

CONFIDENTIAL



new standard of
interactive
joy and
innovation ▾

ポケットモンスター最新作 企画書



1.本作の発売イメージ	P.3
2.タイトルとテーマ	P.4
▶本作のタイトル名 (P.5 ~ P.6)	
▶本作のテーマ (P.7 ~ P.10)	
3.世界観	P.11
▶本作の舞台 (P.12 ~ P.17)	
▶あらすじとシナリオの方向性 (P.15~ P.20)	
▶ゲーム内環境 (P.21)	
4.登場するポケモン	P.22
▶登場するポケモン (P.23 ~ P.24)	
▶地方種 (P.25 ~ P.26)	
▶ポケモンのデータ実装について (P.27)	
4.フィールドでの遊び	P.28
▶フィールド概要 (P.29 ~ P.30)	
▶サブシナリオによる補完 (P.31)	
▶ポケモンライド (P.32 ~ P.33)	
▶ポケファインダー (P.34 ~ P.36)	
▶フィールドの表現 (P.37 ~ P.40)	
▶着せ替えとポケデコ (P.41 ~ P.43)	
▶ミニポケモン (P.44 ~ P.46)	
5.バトルについて	P.47
▶バトルの基本仕様 (P.48 ~ P.49)	
▶ぜんりょくわざ (P.50 ~ P.51)	
▶バトルロイヤル、乱入、すごい特訓、 バトル施設、観戦機能 (P.52 ~ P.56)	
▶トレーナーレベル (P.57 ~ P.59)	
6.UIについて	P.60
▶UIについて (P.61 ~ P.63)	
▶カスタマイズメニュー (P.64 ~ P.65)	
▶インフォメーションボタン (P.66 ~ P.67)	
▶図鑑 (P.68 ~ P.70)	
▶トレーナーマネージャー (P.71 ~ P.73)	
6.通信について	P.60
▶通信企画の方針 (P.75 ~ P.76)	
▶ジョインフェスタ (P.77 ~ P.80)	
▶ポケプラネットとポケパルレ+ (P.81 ~ P.84)	
▶ふしぎなQR (P.85 ~ P.86)	
7.映像演出とサウンド	P.87
▶演出、エフェクトの方針 (P.88 ~ P.90)	
▶トレーナーカットイン (P.91)	
▶サウンド (P.92)	
7.最後に	P.93

■ターゲットマシン
3DS + new3DS

■発売予定
2016年10月末頃
2バージョン
世界同時期発売

■ タイトルとテーマ ■

- ▶ 本作のタイトル名 (P.5 ~ P.6)
- ▶ 本作のテーマ (P.7 ~ P.10)

- 『ポケットモンスターサン』
- 『ポケットモンスタームーン』

- ・「SUN」と「MOON」、「太陽」と「月」
- ・惑星や衛星のイメージではなく、生命や力の源の象徴として。ポケモンという生命の無限の可能性。光に満ち溢れた世界。
- 自然、生命への感謝。
- ・対比される象徴としての王道感（メジャー感）
- ・多くの人に認知されやすい（だれでも知っている）
- ・ゲーム中では「白虹（ハクコウ）」「月虹（ゲッコウ）」の形で、パッケージポケモンをイメージしていく。
- ・月虹がよく観測されるハワイ諸島のマウイ島では、これを見た者には「幸せが訪れる」「先祖の靈が橋を渡り祝福を与えて訪れる」と言われている。

■本作のタイトル名

CONFIDENTIAL

English Pokémon Sun

Pokémon Moon

French Pokémon Soleil

Pokémon Lune

Italian Pokémon Sole

Pokémon Luna

German Pokémon Sonne

Pokémon Mond

Spanish Pokémon Sol

Pokémon Luna

第1のテーマ

『超越』: Transcend

→殻を打ち破り限界を越える

最新作では…

従来の遊びの拡張・拡充にだけ囚われず、基本ゲームシステムを見直し、新しいスタンダードを創造することを目指します。

今のゲーム業界を取り巻く環境やユーザーの志向を研究し、新しい基礎システム作りを行いたいと考えます。(開発環境整備含め)

これから約10年、時代・世代・文化を超えて、今まで以上に愛され続けるブランドを形成できるベースの確立を目指します。

第2のテーマ

『共有』: Share

→感動を分け与え合い、同じ時空を感じる

- ・今まで以上に、同じゲームの世界で一緒に遊んでいる
感覚を味わってもらえるような遊びの拡充
- ・マルチプレイやサイバースペースでの共同生活などを
→ポケモンだから出来る
→分かりやすく・安心で・おもしろい！！
という形で、友達・家族・海を超えた仲間と遊べるもの提供していきます。

第3のテーマ

『体感』: Live

→仮想ではなく、そこにある世界として

- ・ポケモンをすぐそこに存在するいきもの(LIVE)として
→息づかい、毛並み、体温が感じられるような表現
- ・冒険の世界を仮想ではなく、リアルに感じられる世界(LIVE)として
→湿度、気温、匂い、光、踏みしめる地面の硬さを感じる表現
→シームレスに無限に広がる大地を感じられるように
- ・プレイヤー同士まるで隣にいる(LIVE)様に感じられる遊びの構築
ゲーム内での仮想体験という枠に留まらず、肌で感じられる実体験として
人々の記憶に長く残るような遊びの構築を目指します。

隠しテーマ

■アニバーサリー感

本作の発売が予定されている2016年は、
赤緑発売から20年目の年。

ゲーム内にアニバーサリーを感じられるような
仕組みを取り込んでいきます。

■世界観■

- ▶本作の舞台 (P.12 ~ P.17)
- ▶あらすじとシナリオの方向性 (P.15~ P.20)
- ▶ゲーム内環境 (P.21)

アローラ地方(ALOLA)

ポケモンリーグはないが、人とポケモンが仲良く暮らす地方……。
澄んだ海に浮かぶ島々。そのうちの一つの島から物語は始まります



- ・4つの島から成り立つ地方
- ・ポケモンリーグが存在しない
- ・遠い南洋に浮かぶ島々。
- 島ごとの多様な気候、地形のおかげでさまざまなポケモンが生息している。
- 人々は朗らかで明るく、ポケモンとの共生を楽しんでおりまた昔からの風習などを大事にしている。
- ・XYよりあとの時系列

アローラ(造語)の名の意味

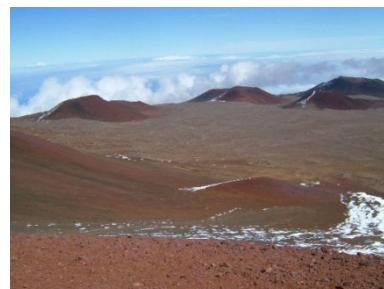
- ・alo: 育む、成長(古典ラテン語)
共存する、経験を分かち合う
今というこの瞬間に心をおく(ハワイ語)
- ・ola: 命(ハワイ語)
- ・生命力にあふれる、命の可能性をもった奇跡の大地
- ・分かち合い、命を育む場所
- ・ポケモンという生命の無限の可能性を
見いだせる土地
- ・母音で始まり力強さを感じさせつつ、
やさしい響きをもつ名称



ハワイ諸島

Hawaii

- ・温かい気候、多くの生物が生息するジャングル、輝ける海、冒険を予感させる火山地帯、神秘的な雪山など様々な気候や地理条件に富み、冒険に心躍らせるには最適の舞台
- ・島国であるが故に、冒険の区切りを分かり易く、つけやすい地理条件(一方向の展開にはならないようにします)



あるお祭の晩、一人前のポケモントレーナーとして認められるために、アローラ地方の風習である「島巡り」に旅立とうとした主人公は、見たことのない謎のポケモンを連れた見知らぬ少女と出会い、事件に巻き込まれます。

そのピンチを助けてくれたのが、突如飛来して現れた別の巨大なポケモン。それは小さい頃物語で見た伝説のポケモンに姿形がそっくりだったのです…

謎のポケモンをめぐり、事件に巻き込まれる少女との関係。

リーグのない島で着々と進むポケモンリーグ開設の話。

ポケモンの保護を目的とする自然保護財団との出会い。

行く手を阻む謎の集団「スカル団」

そして、異世界と繋がる「レインボーゲート」の出現…

主人公は自分を助けてくれた伝説のポケモンに
「ありがとう」を伝えるために旅立ちます。



新しいポケモン世代の創造をめざして

低年齢層に訴求するためにも「**ジュブナイル**」「**大冒険**」をテーマに、主人公の年齢も下げて、一度原点回帰を行い、子どもたちには今夢見る冒険をリアルに感じてもらい、大人達にはかつての感動を呼び覚ましてもらえるような内容を目指します。



スタート直後から大事件が！

開始直後にインパクトの大きい、絵映えのするイベントの設置

従来はひと通りポケモン世界の説明と理解をユーザーに与えてからシナリオは進行していましたが、今作ではまず最初に伝説級のポケモンに出会うなどのインパクトを与え、ユーザーの気持ちをポケモン世界に『引き込む』ことから、始めたいと思います。

開始数時間のプレイで
「単調でつまらない」「いつもと変わらない」
といった印象を与えず、先の展開に興味を持ってもらうところから始めます。

ポケモンリーグのない地方

新しいゲームサイクルの構築

8つのジムを攻略し、ジムリーダーに勝利するシナリオクリアの必須条件を見直し、ゲームサイクルを再構築することから始めたいと思います。

昨今のゲームスタイルを考慮し、目標（進行クリア条件）をショートに置くことで、飽きの来ないゲーム作りが可能に。

（通勤や通学中に少しづつ進めても苦にならないサイクル）

既存のユーザーには新鮮な驚きを。新規ユーザーには分かり易く飽きの来ないゲーム展開を提供します。

また、リーグの成り立ちを描くことでポケモン世界をより深いものにしていきたいと思います。

進化する伝説ポケモン！

今作ではパッケージを飾る伝説ポケモンが進化します。

伝説ポケモンを一過性の存在にせず、ストーリーにしっかりと組み込み、進化の過程と主人公の成長を絡めて描くことで、従来のシリーズよりももう一步奥深い物語を展開させていきます。

