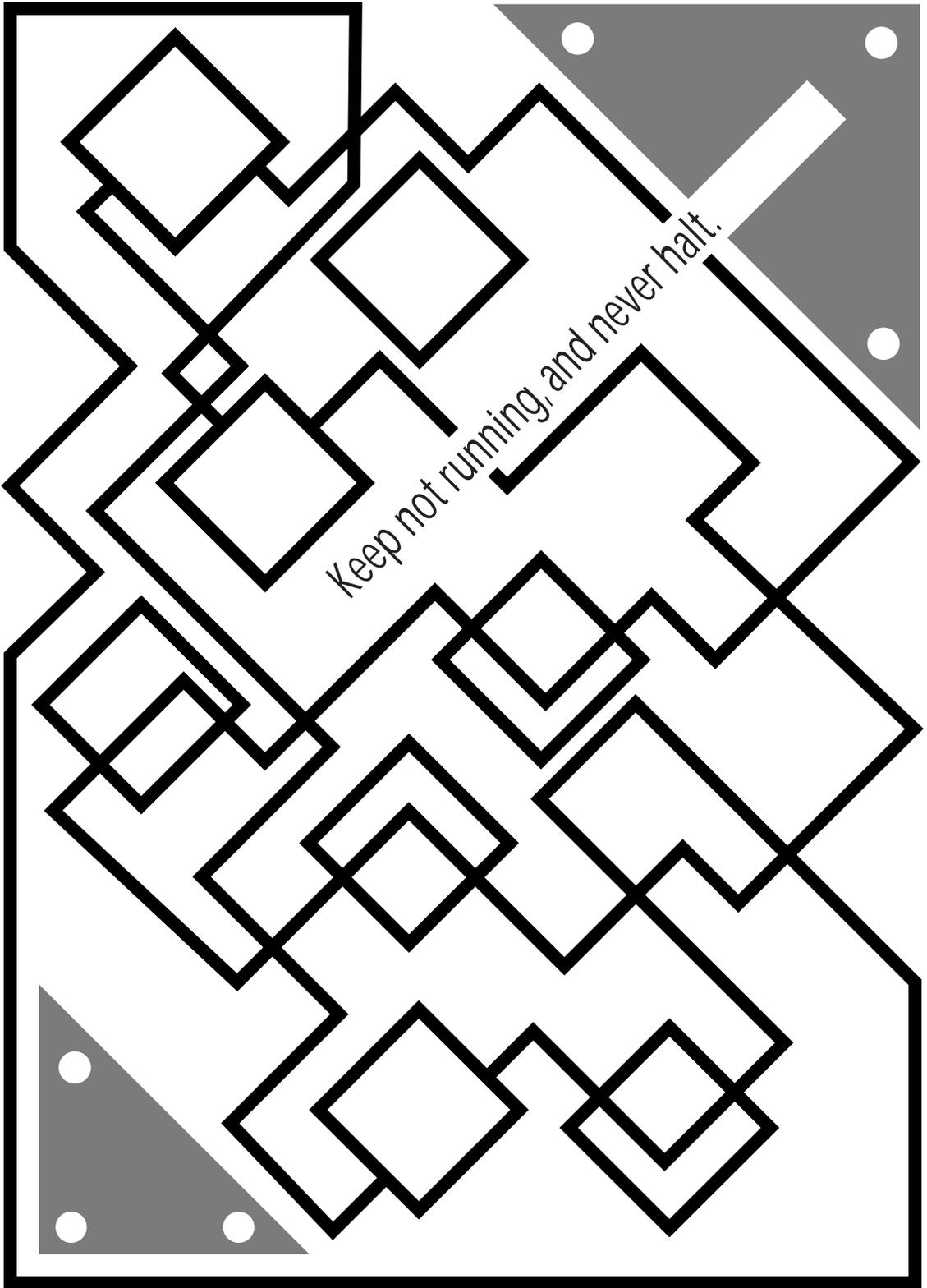


TRPG 120%

**Tabletalk Role Playing Games
Independent Style Magazine**

Vol. 9 THE NINTH ISSUE
2005.S



Keep not running, and never halt.

TRPG120% Vol.9

特集：遊んだゲーマーが選ぶ 2004年システムランキング

- TRPG業界のあいまいな私
- 一茶助八の悠々TRPG好き
- これはいいMONOだ(壱)
- TRPGのある風景
- スマートモテゲーマー講座
- TRPGでいこう!

