

# ゼルダの伝説

ティアーズ オブ ザ キングダム

## THE LEGEND OF ZELDA TEARS OF THE KINGDOM

**開発者に  
訊きました**

<p>企画制作本部 プロデューサー <b>青沼 英二</b></p>	<p>企画制作部 第3プロダクションG <b>藤林 秀麿</b></p>	
<p>企画制作部 担当部長 <b>堂田 卓宏</b></p>	<p>企画制作部 担当部長代理 <b>滝澤 智</b></p>	<p>企画制作部 サウンド統括G <b>若井 淑</b></p>

## CHAPTER 1: 変えるもの、変えないもの



## CHAPTER 2: 手と手をつなぐ



## CHAPTER 3: 空までひとつながりの世界



## CHAPTER 4: そういところが「ゼルダっぽい」



## CHAPTER 5: できるかな？がちゃんとできる



## CHAPTER 1:

## 変えるもの、変えないもの

任天堂のモノづくりに対する考えやこだわりを、開発者みずからの言葉でお伝えする「開発者に訊きました」の第9回として、5月12日(金)に発売となる『ゼルダの伝説 ティアーズオブザキングダム』の開発者のみなさんに話を訊いてみました。まず、簡単に自己紹介をお願いできますか。

青沼 「ゼルダの伝説」シリーズのプロデューサー、青沼です。

シリーズで最初に関わったのは『時のオカリナ』※1のダンジョン設計ですが、『トワイライトプリンセス』※2ではディレクションとプロデュース、それ以降はプロデューサーとしてずっとシリーズに関わっています。

※1 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』。1998年11月にNINTENDO 64用ソフトとして発売。リンクの子ども時代と大人時代、2つの時間を行き来する物語が特長。

※2 『ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス』。2006年12月にWii・ニンテンドーゲームキューブ用ソフトとして発売。影の世界「トワイライト」ではリンクは獣の姿となって行動する。

藤林 ディレクターの藤林です。

『スカイウォードソード』※3、前作『ブレス オブザワイルド』※4から引き続き、今作『ティアーズオブザキングダム』でもゲームの土台や基礎となるアイデアを提案し制作チーム全体を指揮する、ディレクターを担当しました。

※3 『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』。2011年11月にWii用ソフトとして発売。Wiiリモコンプラス・Wiiモーションプラスを活かした直感的な操作が特長。2021年7月にNintendo Switch用ソフトとしてリメイク版の『ゼルダの伝説 スカイウォードソード HD』も発売。

※4 『ゼルダの伝説 ブレス オブザワイルド』。2017年3月にNintendo Switch・Wii U用ソフトとして発売。100年の眠りから覚めた主人公リンクとなり、広大で危険なハイラルの大地を駆けて生き抜き、記憶を取り戻していく。今作『ティアーズオブザキングダム』はその続編となる。

堂田 テクニカルディレクターの堂田です。

ゼルダシリーズにはいろいろな形で関わってきましたがイチからつくったのは『ブレス オブ ザ ワイルド』が初めてでした。

今作でも引き続きゲーム全体の技術面のディレクションを担当しました。

**滝澤** アートディレクターの滝澤です。

『時のオカリナ』で初めてゼルダシリーズに参加して以降、アート担当として『風のタクト』<sup>※5</sup>や『トワイライトプリンセス』などに関わってきました。

『ブレス オブ ザ ワイルド』から引き続きビジュアル周りのとりまとめを担当しました。

※5 『ゼルダの伝説 風のタクト』。2002年12月にニンテンドーゲームキューブ用ソフトとして発売。不思議なタクトで風を操って帆船で大海原を渡り、島々を冒険する。

**若井** サウンドディレクターの若井です。

ゼルダシリーズには『風のタクト』で作曲担当として初めて参加しました。

『スカイウォードソード』からはサウンドディレクターとして関わっています。

---

**ありがとうございます。それでは改めてになりますが、青沼さんから「ゼルダの伝説」シリーズの簡単なご説明をお願いできますか。**

**青沼** はい。「ゼルダの伝説」シリーズは、神の力を宿したハイラル王国を舞台として、プレイヤーの分身であるリンクという主人公が、その力を手に入れようと暗躍するガノンドロフなどと戦って、また、その力を宿す宿命をもつゼルダ姫を助ける、アクションと謎解きが特長のゲームです。

今作『ティアーズ オブ ザ キングダム』は、2017年発売の『ブレス オブ ザ ワイルド』の正統な続編でふたたび広大なハイラルを舞台に前作をクリアした後の世界からお話が始まります。

---

**今作は前作をクリアした後からスタートするんですね。**

**青沼** はい。

今作は前作のエンディング後からしばらく経った世界を舞台としています。

そう設定した理由はいろいろあるのですが、前作の開発が終わったときに「ゲームのエンディングを迎えた後の世界を遊ぶ」ってことが実現できないかな？とっていたので。

---

**「ゼルダの伝説」シリーズといえば、毎回ビジュアルやゲームシステムが大きく変わることが多いシリーズのように思います。今回続編という選択ではなく、まったく新しい舞台に変えて、新作をつくるという話にはならなかったんですね。**

**青沼** そうならなかったですね。

前作の『ブレス オブ ザ ワイルド』は一本のゲームとして完結していますが、その完結したフィールドにさらに“新しくやりたいこと”がたくさん見えてきたので、続編をつくるということを変えようとは思いませんでした。



