**Verne議事録　22/03/04**

1. **物語の大筋(主人公の位置づけ、世界観など)**

大枠はOk.ただし戦闘の目的や温度感が、これまでのルールの敷かれた試合だったのがルール無用の殺伐としたものになりかねないシナリオイメージのため気にして制作してほしい。

1. **トレジャーハンターと楽園について**
2. **ポケモン自体をマイルストーンとする設定について**

楽園の定義がふわっとしているが、難しいと思う。それが定まっていないとキャラクターの目的等も見えてこない。

　→楽園はポケモンの生命力を高める何かがある場所だったが、人が立ち入ったことでその力が弱まった。過去にそこを訪れた冒険者(ルシアス)がこれ以上人が立ち入らないように噂を流した、というような話の想定。(TPC)

　楽園に、なにか特別なポケモンがいて、その子1体の力が楽園の理屈になってしまうと、これまでの劇場版でやってきたことと変わらないイメージ。

　ポケモンがある環境にたくさん生息していることによって、その集団による不思議なエネルギー(楽園現象)を起こしていて、結果そこが楽園になっている、

つまりその生態系自体が非常に特殊で価値があり、ルシアスの手持ちもその生態系に寄与している、というアイデアはどうか。そうすれば楽園を守る、という目的も理解しやすい。

**※飛行船について**

飛行船、ひっかかる。

敵の集団も飛行船団を持っている。それはちょっと。

↑敵は味方と同じくらいコンパクトな集団にする予定。

ライバル集団同士で小競り合いしているイメージ。(TPC)

飛行船が当たり前になっている世界観がポケモンと合わない。

みんなが当たり前に飛行船に乗っているのはスチームパンク的すぎる感じ。

飛行船のテクノロジーが出てくるとポケモン世界の考え方としてはよろしくない。

主人公たちだけが趣味で飛行船を使っているのはOKだろうが、世界観としてたくさん出てくるのは微妙。

→飛行船にしているのは、自給自足感、飛行船の中でポケモンたちの力を借りることで行きたいところに行ける、というような作りにしたいと監督と考えてはいる。(TPC)

→主人公たちの飛行船自体はポケモン好きの人たちが乗っていることに意味があるような特別なものにした方が良いだろう。あくまで主役はポケモンであるということをはずさないようにしていただきたい。(GF)

**※話戻ってトレジャーハンターについて**

トレジャーハンター的な立場、これまであまり描かれなかったしポジティブに描かれてこなかった。今回こういった設定になっているのはどうか。

移動式ポケモン研究所、とかにした方が良いだろうか？所感を聞きたい。(TPC)

→トレジャーハンターがいてもいいとは思うが、何をトレジャーとしどう動くのが？が分かりにくい。楽園に行く以外にきっと生業にしているのだろうから、それがどういう仕事なのか？をはっきりとさせたい。(GF)

何がトレジャーなのか？どう集めているのか？どう生きているのか？

遺跡等で古いツボ等を発掘して博物館に寄贈して謝礼貰う、しかしそれでは生計が経たないのでヒトやポケモンを助けるような何でも屋をしている、夢はらくあにたどり着くこと、くらいのひねりのある感じならありかも。

トレジャーハンターと自称しているが実際はそういう仕事にあこがれているただの何でも屋、みたいな。

ただのトレジャーハンター、というのはあまりにも設定としてファンタジー。

前述の飛行船も、お金が無いからポンコツの飛行船を修理しポケモンと協力して飛ばしている、という感じのほうがいいかも。(GF)

例えばエンジンを動力にするのは、、というアイデアもあるが、奴隷っぽく見えてしまうので、物凄くピンチの時にエンジンが助けてくれる、くらいの温度感が望ましいのか。(TPC)

→お金が無くてガソリンが買えない、ちょっとだけポケモン助けて！

みたいな程度なら許容かな。(GF)

**☆ルシアスの特別なポケモン**

生命力を得てすごく長寿、すごく強い、みたいな表現をしたいと思っているがよいか。(TPC)

