**Verne議事メモ 22/03/28**

・トレジャーハンター→戦うポケモン博士の研究冒険家集団へ

・トレーナーとしての成長も見せられるように調整中

・ポケモンの生態系的な方向性で楽園の設定を調整中

・リコとコダイガメ→主人公はかわいいだけでなく自立心や宿命感、特殊性をもったキャラクター、カメをパートナーとしたい

・レイ→伝説のポケモンと出会いたい→ルシアスのポケモンに出会う流れに

**■案１**

カメは2匹以上存在するという設定付与。

1匹はアトランティス、1匹はリコの手持ち、ラクアにも複数生き残っているという設定。

リコの目的は最終ラクアにカメを帰してあげること。

タイプを超越した亀が住んでいるから様々なタイプが生息するラクアが平穏で居られる、という建付け

■**案２**

カメは2匹生き残っていたという設定付与。

1匹はアトランティス、もう1匹はラクアにいた、という設定

ラクアには過去コダイガメがいたが今はいない、という設定

※２案通じて3クール目(23年8月以降)より、ノーマルフォルム登場。

設定資料上に存在する、ノーマルフォルムでシールドを展開する設定などをアニメで生かせないか。

リコの心身の成長と連動してカメがフォルムを変えたりといった成長を見せる。

松島さん：

コダイガメ自体、Titanの世界観を成立させるために設定を作っているので、なかなか調整が難しい。

複数個体存在することは吸収できそうではあるが、アトランティス以外に存在するという点が厳しい。

藤原さん：

ラクアの設定をTitan地方に近づけていくことで、矛盾をなくしていくことはできないか？

Titan地方の一部が長い時間をかけて大陸を離れていって島になった、とか？

そういった案はどうか

松島さん：

アトランティス自体が新作タイトルの根幹であり、そのタイトルでの一番のコアの部分を担っている唯一無二のものとしているので、

他の地方まで広げていくのはちょっと難しいと思っている

昔は普通のカメくらいのかんじていたが、アトランティスができたことで希少性ができたという設定。

OLM根岸さん：

リコちゃんのパートナーとできるかどうか

ラクアと紐づけられるかどうか

という二点の別の視点があると思っている。

パートナーとして登場をさせること自体はどうだろうか。

そのカメがもともとはアトランティスにいたのかもしれない、とする方が話がまとまりやすいのかも、とも。

制作人脚本家の意見はどうか？

脚本チーム佐藤さん：

女性主人公にしてみたいというチャレンジ。

戦うタイプ・ヒーリングタイプとかではない主人公感・特別感を模索している。

チームとしてはやってみたい。

ラクア設定については大きな意味では変更が可能、という認識。

ラクアのことよりもカメをパートナーとしたいという意思のほうが優先度は高く希望している。

女児主人公の成長に伴うにとてもシナリオの中で輝きそうだという感触がある。

3年間続くストーリーの中で初期は初期三(ニャオハやホゲータ)、その後の彼女の成長に寄り添えそうな存在として我々としては亀がドンピシャだった。

なんとか着地点を作れないかと思っている。

TPC藤原さん：

2匹以上いたは許容可能、アトランティス以外にいることがNG。

そのうえで、もともとアトランティスに2匹いて、そのうちの一匹を例えば100年くらい前にルシアスが連れ出していた、という設定は例えばどうか。

松島：

設定的には問題ない。

ただ単純にSudachiとのタイミングだとか、(カメの素性が明らかになるタイミング)が、アニメとゲームで双方によく働くタイミングってあるのかという部分は気になっている。

