

Random Walk がお届けする究極の自演乙系マガジン!

創刊

Special Price 10
Oyen
OCTOBER 2011

始動!

ガチで選んだ
アニソンベスト50!

語る!
ヴァニラウェア

ニヤニヤ動画
ティツシュ姫

…他



RWノベルゲーム制作プロジェクト

ってゆーか

「Random Walk」ってナニ?

霧 vs 雨…お前ら何かしたいんだ…!?

真夜中の箱根ドライブ

ついに画集発行!

「RIGHT-ABOUT-FACE-方向転換-」

完結間近! 最新情報

Doors ~ Collateral Edition ~

その扉は何処へ導くのか…物語の行方は…!?

これはゲームと関係ないんだからね!



ごあいさつ

はじめまして！ Random Walk です！！

この度は、Random Walk が編集&出版する自演乙系マガジン「RW」の記念すべき創刊号をお手に取っていただき、誠にありがとうございます。

ちょっと見ればわかると思いますが、店頭で売っているようないわゆる“雑誌”よりも、ただの自己PRチラシに近いものではありませんが、ちょっとでも楽しんでもらえるところがあれば幸いです。ちなみに、編集・出版作業はすべて Random Walk メンバーでやっています。

そして、もちろんメンバーは全員雑誌なんて完全に素人の初体験状態です。

・・・この意味——わかるな？（ゴクリ）

ところで、ごく当たり前のように「Random Walk です」とか言っていますが、これを読んでいる方のうち少なくとも割合で「Random Walk」という名前がそもそも初耳だという人がいると思いますが、ご安心ください。それは、この雑誌をとおしてとくと語ってまいります。というより、そのための雑誌です。そして、もちろん「Random Walk」をもともと知っているよ！っていう熱烈なファンの皆様にも、Random Walk の知られざる一面とかマル秘情報とかをお届けしたいと思っています。

・・・届けばいいなあ（切実）

あと、この雑誌は「わりとゆるめのノリで」という編集方針になっているので、多少の差はあれど、全体的にそんな感じになっています。

それでは、空いた時間でも利用して、まったりとお楽しみください。

くれぐれも期待して見ちゃダメダメYO！



CONTENTS

- 1 ごあいさつ
- 2 目次
- 3 **「Random Walk」とは、
同人サークルの名前です。**
- 11 **魔界 箱根への誘い**
- 18 Random Walk の作品について
- 23 目の目を見るかわからないキャラクター図鑑
- 24 性悪天使シリーズの裏話的ななんやかんや その①
- 25 **超個人的アニソンベスト 50**
- 33 ニヤニヤ動画（新宿歌舞伎町）
- 34 ヴァニラウェア
- 35 RIGHT-ABOUT-FACE- 方向転換 -
サークル初！画集発行
- 39 これもまた、一つの“扉”の物語…。
Doors-CE- クライマックス直前特集
- 42 **Random Walk が総力を結集！
ノベルゲーム制作始動**
- 46 編集後記

「Random Walk」とは、 同人サークルの名前です。(どーん！)



日増しに始動し、その
 後の増やメンス、
 がら、気がつきな
 もう、1年です。
 ウェブサイトは、
 なり、小さいと、か
 ろつ、この書いと
 ある、の、今、は
 や、や、た、明、思
 い、ま、す。き、け、
 は、さて、サイ、ト
 には、ジ、ス、ル、の、
 小、説、な、を、中、心、
 扱、う、同、人、サ、ー、
 で、一、時、点、で、メ、
 拠、点、は、一、〇、人、
 ま、す。こ、こ、で、一、
 い、て、お、は、い、て、
 Walkは、基本、的、に、
 リ、ジ、ナル、作、品、を、
 くり、直、言、つ、て、
 正、直、言、つ、て、な、
 だ、も、あ、り、う、こ、
 う、こ、う、な、方、針、
 だ、も、あ、り、う、こ、
 う、こ、う、な、方、針、

則全年齢対象の作品
 であ、決、め、て、い、
 わ、け、は、あ、り、ま、
 が、全、年、齢、対、象、
 だ、と、思、う、人、も、
 「エロ」と思、う、
 も、し、か、し、た、ら、
 も、し、か、し、た、ら、
 ち、の、場、合、は、同、
 の、原、義、に、沿、つ、
 の、サ、ー、ク、ル、で、
 つ、ま、り、志、好、
 と、ま、り、志、好、
 と、ま、り、志、好、
 み、も、あ、り、と、
 い、な、い、の、で、
 同、じ、く、思、っ、
 け、れ、ば、思、っ、
 せ、ん、と、思、っ、
 志、な、ん、だ、と、
 サ、イ、ト、の、目、
 旨、を、お、読、み、
 い、い、と、あ、ま、
 が、と、頑、張、ら、
 中、二、病、全、開、な、



頃通けだやういでせうををりル動りつ
 なんてどふとまはと「を最えがのます
 だおざとたはと「を最えがのます
 よおざとたはと「を最えがのます
 !!おざとたはと「を最えがのます
 おおざとたはと「を最えがのます
 年かると「を最えがのます

略歴 だーよ

と奇しくも雑誌発行
 被ったので、この1
 年をざつくりと
 どってみましよう
 た・案外・のいるかなあ

2010年10月
 「Random Walk」を
 10月1日に開始し
 ました。そして、同
 時にウェブサイ
 ト「乱歩酔歩」
 オープン！
 ちなみに、メー
 ルをいたたく
 ときにサーク
 ル名を「乱歩酔歩」
 と勘違いしている方
 がわりといます
 が、サークル名は
 「Random Walk」で
 す！長いと思っ
 たら「RW」と略
 してもOKです。

10月の時点では、
 遊木秋勇と須々木正
 の二人だけだったの
 で、「これはどうし
 たものか？」とい
 う感じでした。
 大層な志だけ掲げ
 てはみたけれど、
 いったいどうなる
 だろう？という。
 そのまま二人だけ
 でやっていたらど
 うなっていたんじ
 ょう。想像できな
 いね！





2010年11月

三月二日にいきなりメンバーが増えました。霧島凛と魁の加入です。これでサイトの更新頻度を維持するのがだいごラクになりました。あとこの月から漫画「Doors」の連載をはじめました。原作、須々木、漫画・遊木ということで、徐々にサークルっぽくつくっていきましようという。でも、漫画は連載が滞り気味です。ね。頑張りたいところで。なお、イベントで発行している『Doors Collateral Edition』というのは、ハッキリ言えば番外編(のようなもの)です。本編はあくまでサイトで無料公開しているやつです。

2010年12月

サークルも3ヶ月目に突入したわけですが三日坊主じゃないですけれどサークルも3ヶ月を突破した。ちよとは軌道に乗らんじやないかと思いつながらやっています。でも、実はメンバー4人のうち2人が卒業制作に追われていたので、結構大変な感じでした。鍋をつついたりしながらも、翌年の飛躍を心に誓いあった、そんな冬の日・・・(若干美化されています)

2011年1月

年が明けて、「よしやるぞ〜!」と気合を入れた。でも2人は卒業制作。同時進行で3月に参加する。またなうていた HARU COMIC CITY16(春コミ)の準備を進めていました。初のリアルイベントということ。で、みんな頑張りました。

これらの写真は
本文とは関係ありません。

須々木が横浜散歩中にパシャったものです。





2011年2月

引き続き、春コミの準備と卒業制作に追われる日々。同時にサイトの更新もかなりのスピードを維持していたので、てんやわんや、×切との勝負!

2011年3月

「なんとか入稿できた」と思っていたところ、3月20日です。20日に開催予定だった春コミは中止となり、首都圏でも余震や原発などで落ち着かない日々。横浜も場所によっては塀が崩れたり、

壁に亀裂が入ったり、道路に段差ができた。という感じでした。メンバーも集まらず、足踏みの状態。被災地の惨状が次々と報じられる中、創作している方も、創作状況はありませんで、冷静にならざるを得ない。外にできることをやる以外に、



2011年4月

震災から1ヶ月が経過し、世の中が徐々に先のことを考えられるようになってきた頃。ALISA、笹木炬燵、米原のぞみ、黒咲彩芽の4人が加入し、メンバーは気に8人に! このあたりからようやくサークル活動にガッツリ取り組めるようになってきました。それにしても、女の子ばかり:((8人中7人女子というアレな状況) 鉄の掟(メンバー半強制参加の飲み会。月一回開催) はほとんど女子会状態。

YOKOHAMA BLUE SKY



2011年5月

SUPER COMIC

CITY200(ベトナム)参加
加よつやくりアル
なイベント初参戦で
す。とりあえずサークル
としての体裁を整え
るべく、少しずつでも
経験値を稼いでいきま
した。そして、仕切り
直しという気持ちで、
少々真面目にサークルの
これからのことについて
意見を交わしてみたり。
画集とか雑誌の話が出た
のがこのときです。ずい
ぶんかかったなあ……(遠
い目)

2011年6月

前の月に決めたこ
とをこつこつ実践してい
きました。それなりに
できたところもあれ
ば、なかなか思つよう
にはいかなかったところも
あったり。でも、とりあ
えず前進していること
だけは確かだと思え
たので、最低限の部分は
できていたかと。ただ、
そろそろもう一段階加速
したいなあという思いが
増してきました。
あと、雑誌のネタ作り
のためにちよつとドライ
ブしてきました。詳しく
は、魁ちゃんの記事を見
てちよつだい！雑誌は7
月発行を目指していたの
で、それに向けていろい
ろやっていたのです。
が……ま、思うように
いかなかったのが人生さ！

2011年7月

桜田が加入し、9
人体制に！勢い
づくRandom
Walk。そして、極
限まで高まる女
子率。昨今のラノ
ベの主人公もピッ
クリさ！本当は
この月に画集&
雑誌(いま読んでい
るコレ!)の電子出
版を完了したかつた
のですが……実際
には、翌月のイベン
トには準備などなど
どに追われ、かなわ
ず、バク守つてくれ
た人、ちなみに、そ
れ、ちなみに、それぞ
れの記事を読むとな
りわかるものがあつ
たりからします。メン
ぱたりから提出して
ら……「なんたか季節
で、」なんてか季節
感ずつた。それと
思つたら、それは
思つたり、それと
てし……切を守つ
積り……だ……と解



2011年8月

コミックマーケット80 JCOMITIA97に参加しました。コミケではどりあえず、戦場というものを体感した。ただだ人の波に驚くばかり。コミティアは、オリジナルオンラインの即売会という事で、市場調査も兼ねている。場所はどこでも東京ビッグサイトでしたが、それぞれ違った特徴があつて非常に参考になりました。あとは、自分のサークルの立ち位置というものもよくわかりました。

ネットだけでやっていると、なかなかそういったものを肌で感じる事ができないので、定期的なこういうイベントに参加するのもアリかなあと思いました。行列つくつてもらえるようなサークルになりたくないな。ならなくちやうど。絶対なつてやるー!!