人だけでなく、ポケモンにもスポットを当て
人とポケモンが共に主人公となる物語の形成

よりポケモンの世界を楽しんでもらうために

『高い満足度のメインシナリオ』 + 『自由度の高い、充実のサブシナリオ』

誰でも無理なくクリア出来て、満足度の高いメインシナリオを用意しつつ、広大なマップを活かした、ノンリニアな自由度の高いサブシナリオを数多く用意します。

メインでは描ききれなかったトレーナーひとりひとりのエピソードやポケモンの生態を詳細に描くことで、ポケモンの入手に至る動機付けや、バトルに対するサポートも行っています。

また自由を不自由と感じるユーザーのために、専用UIでイベント進行を強力にサポートする仕組みを導入していきます。

ゲーム内時間について

- ・現実時間に沿った時間変化が行われます(プレイヤーの現在地時間)

ゲーム内の自然環境について

- ・舞台となっているハワイ諸島では、世界にある13の気候区分の内、北極気候とサバンナ気候を除く11の気候区分があると言われています。
nijiの中でも、気候の変化はしっかりと表現していき、バリエーションに富んだ世界を表現していきます。

伝説のポケモンはそれぞれ、
昼と夜を司り、時間を自由に操れる
というという噂も…
ゲーム進行に何かしらの影響が？



■登場するポケモン■

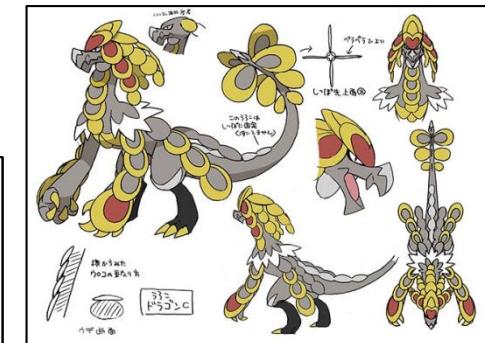
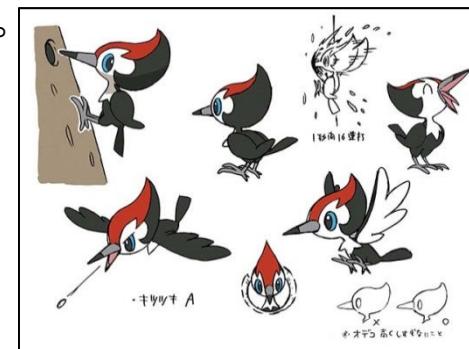
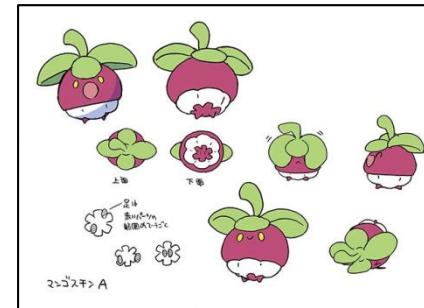
- ▶登場するポケモン (P.23 ~ P.24)
- ▶地方種 (P.25 ~ P.26)
- ▶ポケモンのデータ実装について (P.27)

【新ポケモン：108体】予定

- ・パッケージ: 4体(幼体、繭、成体2体)
- ・準伝説: 4体
- ・隠し: 1体
- ・映画配信: 3体(2016~2018)
- ・ビーストポケモン(仮): 7体
- ・地方種(旧パラレル進化): 15体

※アローラには他地方のポケモンも出現します。

アローラ図鑑数は未定。



【伝説ポケモン】

パッケージにデザインされる2対のポケモン。

それぞれ太陽、月の使いとされるポケモン。別宇宙へ移動する能力を持つ。

今作では進化前(幼体(仮))が存在する。

時間を自由に操れる能力を持つとされる。

【準伝説ポケモン】

4つの島ごとにいる4匹のポケモンで島の守り神とされている。

トレーナーに特別な力を授けるとされている。

【ビーストポケモン】

異世界(並行宇宙)から「レインボーゲート」を通ってやってきた。

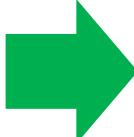
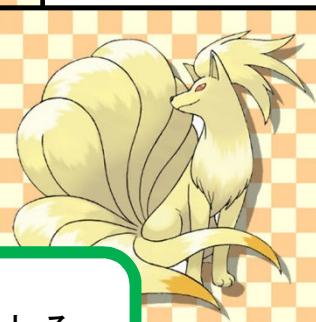
悪意はないが、暴れたり、人々に災厄もたらす。

(今作ではこのポケモン形で災厄を描きます)

『知ってるポケモンの知らない姿』
【地方種(リージョンフォーム)】
旧名「パラレル進化」



他地方でよく見られる
ロコン・キュウコンの姿



アローラの雪原で育った
ロコン・キュウコンの姿
(タイプもこおりに)



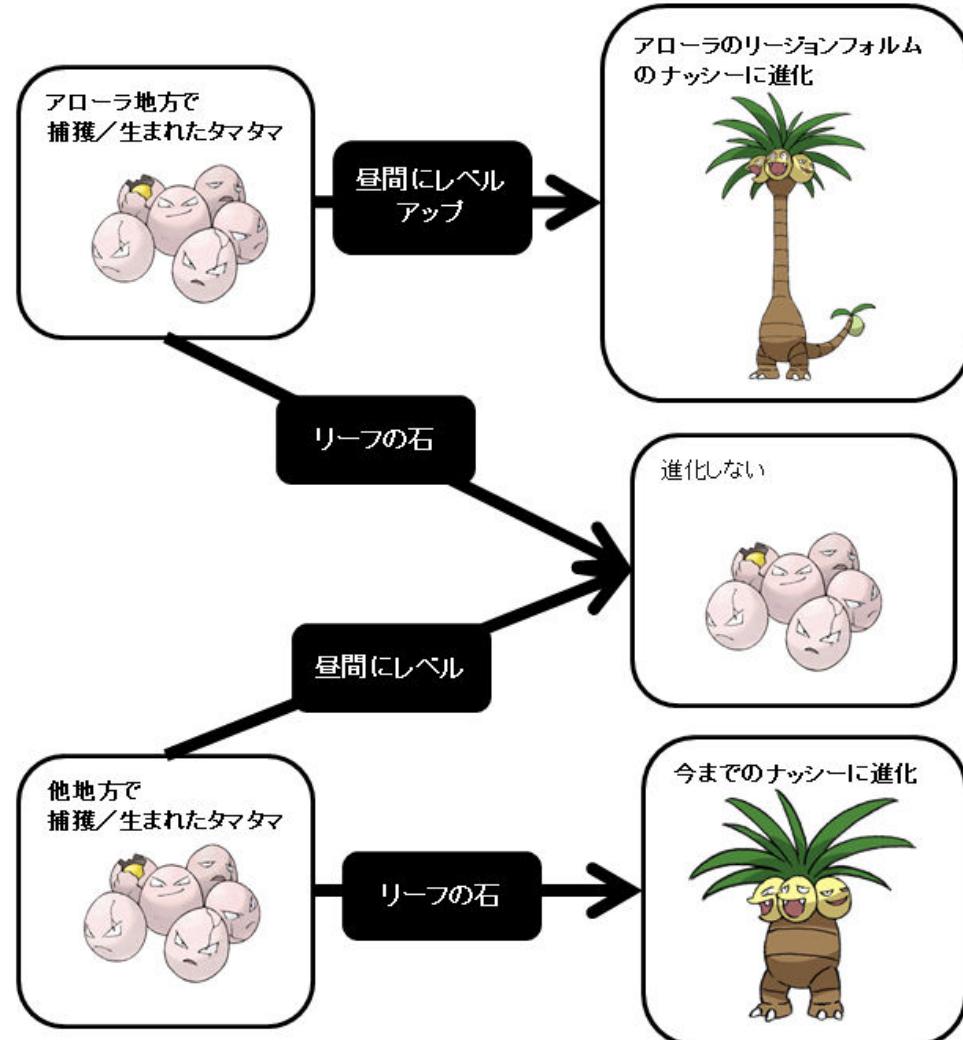
- ・リージョンフォームとは、土地に適応した新たなポケモンの姿です。
- ・他の地方にも存在するポケモンが、アローラ地方特有の自然環境の中で、
独自の進化を遂げた姿が見られます。(地域個体群)

【地方種の企画意図】

- 既存ポケモンの今までにない姿、能力をつくり、その魅力の再構成を目指します。
- スポットが当たりにくかったポケモンに新たな可能性を造り、バトルバランスを発展させます。
- 現実に近い変化から、生物としてのポケモンの可能性・デザインの発展を提示します。
- 能力や進化方法が既存と異なることで新ポケモン育成に新たな発見と楽しみを提供します。

【仕様概要】

- フォルムチェンジと同様の扱いになります。
- 通称「リージョンフォーム(仮)」
- 「(地方名)ちほうの(ポケモン名)」と表記します。
- 基本、赤緑世代のポケモンが中心となり、このフォームに進化します。



タイプについて

- ・タイプの追加は行わず、現状でのバランスを深化させていきます。

グラフィックについて

- ・モデルについてはXYとベースの仕様は変更せず、基本いじりません。
前作ままの流用を基本とし、コストを抑えます。
- ・モデルシェーダー設定は変更せず、プログラムの変更で見え方を
変えていきます。
- ・モーションは今後を考えて「歩き」「走り」のモーションを追加したいと
考えています。

■ フィールドでの遊び ■

- ▶ フィールド概要 (P.29 ~ P.30)
- ▶ サブシナリオによる補完 (P.31)
- ▶ ポケモンライド (P.32 ~ P.33)
- ▶ ポケファインダー (P.34 ~ P.36)
- ▶ フィールドの表現 (P.37 ~ P.40)
- ▶ 着せ替えとポケデコ (P.41 ~ P.43)
- ▶ ミニポケモン (P.44 ~ P.46)

