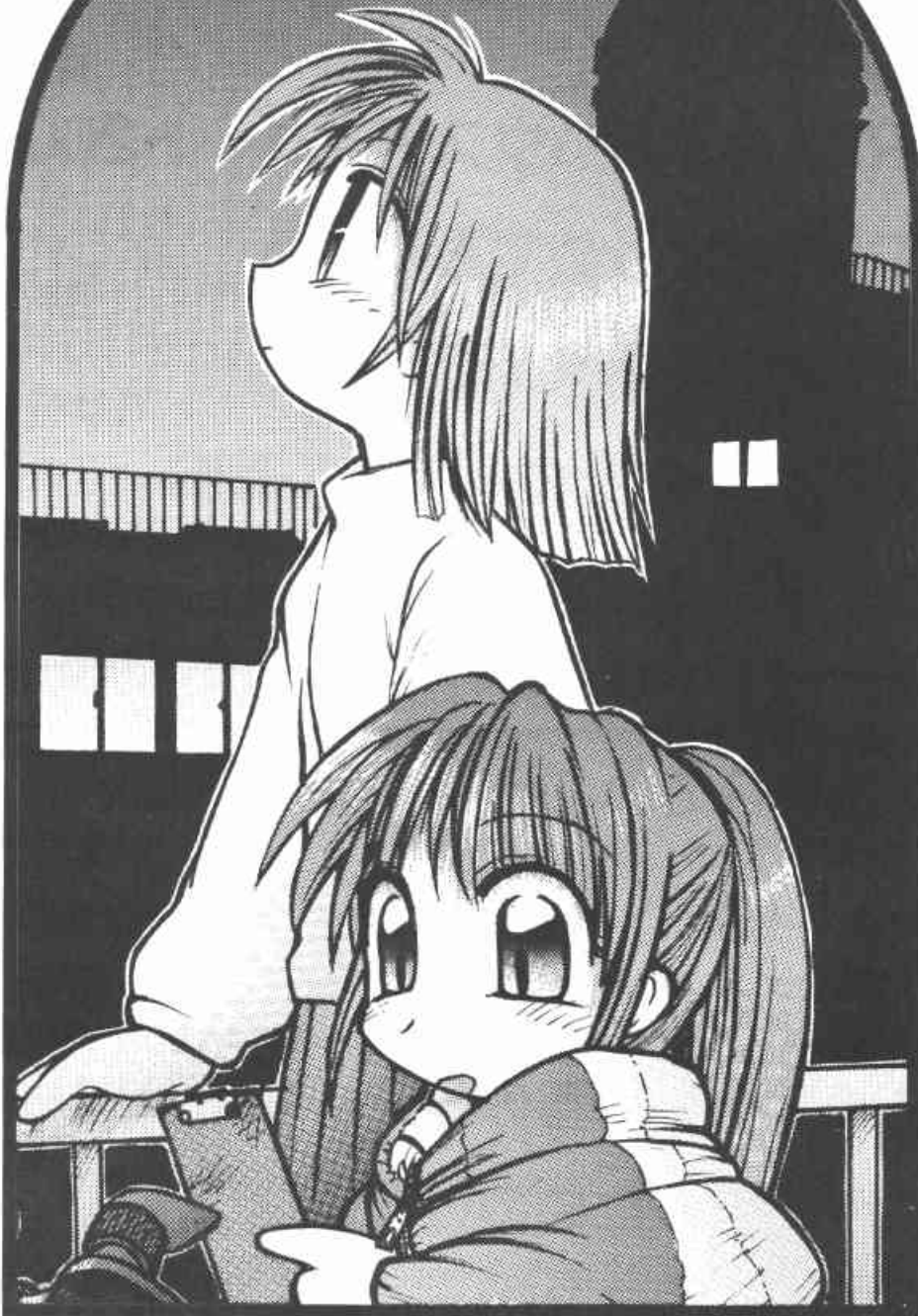


TRPG 120%

**TABLE TALK ROLEPLAYING
GAME'S INDEPENDENT
SYYLE MAGAZINE**

Vol.4 THE FORCE ISSUE
2001.W

Hope to TRPG



TRPGI20%

Illustration : Akitoki Sato

TRPG120% vol.4 Contents

特集

TRPGをはじめよう 2

■ TRPGソフトハウスアンケート2001 ■

■ TRPGをはじめてもらおう ■

奥羽 衛

■ 一茶助八の悠々TRPG好き ■

たまねぎ須永

■ 人間オスジェ 元固めとTRPG ■

NGM河村と道道山企画

■ ワンダフル・ライフ ■

横村 社

■ TRPGでいこう！ ■

卯月 弥丞

■ Book Mark 『魂の鍛冶屋』 ■

FORTUNE・編

■ 『ジライ』取扱教本 ■

櫻井 かずき&ヘヴィメタル東堂

■ ダイスマン軍曹のRPGキャンプ ■

横村 社

■ ゲーマーのための健康講座 ■

横村 社

■ ~Soul of Wonder~ ■

スチャラカ太郎

■ I.S.S.R:アリス・ザ・フェアリーワールド ■

【再録】

特集 TRPGをはじめよう・2

Let's Start TableTalkRolePlayingGame

GATEWAY 2001

- ★ TRPGソフトマガスタリート2001
- ★ TRPGをはじめてもらおう
- 一茶助八の怪々TRPG好き
- 人間オブジェ 社園めとTRPG
- ワンダフル・ライブ

