

2021年の新作について 企画概要書

最終更新: 19/9/20

(株)ゲームフリーク 開発二部 岩尾和昌

このスライドの主旨

2021年にポケモンの新作を、世界へ向けて送り出したいと考えています。

作品のポジション、ターゲット、ゲーム内容等について、

構想している企画概要を説明させていただければと存じます。



作品のポジション

従来の開発タイミングを踏まえると、DPIリメイクも想定できますが、原作を現行技術で再現した正当なリメイクを作るのを今回はやめます。

次世代のポケモンを見据えた、遊びと技術の革新に挑戦して行き、今後のシリーズ作品の技術的な基礎となるものを作るためです。

本作は、原作の舞台設定を意識しながらも、従来の様式美から一度脱して、異なる世界観や遊び方をもつ、別軸の本編として開発します。

作品のターゲット

本作のメインターゲットは、
海外のコアゲーマー(厳密にはサブカル寄りの人、ディープな人)です。
beluga,orionのメインターゲットとは異なるこの層を、
今後の作品を訴求できる新規ユーザーとして獲得することを目指します。

彼ら、彼女らが、
「面白そう!」と思うような画面
「面白い!」と思える遊び
「面白いよ!」と人に伝えたい物語

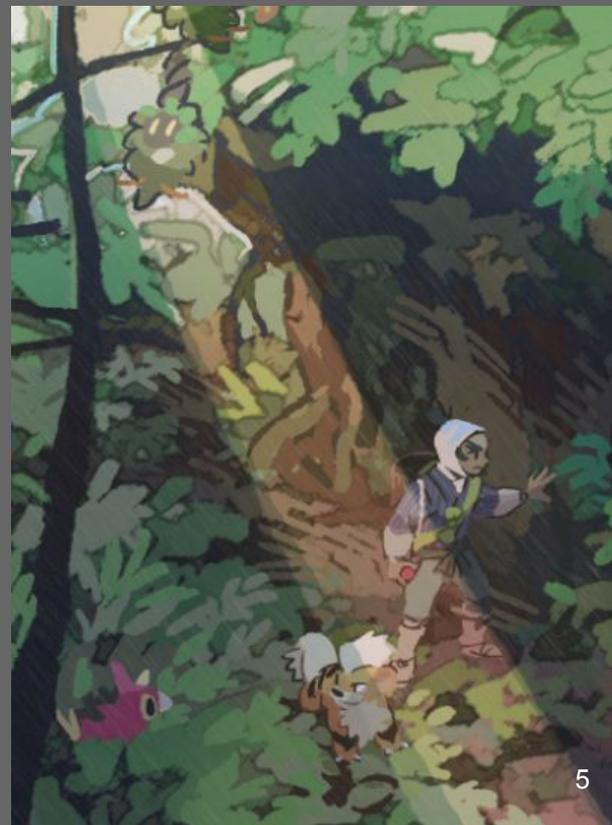
そのために、はじめて描く世界観と、
新しい遊び方を本作では実現します。



ゲームの概要1

はじめて描く世界観 = ポケモン世界の昔話

- ☞ 昔話に焦点を当てた、本編でははじめての舞台設定。
- ☞ 150年前のシンオウ地方を舞台にして、ポケモンのトレーナーや、リーグといった概念がない時代の、ここでしか体験できない冒険を描きます。



ゲームの概要2

新しい遊び方 = 新しいゲームデザイン

- ☞ ポケモンは草むらから飛び出しません。
自然の中で生活する姿を描きます。
- ☞ 歩く、探す、捕まえる、ポケモンと協力する。
自然かつ動的な操作こそが本作の柱企画です。
これらを繰り返し遊べるものに作り込みます。
- ☞ ポケモン収集を目標にし、
収集することで物語が進む、
クエストライクな流れを構築します。



ゲームの概要3

そして、ポケモンの魅力や新しい遊び方を存分に発揮できる、
広さと自由度のある世界<フィールド>を作ります。



ソフト仕様に関する展望

パッケージ : 1本(バージョンなし)

