES enabled two players to compete, the Nintendo 64 version enabled 4 players to do so, and Double Dash for the GameCube enabled up to 8 players with a local area network. In this way, we've gradually broadened the gaming horizon.

そして最新作の「MariokartDS」ではローカル通信では最高8人でレースを楽しむことができます。しかもワイアレスで簡単に対戦することができるようになりました。

And now, with the latest Mario Kart title, Mario Kart DS, up to 8 players can play via the DS's local wireless network. In addition, these wireless competitions can be played easier than ever before.

そして Nintendo Wi-Fi コネクションの対応で人と人とのつながりをより強かに拡張する事にチャレンジしました。

Finally with Nintendo WiFi Connection we're really able to look at expanding the boundaries of person-to-person communications.

私達がニンテンドーWi-Fi コネクションで目指すことは、目の前にいる人との通信、すなわちローカルでの通信とほとんど同じ感覚で、離れた場所にいる人とコミュニケーションして遊ぶ仕組みを、世界で最もたくさんの人が参加できるカタチで提供することです。

What we are aiming for with Nintendo WiFi Connection is establishing an environment where the largest possible number of people around the world can enjoy WiFi game play just as easily as they can enjoy racing with their friends face-to-face via the local wireless network.

そしてそれを実現するために「簡単に」「安心して」「無料で」という3つのポイントに徹底してこだわりました。

In order to do this, we gave ourselves three specific conditions that had to be met; it has to be easy to use, it has to be worry-free use, and it also has to be free of charge.

マリオカートでは簡単に Nintendo Wi-Fi コネクションに接続して直ぐにゲームを楽しんで頂けるような工夫をしました。

For Mario Kart DS, we carefully designed it so that anyone can immediately get easy access to Nintendo WiFi Connection.

まずは映像をご覧ください。

Please take a look at this.

As the menus in the movie are in Japanese, please allow me to narrate.

First, Nintendo WFC (WiFi Connection) is selected.

Then Nintendo WFC match is selected

The player confirms his choice and next the player selects from 4 different groups, Friends, Rivals, Regional and Worldwide

はい、ご覧の様に簡単な手順で直ぐにマリオカートのインターネット対戦を楽しむ事が可能です。

As you can see, you can play the Mario Kart over the net with very easily and very quickly.

今までのゲーム機ではその敷居の高さのために一部の方たちだけがインターネットに接続して楽しむことをされていたように思います。

I think the complexity of getting set up for internet gaming on game consoles up to now has limited the number of people participating in this arena.

任天堂は、誰でも「簡単に」「安心して」そして課金を心配する事なく「無料」で楽しんで頂けるようなコンテンツをユーザーに提供したいと考えています。カナダでは、約300箇所ファットポートが提供されます。

Nintendo hopes to provide users with an application that they can use “easily”, “without worry” and “free of charge”. **In Canada, there will be Fat Ports at some 300 locations.**

マリオカート対戦相手をみつけるのは簡単なことです。

「FRIENDS」「RIVALS」「REGIONAL」「WORLDWIDE」から選択するだけです。

It's easy to find your opponents with Mario Kart DS WiFi. All you have to do is to select your competition from one of these four groups “FRIENDS”, “RIVALS”, “REGIONAL” and “WORLDWIDE”.

「FRIENDS」では友達どうしとの対戦が簡単に行えます。

普段、直接向かい合って対戦をしている人たち、即ちローカル通信で対戦した人同士は自動的に「フレンドリスト」に登録されます。

If you choose “FRIENDS”, you can easily begin racing with your friends. Those who people who have played with you face-to-face via the local wireless network are automatically enrolled on your “FRIEND LIST”.

直接会うことのできない友達同士は、事前に個々のユーザー固有のフレンドコードという12桁の数字を交換し合って入力しておけば、それもWi-Fiコネクションの世界の中で、友達として認識されます。

友達同士で安心して遊べる仕組みを用意しました。

If you're unable to meet your friends in person, you can still exchange "FRIEND CODES," which are 12-number numerical codes assigned to each user. When you input your friends' FRIEND CODEs, they will be recognized as your friends in the Nintendo WiFi Connection world. In this way, we have prepared a system that allows you to enjoy competing without worry against your friends alone.

