

[160数人目の幻想入り]

[ししゃも]

動画リンク

「話

紙芝居形式

150数人目の幻想入り（第一話） 間違えた160数人目（第二話）
という狙ってるのか天然なのか分からないp主
現在4話後編まで上がっています

主人公は井戸の中に投身自殺しようとして雪崩（？）に巻き込まれて幻想入り。
髪の毛アリの、目があったり無かったりで帽子を被っている。
二次元の世界に入ってヤフーー！！的な軽いノリのような。

絵は鉛筆書きスキャナー、綺麗だし見やすい絵ではあるのだが、時々絵のサイズが微妙に変わるのは何なんだろう・・・

あらすじ

自殺しようとして雪崩（？）に巻き込まれ幻想郷に入る。
井戸の中に投身自殺しようとするが、射命丸と里香に出会い幻想郷入りしたことに気づき、二次元サイコー思いとどまる。
雪崩（？）関連からチルノの所に行ってみようという話しになり、里香の戦車に乗り込み、霧の湖に向かってGO！！
その時霧の湖では、オリキャラ敵が暗躍して何かを企んで...
っという感じの話で、旧作キャラを積極的に入れていくつもりらしい。

話の練りこみが足りないのか、首をひねる場面が多々ある。
カナと出会い紅魔館に連れて行って欲しいと頼まれる 途中紅魔館メンバーと遭遇 妹様のヤンチャシーンを見て主人公逃走フラグ
紅魔館に行きたがっていたはずのカナも何故か同意し付いてくる（妹様にびびって、もういいやとかいう様子は無い）。

という不思議展開。

3・4話は特にコロコロ視点変更して、ブツ切りになって分かりにくい。
話がポンポン変わって、どういう方向にもって行きたいのかが全く分からないって感じです。

レビューした者で最新話の最後の方にコメしてる者なので同じ事も幾つか言うが

4話まではあの感想なので

第5話限定で行かせてもらう

OPは構図が良かったし楽しめた
コマ割り風の演出はいい演出だったと思う 流れが出ていい感じだと思った

しかし素早い動きのある場所での表現が圧倒的に不味い（OPも）
弾幕を避ける時 逃げる時 間合いを詰める時 武器を構える時
これはもう動きの多い漫画やアニメ作品を沢山見て自分なりにアレンジするしかない。
そしてやっぱり場面転換が分かりにくいってのがあるかな

ルーミア vs カナ

最初の場面だけど

不意を付いて近くに突然現れたルーミア そのまま会話 戦闘って流れだったけど

不意を付いて近くに突然現れたルーミア 攻撃 カナ回避 「イキナリ攻撃してくるなんて失礼じゃない？」 会話
戦闘

の王道パターンの方が盛り上がったかな～っと

そして主人公が逃げて木にぶつかる場面ではどっちに向かって逃げてるのが分からなかったから

木にぶつかった時点で「ああ そっちに向かって逃げてたのか」と気付いた。

ああいう時はアップビューかサイドビューで見せて 向かう前 中間点（逆向いて「ハハハハッ学習能力の無い奴等め！」） ぶつかった

で簡易アニメさせれば動きが分かりやすいと思うし 中間点辺りで「激突フラグwww」とかコメが付くだろう

そしてカナと主人公がそれぞれ廃屋に向かうシーンだけど カナの方が理由付けに少し無理があったかなって...普通は付近を探すだろ

せっかくバケが居るんだから カナに廃屋に逃げたと伝言してくれて頼めば良かったんじゃないかと邪推

どっちを先に到着させるかの兼ね合いとか 主人公の方にバケが居ないと困るとかは

バケの方は伝言後速攻で主人公の方に向かったとか...

主人公の方は追っ手で引っ掻き回せば調整付くんじゃねえかなって？

最後のこういう具合に見て欲しいって言うのはすこし違うかなと思うんだが...

