**Verne議事メモ　22/07/11 16:00-18:00　@タマムシ**

OLM　　 加藤さま、矢嶋さま、傳さま、冨安さま、松澤さま

（onlineでストーリーライダーズ佐藤さま）

小プロ　根岸さま　(onlineで百瀬さま、田畑さま)

TPC　　 大日向さま、藤原さま（Onlineで長谷川さま、野本さま）

GF　 杉森さん、大森さん、松宮さん、林さん、岩尾さん、森田（onlineで松島さん）

(以下資料内敬称略)

=====

藤原：キャラクターデザイン周りについて資料お送りさせていただいたが、

コダイガメの扱いについて含めて、ラクアどうするのかも制作チームで検討を

行った。

資料は事前にお送りしているので、この場で細かくは説明しないが、

作家の松澤さまより簡単に口頭で概要だけ説明を。

松澤：ラクアに関しては100年前に天然のポケモンセンターになっていた想定。

そこにルシアスがコダイガメとともにたどり着いた。

裏切り者のエルドラによって危機に瀕したラクアを、コダイガメとルシアスが

命を懸けて守った。

その結果ルシアスは命を落とし、ラクアはコダイガメと力を貸してくれた18匹の

ポケモンたちの力によってシールドに包まれ、そのまま海に沈んだことで100年間

人の手から守られていたという設定で検討している。

藤原：もともとラクアにはポケモンたちが好む温泉があって、そこには伝説の

ポケモン含めて色々なポケモンがやってきていた。

その結果いろんなポケモンのエネルギーが温泉に溶け出して、

特別な場所になっていったという感じのイメージ。

海に沈めたのは、衛星写真的なもので見つかってしまうだろう等という

ツッコみへのケアとしてという意味合いもある。

松島：島であることが一番こちらの今後の新作プロジェクトとネタが被る。

その為避けていただきたいと思っている。

大森：Titanの後のゲームで島をテーマにしたゲームを考えているので、

そこと被らない方がいいなと思っている。

藤原：森田より頭出し貰っているので把握はしている。

こちらとしても本流と被ることは避けたいと思っている。

　　　が、被りを避ける方法があれば伺いたい。島の大きさ、規模感が違えば等色々。

大森：あまり詳しく言えないので説明が難しいが、次の完全新作でやりたいことと

被りそう。これ以上言えないのだが、「島を使ってできること」を考えている。

岩尾：「島」だけであれば、これまでも『ポケットモンスター サン・ムーン』でも

描いているのでそこまでの懸念ではないのだが、

　　　ラクアという島がそれ以外にも島が色々ある中のひとつとかである場合、

GFで考えていることとかなり被るイメージ。

藤原：絶海の孤島、浮島をイメージしている。

岩尾：そこにたどり着くまでに他の島に点々と寄りながら、とかいうのは

避けていただきたいと思っている。

大森：島ごとの環境があってそこに適応したポケモンが住んでいる、ということで

あったり、島に住んでいるポケモンの力で島の環境に影響が、という風に

なってくるとネタが被りそう。

松宮：島、という部分の設定は現状見る限りは「人目を避けるため」の設定という

印象があるので、そういう観点で話をした方がよさそう。

岩尾：島を避けられるようであれば避けてほしい。避けられないのであれば被りを

回避する方法を考えたい。

例えばコダイガメありきで「コダイガメの力で島が」となると考えていることが

アイデアとして被りそう。

藤原：もともとコダイガメはTitan地方のアトランティスにいて、

ルシアスがアトランティスを訪れた際にそこで出会っている。

ラクアへは、ルシアスと一緒にたどり着いて…という感覚なので、その中で

あえて他の島をめぐるということはしない想定。

藤原：島自体を避けようとすると、元々半島だったけれど何かの拍子でそれが崩れて

浮島になったとかそういう感じになりそう。

劇場版ココの温泉とは少し違うけれども、島の真ん中に特別な温泉があって、

という演出にするつもりだった。ラクアがもともとは半島の一部だった、

等の具体的な成り立ちの設定を見せる説明が必要であるかどうかも聞きたい。

松島：個人的には、「島にも色々ある」という意見はわかるのだが、

「ポケモンの力でその島に価値があって」とか「特別だ」ということ自体が

ぱっと見の印象の被りに見えて気になる。

外界から遮断されていてなかなか遮断されていて見つかりにくいとかいう事を、

島してと海に沈んでいる、という以外のアイデアで成立させていただけると。

松宮：「シールド」と「沈む」が重なってくどいので、「コダイガメのシールドがあると

外から見えなくなる」とかそれぐらいにして、アイデアを島から外す方向にして

いただくのがいいのかもと思った。その方がポケモンらしい気もする。

藤原：ある程度少し持ち帰らせていただく形にはなるが、検討するにあたって

制作陣から聞きたいことはあるか?

