**Verne議事メモ　22/06/07**

TPC藤原さん、大日向さん、長谷川さん、鈴木英里子さん、＋２名？

GF杉森さん、松島さん、松宮さん、林さん、岩尾さん、中井さん、森田

**▼資料の共有から**

・23年4月放送スタート

・放送時期の後ろ倒しに伴て登場ポケモンなどの情報管理観点の選定再検討

・女の子主人公を主軸に

・特別なポケモン→コダイガメ

・ハイファンタジー感の軽減

・対トレーナーバトル、悪の団とのバトル、トレーナーとしての成長の三つを軸に

・今回の相談ポイントはコダイガメのエネルギーを受け継ぐ不思議なタイプエネルギーを持つ特別なポケモンと出会い、エネルギーを集めてコダイガメを復活させる、という設定について

・レイ君はもともといただいていた方向性からあまり変わっていない。

・フリードは博士に。移動式のポケモン研究所で世界をめぐって研究をしている想定。

・主にコダイガメ周りの設定いじりについて、今のうちにNGを聞いておきたい。

＝＝＝＝＝

※以下敬称略

▼**シナリオ面**

杉森：サトピカアニメと差別化したものをやる、ということについては特に懸念は無い。

　　　むしろ差別化されていないというところで前回指摘をしていたので、問題ない。

松島：前回気になっていた飛行船のあたりなどは検討いただいているので

解消されそうな気はしている。

　　　ラクアの目的地がどういう場所でどう描かれるのかがまだわからない。

藤原：ラクア関連のお話はこの後ご説明想定であったが、生態系によって特別な場所に

なった、という風にできるように議論中ではある。

　　　もともとトレジャーハンター中心のパーティであったのが、ポケモン博士中心の

物語になったので、ラクアを魅力的に見せるためにどうお話を持っていくかは

今後の課題。

杉森/松宮：大枠は問題ない。

▼**コダイガメまわり**

松島：難しい、物語の組み立て上必要なのだろうなと思いながら読んでいた。

　　　こういう存在をどう自分の中で吸収するかを悩んでいるところではある。

　　　ポケモンと言うファンタジー部分においてはポケモン間での能力のやり取りは

あってよいと思いつつ、コダイガメの見た目に抵触する話なので

どう考えるかというところ。

　　　アルセウスのプレートのように、やり取りするというのが少しひっかかる。

　　　それならアルセウスでよいのではないのか、と思ってしまう。

藤原：ふつうに考えるとエネルギーだけ渡す、というのが分かりやすいが、

アニメにおいて分かりやすくするために可能な表現の温度感を伺いたかった。

痛々しい・グロい表現になりそうなので嫌だということであればNGでよい。

杉森：力を帰してもらうという構成を表現するためにこれをやるというイメージか？

松島：渡したものを返してもらう、というのは形あるものが必要になってくるのだろう

なと。

　　　これはそもそも100年前の件、その事件よりも前の時には普通に活動している

　　　(大崩落の休眠からは一度復活している)という想定？

藤原：はい。テラテラクリスタル状態にまでなれるように復活していたという想定。

松島：設定的には全然吸収できる（ゲームでは描かれないが他と矛盾は生じない）が

どうか。

　　　あとは見せ方がどうか。やはりアルセウスのプレートっぽい。

杉森：その差別化がどうできるのかどうか。

松島：見た目がどうかということもあるが、自らのエネルギーを他社に与えて、、

　　　というくだりがアルセウスの映画で見たくだりに見える。それが気になるところ。

杉森：分け与えていたものを返してもらう、というのがどういうことなのか。

　　　やっぱ返して、みたいなことなのか？返してもらう理由がよくわからない。

　　　奪われたものを取り返すならわかるのだが。

松宮：コダイガメにエネルギーを与えるために探すならいいのだが、

返してもらうためにというのが少し気になる。

　　　エネルギーを返したポケモンは弱くなると思うがそれは問題ないのかとか。

松島：そこに理屈が必要になってくる。

その場の一時的な何かを回避するために分け与えた、ということなのだろうが、

その対象が18体もいるというところがひっかかる。

林：結局ラクアで100年前に何が起きたのか、なぜすぐに返してもらわなかったのか、

　　など、楽案関連がもっとつまらないと話が進まない気がする。

藤原：ドラマ軸も含めてラクアについては詰めないといけないと思っているので、