特集に入るその前に…。

- あなたは、いつ、どうやってTRPGをはじめましたか？
- そのとき、一緒にはじめたひとは居ましたか？
- 当時の自分が今の自分の卓にプレイヤーとして参加してきたら、どう感じると思いますか？
- はじめたときあって、今はないものはありますか？
- または、そのときあればよかったなあ、と思うものは？
- 最初に遊んだシステムはなんでしたか？ また、TRPGに完全にハマるきっかけとなったのはシステムですか？セッションの内容ですか？
- 何故、わざわざTRPGをやってみようと思ったのですか？
- 正直、ビギナーには自分の卓やサークルに入ってきて欲しくないと思いますか？
- TRPGとビギナーのファースト・コンタクトはどこで、どうあることが多いと思いますか？
- その場合、そのプレ・ビギナーは何を見ていると思いますか？
- TRPGにであったのは偶然でしたか、必然でしたか？
- TRPGをやっていなかったら、違う人生を歩んでいた可能性は？
- それを後悔していますか？
- 一緒にはじめた人は、まだTRPGを続けていますか？

**今回の特集は、こんなことを
考えながら読んでいただきたいと思います。**

TRPGソフトハウスアンケート 2001

■企画・構成：FORTUNE
■回答協力：各社代表/御担当様

少し前まで、TRPGは『冬の時代』などと呼ばれ、実際ほとんど新しいシステムが発売されないという時期もありましたが、現在ではまた多くのシステムが発売されるようになり、購入が追いつかずに嬉しい悲鳴を上げるほどです。

しかし、私達は冬の記憶を忘れることはありません。何故、ああいったことが起こったのか、これからまた起こることはないのか…。それを考えているうちに、思い当たったことがあります。

我々ゲーマーと、TRPGシステムを創るソフトハウスはもっとお互いを理解する努力をしてもよいはず。そして、お互いに胸襟を開いてTRPGというホビーをいかに楽しみ、盛り上げていくか語り合えたら、もう冬を恐れる必要はなくなるのではないのでしょうか。そんなわけで、各ソフトハウスに聞いてみました。

■質問項目一覧■

- 御社名：
- 御回答者様御名前：
- 御社HP（URL）：
- 御社TRPG製品：

Q1：御社がTRPG製品市場に参入されたきっかけや理由などを教えて下さい。

Q2：御社にとってTRPG関連製品はどのような位置付けにありますか？

Q3：御社のTRPG関連事業（ゲームデザイン・広報・流通など）には、何人のスタッフが当たられていますか？

Q4：TRPG関連製品の開発や市場流通に関して、ユーザーの意見や希望といったものはどの程度参考にされていますか？

Q5：『TRPG』というホビーに対する御社の見解やそれに対する御社の取り組みや姿勢など、御社の『スタイル』を教えてください。

Q6：今後TRPGを取り巻く環境やTRPG自体はどのような変遷を遂げて行くとお考えですか？

Q7：オークションなどで絶版になったシステムに非常に高い落札価格が付けられる事例が頻繁に見られますが、それについてどう御考えですか？

Q8：今後御社が展開してゆかれるTRPG関連商品は、こういったコンセプトに基づいたものでしょうか？（複数選択可）

①誰にでも親しみやすく、TRPGの魅力に触れやすいビギナー向けコンテンツの充実。

②拡張性という面を重視し、1つのシステムを時間をかけて育ててゆく。

③共通のシステムを使用しつつ、多様な背景世界を展開。

④オンラインゲーム等、従来のTRPG以外の概念やシステムとのコラボレーション。

⑤海外システムの積極的な翻訳、紹介。

⑥既存のシステムの再構築、リメイク、最適化など。

⑦従来に無い斬新なコンセプトやシステムの探求。

⑧目的やスタイルを絞った専門性の高いシステムの構築。

⑨既存の作品（映画・アニメ・漫画・小説など）を冠した原作付きTRPGシステムの開発。

⑩TRPG以外の方向性への進出・展開

⑪その他（ ）

Q9：御社が展開しておいででのTRPG関連商品について、今後最も力を入れて行かれる物、近々発売予定のコンテンツがあるもの等について、よろしければPRをどうぞ。

Q10：最後に、これを読まれる読者諸氏に対してメッセージを御願いたします。

■御社名：有限会社アトリエサード

■御回答者様御名前：岩田恵 (Executive Editor/取締役・編集者)

■御社HP (URL) : <http://www.a-third.com>

■御社TRPG製品：

ヴァンパイア：ザ・マスカレード (基本システム)

ガイド・トゥ・カマリリヤ (ヴァンパイア：ザ・マスカレード・サブリメント)

ヴァンパイア・ストーリーテラー・コンパニオン (ヴァンパイア：ザ・マスカレード・サブリメント)

ワーウルフ：ジ・アポカリプス (基本システム)

TRPG：サブリ (定期サポート誌) 2001年10月現在4号発行

TRPG：サブリ増刊 2001年度版TRPGガイドブック「TRPGがやりたい!!」

近刊予定

ガイド・トゥ・サバト (ヴァンパイア：ザ・マスカレード・サブリメント)

book of Nod (ヴァンパイア：ザ・マスカレード小説)

カレイド・スケープ (輪廻戦記ゼノスケープ・サブリメント)

ヒーロー・ウォーズ～英雄戦争 (基本システム)

他

Q1：御社がTRPG製品市場に参入されたきっかけや理由などを教えて下さい。

営業提携を行っているスザク・ゲームズ社の製品製作委託業務から。

(弊社ではレイトショウ以降のスザク・ゲームズ製品製作をお手伝いしています)