松澤：最初から海底にある海底神殿であったりと、外観として島でなければよい？

大森：海底なら問題ない。アトランティスや竜宮城みたいな感じであれば被らなさそう。

海底に特殊な、そういう生態系があるとかだったら大丈夫そう。

松澤：現状検討している現在(主人公時間)の冒険だと、「どこかで島がある」という話で

ラクアを探して、行くと島がなく、その後謎解きしていくと実は海底にあった、

という流れを想定しているが、島を目指すということ自体がNGだとすると検討は

必要だろう。

藤原：そもそもどこにあるかわからない、とするのがいいのでは。

大森：Titanの考え方としてもともと楽園があって、それはアトランティスという

古代文明をモチーフに考えていた。

楽園、ポケモンの天国、死者がよみがえる場所、というイメージで、

そこへ行くと死んだお父さんにお母さんに会える、時間を超え死者に出会える

場所、という設定がある。

大森：アトランティス設定をより深堀してラクアをご設定していただけるのであれば、

Titanらしさは出るし、次作との被りも気にならなくなるかも。

竜宮城という感じにしていただけると。極楽浄土的なイメージで、宝石とかが

いっぱいあるようなイメージ。

藤原：結構よいイメージをもらえたと思うがどうか。

松澤：逆にTitanのアトランティスとすごく被っちゃうということが起きないように

しないととは思うが。

根岸：逆に結構「海」設定をしっかり使った方がよさそう。

アトランティス由来の設定は引き継ぎつつ、亀と竜宮城という点は親和性も高い

ので、海の底でそういうエリアを設定できるといいかなと思った。

藤原：持ち帰らせていただきつつ、また細かくやり取りさせていただきたい。

続いてコダイガメ自身について会話したい。

松澤：竜宮城のようなところに、カメが向かうというイメージ。

出会いとしてコダイガメ自体はTitanアトランティスで100年前の時代に

レジェンズのルシアスと出会い、何らかの目的で竜宮城目指して一緒に旅をする。

ラクアとコダイガメに因果関係は無いという構成を想定している。

それをTitan生まれのコダイガメが竜宮城にルシアスたちを連れて行った、

という流れにしたい。

で、諸々事件があってコダイガメは宝石化、能力は18のポケモンに

分け与えられる。主人公のリコはルシアスの子孫であり、18タイプの力を

コダイガメ一緒に取り戻しながらラクアを目指すという物語をイメージ。

藤原：18のタイプの能力はポケモンにそれぞれ分散されているイメージ。

大森：18タイプはそれぞれのポケモンが持っている？

藤原：コダイガメに助力したポケモンの中にそれぞれのタイプパワーが残ってしまって

いて、コダイガメが再度目覚めたことで、当時力を分け与えられたポケモンが

力を暴走させてしまう、という感じ。

大森：Titan以降のタイトルでゲームのマイルストーンをポケモンにするという話が

出ている。

岩尾：ポケモンにタイプを振り分けてということ。

藤原：「宝化」の面白いところとして、テラスタイプが自分のタイプと違うという所が

あると思っている。「宝化」にフォーカスするからこそ後半で珍しい宝タイプの

ポケモンを出したいというイメージでいた。

林　：(大森へ)18という数字が気になる？

大森：そう。18ではなく、たくさんいると言えれば気にならないかも。

松澤：18タイプのポケモンをめぐる話、ではなくて18匹を探すではだめか？