「RIVALS」は同じ位の腕前の人との対戦、「REGIONAL」は基本的に国内の人との対戦、「WORLDWIDE」では世界中の人たちとマリオカートの対戦を楽しむ事ができます。

If you select "RIVALS", you will encounter players with similar skill levels. In "REGIONAL" you will play with competitors in your country, and in "WORDWIDE" you will play Mario Kart with people around the world.

マリオカートでは、テキストメッセージのやりとりなどがなく、ゲームも短時間のレースですので見知らぬ人とのレースもまた一つの魅力になると考えています。

As there is no exchange of text messages in Mario Kart, and each race is completed in a relatively short amount of time, I believe this new function to be able to play with anyone, including people you don't know, will be very appealing.

そして対応ソフトを購入して頂いた殆どのユーザーの方に実際に Nintendo Wi-Fi コネクションを体験して頂くという事を大きな目標としています。

Another of our goals is to get almost everyone who has purchased Mario Kart DS to try Nintendo WiFi Connection at least once.

Nintendo Wi-Fi コネクションで、そういう価値あるイノベーションを実現したいと思っています。

With Nintendo WiFi Connection, we hope to realize this valuable innovation.

マリオカートDSの宣伝と Nintendo Wi-Fi コネクションについてはここまでです。

And this is where I'm going to stop advertising Mario Kart DS and Nintendo WiFi Connection.

さて、私たちはDSで「ゲーム人口の拡大」というテーマに取り組み
「Nintendogs」や「MarioKartDS」でその課題にチャレンジしてきた訳
ですが実は新たなチャレンジを行っている事を今日は皆さんには知って
頂きたいのです。

So, we have taken up the challenge of expanding the gaming population with the
Nintendo DS, and we've further met that challenge with the development of
Nintendogs and Mario Kart DS. And as everyone who is here today is well aware, we
are also taking on new challenges.

それは「レボリューション」です。
That is "Revolution".

~~~~~  
先ずはこの映像をご覧ください。

Please take a look at this video.

(レボリューションの映像を流す)  
(Revolution Controller Video)

~~~~~  
これがレボリューションのコントローラです。

This is the Revolution Controller

誰もが同じスタートラインで直感的に理解できる。

そういう新鮮な操作感覚を実現する事を目指した結果従来のコントローラとは大きく異なる形状になりました。

A controller that can be understood intuitively by anyone places everyone at the same starting point.

As a result of trying to make a controller that fits this description, we've come up with a controller that has a significantly different design from any existing controller.

今までのゲームも遊べて、ボタンの数を減らし、安心感を与えるシンプルな形にまとめるのが一つのテーマでした。

Some of the conditions we set for ourselves when designing the controller were that it had to be able to play previous games, it had to decrease the number of buttons, and it

had to be a simple, approachable shape.

プレイスタイルにも大胆なイノベーションをもたらします。

The controller will bring about bold innovations in play style.

このコントローラの先端には

「Direct Pointing Device」と呼ばれる最新のセンサーがついています。

画面方向の何処を指し示しているのか？ということが検出できるようになっています。

On the front edge of Revolution's controller is a state-of-the-art sensor that we call the direct pointing device. This allows Revolution to detect precisely at which location on the screen the controller is being pointed.

そしてさらに「画面との距離」あるいは「ひねり」なども検出できるようになっています。

With this Revolution can also detect the user's distance from the screen, and even, the angle at which the controller is being held..

そしてコントローラが標準でワイアレスになった訳ですからより自由なスタイルでプレイして頂けるようにしたいという事とゲーム初心者の方には直感的で分かりやすい操作性を、そしてゲーム熟練者の皆さんには新鮮で驚きを感じられる操作感覚を実現したいと私たちは思っています。

Because the Revolution controller is wireless out of the box, we hope players will enjoy a more free style of gaming. We are aiming to provide easy-to-understand intuitive play control for new gamers, and new exciting surprises for veteran players.

このコントローラのもうひとつの特徴は柔軟な拡張性にあります。

「Direct Pointing Device」の反対側には拡張コネクタがあります。

Another aspect of this controller is its flexible expandability.

