

**Super Mario Galaxy 2 interview with Yoshiaki Koizumi, from the "Tokoton Tanoshimu Super Mario Galaxy 2 Book" by Enterbrain Mook (Kadokawa Future Publishing).
Transcribed and translated by @CometMedal (Twitter).**

前作「スーパーマリオギャラクシー」ではディレクターを務め、今回はプロデューサーとして制作に携わった小泉さん。ハードごとタイトル名を変えていた3D「マリオ」シリーズの中で、同一ハードでは初めての完全続編となる本作は、どのようにして生まれたのか。さらにマリオの変身アクションからヨッシーそしてルーパーの意外な真実(!?)まで、本作のすべてを知るキーパーソンに誕生秘話を伺いました。

"Mr. Koizumi, who had been the director of the previous "Super Mario Galaxy", was this time involved in production as the producer. In the 3D "Mario" series, where the titles changed across hardware, how was this game, the first complete sequel on the same hardware, born? Additionally, we asked a key person who knows everything about this game, from Mario's power-up mechanics to the surprising truth (!?) of Yoshi and Lubba, about the secret story of its birth."

—3Dの「マリオ」としては珍しい、続編という形で「スーパーマリオギャラクシー2」を作るようになったきっかけについて教えてください。

"Please tell us about the reason you decided to make "Super Mario Galaxy 2" into a sequel, something that is rare for 3D "Mario"."

小泉 前作は2年半という期間と大きなパワーを懸けて作ったにも関わらず、出したアイデアや作った地形などをすべては使い切れなかったんです。その心残りとして、宮本(宮本茂。「マリオ」や「ゼルダの伝説」の生みの親)から「同じシステムを使って短期間で続編を作ろうよ」と言われたこともあって、「よし、やろう」と。そしてスタッフを集めて、みんなで「前作のよかったところ探し」から始めたんです。そこで「あの部分はよかった」というところと同時に、「よかったけど、もっと手を掛けたかった」という意見がみんなから出てきたので、同じシステムやステージを使った「スーパーマリオギャラクシー1.5」的なゲームが作れそうだな、と手応えを感じました。そのときはあまりがんばりすぎないようにという意味もあって「1.5」と呼んでいたんですが、結果的には内容も製作期間も「1.5」ところじゃないものになってしまいました(笑)。

Koizumi: Although the previous game was made with a great deal of power over a period of two and a half years, I couldn't use all the ideas I came up with, and the terrains I created. With that regret in mind, Miyamoto (Shigeru Miyamoto, the creator of "Mario" and "The Legend of Zelda") told me, "Let's make a sequel in a short period of time using the same system."

"Alright, let's do it."

We gathered up the staff and began by pinning down the best parts of the previous game. At the time "I was satisfied with that", everyone said, "That's fine, but we wanted to do more."

So, I heeded the response that I could create "Super Mario Galaxy 1.5" using the same system and stages.

At that time, I used to call it "1.5" because I didn't try too hard, but as a result, the content and production period became something that wasn't "1.5" (laughs).

—プレイしても前作のステージがたくさん使われているような印象はありませんでした(笑)。

"Even while playing, I didn't get the impression that many of the stages from the previous game were used (laughs)."

小泉 前作の特徴でもあった球場地形を活かした楽しませてかたも、まだたくさんあるという意見もありましたし、前作に採用されなかったアイデアなどを組み込むうちに、どんどん「1.5」から「2」と言えるボリュームになっていったんです。あと前作は、海外のお客さんから「難度が低い」という意見がありまして、今回は歯応えのある調整をしました。ただ、3Dのゲームはそもそも操作の敷居が高いので、ゲームの難度は上がっても操作的な難しさまで上がらないように注意しました。カメラワークやコースについてもこれまでのノウハウを活かして作りましたから、ゲームが難しくても、気持ちよくプレイしてもらえそうです。

Koizumi: An opinion was held of there still being many ways to entertain by making use of the playing field terrain, something that had been a feature of the previous game, and while incorporating ideas that had not made it into the previous game, the volume had gradually changed from "1.5" to "2". Also, it had been the opinion of overseas customers that the previous game was "less difficult", so this time, we made a tough adjustment. However, 3D games have a high mechanic threshold from the get-go, so I was careful not to increase the difficulty of the mechanics, even

if the difficulty of the game increased. We whipped together the camerawork and courses by making the best use of our know-how so far, so even if the game is difficult, I think it can be played comfortably.

一難度のほかに、続編だから実現することができた要素というものはありますか？

"In addition to the difficulty level, are there any other factors that could be realized because it's a sequel?"

