

5.5 The Seeds of Success

TSR の最初の 12 ヶ月の売上は推定\$50,000。D&D の最初の刷り部数は 1000 部で、売り切るのに 11 ヶ月かかった。

2 刷は同じく 1000 部、これは半年で売り切れ、3 刷は 2000 部、これも半年で売り切れ、75 年 11 月には 4 刷の準備が必要になった。

この間に、TSR はホビイストが回すベンチャーから本物の会社に切り替わった。一方、その本物の会社である TSR の共同設立者である Don Kaye の心臓病による急死が 75 年 1 月にあった（これにより、将来の TSR のガバナンスに困難が生じることになる）。

75 年 4 月には、アーンソンとガイギャックスが D&D の印税について TSR と合意（実売で 2 人合わせて定価の 10%）。

TSR は自前の雑誌である Strategic Review を創刊し（数百部）、サポート体制も整った（ただし、TSR はこの時点で D&D に資源を集中させるつもりはなく、雑誌も D&D 専門誌ではない）。

前節まで触れた通り、D&D はウォーゲームではない新しいものとして捉えられたのだが、しかしウォーゲームコミュニティはこのゲームを熱狂的に迎え入れた。

1975 年には、D&D はヨーロッパでも紹介されはじめた。スイスのウォーゲームファンジン Europa が最初期のもの、続いて 1975 年夏の Owl & Weasel 誌で、これはロンドンのベンチャーである Games Workshop (GW) が始めたもの。GW はゲームのデザイン、販売、雑誌出版を行う会社で、雑誌の巻頭言には、商業出版社とホビイストの間のギャップを埋めたいということ、またハイボリアや Midgard やコンピューターゲームや心理学的ゲームや新しいアブストラクトゲームやその他の「プログレッシブ・ゲーム」への関心が記されていた。この雑誌は 75 年 7 月に D&D 特集号を組んでいる。すぐ後に、TSR は欧州大陸でのディストリビューター契約を Europa と、英国での契約を GW と結んだ。

米国でも同様に販路は広がっており、商業的郵便ウォーゲーム運営会社の草分けである Flying Buffalo 社も自社の雑誌 Wargamer's Information で 75 年 6 月から TSR のタイトルの販売を始めた。

75 年 3 月には最初のサブリメントである Greyhawk (by Gygax & Rob Kuntz) を出版。56 ページのパンフレットで\$5。

プレイヤーからのフィードバックを得て作られた改訂版と言ってよいものだった。

このサブリメントで、レンジャー（明らかにアラゴルンに由来）などの新しいクラスが登場した。

また、FAQ が掲載され、ルールの明瞭化などが行われた。

このサブリメントに対する反応は、Cautious Optimism（用心深くしかし楽観的）なものだった。ユーザは歓迎こそしたものの、

実際のところすでに自らのやり方でルールの解釈を済ませてしまっていた。そしてじきに、

「D&D はガイギャックスに任せておくには重要なものになりすぎた」という声が聞かれるようになる。

5.6 Alarming Excursions

前の節で出てきたロサンゼルスファンコミュニティは、使いきりの呪文に反対して「スペルポイント」の概念を提唱するなど、ルールに関する活発な議論を行っていた。その後このコミュニティは、75 年初夏に D&D 専門ファンジン "Alarums & Excursions" を創刊することになる（このファンジンは現在でも続いている）。

この雑誌はそのミッションステートメントの中で「ダンジョンマスター」という言葉を最初期に使った事でも注目に値する。

一方でこのような草の根のヴァリエントは、キャラクターのポータビリティの低下を引き起こした。Alarums の運営者は自分の雑誌をガイギャックスに送ったりもしており、ガイギャックスからは「D&D はガイギャックスに任せるには重要過ぎるのはその通りだが、とって他の個人や小グループに任せられるものでもないし、Strategic Review に載らない限り、提案が他の多くのプレイヤーに行き渡ることもない」という返信を受け取っている。ガイギャックスはプレイヤーが自らのグループでルールの変更を行うことについては何の問題もなく、また提案されたルールについて、公式なルールよりもそちらのほうが良いと認めたりさえしているが（例えばスペルポイントのルールなど）、それを公式なルールとして印刷することについては全く別の話だと考えていた。

さて、75 年夏には、「D&D 以外」のゲームが登場し始めた。最初に登場したのはトンネルズ&トロールズ(T&T)で、これはダンジョン中心主義を止め、ダウンサイズして（値段も\$3 に）ユーモアを散りばめた D&D と言うべきものだった。

Flying Buffalo 社はこのゲームについて「D&D のサブリメントとしても使える」という広告を打っている。

このゲームはオリジナリティの点であまり評判がよくなく、また TSR 以外の会社がこのようなゲームを作る権利はあるのかという話題にもなったが、著作権的な問題は全くなかった。

この 1 ヶ月後、TSR 社は自ら、「ダンジョン中心主義を止め、世界観がリッチになった、D&D スタイルの」ゲームである Empire of the Petal Throne を発表する。また、D&D をよりボードゲーム的に簡約化した「DUNGEON!」の発表も 75 年の夏に行っており、この時期の TSR 社のカニバリズムを気にせず新作を投入していく姿勢が現れている。