それは作品内で見せて欲しい事なんだ

とにかくオレの感想としては視点と時間軸がバラバラで大混乱だった。

もちろんオレだけの感想だから キッチリ分かってますよという視聴者も居るかもしれない

それを受けて別の機会に 一部の為に変えてられるか これがオレのやり方だと通すか

じゃあこういう感じならどうだ？ってアレンジさせるかで評価は180度変わると思う

カナ&紅魔組の件も 逃走後にカナに振り向かせ「そういえばアノ子誰だったんだろう？」とでも呟かせれば

「貴方の目的地に住んでる娘ですwww」とツッコめたのにとか考えてしまう

再生数とかコメは 旧作云々とかじゃなくそういう細かな残念が積もっての結果だと思うんだ

正直オレは返事が返ってくるとは思ってなかったの おっ上がってるって軽い気持ちで見てた

でも最後にお前なりの答えを出していたので 今回は全力レビューをさせてもらった

コレをどう受け止めるかは自由だ

参考にするもよし 己の道を貫くのみとするのも良い

ホントに絵は良いと思うし 今回出して来たアイデアもいい 細かな演出面を突き詰めればがぜん面白くなると思う

でも これからも己の道を貫くって方向に向かうなら 俺レベルの感性ではああいう具合の解釈をしてしまうし

もしかしたら残念な選択をしてしまうかもしれないというだけだ

6話

前話での予告通り画面比の問題もクリアして、画面が落ち着いて見やすくなりましたね。

前回指摘した動きのある所での魅せ方も、随分いい具合になってきました。

咲夜さんの立ち回りは見てて面白かったです。

でも まだ甘い所が多々あるので精進あるのみ。

武器を投げるシーン・スペルカード発動等の見せ場のシーンの演出は、まだまだ工夫できれば面白くなると思います。

そして今回気になったのが戦術面の解説ですかね、終わった後での説明だと少々くどくなったかなって感じがします。

究極進化系は、説明無し動画内の動きだけで、全て理解させる事ですが

イキナリそこを目指すのは色々難しいので、話の流れの中で説明させるのが良いと思います。

例

風の囀りから飛び出して来て次々とコウモリを打ち落とす咲夜さん。
リーダーコウモリ「キキキ『ええい、数で押せ！こちらに集まるんだ！！』」
その命令を聞く前に次々と倒されるコウモリ達。
パチュリー「あら、ごめんなさい？ あまりに咲夜の方に集まるものだから、弾幕を集中させ目の前の蝙蝠を消極的に落とす方法を実行できたわ。
行けるのが残っていると良いのだけど...」

って感じで話の流れの中で説明させれば、クドク感じる事も無くスッキリ見せられると思います。
こういうのも慣れですね。
色々王道パターンを見て、説明臭くなく魅せる方法を模索していけば、ますます面白くなっていくと思います。

あと細かい所ですが発信機を壊すシーンはパチュリーのキャラなら、
潰して壊すより集中させた小さな魔法で壊したほうが、演出的には面白いかな～っと思いました。
手のひらの上に乗せた発信機を 炎の魔法で消し炭にしたり 氷の魔法で凍らせて塵にしたり

後は針の所で飛べよとかwww
見たところ、基本的に羽系の方以外は飛ばない方向に持っていくのかなとは感じたが、その辺はどうなのかな？

6話(ししゃも その1)

まだまだ見てるようなので新作の苦言
うん、うp主も感じてるようだが、初期の迷走がぶり返したって感じかね。
なんとコメントしていいかわからない感が、ヒシヒシと伝わる話だった。
でもまあ、コマ割りとかカメラワークというか、色々な角度から見せようとするやり方は良かった。

周りに居る人に迷惑をかけてしまう程度の能力&ししゃもの過去の記憶欠落
コレは早めに出すべきだったかなと...
射命丸の取材辺りで出す機会はあったかと...
もしくは今回、糸工美金令が出て来た訳だが、
彼女に問い詰めさせて「あれ？」っと自覚する、というパターンもあった。

うp主は色々唐突に切り出す(と感じてしまう)ので、「何故今？」っと思ってしまう事が多々ある。
話を振る前のきっかけを強く意識すると、良い感じになるのではないだろうか。

糸工美金令登場
どういう展開に持っていくかで見せ方が変わってくるが
ギャグ展開なら今回のような見せ方+もっとコミカルに
シリアス展開ならALLシャドーで、最後に胸と帽子のアップを見せて存在を匂わせるというお約束の小技が使えたかなと。
どっち展開で見せたいのか、わかりにくかったかなって感じかな。

そして今回最も気になった点
セリフの切り替え&出現地点の修正跡が目立った。
画面のサイズの時と同じだけど一度気になり始めると、それが気になって話に集中できなくなってくる。
大きめに修正するか、傍目では気付かないレベルまで色を合わせて修正するのが良いと思う。

あと、せっかくレンタルしたんだから見せ場が欲しかった>咲夜さん

上手い下手の境界は、素に戻っちゃうツッコミ所を極力減らし、
如何に終わりまで集中させて魅せられるかだと思うよ。