フィールドコンセプト 『集めること』を改めて見直す

- ・初代赤緑の頃は151種類だったポケモンも、最新作のXYでは700種類を超えており、シリーズを追うごとに、「ポケモン図鑑を完成させる」ことが難しくなってきています。
- ・今作のフィールドでは、草むらに入ってみたり、ポケモンを探してみたりするような、「集める」という遊びに全てのプレイヤーが挑戦したくなるようにしていきたいと思います



ポケモンと出会いたくなる きっかけをつくる

- ・図鑑を完成させるためには、まず、ポケモンと出会わなければなりません。
- ・今まで以上に、「ポケモンと出会い系」とプレイヤーが思うようなきっかけを作ります。

バトル以外に、世界観を楽しみながら
自然にポケモンに出会いたくなる企画の充実



- 【サブシナリオによる補完】
- 【ポケファインダー(仮)】
- 【ポケモンライド(仮)】

ポケモンの魅力を丁寧に描く

- ・従来よりも、「サブイベント」と呼ばれるメインシナリオ以外の小さなエピソードを増やし、その中でポケモンの魅力を丁寧に描きます。
- ・「ポケモンを捕まえて欲しい」「森の奥のトレーナーを倒して欲しい」...などフィールドを探索するきっかけを作り、誘導をします。

もっとポケモンを知ってもらう

- ・ポケモン1体1体にフォーカスしたイベントをフィールド上に散りばめます。
- ・「石」や「お香」など、説明が必要なアイテムを、今まで以上に丁寧な説明を交えて渡すことで進化への誘導などを行い、図鑑を埋めるきっかけを提示します。

船で人間と一緒に仕事をしているなど、今まで以上にフィールド上にたくさんのポケモンを配置して、ポケモンが身近にいる世界を表現します



新しい移動手段の形 【ポケモンライド】

- ・他地方では手持ちポケモンの覚えている「ひでん」技を利用して
フィールドの障害物を乗り越えていたものを、「レンタル」したポケモンで
代替出来る様になるものです。
- ・歩く、走る以外の移動手段として、**様々な種類のポケモン**を利用できます。
- ・レンタル出来るポケモン=通称**「ライドポケモン(仮)」**



ポケモンの力を借りてフィールドを進む

- ・XYのメークルやサイホーンのように、
ポケモンに乗って、フィールドを探索することが出来ます。
- ・ストーリーを進めたり、サブイベントをクリアすることで、
乗ることの出来るポケモンの種類は増えます。

本企画の意図

- ・ひでん技の縛りをなくし、ゲーム進行中のポケモンの所有技選択に幅を持たせる事で
手持ちポケモンのバリエーションを増やし、パーティ編成の楽しみを増強させます。
- ・またポケモンと共に野山を駆けめぐり、共に冒険を進めるというゲーム世界への没入
感を強くし、ポケモンに対する訴求心を高めます。

※ライドポケモンはアローラ特有の風習です。
自然保護を目的に、トレーナーが自然地区で使用できるポケモンを制限する設定です。

※手持ちポケモンが、単なるバトル用ポケモンにならないように、フィールド技の振り分けや
世界観設定などへの配慮を十分に行っていきます。

ポケモンを画像に収める新しいエンカウントの形

【ポケファインダー】



【ポケモンを探して画像に収めよう！】

フィールドで展開される遊びで、通常のカメラから一人称視点に切り替わり、
フィールドに隠れているポケモンを探し、写真に収める遊びとなります。

撮ったポケモンは、そのままエンカウントデータに！

特殊なカメラを覗くような形で、普段とは違う視点から通常ではエンカウント出来ないポケモンを探し出し写真に収めると、新たな生息地データとしてエンカウントデータに追加されていきます。

撮った画像を共有しよう！

また撮った写真は画像として、通信を使用して他のプレイヤーに共有する事が可能となり、共有された写真から新たな生息地データを取得可能になります。

遊びのイメージ



フィールドの基礎(MAP)

- ・読み込みのタイミングや読み込みの際の演出をしっかり留意し、ストレスを減らし、アローラの世界を思う存分冒険してもらいます。
- ・基本は見下ろし視点として移動が分かりやすいカメラ位置とし、周囲の情報量や状況に応じて、YZ方向への移動を制御するなど快適なプレイ環境を提供します。



フィールドでの操作

- ・アナログパッドを使用した操作への変換
→グリッド移動は廃止します。
→直感的な入力方法で、ストレスのなくゲームに没入できる環境を構築します。

■フィールドの表現②

CONFIDENTIAL

フィールドグラフィックのイメージ

本作では今まで以上に、空気、湿度が感じて取れるような、風や光、水や草木の表現一つ一つにこだわりを持って、ポケモン史上最高級の画面作りを行っていきます。

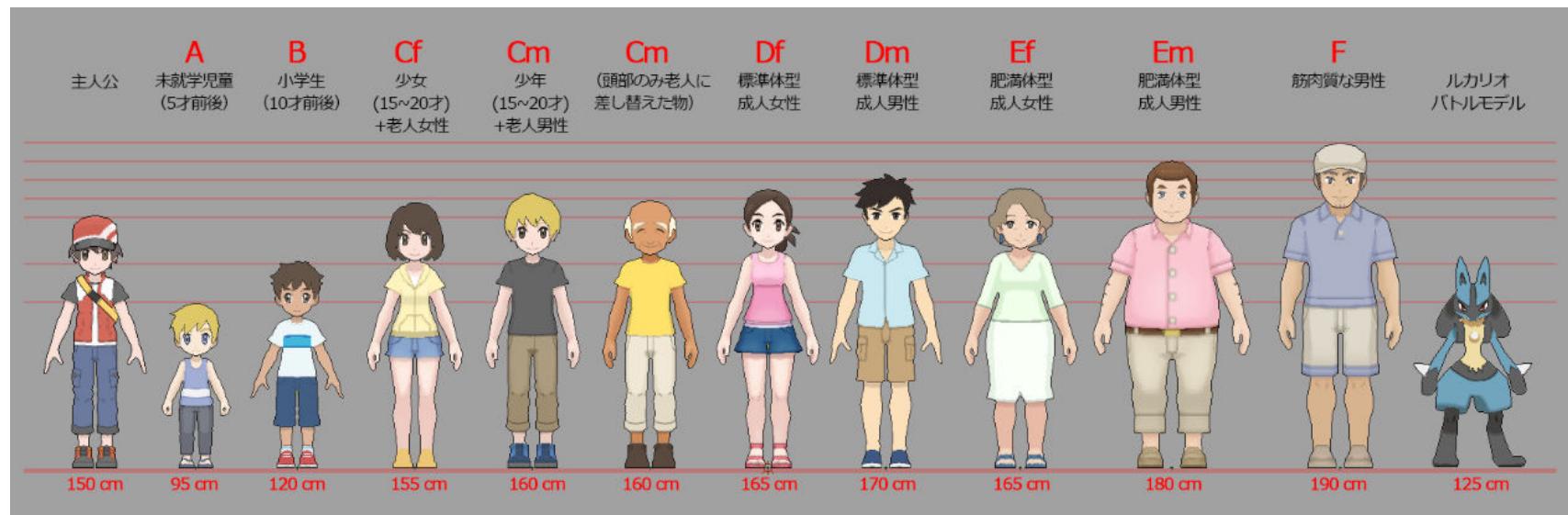


■フィールドの表現③

CONFIDENTIAL

人物の等身

- ・従来の2-3等身のキャラクターではなく、イラストと等頭身のキャラクターで構成します。
- ・等身を上げることで
 - より現実と近い表現が可能になり、プレイヤーと主人公との親和性や世界への没入感を高めていきます
 - 大きなターゲットとなる小学校高学年男子に「かわいくて子供っぽい」と敬遠されがちな部分を払拭させます。(少し背伸びをした冒険を楽しんでもらいたい)
 - 等身が上がったことで表現だけでなく、遊びの幅も広げていきます(ポケファインダー等)



ポケモンと人との生活の表現

川辺で水を飲むポケモン、草をはむポケモン、人と共に生活をするなど、この世界に生息しているポケモンを具体的に表示して、生態系を表現ていきます。



『着せ替え』と『ポケデコ』

自分だけじゃなく、
ポケモンもコーディネート！

今作では主人公の着せ替えを復活させます
が、一緒にポケモンにもアクセサリーをつける
れる『ポケデコ』という新要素も追加します。

お揃いの格好でバトルに参加したり、通信を
使った他のユーザーとの交流を楽しんだり。

今まで以上にオリジナリティを發揮して、より
ポケモン世界に没入してもらうための環境を
作っていきます。

他の人に「見せたい」「見られたい」
という欲求を最大限に！

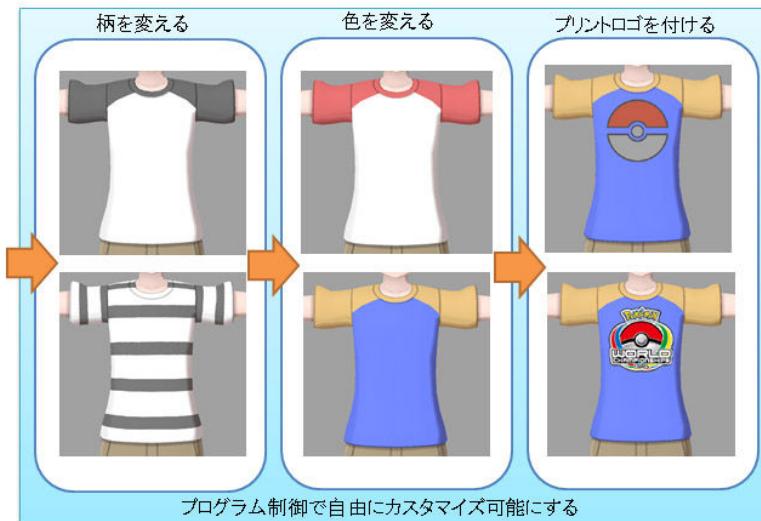


今作の『着せ替え』

色や模様も 自由にコーディネート

今作の着せ替えではマスクテクスチャ、UVセットを利用して服の模様や色等をプログラムで自由にカスタマイズできるようにします。

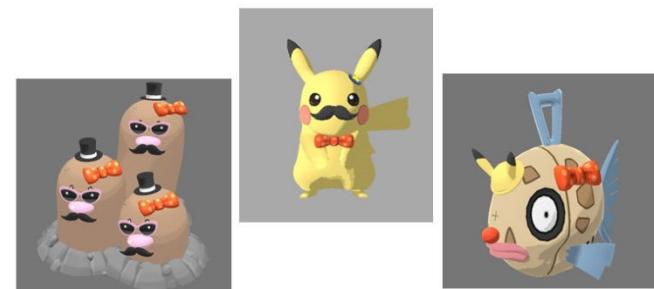
カスタマイズを行えるようにすることでモデル制作のコストカットをしつつも拡充した着せ替え表現を行います