朱鷺田祐介氏以外のクリエイター作品を発表するにあたり、スザクゲームズは朱鷺田氏の独自レーベルとして展開する方針を相互に再確認した結果。

Q2：御社にとってTRPG関連製品はどういった位置付けにありますか？

弊社では海外文学を中心としたカルチャームーブメントを積極的に翻訳紹介、批評展開を行っていきたいと考えています。

今後もインディペンデントマガジン・トーキングヘッズの発行等と翻訳出版を予定しています。この活動は文学・アート・映画・演劇・ダンスなど多岐にわたる分野の作品、アーティストの紹介に務めていきたいと思っております。

TRPG翻訳はその一展開です。

また、弊社は、出版社として自社製品を発行しつつ、場合によっては他社を版元とした製品開発を行う編集プロダクションとしての性質ももっています。

今後も委託業務としての製作と、自社出版と並行して行う予定です。

Q3：御社のTRPG関連事業（ゲームデザイン・広報・流通など）には、何人のスタッフが当たられていますか？

15人（契約スタッフ含む）

Q4：TRPG関連製品の開発や市場流通に関して、ユーザーの意見や希望といったものはどの程度参考にされていますか？

積極的にとりいれたいと考えています。

受取人払いのアンケートハガキや、インターネットアンケートを実施しています。

また、実際にコンベンションなどでファンさんとの交流で得るものも多いと思っています。

Q5：『TRPG』というホビーに対する御社の見解やそれに対しての御社の取り組みや姿勢など、御社の『スタイル』を教えてください。

以下、岩田個人の考えですがお返事的一端とさせていただきます。

TRPGは小説を読んだり、映画を見たりするといった受動的なストーリーの楽しみ方とは異なり、自分で物語を作りだし、ゲームという手法によって参加性を高めつつ、集団でコミュニケーションを取ることを前提とした独自の表現方法であると認識しています。

ホームページという表現法が個人の日記を公開したり、私を表現するという一つの方法論として提示された結果、作成されたページの多くが自分の物語を語りたがっている人々の作品であることを実感せずにいられません。しかし、その発信があまりにも一方向であることが気になります。TRPGのようなツールを使うことで、彼らが「今日のご飯は何だった」ではない物語を紡ぐことができたなら、それは新しい可能性になれる気がするのです。

私はその中でも、海外作品の紹介を中心に、日本オリジナル商品の開発もしていきたいと思っています。

製品の翻訳製作では、小説を翻訳するようによく本文を読むことを中心に、検索性の向上と、単純な誤謬や公開されているエラッタの吸収を念頭におき製作をしています。

また、TRPGは単体で楽しむだけでなく、追加情報によってより深く長く遊ぶことのできる商品であるという認識から、サプリメント作品の出版には力をいれていくつもりです。

今後は弊社独自の視点での他社システム製品のサプリメントの製作も行う予定です。

Q6：今後TRPGを取り巻く環境やTRPG自体はどのような変遷を遂げて行くとお考えですか？

出版不況によって、小売店の専門化が進行しています。

つまり知識をもった専門書店や専門ショップがその分野に興味をもった層に対してコアにケアをしていくような場面がより深まっていくと考えています。

またインターネット書店やコンビニを利用した流通経路が配給側と消費者を近くしていくと思います。近所に専門書店がなくても部屋の中でコンピュータで注文、近所のコンビニで受けとる、あるいは自

宅に配送される、そういった場面がより増えていくことでしょう。

もちろん、インターネットを利用されていない層も存在しているわけですから店頭で配本されディスプレイされることが有効であることはわかりません。

しかし、こういった状況は実はTRPGにとって、有利なのかもしれません。薄利多売の商品製作はTRPGのユーザーを増やしたのかもしれませんが、相応の拒否層も作ってしまったように感じます。

もう一度製品のクオリティ主体に立ち返り、製品製作に取り組むことが製作側にも求められていくでしょう。

その観点からすれば、現状の専門化はある意味新規にファン層を拡大する可能性には乏しいかもしれませんが、そのかわり、厳しい目のコア層によって製品クオリティの向上を求められ制作側に真剣勝負を要求してきます。そのことがクリエイターにより刺激になれば良いと思っています。

舞踊や音楽などの芸術や小説同様の価値をTRPGに見いだすことができるのはこれからだと思います。そして、それは可能であると信じています。

可能性を見失わず、商品のあるべき姿を忘れないで取り組むクリエイターが存在する限り、TRPGは生き延びると思います。

そんなクリエイターを支える仕事を私はぜひやっていきたいと思っています。

Q7：オークションなどで絶版になったシステムに非常に高い落札価格が付けられる事例が頻繁に見られますが、それについてどう御考えですか？

セカンドセルと著作権の問題が著作者の側から問題提議されている現状でコメントすることは慎重になりたいと思います。要求されている答えとは違うかもしれませんが以下を返答の変わりとしてさせていただきます。

絶版になったから、少ないからだけで高いということには少なからず疑問を感じます。

その作品が本当に価値があり、そして必要としている人間が多数いるなら再度製作する意味もあるでしょう。

たとえば、もともと芸術作品のオークションにしても同様の概念ははたらいっているわけです。浮世絵の値段をコントロールするために10年かけて一人の作家の作品を買い占め、自作自演で値段をつりあげ、最終的に全部販売して儲けるようなそんな詐欺まがいの商売もないわけではありません。それが美術品の投資市場を作っている一端でもあるわけです。

本当に価値を求めたいなら、そういった仕掛けにおどらされない自分の眼をきちんと持つべきでしょう。

ただ、欲しいという欲求があって、いくらかかっても欲しいなら、買いたい人が購入することを止める必要は感じません。

たとえば、私も古本屋でどうしても欲しい古書を高価でも買うたくい人間ですが適性ではない値段付けをされていたら手を出しません。それは個人の気持ちの範疇の問題でしかありませんね。