大森：数が同じなのであまり印象としては変わらない。

松澤：コダイガメの設定(スーパーテラスタル)から派生して18タイプという想定だった

ので、例えば1匹に2つの宝タイプを持たせるのはあり？

大森：それはなしとしたい。

松澤：例えば18タイプいても、10匹にするとかはできるが、お話には齟齬が出てくる。

根岸：例えば10匹に宝化するエネルギーを分け与えたという方向ではどうか？

　　　10英雄みたいな言い方を立たせて、バリアを張るときに力を貸してくれた

10英雄のポケモンとかそういうこと。

松澤：今は18タイプを18匹にシャッフル振り分け、にしているが、

それを例えば9匹、みたいにして、一匹に認められたら2個取り戻すとか

そういう話も考えられるか？

冨安：Titanの紹介になるなと思っていたのが、過去アニメシリーズでZワザや

ダイマックスなど、全タイプを見せられなかったなと思っているので、

今回お話の中で18タイプ集められると宝化の力を全部見せられそうでいいなと

思っていた。

冨安：助けてくれたポケモンの宝化の力によってラクアが助けられたみたいに

したかった。

うまく宝化エネルギーと技の表現、紹介ができるといいなと思っていたのだが。

藤原：18という数字が立ちすぎないようにしつつ、どのように紹介するかという調整が

必要と考える。

特別な18匹のポケモンの件について、18という数字には見せ方の検討が

必要だが、常時宝化したキングポケモンみたいな表現はイメージ湧きやすい

と思っていた。こういった表現に懸念はあるか。

大森：Titanでは、テラスタルオーブにエネルギーが溜まるのを待つ必要があるだけ

であり、パルデア地方には常にエネルギーがあふれているので違和感はない。

松島：ゲームに設定合わせる必要があるなら難しいが、もともとこのアニメの個体の

コダイガメの力を(分け与えた)、ということだったので、あまり懸念はない。

常時という話は見せ方の問題だと思う。何かのきっかけでというのがあれば

それは映像的には面白いとは思う。

藤原：見せ方は今後検討できる。

コダイガメの設定周りは色々お送りしているが、この後お話しする人物の

キャラデザに影響はしないと思っている。ここまででなにかあるか？

松島：コダイガメのところで、コダイガメが宝石からノーマルフォルムに戻る理由は、

資料内で3つほどパターンが挙げられていたと思う。

ただコダイガメの設定で基本的には自分の身を守るために宝化の力を使っている

という風にしている。資料内ではリコとかルシアスと精神的な絆とかレックウザに

反応して、ということが記載あったが、単純に自分の身を守るため(変身した)、

としていただくほうがコダイガメの設定自体には沿うなと思っている。

ただここでのカメの返信の理由が今後のキャラの描き方や物語に絡めるキーに

なるのであれば手法としてＮＧではない認識。

藤原：いただいたアドバイス参考にしつつ進めさせていただく。

杉森：ラクアの話、生命エネルギーは何が源になると想定しているか？

藤原：ラクアの温泉はもともととても魅力的な温泉だった、そこに伝説のポケモンたちも

通ううちに、彼らのエネルギーに逆で逆に温泉の泉質がよくなった結果より一層

特別な場所になった、というイメージ。

杉森：温泉にエネルギーが溶けた？

藤原：はい。

杉森：その源泉はどういうイメージ？

　　　(源泉自体が特別なのか、温泉にポケモンのエネルギーが溶けて特別になっている

のか？)

