



ゼルダの伝説

THE LEGEND OF ZELDA —ティアーズ オブ ザ キングダム— TEARS OF THE KINGDOM

開発者に
訊きました



企画制作本部 プロデューサー
青沼 英二



企画制作部 第3プロダクションG
藤林 秀麿



企画制作部 担当部長
堂田 卓宏



企画制作部 担当部長代理
滝澤 智



企画制作部 サウンド統括G
若井 淑

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: そういうところが「ゼルダっぽい」



CHAPTER 5: できるかな？がちゃんとできる



CHAPTER 2:

手と手をつなぐ

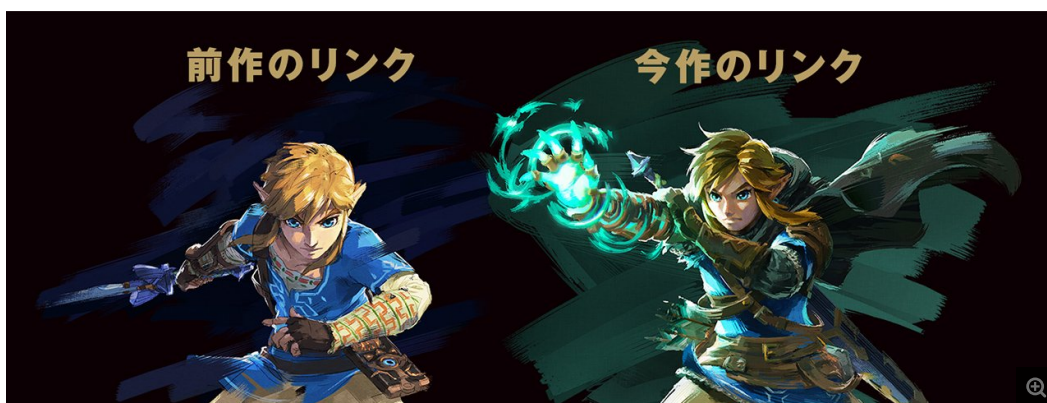
では、前作から「変えたもの」について伺いするのですが、すぐに気づく印象的なものというと、今作のリンクは少し見た目が変わっていますよね。

青 沼

右手ですね。

ぱっと見て、今作のリンクだとわかる特徴が欲しかったんです。

それから、実はこの「手」…というか「手と手」が今作のストーリーの大きなテーマにもなっているんです。



「手と手」？ それは、どういうことですか？

藤 林

「ゼルダの伝説」というゲームは、遊び、システム、ストーリーの要素、すべてを絡めてひとつのゲームとして構成しています。

今作では、それらをひとつにまとめるものとして「手と手」をテーマに選びました。

例えば、今回謎を解くときのリンクの能力はすべて手から発するものになっています。
特別な扉を手で開けるなど、ゲームシステム面でも手を使うシーンを象徴的に入れていますし。

ストーリーについても、随所で「手」が重要なキーワードとして展開していきます。

堂 田 前作は比較的孤独というか・・・広い世界の中で自分ひとりの肉体と力を駆使して進めていく、割とフィジカルな感じのゲームだったんです。

今作はいろんなキャラクターと手を取りあって協力しながら、時には自分の手でアイテムをつかってそれを活かしながら進んでいく、というのが特長になっています。

滝 澤 この「手と手」はビジュアルやストーリー演出面でも強く印象に残るようにつくっていますので
▶ [今までに公開したトレーラー映像](#)を見ていただくと、そんな雰囲気を感じていただけるかもしれません。

若 井 BGMの中にも、ハンドクラップの音を入れたりして「手」を演出していますよ。

青 沼 まあ、「手と手」というのは一言でいえば、「つなぐ」ということですよ。

物語としても、今回はハイラル王国の過去にもつながるお話で、「封印戦争」と呼ばれる、今までハイラルでは神話でしか語られてこなかった大きな戦いについて語られます。

藤 林 主人公の名前も「リンク」ですしね。

青 沼 あ！なるほど・・・確かにそうだなあ(笑)。

一 同 (笑)。

青 沼 不思議だね。
ゲームをつくってるときには無意識なんだけど終わってからいろんなことがつながっていたことに気づくっていう。
「そうかあ、俺たち、そうだったのかあ・・・」ってね。

続編として変えないものの型はある程度決めていて、その型の中で新しいことをやるというお話ですから、難易度は高そうです。

青 沼 「型」は決めてるけど、新しい遊びは、その型を破ってできている。
つまり、「型破り」だね。

滝澤 「型破り」…いいワードが出ました！

青沼 まあ、なかなか破れない型なんだけどね(笑)。

一同 (笑)。

滝澤 逆にサウンドは前作の雰囲気を出し、いい塩梅(あんばい)にひっばっていて、同じ世界を冒険してる感じがちゃんと感じられますよね。

若井 そうですね。
アイテムをゲットしたときの音とか、謎解き正解音とか、シグネチャー(特長)として前作から引き継ごうという意図はありました。

青沼 型破りって、何でもかんでもぶち壊したらいいってわけじゃないんだよね。
やっぱり土台となる型があるから、安心してほかを無茶できるっていう。

どんなにほかが変わっていても、音を聞けば「ほら、やっぱりゼルダだ！」って思えるということですね。

青沼 それで思い出したんですけど、開発中は何度も「既視感」って言葉が出ていましたね。

違うものをつくっているはずなんだけど、印象として前作と似ているように感じてしまう。
でも開発が進んで、いろんな新しい要素が加わることによって、ゲーム全体を見渡したときにそれが化けてくるようなことがあるんです。
それまでは「変えなきゃ」と焦ったりしていたことが、気づくと「そうあるべきもの」に変わっている。

その「既視感」を消すために変えていくものと、「そうあるべきもの」と考えて変えないものの違いは、開発チームのみなさんで早めに共通認識が取れていたんですか？

藤林 いやいや… 結構、終盤までその違いには悩むことが多かったですね。

我々や現場スタッフの中でうんうんと悩み続けて、最終的に全員が一致するところまで落とし込む、という作業の連続で。

滝澤 とくに開発初期は、どうしても既視感を強く覚えがちで、「できるだけ印象を変えよう」というのを最優先課題として頑張るわけなんですけど、ある程度進んだところで、ふと、「逆に変えてしまうと魅力がなくなるんじゃないか？」という箇所が見えてくる。





藤 林 そういう変えない部分は「大いなるマンネリ」って呼んで肯定するようにもなりましたよね（笑）。

滝 澤 終盤でやっとこの「大いなるマンネリ」の意義がしっかり見えてきて、スタッフから「ここに既視感があって…」と相談されても「ここはあえて変えないでおいてほしい」と頼みやすくなりました。

全体的にそろっていなかった共通の価値観みたいなものが、試行錯誤を繰り返すことで、どこかでバチッとそろってくる、みたいな感じですね。

青 沼 ゲームづくりって、いつもそうなんですよ。
いろんなもののピースがそろって、それがハマったときに「これでいいか…」から「これじゃなきゃ！」に変わる瞬間があるんです。

CHAPTER 3:

空までひと
つながりの
世界



ゼルダの伝説 ティアーズ オブ ザ キ