発売時期 : 2021年10月ごろ 世界同時発売

ハード : Nintendo Switch

対応言語 : 未定

価格 : 未定

外部連動 : MegaTurtle

レーティング : Aを厳守しない

開発キーワードと開発コード

開発キーワード「開拓」「自然」

作品のポジション、舞台設定、遊びを俯瞰したキーワードです。
プロジェクトそのものや世界観のキーワードを「開拓」
遊びのキーワードを「自然」とします。

開発コード「hayabusa」

誰にも負けないところがある。
北海道までつながっている。
見たことのない場所を目指す。
・・・同じ名前のすごいものにあやかりました。



ゲーム内容詳細



ゲームの目的

本作は「**最初の図鑑を作るゲーム**」です。

その過程でたくさんのポケモンと出会い、
ポケモンワールドの魅力を体験する道筋を作っていきます。
最終目的は図鑑の完成、そのころにはプレイヤーはポケモンの虜。
そんなゲームを作ります。

そして、プレイヤーを「開拓」と「自然」に満ち溢れた、
ポケモン世界の黎明期へいざなうことで、
「身ひとつで生きていくことの大変さと自由さ」
が疑似体験できることも、本作が大切にしたいテーマです。



新しいゲームデザイン

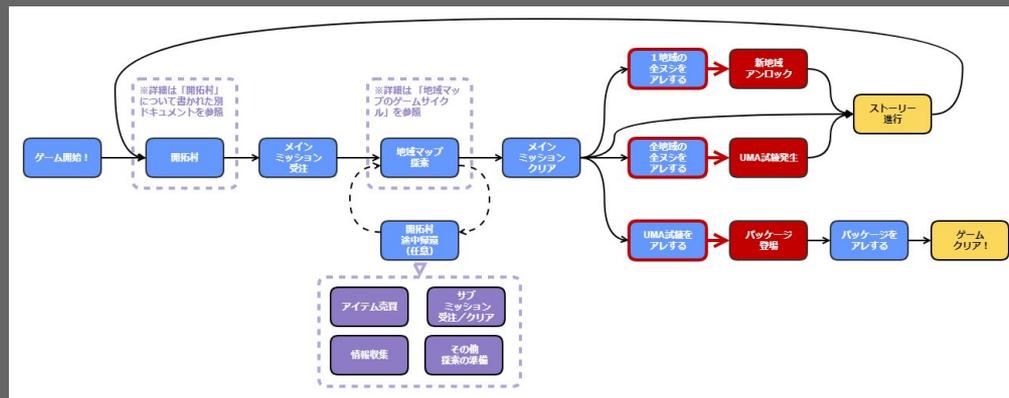
ポケモンと出会い、一緒に旅した思い出が強く残るように、「探す」「捕まえる」「協力する」が軸になるゲームにします。

従来のバトル、ストーリー、サブイベント、そのほかのアプリなどは、捕獲に結びつく手段や動機になるように、本作では企画内容を精査・再構成します。

俯瞰したゲームループは、下図のようにオーソドックスなものです。



最も単純なゲーム進行の図



コアパラメータ「持久力」

本作は、持久力をやりくりしながら、より多くのポケモンを捕まえるゲームです。

主人公には「持久力」があり、プレイヤーの能動的な操作によって増減します。探索による資源獲得や、ポケモン捕獲によって疑似的なスコアアタックを行います。体力が0になるとゲームオーバーとなり、拠点となるポイントへ戻ります。

主人公の持久力をゲームのコアパラメータにすることで、ゲームルールにおける失敗条件が明確になり、生き残るための取捨選択が常に発生することで、プレイに緩急と緊張感が生まれます。

持久力の運用にあたり、知識・技術による差を強くするため、手持ちや持ち物(バッグ)の容量にも制限をかけます。



舞台設定

ポケモン世界の現代から150年余り前。
そこがまだシンオウ地方と呼ばれていなかったころ。

その大地では、雄大な自然の中でポケモンたちが自由に暮らし、
山や森で昔からポケモンと共生してきた先住民は、
天地創造の神様“シンオウ様”の言い伝えを語り継ぐ。

現代人である主人公は、
時空の亀裂に飲み込まれ、昔のシンオウに飛ばされてしまう。
そこには、未開の土地を開拓しにきた人々の拠点・コトブキムラがあった。
主人公はコトブキムラに身を寄せ、自らも開拓者としてポケモン調査を行う。

時空の亀裂の正体を暴き、元の時代へ戻るため、
少年は北の大地を駆け巡ることになった。

物語で表現したいもの

神話の時代からヒトの時代へ

本作の世界観は、
ヒト・自然・ポケモン・神様といった概念が
はっきりした区別なく混じりあった旧世界です。

現代の知識を持つ主人公の大活躍によって、
地方を取り巻く謎は解明されていき、
神様だと思っていたのはポケモンで、
ポケモンは(ふしぎな)いきもので…
解明し、記録するヒトの時代へ移り変わります。