『真・女神転生Ⅲ』

- これはいいMONOだ(弐)
- ～Soul of Wonder～

『バウンダーズ』

- テーブルトークカフェに行こう!
- 公告コーナー
- 記事募集のお知らせ
- 次号予告・ご挨拶

■EDITOR：横村 社

■ILUST：うさこ
ぶう店長

■WRITER：卯月弥丞

霧島 煌一
さうす
榊原 遥子
スチャラカ太郎
たまねぎ須永
NGM河村
横村 社
宮池 純一

■DESIGN：横村 社

■CHECKER：宮池 純一

本誌読者の皆様、大変永らくのご無沙汰を申し上げます。これをまずお詫び申し上げます。

かれこれ丸1年振りの新刊刊行です。

しかも、しかも前号のHD損壊事故で遺失したコンテンツの再構築が予想以上を手間取ることになり、結局いくつかの(しかも主要な)コンテンツについて、時間上の制約から収録を断念せざるを得なくなってしまいました。

結局、永らくお待たせしてしまった読者の皆様、前号特集の『TRPG業界就職戦線～』関連でご協力を賜りしました企業関係の皆様には、完全な形で本誌をお手元お届けできないことを、何度お詫び申し上げても足りません。

現在の体制、方法ではどうあっても製作の続行自体が不可能であるということを再確認させられた結果でした。

この号を期に、本誌は暫し休刊期間に入らせていただきます。

しかし、その間も、TRPGシーンは動き続けていくことでしょう。

そうして、その動きの中で、ゲーマー達が必要とされるメディアであるならば、本誌は必ず復刊することをお約束いたします。

ゲームは、買われた瞬間からゲーマーのものになります。どこで、どんなゲームで、どう遊ぶか、選択するのはゲーマー1人1人です。

最高のシステムも、最強のシステムも、最速のシステムも、最も美しいシステムも、最も詳細なシステムも、存在しません。

存在するのは、遊ぶゲーマーの数だけの最高の体験です。それを決めるのは、場所でもなく、システムでもなく、共に卓を囲む仲間です。

それだけは、TRPGというホビーの、不動の真実です。どんなに素晴らしいシステムがあっても、仲間が居なくてはTRPGはできません。

幸い、システムのリリース状況は過去を越え、完全に新しい状態を生み出しています。

この幸福な選択肢をどう受け止め、そして、未来に繋いでいくのか？

あなたは3年後、5年後、10年後、どこで、誰と、どんなゲームをしているのか？

その選択は、今週末の貴方のゲームによって為されるのです。

仲間は、大事にして下さい。

趣味を共有できる友人は、何よりの宝です。なくしたルールブックは買い戻せても、過ぎた時間となくした友人は買い戻せません。

良いゲームを、ただただ、良い友人たちと、良い時を！
全てのTRPGは、そのために存在します。

本誌を休刊しても、そのための努力は惜しみません。

次回、どういった形でまたお目にかかれるかは分かりません。

しかし、私は、ずっと、ゲーマーです。
また次も、ゲーマーとして皆さんにお会いしたいと思います。ですから、皆さんも、それまで良いゲームを!!

遊んだあなたが選ぶ「TRPGシステム120%大賞」 2004

昨年に引き続き多くのTRPGシステム（以下「システム」）がリリースされた本年、そのラインナップは昨年以上にバラエティに富んでいました。

今回も定点観測アンケートとして本年2003年末から2004年中に刊行されたシステムの中から、ユーザーが実際に遊んだ（もしくは遊べなかった…）上で、これぞという逸品を選んでみました。

遊べないゲーム10本より1本の遊べるゲームを！

我々ゲーマーが何を望んでいるのか、メーカー&ソフトハウスは何を意図しているのか…。

ツールとしてのTRPGシステムは、今年どのようにゲーマーに影響を与えたのでしょうか？

■ CAUTION ■

本誌はユーザーサイドの情報交換とユーザーの声を汲み上げる為のメディアとしての機能を主眼としております。せっかく再びTRPGに風が吹いてきたこの状況を無為に終わらせてしまわないよう、ユーザー同士、ユーザーとメーカー/ソフトハウス側の『欲しい』と『作りたい』を結ぶ架け橋、これが本誌の果たすべき役割と考えます。

いずれかのメーカーやシステムを誹謗または推奨する意図によるものではありません。

以下のアンケート企画も、かような見地からユーザーの皆様の声を汲み上げ、ゲーマー自身の『現在』を抽出することを主たる目的としています。

次号に掲載される皆様からの声が、提供/制作側がより良い作品を制作する一助となり、以てユーザーにとっても、望む作品がリリースされる良い環境を創り出すきっかけとなってくれることを切に望むものです。