小泉 新しいゲームを作るときは、まずシステムを理解してもらってからスタートします。つまり、最初に各アクションについて、ひとつひとつ説明するチュートリアルを入れるんですが、それはある程度ゲームに詳しい人にとっては、もどかしく思ってしまう要素だと思うんです。「2」にすれば、前作を遊んだ人のためのゲームという側面も出てくるので、チュートリアルは必要な人だけが見られるような作りにできるなど。そこで今回、チュートリアルは「ヒントテレビ」という形にしています。知っているよという人は、ヒントテレビを飛ばしてもらえば、ゲーム開始直後からトップスピードのままゲームを楽しむことができますはず。

Koizumi: When creating a new game, start by gaining an understanding of the system. In other words, I first include a tutorial that explains each action one-by-one, but I think that's an element that frustrates those who're familiar with the game to some extent. Becoming "2", it evokes aspects of a game for those who played the previous game, so a tutorial can be created and seen by those who need it. Therefore, this time, the tutorial comes in the form of the "Tip Network". If you have the know-how, you should be able to enjoy the game to its fullest extent just as the game starts after skipping the Tip Network.

一「2」となると、やはり前作からプレイしておいたほうが良いような気がしてしまいますが？

"When it comes to '2', do you feel it better to have played the previous game?"

小泉 続編といってもシステム踏襲しているという意味で、ストーリーが全くの続き物というわけではないので、そこは気にしなくても大丈夫ですよ。

Koizumi: Although it's a sequel, the story isn't a complete continuation in the sense it follows the system, so there's no need to worry about it.

一本作で初めて3Dの「マリオ」を体験する人もいると思いますが、いきなり「2」から始めても大丈夫ですか？

"I believe some will experience 3D 'Mario' for the first time through this game, but is it okay to begin so suddenly with '2'?"

小泉 3Dのマリオってホントいろいろなアクションができるので、初めての人はいきなりそのポテンシャルをすべて引き出すこと難しいかもしれません。それでもなんとかクリアできるようにはしています。ただ、どんどんテクニックを身につけていけば、同じステージで違うクリア方法が見つかって、上達するたびに新たな発見の楽しみを味わってもらえますので、いろいろなことにチャレンジしてもらいたいです。その助けとして、「2」では初心者の方々のために「はじめてのスーパーマリオギャラクシー2」という教本的なDVDをつけることにしたんです。このDVDはWiiリモコンの持ちかたから始まって、スーパープレイも収録されているという濃い内容です(笑)。「走り幅跳び」というアクションひとつひとつも、言葉による操作説明だけより上手い人のプレイ映像を見たほうがきょうみをもってもらえるとおもうので、このDVDを観ながらぜひ上達していただきたいですね。ヒントテレビを見ないような方も、後半のスーパープレイ種は役に立つと思います。

Koizumi: Since 3D Mario can truthfully perform various actions, it may be difficult for first-time users to suddenly bring out their full potential. Be as it is, I am trying to make it clearable one way or another. However, if you learn more and more techniques, you will find different methods of clearing the same stage, and each time you improve, you will find it possible to enjoy new discoveries. So, I would like for you to take on various challenges. To help with that, I decided to include a textbook DVD called "Super Mario Galaxy 2 For Beginners". This DVD starts with how to hold the Wii Remote, and is also rich in Super Play content (laughs). I think it'd be better to watch a recording of someone who is good at "long-jumping", rather than just explaining the mechanic in words. So, I'd like for you to improve as you watch this DVD. Even if you're the type not to watch the Tip Network, I believe the latter half pertaining to Super Play will come in handy.

『スーパーマリオギャラクシー1.5が、いつのまにか「2」になってしまいました』

Before I knew it, "Super Mario Galaxy 1.5" became "2".

一本作からの新要素のお話になりますが、雲マリオやゴロ岩マリオなどの新変身アクションはどのように生まれたんでしょうか？

"I would like to talk about new elements in this game. How did new power-ups such as Cloud Mario and Rock Mario come about?"

小泉 スタッフたちとアイデアを出し合って、その中で振るい落されずに残ったものが入っています。採用された変身アクションも、雲や岩や最初ではないんです。スピンをすると足場ができたり、Wiiリモコンを振ったら転がるというアイデアがさきにあって、「これはユニークだから変身にしよう」という感じで決定していきました。空中に現れる足場といったら雲かなということで、それに合わせたコスチュームとして雲マリオという設定ができあがっていきんですね。ちなみに、変身の候補には“ホネマリオ”なんていうものもありました。詳しく言えないので、どんな性能だったかな、皆様のご想像にお任せします(笑)。

Koizumi: I came up with ideas alongside the staff, and some survived being scrapped. Of the ideas we implemented, Cloud and Rock weren't the first. We had an idea previously that a foothold could be created by spinning, or that one could roll by shaking the Wii Remote, and I decided on it, feeling, "This is unique, so let's turn it into a power-up."