2011年9月

久世康純加入！「ひさよやすはる」って読みます(以下、やっざん)。「作曲・編曲・サウンド全般」担当という事で、音楽を扱えるサークルに進化しました！ ちまうど「音楽もやってみたいな」なんて話をしていたので、まさにグッドタイミング！

天は我に味方しているのだ、わははははははは。そして、ようやくの男性メンバーです。なにはともあれ、こんな感じでメンバーが10人になつたところで1周年が訪れましたとさ。

そして、いまに至る。



RW

野望編

最後に、活動方針と野望について。
これは、内容的にはウェブサイトにかなりしつかり書いてあるので、何よりもそちらを見てもらいたいのですが、ここではそれを少し噛み砕いてお話ししておきます。

まず、サークルとしての土台となる行動指針が3つあります。
それは、「伝える」「楽しむ」「超える」というものです（このへんの詳細はウェブサイトの「設立の趣旨」参照）。「伝える」というのは、簡単に言えば「自己満足で終わらせない」ということです。「伝わらなくたっていい。俺たちが楽しんでるんだから！」という考え方は、サークルとしてNGにしましょうという事です。人に伝わってこそ存在価値だと思おうので、「伝える」ことをあきらめないようにしましょう。

「楽しむ」というのは、「まずは自分たちが楽しむ！」ということです。人を楽しませる（単純に笑わせるという意味ではなく）には、まずは自分たちが楽しくなきやいけないと思うから、どんな状況でも遠慮なく楽しんでいきましよう。」「超える」というのは、「現状に満足して、そのままマッタリ」はダメということです。サークルにはそれぞれの設立の経緯があつて、状況は個々に異なると思いますが、Random Walkは現状維持を良しとせず、常に今より上を目指すという姿勢を明確にしているわけです。

じゃあ、その3つを掲げてRandom Walkは何を目指すのか？これも詳しくはウェブサイトを参照してください。Random Walkの活動を通じて、いろんな人たちの隠れていた自由な発想を引き出す機会を提供できる仕組みをつくりたい（コピペ）と考えています。創作意欲のある人に、同時に十分な創作技術が備わっているという幸福な状況であれば問題ないのですが、現実はそのでないことが多いです。確かに、昔と比べるとインターネットを筆頭格に新たなテクノロジーのおかげで創作の技術的なハードルはぐんぐん下がってきていますが、そういう無機的な技術の進歩だけでは限界がある。やっぱり、本気で何かをやろうと思ったら最終的に「人の力」がなければどうしようもない。そして、その力が足りないが故にせつかく持っている面白い発想が目の前に見えないのはもったいない！と思うわけです。でも、実際にそういう人はたくさんいると思うんです。だから、有機的な意味で、それらをバックアップしてあげたら最高だと思わけています。そして、そのやり方の一つが、「同人サークル」というわけです。何を隠そう、我々も「そういう人」ですから。

という、身の程知らず
と言われれば何も反論で
きないくらい大きな目標
を掲げ、地面を這いつく
ぱりながら頑張っている
というのが「Random
Walk」です。

現在、楽しく這いつく
ぱっている最中です。
そして、ここまでの話
を聞けばお分かりかと思
いますが、こういうわけ
で「Random Walk」では、
「仲間募集」を重要視
しています。
マンパワー至上主義で
す。

これは、ウェブサイトに
も始動時点から専用の
ページを設けていますの
で、そちらにいろいろと
書いてあるのを読んでも
らえたら嬉しいですよ。

とりあえず、365日
24時間体制で募集して
いますよ。

Random Walkに興味
を持って、「一緒に這いつ
くぱってやってみようか
な！」と思える方は是非
是非ウェブサイトを「読
みくださいな。」

まとめだ!!

・Random Walkというサークルがあります。覚えてください。
・わりと自由だけど、芯はあるんだよ？
・でっかい野望があるんだよおお。
・常時仲間募集中！

なんとなくわかったようで、なんだか全然わからない説明
だったと思いますが、この記事はこんな感じで終わっちゃう
たいと思います!!!
引き続き、他の記事もお楽しみください。

乱歩酔歩

Random walk 公式ウェブサイト

<http://randomwalk.yangotonaki.com/>

魔界箱根への誘い

それは、「どこか皆で遊びにいこう」とい
う一言から始まった。

六月某日、バイトを十八時きっかりに問答
無用である。上がり際同僚に、
「今から箱根行くんすよw」と話すと、
「え？馬鹿なの？(笑)」とののしられる。
罵りは我々の業界ではご褒美です。くそっ
ww
個人的にそんなこともありつつ、二十一時
過ぎ、r.w横浜本部に到着。
今回は予定がうまくみ合わず、まさかの
初期メンバー4人のみの旅ワロスwwww
だがテンションだけは高く二十四時に箱根
は金時山を目指し出発。

今回の目的は、夜明け前に金時山に登り、
朝日を拝んでネタ写を取る。(↑)
そして金時山につくまでの深夜テンション
タイムにどれだけネタを量産できるか、そ
れが問題だ！こんな感じである。

車内。
「ゴムを繋ぎ、準備万端。鳴り響く一発目の
ゴムは「輝きは君の中に」
深夜テンション+いきなりの神曲で幸先い
いなあ！なんて浮かれていた私たちは
このあとどんな運命が待ちうけているのか
知る由もなかった・・・

とりま鎌倉やー！ということで鎌倉へ向か
う。須々木氏が運転、ナビが秋勇氏。その後ろ
でお菓子をおぼさばり食いあほ面で大変そう

だねえ〜と喋っている魁と凜。大変申し訳
なかつた。そしてカラ●ーチヨまじ美味かつ
た。出発してから約二十分。異変が起こり始め
る。車は少ない。人通りもまばらだ。近所迷惑
を省みず暴走行為をする輩もいなければ、
夜更けにふらふらしている●●●つばい女
子高生はたどのネタだし、今にもりぱーす
しそうなほどべろつべろに酔っばらつた大
学生なんて可愛いもんだ。そしてまさかの：
赤信号であった。そしてまさかの：
とにかくしめほどひっかかるものだからカ
ウトして一時間ほどで赤信号くんが二十歳
の誕生日を迎えた時点で少しさ迷う。

仕切りなおしていざ鎌倉！段々鎌倉っぽい
雰囲気が出てきてそわそわし始める。当た
り前だが誰もいない。鶴岡八幡宮に到着。当
路を急ぐ(とみられる)男性のみ。ながら家
車をはじによせ、深夜のお参りをするこ
とに。どこまで入れるのだろうか？といいつつず
んぞん進む。するとあと一歩というところ
で柵を発見。プギヤーww
ちやつかりお賽銭箱は置いてあるところが
憎い。どうせなら入れなさいよ★
なんて思いつつ境内を激写する魁
秋勇氏と凜氏を更に激写する魁
思う存分パシャつたところで、引き返す。
夜の誰もいない八幡宮もなかなか乙なもん
でした。あんまり長居はしたくないがな！



鶴岡八幡までの俺たちの軌跡←

Yahoo!先もありとう！みんなもYahoo!ドライブをぜひ！

入口のところで七夕飾りを発見。もうそんな時期か〜と、またしても激写、そして激写する彼女たちを更に慰が（ry）



七夕おかざりワッショイ☆

車に乗り込み、本来の目的地、箱根へ！
一時四十三分、赤信号様が三十路を迎える。そしてぐんぐん山道をのぼる。どこまでなんというハイスピード。スーパージョウロウタイ いくのかっていうぐらいのぼる。若干のム。そんな中、車内はアニソンメドレー大合 霧も出始める。とっても視界が悪い。唱。るる剣にシテイハンター、少女革命ウテ ガラスの森美術館を通り過ぎたあたりで大、創世のアクエリオンにエヴァンゲリオン あらぶる雨。山登り？え？という空気が・・・よし・・・じゃあ予定変更して今から 漂い始める。つか・・・朝日拝めるのカラオケ行くか！・・・とはならないまでも、・・・？といった状況。こんなに酷くふとつてもカラオケにいきたくなった午前二時。るなんて・・・こんなものってないよ・・・
湘南の海沿いを走る。夜の海はものつそい黒 に上へ上へ。
さである。その黒さの中にたつ白波に俄然テ すると、ぼつんと建っているセブションションあがってきた魁、どうしたし。久々 レブンいい気分。を発見。
の海だったのでつい自分を抑えきれず騒ぎま 取りあえずこの雨だしちよつと作戦練りしたサーセン。しかもここでアジカンのリラ 直すべ・・・と、しばしの休憩をとる。
イトが流れるんだものな・・・皆で「消して ここぞとばかりにお菓子を広げる真夜中ー！」の部分で大合唱して非常に楽しかった ティータイム最高です。
です！まる！（作文）
その数分後、雨が降り始める。逆に空気よみやがった。

夜明け前には雨は上がるのではないかと別に登れるんじゃないか？という意見も飛び交う中、また少し雨が強まる。これは・
・WWとなり、取りあえず行ける所まで行こう、いやむしろ虹を探しに行こう！（深夜テンション）となり、行ける所まで車で行くことに。

数分後怪しげな神社にたどり着く。普段なら神社たんハアハア・・！となるところだが、真つ暗で小雨って完全に肝試しじゃねーのという感覚になる。須々木氏のスーパードライピングテクニクにより、横は側溝という鬼畜な小道を車で登る。
車から降り、軟弱な折り畳み傘を装備した4人は、石段を登る。辺鄙な場所にあるにしては立派な神社である。（失礼）
特にすることもなかったため、お賽銭箱から手が・・！というネタ写をとりはじめる。ぬかりない。というか正直不気味であり長居したくなかったという本音。

ネタ写もとったし引き返すか！と、来た道を戻り、車に乗り込む直前、凧氏がいきなり、「なんか音がする・・。」とマジキチ発言をかます。

しかも何度もしつこい。雰囲気にもまれていたのだよ、全く・・と、相手にしなかったのはびびっていたからである。

車に乗り込んだ後、若干背筋に寒いものを感じ、後ろが振り返れなくなる。（魁）
だが本当の恐怖はこれからであった・・。（続）



ネタ写（加工済み）→
目を凝らせば何かが見える！



箱根 真鶴らへんの地図

Yahoo!先生、ここでもありがとう！

こまけえこたあ

いいんだよ

朝日はどこからでも

拝めるのだ・・・！ (´・ω・´)

と開き直る一行。

とにかく朝日は拝みたい。結局そこからスカイラインを通って朝日の拝めそうな場所まで向かうことになる。

スカイラインなんて夢のある名前にも関わらず、ただただ普通の山道だったので若干馬鹿にする。

無人の料金所を通り、ぐんぐん進んでいるとなにか様子がおかしい。

突然目の前に現れる柵、そして看板。

「本日の営業は終了しました」

ま・・・まじかよおおおおおおWWW
もっこの一言に尽きる。

頑張っここまできたのに営業終了のお知らせとは何事か。

まさかの展開に笑うしかない。思わずその看板を写メりまくる。

一通りこの状況を楽しんだところで、冷静になってひきかえすことに。全くとんだ無駄足である！いやある意味とても意味のある行動ではあったが（ネタ的な意味で）

みなさんも深夜のスカイラインにはご注意ください。



衝撃のオチ。
やってくれたわ。

そうこうしているうちに、ものすごい濃霧につつまれる。とてもざわつく一向。だいぶ視界が悪いがなんとか進む。だがしかし、霧は濃くなる一方で、最終的にはほぼ前が見えなくなる。なんとという緊張感。こんな緊張感が味わえるとは思いもしなかった午前3時半。このタイミングで、マクロスのノーザンクロスが流れる。歌詞と現状がマッチしすぎていてもだえる。頼りは道路の白線のみという極限状態・・・！真っ白な霧の中で真っ白な白線がここまではっきり見えて、私たちの進むべき道を示してくれるとは・・・白線の優秀さに全乗組員が泣いた。