Here, on the opposite end, away from the Direct Pointing Device is an expansion connector.

~~~~~

(フリースタイルコントローラを装着する)

(Mr. Konno attaches Nunchaku Controller)

~~~~~

このコネクタを使って様々な拡張が可能になるのですが

今回はこんな形の両手の位置関係を自由に操作できる

「フリースタイルコントローラー」というものをお見せいたしました。

このコントローラは本体に標準で同梱する予定と聞いています。

Through this connector, a variety of functional extensions are possible. This is one example that we call **“Nunchaku style”**. With this, you have the freedom of moving your left hand and right hand separately. I heard that the Nunchaku will be packed in with the base unit when Revolution is launched.

たとえば進行方向を左のコントローラーで「Direct Pointing Device」

で画面上のなにかを狙うという事を同時に行うことが可能になります。

Just as an example of how this might work, the left controller can decide the direction you are moving, while the Direct Pointing Device in your right hand can aim at objects on the screen.

このコントローラーで例えば新しいスタイルのFPSの操作のスタンダードを確立できるのではないかと感じています。

We are hopeful that we will be able to establish a new FPS play control style with this new controller.

私たちはこの新しいコントローラーを使ってどうやってユーザーを驚かそうかと考えていてとてもエキサイティングしています。

そして新しい企画を進めていくと同時に様々な実験を行っています。

We are very excited about how we can surprise users with this brand-new controller.

We are doing a number of experiments, which are actually moving ahead parallel with actual product development.

「ゲーム人口の拡大」にむけてゲーム熟練者はもちろんのこと

いままでゲームに触れてこなかった人たちにも誰もが幅広く楽しんで

頂けるような遊びを提供するという事をレボリューションでも実現し

たいと考えています。

In regards to the expansion of the gaming population, we would like to use Revolution as a means to provide customers with new entertainment experiences that not only

satisfy the needs of veteran players but also create exciting possibilities for those who have never played video games before.

全く新しいコントローラーによるイノベーションはこの両方に有効であると私は確信しています。

I am very positive that the innovations that will arise from this creation of this new controller will be effective in helping us to complete these tasks.

シンプルでコンパクトなゲームを求める初心者の皆さん、そして高度で豪華で複雑な深みのある大型ゲームを求めている熟練者の皆さんにも両方に満足していただければ「ゲーム人口の拡大」はないと思います。

If we are unable to meet the needs of both novice game players, who are looking for simple and quick games, and veteran players, who are seeking highly sophisticated and complex games, we won't be able to expand the gaming population.

DSで色々とチャレンジしてきたのと同様に今度はレボリューションにおいても更なるチャレンジで新しいイノベーションを提案していきたいと思っています。

In the same manner in which we challenged ourselves and others with the Nintendo DS, we hope to propose brand new innovative ideas with Revolution.

一方で次世代機になって開発はより大規模化すると言われていますが、この新しいインターフェイスによってたとえ規模や人数あるいは予算の規模が小さい開発チームでもアイデア勝負で画期的な商品を作るチャンスが生まれるということになります。

It's commonly said that development for next-generation consoles will require even larger development teams, more time and bigger budgets. In Revolution's case, however, with the introduction of this new interface, big opportunities to create ground-breaking titles are there for development teams with great ideas regardless of the team and budget sizes.

そして皆さんが開発するゲームがこのコントローラーでどう変えられるのか？考えてみて頂ければ幸いです。

How will this controller change the video games your development teams are making?
I hope you will take some time to think about it.

今回のコントローラーをみて、新しい発想や発見をおもちの方は、任天堂は
そのご提案をお待ちしています。

If by looking at the controller you can come up new ideas for innovative game play,
Nintendo is looking forward to hearing your proposals.

私の話はこれで終わりですが、任天堂は、これからもゼルダのような超大作も、そしてN
i n t e n d o g sのような、全く新しい切り口のゲームを開発して行くつもりです。
任天堂DSやR e v o l u t i o nの様にゲームクリエイターたちが自分たちのクリエイ
イビテイをぞんぶんにはっきできるステージも提供いくつもりですし、ここに今日、お集
まりの皆さんと共にますますゲーム業界の発展、そしてゲーム人口の拡大のために努力し
て行きたいと思います。

That's all I wanted to discuss with you today, but I just wanted to let you know that
Nintendo will continue to make grand games like The Legend of Zelda, as well as
cutting-edge innovative titles like Nintendogs. We also plan on providing platforms like
the Nintendo DS and Revolution, which will allow game creators exercise their creative
powers to their fullest extent. We hope to work with all of you here today to continue
the gaming industry and to expand the gaming population.

ありがとうございました。

Thank you very much for your listening!