The foothold that appears midair could be a cloud, so a Cloud Mario setting with a costume to match was created. By the way, there had been a candidate for a power-up called "Bone Mario". I can't go into detail, so I'll leave it to everyone's imaginations as to how it worked (laughs).

一(笑)。あと、ヨッシーの登場も本作の大きな新要素ですよ。

"(Laughs) Also, the appearance of Yoshi is a big, new element in this game, huh?"

小泉 じつは、5年まえに書いた前作の企画書の段階からヨッシーはいたんです。もともとアイデアはあったんですが、球状地形や重力を使ったアクションは、ほかのゲームでもやっていない初体験で、それにヨッシーを組み合わせると遊びの要素が多すぎると判断したんです。前作でそれらを実現できたので、今回は晴れてヨッシーにチャレンジすることができました。

Koizumi: Truthfully, Yoshi had been part of the planning document for the previous game that I wrote five years ago. Originally, I had an idea, but the mechanics utilizing spherical terrains and gravity were a new experience to me that I had not used in other games, and I decided that combining it with Yoshi brought out too many play elements. I was able to bring them to fruition in the previous game, so this time around, I was gleefully able to take on the Yoshi challenge.

一ヨッシーの出るギャラクシーは、何の前触れもなくタマゴが置いてありますが、宇宙にもヨッシーが存在できたと(笑)。

"In galaxies Yoshi appears, eggs are strewn about with no rhyme or reason, but Yoshi being able to exist in outer space... (laughs)."

小泉 今回はスペースヨッシーですから！ヨッシーはいろいろなところにいるんです(笑)。

Koizumi: That's because this time around, it's a Space Yoshi! Yoshi can be found in various places (laughs).

一あと今回のヨッシーは、降りてしばらく放っておくと、自然とタマゴに戻っちゃいますよね？

"And this time, Yoshi will naturally return to his egg if you hop off and leave him for a while, right?"

小泉 ホームシックになるんでしょう。これも宇宙の神秘ですね(笑)。

Koizumi: He becomes homesick. This too is a mystery of the cosmos, huh (laughs).

一(笑)。ヨッシーは3種類の変身をしますが、変身に合わせたコースが登場しますよね。これはコースに合わせて変身を作ったんでしょうか？

"(Laughs) Yoshi is able to make use of three types of power-ups, and there are courses to match them. Were the power-ups made for these courses?"

小泉 いえ、基本的には変身アクションを作るほうがさきです。たとえば、とあるアイテムや変身を作ったとして、それをどういうコースで遊ぶとおもしろいのか、といった考えかたで作っていますので、コースのために変身を作ることはあまりないんです。

Koizumi: No, the power-up mechanics were created first. For example, if I create a certain item or power-up, I make it based on the idea of what kind of course it is interesting to play with, so I don't often make power-ups for the course.

一なるほど。ちなみに小泉さんのお気に入りのギャラクシーはありますか？

"I see. By the way, do you have a favorite galaxy?"

小泉 ドリルという新アイテムがあるのですが、それを使ったギャラクシーですね。じつは前作から星の中の突き抜けて反対側へ行くというネタで何かできるはずだと宮本と言っていたのですが、その答えを前作では出せていなかったんです。今回スタッフたちの出したドリルというアイデアは裏側に突き抜けることで、パズル要素のあるおもしろいステージができるというネタ込みで出たアクションだったので、ようやく実現できたかと。

Koizumi: There is a new item called the Spin Drill, and it's the galaxies that make use of it. Truthfully, Miyamoto said we should be able to do something with the concept of piercing through the planet and coming out of the other side, but it wasn't something that could be answered in the previous game. The idea of a drill that the staff proposed this time around was a mechanic that involved the creation of an interesting stage with puzzle elements by drilling through the backside, and it finally came to fruition.

一星船マリオもちょっと変わった仕掛けですね。

"Starship Mario is also a somewhat different mechanic, isn't it?"

小泉 前作の企画書からマリオ型の惑星を作ることは考えていったんです。が、当時は地形として表現するのが技術的に難しいことがたくさんあって、……。ただ、前作のノウハウのおかげで実現できることが実証されて、今回はスタッフが作ってくれました。これも「2」という続編のメリットですね。

Koizumi: I had been thinking about creating a Mario-esque planet from the previous game's plans. However, at the time, there were many things that were technically difficult to express as terrain. But, it was proved to be possible thanks to the know-how we had from the previous game, and this time, the staff created it. This, too, is the merit of a "2"nd sequel.

一星船マリオを用意してくれるルーパーは、とてもユニークなギャラクシーに感じました。

"Lubba preparing Starship Mario gave me a feeling of a very unique Galaxy."

小泉 ストーリーの案内役として用意したんですが、ときどきしょうもない話をするおばちゃんです(笑)。

Koizumi: I had set him up to be the story guide, but he's a grandma who rattles off useless things on occasion (laughs).

一おばちゃんなんですか！？

"A grandma!?"