『ポケデコ』

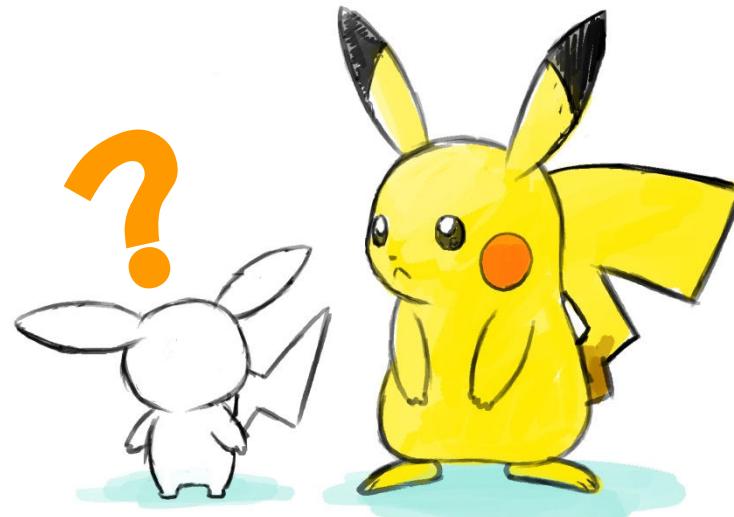
プレイヤー個性の表現とポケモンへの
愛着をより感じてもらえるように

- ・ポケデコされたポケモンの変化は、ゲーム中の場面でも反映されます。
 - ・グッズは大きく分けて『リボン』と『宝物』の2つに分類されます。
 - ・ポケデコ(仮)は各ポケモンのパーソナルデータとして保存され、他に分け与える事が出来ないようにします。
 - ・グッズの所持データは、niji以降のシリーズにも継続させていきます
(装飾も可能にします)。
- 「過去作」から「次回作」まで繋げられる
企画を目指します！



ちょっと小さくてすばしっこいポケモン？

【ミニポケモン】



【似てるけどちょっと違う、ふしきないきもの】

今作では『ミニポケモン』と呼ばれる不思議ないきものが登場します。

ちょっと小さくて、どことなく存在するポケモンに似ているけど、なんか違ういきもの。そんないきものがプレイヤーの旅をサポートします。

ミニポケモンとは？

- ・通常のポケモンより小さい個体。
- ・どことなく、既存のポケモンに似ている。
- ・フィールドを歩いていると、勝手に付いてくる。(連れ歩ける)
- ・付いいてくるのは一匹だけ。
- ・バトル中に稀に“勝手に”出てきて、追加攻撃をしてくれる
失敗してこけちゃうことも…
- ・勝手にものをひろってきたり、ポケファインダーで撮影できるポケモンを発見したり
…等々、とにかくユーザーのサポートを“勝手に”やってくれる存在
- ・捕まえることは出来ません。突然いなくなってしまうことも…？
- ・レインボーゲートを使って、別世界から来たという噂も
- ・アローラでは「神の使い」として、大事にされています。

※通信対戦中は登場せず、追加攻撃を行いません。

ミニポケモンのモチーフとなるポケモン

- ・ピカチュウ、ライチュウ、イーブイ、ロコン、コダック、ウインディなど、赤緑世代のポケモンから10~20種類

ミニポケモンの増え方

- ・過去作や派生ソフトからポケモンを連れてくると、対応した種類が増える
- ・ぬいぐるみ(NFC、QRコード)から、放たれる
など検討しています。

■ バトルについて ■

- ▶バトルの基本仕様（P.48～P.49）
- ▶ぜんりょくわざ（P.50～P.51）
- ▶バトルロイヤル、乱入、すごい特訓、
バトル施設、観戦機能（P.52～P.56）
- ▶トレーナーレベル（P.57～P.59）

本作のバトルルール

シングルバトル	ポケモン 1 vs 1	野生戦 トレーナー戦 通信対戦
ダブルバトル	ポケモン 1 vs 1	野生戦 トレーナー戦 マルチバトル
バトルロイヤル(仮)	ポケモン 1 vs 1vs 1vs 1	トレーナー戦

※スカイ・群れ・トリプル、ローテーションバトルは、本作では入りません。

※「バトルロイヤル(仮)」と「乱入システム」が新規に追加されます。(後述)

待機カメラの基本方針

前作までの「俯瞰視点」にくらべ、「目高視点」に近い状態を目指し、少し低めの視点にします。

これは、

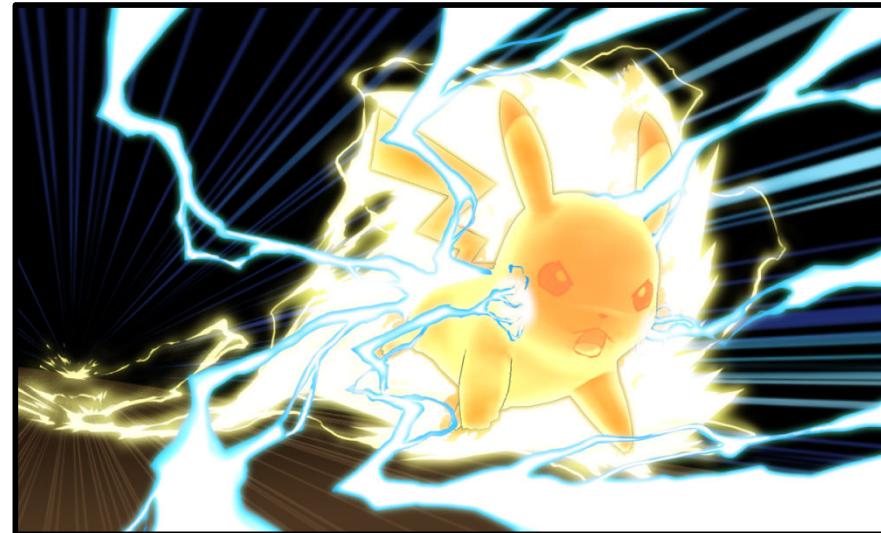
- 1.前作と同じ3DS開発ということを鑑みて、広報時に画面写真上での違いを明確化させる
- 2.バトル中にポケモンとともにバトルトレーナーを表示させるため、背景の映る範囲を広げる
- 3.より「目高視点」にすることで、トレーナー視点が再現可能となり、より迫力のある画面作りを行う事を考慮しての事になります。



ポケモンの新技システム

【ぜんりょくわざ】

※旧名「ミラクルオーラ」



- ・一撃必殺ともいえる、強力な技を繰り出すことの出来るシステムです。
- ・ポケモンとトレーナーの絆が深まった時に、ポケモンの潜在能力が引き出され、特殊なオーラに包まれたポケモンは、全PPを使って全力攻撃を行うことが出来るように！
- ・「ぜんりょくわざ」によって、緊張感あふれる新しいバトルの時代が切り開かれます。

戦局を左右する新たなる要素

必殺ともいすべき技の存在はバトル展開に大きな影響を与える存在となり、バトルの大きな魅力的な要素となるといえます。

また「ぜんりょくわざ」は、メガ進化のように特定のポケモンだけに対応したものではなく、すべてのポケモンが使用できるものであり、より幅広い戦略性を持つものになります。

目を引く、ド派手な演出

男の子が「かっこいい！」となるものに！

ぜんりょくわざの使用時には、派手な演出デモや専用のシェーダーを用意し、視覚的に魅力的なものにしていきます。



生き残りを賭けた新四人対戦

【バトルロイヤル】

通信対戦のルールに「バトルロワイアル」というルールを新たに新設します。
このルールはフィールド上に4人のプレイヤーが1匹づつポケモンを出して、他3人のポケモンを相手に戦い、最後にポケモンが残った人が勝ちとなるルールです。



マルチバトルに続く「みんなで楽しむ」ことを目的とした通信対戦となります。
強い人ほど優先して攻撃される傾向があるため、初心者にもチャンスのあるルールです。
また、誰が誰を狙って攻撃するか、まもるタイミングはいつなのか、というところの読みや
駆け引きが重要となるバトルは新たなバトルの楽しさを発見できると考えます。

突如としてポケモンが乱入してくる緊張感

【乱入バトル】

今作ではポケモンとのバトルの最中に、突如として他のポケモンが乱入してくるシステムを導入します。

★通常の戦闘中に突如として乱入してくるポケモン！

★傷ついた仲間を助けに来たのか？

★自身の縄張りで騒がしくされたことへの、怒りの乱入なのか？

ギリギリの戦いの中や、捕獲目的の戦闘中の乱入など、
単調になりがちなエンカウントバトルに今までにない緊張感を演出します。

【企画意図】

・戦闘中に体力現象など、特定の条件が揃うことで、新しくポケモンが戦闘に加わり、
2対1の戦闘に変わります。

・野生戦に新しいテクニックを入れて楽しみ方の幅を広げるための企画となります。

・ポケモンの設定補足や、効率的な努力値稼ぎの場として活用ができるようにします。
⇒アイアントを弱らせると、クイタランが乱入。(設定補足)
⇒進化前を弱らせると進化後が乱入。(努力値・経験値稼ぎ)