■ アンケート設問 ■

本アンケートはTRPGシーンの定点観測を目的としています。従って、これまでに刊行されたシステム全体の人気ではなく、本年発売されたシステムが全体にどのような影響を及ぼしていくのかを計るものです。

● 今回のアンケートは基本的に2003年12月から2004年11月までに刊行されたTRPGシステム及び関連商品を対象としたものです。

● 以下の設問でシステム名を問うものについては一般販売のマスプロアイテムに限らず、同人システムや、国内で翻訳展開されていない海外システム等も含まれます。

● 設問は前回より集計しやすいよう内容を変更しています。

■ ご回答者お名前

（ハンドルネーム・ペンネーム可。誌中『ご協力者頂いた方々』のコーナーに掲載させていただきます。掲載を希望されない場合は無記名で結構です）

■ 年齢・性別

・ それ以下 / 10~15歳 / 16~18歳 / 19~24歳 / 25~29歳 / 30~35歳 / 36~40歳 / 41~45歳 / それ以上

・ 男 / 女

■ 2004年度TRPG120%大賞 ■

あなたが選ぶ、今年度もっとも素晴らしいと思うTRPG作品に送られる賞。主観、客観は問いません。

あなたがこの賞を冠するに相応しいと思うゲームを1つだけお選び下さい。

■ ベストビジュアル賞 ■

ひと目見かけて思わず手に取った…、好きな作家が参加しているから買った…、編集が素晴らしい、表やチャートが使いやすい…などなど、パッケージ、イラスト、編集といった『絵的に』一番という作品を挙げて下さい。

■ グッドシステム賞 ■

初めて使ってみただけでシックリ馴染んだ、何度も遊んでいるうちに次第に良さが分かってきた、何回遊んでも、やっぱりコレが一番！そんな、ルールやシステムの的に優れていると思う作品を挙げて下さい。

■ ナイスサポート賞 ■

エラッタ、追加サプリメントなど、元のルールを補完する追加サポートアイテムに送られる賞です。これが出たから、また遊びました！ このお陰で世界観が広がりました！ よくそコレを出してくれました！ といった意見、コメント

■一番プレイしたぞ賞■

大好きだからこれ一筋！という意見から、個人的に好みじゃないけど、みんな持ってるルールだから遊んじゃう、ヒマな時に短時間で簡単にできるからついやってっちゃう…

などなど、あなたが今年『結果として一番遊んでいたTRPG』をお書き下さい。さて、今年の一等賞は？

■ダメダメ賞■

頑張ったけど報われない、出せばいいってモノじゃない、そんな作品はどこにでもあるもの。あなたが今年度もっとも「つまらない、イケてない、ダメだこりゃ！」と思ったTRPGを、『ココ直せばいいのに』『ここがイカンのだ』という指摘とともに教えてください。

■敢闘賞■

『よく出した』『努力は買う』『よく頑張った！ 感動した！』など、大賞ではないけれど、その刊行、展開、製作

の努力を評価したいという作品に一票を投じてください。

■来年のTRPG環境に期待すること■

『●●の続編を是非！』『こんなイベントを！』など、TRPG全体に向けて、来年はどのような展開が望まれるか、どんな商品が、どんなイベントが必要かなど、ご意見、ご要望、ご期待を自由に語ってください。

■アンケート回収方法

・FORTUNEのWebサイトよりオンライン入力形式で回答を募集。

・テーブルトークカフェDaydreamにてプリント形式のアンケートを配布、回答を募集。

■ 回 答 編 ■

■有効回答数：49件

■年齢

- それ以下：0名
- 12～14歳：1名
- 15～17歳：1名
- 18～21歳：3名
- 22～29歳：27名
- 30～39歳：12名
- 36～40歳：0名
- 40歳以上：1名
- ※未回答：4名