TPC藤原さん：

出し方が問題。そこは是非ご相談したい。

杉森さん：

カメは1年弱くらいでない、ということでしょうか？

脚本佐藤さん：

はい、初めの1年はニャオハをメインのパートナーとして描きたい。

その間にも成長しながら世界観を案内してくれるような描き方をしたい。

その前段でカメの宝石をどのように出せるのか？は検討中

杉森さん：

この最初の一年の間にリコとカメの交流はあるのか？

脚本佐藤さん：

はい、いかようにもできる部分であるが、

ルシアスとの関係がにおわせられるようなところで少しずつ関係性を見せられたらと思っているが

TPC藤原さん：

ノーマルフォルムをいつ解禁にするか、というところから相談せねばと思っている

出すとしたらSudachi2のタイミングか、その少し前にノーマルフォルム、という見せ方が良いのではないかとおもっていた。

松島さん：

設定的にどうしようかと思っているのが、

ノーマルフォルムの時に手足を引っ込める、というのが存在しない。

何かしら宝石の状態のままでいられるみたいなのができる方法が無いか。

杉森さん：

死んで甲羅だけになっているとか？

Titan地方に行くと本物がいたとか。

松島さん：

コダイガメの設定をベースに考えると、

ルシアスが過去にアトランティスからどういう状態であれ連れて行ったという設定になるなと。

そうした時に何かしら意思疎通ができている状態でないと、リコにつながらない(リコにも何かしら通じる)といったことが難しいのではないか。

杉森さん：

ルシアスが拾った段階ですでに死んだ後の甲羅とかはどう？

それで「どこかにこういうポケモンがいるらしい」とか。

松宮さん：

それはパートナーでなく装置になってしまいエモくない。

TPC藤原さん：

そうなんですよねぇ。

松島さん：

なにか、タマゴとは違う、仮死状態とかそういった、宝石だけの状態になる設定の追加が必要なんだろうなという点と、

テラスタル化の道具にこの宝石状のものがあるので、そちらの設定と繋げるというのはどうか？

Titan地方のテラスタルは、かつて沢山いたカメの甲羅が化石のように残っていて道具化している、という設定。

なので、これもそうだ、と思っていたら中がまだ生きていたとかそういう感じならいけるかも？

杉森さん：

カメの甲羅自体、ものとしてはありふれたものになってしまうのでは。

松島さん：

そうなってしまう。

テラスタルはこの形のものが仕組まれている、という設定。

TPC藤原さん：

タマゴからスタートは無理だとして、相性はいいかも、という話が大森さんから出ていたと開発から聞いた、

例えばルシアスとは一緒に旅をしていて、何らかの理由で仮死状態になって、

Titan地方アトランティスに近づくと力を取り戻していくというようなことは相談可能か？

松島さん：

それは可能だと思います。

TPC長谷川さん：

ボールのデザインは見ていたが、カメの大きさからして甲羅そのもの丸々、ではなく「甲羅の一部」なのかなと思っていた。

TPC藤原さん：

抜け道探すようであれだが100年前にルシアスが１匹連れ出して、ラクアに連れて行って、そこで繁殖したとかは許容できるか？

松島さん：

基本的にはゲームの根幹にかかわる子なのでたくさんいた、というのは辞めたい、希少性は担保したい。

脚本佐藤さん：

仮死状態とか意思疎通とかが、

甲羅や抜け殻とか、よく見るものを見つけたというところから、

実は仮死状態のもので主人公との交流で段々と復活する、という展開はありか。

復活させることは可能か。

松島さん：

復活させるためには仮死状態にした方がいいかなと思っていた。

脚本家佐藤さん：

復活のタイミングが話し合いの中で成立すればよい？

意思疎通とかは、復活するまでのあいだには無い方が良い？

杉森さん/松島さん：

むしろ、普通のやつとはちょっと違うぞ、という感じがあったほうが良いのでは。

アトランティスにいた博士が拾ったもので」道具作っちゃったという感じにしている。

なので逆に話しかけると反応する、くらいのことをしないと、アニメの中での特別感が出ないかも。

脚本家佐藤さん：

視聴者的には甲羅が「その世界観の中でたくさんあるもの」ということを認識することは早い段階でできそう。

なぜその普通のものに見えるものを特別視していることの理由を、反応するみたいなことになる、というのはどうか？

そして良きタイミングを見つけて復活させるというのがどうか？

なにか付加価値につながるような特別感を反応や交流で演出したい、

演出富安さん：

テラスタルボールの共有してもらったものを拝見した、

ボール自体はモンボより少し小さいもの、その中に2-3㎝の宝石のようなものが入っている認識、

これは小さい個体なのか甲羅の一部なのかどっちか？

松島さん：

正直に言うと、順に設定をこねくりまわしている。

もともとはコダイガメの甲羅がマルママ入っているという設定で考えていた(カメのサイズも小さく考えていた)