小泉 あ、いや、性別はわかりません(笑)。まあ気のいいキャラで「ちょっとちょっと！」と呼んでいるからわざわざ行って話しかけてみると、「あんたら、がんばってるじゃない」とねぎらってくれたり(笑)。ほかに、スターピースを当たると反応をしたりというユニークなアクションしてくれますので、星船マリオともども愛着を持ってほしいですね。

Koizumi: Ah, no, I don't know his gender (laughs). Well, he's a nice character, and when he calls out, "Hold up a sec!", and I mosey on over to speak to him, he says, "You've been through a lot lately, huh?" (laughs)

To add, if you shoot him with a Star Bit, he'll react in various ways. I pray you'll find yourself attached to Starship Mario.

一あと、ゲームを進めていくと「スーパーマリオ64」のコースが入っていて驚きました。

"Also, as I proceeded further in the game, I was surprised to see the inclusion of a "Super Mario 64" course."

小泉 今回、「スーパーマリオ64」と「スーパーマリオサンシャイン」のコースを再現した懐かしのギャラクシーを入れています。どちらも当時のコースを本作の変身アクションで遊べるので、ちょっと違った感覚で楽しめると思います。

Koizumi: This time, we've added a nostalgic galaxy that evokes the courses of "Super Mario 64" and "Super Mario Sunshine". You can play either course of that time with the power-up mechanics of this game, so I think it's possible to enjoy it with a slightly different feeling.

一忘れてはならない「2人協力プレイ」も、今回は非常に便利に感じました。

"I also felt as though the unforgettable "Co-Star Play" was very convenient this time around."

小泉 ある意味ゲームバランスを壊しているかも(笑)。役割は前作のアシストプレイと変わっていませんが、コインや1UPキノコを取ったりと、2P側が介入できる要素を増やしました。じつは今回のタイトルロゴにもアシストチコがいるんですが、それぐらい「2人協力プレイ」は推したい部分です。前作以上に貢献している感覚と達成感が味わえるので、楽しいです。

Koizumi: In a sense, it may be breaking the game balance (laughs). It plays the same role as Co-Star mode in the previous game, but with more ways P2 can interact, such as by grabbing Coins and 1-UP Mushrooms. Truthfully, the Co-Star Luma is in the game's logo, because "Co-Star Mode" is the part I want to recommend. It's fun because you can enjoy the feeling of contributing and accomplishment more than in the previous game.

一手伝おうと見せかけてマリオのジャマをすることもできちゃいますよね(笑)。

"You can even pretend to help Mario and get in the way, right? (laughs)"

小泉 せっかくふたりで遊ぶのなら、便利にするだけじゃないほうがいろいろ盛り上がるはずですから。まあ、いたずらは適度に！(笑)

Koizumi: If you're playing with two people, not making it easy should be exciting. Well, prank responsibly! (laughs)

一では、これから本作に挑戦しようとしている読者にメッセージをお願いします。

"Please give a message to readers who are going to take on this game."

小泉 必要最低限のヒントと歯応えのある仕掛けで、最近では珍しいくらい骨太なアクションゲームになりました。でも、「スーパーマリオ」ってそういうゲームだったんですよ。ミスをしながらか上達していく。上手くなりたいという気持ちはみなさんお持ちだと思うので、がんばってチャレンジしてください。努力すれば必ず乗り越えられます！

Koizumi: With minimal necessary hints and difficult gimmicks, action games have recently become unusually robust. But, so had been "Super Mario". Even while making mistakes, I will improve. I believe everyone holds the desire to improve, so please do your best and take up the challenge. If you put in the work, you'll definitely overcome it!

一3Dのゲームのゲームに苦手意識を持っているユーザーに対しては何かありますか？

"Anything for users who aren't good at playing 3D games?"

小泉 3Dのゲームといっても、迷ったりすることのない明確なステージをたくさん用意しました。なので、食わず嫌いをしないで遊んでいただきたいと思います。しばらくゲームで遊んでいなかった方には、「いまの『マリオ』ってこうなってるんだ」と驚かれることも多いと思いますが、「『マリオ』ってこんなだったな」と懐かしく思ってもらえるような一面もあります。プレイするお客様の共感が損なわれるようなゲームにはなっていませんので、ぜひ最後まで遊んでください。そしてクリアしたら、ぜひぜひ前作も遊んでいただきたいと思いますね(笑)。

Koizumi: Although it's a 3D game, we've prepared plenty of clear-cut levels that you won't get lost in. So, I ask that you play and not knock it until you try it. People who've been out of gaming for a while may find themselves surprised that "Mario is like this now", but there is also a nostalgic "Mario has been like this" side to it. This game is not designed to insult the memory of the customers who play it, so please play it to the end. And if you beat it, I definitely want you to play the previous game (laughs).