松澤：二つのアイデアが並行していた。もともと源泉に特別なパワーがあるという

案と、温泉にポケモンの力が溶けだした案があった、ＮＧがあれば伺いたい。

杉森：ＮＧというか、ひとつは悪い人はそれで何をしようとするのかというところ。

不老不死になるとか手持ちポケを強化するためとか書いてあるが、悪人の目的が

それでいいのかという話と、そこに人が立ち入ることでめちゃくちゃになるという

状況が今一つイメージできないというか。どういう感じなのだろうと。

松澤：悪役の目的も複数案あって固まっていないのだが、イメージとしては、

いわゆる人が入っていってはいけない、ポケモンにとってのかけがえのない場所

だったが、強いエネルギーを求めてエルドラが奥に行って壊してしまった結果

パワーが暴走したとかそういうイメージ。(源泉案)

杉森：別に悪いわけではないのだが、矢嶋さんの映画がそういう感じだったなあと。

もうちょっと切り口が違うといいなと思っている。

強大なエネルギーを目の前にすると悪人の考えはどうしても似通ってしまう。

エルドラは単純な悪人なのかどうか。私利私欲にとらわれたという単純なことか？

もう少し何か実は違う理由があったとかあればいいなと少し引っかかっている。

話としてまとまってはいるが、既視感はあるのでもう一ひねりできないかな

という感じはある。

島にエネルギーが満ちてしまうとそうなってしまう(暴走する)ので、そこに

ポケモンがいてエネルギーを取っていってもらうことでバランスがとれる

みたいな方がいいのではないかと。

源泉みたいなところにエネルギーの源が行きすぎると奪いやすくなる、

奪おうという感じにいってしまいがち。

生態系みたいなのだと10匹のポケモンがうまいこと生態系をまわしていて、

その中の一匹を傷つけてしまってバランスを崩れるみたいな感じとか、

そういうことができないかなと思っていた、代案というほどではないが。

根岸：島ではなくなったので、例えば海経由でしか行けない特殊な土地、という設定に

変えることになったので、その考えを整理したうえで検討したいなと思った。

杉森：あまり、お湯をくみ上げるとかそういう話になったらありがちだなと。

根岸：アルセウスとのときに複数タイプの欠け合わせで肥沃な土地が、みたいな設定も

あったと思っているので、今後考えていく中で検討したい。

藤原：エルドラもゼッドっぽいのでもう少しキャラを検討したいとは思っている。

根岸：悪いことをしているようで、実は人のためだったとかもう少し考えたい。

森田：コダイガメの能力について物質的な表現を希望すると松島さんが申していた件は

確認しなくて大丈夫か？

松島：宝技みたいな表現をされるのであれば問題ない。

藤原：いただいた部分アップデートさせていただくので、キャラクター設定の部分に

入らせていただく。キャラクターの設定も更新している。

そのため監督からキャラクターイメージを説明させていただきたい。

傳　：今回の主人公はお女の子ということで、女の子があこがれる、感情移入できる

キャラにしたいと思っている。見た目はかわいく、髪の毛はインナーカラーを

入れるなど、シュっとした見た目にしたい。

今回はストーリーが続いていくなかで主人公たちが成長していく様を見せるので、

最初は内向的だったが段々周囲から影響をうけて自分の信念を持つ子に成長させて

いきたいと思っている。

コダイガメと並んだ時をイメージして彼女自身のイメージカラーとしては青系。

水色/空色かなと思っている。

今回旅をしていく中で、飛行船を拠点に考えているので、空をきれいに見せたいな

と思っている、ので、空が好き、空に似合う水色のイメージ。

物語の最初は内向的なイメージが目立つが、ストーリーでは段々活発に

なっていく。また2年後の姿も作る想定なので、そういう前提に立ったデザインに

していきたい。

巻き込まれて物語の中で動いていく、ルシアスの末裔として運命的に選ばれて