・シュールな設定、システムチックなルールなど、既存のシステムとは一線を画した存在。同人誌のようなネタは是非が分かれるところだと思う。

・気楽に出来て楽しめた。

・キャラの役割がはっきり分かれてる、キャンペーンが手軽にできる、プレイ履歴が残るところ。

・遊びたいと思わせるシステムをちゃんと作っている。

・ボードゲームとしてもわかりやすく面白い。

・PGにとって「何をすればよいか？」「何をすれば終わるか？」を明確にしているゲームは好きです。

・ちょっと異色で面白い。

・独特の『色』が好き。

※コメントなし：3

■■2004年 TRPG120%大賞■■

 迷宮キングダム 

○得票数：15票○

・最近増えてきた「ダンジョンもの」のシステムにおける一種の到達点。かつてあったダンジョン物の雰囲気と、現在のシステム処理との融合は見事だと思う。

ただ、現状では「ボードゲーム」的な捉え方をされている事も多く、「TRPG」としてのサポートが続く事を願っている。

・迷宮経営というアイデアがちょっと斬新に感じたから。

・現時点でもっとも遊びたいゲームだから。

・初心に帰った気分で楽しめた。

 アリアンロッドRPG 

○得票数：10票○

・ルールの分かりやすさ、価格、サポートなど、すべての面でもっともクオリティが高いRPGだったと思います。「演技面」が重視されがちだった最近のTRPGで、「みんなでわいわい遊ぶ楽しさ」という、TRPGの原点を思い出させてくれたゲームでした。

・システムはあっさりしてる割には考えさせられる部分

感じがある。やりこみがいいはあるゲームで面白い。

- ・わかりやすさと使い勝手の良さをとことん追求したシステム、世界観、データ。単純と言えば単純ではあるが、ただ複雑なだけのシステムに比べて、これは洗練された単純さであると言える。
- ・国産文庫RPGが売れる時代が再びやってきたのはいいことだと思います。そういう意味で今年発売のこのシステムを推します。
適度な軽さで、コンベンション向けにはいいかんじですね。個人的にはMMOのスラッグを多用したプレイが大好きです。爆天童マークいりのイラストはどうしても好きになれませんが。
- ・自分がの知る限りの情報では身近なサークルでは良く遊ばれているようだから。
- ・ルール自体ではなく、プレイガイドやマスターガイドを充実させ、入手しやすい単行本という形態での販売を行っている。
- ・手軽にキャラメイクが出来て、すぐに楽しめるところが良い。
- ・サクサクできていい感じ！
- ・広く勧めやすい一本です。

3rd

GUNDOG

3rd

○得票数：4票○

- ・今このジャンルのゲームを出したこと、そしてその出来が非常に良かったこと。
- ・特殊部隊ものという微妙なジャンルを開拓してくれたから
- ・目新しくも遊びやすいシステム、使いやすいチャート。リーズナブルなお値段。
第二版でいち早く誤植を直した姿勢も良い。

※コメントなし：1

入選

■墜落世界：2票■

- ・何の良心の呵責もなく、PCを殺しまくれるすばらしいゲーム(笑)！
最近ストーリー考えるのに疲れてたので……。日本では珍しいディストピアもの。ある意味「終わりになき日常」を再現できる、唯一つのゲーム。
- ・毎日やると流石に気が減入るが、たまのアクセントには面白い。100%賽の目次第なのがいっそ楽しい。

■クトゥルフ神話TRPG d20/クトゥルフ：各1票■

- ・長いこと入手できなかったものが、しかも最新版に改訂されて発売されるなんて、少し前では考えられなかった。
ルールブックの中身も充実していて大変良い。正に大英断だと思う。

※コメント無し：1

■パラノイア XP：1票■

- ・元々Paranoiaのファンなので、今年の二月にXPが発売されるという情報がでた時はそれこそ小躍りして喜んでしまいました。
狂ったコンピュータに支配された地下都市アルファ・コンプレックスで、互いを騙し合い、探り合い、時には利害を一致させるPC達。
殺しあいによって生まれるスラップスティック・ギャグと、陰謀によって生まれる緊張感。それを兼ね合わせ、更に昇華させているのが本作です。
cBayやIR市場、MEカード、PDCと言った新要素、ザップ・クラシック・ストレートというプレイングスタイルの規定、更にPC間対立を助長するためのヒーローポイントであるPerversity Point
…元々秀逸である世界観とシンプルなシステムに、更に味が出て非常に楽しくプレイできる一作となっています。

Paranoia is fun. Other games
are not fun. Play Paranoia!

■ベーシックロールプレイシステム (R&R SP誌掲載)：1票■

- ・ベーシックですから。古典は安定していいですねえ。

選外

■ルール・ザ・ワールド:新選組:1票■

- ・新選組大好きです。ちょうど大河でもやってる最中で時期的にも良かったと思います。
ちゃんと新選組ができるゲームはずっとなかったのですごく期待しています。
是非別冊化して欲しいと思います！

■火吹き山の魔法使い(d20):1票■

- ・この作品の登場はRPGとゲームブックの歴史を語るうえで重大な事件であった。
リニューアル作品として確固たるポリシーをもって創られたと感じた。

■暗闘の騎士 ゲノム・シード:1票■

- ・店長だから。

■大賞該当作なし:4票■

- ・本年度に出たゲームでは、私はこれと思うものに恵まれていません。
- ・小手先ばかり変えた作品ばかりで、この後のスタンダードを担えそうなこれというシステムは無かった。