登場する集団



登場人物は3つの集団に分かれており、
各々の立場や思想をもって、開拓の物語を盛り上げます。

- **開拓団(ギンガ隊)**
 - 他の地方から寄せ集められた開拓者の集団。多国籍。
 - 役割を持ったいくつかの小隊に分けられている。
- **先住民(ゲンヤ民)**
 - 自然の中で暮らし、ポケモンと共存している集団。
 - 神話を語り継ぎ、本作独自の世界観を説明してくれる。
- **北の民(名称未定)**
 - 海を隔てた大陸から渡ってくる行商の民。各地にいる。
 - はるか昔にはシンオウ地方に定住していた時期もあり、キッサキ神殿や槍の柱を建造した。



※実在する民族・信仰は直接的なモチーフにはしません。

主要な登場人物

- 主人公(女or男)
 - 現代からタイムスリップしてきちゃった。
- 調査リーダー
 - 主人公に「ポケモン調査」の仕事を与える。
- ギンガ隊ボス
 - 開拓団全体を率いており敵役として物語に関わる。
- キャプテン
 - 地域のポケモンと共存する先住民の重要人物たち。

なお本作では、
他シリーズとの関係性が感じられるような、
用語や人物が多く登場します。
ポケモン世界の繋がりを印象付ける要素です。



メインストーリー

1. 序章・開拓団への入団

- a. 大好きな相棒と暮らす平和な現代から突如タイムスリップした主人公。
元の世界へ戻る方法と生き残るすべを求めて開拓団へ入り、ポケモン調査を仕事にする。

2. 5つの地域へ

- a. 開拓団の任務として、主人公は各地でポケモンの捕獲調査を行う。
強大な未知のポケモンたちとの遭遇や、先住民、北の民との出会いから、世界の実像が見えてくる。

3. UMAの3つの試練

- a. キャプテンたちの力を借りて伝説ポケモンとの邂逅を一度は果たすが、
対立する集団の間で自らの選択を迫られる主人公。選択の結果世界に危機が訪れる。
仲間からの信頼を失った主人公の前に守り神と呼ばれる三匹が現れ、試練を課す。
現代への帰還と信頼回復のために、主人公は試練に挑戦する。

4. 伝説ポケモン・対峙と決着

- a. 試練に打ち克ち、守り神の助力を得た主人公は、
伝説ポケモンとの対峙、開拓団長との決着のためテンガン山の頂を目指す。

そして、アルセウス編へ・・・

画面ビジュアル



画面ビジュアル



ポケモンの生活感をリアルに感じられる情報量の多さと、和風・ノスタルジックな雰囲気画面の特徴にします。

紺色、乳白色など、和の色をテーマカラーにし、ざらめ表現、グラデーション、強めの陰影を、プレイアブルなゲームへ落とし込むことで、hayabusa独特の美意識を持った画作りを行います



目指したい根底のモチーフ



orion



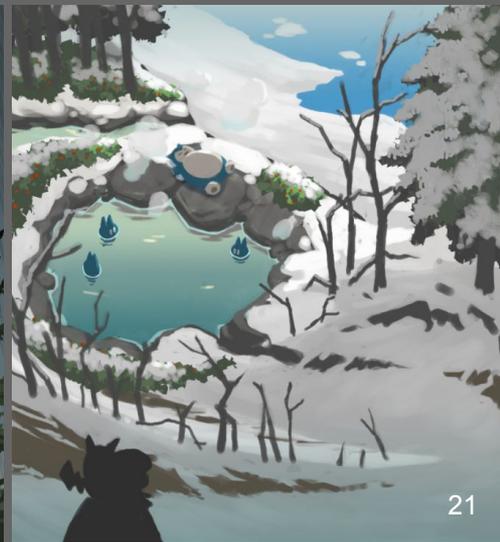
hayabusa ※色合いの参考例

ポケモン表現

画面ビジュアルに基づいたキャラクター表現を行います。
草むらではなく様々な場所で、ありのままに過ごしています。
発生条件、タイムスケジュール、外的要因に対する反応などを持ち、
AIを作って生きている感覚を強めます。
モデルにアウトラインはつけません。