こんな面白展開で、旅の始まりはもう思い出せない、気付いたらここにいた・・・全くその通りである。



濃霧と白線とノーザンクロスのシンクロ率にヒイヒイ言いながら山を下る。このころ、段々とあたりが明るくなってくる。夜明けは間近である。山を下って海の方へ出よう！ということになる。車窓から、山の下の方のところどころ濃い霧がかかっているのはっきりとみえる。まるでもののけ姫の世界だ。巨木にこれでもかと生える苔や、濃い霧には、なかなか心をくすぐられた。

やっとこさ町に出る。海沿いの駐車場に車を止め、久々に外の空気を吸う。早朝の海の光は目にしみる。夜明け前にふった雨のせいで快晴ではないものの、なんとも言えないまばゆさがあった。遠目に釣りを楽しむ人々を確認しつつ、少しの間のんびりと海を眺める。さっきの緊張感が嘘のようであった。

ここぞとばかりにトイレ休憩をし、もう少し先の真鶴岬へと向かう。高台にたどり着いて車を降りたときにはもうほぼ陽は登っており、地平線から登りくる太陽を拝むことはできなかった。しかしなんとも哀愁漂うその雰囲気は、今回の旅にはむしろしっくりときていたのではないだろうか。

(ということにしておく)

そんな哀愁漂う朝日を拝みつつ激写する。

真鶴岬は海に続くながーい階段があり、それをずんずん降りていく一行。

途中謎の画廊的なものを発見しつつ、とにかく海を目指す。

下りきったところでごつごつとした岩の広がる海辺へ出る。

まるで「東映」のように波が岩に派手にぶつかっている。

そして遠くに三ツ石を確認。

岬の突端の火山噴火によって流れ出た溶岩が波に削られて形成されたらしいっす。へえ。

波の音と鳥の鳴く声が響く。若干広がる雲の隙間から海に光が差し込んでキラキラと輝く。深夜テンションの持続と睡眠不足マックスの一行はただその音と景色を聞き、眺めるばかりであった・・・。



ドヤア



からの

どんにより三ツ石←



そしてなかなか見つからない
 24時間営業店。案外この辺
 にもねーな。だらしねーn(ry)
 ようやと「M」の文字を確認し、
 がらっがらの早朝マツ●へ。
 店内のカウンターにはなにやら段ボ
 ールがつまあがっている。ちょww
 そんな状況で朝マツ●を各々注文し、
 着席。
 やつと落ち着いたな・・・という
 雰囲気の中、コーヒーやらジュース
 でお疲れ乾杯。
 計画通り・・・とはいかなかったも
 のの、ネタは豊富につくれただろ
 ぐへへ！
 まさにジエパニが一晩でやってく
 れましたということですねわかります。
 そんな感じで今回のこの記事を書くこ
 とにツッシャーを感じつつ、箱根へのド
 ライブは終了したのである・・・。
 実に有意義なものであった！
 補足だが、結局帰りまでに赤信号くんは
 四十歳を超えましたwwおめでとつ、そ
 してありがとう。
 (魁)

今回の旅ル——ト！とりあえずスカイラインにはきをつける。



Yahoo! 先生えええ！ありがとうございます！！

次は温泉はいろいろ・・・な・・・www

TOP絵★人気投票・結果発表!

1位

「好きな物に囲まれる生活」 米原

同票2位

「海へ」 笹木 & 「海の音」 遊木



4位

「Alice in Wonderland」
遊木

同票5位

「5月萌え」 霧島
「ただ一人歩む」 笹木
「水色」 & 「林檎」 米原

まさか私が受け持つための企画で私の
作品が1位ってニアサース!!!私が1位
なのは偶然ですから、同じの編者で手
を加えたとかしてませんか。勘違いし
ないでよね??
2位の再作品とも海がテーマなん
ですが、偶然とは書きちゃククリました。



イベント活動について

「イベント活動」は「コミックス」の「COMITIA」からの制作費の
 イベントをメインに活動します。夏と冬は「COMITIA」のイベントに制作費
 を支払う予定です。また「COMITIA」のイベントには制作費を支払
 ない作品や「COMITIA」以外の作品も出しますが、制作費を支払
 う作品は「COMITIA」のイベントに「COMITIA」のイベントに
 「COMITIA」のイベントに「COMITIA」のイベントに「COMITIA」

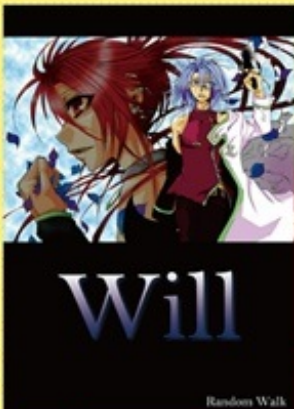
漫画作品の紹介

個人的な感想を書いてみればと言われたのでそれで行く



須々木正史 & 遼木秋真

「Doors」…ファンタジー（どっちかというとSF？）要素があるのにどろどろしてますね〜www不思議な罪が出てきますが、人間の描写に重点を置いた作品というイメージです。なんか世にも奇妙な物語な雰囲気、人間描写にゾッとするって言うかね。デレデレレレ〜♪少女漫画じゃないのに真と桐子のラブを期待するのはお門違いだろうか。まあ、サスペンス系のラブっていうと殺人事件や海軍絶壁か思いつかないから、やっぱりいいかな。次回の罪の活躍（笑）に期待。



「Will」

前巻で完結してるのでスッキリ！と読めました
 のないけど！物語の運び方が上手いなあと思った
 作品。私も漫画好きなら見聞かせたいかも。
 番外の出来は！私も楽しみに。
 何故かこれが一番好きだったりする。



「君に贈るアリア」

理屈は出ないが、SF的な要素ですが、SFチックな
 感じですが、耳が痺いていうのも考えものだね。
 俺耳が悪くてよかった。多分これから段々
 なくなってから新しくと友情が芽生えて段々弱くな
 っていくんじゃないの。かな？お夜さんが事故
 死したり自殺したりしないやんか？と。とりあ
 えず、彼女の名前が明らかになるが注目。



スモール・ワールド

「スモール・ワールド」
 学生たちのセンチメンタルな一面面といった感じ。
 難しもあるある受動性。この雰囲気な人が共感で
 きるんですね〜



雑誌家「君とごはん」
日本人として魚や野菜が嫌いって、ものすごく生き辛いだ
ろ?！としょっぴき思っておりましたが彼女さんマジGJ。
もっと男子が尊重する女子を全力でありがたがりたいと思っ
ました。



雑誌家「性悪天使シリーズ」
キーキャラクターは全て主人公が関わってる作品が好きです
。最初キャググッといと思ってたけどめっちゃりと真面目な宿だ
ったんですねwwwすみませんwww 何回も三巻と四巻を手に
思っマスたらまた描き直さよと思っよ。

通信販売&電子出版

サイト開設当初は、無料公開&無料ダウンロードや通信販売&イベント販売のみでしたが、最近ではブログの「Puboo」より、電子出版も開始しました。イベント・通信販売用に発行した同人より、電子出版なら安価で購入することができます。ので、買う側にも作る側としてもお財布に優しいです。本当、助かります。

担当記者 米原のぞみ



ヒトが方向を変えるのは、大抵何か気付いた時か、誰かに呼び掛けられた時だ。
何もせず、誰もおらず、何もない場所で、方向転換することなどほとんどない。

「Random Walk」初の作品画集、電子書籍化。

RIGHT-ABOUT-FACE- 方向転換 -
全 43p 200円

執筆者：遊木秋勇 霧島凛 魁 ALISSA 笹木炬燵
米原のぞみ 黒咲彩芽 桜田

ブクログのページにて
販売中

※今後随サイトでも電子出版の可能性あり。

目の目を見るかわからぬ キャラクター一図鑑

漫画を描く人は結構な頻度で新しいキャラを頭の中に思い浮かべているものですね。電車の中、お風呂の中で、トイレの中……。気付いたら、まだ名もないキャラが自分の脳内で勝手に冒険を繰り返していることは良くある経験！（なのかな？）

そこで私のコラムでは、いくつかの目を見たい！しかし、そんなマイ脳内キャラなクォーター達のプロフィールを紹介しようと思いません。間違ったスペースです。

名前：アルカナ（♀）

歳：14才

身長：156cm

髪：金髪を頭の後ろでまとめる。しかしあまり意味はない。

瞳：碧眼

肌：結構焼けている。小麦色。

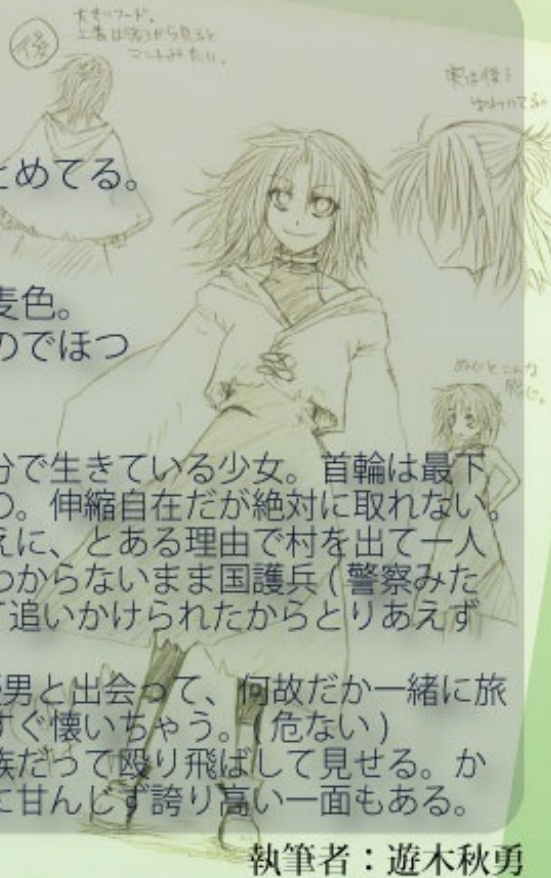
身なり：貧しい暮らしなのでほつれが多い服を着ている。

王が不在の国の最下層の身分で生きている少女。首輪は最下層の人間全員が付けているもの。伸縮自在だが絶対に取れない。思いついたら即行動の性格ゆえに、とある理由で村を出て一人旅を始めるが、すぐに理由もわからないまま国護兵（警察みたいなもの）に追われる。そして追いかけられたからとりあえず逃げる。