作品の価値は沢山売れたからではなく、高いからではなく、存在するだけで中古マーケットの値付けが価値を決めるわけではありません。

Q8：今後御社が展開してゆかれるTRPG関連商品は、こういったコンセプトに基づいたものでしょうか？（複数選択可）

質問的には、主力というべきものの数字を選択すべきなのでしょうか、弊社の活動はまだまだこれからのところがあり、可能性も含めすべての設問に関しコメントの形でお答えします。

- ①誰にでも親しみ易く、TRPGの魅力に触れやすいビギナー向けコンテンツの充実。
将来的には検討したいと思っています。
現状では、手に入れることのできる製品数の拡充ということと、ジャンルの多様性を守るために優れたロングセラー作品の紹介を重点的に行いたいと思っています。
- ②拡張性という面を重視し、1つのシステムを時間をかけて育ててゆく。
スザク・ゲームズの「深淵」をお手伝いしてきたように、弊社の製品もサブリメント製作をしていくつもりです。また、他社で発表された作品の可能性へのアプローチとして独自のサブリメント企画も手がけていきたいと思っています。
- ③共通のシステムを使用しつつ、多様な背景世界を展開。
現状のサポート作品には汎用システムはありませんが、将来的には考えてみたいと思います。
- ④オンラインゲーム等、従来のTRPG以外の概念やシステムとのコラボレーション。
興味はあります。もちろん、原作とした映画化とかそういういみではないですね。
個人的にはゲームではなく、たとえば「ドラゴンクエスト」のバレエをスターダンサーズバレエ団が創作したように、演劇やダンスなどのライブな活動とたんなる原作使用という意味を越えたコラボレーションがやってみたいですね。検討課題です。
- ⑤海外システムの積極的な翻訳、紹介。
現在ではこれがもっとも重要な部分です。
- ⑥既存のシステムの再構築、リメイク、最適化など。
検討中のももあります。
- ⑦従来に無い斬新なコンセプトやシステムの探求。
ぜひ、検討したいと思います。
- ⑧目的やスタイルを絞った専門性の高いシステムの構築。
理想ですね。誰にでも適したシステムも必要ですが、特化したシステムで完成度の高い商品に憧れます。
- ⑨既存の作品（映画・アニメ・漫画・小説など）を冠した原作付きTRPGシステムの開発。
必要があれば手がけていきたいと思っています。
- ⑩TRPG以外の方向性への進出・展開
関連小説の製作等を手がけています。

またまだ発表のできる段階ではありませんが、上記質問に関連しているような進行中の企画があります。随時発表していく予定です。

Q9：御社が展開しておいででのTRPG関連商品について、今後最も力を入れて行かれる物、近々発売予定のコンテンツがあるもの等について、よろしければPRをどうぞ。

今後もWODのみならず海外作品の翻訳紹介を行っていきます。
また、他社製品のサブリメント製作展開も行っていく予定です。

ガイド・トゥ・サバト（ヴァンパイア：ザ・マスカレード・サブリメント）
book of Nod（ヴァンパイア：ザ・マスカレード小説）

カレイド・スケープ（輪廻戦記ゼノスケープ・サブリメント）

ヒーロー・ウォーズ～英雄戦争

Q10：最後に、これを読まれる読者諸氏に対してメッセージを御願いたします。

受け身で作品を受けとるだけでなく、作り出すためのツールがTRPGであると信じています。

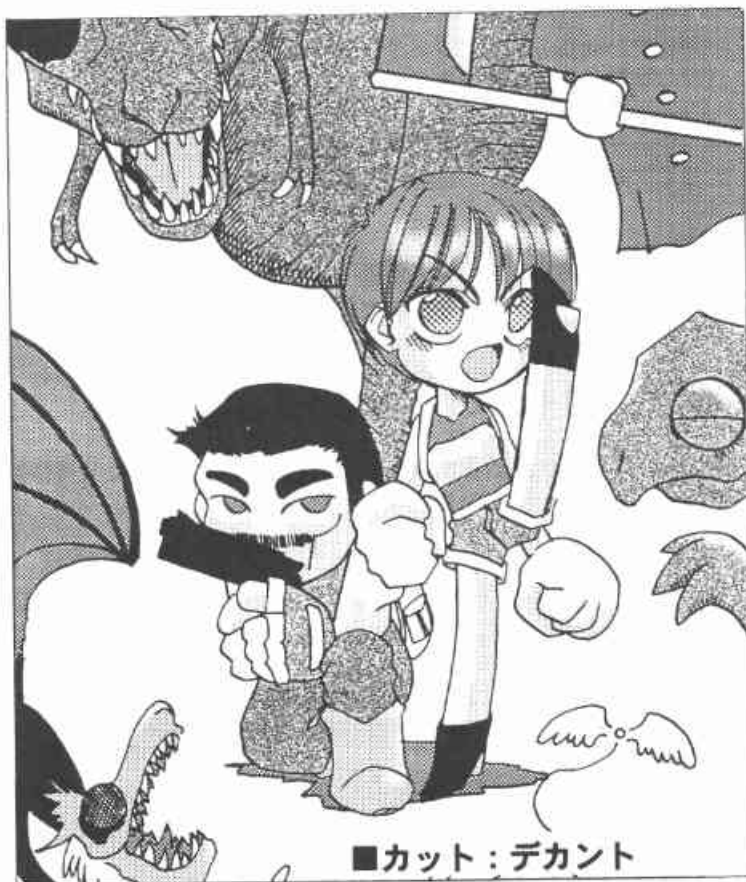
ですから、それゆえに作品を受けとったあとの創作の可能性は、「遊び手もクリエイター」として位置づけられる必要があります、そこには「創り」「発表する」がゆえに生れる喜び、楽しみと共に広義でのセッションへの責任の発生もあることを感じ得ずにられません。