ポケモンビジュアルイメージ



ポケモンのラインナップ

登場するポケモンは現状250種類程度を想定し、
内30種類程度を新規デザイン(リージョンフォーム含む)で検討しています。

また、今作の初期3匹は、原作の初期3匹ではなく、
異なる地方から寄せ集めたリージョンフォームで検討中です。
原作との明確な区別、本作の世界観を体現します。



初期3イメージ図

ワールドマップ

ポケモンの魅力やゲームサイクルを活かせる箱庭を作ります。

自然のモチーフやポケモン分布のテーマごとに、5つの地域を作り、自然の営みとポケモンの営みによって、生み出されるであろう、風景を創造していきます。

構造的なモチーフはサファリパーク。地域間の移動は「ひとつとび」です。



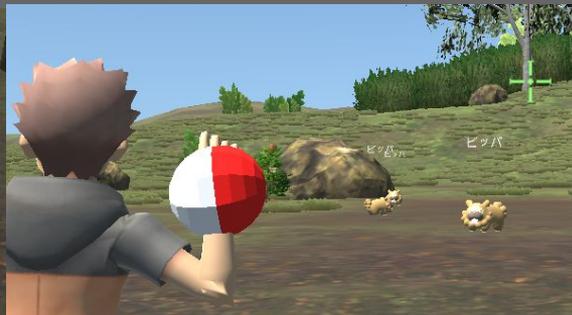
フィールドアクション



本作の主人公は、自然の中で生き抜くために、多彩な行動をとることができます。特に「投げる」行動を重視し、捕獲やフィールドギミックに絡めることで、本作のキャラクター操作における、個性と言える要素にまで押し上げます。



跳ぶ・昇降



構える・投げる



しゃがむ・隠れる



全力疾走

なお、ゲームカメラは手動でのコントロールをデフォルトにして、必要に応じて補助機能を検討します。

捕獲

本作の捕獲はフィールドでダイレクトに行います。
狙いを定め、ボールを直接当てることでポケモンを捕まえる方法です。

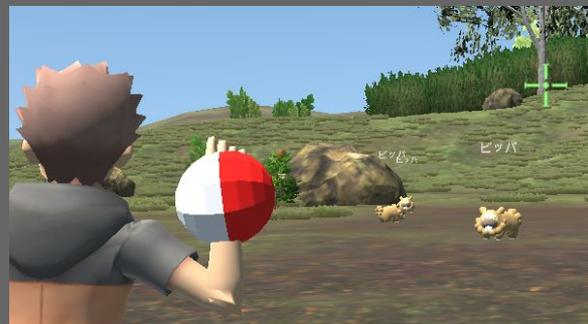
捕獲を成功させるテクニックとして、以下のようなものがあります。

- 生態を把握し、有利な天気や時間帯を選ぶ
- 位置取りやフィールドアクションを組み合わせる
- 手持ちと協力してバトルに持ち込み、弱らせる
- 収集した素材による誘導や、ボール性能の強化

捕まえられそうかどうか予想できる。

僅かに届かない、届きそうといったドキドキが生み出せる。

挑戦し勝利する経験を得られ、捕獲を楽しめるようにします。



シューター的な操作

バトル

本作のバトルはフィールドから継ぎ目なく遷移します。
そして、「位置取り」「トレーナーアクション」をテクニックに組み込んだ、リアルタイム思考の高いワイルドな戦闘シーンに作り替えます。



操作・動作のイメージは、
別資料の動画を
参考にしてください。

バトルは、ポケモンの価値を形成する場であり、協力を表現する大切な場です。
一方で本作は、必ずしもバトルを繰り返すことがゲームの基幹ではないと考えています。

クラフト

フィールドでの採集や野生ポケモンとの戦闘によって、様々な素材が得られます。主人公はそれらの素材を組み合わせて、捕獲を有利にするためのボールや罠を作れます。



必要なものは自分でつくる時代

素材はフィールドワークの対価として支払われ、クラフトを通じて知識や情報をテクニクに変えます。一方で、本作ではクラフトでポケモンの生態を補足し、意識して記憶に残るものにしていきたいと考えています。