逃亡中(?)に正体不明の優男と出会って、何故だか一緒に旅するはめに。子犬属性だからすぐ懐いちゃう。(危ない)

気に入らなければきつと貴族だつて殴り飛ばして見せる。かなりお転婆で勝気。でも身分に甘んじず誇り高い一面もある。

執筆者：遊木秋勇



性悪天使シリーズの裏話的ななんやかんや その①

書きたいことは大体まとまっている。問題が出た。第一印象は大事だ。ここで一つ何かインパクトのあることを……というところまで考えていた、ということだけ記してさっさと本題に入ろうと思う。だって始まる前に終わりそうなんだから。

改めましてこんにちは。Random Walkにて漫画・イラストを担当しております。霧島凜と申すものです。まあ……自己紹介的に書くこともそれほどないのだ。人間が薄いかからね。

はい、そんなわけで今回は一応の完結を迎えている性悪天使シリーズの裏話でもしようかな、と思っている。サブタイトルそのまんまである。分かりやすくてよからう。

読者の皆様は当サイトをご覧下さっている方が多いのではないかと……ということを前提に話を進めているのは予めご了承願いたい。というか、見ていなければはつきり言つて「……ふうん……」で終わる内容である。ちよつと不安になってきたが敢えてこのまま進める。

切欠天使 誕生

誕生は、私がまだ真面目に大学の授業に取り組んでいた頃に遡る。その時私はほんんとしていた。「伝えたいことを、伝えられない」というあまりに中二じみたジレンマについて、である。真面目に授業受けてないじゃんとかいうツツコミはもちろんスルーさせていたたく。

誰かに何かを伝えたい時、声をもって伝えるのがもちろん一番手っ取り早い。では、その手段を失ったら？これが、全ての原点である。

要するに、だ。私がいかに私を生きやすくするか。そのための逃げ道を探す作品だったと言つても過言ではない。

言の葉にならねど 誕生

「真意を汲み取れない」がゆえのジレンマ。この作品はこれに尽きる。主人公夏海は、周囲の人間の「頑張れ」をずっと垂荷に感じていた。応援をプレッシャーに感じるなら聴こえなくしてやる。文字通り伝わらなくしてやる。失つて初めて、気付くことが

この世には沢山あるものだ。ここで天使が大活躍する。何故だかわからないがあの子はとても動かしやすい。天使にはなんでもアリだから……ということにしておこう。

悪魔のお墨付き

この話では新たに悪魔少女が登場する。「大切なのに、大切にできない」というジレンマ。大切にするとはどういうことか。まあこれは私にもわかりかねる。これはシリーズに一貫する「ジレンマ」云々よりも、ツンデレな感じの小學生女子に「ばかよ！」と言わせたが為に出来たものである正直。振り向きさまのあの一コマを描きたがためにできた作品である正直。今回は裏話というよりも、誕生にいたる経緯に終始したが、今回はもう少し掘り下げようか、はたまた他の作品に触れようか、まあその時の気分によりまったり進めていきたいと思うある暗れた午後である。

(霧島凜)

超個人的アニメベスト50

どうも須々木です。タイトルを見ての通り、ただひたすらアニソンを紹介していくという、なんとも手抜きな記事です。ちなみに、本当は2ページくらいのコラムのつもりで準備していたのですが、分量が多かったので普通に記事にしちゃいました。偉大なアニソンたちに感謝！

さて、最初にランキングの選考基準と、何点かの注意事項です。これを説明しておかないと、熱心なファンの方々からお叱りの言葉を受けてしまうかもしれないので、今回の記事の大前提について触れておきます。

選考基準

◇2005年以降にリリースされた深夜アニメ関連楽曲が対象。

あまりさかのぼり過ぎるとキリがないので、ある程度最近の曲にターゲットを絞ります。そして、あくまで深夜アニメです。夕方とか朝とかは含みません。「残酷な天使のテーゼ」とかは対象外ですよ。

◇須々木のHPに入っている楽曲が対象。

当たり前っちゃ当たり前ですが、僕が知らないものは含みません。レビューサイトとかオリコンとかは完全無視の個人的ランキングなので、

単純に知っているものから選びます。ちなみに、アニメを見ていないのに曲は持っているというものもあります。

◇ネタではなくガチで選びました。とはいうものの、ただの直感で、単純に個人的な音楽の嗜好に偏ったものです。「なんでこの曲がこの順位なんだよ!」とか言われたって返答しかねます。でも、ランキングに対するご意見、ご感想はお待ちしますよ。言いたいことがあれば、メールかツイッターで! (Twitter ↓ [tw_suzukin](https://twitter.com/suzukin))

ランキングは、表のとおりです。曲名、アーティスト名、アニメ以外の情報は、[wikipedia](http://www.wikipedia.com)とか公式をご覧ください。この

から先は、僕
が一人でグダグ
ダとまとまりな
く語っていきま
す。ランキング
を見ながらどう
ぞ。

非常に悩まし
かった50位か
ら。かなりの数
から徐々に削っ
て50作品を残
して順位をつけ
ていったわけ
ですが、50作品
くらいまで削つ
たところからな
かなか落とせず
に苦労しました。
そんなわけで、
50位以内は誇っ
ていいぞ！(↑
何様だ)

50位：「Crow Song」 は「Angel Beats!」の劇中歌です。第1話のライブシーンは圧巻でしたね！なんだかよくわからない状況であっても、歌ですべてをひきこんでいく。これぞ歌の力といったところでしょうか。他の劇中歌もいいものばかりだったので、もっと50位以内に入れたかったのですが、泣く泣くはずしました。「Angel Beats!」ファンの人、ごめんなさい！

49位：「いつだって。」 は「放浪息子」のOPです。扱いづらそうなテーマを特徴的な柔らかいタッチの絵柄で爽やかにまとめた印象的な作品でしたが、それをそのままストレートに歌い上げた感じです。小難しさをどこかに取っ払って、本当にすっきり爽やかな気持ちにさせてくれます。ちなみに、EDもグッドでした。

48位：「約束」 は「閃光のナイトレイド」のOP。葉加瀬太郎の劇中歌も印象的でしたが、このOPも負けず劣らずカッコ良かったです。扱っているジャンル、クオリティーともに他のアニメ作品とは一線を画すものがありました。OPアニメも映像作品のような感じでした。

47位：「奈落の花」 は「ひぐらしのなく頃に解」のOPです。1期の曲のインパクトが半端なかったわけですが、これはこれでいい感じです。1期と2期でアニメ自体のテイストがかなり変わってくるので、それがうまく出ている感じです。名が残る作品の曲はやはり何か持っているなどという。

46位：「シアワセは月より高く」と45位：「未来回帰線」 は「祝福のカンパネラ」のOPとEDです。どちらもシンプルで爽やかで元気な正統派アニソンという感じです。作詞はどちらも畑亜貴さんで、今回のベスト50の中で最多の6曲*の作詞に名を連ねています。ちなみに、同じアニメのOPとEDが並んだのは偶然です。

44位：「フライングヒューマノイド」 は「世紀末オカルト学院」のOP。ちょっとアニメが個人的にはぼぼぼぼーんって感じだったのですが、OPとEDはよかったです。しょこたんの歌をまともに聞いたの、はじめてかも。普通にカッコいい曲です。

43位：「God only knows」 は「神のみぞ知るセカイ」のOPです。今回のランキングで最長の8分超え。OPではその一部を使っています。オール英語詞のなんとも厳かな歌で、その神々しさがウケる感じです。いわゆるギャップの妙を狙った曲というところでしょうか。アニメのOPにこれだけの気合が入っているのは、なんだかいいですね！

43	43位	God only knows	Oratorio The World God Only Knows	神のみぞ知るセカイ
44	44位	フライングヒューマノイド	中川翔子	世紀末オカルト学院
45	45位	未来回帰線	橋本みゆき	祝福のカンパネラ
46	46位	シアワセは月より高く	美郷あき	祝福のカンパネラ
47	47位	奈落の花	島みやえい子	ひぐらしのなく頃に解
48	48位	約束	ムック	閃光のナイトレイド
49	49位	いつだって。	ダイスケ	放浪息子
50	50位	Crow Song	Girls Dead Monster	Angel Beats!

42位：「Truth of My Destiny」は「伝説の勇者の伝説」のED(前半)。ひたすら王道を攻める作品ですが、EDもその例外にあらず。カッコいい系のOPと対をなすようなキレイ系のEDです。

41位：「SHINY SHINY」は「デッドマン・ワンダーランド」のED。アニメがかなりバイオレントでクレイジーでブラッディーな感じなので、最後に心が洗われるような曲をあてたのでしょうか、逆に心の傷にしみませ。EDの映像と合わせてじわじわダメージを受けていくような感じ。だが、それがいい。

40位：「LEVEL5-judgelight-」は「とある科学の超電磁砲」のOP(後半)。前半のOPがピリっとくるようなインパクトただけに、どんなOPにするか悩ましかったとは思いますが、後半も引き続き見事なOPでした。

39位：「No buts!」は「とある魔術の禁書目録II」のOP(前半)。40位の「とある科学の超電磁砲」の作家ですが、禁書目録はベスト50にこの1曲です。禁書ファンの人、ごめんなさい。ちなみに、超電磁砲はもちろんもう1曲入っています。

38位：「My Secret」は「会長はメイド様!」のOP。いいOPだと思っていたら、2クールずっと変わらずこの曲でした(EDは途中で変わった)。今回のランキングでは貴重な少女漫画原作アニメのランクイン。突き抜けるような爽やかな強さとちょよとの弱さがイイ感じに出ている歌です。

37位：「魔・カ・セ・テ Tonight」は「これはゾンビですか?」のOP。ぶっちゃけ、本編よりこのOP(とOPアニメ)の方がカッコ良かった気が(オイ!)。歌っているのは、ヒロイン(?)の中の人(キャラ名義ではない)。カッコいいのに可愛らしい歌。

36位：「君がいる場所」は「世紀末オカルト学院」のED。アニメと無関係に良い曲。そして、EDの映像はなぜか実写だった。しかも、アニメ本編とはほとんど関連性はないという。あれはもはやPVです。

35位：「REALOVE:REALIFE」は「いちばんうしろの大魔王」のOP。声優さんの4人組ユニットが歌っていますが、ロックな感じの歌といゆるアニメ声が妙にマッチしていました。聞くと元気になりそうな曲。やっぱり一人だけで歌うのとは違うもんですね。

34位：「LAMENT ~やがて喜びを~」は「伝説の勇者の伝説」のOP(前半)。42位のEDでも書いたとおり、見事に王道です。やっぱり王道はいいですね!ちなみに、後半のOP&EDも良かったのですが、今回はランク外ということで。

33位：「林檎もぎれビーム!」は「懺・さよなら絶望先生」のOP。第1期も第2期もツッコミ所満載なOPですが、今回は第3期。このタイトルの由来を知らない人は、とりあえずwikipediaへ!アニメとロックの絶妙かつ破滅的融合です。でも、ネタで順位をつけているわけではないです。

