

【Verne】 プロット進捗ご報告と ご相談

2022年6月

株式会社ポケモン 映像本部
小学館集英社プロダクション





前回プロット1～3話をご覧いただいた際、「**ポケモン自体を縦軸のマイルとして設置し、物語を作っていくアプローチ**」については、サトピカと違う物語を描く上での必要性を許容いただきつつ、**トレジャーハンターや飛行船が複数出てくることのハイファンタジー感**に関するご指摘や、前回の縦軸での**トレーナー同士のバトル表現の不足**などご指摘いただきました。

直近では、いただいたアドバイスや、追加いただいたコダイガメの設定踏まえて、また製作陣・TPCとしてトライしたい3つのチャレンジ『**女性主人公への挑戦**』『**成長物語への挑戦**』『**映像表現への挑戦**』をより魅力的に取り込むため、**シリーズ構成の再整理とプロット検討**を進めておりました。

本日は、**現状のスケジュールとアップデートの方向性**について、**プロット進捗と共にご報告**させていただきつつ、**物語の中でのカメの描き方・復活のさせ方**などについてご相談させていただきます。





◎スケジュールについて

現在、**23年4月の放送開始**を目指して制作を進めております。

スケジュールとしては、**22年8月末に脚本脱稿・コンテin、10月頭からの作画in**を想定しています。

ご相談しておりましたキャラクターデザインについては、直近の期間で、プロットご覧いただいた上で、改めて可否およびスケジュールについてご相談させていただきます。

◎Titan要素については、放送時期が後ろ倒されたことを考慮して組み直します

放送開始時期の想定が変わることで、**Titan発売から5ヶ月が経過し、Sudachiの広報も開始されているタイミングでの放送開始**へと変わります。

元々、情報管理の側面もあり、序盤のTitan要素は初期3・宝化の要素を組み込むのみの想定でしたが、状況の変化と、また新しく女性主人公に切り替えていくにあたって、**全体的に再検討**をしています。



チャレンジを実現し、よりポケモンのエントリーアニメとして魅力的にするために、大きく4つのアップデートを行います。

①主人公の変更

元々男女ダブル主人公として男主人公視点強めで描いてましたが、新しい主人公の描き方として**女子主人公の視点を強めたものにアップデート**しています。

②女子主人公の持つ特別なポケモンの変更

「特別感と宿命感」を持ちながら成長と葛藤をする女子主人公を描くため、「謎のポケモンのたまご」を持っていましたが、今回のアップデートで**Sudachi/パッケージポケモンのコダイガメに変更**しています。

③設定のアップデート

「トレージャーハンター」はじめ、**ハイファンタジー感の強かった部分を極力なくし**、ポケモンエントリーアニメとして**ポケモン世界観の魅力を伝える形にキャラクターの設定をアップデート**しています。

④縦軸のブラッシュアップ

キングポケモンのような「特別なポケモンとのバトル」を縦軸の中心としながら、ジムでの**「対トレーナーバトル」**、「**悪の団的存在とのバトル**」3つの軸で**トレーナー的成長を描く形に縦軸をアップデート**しました。



女子主人公を中心とした新しい男女主人公たちが、 伝説をめぐる冒険へと旅立つ… ポケモン全世界を舞台に描く、冒険成長物語

女子主人公を中心とした、新しい冒険！

「ポケモンマスターになる」という強い目標を持ったサトシとはまた違う、「誰かのために」動く女子主人公を中心とした新しい視点で、ポケモンの世界を旅する魅力・楽しさを伝えていきます。

テーマは成長物語！

終わらない一夏の冒険ではない、主人公の精神的＆肉体的な成長を今作品のテーマとしています。

舞台はポケモン全世界！

Titanをはじめ、これまで登場した全ての地方を巡りながら、伝説や幻も含む様々なポケモン、トレーナーたちの出会い・バトル・ゲットを、映画的スケール感で描いていきます。





バックボーンや、ポケモントレーナーとしての成長を 視聴者が自分事化しやすい、等身大の主人公として描く



相棒



リコ(仮)13歳・女

”普通に学校に通っている”、という視聴者の子どもたちも自分事化しやすいバックボーンを持ち、「大切なものを守るために自分も強くなりたい」という価値観で行動をする。

「ポケモンマスターになりたい！」という自らの意志で旅に出たサトシと違い、ある事件に巻き込まれたことをきっかけに学校生活から飛び出すことになるが、コダイガメとの出会いにより「自分が守りたい、ラクアに連れていってあげたい。」と思い、旅立ちを決意。世界各地に存在するカメの力を受け継ぐ特別なポケモンと出会い、カメの力を取り戻しながら一緒に成長していく。