地域キング

各地域を支配している、大きくてとっても強いポケモンたちです。仰々しいオーラを身にまとった彼らのことを、先住民たちは地域の「キング」と呼び、畏れています。

主人公は図鑑を作る過程でキングの存在を知り、先住民たちの依頼を請けて戦いを挑みます。

キングとの戦いはマイルストーンの区切りで、ゲームの大きな見せ場・色どりです。「位置取り」や「トレーナーアクション」のフル活用をプレイヤーに求めます。

森キング

沼キング

島キング



キングとの協力

キングに勝って認めてもらえると、
主人公を背に乗せて、探索を共にしてくれる協力者になります。

この特別なポケモンたちは、それぞれが固有の特技を持ち、
主人公のアクションだけでは限界が来る地域の探索を、
適切なタイミングで、複雑でテクニカルなものにしていきます。

★キングの特技でできること

- かけぬける
- ゆきかき
- ロッククライム
- そらをとぶ
- なみのり
- いたいぎり
- かいりき
- きりばらい
- フラッシュ
- ほえる

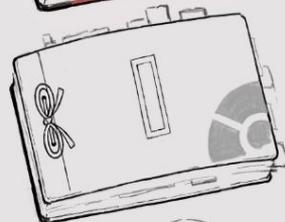


はじまりの図鑑

本作ではポケモン図鑑が生まれ、出来上がる瞬間を描きます。

ポケモン調査隊である主人公は、自らフィールドワークしたり、博士から貰った曖昧な情報を頼りにしたりして、ポケモンを探します。

そしてポケモンと出会い、生態を調べ、捕まえ、連れ歩くことで、プレイヤーが発見した生態を記録していきます。



町の機能と発展

拠点となる町「コブキムラ」は、物語を伝え、冒険の準備を整え、帰るべき場所という役割を集約させた、唯一のマップです。

- 町には、開拓団の拠点となる庁舎があり、ここで主人公は物語を小さな目標にしたお仕事(クエスト)を請けます。
- 町には、雑貨屋、牧場、呉服屋、訓練所、ほかに様々な施設があり、冒険の準備を行えます。
- 主人公が地域を探索し、ポケモンを集めることで、物語は進み、町は発展し、施設は便利になります。

町は目的を提示する場所であるとともに、プレイヤーに安心感や充足感を与える大切な場所です。



タイムカプセル

本作では道具を、フィールドの好きな場所に埋めて保存できます。
埋めた道具は他のプレイヤーと共有され、これを利用した贈与や交換ができます。

- 埋めると道具を一時的に保存でき、簡易的な倉庫として使える。
- 通信で他のプレイヤーの世界にも埋まった状態になり、他人が掘り起こせる。
- 埋めると増えたり、性質が変わる道具がある。
- 埋める物によって他プレイヤーの助けにもなるし、ちょっとした意地悪にもなる。

原作、ちかつうろをオマージュした遊びであり、
プレイの成果や過程の他者への共有(報告)、
通信したことによるプレイ感覚の微細な変化を、
ゲームループの中にもたらず企画です。

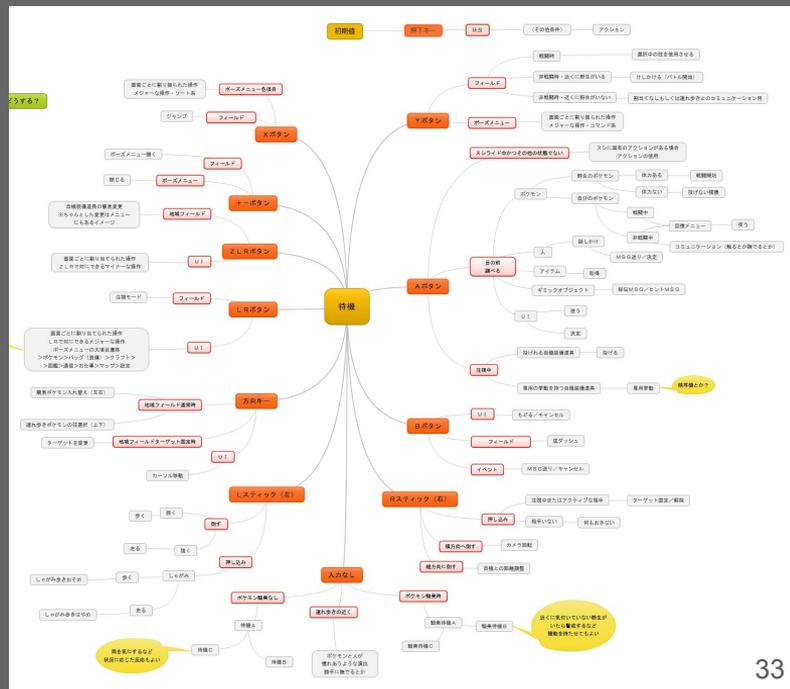
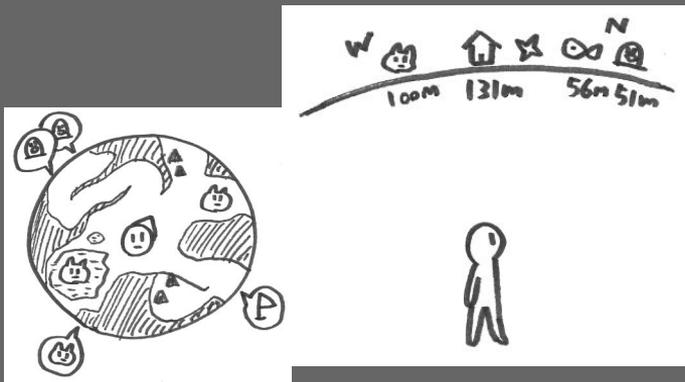


