



A f t e r W o r d

今作『PRECIOUS JUNK』のすべての原稿を書き終え、これから皆様のお手元へ届けるため、編集などの最終段階へと入る。

私自身、「刑事魂」シリーズから今作で完全に脱却できたと確信できる作品がここに完成した。今作は確実に私の代表作となる作品に仕上がった。今は早く多くの人に遊んでもらいたい、その気持ちでいっぱいである。

T R P Gシステムのデザインは、時間をかければ良いものができるというわけでもないし、アイデアだけでは何も生み出さない。

それには、どれだけ考えを正確なかたちで表現して完成させるかが一番であり、そこには制作時間の長さは関係ない。いわば、T R P G遊んでいるうちに身についた勤とも言うべきものである。

今作には「刑事魂弐」完成後、私自身が良いと思ったアイデアのすべてが詰め込まれている。野心作であり自信作がこうして完成したのだ。

影響や継承という流れを自分のオリジナルと組み合わせることで生まれる新しい可能性。

可能性は自分自身を否定しない。

だから、私は作品を創り続けることができる。いつもそう思っている。

『PRECIOUS JUNK』は『刑事魂』に負けないう自信作だ。

そして、今作はゴールではない、スタートなのだ。

私自身のプレシャスは手の届くところまで来ている。

新安直樹

この度、冒険ものRPG『PRECIOUS JUNK』をお手にとっていただき、誠にありがとうございます。

これは割と挑戦的なもので、そうした試みを、わたしは新安君に託しました。

ゲームストア・バネストの名前は、通常ボードゲームの方ではある程度有名だと思いますが、RPGには余り影響力はありません。

ゲームストア・バネストが、RPGに手を出すことに関して、驚かれる方が多少いらっしゃるかとは思いますが、当方としては創作RPGに対して非常に関心と可能性を持っております。

幸いなことに、地元名古屋で新安君率いる創作RPGサークル「G-S.T.F.」が高い意識で創作RPGに取り組んでいるのを見て、何らかの形でアシストしたいと思うようになりました。

今回、新安君にお願いしたことは、「G-S.T.F.自身のプロモーションが出来るアイテム」を作ることです。このRPGは、今後のG-S.T.F.のアピールができるようなものを作っていることに期待しており、またそうであることを確信しております。

イラストレーターは、あらゆる世界感を描くことが出来る高城葵さんをお願いしていただきました。高城さん以外には、この世界を表現できる絵を描くことは出来ないでしょう。

高城さんの絵は、殺伐とはならず、コミカルかつ非常に味わいのあるイラストを提供していただいて、より一層このゲームの磨きがかかったと思っております。

ぜひこの『PRECIOUS JUNK』の実力を見定めてくださいませ。

ゲームストア・バネスト 中野将之