33	33位	林檎もぎれビーム!	大槻ケンヂと絶望少女達	懺・さよなら絶望先生
34	34位	LAMENT~やがて喜びを~	結城アイラ	伝説の勇者の伝説
35	35位	REALOVE:REALIFE	スフィア	いちばんうしろの大魔王
36	36位	君がいる場所	高垣彩陽	世紀末オカルト学院
37	37位	魔・カ・セ・テ Tonight	野水いおり	これはゾンビですか?
38	38位	My Secret	水野佐彩	会長はメイド様!
39	39位	No buts!	川田まみ	とある魔術の禁書目録II
40	40位	LEVEL5-judgelight-	fripSide	とある科学の超電磁砲
41	41位	SHINY SHINY	DWB feat.ニルギリス	デッドマン・ワンダーランド
42	42位	Truth Of My Destiny	Ceui	伝説の勇者の伝説

32位：「Be Starters!」は「まよチキ!」のOP。このベスト50でリリースが一番最後の曲です。元気が出る曲。頑張らなきゃいけないけれど、ぴしっと決まらないときにお聴きください。

31位：「SCARLET KNIGHT」は「DOG DAYS」のOP。アニメ本編に不釣り合いではないかと思うくらい、やたらカッコいい曲。逆に、OPがこれではなかったら、ただカワイイだけで終わっていたかも知れない。そういう意味でも存在感のある歌です。

30位：「Programming for non-fiction」は「よくわかる現代魔法」のOP。OPの作品タイトル出るところが良かったです。しかし、歌がこれだけカッコいいのに、アニメはなぜかよく覚えていません。

29位：「Once」は「いつか天魔の黒ウサギ」のOP。原作者は「伝説の勇者の伝説」と同じですが、OPはこちらに軍配があがった感じです（もちろん個人的にはってことです）。実際は、甲乙つけがたいところではありますが。

28位：「secret base ～君がくれたもの～ (10 years after Ver.)」は「あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。」のED。ちょうど10年前にZONEが出した曲のカバーですが、実質的にはこのアニメの原作でしょう。もともと好きな曲でしたが、これはこれでアリだなあと。この曲を使おうと思ったアニメ制作者の作戦勝ちです。

27位：「カワルミライ」は「神様のメモ帳」のOP。もっと上位でもいいかと思ったのですが、まだアニメを見ていないのでとりあえずこの順位。2011年夏アニメの曲で、把握している中では一番いいと思います。

26位：「神様のいうとおり」は「四畳半神話大系」のED。作品がそもそも一般的なアニメというよりは、かなりアート寄りの映像作品みたいだったのですが、その雰囲気に見事にマッチした異様な曲です。この作品にはこれしか考えられないというくらいのマッチング。

25位：「空想ルンバ」は「俗・さよなら絶望先生」のOP。33位の3期に引き続き、2期のOPもランクイン。これはもう「聴いてください!」としか言えない。ルンパルンパルンパルンパ! 脳味噌に何か作用しそうな感じの曲です。極限までふざけながらも、妙に深い。中身について語り出したらキリがないのでこの辺で。

24位：「Brave Song」は「Angel Beats!」のED。学園祭のあとの静けさに似た雰囲気、なんとも言えない曲。アニメを見ていない人は、とりあえず見ましょう。ここであだこうだと語るのは無粋というものです。

23位：「冒険でしょでしょ?」は「涼宮ハルヒの憂鬱」のOP。このアニメは他の曲も印象深いだけに忘れられがちかもしれませんが、ガチで選ぶならこれだと思っんですよね。インパクト重視なら、みっくるんるん♪だとは思いますが。

23	23位	冒険でしょでしょ?	平野綾	涼宮ハルヒの憂鬱
24	24位	Brave Song	多田葵	Angel Beats!
25	25位	空想ルンバ	大槻ケンヂと絶望少女達	俗・さよなら絶望先生
26	26位	神様のいうとおり	いしわりり淳治&砂原良徳+やくしまるえつこ	四畳半神話大系
27	27位	カワルミライ	ちようちよ	神様のメモ帳
28	28位	secret base ～君がくれたもの～ (10 years after Ver.)	本間芽衣子(茅野愛衣)、安城鳴子(戸松遥)、鶴見知利子(早見沙織)	あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。
29	29位	Once	原田ひとみ	いつか天魔の黒ウサギ
30	30位	Programming for non-fiction	麻生夏子	よくわかる現代魔法
31	31位	SCARLET KNIGHT	水樹奈々	DOG DAYS
32	32位	Be Starters!	喜多村英梨	まよチキ!

22位：「創聖のアクエリオン」は「創聖のアクエリオン」のOP。アニメを知らないのに曲だけ知っているという人も多いのでは。今回のランキングで唯一のロボット系（須々木はロボットアニメをほとんど見ない）。歌詞のインパクトがすごいです。しかも、タイトルから分かる通り、おそろしくアニメの内容に忠実という。

21位：「why, or why not」は「ひぐらしのなく頃に」のED。アニメを見て、何が起きているのかも良く分からないままこのEDが流れ出し、次回予告に至るわけですが、あれだけの内容なのにやたらと綺麗な曲で印象的。あえて英語詞をもってきたところはナイスな判断だと思います。

20位：「ハリネズミ」は「フラクタル」のOP。なんていうか、リズム、声質、歌詞ともに好きなタイプの曲です。OP映像のフラクタル模様とも見事にあっていました。このへんより上位で知らない曲があったら、とりあえず聞いた方がいいよ！

19位：「わが名は小学生」は「みつどもえ 増量中」のOP。1期のOPも圧倒的インパクトでしたが、2期ではそれがさらにレベルアップした感じです。冒頭で完全にネタ曲と思わせておいて、なぜかサビが妙にカッコいいという。中毒性あり。だんだん頭がおかしくなってきます。

18位：「Os-宇宙人」は「電波女と青春男」のOP。まさに電波系。だから、はじめは不快に感じるかもしれない（というかちょっとそう感じた）。でも、アニメを見て何度も聴いているうちに、やたらと響くラブソングになってくる。そんな曲です。

17位：「キミシニタモウコトナカレ」は「シャングリ・ラ」のOP。とりあえず、スカッとカッコいい超正統派アニソン。アニメとあっていました。

16位：「光の旋律」は「ソ・ラ・ノ・ヲ・ト」のOP。ここまでキレイなOPはそうそうないと思います。アニソンというジャンルの広さを感じさせる一曲。アニメも非常に美しく、クオリティーが高かったので、相乗効果も抜群でした。音楽にただならぬこだわりを感じるこのアニメの中で、さらにOPとしてしっかりと存在感を出していた歌です。

15位：「Last regrets」は「Kanon」（京都アニメーション版）のOP。ゆっくりと、それでいてジワジワと確実に迫ってくる感じがたまらないです。「泣き」というジャンルの大御所にふさわしい名曲。

14位：「夢想歌」は「うたわれるもの」のOP。曲の雰囲気が好きです。あとは、歌詞が好きです。特にサビあたりの歌詞は、メロディー抜きだとしてもひとつの詩としてアリなくらい印象的です。ちなみに、アニメのOPだと曲の冒頭に刀を打ちあう音が入るのですが、入っている方がいいと思います。

13位：「HIGHSCOOL OF THE DEAD」は「学園黙示録 HIGHSCOOL OF THE DEAD」のOP。絶望の中を、命の続く限りもかいてあがく。そんなアニメの世界観に完全にマッチした曲。このOPを聴くだけで、ぐっとその世界に引き込まれていきます。DEADを歌うことでALIVEの価値が際立つことを気付かせてくれる曲です。

13	13位	HIGHSCOOL OF THE DEAD	岸田教団&THE明星ロケッツ	学園黙示録 HIGHSCOOL OF THE DEAD
14	14位	夢想歌	Suara	うたわれるもの
15	15位	Last regrets	彩葉	Kanon(京都アニメーション版)
16	16位	光の旋律	Kalafina	ソ・ラ・ノ・ヲ・ト
17	17位	キミシニタモウコトナカレ	May'n	シャングリ・ラ
18	18位	Os-宇宙人	エリオきかまっちゃん	電波女と青春男
19	19位	わが名は小学生	丸井みつば(高塚彩陽)、丸井ふたば(明坂聡美)、丸井ひとば(戸松遥)	みつどもえ 増量中
20	20位	ハリネズミ	AZUMA HITOMI	フラクタル
21	21位	why, or why not	片霧烈火	ひぐらしのなく頃に
22	22位	創聖のアクエリオン	AKINO	創聖のアクエリオン

12位：「コネクト」は「魔法少女まどか☆マギカ」のOP。普通に聴いても良い曲だけれど、アニメを最後まで見てから改めて聴いて欲しい。現代アニメのひとつの究極形であり、それとともにあった歌として記憶にとどめておく必要がある一曲。それほどひねっているわけでもない曲なのに、アニメの展開にあわせて様々な役割を果たしていくのは、作品との良い関係が築けている証なのでしょう。

11位：「Cagayake!GIRLS」は「けいおん！」のOP。関連楽曲も数々の記録を打ち立てた「けいおん！」の第1期OP。オリコン的にはEDとのことですが、個人的にはOPの方が好みます。「けいおん！」と言ったらコレではないかと。一曲で「楽しさ」をこれだけ素直に前面に押し出しているのは、結構すごいことなのではないかと思えます。

10位：「ひぐらしのなく頃に」は「ひぐらしのなく頃に」のOP。「ひぐらしのなく頃に」という作品自体、その後のサブカルチャーに広く絶大な影響を及ぼしているわけですが、このOPもそれにふさわしいインパクトがあります。とりあえず、OPからホラー。「怖いアニソン」のランキングだったら、有無を言わず殿堂入りです。

9位：「もってけ！セーラーふく」は「らき☆すた」のOP。はじめて聴いたときに意味不明すぎて歌詞を見たけれど、歌詞を見ても完全に意味不明すぎて衝撃的だった曲。これはつくろうと思ってくれるような曲じゃない。きっと何かが登場したんだと思います。

8位：「Treasure」は「生徒会の一存」のOP。1話のふざけた掛けあいから、いきなりこのOPが流れて一本取られました。はじめのうちはOPだけがやたらイイ感じだと思っていたら・・・。アニメ本編が進むにつれ、OPがより良く聴こえ、さらに本編がより良くなっていくという、アニソンと本編の理想的な関係が成立していた一曲。

7位：「片翼の鳥」は「うみねこのなく頃に」のOP。本当に最初の一瞬ですべてを持っていってしまう曲。何かをつかまさせてくれそうなのに、結局は何もつかませてくれない。単純にミステリーともファンタジーともとれない異次元のストーリー展開が醸し出す雰囲気、ここまでの確に歌いあげていることに感服です。

6位：「irony」は「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」のOP。このアニメにはこのOPが必要だった。良い意味で予想を完全に裏切った作品だったけれど、すべてはこのOPなくしてはありえなかったと思う。アニメ作品においてOPがどれほどのウェイトを占めるのかを再確認させられた一曲です。