※コメントなし:2



□ダンジョンズ&ドラゴンズ
3rd Edition:6票□

- ・長く遊べる点がポイント高いです。
- ・元のシステムが優秀なこともさることながら、HJ社の力入れ具合も評価に値する水準であり、ハードにプレイしたいユーザーを満たすことのできる数少ないゲームの1つであると思う。
来年度以降は3.5版も翻訳されることになっており、更に洗練されたシステムを享受することができることも将来性という観点からポイントが高い。
- ・背景世界の情報、様々な状況に対するルールが豊富で、割と整理されていてゲームがしやすい。また、今後もサポートを期待できる(したい?)為。
- ・ルールで遊べる。ゲームデータの情報量が多い、というのは良い面も悪い面もあるが、私はデータやルールとしての縛りのない(つまり雰囲気としての文章や地図のみの)世界観を読み込むのが苦手なので遊びやすいです。
英語版と比べるとサポートが弱いとはいえ、それなりに刊行してくれる点もありがたいです。
- ・これしかプレイしてない。
- ・死ぬほど遊んだ。

□ローズ・トゥ・ロード:1票□

- ・イベントで小林様の卓に参加し、心から感動したから。こんなにすごいTRPGは他に無いと思った。

□サタスペRemix+:2票□

- ・同人システムから人気に火がつき、商業販売を果たしたという、オリジナルシステムを自作する、数多のアマチュアデザイナーへの光となった。
情報収集や恋愛のルールなどをシステムチックに表現してある点は流石、と言える。
速水先生のイラストが、世界観にマッチしていてイイ。

※コメントなし:1

■■ベストビジュアル賞■■

☆ 迷宮キングダム ☆

○得票数：11票○

- ・技能、トラップ、モンスターなど、すべてのデータが、コピーして切り取ることでカード化できる点が革新的でした。
また、舞台を「迷宮」と限定することで、「MAP制作＝シナリオ制作」としたこともすばらしかったと思います。
 - ・全てがカード。そして、ダンジョンと自国はみんな参照しながら遊べる。カードの自作は大変でしたが、とても「遊んでみよう」という気にさせてくれました。
 - ・ルールブックをめくるとおもちゃ箱みたいにわくわくできました。イラストも多く、ページも見やすく、楽しく読めるのはとてもよいと思います。
ゲームの内容がそれに追いついていない気がするの少し残念です。もう少し何気ない冒険ができるとう良かったのですが。
 - ・表紙が良かったかな・・・。
 - ・全てカード化されてるのは見やすくて良い。
 - ・見た目と実際のギャップが面白かった。
 - ・チャート類も使いやすかった。
 - ・絵が多いのは見やすくて良いことだと思う
- ※コメントなし：3

■ GUNDOG ■

○得票数：8票○

- ・イラストが良い。ルールブックも見易く、編集も良い。トータルでレベルの高い製品だと思う。
 - ・ここまで萌えの気配のないルールブックも久しぶり。ディベロップもきちんとしてた。
 - ・パッと見「カッコイイ！」と思えるイラストがよいと思います。
 - ・最近この手のイラストは見なくなったと思う。かっこいい。
 - ・背景設定がよく表せている。
 - ・チャートが非常に見やすい。イラストも良い。
- ※コメントなし：2

■アリアンロッドRPG■

○得票数：4票○

- ・ルール出る前からリプレイ買ってるほど好きですから！
 - ・見た目好きで、最近これしか遊んでません。
- ※コメントなし：2

■Violence■

○得票数：4票○

- ・既存のTRPGっぽいイラストの枠から飛び出しているスゴイ。
適当な三文イラストレータではなく本気で寺田氏を充ててしまったことに拍手。本気の冗談はここまでやってこそ！
- ・て、寺田閣下が表紙書いてる——！？ というわけで購入しました。
- ・あそこまで明確なメッセージを素晴らしいビジュアルで表現しているの。
- ・絵で買った。文を読んで笑った。

○得票数：2票○

■ビースト・バインド ニューテストメント■

- ・色々な半魔のイメージができて、いい感じのシステムだと思います。自分なりの魔獣ができるので、オリジナリティも追求できよかったです。
- ・該当期間内で買ったシステムは3つ。そのうち、“絵で買った”ものと言えばこれになる。
賛否両論はあるが、クラス紹介の金澤漫画も、自分的にはヒット圏内ではある。