物語が始まるところから、運命を受け入れながら自分のやりたいことを見つけて

いくという流れに。

コダイガメの能力で、シールドがあるので、「誰かを守りたい」という願いを

持たせる想定。最初からうまくいくというよりは、「誰かに守られているだけ

でなくて自分も誰かを守りたい」と考えるようになるという方針。

割と元気なというイメージよりは、大人締めの礼儀正しい子だったのが、

だんだん自分を見つけていくという方向。

象徴的な外見はインナーカラー。それは入れていただきたい。

他のキャラクターと比べてすっきりしたキャラクターデザインにしたい。

ワンピースのようなかわいい服・ものも好き。

割とシンプル目な見た目にしていきたい。

コダイガメを常に身に着けている。ペンダントとして。だた服の内側に入れる

想定なので、常に出しているわけではない。冒険に出るようにバッグは欲しい。

両手が空くようにしたい。リュック？

髪型のアレンジも入れたいと思っているので、帽子とかはあまり考えていない。

髪を結ったりといった見た目のアレンジもしたい。

コダイガメはアニメ序盤で宝石状態なので、最初のパートナーはニャオハ。

なのでニャオハと並んだ時に緑と水色のキャラが並んでバランスが取れると

よいなと。基本的なイメージは以上。

松宮：杉森さんが描くでいいのでしたっけ？

杉森：おおよそそのような認識。

傳　：レイはカントーの島育ち。12歳の男の子。島育ちだがオンライン授業とかを受けて

いるので現代的な感覚は持っている。あまり芋っぽいというよりは今どきの子。

リコと並んだ時に身長はすこし低い。割とゆったりのんびりしたような子。

おおらかな子。なんでもポケモンも好き、島のポケモンと遊んだりしている。

温暖な島に住んでいておおらかなので、現状ルシアスの伝説を強く信じて

空想をしている。

ルシアスに会いに行くのが夢。海から島に流されてくるガラクタにも夢を

膨らませるようなタイプの子。

傳　：相棒はホゲータ。お互いに最初から息が合うような運命的な出会い。

ポケモンとなんとなく会話できちゃう直感的な子。そこはリコとは対照的な

イメージ。なんでもすぐ信じちゃうような子。

外見的にはストレートイメージなリコと対比して、緩やかで曲線的なイメージ。

髪も癖っ毛、柔らかそうなイメージがあればよい。

シルエットも割とユルカジでかわいいイメージ。

二人が並んだ時に対照的なイメージにしたい。

ホゲータが相棒なので暖色系のイメージカラー。赤っぽい色。

基本的に動きやすい服。膝とかひじが出ていてもよい、多少の傷は気にしない。

色々拾ったり集めたりするのが好きなので、拾ったものを入れられるような

カバンがある良い。

こちらは帽子を被っていてもいい、団に入った時にフリードに貰った帽子とか

ゴーグルとか、そういった象徴的なアイテムがあると嬉しい。

基本的にレイもリコも二人ともバトルは素人。二人で一緒にバトルしたり、

フリードのピカチュウに指導してもらってバトルがうまくなっていく。

リコのほうが少し年上なので関係性はお姉ちゃんと弟みたいなイメージ。

レイの弱さや素直さをリコは学んでいくような。お互い影響しあうイメージ。

島で育ってきたレイはフリードに対してあこがれる。弟子入りじゃないけども

「おれもつれていってくれ」というイメージ。

自分から旅に加わってくる、ので強い意志があって自分の信じた道を行く子。

フリードは二十歳前後の男性。レジェンズのリーダー、団長、ポケモン博士。

研究する対象はポケモンの歴史、ラクアを絡めて、ポケモンの生態系について

調べており、ラクアがあると信じている。

白衣を着て研究するのではなくて自分の足で出向いて探索するようなアウトドアな

タイプ、白衣もほぼ着ない。

どっちかというとフィールドワークを主にしているタイプ。体力には自信がある。

マッチョではないが、筋力・体力はあるようなイメージ。

ビジュアルとして主人公たちよりもお兄さんなので作品のイメージの幅にしたい。