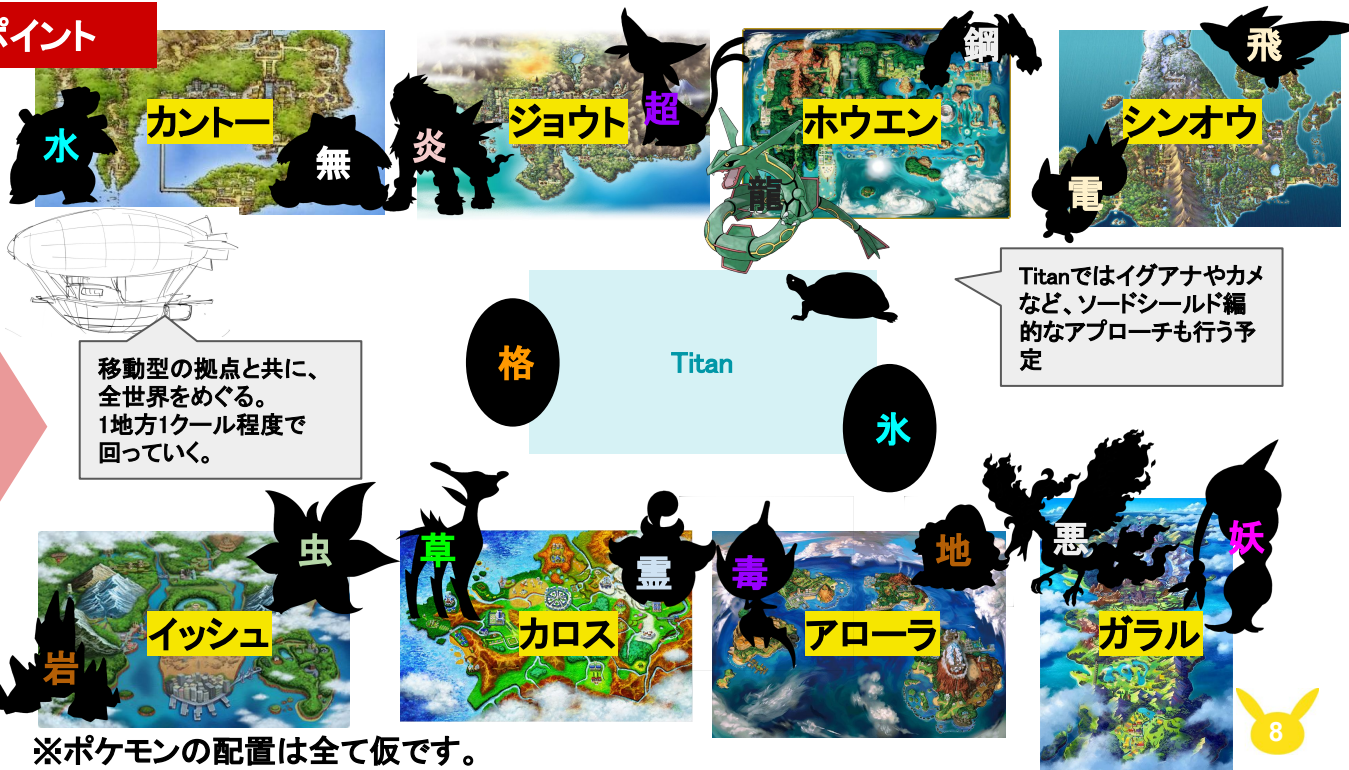
ポケモン世界で学校生活を送る少女・リコが、 ポケモン博士・不思議なカメ・少年、3つの出会いをきっかけに、 カメのために、世界中を巡り未踏の地ラクアを目指す物語





各地に点在する、18匹の特別なポケモンと出会うために、 移動型の拠点と共に、世界中を冒険していく

ご相談ポイント



冒険への旅立ち



リコ

※ポケモンの配置は全て仮です。



レイ(仮)12歳・男

のどかな島暮らしで退屈な毎日をおすごしていたが、リコやレジェンド団との出会いをきっかけに、伝説のポケモン(特にレックウザ)に会いたい・ゲットしたいと夢見て旅立つ

- ・大自然の残る小島で生まれ育った感情豊かな少年。好奇心旺盛でのんびりとした性格。
- ・旅をしながら、バトルとゲットの腕を磨き、リコとともにトレーナーとして成長していく。