　　　次回までに詰めてご説明をさせていただきたい。

　　　むしろそこが詰まるのであれば、というお伺い。

杉森：まずはアルセウスとの差別化のために、先にそこを詰めたほうがいいのではないか

という感じ。

　　　面白くて理屈が通っていればゲームと違う理屈は受け入れられると思う。

　　　まずは背景と併せて聞ければ。

▼**Sudachi内の設定確認**

松島：Sudachiでは休眠には特別なギミックは無い。

掘り出して、危機的状況が無くなっていたので復活した、くらいの感じ。

藤原：主人公が出会うときにはもうノーマルフォルム？

松島：主人公と出会うときにもう目覚めているもしくは目覚めるところ、

という形にする想定。

　　　Sudachi個体とVerne個体がそんなに違うイメージは持っていなかった。

　　　特別な能力がVerne個体にあるイメージがこれまでなかったので、

　　　「これがSudachi個体です」とあえて言わない方が良いのではと思っている。

藤原：タイプを集めて復活する、という流れを描く想定だったので、

種としてそうではないということを描く必要は無いか。

松宮：描かれると特に気になってしまう。

杉森：おじさん声のピカチュウほどわかりやすい差でもないので、

あえて比較して紹介することもないのでは。

藤原：どのようにコダイガメの理屈を通すのか、というところで悩んでいたので助かった。

　　　シリーズ構成とともに改めて相談させていただきたい。

100年前の事件当時の遺物として、Hayabusaモンボを使ってもよいか。

　　　ルシアスは別にヒスイに関係のある人物ではないのだが、

ヒスイボールを使っていて問題ないかというところ。

杉森：特に問題はないが、ヒスイのボールは和風なので、

洋風にアレンジ等はした方がいいのではないかとは思う。

岩尾：蝶番のところなど、南部鉄器を意識していたので、材料は同じでよいが

意匠の細かいところを洋風にしていただければ。

藤原：技術レベルは同じでデザイン違い、という扱いにする。

ラクアは博士にとって魅力的な場所にしたい。

　　　生態系が特殊、という流れでAポケモンが残存しているというような描き方は

NGではないか？

松島：ABポケモンは相当現代と断絶しているという設定にしている。

化石ポケモンとの差別化のためにそうしている。

　　　そのためできれば現代に残存しているという表現は避けたい。

藤原：化石ポケモンが普通に暮らしている、というのはどうか。

松島：現代でいうと恐竜がいます、みたいなことなのだろう。あまりピンとこない。

杉森：しかしプロモーション的に出したいというのは理解できる。理屈が作れないか。

松島：あの姿のままで残っているのかと思うと、異空間ぽく見えてしまわないかと思う。

　　　ラクアが本当に別世界になりすぎる印象がある。

それでいいのだろうかという引っかかり。

杉森：単なる楽園ではなく、時空もゆがんだ特殊度の一段高い場所になってしまう印象。

藤原：ラクアについてはまだ悩んでいるところが正直。

　　　伝説のポケモンも立ち寄る場所、という風にしたとして、だったら世界を巡れば

いいじゃんという話になってしまうので悩みどころではある。

松島：ラクア、という場所次第だなとやはり思ってしまう。

　　　化石ポケモンがいることで、ラクアという場所の魅力が高まるのであれば…

というところ。

大日向：例えば一案として、テラスフォーミングしてラクアという場所を作った結果

力を使い果たして休眠、という考え方はたとえばどうか。

ラクアが一ポケモンの力でどうこう、が微妙等話はあったが。

林：なんとなく未来のタイトルとの被りを考えるともろもろ怖いが。

松島：ラクアを作ったのはコダイガメのテラフォーミング、ということか。

問題を解決するために力を使い果たす...スケールがかなり大きくて

アルセウスのようになってしまう。

　　　コダイガメ自体かなり環境の変化に対応しきれずに絶滅したくらいの

ポケモンなので、あまり壮大な能力は持っていない。

杉森：カメが光って島が出来ました、みたいなことではなくて、島で起きた問題を

一つカメが解決したことで、結果的に気が多い茂り今のラクアになった、

みたいなことぐらいのほうが。あまり神様チックにしてほしくない。

藤原：本当にテラフォーミングを使うかどうかも含めて再検討する。

松宮：ラクアを決めていただかないと次にはいけない印象。

藤原：次回またお時間いただければ幸い。ありがとうございました。