6	6位	irony	ClariS	俺の妹がこんなに可愛いわけがない
7	7位	片翼の鳥	志方あきこ	うみねこのなく頃に
8	8位	Treasure	碧陽学園生徒会	生徒会の一存
9	9位	もってけ！セーラーふく	京こなた(平野綾) 桃かがみ(加藤英美里)、 樫つかさ(福原香織) 高良みゆき(遠藤綾)	らき☆すた
10	10位	ひぐらしのなく頃に	鳥みやえい子	ひぐらしのなく頃に
11	11位	Cagayake!GIRLS	桜高軽音部	けいおん！
12	12位	コネクト	ClariS	魔法少女まどか☆マギカ

5位：「only my railgun」は「とある科学の超電磁砲」のOP(前半)。このカッコ良さは、アニソンの域に収まりきれない。後半のOP(40位)も良かったけれど、個人的には断然コッチ派です。特に、出だしのタイトルが出るところとか、ヤバ過ぎる！

4位：「時を刻む唄」は「CLANNAD ～AFTER STORY～」のOP。最初から一音一音が胸に響くけれど、特に間奏部分で一気に持っていかれます。静かな場所でしっかり耳を澄まして聴いて欲しい。そんな、異論を認めない名曲。この曲を超える作品はそうそうでないだろう。そう思っていたのですが・・・。

3位：「My Soul, Your Beats!」は「Angel Beats!」のOP。4位の「時を刻む唄」と、歌、作詞、作曲の組み合わせはまったく同じ。正直、どちらがより上位かという、意見が割れそうですが、個人的にはこちらを選んでみました。「時を刻む唄」もそうですが、ピアノの音がいいです。Beatsがこんなに綺麗な音を奏でるとは。

2位：「君の知らない物語」は「化物語」のED。「神曲」という言葉が最もしっくりくる曲。この曲をアニソン1位に選ぶ人はかなりいると思います。いつまでも忘れられずに多くの人の中に残り続ける名曲でしょう。最初から最後まで疾走する勢いをそのままに、甘酸っぱさとほろ苦さを混ぜ合わせながら、物語は突き抜けていく。

1位：「Red fraction」は「BLACK LAGOON」のOP。完全に個人的な趣味ですが、ここだけは譲れません。とにかく聴いてください(音量大で!)。まさに脳髓を駆け巡る一曲。世にはびこる有象無象の理屈を軽くひねりつぶして鼻で笑うような圧倒的なインパクトを、最初から最後までいっさいの暇を許さずに爆発させている。だから、音楽はイイ。

1	1位	Red fraction	MELL	BLACK LAGOON
2	2位	君の知らない物語	supercell	化物語
3	3位	My Soul, Your Beats!	Lia	Angel Beats!
4	4位	時を刻む唄	Lia	CLANNAD ～AFTER STORY～
5	5位	only my railgun	fripSide	とある科学の超電磁砲

* 畑亜貴作詞曲は、46位：「シアワセは月より高く」、45位：「未来回帰線」、35位：「REALOVE:REALIFE」、34位：「LAMENT ～やがて喜びを～」、23位：「冒険でしょでしょ?」、9位：「もってけ!セーラーふく」。ちなみに、2番目に作詞が多いのは麻枝准で、50位：「Crow Song」、24位：「Brave Song」、15位：「Last regrets」、4位：「時を刻む唄」、3位：「My Soul, Your Beats!」(5曲とも作曲も担当)。

ブレイリストで再生しながら書いていたんですけど、結構手が疲れました。普通にタイピングの練習状態・・・。曲が終わるまでに書ききらないとゲームオーバーっていう、シャトルラン的イベント。そして、50曲っていうのは普通に多いですね！これを全部読んでくれた人とかいるのかな？まあ、読まなくても、聴いてくれれば本望なんですけどね！

さて、せっかくこれだけ書きまくったので、ここでちょっとアニソンに関する雑感というものを書き連ねてみましょう。

昨今のJ-popの不調（ものによりませんが）とアニソンの隆盛を考えると、いい歌っていうのは、「自分以外の誰かのための歌」なのではないかという気がしてきました。

「ひと山あててやろう！」と意気込んで登場するアーティスト

たちが、運よくひと山あててもあつという間に消えていってしまうのは、やはりそういう気持ちでつくっている限りにおいて、所詮それはその人だけのものだから。

対してアニソンというのは、そもそもジャンルのに「作品のための歌」であり、「作品を見てくれている人」のための歌です。アーティストは主役ではなく、一歩下がったところで視聴者と同じく作品を応援する立場です。そういう意味では、アニソンが人気のすそ野を広げていく流れというのは、必然なのではないかと思えたりします。

J-popなどと比較したら、黒子に徹していると言っても過言ではないアニソンの歌い手たちの、作品を愛する気持ちっていうのが、同じく作品を愛する人たちに届きやすいというのは当たり前と言えたり前の話。

そして、アニメそのものが多

種多様になってきたことも作用して、それに付随するアニソンが内包する世界観や雰囲気も多種多様になり、どんどん新しい魅力が創出されていくというサイクルも見逃せません。

こういった、既成の「売れる曲」の枠にとらわれない自由さが、アニソン全体の成長の力を握っているのかもしれない。

作品の数だけ世界があり、世界の数だけ歌が生まれる。これからも、たくさんのすばらしい歌が、すばらしい作品とともに生まれることに期待です。



どうも、魁です。暑い日が続きますね。こんなときこそ皆でニコニコしよう！暑さなんてぶっとぼせ！という事で、個人コラム初回は私のニヤニヤ動画を紹介したいと思います。それは、かの有名な動画サイトの「やってみた」動画やってみた動画といっても色々ありますが、今回は、「弾いてみた」について書くかと思えます。

この記事を見てくださる方全員がニコ厨なんてことはないだろうと思うので、「弾いてみた」動画について少し説明させていただきます。

弾いてみた動画とは「ギターやベースのプレイ動画のことである！」

(超☆簡☆潔☆文☆)

まあ…そういうことだつてばよ。

ちなみに。弾いてみた動画を見ると、その楽器を弾きたくなるマジックにかかります。

十中八九。

私をそのマジックにかけたのは、知っている人は知っている、ベース奏者の「ティッシュ姫」です。

ティッシュ姫ってどんな姫？と思われる方もいらっしやると思うので説明させていただきます。

ティッシュ姫とは！動画内では毎回長門のコスプレをしており、自室のベッドで演奏するぞ！そして彼女の横にはなぜか毎回ティッシュ

の箱がおいてあるのだった…。

だいたいこんな感じです。そんな姫ですが、その見た目のかわいらしさからしばしば、「男なのか女なのか？」という論争がおきます。

果たして姫は男なのか女なのか？
「はい、姫は姫なのです。それ以外の何物でもありません。」

姫は動画内で、ボカロ、マクドナルド、涼宮ハルヒの憂鬱などアニソン中心に演奏しているので、是非一度見ていただきたい。

ちなみに私の最近のお勧めは、「ベトシスト 十面相をこったがえしてみた」です。

他の有名なベトシストのプレイも見られますし、ほんと…ベースが弾きたいです…(涙)

ってなること間違いなしの動画です…！

なんつって読者をどこへ誘おうとしているのかよく分かりませんが、全体的にスラップメインな感じなのでスラップのお勉強をしたい方にもお勧めかも…

なるほどわからんwwってなります。だめじゃん。それぐらいすごいです。

さて、もう隅っこですね。そろそろお別れの時間のようです。次回は歌ってみたでもやるかな…なんて思いつく、今回はこのへんで。

(魁)



Vanillaware

メンバー内で意外とゲーマーがいない事が判明したので、好きなゲーム関連について語ろうと思います。俺の独壇場ですやったね。

9月にPSPで新作が発売される、好きなゲーム会社「ヴァニラウェア」について、ちょっと語ろうかと思います。

学生時代、CG映像が綺麗でもストーリーやキャラクターが好きになれない～みたいな状態が続いておりました。ニコニコの実況プレイ動画でも今ではプレイするのが難しいファミコン・PSP時代の作品にハマっていた時期でした。少し昔のゲームを漁っていた所、中古(汗)で買った「オーディンスフィア」に出会いました。まあ、前から気になってただけですが。

すでに3D作品が多かった中で、あえて2Dなのにも驚きましたが、「映像のリアリティー」よりも「世界観の表現」に拘っているといった感じですごい好きになってしまいました。なにより背景の色彩が好きすぎる。カラフルで綺麗ッ！音楽も絵本・神話・童話っぽいのも少女漫画っぽいのもゆるゆる動く2Dキャラもグッ！ときました。ゲーマーの人にはシステムのことも色々物足りなさを感じるとは思いますが、「もう世界観は私的にバッチリだから、これからストーリーも戦闘システムもこだわり出せば…」と思うと期待感が膨らむ訳で…。

そして待ちに待った次作「龍村正」ですね。Wii11ですね。持ってねえよ馬あ~~~~~鹿あッ!!!!!!!
本当にこの時は任天堂爆発しろと思いました。任天堂悪くないけど。……多分。アーカイブ配信の噂がありますが、約4年も同じような噂が流れ、結局されないまま現在に至るわけで…。8割は諦めてますorzでも万が一出たらと思うとプレイ動画も見れないよ下畜生え。



今年、PSPで「グランナイツヒストリー」という新作が出ますが、自分でキャラ作れるんです。「真・三國無双」シリーズのエディットモードとかも大好きなので今から楽しみすぎるハハハ。でも、どうやらオンライン対戦と戦略がメインっぽい雰囲気。ポケモンやモンハンみたいに無限任務ループな気もする。人とコミュニケーションの苦手なのに。元祖インドア派の私はネット上でもチキンハート&面倒臭がり。どのくらいかと言うとツイッターでつぶやくのもビビる&メンダイくらいさ。世のオタクの人のがよっぽどアウトドアだあ。どりあえず、オンラインシステム以外にも本編ストーリーがあることを祈ってます。

そして楽しみなのが、それは、アレですよ。「お料理クオリティーに定評のある」ヴァニラウェアですよ。今回はお料理要素があるのか無いのか今から不安と期待で胸がいっぱいっばいですよ。シュルッ。

オンラインゲームでも「ドラゴンクラウン」が発表されましたが、女性キャラが…太ましますぐるよ…。ムキムキお姉さんもムチムチお姉さんも大好きだがバランスが、残念すぎるんだが…。まあPCも今年で11歳で激重だからオンラインとか元々無理な話なんだけどね！

これからもヴァニラウェアをストーリーキングします。でも、次の作品が3DSとかだったら今度は任天堂様になりそうで怖い。

今回はちよい昔ゲームぶらり(?)で「ジルオール」でも語りた気分です。いや～、ゲームって、本当に良い物ですね。

執筆中・米原のぞみ



RIGHT-ABOUT-FACE

- 方向転換 -

2011年9月某日、ついにサークル別念願の画集が発行された。タイトルは「RIGHT-ABOUT-FACE 方向転換」。創刊から方向転換というのはまったく初めてとしか思えないが、内容は至って真面目である。本来はテーマとして、タイトルである「方向転換」と、メンバーの中で募集した「日本のおとぎ話の語られなかった部分の妄想(ややこしい)」というものが設けられていたが、そこはフリーダムを地で行くメンツの集まりである。かなりの人数が決まりを無視していた。流石だ。