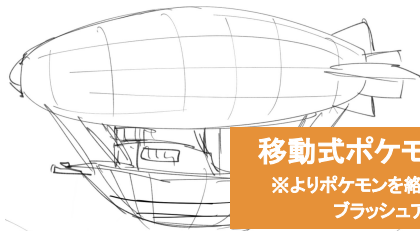
冒険家 兼 ポケモン博士の青年 フリード(仮)20代・男、カントー地方出身

伝説のポケモンをはじめ、あらゆるポケモンたちの生態を知りたいと夢見るポケモン博士。自ら世界を巡って研究をするために、空飛ぶ移動式の研究所を作って旅をしている

- ・ポケモンバトルにも長けており、師匠のように少し偉そうな態度のピカチュウが相棒。

ポケモン研究集団「レジェンド団(仮)」

フリードが率いる集団。研究を支えるために、メカニック等他にも数名のメンバーがいる。



移動式ポケモン研究所

※よりポケモンを絡めたデザインに
ブラッシュアップ中



◎序盤プロット

5～6話程度のプロットでご覧いただく予定です。

想定の構成

1～2話: リコとニャオハ(仮)の登場、謎のペンダントの発動、リコの事件に巻き込まれながらの旅立ちを描きます。

3話: レジェンド団の紹介回を予定しています。

4・5・6話: レイの登場。メイン縦軸の説明(特別なポケモンと接触することでペンダントからカメが蘇る)になる予定です。



ご相談事項:GF様①

The Pokémon Company Confidential

◎コダイガメの描き方について

物語の縦軸として、「100年前、ある冒険者とコダイガメは旅をし、ラクアで起きたある事件を解決するために、自らの力を共に旅した他のポケモン達に分け与え、休眠状態になった」→「その後(100年後)、かつてコダイガメの力を分け与えられ、キングポケモンのような存在となったポケモン達に出会い、力を返してもらう」表現をしていきたいと考えております。下記のような表現をアニメで行うことは可能でしょうか？

1. コダイガメが自分の意志で、結晶体の甲羅に内蔵された属性(タイプ)のエネルギーを他のポケモンに分け与えること(エネルギーのみ渡す、ないしは甲羅orテラテラスタル時のタイプジュエルをアルセウスのプレートのように渡す ※アニメ的には後者の方が表現をしやすい)
2. コダイガメの属性エネルギーを分け与えられたポケモンは、キングポケモンのようにエネルギーに満ち溢れた強力な存在となること
3. 属性エネルギーを分け与えることで、カメは「アンチタイプ」の特性が使えなくなり、テラスタルフォルム時の甲羅マークが浮かび上がらなくなること
4. 属性エネルギーを返してもらうことで、そのタイプへの「アンチタイプ」が復活し、“テラスタルフォルムに戻れる時間が増える”など能力や基礎体力が向上するような効能があること

補足:物語序盤のコダイガメの描かれ方想定

物語開始時点では、ジュエル状の休眠状態。100年の間に少しずつ力を貯めていた事・かつて冒険した人間と同じ匂いを持つリコと出会ったことなどがきっかけで、不完全ではあるがノーマルフォルムへ復活する。
アンチタイプの能力は失われており、バトルフォルムへも極短時間しか変化することができない。



◎Sudachiでのコダイガメの扱いについて

Verne個体はSudachi個体よりも少し特殊要素をはらむ存在になるので、Titan編などで、Sudachi個体を描くことで基本的なコダイガメの紹介をすることも検討しております。Sudachiではどのような扱いになる予定か？どのような条件でSudachi個体は休眠状態から復活するか？などご共有いただけますと幸いです。

◎その他のご相談事項

- 「100年前から残っている、特別なポケモンのモンスターボール」を描く際、レジェンズアルセウスに登場するボールを流用することは可能でしょうか？ もしくは、同じような技術度ながら別物のボールとして描いた方がよろしいでしょうか？
- ラクア設定について、ポケモン博士であるフリードが目指すだけの魅力的な場所にするにあたって、「特定の生態系の影響により、古代からの環境が残り、さまざまなポケモンが集まったり、Aポケモンが未だ現存している不思議な場所」・・・のような設定は検討可能でしょうか？
 - その世代のポケモンはその地方で描くべきを基本としつつ、ABポケモンは少し設定が特殊なためのご質問です
 - この場合、ラクアは”古代はTitan地方と地続きだった”などの設定を加える想定/アトランティスはBポケモンが呼び出されているような表現でABのバランスを取ることになります