また、そんな作品を愛しているユーザーさんであるからこそ、作品に対しての愛情を表現する方法を間違えないで欲しいと思います。

プロポーズと一緒に、「僕の愛情を受け止めてくれないなら、お前も殺して俺も死ぬ」的なアプローチでは結局協力者を失うかもしれません。

私はもともと、RPGの出版のみを手がけているわけではないので、読者ハガキも様々なジャンルのハガキを拝見するのですが、TRPGの読者ハガキの中には時々愛情のあまり作り手を叱咤するのではなく、分裂的に脅迫めいた文章を送ってくださるものがあり大変残念に思います。

TRPGとはもともとそういったコミュニケーションの技術を要求する作品であるのに、その作品の愛好者が他の趣味人よりもその部分に欠けているかのように受けとられるのは不本意ですよね。



■カット：デカント

■御社名：有限会社エルスウェア

■御回答者様御名前：坂東真紅郎

■御社HP（URL）：<http://www.elseware.co.jp/>

■御社TRPG製品：『特命転攻生』

Q1：御社がTRPG製品市場に参入されたきっかけや理由などを教えてください。

昨年、エンターブレイン社から「新しいタイプの学園TRPGを開発して欲しい」という依頼があったのが直接のきっかけです。これに応じて開発した『特命転攻生』が、弊社のTRPG第1作目となります。

弊社には、代表の柳川や坂東をはじめ、『蓬莱学園』や『狗狼伝承』など数々の学園物TRPGや小説、メールゲーム（PBM）の企画開発を手がけてきたスタッフが多数在籍しています。とくにメールゲームから始まった『蓬莱学園』シリーズは、ファンタジー全盛だった1990年当時のRPG界において「学園物RPG」という新ジャンルを打ちたて、やがてはドラマCDやTVゲームにまで広がったエポックメイキングな作品でした。

これらの経緯が、今回の開発依頼につながったのでしょう。

Q2：御社にとってTRPG関連製品はどういった位置付けにありますか？

弊社ではゲームや小説などメディアにこだわらず、幅広く「架空世界の設計」をテーマに活動しています。TRPGはまさにこのテーマにうってつけの題材であると考えています。

これまでは、メールゲームの企画運営を中心に、書籍などの出版部門や、TVゲームの原作・シナリオ部門などで活動してきました。しかし今回の『特命転攻生』をきっかけに、積極的にTRPG業界に参入したいという意欲をもっています。いまや弊社にとってTRPGは、とくに力をいれるべき主力商品なのです。

今後は学園物に限らず、さまざまなジャンルのTRPGを開発していく予定です。ご期待ください。

Q3：御社のTRPG関連事業（ゲームデザイン・広報・流通など）には、何人のスタッフが当たられていますか？

社員のうち、直接TRPGの開発に関わっているのは、代表の柳川房彦以下6名です。実際にゲーム開発を行なう企画部、原稿を編集する編集事業部、広報などを担当する総務部などがそれぞれ協力して作業にあたっています。

この他に、原稿の執筆やテストプレイなどに数十名のゲームライターが関与しています。

Q4：TRPG関連製品の開発や市場流通に関して、ユーザーの意見や希望といったものはどの程度参考にされていますか？

みなさんの御意見・御要望は、できるかぎり積極的に採り入れる方針です。

この方針を最大限に活かすために、『特命転攻生』ではテーブルネットというシステムを導入しています。これは、ユーザーから投稿やセッション記録を募集し、オフィシャル設定として認めていこうというものです。

さらに、ふだん使っているPCをNPCとして登録することで、小説版やサプリメントといった周辺展開に、そうしたキャラをどんどん登場させてしまうこともやっていく予定です。いわば、TRPGを「みんなで創っていく世界」にしようという計画なのです。

このテーブルネットシステムは、すでに『蓬萊学園』シリーズで実施されていますが、もともとはメールゲームの感覚をTRPGに持ちこもうという試みでした。弊社では今後もメールゲームで培われたノウハウを活かした、よりユーザーインタラクティブなTRPG展開をしていきたいと考えています。

Q5：『TRPG』というホビーに対する御社の見解やそれに対しての御社の取り組みや姿勢など、御社の『スタイル』を教えてください。

弊社では、メールゲームやTRPGなどを広く「ストーリーゲーム」と定義づけています。これは単に「既製品のストーリーをユーザーが楽しむゲーム」ということではなく、「みんなで物語を創っていくゲーム」という意味です。つまりユーザーの「参加性」が重要なのです。

TRPGは、数あるストーリーゲームの中でも「ライブ性」「アドリブ性」の点で優れています。中でもゲームマスター役の人は、シナリオ作成やマスタリングを通して、より深く「物語の創造」を楽しむことができます。この特徴は他のストーリーゲームには無いものです。

弊社では、このストーリーゲームの優れた特徴をさらに突き詰めていき、既存のTRPGのおもしろさを超えた、誰もが「物語を創造する喜び」を味わえるような斬新なゲームを創っていきたく考えています。

Q6：今後TRPGを取り巻く環境やTRPG自体はどのような変遷を遂げて行くとお考えですか？

近年、TRPGは再び勢いを取り戻しつつあります。もちろんその影には、いわゆる「TRPG冬の時代」にもめげずにがんばりつづけた各社デザイナーさんの努力と、ユーザーのみなさんの熱心な支持があったわけですが、弊社ではインターネットの発達もTRPG再興の大きな理由のひとつと考えています。