旅の仲間もバトルメンバーに仲間入り

【すごい特訓】

レベル100に達したポケモンに対して、「かけら」のような道具と引き換えにして、後から個体値の上昇が可能となる企画です。

【企画意図】

- ・初期3体や配布ポケモンなど、思い入れが深いポケモンでも、育成されたポケモンと同様にバトルに参加できるようにしたい！という気持ちを補助します。
- ・ストーリー用のポケモンが対戦でも使える可能性を作るためのものです。
- ・現状あるコア向けの複雑な育成・厳選サイクルに対して、年少者や別の方で強くなりたいユーザーへの手段提示となります。
- ・どのように時間を費やして強くなるか。に対する卵厳選以外の強化方法となります。

ミドルユーザーのコアへの誘導
【タワー系バトル施設】
旧名「バトルクルーズ」

コアユーザーの保持と、ミドルユーザーのコアへの誘導を
目的とした新規バトル施設の企画。

【施設の方向性】

- ・数匹のポケモンを選び、公平なルール上で、何連勝できるか競う。
　　というタワー系伝統のルールに対して、もうひとつ要素を足すことで、
　　継続的に遊べるものとし、ミドルユーザーをタワーへ導引したい。
　　(現状全く導引できていないということではありませんが)
- ・ミドルがコアにならない要因は…?
　　⇒厳密な勝敗へのこだわりの薄さ(むしろ勝ち負けが怖いなど)
　　⇒現状に満足している。強くなくてもくやしくない。
　　⇒強くなり方がわからない。(成長ビジョンがない)
- ・このような要因を解消若しくは別の目標を持った新規タワー施設を作っていきます。

バトルをリアルタイムで観戦

【観戦機能について】

【施設の方向性】

- ・他の人が対戦している様子を自分のデバイス上でリアルタイムで観戦できるシステムです。
- ・対戦者同士しか「見えない」形ではなく、他の人も「見られる」形を取ることで開かれたコミュニケーションの場の提供を目指します。
→「何をやっているのかわからない」から「興味を持って一緒に楽しめる」に
- ・他にはWCSなどの場で決勝戦の試合状況をリアルタイムで観戦する際に、
自分のデバイス上での再生になるので、自分の選んだ言語環境での観戦が可能となります。
- ・現状バトルビデオの仕組みを利用して、ビーコンで受信した情報を再構築する形での再生を検討しています。

熟練度を上げてゲーム進行を有利に

【トレーナーレベル】

今作では主人公自身にもレベルを設け、トレーナーとしての熟練度を上げることで、ゲーム進行に有利なスキルを発動できるようにします。



【トレーナーレベルとは？】

- ・トレーナーとしての熟練度のこと
- ・熟練度合いがレベルで示される
- ・熟練度(レベル)が高いほど、ポケモンに対しての知識、理解、関係性(絆)が深まっていることを示す
- ・つまりは、トレーナーレベルが高い者ほど、知識、理解、絆が深まっていることを意味し、よりポケモンの潜在能力を引き出すことが可能となり、ゲーム進行を有利に進めるためのスキルを発動できるようになります。

レベルを上げて、様々なスキルを発動！

- ・レベルが上がることで、トレーナーとしての熟練度が上がり、ポケモンの潜在能力を引き出すことで、バトルに有利な「スキル」を発動することができるようになります。
- ・内容はOパワーに近い効果となります。

→バトル中に「きゅうしょ」に当たりやすくなる
=的確な指示を出せるから

→経験値を多くもらえる
=より効率良く学習できる戦い方を指示できるから

→「どく」「まひ」等の状態異常を、バトル中一回治せる
=ポケモンの身体構造を熟知しているから

→バトル中「ぼうぎょ」「こうげき」等のステータスを上げることが出来る
=ポケモンの能力を引き出す戦い方を知っているから

…などなど

ライトユーザーを補助するシステムに

- ・トレーナーレベルは経験値を貯めることで上昇します。
- ・トレーナー経験値は、ゲーム中におけるトレーナーの生活に関わることを行えば貯まるようなシステムとします。

経験値は、基本トレーナーの生活に関するこを行えば、どんどん増える
→一番取得値が大きいのは「トレーナー戦」
→通信で他プレイヤーと交流を持つ
→ポケモンをかわいがる
→着せ替えを行う
→通信対戦を行う
…基本、何やってもトレーナー経験値をもらえます

トレーナーレベル(スキル)をライトユーザーの補助的役割とする為、何かやれば経験値もらえるように取得方法に幅を持たせていきます。

■ UIについて ■

- ▶ UIについて (P.61 ~ P.63)
- ▶ カスタマイズメニュー (P.64 ~ P.65)
- ▶ インフォメーションボタン (P.66 ~ P.67)
- ▶ 図鑑 (P.68 ~ P.70)
- ▶ トレーナーマネージャー (P.71 ~ P.73)

UI3.0をめざして

「ポケモンのUIバージョン3.0と呼ぶにふさわしいもの」
を目指します！

赤緑をUIバージョン1.0とすると、ルビーサファイアで視覚的に大きく進化し、構造としても、2.0になったと言えます。

ダイヤモンドパールで、二画面、タッチパネルに対応しましたが、UIの構造としてはルビーサファイアを継承していますので、これはバージョン2.5と言うべきかと考えています。

そして、XYに至るまで、この2.5のUIの構造を改良しつつ現在に至ります。

本作では、インターフェイスの根本から見直しをして、
大きく構造改革を行います。

『UI 3.0』の目指す方向性

本作の発売は2016年を予定しており、ダイヤモンドパールの発売から10年を数えます。

DP制作時は、世間へのタッチパネルの普及度合いがそこまで進んでいなかったため、シンプルで、できるだけわかりやすいタッチUIの作成を、手さぐりで行っていました。

現在、スマートフォンやタブレットが広く普及しており、本作の発売時には、ゲーム専用機以前にスマートデバイスなどをすでに触っているユーザーが今以上に増えているであろうことが想定されます。



タッチパネルで普及している操作を大きく取り入れた
新しいUIを目指します。

表示情報の統廃合

これまでのポケモンの歴史の中で、新たな仕組みが数多く追加されたり、仕様が変更されたものが多くあります。

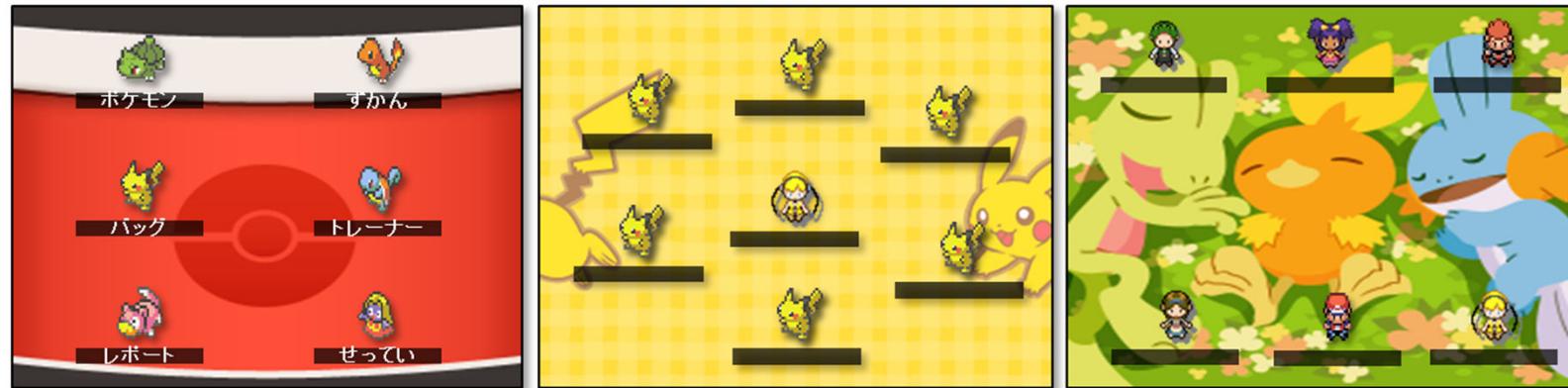
今作では、特にゲーム中重要ではなくなった部分や、追加された要素で認知しづらかった情報を整理して、全体的にボタンの押す回数を減らしていくようにします。



ゲームをとりまく環境の変化に対応して、
「わかりやすく」「操作しやすい」を目指し、
情報を整理を行います。

自分で作るメニュー画面！
【カスタマイズメニュー】

下画面を超便利にカスタマイズ



好きなポケモンアイコンを並べたり、使いやすいようにボタンの配置、サイズを変更したり、テーマにあわせて壁紙を設定したりと、自分好みのデスクトップ（下画面）を作る事ができます。

カスタマイズしたメニュー画面を誰かに見せたくなる、自慢したくなる、そんな便利で華やか！懐かしくて楽しい！画面の遊びを提供します。

集めてカスタマイズ

- ・捕まえた新ポケモンがメニューアイコンとして配置できたり、好きな壁紙組み合わせて、個性的な自分だけのオリジナル画面を作る事ができます！
- ・懐かしいポケモン、歴代トレーナー、バッジ、道具などのアイコンも登場します！



【壁紙、アイコンの配信も検討しています】

従来の配信方式はもちろん、例えば…

- ・ポケモンアートアカデミーを使用したコンテストの開催(上位入賞者の壁紙配信)
 - ・アイコンデータの販売など
- など、少し変わった配信方法も検討していきたいと考えます。