【方向転換】の解釈。

人が「方向転換」するのは一体何故だろう、何時だろう、何処だろう。その疑問に対する一つの答えとして、画集の最初のページにはこのような言葉が書かれている。

「ヒトが方向を変えるのは、大抵何か気づいた時か、誰かに呼び掛けられた時だ。何もせず、誰もおらず、何も無い場所で、方向転換することなどほとんどない。」

なんともわかりにくいニユアスだが、つまりそういうことだ。(どういふことか)




RIGHT-ABOUT-FACE 方向転換
¥200(電子出版でのみ発行)

執筆者：遊木秋勇 霧島凜 魁 ALISSA
笹木炬雄 米原のぞみ 黒咲彩芽 桜田

正直、この画集タイトルは「適当に辞書で引くべ」という、なんともふざけた決め方をしたのが、結果的にはおもしろい解釈を生むきっかけになった。何事も後付け理由で重みを付けることが出来る。

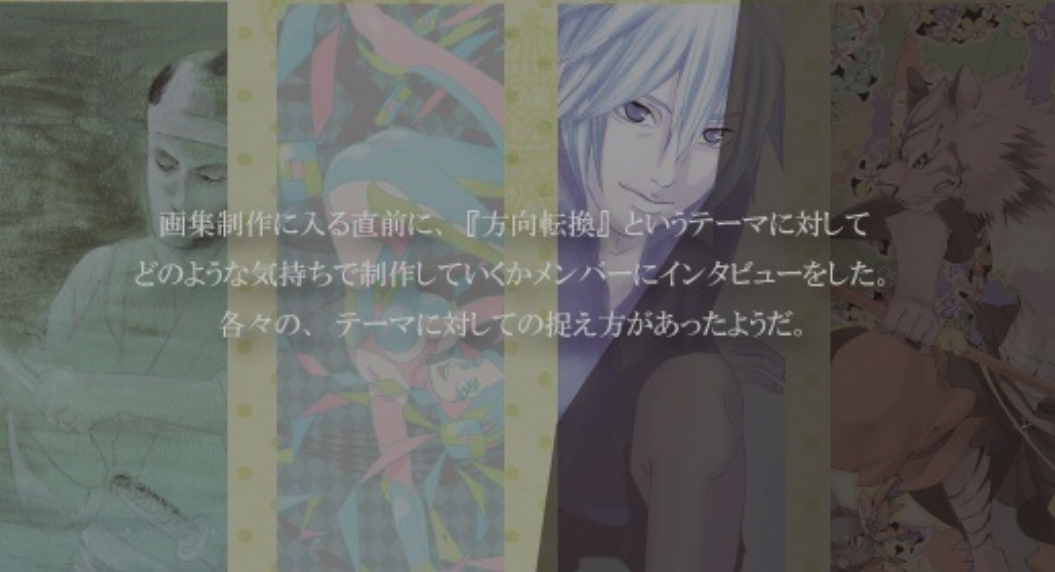
このような感じで、テーマに沿っているような沿っていないような作品が多数存在するが、各々が好きに描いた作品が凝縮された画集になったので、機会があればぜひ見て欲しい。まだまだ未熟な所はあるが、全員楽しんで描いていたことは間違いないだろう。イラスト以外にも普段はあまり明かされない線画や、メイキング、作業台写真なども掲載されている。



画集制作

直前インタビュー

米原のぞみ 霧島凜 魁 ALISSA



画集制作に入る直前に、『方向転換』というテーマに対して
どのような気持ちで制作していくかメンバーにインタビューをした。
各々の、テーマに対するの捉え方があったようだ。

RW画集制作

執筆者・米原のぞみ

今回の画集、というか初めての画集ですね。テーマは方向転換ということ。で、このキーワードについて考えて行こう。方向転換ってというと、今まで見ていた方向じゃない方向を向く、違う方を見る、違う角度から見る。あるいは戻る・引き返す。みたいな意味なわけです。よね？初っ端の画集から、要は「今までの自分」じゃない作品が求められるって結構ハードルが高い気がするww

逆・異なる・変えるってイメージが浮かびますが、イラストにし辛い単語だ。何か一つの対象に対して違う方を見るってことですよね。新たな自分を開拓みたいな？
今までやったことない事？小説とか苦手なPC作業？？描いた事が無いもの？BL？？戻るなら原点復帰？めっちゃ少女漫画の絵柄&コピック着彩とかかなあ。折角だから今まで苦手意識があつた機械やロボとかメタリックな絵柄に挑戦するのもありかな〜とか思ってます。第2の題材は日本の童話となっておりませう。ゼロから考えてオリジナルを作るのは大変ですからね。すでにあるものをリメイクするのは、他の事を考える余裕が生まれるので、遊べて楽しいというのがあります。なににより…楽しんですよね。

今、絵描きにあるまじき発言があつたような気がしますね。今すぐ忘れましよう。

童話っていうと教訓の意味合いが強い内容が多いので、どうしても「実は怖い・グロイ・エロイ」感じやダークな雰囲気を感じてしまうのです。が、まあそこは空気を読まない米原クオリティーです。みんながシリアスなイラストを描いてくるのを予測しつつ、私はソ



フトでライトなRPG風イラストを描く気満々ですよ！ええ、ゲーム好きですからねッ！！

如何にメンバー内で題材にする童話が被るのを阻止するかもこれから話合う訳ですが、話合いと
いうよりは争奪戦ですかね(笑) 私もお気に入り
の童話は早めに予約する
ようにします。

仲間と言ってもなかなか
か会えないので割とギリ
ギリまでお互いの作品は
見れないと思うので、今
からwktkです！もう
そんなに時間も無いので
モリモリ描きませう！

霧島凛・魁・ALISSA

「まわれー右！ピッ！
ピッ！(笛)」

画集のテーマを聞いて一番
に思い浮かんだのは小学生の
時に嫌になるほど聞かされた
先生の号令でした。(何故)の
で、ちよつくら真逆に駆け出
してみような、と。思ってお
ります。

気がつけばそれなりに自分
のスタイル(の様なもの)は
出来ちゃってたりするもので
す。でもたまにそれをぶち壊
してやりたくなる。「方向転
換」。このテーマを口実に、い
つもと違った霧島を探してみ
たいと思います。(霧島凛)

方向転換ということ、自
分の好きなジャンルから離れ
て別のものに挑戦したいなど
おもいました。普段自分が描
かないものに挑戦して、新た
な可能性を開拓できたらいい
などおもいます！

普段女の子をあんまり描
かないので、可愛いらしい
女の子を極めてみようかな
：とにかく攻めの姿勢でい
きたいです！ (魁)

方向転換というテーマで
制作するにあたって、言葉
の意味を自分なりに解釈し
た。それは、私たちは、た
だ前に進むだけでなく、横
道に逸れても、引き返して
後戻りしてもいい。そして、
定められた道も無い。だけ
れども立ち止まってはいい
ない。というものだった。
固執せず、だけれどもこだ
わりたい。今回の画集制作
ではこれまでの技術やモ
チーフの見直しと、新しい
試みを課題に制作してい
る。(ALISSA)

「私はわかってた…」

そういうことが……

「本当に森の中が好きなんだね」

これもまた、一つの“扉”の物語…。

私は何をしているんだろう？

「アンタ何してんの？」

「それをどうとらえるかは
完全に君の“自由”だ」

その扉は何処へ導くのか…
物語の行方は!?

クライマックス直前特集



千客万来だな

結論から言うと、vol.2は過去の時間軸。つまり、vol.1の直前の物語なのだ。だから第a-1話となる。
vol.2の出だしはvol.1と違い、荒んだ雰囲気のリ桜が登場する。彼女が森を走っている所から始まり、川中子との出会いが描かれている。川中子もまたvol.1より、少々



その髪は元気が
クタクタだよ…

何だかんだと
生きてるからね

どいつもどいつも
つげやしない

「好きにすれば？」
物語は突然の、この言葉から始まる。vol.1の第a話は、たった30Pの中で物語が始まり、そして急展開を迎える構成だ。いきなりこれを読んだ人はおそらく、良くわからないまま内容が終わってしまったという印象を受けるだろう。しかし、その『突然さ』も、vol.2を読めば全て解決する。

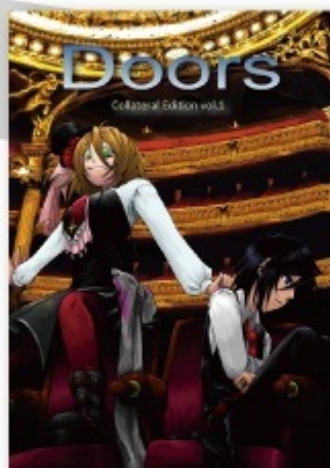
荒んだ雰囲気だ。彼にも何かあったのだろうか？
こうしてある意味似た者同士な出で立ちをした二人は、行動を共にするようになるのだ。
vol.3では物語のクライマックス、『里桜の扉』の物語の完結となるわけだが、vol.1とvol.2を両方読んだ人でも、里桜の進む道を予想することは難しいだろう。…彼女は何を求め、そして何処へ行くのか。『扉』は何処に、この少女を導くと言うのだろうか…。みなさんも、里桜の行く末を共に見守って欲しい。



アナタの一連の
行動には無駄がない

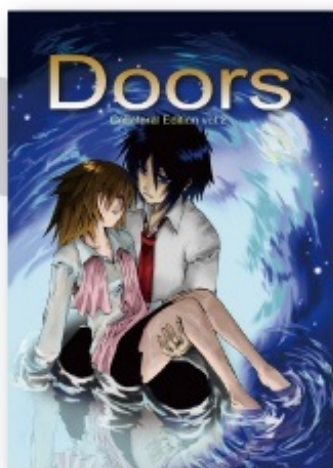
矛盾がない

そして純粹だ



Doors ~ Collateral Edition vol.1 ~
第a話「Dash in the Deep Forest」

36p / ¥500 (電子出版では¥200)
※イベントではセット価格あり。



Doors ~ Collateral Edition vol.2 ~
第a-1話「Stray Puppies」

38p / ¥500 (電子出版では¥200)
※イベントではセット価格あり。

Collateral Edition vol.3

2011年10月30日 COMITIA 9.8

発行予定

※「Doors」とは Random Walk 公式ウェブサイトにて連載中のオリジナル漫画。
～ Collateral Edition ～ はその番外編的な物語。

Doors ~ Collateral Edition ~

原作：須々木正 漫画：遊木秋勇

君はこの扉を開けて、
本当はどこに行きたいんだ？

Random Walk が総力を結集!