■まじかるアベニュー■

- ・すごい可愛いイラストがいっぱい♪
でもちょっとルールは難しいというか、制約が多すぎる気はします…。
絵とゲームがもっとマッチして遊びやすい完成版を期待してます！
- ・キャラクターシートが「ウィッチクエスト」を思わせてくれた。

○得票数：1票○

■スターレジェンド■

- ・表紙で買った。ガジェットの切り口と、サンプルシナリオのマップが凄く好き。

■ソード・ワールドサブリメント「オーファン」■

※コメントなし：1

■特になし■

- ・イラストは世界観や、データを想起出来るものであれば良いと思うので、特に『絵的に』と言うものはありません。

※コメントなし：2

選外

□ダンジョンズ&ドラゴンズ 3rd Edition：5票□

- ・モンスターのカラーイラストが全て載っていたので、盛り上がります。
- ・アニメ調の絵が主体の今、硬派な印象を与える Dungeons&Dragonsの最新作は、フルカラーでページをめくっているだけでも具体的なイメージが喚起され、非常に楽しくなっています。「不浄なる暗黒の書」等の雰囲気をもっと高めるサブリメントも評価しています。
- ・文章の翻訳レベルは噴飯モノだが、フルカラーのルールブックをそのまま出してくれるのはありがたい。
- ・【グレイホーク・ワールドガイド】魔法使いにドラゴン！ ファンタジーはこうでないとね。
- ・【D&D Basic Game】たくさんの塗装済みミニチュア(出来もいい)に地図・簡易ルールが付いた入門セット。
入門用ここまで目で見て、そして触って楽しめるモノを出してくれるなんて、国産市場じゃ無理ですね。

□トラベラー(雷鳴版)：2票□

- ・コンパクトなボックスサイズ、黒に赤いライン・タイトル・白い英文字…と、非常にシンプルであるが、昨今の「ぷに絵」にどうもなじめないなので、このぐらいシンプルでもよいと感じた。
数少ないボックス型でもありますしね。

※コメントなし：1

□マルス□

- ・システムの可。チャートなど実用的なビジュアルは見づらく使いづらかった。

□エンゼルギア-天使大戦TRPG-□

- ・世界観が好き。

■■グッドシステム賞■■

☆ GUNDOG ☆

○得票数：9票○

- ・昨今珍しい、新しくかつ使いやすく、煩雑過ぎない素晴らしいシステムだと思う。
また、特殊部隊モノというコアなジャンルながら、プレイヤーに専門知識が無くてもちゃんとゲームが成立するシステムになっているのはスゴイと思った。
- ・戦闘の一環としての銃器戦闘や、武器に銃器類のあるシステムは数あれど、現代銃器戦闘システムに特化したという点では初のシステムだと思う。
また、リアルさを追求するとどうしても複雑になる銃器戦闘を、雰囲気壊すことなくわかりやすくシステム化している点は評価できる。
- ・1回しかやってないのと、テーマ的にはあまり興味をひかれませんが、システムはとても理解しやすく、いい意味でダイスを振る面白さが出ていたと思います。
- ・単純にして十分に練り込まれたシステムが素晴らしい！ このシステムを使用した他のジャンルのゲームも是非作って欲しい。
- ・パーセンテージロールで達成値が出せるデュアルロールシステムは画期的。
- ・今までにないシステムだが、プレイしやすい。(同意見、他1)
- ・危険な分野を遊びやすくまとめているから。

※コメントなし：1

☆ 迷宮キングダム ☆

○得票数：9票○

- ・極端にゲーム的な処理と、データに独特な味わいをもたらすセンスは抜群だと思う。エッジ過ぎる部分も多いが、今のシステム観を象徴する作品。
- ・可愛いイラストいっぱい、ゲームをやらない人に見せても喜んでくれます。
みんなで考えなきゃダメなのがいいですね。

- ・お手軽なところがいい。成長は簡単だが、プレイ時に考える要素の多い点もいい。
- ・シンプルでわかりやすい(同意見、他1)。
- ・データをカード化している点が良い。
- ・世界観を再現するためではなく、ゲームするためのシステムと割り切ってデザインされているのが良い。

※コメントなし：2

○得票数：2票○

■アリアンロッド■

- ・まあ、このシステム、なにぶん単純ですから。ルールの把握に時間をかけなくてもよい、それでいて、表現の幅は意外と広いし、直感性も失われていない。レベルが上がるとバランス調整にぼろが出てくるとの声もあるが、自分はまだそこまで行ってないので(苦笑)。