変化のバッジ表示

通信やどうぐの入手など、変化が起きた際には、バッジ表示を行うなど
遷移しないと見えない場所の変化について、見える化を進めていきたいと考えています。

ポケモン初心者へのサポート機能
【インフォメーションボタン】



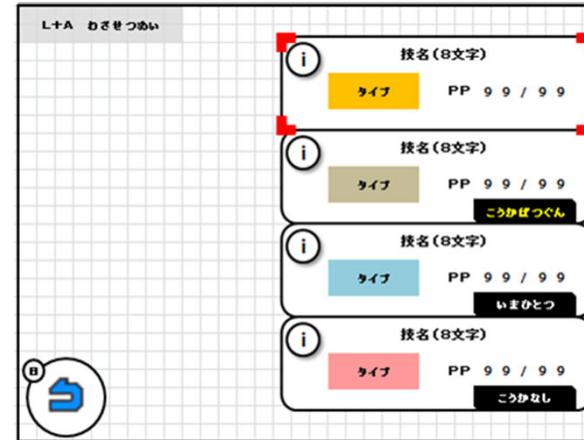
今作で行われる<UIの階層整理><表示する情報の精査>と共に、
インフォメーションボタンを用意し、プレイヤーが必要な時に情報を得られる
ような、「ポケモン初心者へのサポート機能の充実」を目指します。

■ インフォメーションボタン②

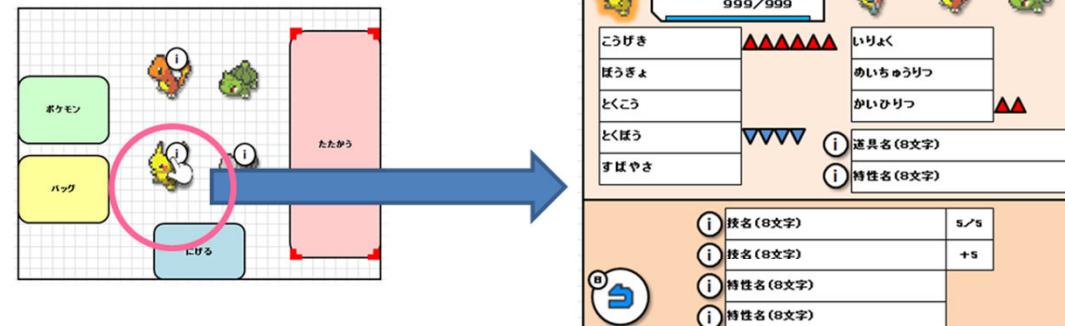
CONFIDENTIAL

バトル中のガイド&ヘルプ機能の充実

- ①今戦っている相手ポケモンに対してのワザの効き目が一目でわかるようにします。
(こうかばつぐん、いまひとつ、こうかなし、など)。



バトル中のガイド&ヘルプ機能の充実



場の状態を詳しく知りたい人の為に、インフォメーションボタンを押すことで、自分のポケモンが今どんな状態か？(特殊効果や能力のアップ、ダウン等)をいつでも知る事ができるようにします。

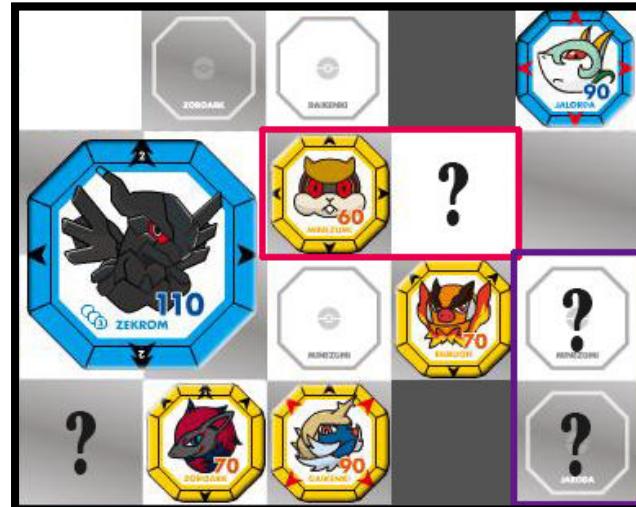
新しい図鑑の形
【一人で集める図鑑から、
みんなで作る図鑑に！】



- ・今作のポケモン図鑑では「つかまえた」と「はっけん」の2つの状態に分け、「はっけん」状態はすれ違いによって、他のプレイヤーに送ることが出来るようになります。
- ・送られてきたデータは「はっけん報告」として伝えられ、図鑑情報にはそのポケモンの「はっけん場所」がマップ情報として登録されます。

※すれ違いに寄る共有には制限を付けます(訪れたことのある場所、一日3回など)

レアリティを分かりやすく
分かりやすく、埋めたくなる図鑑



- ・ポケモンのレアリティを分かりやすくするために、「伝説」「準伝説」「幻」などの名称やカテゴリを明確化させ、収集に対する欲求を高めていきます。
- ・また、図鑑表示についても、進化を枠で囲ったり、レアリティが高いポケモンほど、枠の大きさや装飾を目立つ形にし、視覚的にも穴埋めしたくなるような演出を施します。

全国図鑑について

- ・今作では「全国図鑑」を廃止、「地方図鑑」と「島図鑑」とします。
- ・各カテゴリを小さく区分することで、最初にユーザーが感じる収集難易度を低めて、
段階を追って徐々に図鑑を埋めて行きたくなるような誘導を目指します。
- ・「全国図鑑」はポケモンバンクの機能とするか、バンクと連携した形での実現を目指します。

冒険サポートアプリケーション
【トレーナーマネージャー】

ストレスなくメインシナリオやサブシナリオの進行を
楽しんでもらうために



- ・nijiでは、ストレスなくメインシナリオやサブシナリオの進行を楽しめるように、専用アプリケーション『トレーナーマネージャ』略して『トレマネ』を実装します。
- ・『トレマネ』は、下画面に任意で表示可能な『マップ』と連動した
【イベント進行管理アプリケーション】です。

■トレーナーマネージャー(仮)②

CONFIDENTIAL

上画面



【シナリオ目的地】アイコンを
タッチすると……

下画面



移動中の下画面マップに
【現在地】と【次のシナリオ目的地】をアイコンで明示！

上画面

さずけるものを こえてゆけ！

1.さずけるものとの であい

2.さずけるものの なやみ

3.さずけるものとは

4.けっせん！ さずけるもの

さずけるもの からの
しれんに うちかち
【ぜんりょくわざ】を
けいしょう しよう！

シナリオ毎に、現在の進行度をまとめた
リスト表示にジャンプ！
シナリオ内容や、いまどこまで進んでいるかを
確認することができます。

上画面



クリアしたシナリオのページには、達成の証としてスタンプが押されます。

アローラ地方には、契約を交わしたり、相手を認めたりした際に、『手形を押す』という行為が伝統的に受け継がれてきています。

スタンプは地域や人物を代表するものなので、その島や人物の特徴がよく現れています。スタンプの押し方は人それぞれ。きっちり濃く押す人もいれば、スカスカのインクでバン！と逆さまに押す人もいます。

シナリオをクリアし、様々な人から認められ、スタンプを集めていけることも、ゲームを進行させる楽しみのひとつです。

■通信について■

- ▶通信企画の方針 (P.75 ~ P.76)
- ▶ジョインフェスタ (P.77 ~ P.80)
- ▶ポケプラネットとポケパルレ+ (P.81 ~ P.84)
- ▶ふしぎなQR (P.85 ~ P.86)

①より多くの人に遊ばれるように

【シングルプレイとの行き来を想定した遊び】

シングルプレイの延長に通信の遊びがあり、通信で遊んだあとに、シングルプレイを遊びたくなる循環を意識した通信企画を入れていきます。

【対戦まわりの環境改善】

参加敷居の低い対戦や、観戦の仕組みを導入して、より多くのユーザーに対戦を楽しんでもらえるよう改善のための仕様を追加していく、従来仕様にも、より公平性を高める改善を加えていきます。