→それは特別感があれば大丈夫だし、それくらいやらないと楽園の特別感が出ないだろう。問題ない。(GF)

1. **Titan関連部分**

情報管理的に2クール目からTitanを扱いたい。(TPC)

→Columbusの時にいろんなところに行ってたが、ガラルに行ってダイマックスを見せるタイミングが遅く、売りたい時期とちぐはぐに思った。

今回はそれはできるなら合わせたほうがいいのではという気がする。

ポケモンとしてTitan発売タイミングと合わせて盛り上げてもらうのが本当はいいのだと思うのだが...。(GF)

→アニメの構造として、最初は主人公らの目的を最初に見せて、旅立ち、その最初の行き先をTitanとすることで盛り上げたいと思っているが、具体的な部分は今後詰めていきたい。(TPC)

→地方の描き方、どうなるのか？Columbusだと飛行機などで移動していたが、今回飛行船になるなら、現地到着までの道すがらも描くことになるだろう。

一方で地方間の距離感や位置関係をあかしていないので、どうやって表現するのだろうか？と純粋な疑問。せっかく飛行船に乗っているのに、道中何も起きないのももったいない。(GF)

→余り道中の景色は見せるイメージは無い。

道中のお話は飛行船の中の話にする等のイメージ。(TPC)

**※タマゴのポケモンは古代亀でいいのか？**

新ポケを描くのは難しい、ので古代亀かなと思ったが、そうすると楽園は宝化の島になるだろうし、Titanとオチが一緒になってしまう。(GF)

アトランティスの下の方にTitan・Sudachiで設定されているので、

その整合性をどうとるか？は今後TPC内でも検討してご相談したいと思っている。

宝化を描くにあたって、他の地方でどう描くか?という課題もあったので,

TPCとしては亀を使えることは魅力に映っている。(TPC)

タイタンと同じ落ちになるので気にしている、楽園をどう差別化するのか。

古代亀が能力強すぎるし、Titanに関わりすぎているのでちょっと懸念がある。(GF)

タマゴでなくても、抱えられる中身のわからないもの、であればよい。

ルシアスのポケモン発見器的な役割も与えたい。

途中で(二年目あたま？)中身が分かる設定。(TPC)

Titan/Sudachiでの亀の役割と違う役割を担うことになってしまう。

ちょっと違うやつのようなのに同じポケモン、というのも気になる。

亀はアトランティスの地下で何百年も生きていた、という設定、

Titan地方の特殊性を作り出す意味を担うポケモンなので、

ちょっと亀を本編と違う役割で出すのは販促的ではないなと感じている。

タマゴの由来をアトランティスに持っていくくらいのことをしないと使えないか。

この物語の中でどういう役割を持つのか、それによってどういうドラマになるのかが見えていないので判断が非常に難しい。

古代ガメを使うことですべての物語が繋がって面白くなるのであればよいと思うし、それに合わせて設定をアップデートすることはできる考えだが、そのためのアイデアがはっきりしない。懸念のほうが強い。(GF)

もともと新ポケモンをご相談していたが、

ルシアスのポケモンら強い力からリコを守る、という役割の子がいいと考えていた。

例えば別案として、草猫に特別な宝化が起きて、それで、、というアイデアもあったが、Saudachiでのアップデート仕様のことを検討してやめた。(TPC)

Sudachi、19番目の宝化が出る予定なので、

それが別で出るのは辞めてほしいが、

ひこう宝のちょっと特別なもの、というくらいだったらまだ…。

例えば各タイプの宝の見た目別バージョンがあって、Sudachi2で出す、として、

実はそれがリコの草猫で先に出ていた、くらいのほうがいいのではないか。

亀や新しいポケモンにするよりも、

草猫(または既存のどれかのポケモン)の特殊な飛行宝、くらいが落としどころとしては良いのかもしれない。→このあたりは改めてご相談させてください。(GF)

①～④で本日伺った内容を参考に修正検討を行い、

改めてご相談をさせていただきたい。

キャラクターデザインの件、次回合わせて具体的に相談させてください。(TPC)