演出富安さん：

ボールに使われているのが生まれたてのちいさい子、という感覚で、

例えばリコちゃんのもらったものはそれよりも大きく、だから大事にしなさいと言われていたが、

実は中身が生き残っていて発育がよかったものだから大きくて特別だったのか、

というような流れではどうか。

松島さん：

ポケモンの大きさは個体差があってもよいので、彼女が持ってるのが大きい奴だという設定は問題ない、

ただサイズが特別になりうる要因なのかというところは弱く感じる。

演出富安さん：

生き残った理由がほかにもあるとか？

松島さん：

そこはどのように特別感を演出するかだと思っている・

TPC藤原さん：

仮死状態で反応する、ということがキーだと思っている、

レーダー的に反応するような。

ルシアスのポケモンに近づくとジュエル部分が光るとか、そういった反応面でアイディアはあるか？

杉森さん/松宮さん：

どこまでネタバレをしていいかという話

体の一部を出した瞬間ネタバレする。

なので体の一部を出さずに動くとか光るとか、生き物になるぞ、ということが分からない程度がいいのでは。

生き物だ、カメだと分かるようなタイミングはほぼ見せるときかも。

なんだか不思議な宝石、くらいにした方が良い。

脚本家佐藤さん：

逆に言うと彼女が一緒にいる中でそういった反応がある、ということがリコちゃん自体の特別感の演出になると考えている。

ルシアスが連れ出したタイミングなどはまた検討が必要だと感じるが、有用な特別感になると思っている。

演出富安さん：

もし、コダイガメが仮死状態、というような描き方をした場合、

仮死状態からカメのノーマルフォルムになる演出について、アニメでよきに表現してよいか、

Titan地方に紐づく宝化関連の演出にした方がいいのか

松島さん：

個人的にはどちらでも大丈夫。

宝化のエネルギーは亀が生み出すものなので、宝化エネルギーが無いとというのは鶏と卵になる。

演出富安さん：

例えばラクアのような場所が生命エネルギーがあふれている場所、

そこを訪れたルシアスが、仮死状態で拾った宝石をラクアに連れて行ったことでカメとして復活して一緒になる、

そのご何らかの理由でまた宝石の姿に戻ってしまい、リコの手元に今ある、

またカメの姿に戻してあげるためにラクアに行きたい

というようにTitan外のエネルギーで元気になるのはよいだろうか

松島さん：

設定としては都合がつけられそうなのだが、

Titanを描くものとして存在するポケモンなので、ドラマを作る要素はTitan地方に帰着したほうが良いと思っている。

演出矢嶋さん：

アトランティスにカメがいる理由を知りたい、

なぜそこにしかいないのか。

松島さん：

コダイガメ自体はアトランティスが出陥没でできる前のテーブルマウンテンの上に住んでたポケモン。

他の地方でも似たような環境のところにはいるかもしれないしいたかもしれないような、普通の子だった。

それがダイ陥没でアトランティスになったことで希少性が出たという設定。

演出矢嶋さん：

似たような要素をラクアに作れれば同じように生息してて良いか

松島さん：

陥没によってあの特別な力を持つ姿になったという設定なので、

他の地方にいるとすればたぶんそれはリージョンフォームのような別の力を持ったものや、

不思議な力を得る前のただのカメになっただろう。

監督傳さん：

地方的に掘り出した甲羅の状態は常に宝化のエネルギーを帯びているものですか？

充電して発動して初めて(一回使うとしばらく使えない？)なのか

松島さん：

宝化のアイテムを使うときには、充電というかアイテムがエネルギーを吸収して起動するみたいな設定になっている。

監督傳さん：

そのエネルギーはアトランティスにいるカメのパワー？

松島さん：

いや、そのエネルギーは元気玉の気みたいなもののイメージ。

監督傳さん：

Titan地方以外での宝化はアイテムがあれば可能？

松島さん：

可能です

TPC藤原さん：

今回いただいた線引きをもとに脚本とキャラデザインに関する情報を纏める。

その際合わせてカメについても改めて提案をさせていただきたい。

目安は今週中。

来週にはその情報をもとにもう一度会話としたい。

＝＝＝TV会議ここまで＝＝＝

松島さん：

カメのサイズは手のひらサイズ、

首から下げておくとかも出来そうな大きさではある。

むしろ目立たせるのが難しそうではあるが。

どういう仕掛けをドラマにからめるか、先方に頑張って考えていただきたい。

杉森さん：

Titanシナリオと整合性を合わせたりや類似性を避けたりが難しそう。

Titanの話ではないので。

Titanにも行きつつ結局あにめとしてはラクアにも行って落ちがつく。

話をちゃんとまとめることができるのか。

ラクアはたいして決まってないからどうにでもなるのだろうけれども。

松宮さん：

カメにたいしてなんでもこいつの力にしちゃうというのが厳しそう、

あんまりすごいものを持たせすぎれない。

キャラデザはルシアスやライバルが脚本によって結構方向性変わってきそう、

一旦キャラデザの話は週内にいただけるはずということなのでその話を踏まえて

時間的に受けられるかどうかも判断していく。

Sudachi2のタイミングまではただの光るペンダントになってしまう気がしてならない。