従来のTRPGは、休日などにみんなで集まって数時間かけてプレイすることが大前提となっていました。これが忙しい日本のユーザーのライフスタイルとかみあわず、TRPG普及の障害になっていた節があります。また、仲間内にゲームシステムを理解しているマスターがいないと、プレイが思うように進みません。「TRPG冬の時代」にメールゲームが一世を風靡したのも、メールゲームがこのような状況をカバーできたからです。

しかし、ウェブの発達によってこうしたTRPGをとりまく問題はクリアされつつあります。BBSやチャットを使ってのTRPGプレイは今後ますます一般化していくでしょう。個別のゲームのファンサイトもどんどん作られています。マスター同士の連絡も進み、マスタリング技術の交換も盛んです。

弊社ではこうした状況を考慮にいれ、ウェブ上での展開を視野にいれた、新時代のTRPGを模索していきたいと考えています。BBSやチャットでのプレイに特化したゲームシステムの開発なども検討中です。

Q7：オークションなどで絶版になったシステムに非常に高い落札価格が付けられる事例が頻繁に見られますが、それについてどう御考えですか？

結論としては、オークションの性質上、ときとして高価な落札価格がつくことは避けようがないことだと思います。

プレミアムという点ばかりに目がいきがちですが、オークションで卓上ゲームがあつかわれるということ自体は歓迎すべき状況だと思います。ファンにとっては、絶版ゲームを手に入れられるチャンスですし、これをきっかけに新しいファンが優れたオールドゲームに関心をもつのなら、むしろ好ましいことです。

また、ゲームコレクターなるものは昔からいましたし、マニアの間で絶版ゲームがプレミア化することは、シミュレーションゲームの時代であった20年以上前にも、むしろ頻繁にあったことです。

もちろん、卓上ゲームが投機対象としてのみ扱われるのは、製作者側としては非常に悲しいことです。しっかり遊んでこそそのゲームです。

せっかく高いお金で落札したゲームは、そのまま棚でほこりをかぶらせておくのではなく、ぜひともきちんと遊んで欲しいですね。

Q 8 : 今後御社が展開してゆかれるTRPG関連商品は、こういったコンセプトに基づいたものでしょうか？(複数選択可)

『特命転攻生』ではとくに「遊びやすさ」と「理解のしやすさ」、そして「みんなで物語世界を構築していくこと」を念頭においてデザインしています。その意味では、①②⑧ということになりますね。もちろん、すでに説明してきたとおり、弊社全体としてはメールゲームや小説のノウハウを活かしたTRPGデザインを目指すということで、④⑩も重要視しています。

今後もし機会があれば⑦⑨にもチャレンジしていきたいと思っています。

Q 9 : 御社が展開しておいでTRPG関連商品について、今後最も力を入れて行かれる物、近々発売予定のコンテンツがあるもの等について、よろしければPRをどうぞ。

当面はTRPG第1作目の『特命転攻生』に力を入れていきます。

10/20には小説第1弾『特命転攻生～人別帳は燃えているか?～』がエンターブレイン・ファミ通文庫から発売されます。主人公は、TRPG版の巻頭コミックでも活躍している成宮亮介です。ストーリーは巻頭コミックよりも前の話になります。執筆は新城カズマ(弊社代表・柳川房彦のペンネーム)＋新藤キミテル。イラストはTRPG版でも好評だった広江礼威さんです。

サブリメントはアトリエサード社から展開していく予定です。まだ正式なタイトルは決定していませんが、第1弾は追加学園データか秘密結社データ、シナリオ集のいずれかになりそうです。学園データにはどうにかして制服イラスト集をいれたいのですが、ページ数の関係もあって難しいかも知れません。

『TRPGサブリ』での誌上サポートも第4号からはじまっています。4号では柳川+坂東のインタビューが掲載されています。5号からはシナリオやリプレイなど実用記事を中心に展開していきます。公式ウェブサイトでのテーブルネット展開も、序々に投稿数が増えてきて、コンテンツが充実しつつあります。

また、2002年春からはメールゲーム版『特命転攻生』が予定されています。今回は従来の郵便参加コースに加えて、電子メールでも参加できるコースを検討中です。

「TRPGはやったことあるけど、メールゲームはまだちょっと……」という人は、試しに弊社サイトをごらんください。現在進行中のメールゲーム『パラダイス・トリガー～プリキの勲章～』について、ゲーム参加方法や、ゲーム中で起きている事件について解説しています。

さらに詳しく知りたい人は、無料パンフレットをご請求ください。『特命転攻生』のパンフは、2002年2月から配布予定です。電話もしくは電子メールでお申込みください。

関連イベントも積極的に主催していく予定です。詳しい情報は公式サイトで発表しますので、そちらもチェックしてください。

Q10：最後に、これを読まれる読者諸氏に対してメッセージを御願いたします。

弊社は新規参入メーカーということで、TRPGファンのみなさんにはまだまだ知名度が低いと思います。

「なんか知らない会社のゲーム」ということで食わず嫌いの人もいると思いますが、『特命転攻生』は弊社がどなたにも自信をもっておすすめできる力作です。機会があったらぜひプレイしてみてください。



■カット：デカント

■社名：有限会社 スザク・ゲームズ

■回答者様御名前：朱鷺田祐介

■御社HP（URL）：<http://www.bekkoame.ne.jp/ro/suzaku/>

なお、現在、インターネット上での情報提供につきましては、営業提携関係にありますアトリエ・サード社のウェブ・ページにて行っております。

（岩田@アトリエサード 註：現在、上記URLで「スザク・ゲームズ関連商品に関するサイトを作成する前に」として、朱鷺田祐介氏の著作権の二次利用に関する断り書きを掲載しています。

商品の販売、営業に関しては営業提携を行なっているアトリエサード（<http://www.a-third.com/>）にてカタログ、エラッタの公開を行なっております。）

■御社TRPG製品：

[パラダイス・フリート]

極楽艦隊・逆襲編

[レイトショウ]

It came from late, late, late show 深夜三流俗悪映画の襲来!!