藤 林 “勝手知ったる”じゃないですが「どこに何があるか？」がわかっている状態だからこそつくりたい新しい遊びが実現できると感じていました。

だから、最初にした企画書には、重要なコンセプトとして「フィールドは変えない」と大きく明記していましたし、ここにいるメンバーに話したときも異論は出ず、当時から思いは一致していましたね。

堂 田 僕は『Wii Sports Resort』<sup>※6</sup>の開発のときに「ウーフーアイランド」のプログラムを担当していたんですけど、そのときに👉宮本さんが「舞台をキャラクター化したい」とおっしゃっていたのを思い出しました。

ひとつの島をつかって、それをベースに違うゲームでいろんな遊びをのせるってということなんですけど、同じフィールドなのに新しい発見がある…というのがすごく印象的で。

これをほかのタイトルでもやってみたいなと思っていましたし、今作はそういうアプローチになるのかなと想像していました。

※6 『Wii Sports Resort』。2009年6月にWii用ソフトとして発売。南国のリゾート島「ウーフーアイランド」を舞台に、チャンバラ、スカイレジャーなど12の遊びが楽しめる。

---

なるほど。続編であり、かつ同じフィールドを使うというのは、あえての選択だったということですね。

堂 田 はい。

ですので、逆に遊びに関してはかなり挑戦的に変化を出しました。

『スカイウォードソード』では空から大地への移動はマップセレクトを経由せざるを得なかったのですが今作では空からダイビングしても途切れることなく直接大地に降りられるようになっています。

また、空飛ぶ乗り物を使って移動したりと、前作と同じフィールドでありながらも、さらに自由度が高くなっています。

自由に飛んで、好きなところに降り立って…っていうのも、まったく知らない場所だと空から降りるのに躊躇(ちゅうちょ)しますが、前作ですでに体験したフィールドだからこそ成り立つ移動手段ですよ。

---

たしかに空から途切れることなく大地までダイビングできて、池に飛び込めるというのは気持ちよいですね。今作はまさに「オープンエア」な気がします。

堂田 空からのダイビングは、青沼さんや藤林さんの執念もありましたよね(笑)。

藤林 うん。『スカイウォードソード』のときからずっと実現したかったんだよね…空から飛び降りて、水に飛び込めたら絶対気持ちいいだろうなって。

今作のダイビングは、爽快感あるシームレスな移動を楽しめるだけでなく、上空から地上を広く見渡すことで、地上のいろんな情報を集めるという意味も持たせられたし。

---

なるほど、確かに気持ちいいだけではないですね(笑)。空から見渡す、空から降りるとい  
うのが遊びの幅を広げていると。

青沼 はい。

ただ、こういう話をすると「前作を遊んでいなくて、フィールドを知らない人は楽しめないの？」と思われてしまいそうなんですけど、今作で新しくつくった遊びは解き方を直感的に思い  
つくことができるものばかりなので初めての方にも遊びやすいものになっていると思います。

藤林 ストーリーについても同じですね。

初めてプレイされる方でも、前作経験者の方でも、どちらの方にも違和感がないように工夫して  
います。

例えば、プレイ中にいつでもみられる「人物名鑑」というものを用意していて、前作の経緯を知ら  
なくても、スッと相手との関係がわかるようにしています。

逆に前作をプレイした方が読むと「ああ、あのことか」とニヤツとしてもらえる内容もあるので楽しんでいただけるのではないかと。



—— 続編ということで、前作が土台になっていますけど、初めての方にもいろんな配慮があるということですね。ところで、前作と同じ世界となると、グラフィックやサウンドは違いを出す工夫がいるのではないですか。

滝澤 同じ世界に新しいものを盛り込むことって、実はイチからつくるより難しかったんだ…というのを痛感しましたね。

前作と同じ世界ではあるんですけど、お客さまには新しいワンダーを楽しんでほしいわけです。

そうすると、前作で最適解だと思ってデザインしたモノで構成された世界に、今度はそのデザインの方向性を変えた新しいワンダーをのっけて行かなきゃならない。

しかも、「この世界を破綻させず」に。

前回、あんなにキリキリ考えてこの世界にまとめたのに！っていう(笑)。

もちろん開発スタッフ視点では、新しいワンダーを作っていく方が断然楽しいんですけど、難易度の高い開発だったのは確かですね。

若井 BGMについては、前作でシリーズの「アタリマエを見直し」てピアノの音色をメインとしていたんですけど、今作ではそのピアノの音色を引き継ぎつつ、その中で、続編でありながら新しさをどうやって出すのかは悩みました。

SE(効果音)は前作とは異なるまったく新しいシステムで動かしていて、前作と同じ音であっても、より現実世界に近い聞こえ方になっています。

例えば前作では、鳥の声など、比較的近くの環境音がリアルに聞こえるようにしていたんですが、[動画](#) 今作では、さらに遠くで鳴いている鳥の声の距離感がリアルに感じられるように表現力が上がっています。

それぞれ担当されるセクションで、前作を軸にしながら新しいことにチャレンジされていたわけですね。

藤 林 何を変えて、何を変えないのか。これにエネルギーを使いましたね。

## CHAPTER 2: 手と手をつなぐ



### ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザキングダム

2023.5.12(金) 発売

[公式サイトへ](#)

[「開発者に訊きました」 一覧](#)