ノベルゲーム制作始動

サークルの強み。

それは、協力プレイを使えるということだ。少年誌的な「1+1=3」の発想で行けば、サークルは面白いことができる可能性をたくさん持っているはず。だからこそ、シナリオ、イラスト、サウンドができるなら、ここに至るのは自然な流れとも言える気がする。

僕達は本気でやります。

Random Walk は、本気でノベルゲームを制作します!!
総力をあげ、命運をかけ、全力を尽くします。

そんなわけで、ちょっとだけ…

「このゲームを遊ばれますか?」▼

Introduction

舞台は未来の世界。

じきに訪れるほど近くはないけれど、空想するしか触れることが叶わないほど遠くもない、そんな未来の世界。

歴史は、今を生きる僕達の世界からゆるやかに連続的に流れ、その世界に至る。

「どこかの知らない世界」ではない。
誰もが決して無関係ではいられない、そんな現実現在の延長としての未来の世界。

世界は相も変わらず科学を神のごとく崇めながら発展していく。

グローバルゼーションの流れは収まる気配を見せずに広がり続け、より複雑に、より難しく絡まる様につながり続ける。

そして、目を凝らしても容易には判別できないほど境界は曖昧になっていく。

それは国と国の境界に限ったことではない。

民族、言語、宗教、生と死、生物と無生物、秩序と混沌、リアルとバーチャル、過去と未来、キミとボク。

そんな世界を人々は思い思いに生きていく。

それは、昔の人が空想したユートピアではないが、同じく昔の人が絶望したようなディストピアでもない。

ただの、当然の帰結としての世界がそこにはある。

ただの、偶然的悪戯としての彼らがそこにはいる。

タイトル未定。

「もうすぐ…あなたの街にサーカス団がくるよ。おもてなししてあげてね」



上は蜂の巣、下は蜘蛛の巣、でわけさ。

「ママは、なんで人形ばっかりつくってるの？」
「生きているものはね、必ずいつか死んでしまっのよ。」
悲しむよ、ね。だからママ、生きてくよ。ママの愛を、みんなに伝えるのよ。」

「なんだか、花みたいいな街だな」

「すいぶんキザなセリフを吐くのね。街で女の子を口説く予行練習？」

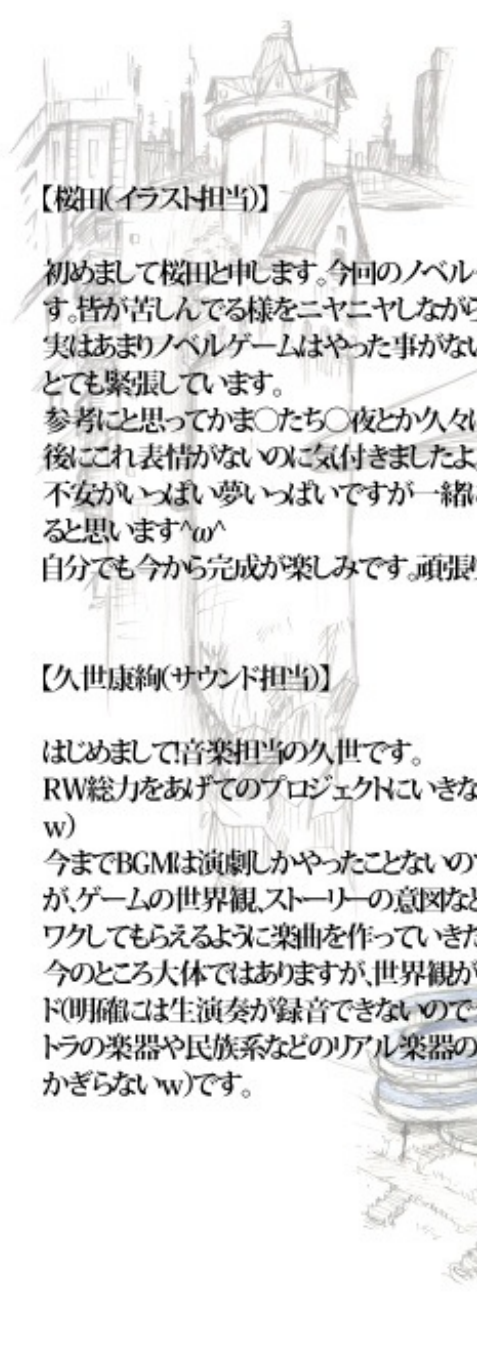
「まさか。あれは綺麗な食虫植物さ。」

「今もたくさんのお金が喰われたことも知らずに彷徨っているんだろ？」

生物とは、情報を一時的にため込む貯蔵庫であり、
世界を知覚することによりさらに多くの情報を蓄積しようとする存在——。

「ふうん。アンタ、本当にすごかったんだね」

「学生時代の得意分野は『カンニング』と『チート』。いまは『強奪』と『のぞき見』だ」



【桜田(イラスト担当)】

初めまして桜田と申します。今回のノベルゲームでメンバーの足を引っ張る係です。皆が苦しんでる様をニヤニヤしながら見てるのが最近の趣味です。うそです。実はあまりノベルゲームはやった事がないのでキャラクターのイラストを描くのはとても緊張しています。

参考にしてかま〇たち〇夜とか久々にやってみたらハマっちゃってね終わった後にこれ表情がないのよ気付きましたよ。

不安がいっぱい、夢いっぱいですが一緒にデザインしてくれるnozが頑張ってくれます。と思いますw^

自分でも今から完成が楽しみです。頑張りますよ~


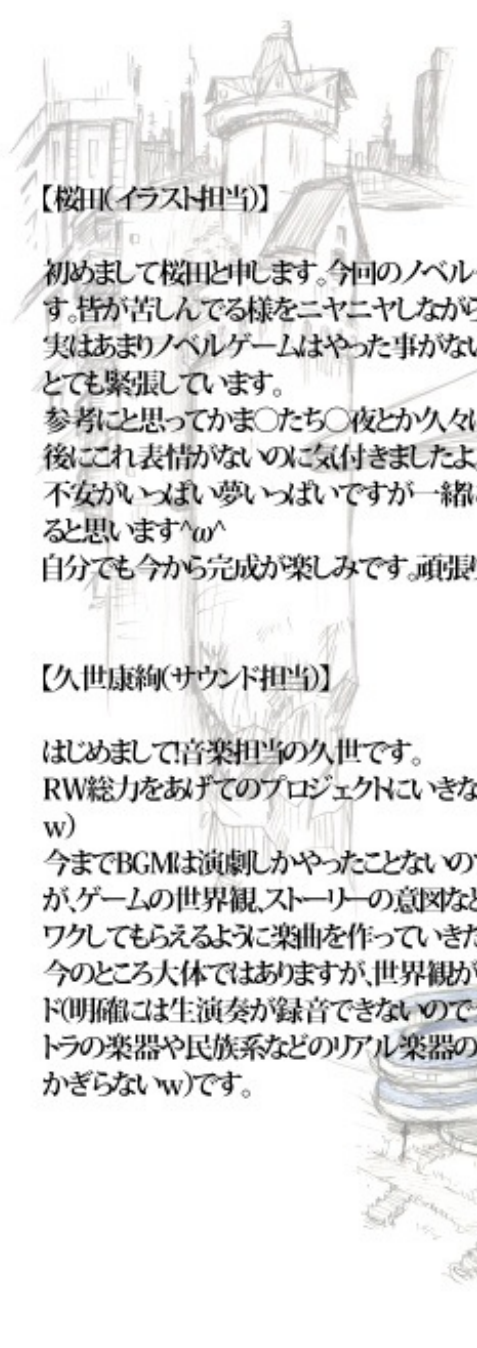
【久世康絢(サウンド担当)】

はじめまして音楽担当の久世です。

RW総力をあがせてのプロジェクトいきなり参加することになりました(あたりまえかw)

今までBGMは演劇しかやったことないのでけっこう試行錯誤しながらはなりますが、ゲームの世界観、ストーリーの意図などを考えながらプレイヤーの方々にワクワクしてもらえるように楽曲を作りたいと思います。

今のところ大体ではありますが、世界観が近未来SFということで、デジタルなサウンド(明確には生演奏が録音できないので全部デジタルだがw)を中心にオーケストラの楽器や民族系などのリアル楽器の音色を混ぜた楽曲になる予定(なるとはかぎらないw)です。



編集後記

はじめての雑誌ということ、とれない統制を無理にとろうとするよりも、みんなの個性を生かす戦略にたわけですが、結果は見ての通りです。良い点悪い点はいきなりと見直して次に生かしていきたいです。ただ、Random Walkを知ってもらおうという最大の目的は、ある程度達成できたかなと思います。ようはこんな感じなんです。と。

さて、これからの一年というのは、これまでの一年とはまったく違ったものになるでしょうし、そうでなくてはいけないと思っております。そして、とりあえずその中心には、ノベルゲーム制作が据えられることになるでしょう。

どんなものができるのか全然わかりませんが、努力を惜しまなければ、必ず良いものができるという妙な確信があります。

そして、もちろんノベルゲーム以外も可能な限り頑張っていくと思います。目標はまだまだまだまだ先なので、可能な限り最速

での進化を目指したいです。そんなRandom Walkの情報は、日々ウェブサイトにしてお届けします。たまにでもチェックしてもらえると嬉しいですよ。

最後に、こんなところでバッチリ読んでくれていたあなたに、感謝の気持ちを。ありがとうございませぬ！！

須々木正

はじめまして、一応サークルの代表を務めている遊木と申します。

今回の雑誌は須々木氏を中心に動いて貰い、メンバーが担当の記事を自由な形で表現できるように流れにして貰いました。まあ、須々木氏が先に言っているように良い点も悪い点も見えて、良い経験だったのではないかと。マジソンも書体もやりたい放題で(笑)そもそも雑誌かどうか怪しいものにはなりませんが、物を削っていくサークルとして「表現すること」の一つの手段を、ある程度は内にも外にも提示することはできたと思っております。

我々のサークルの基盤の一つは「楽しむ」こと。それは単純な娯

楽という意味ではなく、もっと広い意味での「楽しみ」だと考えています。創作することがスマートフォンで終わることなんてほとんどありません。悩んで、考えに考え抜いて、それを全てパアにするぐらいの覚悟がないとなかなか納得いくものなんて生み出せない。それでも、そういう過程を経て生まれた作品からは「厚み」と「重さ」が伝わってきます。私たちもそのような創作を目指していきたい。

このあとの一年はサークルにとつて大きな意味を持つ年になると思います。もしよろしければ、この出会いをきっかけにしばしお付き合い頂ければ幸いです。

遊木 秋勇



Staff

須々木正
魁

遊木秋勇
霧島凛
米原のぞみ

黒咲彩芽

RW

Random Walk Official magazine

2011年10月7日発行

発行人 須々木正
編集人 遊木秋勇

Random Walk

定価0円

<http://randomwalk.yangotonaki.com/>
random_walk2010@hotmail.co.jp



Random Walk official website

乱歩酔歩

らんぼすいほ

<http://randomwalk.yangotonaki.com/>

そこには、
まだあなたの
知らない世界が
ある。



4900000000000
00000

©Random Walk 2011