It came from late, late, late show J 深夜三流俗悪アニメの逆襲!!

[深淵]

銀の門物語拾遺第一巻 人の夢、獣の夢

偽書・龍王教典

血のごとく赤き

追憶

銀龍亭異聞

[真・女神転生TRPG 覚醒篇]

業魔殿

[定期刊行物]

別冊FSGI 1～6号

Q1：御社がTRPG製品市場に参入されたきっかけや理由などを教えて下さい。

スザク・ゲームズは僕（朱鷺田祐介）がわがままをするための会社です。

好きなゲームを自由に作ったり、紹介したり、時々まじめに仕事をしたりするために、ブランドとして作ったものです。

TRPGに関しては、自分の好きなトレンドを生かし、独自のスタンスでデザインした作品を直接、ユーザーに提供するためと言うべきでしょう。

（好きなゲーム作って、ばらまいているだけ、という見方もあるな）

Q2：御社にとってTRPG関連製品はどういった位置付けにありますか？

メイン・アーム（第一の武器）。

Q3：御社のTRPG関連事業（ゲームデザイン・広報・流通など）には、何人のスタッフが当たられていますか？

弊社は、ゲーム・デザイナー／ライターである朱鷺田祐介の個人ブランドです。ゲーム製作は朱鷺田祐介がメインです。

営業・流通・編集などの面では営業提携関係にありますアトリエ・サード社の協力をいただいております。

Q4：TRPG関連製品の開発や市場流通に関して、ユーザーの意見や希望といったものはどの程度参考にされていますか？

ユーザー葉書、コンベンション参加などを通して、できる限りユーザーの意見を聞く機会を持つようにしています。「深淵」や「ブルーローズ」の開発の過程では、ボランティアなユーザーを募り、テストプレイと意見収集を行いました。

Q5：「TRPG」というホビーに対する御社の見解やそれに対しての御社の取り組みや姿勢など、御社の「スタイル」を教えてください。

TRPGは非常に体感性の高い知的エンターテインメントである。

ここには多くの可能性があり、残念ながら、日本では今だその可能性の一部しか紹介されていない。コンセプトも方法も色々あっていいと思う。

そういう意味でスザク・ゲームは、他と少し毛色の違うゲームを一つずつ作っていきたいと思う。

【相変わらず趣味に走っているという意見は否定しません、はい（微笑）】

Q6：今後TRPGを取り巻く環境やTRPG自体はどのような変遷を遂げて行くとお考えですか？

TRPGは、「キャラクター・アイ／イマジネーション・フィルター」というべき視点変化を楽しめる。既存のユーザーは気づかないかもしれないが、このパラダイム・シフトは非常に劇的なものであり、使用するトークンやツールにより、よりダイレクトなビデオ・ゲーム、オンライン・ゲームなどに進化していく布石となった。TRPG自体もプレイヤーとゲームマスターを支援する技術を物象化する形で進化している。

そうした先鋭化を前提に、もう一度、「分かりやすく、ダイレクトなスタンダード」が再評価されることになるだろう。作品としてのスタンダード、ジャンルとしてのスタンダードがどこにくのかは非常に楽しみである。

Q 7：オークションなどで絶版になったシステムに非常に高い落札価格が付けられる事例が頻繁に見られますが、それについてどう御考えですか？

セカンド・マーケット [中古市場] について、メーカーやクリエイターが一々意見を述べるべきではないと考えます。メーカーやデザイナーの責務はファースト・マーケット [新製品市場] の充実であり、それがセカンド・マーケットを健全化させるはずです。

Q 8：今後御社が展開してゆかれるTRPG関連商品は、こういったコンセプトに基づいたものでしょうか？（複数選択可）

- ②拡張性という面を重視し、1つのシステムを時間をかけて育ててゆく。
- ⑦従来に無い斬新なコンセプトやシステムの探求。
- ⑩その他（その時、朱鷺田祐介が面白いと思ったもの）

Q 9：御社が展開しておいでのTRPG関連商品について、今後最も力を入れて行かれる物、近々発売予定のコンテンツがあるもの等について、よろしければPRをどうぞ。

2002年の新作としては「深淵」関係のサプリメント2作を予定しています。
「モールの魔道書」……魔族関係のサプリメントです。
「四方往来」……ワールドガイドです。

この他、エンターブレインより今冬、「ブルーローズ」が刊行予定です。
こちらは現代を舞台にしたトレジャーハンター物の冒険活劇TRPGです。

Q 10：最後に、これを読まれる読者諸氏に対してメッセージを御願いたします。

TRPGは作り手と遊び手が役割を分担することにより、非常に多くの可能性を秘めた斬新なジャンルである。手軽に楽しむこともできれば、人生に関わるほどの深みを得ることもできる。だから、TRPGは面白く、まだ色々な宝が眠っている。僕はそう信じている。

■御社名：有限会社ファースト・アミューズメント・リサーチ

■御回答者様御名前：鈴吹太郎

■御社HP（URL）：<http://www.fear.co.jp/>

■御社TRPG製品：多数

Q1：御社がTRPG製品市場に参入されたきっかけや理由などを教えてください。

A1：制作会社としてのスタンスとして回答させていただくということですので、そのケースとしてのTRPG市場について少々述べさせていただきます。

制作会社としてのTRPG市場というのは過去から現在に至るまで存在したことはありません。これは、個人が主体の制作体制によるもので、マーケットが存在し、価格競争や、品質競争が存在しなかったということを意味します。