顔立ちのしっかりとした青年にしたい。

それでいて性格はぶっきらぼう、大胆。ポケモンバトルも強い。

相棒はリザードン。ヒトカゲを選んでピカチュウを最初に捕まえたという

イメージ。ピカチュウは気が強く、師匠っぽいイメージにしたい。

基本的になんでもできて、バトルもつよい。

何でもできるがゆえに指示が雑であったり、という抜けたところをメンバーに

補ってもらっているタイプ。

傳　：フィールドワークに出てはいるが、船のリーダーとしても前に立っているので、

身だしなみはこぎれいにはしている。

自分なりのカッコ言いを貫いている、という感じ。カッコつけなところもある。

動きやすい服装・外見で、歴史や環境に興味がある人なので、動きやすさ重視、

船の船長なので、あからさまだがフライトジャケットとかそういうイメージが

ある。

身に着けているものはヴィンテージものというイメージがあるといいかと

思っている。

割とはみ出し者をあつめて居心地よくしているところのリーダー。

無謀なことも言いつつ頼れる大人という感じにしていく。主人公2人を見守る

立場にしたいので、自主性を重んじるリーダーにしたい、と思っている。

話の流れとして、フリードが裏切る、ではないが敵側に回る展開も考えている。

あまりシリアスにはしたくないのだけど、何かしら裏で思うところがある、

という雰囲気が途中出てくるかもという印象。

見た目のギャップも付けたいので、髪少し長めで、普段はこぎれいにしていたが、

裏切った時に少し髪が乱れるとか、闇落ちみたいな状況を見た目に反映できれば

いいかなと思っている。

杉森：はい、だいたいわかった。ペンダントは常に表に出ていなくていい？

傳　：常に出していることではなく、つけていても服の内側にいれている。

森田：作画のスケジュール感の確認をさせてほしい。

杉森：色はセットでやると思うので、着彩分提出まで時間差はないと思っているが。

一応社内でスケジュール調整はするが、たぶん大丈夫なんじゃないかなと

思います。

林　：個人的な感想。ルシアスが男性。エルドラも男性。

強いキャラに男性が偏っているイメージがあるので、一人ぐらい強いキャラに

女性がいてもいいかなと。

フリードの手持ちがリザードンピカチュウ、ゲームの強い人にイメージが被る。

レイもホゲータなので炎タイプに被るなと思っている。

ニャースやソーナンスのような、今回もアニメ発の人気キャラを作って

いただけるといいなとは思う。

松宮：細かいが6話でレックウザ早いなとかもちょっと思う。

藤原：いただいた部分参考にしていく。

松島：最後に一点。

学校の設定で、リコや新入生が最初にどのポケモンをもらうかわからないという

ことになっているが、これは教育的に効果がある話なのかなと、

なぜそういう制度になっているのかなと。

佐藤：入学の時に試験やアンケートをうけて、それである意味こういう子と組めばいい

なという形で選ばれるみたいなことで考えていた、運とかそういうことではない。

松島：なんかあてがわれる感があるとポケモンがモノっぽくなるので。

佐藤：そこは注意して脚本にしていきたいと思う。

松宮：フリードは博士である必要があるか？

毎度のお約束のように博士なので…、10歳で旅に出る世界で20で博士でも確かに

おかしくはないのだが、聞いている限り研究家で冒険家というだけでも

いいのでは。

矢嶋：ポケモン博士ではなくて研究家？

松島：博士であることが生きてくるのか？

佐藤：アニメの後半で、リコの母は博士なのだが、リコの母とフリードが博士として

以前研究していたとかなんかでつながりを作る予定。

まだそれが正解というわけではないがあくまで想定している。

ただ漫然と博士ということではなく、人間関係の中で理解できるようにする。

藤原：ポケモンのエントリーアニメなので、1話1チュートリアルという側面もあるので

博士ポジションのキャラが出てくることでそういった役割も担えさせていければと

は思っていた。