②よりわかりやすく

【メニュー階層などを見直す】

系統の似た仕様は、メニューを近くして「ユーザーがやりたいこと」からそれぞれの仕様に入れるようにします。

【UIを工夫して、それぞれの遊びをわかりやすく】

画面内の要素ができるだけ多くのユーザーに伝わるように、配置や説明の位置を工夫します。

③より安全に

【フリーワードや、ボイスチャットでのコミュニケーションをゲーム内に入れない】

個人情報の漏洩や、子供へのセキュリティを考慮します。

また、言語が理解できないと読むことができないので、これらの要素は、極力はずしていきます。

その代わりに、定型文でのやりとりができる仕様を追加します。

【不正、改ざんのチェックを可能な限り入れておく】

XYでは、セキュリティ対応のため、後々パッチを作成した経緯があるので

nijiでは、わかる範囲ではじめから入れておきます

④より拡張しやすく

【新しいポケモンの追加】

新ポケモンを、発売後に追加できる仕組みを入れます。

従来までの、パッケージ内に仕込んでおく構造とは異なり、まったく新しいポケモンや、

フォルム違いなどをあとから追加する仕組みを導入します。

【新しいシナリオの追加】

新しいシナリオを、後に配信できる構造にしておきます。

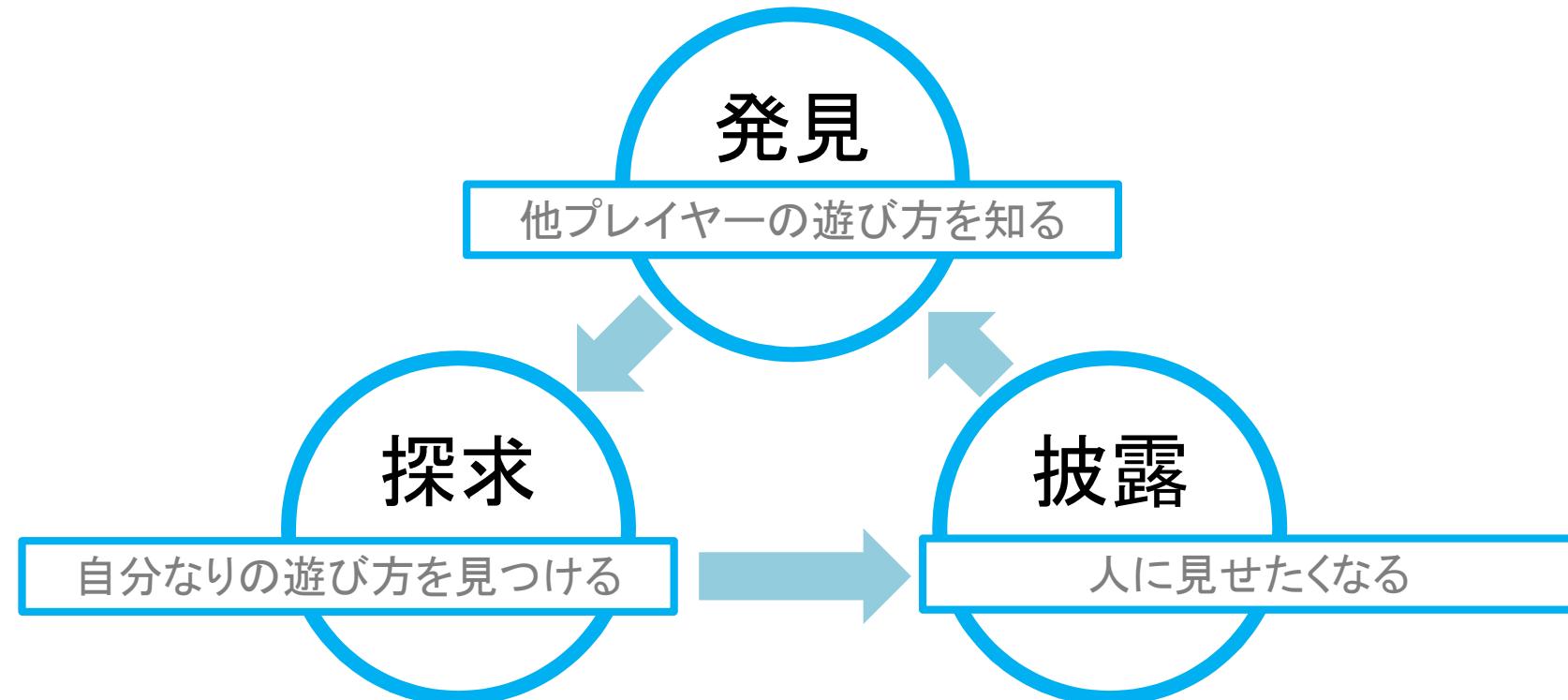
ビーコン(ローカル・インターネット)企画

【ジョインフェスタ】

ジョインフェスタ(仮)は、通信で集まったプレイヤーと交流を行い、
ポケモンを遊ぶ人と、ゆるいつながりを楽しむ場所です。



ポケモンには、たくさんの遊び、やりこみ要素により、多様なプレイスタイルがあります。
そんなプレイスタイルをはじめとしたプレイヤーの個性、
自己表現を披露する場を通信機能をつかって提供します。



『ポケモンをやりこんでいる人が、他のプレイヤーに自分の姿を披露して、
すごい、面白い、と思われたい、認められたい』

『ポケモンをはじめたばかりの人が、どんなプレイヤーがいるのか
見たい、知りたい、のぞいてみたい』

以上の欲求を満たせる体験を実現し、プレイヤーがこの場所を訪れるキッカケにします。

ジョインフェスタ(仮)は、世界中のトレーナーが集まり、
親睦を深めるお祭り(祭典)です。

- ・通信した相手のプレイヤー(以後、アバター)をたくさん出し、
にぎやかで楽しげな雰囲気を作ります。
- ・集まったアバターたちと、その場に一緒にいるような感覚で、
さまざまな交流が行えます。
- ・また、通信の窓口として、1ボタンで簡単に
各通信機能に接続できるようにします。

着飾った楽しげなアバターが集まり、
かわいいお店が立ち並ぶ画面作りを心がけ、
ユーザーに「また来てみたい」という気持ちを
喚起させる雰囲気を目指します。



アイコンにタッチで、簡単起動

■ジョインフェスタ(仮)④

CONFIDENTIAL

プレイヤーの目的



ミラクル交換300回のマニアに話しかけたら、自慢話のお礼にコインをもらった！



かわいがっているイーブイを見せてもらった。なでたり、お菓子をあげたら喜ばれてコインをもらえた！



プレイスタイルが似ていて、フィーリングバッヂ！！
出会いの記念に大量のコインがもらえた！

- ・プレイヤーは通信でやって来た他プレイヤーと、様々な形で交流を持つことで、
ジョインフェスタ内通貨「コイン」入手することが出来ます。
- ・「コイン」を使用して、ジョインフェスタ内施設の施設を拡張し、さらに人を呼びこむ事が出来るようになる他に、様々なものを入手ことが可能になります。
 - プレイヤー自身の個性を拡充できるもの(定型コメント、登場曲、着せ替えアイテム 等)
 - フェスタの利便性を上げるもの、箱庭として拡充できるもの
(アイテム入手先=お店の拡充、背景変更 等)
 - nijiの冒険を有利にするもの(道具、ポケモンのステータスアップ機能 等)

ポケモンと暮らす星
【ポケプラネット】

ポケモンの集まる星「ポケプラネット」
たくさんのポケモン出会い、ふれあい、一緒に遊ぼう！



前作で好評であった「ポケパルレ」のさらに拡張させた企画となります。
「ポケパルレ」としての遊びだけではなく、ポケモンを着飾ったり、成長させるための「とっくん」を行ったりなど、ポケモンとの「ふれあい」の起点となるベースとなる場所としていきます。

■ポケプラネット(仮)②

CONFIDENTIAL

メインとなる「ポケプラネット」をターミナルとして
様々なポケモンとのふれあいを楽しむことができます



ポケプラネット

ポケパルレ+



ポケデコ



【とっくん画面】

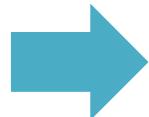
前作にあった「スパトレ」の様に
ポケモンのどりよく値をあげる事の
できるミニゲームを設けます。

ターミナルとなる「ポケプラネット」で出来る事



- ・レインボーゲートを抜けた先の別宇宙に出来た自分だけの惑星です。
- ・ポケモンと散歩したり、話しかけたりなど、ポケモンとの触れ合いを楽しむ場所となります。
- ・てもち以外にも、すれ違い通信で来たポケモンが、毎回ランダムで遊びに来てくれます。
- ・一日5分、毎日覗いてみたくなるような仕掛けを用意します。
(ポケモンがきのみを育てくれる。すれ違いでプレゼントがやってくる…等)

あたらしいポケパルレ



バトルやポケモンリストなど
あらゆる画面から！



- ・今作での「ポケパルレ」は、ポケプラネットからだけではなく、
あらゆる画面からアクセス可能となります。
- ・いつでもどこでも、ポケモンとふれあいたい時にふれあえるものを目指します。
- ・バトル後には、がんばったポケモンを労ったり、汚れを取ってあげられるなどの、
新しいふれあい方も提案していきます。

■ふしぎなQR(仮)①

CONFIDENTIAL

ふしきがおくりものに並ぶ第二の配信

【ふしぎなQR】

日常のあらゆるQRコードが、
ポケモンに、トレーナーに、アイテムに……！



特定の配信を意図したQRコードの配布だけではなく、日常見るすべてのQRコードを対象にゲーム内のデータ反映を行う企画です。

とにかくなんでも、何かが起きる！

- ・新しいポケモンの生息地データ
- ・新しいアイテムの入手
- ・新しいトレーナーの出現
- …などなど

とにかく何かを読みこめば、何かが起きる仕組みになります。

あらゆるメディアとのコラボを実現

- ・マンガに付属するQRを読み込むと、マンガのキャラクターがトレーナーとして登場
- ・ぬいぐるみに付属しているQRを読み込むと、生息地データやポケデコアイテムが追加される
- …など、QRを介しての連動企画などを実現するための、窓口的役割を担います。

「ふしぎなQR」の入り口はトップメニューに置き、
分かりやすいインターフェースを心がけていきます。

■ 映像演出とサウンド ■

- ▶演出、エフェクトの方針 (P.88 ~ P.90)
- ▶トレーナーカットイン (P.91)
- ▶サウンド (P.92)

躍動感

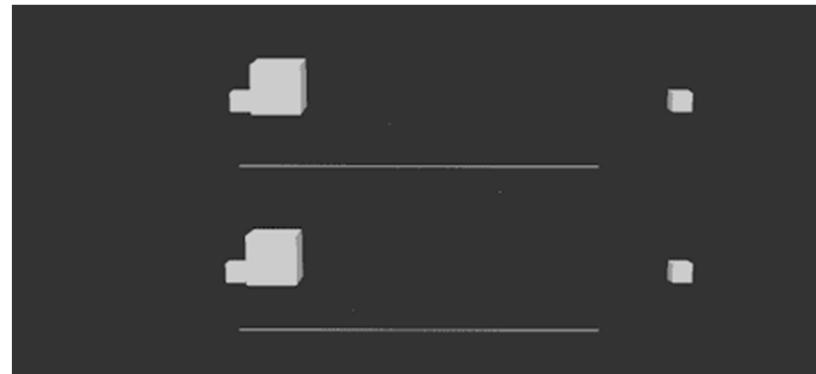
ダイナミック、生命感・疾走感・エネルギー・バイタリティ・生き生きとした…
3DSの画面があたかも大画面に見えるような、エネルギーな映像制作を目指します。