その点においてアメリカのようなクリエイター（制作者）とメーカー（出版社）が一体となった市場とはまったく異なるものであるとご理解ください。

もっと具体的に言えば、出版社の編集者の趣味により出すゲームを決めるというユーザーもクリエイターも不在な状況というのが日本のTRPG「製作」現場の歴史的事実です。

現在弊社が取り組んでいる業務の一環に、制作者（クリエイター）レベルでの競争の実現があります。新しいゲームクリエイターのなり手が少なく、困窮しているというのが現実です。このことを踏まえた上での回答をさせていただきます。

弊社のTRPG業務は「ゲームクリエイターの集団」として会社を創設したという経緯があり、そもそもの目的であったといえます。

Q2：御社にとってTRPG関連製品はどういった位置付けにありますか？

A2：弊社はゲームを中心とした、文化的マイノリティとしてのスタンスからのパブリシティを目指しています。大規模出版社により恣意的に選別された情報の垂れ流しではなく、少数でもそれを欲する人への情報伝達と知識保存を実現しようというわけです。TRPG制作はその一環であり、歴史的にみて最も不遇であった出版ジャンルとしてこれからもより力を入れていきたいと考えています。

Q3：御社のTRPG関連事業（ゲームデザイン・広報・流通など）には、何人のスタッフが当たられていますか？

A3：延べ人数で300人ほどです。この中にはテストプレイヤーや、アナログゲーム開発の基礎技術研究における協力者なども含まれます。

Q4：TRPG関連製品の開発や市場流通に関して、ユーザーの意見や希望といったものはどの程度参考にされていますか？

A4：実現可能である限り、なるべく意見や希望を取り入れています。ゲームサポート誌の発行、毎月のコンベンション開催、などは全てユーザーからの意見を採り入れた結果です。これからも弊社へのご意見やご希望をお待ちしております。

Q 5：『TRPG』というホビーに対する御社の見解やそれに対しての御社の取り組みや姿勢など、御社の『スタイル』を教えてください。

A 5：見解、スタイルなど抽象度が高い質問であると思いますので、TRPGというホビーに対しての「取り組み方」への質問であるという前提で回答させていただきます。

弊社では、TRPGに限らずボードゲーム、カードゲーム、TCG、その他あらゆるゲームに対し、ユーザーのニーズに合わせた取り組みを行っております。それはこれまで一貫してそうでしたし、これからもそうありたいと考えています。

「ユーザーのニーズに応える」。これが弊社のスタンスです。

Q 6：今後TRPGを取り巻く環境やTRPG自体はどのような変遷を遂げて行くとお考えですか？

A 6：万事ユーザーが望むとおりになっていくと思います。過去に比べて現在は最もユーザーの地位が向上している時期だからです。

一部の出版社では、未だにTRPGは売れないことにして、TRPGの出版を絶滅させようとしている人たちがいることも事実です。

しかし、最後にはユーザーが勝利をおさめると確信しています。

Q 7：オークションなどで絶版になったシステムに非常に高い落札価格が付けられる事例が頻繁に見られますが、それについてどう御考えですか？

A 7：実態を十分に把握しているとは言い難いので、総論については回答を控えさせていただきたいと思います。ただ、そこにユーザーのニーズが潜んでいることは確実ですので、弊社以外の制作者がそのことに気を付けてビジネスにしてくれることを切に願います。

Q 8：今後御社が展開してゆかれるTRPG関連商品は、こういったコンセプトに基づいたものでしょうか？（複数選択可）

A 8：①～⑩の全て。

加えて⑪として、思いつく限り、TRPGを始めとしたゲーム環境に有益であると考えられるあらゆることを実現したいと考えています。現実にはプライオリティーをつける必要があり、必ずしも満足していませんが。

Q 9：御社が展開しておいでTRPG関連商品について、今後最も力を入れて行かれる物、近々発売予定のコンテンツがあるもの等について、よろしければPRをどうぞ。

A 9：コンテンツの量が多く具体的に書いていくととりとめがなくなるので簡単に回答させていただきます。

これからも当分弊社の商品がTRPG出版物の中心となっていくことは確実と思われます。どうか、それらを踏み台にして、より高みを目指してくれる方々が現れることを切に願います。

Q10：最後に、これを読まれる読者諸氏に対してメッセージを御願いたします。

A10：一時期減びたと言う人もいたTRPGですが、全体には堅調な上昇をみせていると言えます。これはひとえにTRPGを愛し、それを守るために行動したユーザー自身が獲得した成果です。

マイノリティ文化があつという間に消耗され、なくなっていく日本という文化的風土を考えると、これは奇跡と呼んでよい現象であるといえます。

これからも大いにTRPGというホビーを楽しんでいただけるように、さらなる奇跡を起こすために、弊社も微力を尽くす所存です。

CAUTION

■50音順に掲載しています。

■頂戴いたしましたご回答につきましては、編集上やむを得ない場合の改行等を除き、内容に対しての改訂またはそれに類する行為は一切これを行っておりません。

■本アンケートは2001年10月20日近辺に当FORTUNEより以下の各ソフトハウスへお送りいたしました。以下に挙がっていないソフトハウスについては、連絡先を見付けることができなかったという以上の理由はありません。また、現時点に於いてTRPGシステムのリリースを停止されているような場合も今回の依頼先に含めておりません。

アトリエサード様 エルスウェア様 グループSNE様 スザクゲームズ様
テラネット様 ホビージャパン様 ファー・イースト・アミューズメント・リサーチ様

お忙しい中大変丁寧かつ熱意あるご回答をお寄せ頂きました各代表様には改めまして厚く御礼申し上げます。



■イラスト：ぶう店長