※コメントなし：1

■ソード・ワールドRPGベーシック■

- ・ルールブックが無くても遊べるくらいやってきたから。
- ・遊びやすさではこれが一番。

○得票数：1票○

■Violence■

- ・変な言い方だけれど、安心して死ぬる・殺せる。

■ベーシックロールプレイシステム■

- ・d100システムの老舗。

■真・神転生Ⅲ ノクターン■

- ・購入する気はなかったのに、コンベンションの抽選会で入手した(多謝)。実際に遊んでみると、シンプルで使いやすく、かつ奥が深い。さすがに真女神転生シリーズだと思った。コンピュータゲーム版を知らない自分たちのために、新たな世界設定まで書き起こしてしまった。

■墜落世界■

- ・普段日のあたらない、ダイス界のいじめられっ子ことD12を採用した事(笑)。余計な物が混じっていないシンプルなルールが、非常に楽しかった。

■カイゼルマルス■

- ・マイナーゲームだけどトランプを使った判定で、某ゲームより判りやすく使い勝手が良かった。雰囲気もいい感じ。

■該当なし：5票■

- ・何回も遊べなかったので、コメントは残念ながらできません。

※コメントなし：4

選外

□ダンジョンズ&ドラゴンズ 3rd Edition：5票□

- ・最初は遊びづらかったけれど、いろんなサイトさんのお陰で理解し、深い楽しみ方を覚えました。
- ・判定方法が理解しやすい。d20を使っているので表現できる数値の幅が広く、多少敵が強力でも対処できる可能性がある。魔法や、特技が豊富なのでキャラに幅を持たせられる。
- ・去年改定された新D&Dですが、今年になってようやく新しいバランスのよさが判ってきました。さすがはTHEのつくRPG。

- ・他にやるものがない。ただ、このシステムが日本の最高かと言われれば違うと思う。

- ・古きよき色あい、シンプルで深いシステムなので。

※コメントなし：1

□アルシャード□

- ・クラスを組み合わせて特技を選ぶだけ、しかもキャラクターレベルはクラスレベルの合計。特技レベル等のややこしい処理は無く、全てがシンプルで遊ばやすく設計されています。最初に手に取った時から分かりやすく、豊富なサブリによってキャラクターを成長させるのが面白く、遊び続けるのも楽しい。

□ゲヘナ□

- ・「殴るだけ」だった前衛キャラの常識を大きく変えたシステム。その後のサポートで比較的弱かった後衛側も強化されて、全体的にバランスが取れてきたのも良い。
- ・世界観が濃くて楽しい。遊ぶごとにいろいろアイデアも出てきやすく、遊びやすい。

□ガンダム戦記一年戦争全戦闘記録□

- ・ガンダムが好きだからと以後TRPG化されていないから。

□シャドウラン□

- ・ダイスたくさん振れるのが単純に楽しい。

□テラ：ザ・ガンスリンガー□

・未だにゲームとギャンブル性を兼ね備えているものは他に無いと思う。

■■ナイスサポート賞■■

☆ダンジョンズ&ドラゴンズ
3rd Edition☆

○得票数：11票○

- ・1月から夏くらいまでは、毎月ルールブックが発売され、アクセサリ(主にフィギュア)も結構発売中。12月には、『フォーゴットンレムワールドガイド』も発売予定の上、来年には3.5版や、その他のサプリの発売に期待を込めて。
- ・ソーサリー1「シャムタンティの丘を越えて」を販売してくれたのでまた、DMする気になったから。
- ・各種ルールブックが次々発売されたから。但しギャザ誌のサポートは最悪。せっかくの月刊連載なのになんで有効に活用できないのか。日本製シナリオの出来も最悪で、日本では独自展開能力が無い、ということ露呈していると思う。
- ・HJが頑張った。
- ・【不浄なる暗黒の書】
アメリカのディープなゲーマーどもだけの邪悪な十八禁サプリメントが翻訳されるとは！
こりゃほんとに驚きです。多少の訳語の違和感に気にしないで、猛悪な世界を堪能しましょう。
- ・【次元界の書】
隔々までファンタジーを感じさせてくれました。
- ・【次元界の書】
他の邦訳サプリと違い、訳語のセンスが良くかっこいい。
- ・【次元界の書】
思わず旅してみたいと思えるほどの出来です。
- ・【邪霊寺院ふたたび】
やっぱりD&Dは楽しい、と思わせてくれた。