移動撮影

被写体を追いかける、アクションに合わせてカメラを移動させるなどの
移動撮影を多く取り入れ、よりダイナミズムを感じる映像にします。

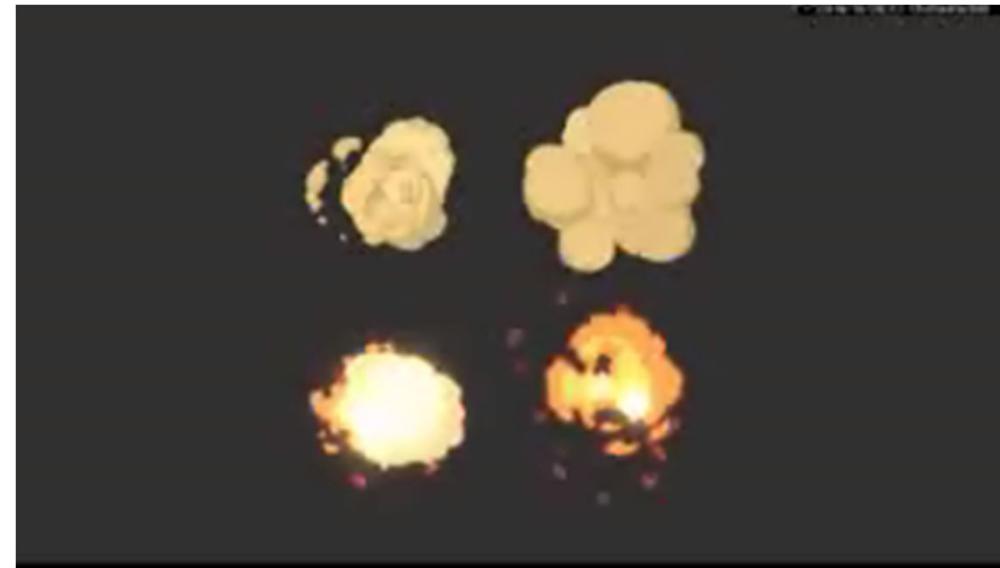
緩急

緩急を強めにつけたり、場合によってはコマを飛ばすなどして、
メリハリのある映像にします。



今作でのエフェクトコンセプト

今作ではエフェクトでのアニメ表現を行い、ポケモンに合うアニメ調のエフェクト・画面効果などで、より世界観の統一を目指す。



ディストーション(歪み)

【XYから実装されている歪み表現の技術向上。】

テクスチャ部分だけに歪み処理を行うなど

【歪みの影響範囲指定】

モデルの形状だけで歪み箇所を指定してた前作と違い、
テクスチャでの範囲指定も行いたい。

【歪みのアニメーション】

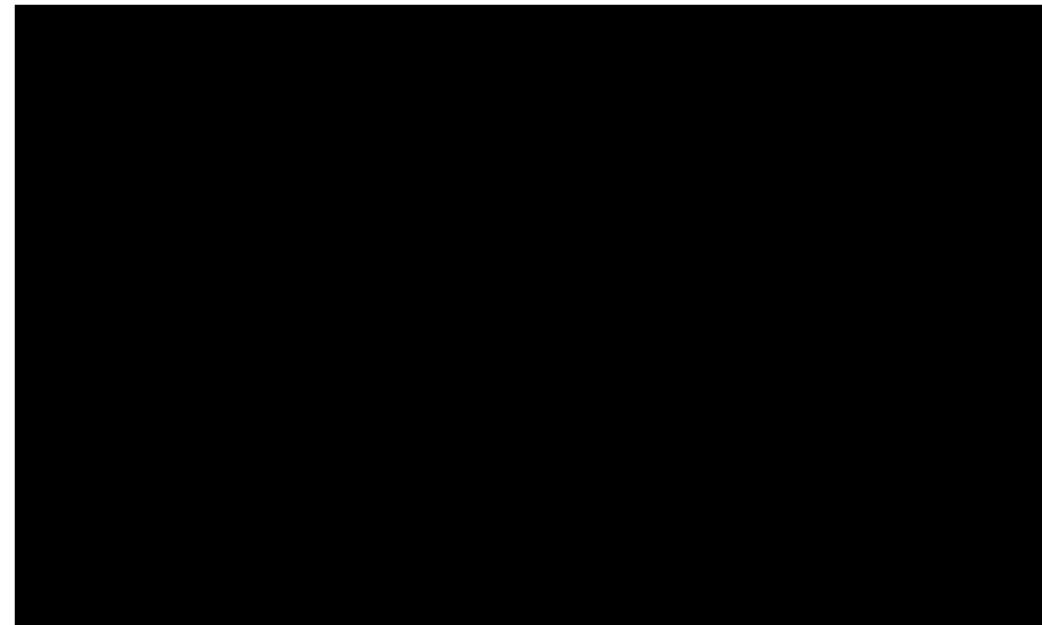
初めは強く歪んで、フレームが進むにつれて歪みが
収まっていくなどのアニメーションを可能にしたい。



■トレーナーカットイン

CONFIDENTIAL

- ・本作でのトレーナーカットインは3Dモデルで表現します。
- ・全モデルの3D化を行い、全体の世界観統一を目指します。



サウンドの基本方針

- ・本作のテーマ曲(主題曲)を決め、登場人物の感情や性格、場面の状況などに応じて
様々に変奏・変容されていく形を取り、ゲーム全体として音楽的統一感を演出したいと
考えます。(映画音楽的手法)
- ・クロスフェードを利用して、段階的に音の厚みを乗せていく、緊迫した場面の演出効果
などを出していきます。

環境音

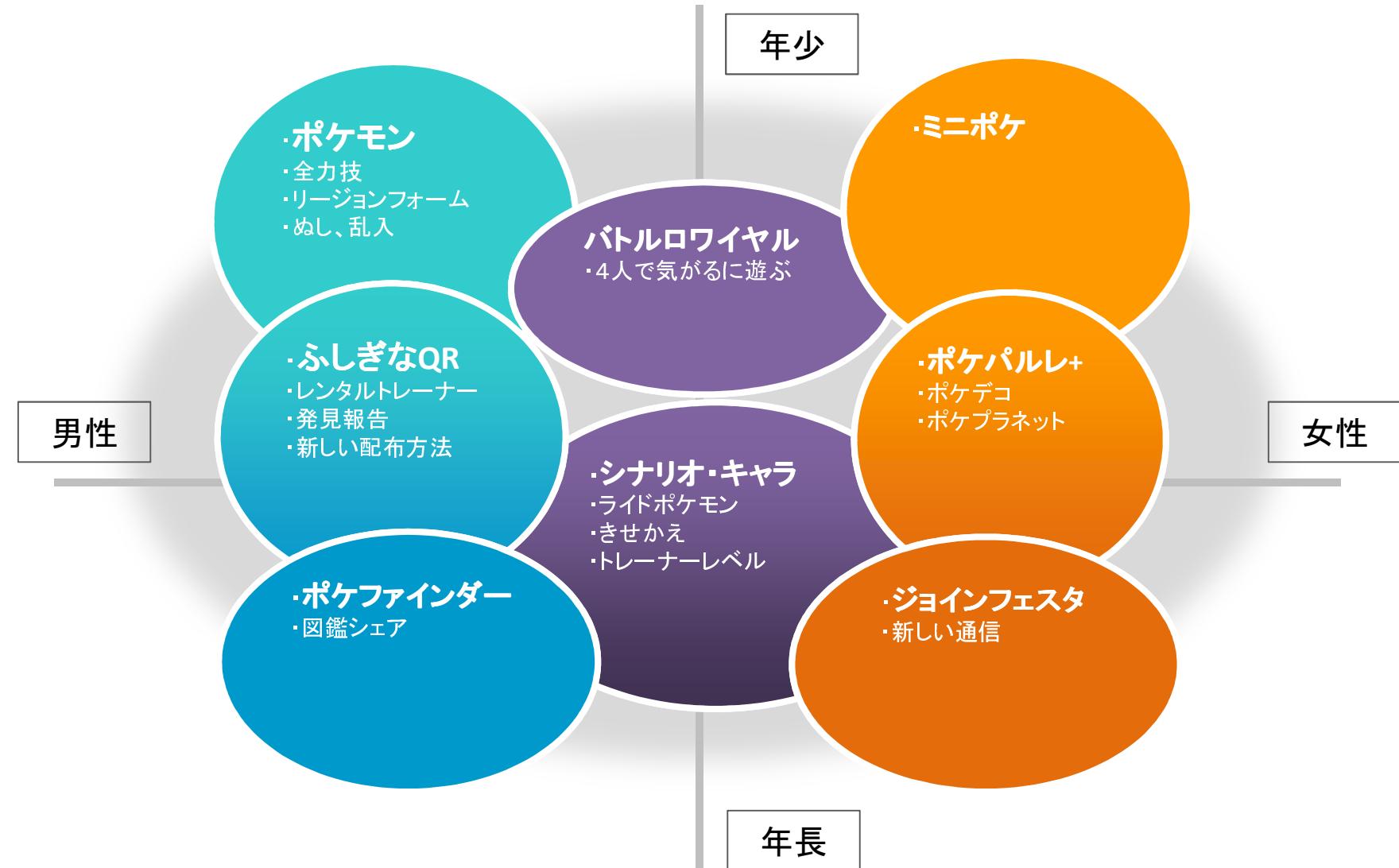
- ・今作でも環境音を取り入れます。
- ・海に近づいた時、滝に近づいた時に、波や滝の音が聞こえるようにします。

CONFIDENTIAL

■最後に■

■企画の全体バランス

CONFIDENTIAL



■今後のスケジュール

CONFIDENTIAL

【2015年】

- 4月末:【全企画・仕様中間〆切】
- 6月19日(金):【 α 版ロム焼き】
→6月末に共有
- 6月末:【全仕様〆切】
- 10月中:【ポケモンデザイン完了】
- 12月中:【 β 版ロム焼き】
- 12月末:【ポケモン三面図完了】
- 12月末:【仕様実装完了】

【2016年】

- 2月末:【デモを除いたデータ実装完了】
- 3月末:【全データ実装完了】

- 6月末:【日本語版マスターアップ】
- 7月末:【海外版マスターアップ】

- 10月末:【発売予定】

【通信・バトル先行デバッグ】

2015年11月～2016年2月中

【社内デバッグ】

2016年2月中～3月中

【日本語デバッグ】

2016年3月中～6月末

【海外版最終デバッグ】

2016年6月～7月末

3DS、そしてポケモンシリーズ最高・最大の
ソフトとして、すべての境界を超えて、世界中
に笑顔と感動を共有できるようなソフトを目指
したいと考えています！

何卒よろしくお願ひいたします。