昔から埋めてたんだね

ユーザーインターフェース

ターゲットと舞台設定を鑑みた、便利さと画的な統一感があるUIを目指します。

- TVモードでのプレイをメインに想定します。
- 両手持ち主体のキーアサインにします。
- 個々のアプリにフィットした操作や見た目より、全体的な統一感を重視します。



サウンド

本作のサウンドは、記憶に残る音を生み出すこと、
絵や文字で表現しきれない世界の姿を補完することを目指します。

ポケモンのいる世界にふさわしい、生命力にあふれた世界表現を音で支えます。

開発にはWwiseを活用します。
前作から引き続き2.1chとします。

ゲーム内のオブジェクトから発せられる音は、
すべて3Dサウンドで表現することを全体の決めにして開発します。



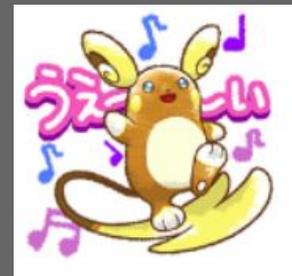
その他の展望について



次世代へ引き継いでいくこと

本作でつくるいくつかの要素については、
将来のプロジェクトにて、さらに踏み込んでいくための、
足がかりとしても実行していきたいと考えています。

- オープンワールド“ライク”なゲームの環境構築
- ゲームデザインやレベルデザインの知見
- ポケモンのフィールドにおける動きと、そのAI
- 新規バトルシステムの知見
※次世代バトルシステム考える上で参考資料となるもの



やらないこと

企画仕様の自由度を高めるため、そして開発効率の向上のため、いくつかやらないことを決めます。

- バージョンを2つ作らない
- 直近他作品との直接的な通信互換
- バトルの「メガシンカ」「Zパワー」「ダイマックス」
- 新規バトルシステムを使った通信対戦は一旦考えない。
- ポケパルレやPSSといった個別ターゲットの柱企画



開発スケジュール

2021年7月末までの開発です。

完成までに、作品の方向性を確認するプレα版、メインループが遊べるα版、全仕様実装完了のβ版という、3つの開発的マイルストーンを設けます。

2019年						2020年												2021年								
6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	
構想期間	プロジェクト発足	スタッフ合流・予算再提出	PJ本格始動		予算再提出※12月かも	環境構築完了・ルック反映 	リソース量産開始		全マップのLD試作完了 				プレα版・予算再提出 			仕様がたくさん入る 		α版・リソース量産完了 			調整完了・β版 	本格デバッグ開始 				マスターアップ・予算報告 

その他

売上目標 : 要検討

ボリューム感 : メインクリアまで30時間程度

* 発売日に徹夜してもエンディング見れないボリューム感を最低限の目標にする。

タイトル仮称 : ポケットモンスターレジェンズ アルセウス



最後に

hayabusaは、ポケモン本編の新しい可能性を開拓するプロジェクトです。

これまで作り上げてきた遊びに対するリスペクトを強く持った上で、

シリーズが持てる未来の選択肢を広げるために、新しいことに挑戦していきたい。

と考えています。

この意識を関係者全員で共有し、ビジョンを持って、

「いいものつくろう」を実践していきたいです。

よろしくお願いいたします。