※コメントなし：2

☆サタスペRemix十☆

○得票数：6票○

- ・追加サプリ、雑誌でのサポートもしっかりしている。
- ・追加サプリはどれも面白い。バンガイは画期的。
- ・【デッドマン・ウォーキング】
あの世を扱ったサプリメントはあまり見られない。それだけに注目してもいいかと。
- ・サポート製品がコンスタントに発売されているのが良い。

※コメントなし：2

■トーカーN◎VA
The Detonation■

○得票数：5票○

- ・エラッタがこまめに更新されています。シナリオもほぼ毎月でていきますね。
- ・ストレイライトはイイ！
ユーザーのアイデアを直接汲み取ってくれるFEARの姿勢が好きです。もっとやれ(笑)！！
- ・ここに来てなおも世界を進めていく努力に対して。日本では数少ない継続サポートとバージョンアップを図っているシステムだと思う。
- ・全部買ったけど、買ってからやってません。
- ・【この声がとどくまで~CALLING YOU~】
(トーカーN◎VA the Detonation スーパー・シナリオ・サポートVol.3です、念のため)。これに掲載されているシナリオ「この空の向こうに」は、発売側も言っているが、いわゆる“傑作”の一本。プレイすればわかる。

■アリアンロッド■

○得票数：5票○

- ・【アリアンロッド上級ルールブック】
ランダムダンジョン、追加上級クラスなど、プレイヤーが望む要素をほとんど満たしてくれたサプリメントでした。価格も約2,200円と安かったのも嬉しかったですね。
- ・基本的に、エラッタというものはないと思っているし、最近のものはエラッタというよりルールの変更およびルールの解釈を公的に求めるものになってしまっている。
「アリアンロッド上級ルール」を挙げたのは、基本ルールを文庫で出し、上級ルールをブックタイプで出す、という商売の巧さ(汚さ?)のため。

- ・アリアンロッドばかりやってるので。
- ・元の誤記が多いから、というせいもあるのでしょうか…追加サプリメントはいい感じです。

■ゲヘナ■

○得票数：4票○

- ・リプレイ【シェヘラザート・テイルズ】
リプレイ本文も良いが、補足記事の充実(ゲヘナ講座など)ぶりが素晴らしい。
後半に掲載された一般論の記事は、ゲヘナをやってないゲーマーにも読んで欲しい。
- ・ゲヘナを遊ぶ全ての人に読んで欲しい。
- ・ルールブックこれから買う人は是非一読を。
ただしGMの言動には要注意！
- ・コレのおかげで、非常に遊びやすかった。

○得票数：2票○

■アルシャードシリーズ■

- ・【アメージングワールド】
ALSの世界を大きく広げ、データの的にも一変させたサプリメント。デザイナーのALSに対する捉え方が大きく変わったサブリだと思う。
良いか悪いかは別として、これ以降のALSは「ユーザーが共有できるミッドガルド観」「デザイナーが提供するミッドガルド」というある意味、昔風の展開を始めたと思う。
- ・【ティル・ナ・ノグ】
「異世界」をテーマとした、アルシャードのサブプリメント。何と、これとアルシャード基本ルールブックがあればどんな世界観のキャラでも、アルシャードの舞台ミッドガルドへと出現する事が出来ます。
これにより、アルシャードを遊ぶ率がぐんと高くなりました。

■ソード・ワールドRPG(文庫)■

- ・【各種文庫サイズ刊行物】
誰にでも手に入り、コンパクトなルールブックというのはやっぱ必要だと思います。
- ・【リプレイNEXT】
優等生的でなく、気楽にプレイできるような気にさせてくれたから。

■ルール・ザ・ワールド：新選組■

- ・もっと連載が続いて欲しいです。早く別冊にならないかなあ。
- ・専門誌が幅広くサポートしていた。

○得票数：1票○

■ガンドッグ■

- ・ウェブ上でのサポートがしっかりしている。質問メールにも迅速に対応してもらった。

■ダブルクロス2nd■

- ・【アルターライン】
新しい世界が追加されていたから。

■ローズ・トウ・ロード■

- ・連載リプレイがはじまったから。小林様の幻想的かつ楽しいマスタリングはもっと評価されていいと思う。これを読んでしまうともうF.E.A.R. やSNEのリプレイは読むに耐えない！

■墜落世界■

- ・正面衝突、良かったです。インディーズレーベルなのに作りこみと展開に責任持つてる姿勢が良い。
某大手メーカー各社にも見習って欲しい。

■異能使い■

※コメントなし：1

■迷宮キングダム■

※コメントなし：1

■特になし：3票■

- ・満足できるサポートにあいませんでした。
- ※コメントなし：2