その他、これは商業的なものではないが、カリフォルニア工科大のファンコミュニティが D&D のヴァリエントとして「Warlock」を発表しており（ヴァリエントとは言いながら、T&T と同程度には、D&D と異なるものになっていた）、「こういうカテゴリー」が形成されつつあったが、まだカテゴリーに対する名前は見つけられないままだった。

5.7 The Summer Conventions of 1975

TSR は D&D の好調に伴い、75 年 7 月 19 日に正式に会社化。また、TSR Hobbies を設立し、ミニチュア (MiniFigs, Kriegspielers, Scruby) や自社・他社問わずゲームの通販を開始した (76 年には Lake Geneva に小売店を開く)。そしてそれまでフルタイムのいなかった TSR 自体でも、ガイギャックスが 75 年夏からフルタイムとして働くようになる。

さて、夏はコンベンションの季節であり、特に 1975 年夏は、中でも AH 主催による第一回オリジンズが 8 月下旬にジョンズ・ホプキンス大学で開かれ、1100 人の来場者を集め、評価も非常に高かった (D&D の「大会」--優勝者を決める大会--も行われ、用意された 120 枠は当然のように満席になり、オリジンズで最も人気の催し物になった)。GDW 社はここでルネサンス期のフェンシングゲームである En Garde を発表。これはオープンエンドなゲームでキャラクターの成長をシミュレートするものである一方、レフェリーは存在せず、Diplomacy 式の同時プロットを採用しており、D&D 式と通常のゲームの中間的な存在と言えるものだった (ちなみに Strategic Review 誌は、この En Garde の広告を載せている)。

1 ヶ月後に行われた GenCon VIII も、会場の規模はオリジンズより小さいにもかかわらず、Strategic Review によれば 900 人を集めたことある。会場規模から言うと 900 人も集まると寿司詰めになるはずだが、実際に寿司詰めになっている写真も残っており、大きな誇張のある数字ではないと思われる。

夏が終わると、D&D 熱は、ウォーゲーム周りでも SF 周りでも高まっていた。ファンジンに載る記事の量も増え、また他の商業誌、例えば SPI の S&T も取り上げざるを得ないほどになっていた (そもそも、自社デザイナーや、バイトで働いていた Greg Costikyan など、身内に D&D のファンを複数抱えた状態だった)。Richard Berg は、75 年 9 月、S&T 誌において En Garde のシステムを「ロールプレイング」として紹介し、続く 10 月、別の SPI の雑誌 Moves において、D&D を「ロールプレイング・システム」という言葉で指し示した。翌 1976 年は、TSR とは独立した産業が、「ロールプレイング」という言葉をキーとして立ち上がる年になる。

5.8 The Bully Pulpit of Lake Geneva

75 年 11 月の 4 刷は 5000 部。熱狂の度合いに比して部数が少ないのは、ひとつには GM がルールを持っていればそれで事足りるゲームだったからで、もう一つはコピーが用意だったからだ。いずれにせよ売上規模の拡大により、TSR はさらに Rob Kuntz と Terry Kuntz の兄弟をフルタイムのスタッフとして雇った。また、Strategic Review の 4 号は「Dave Arneson がもうすぐレギュラーのデザインスタッフに加わる」と書いている。

Arneson による D&D 第二サブプリメント Blackmoor は、発表からかなり遅れて 75 年末に発売になった。燃えよドラゴンの影響を受けた「Monk」クラス追加などもあったが、このサブプリメントで重要なのは、シナリオ「Temple of the Frog」であり、このシナリオでは、舞台となる領域をダンジョンマスターが (このサブプリメントの序文で、はじめてガイギャックスは「ダンジョンマスター」の語を使った) 運営するのに必要なあらゆる情報が背景説明や NPC の動機などととも徹底的に書き込まれており、以後の D&D のシナリオ記法の基本になった。

このサブプリメントの評判は悪かった (Greyhawk のような改訂版 D&D を望んでいたところに、舞台設定モジュールがメインのものが出てきたので、欲しいものと違う、となった) のだが、売れ行きについては特段の問題はなかった。ただし、この悪評を念頭に置き、第 3 サブプリメント Eldritch Wizardry はユーザからの提案を大幅に盛り込む形で急いで作成された。ドルイドの追加、属性へのローフル/カオス軸の追加、超能力の追加などが含まれる (超能力は魔法に似た能力だが、使いきりでなくスベルポイント式。ユーザの批判に対する回答と言える)。

その間にもユーザからのルールに関する提案は TSR に溢れていき、無論この提案が公式に反映されることも多かったのだが、TSR 側でマネージメントに困難をきたすようになっていったため、Alarums のようなファンジンが受け皿としての重要度を増すことになった。

Blackmoor にせよ Eldritch Wizardry にせよ、レフェリー専用の秘密情報が多く盛り込まれたもので、無論それを秘密に保っておける時間は長くないわけだが、これに対しては TSR は「もっと矢継ぎ早にサブプリメントを」という方向での解決を取った。これが暗黙のうちに示すビジネスモデルは TSR にとって良いものではあったが、ただしこれはダンジョンマスターが自身では冒険を設計できない・したくないということを前提にするモデルだった。これに対しては、例えば (Midgard の) Patterson などから疑問が呈されている。

全体的に、サブプリメントはダンジョンマスターの裁量に依存する部分を減らし、TSR 側の思想を打ち出す方向で作られていた。例えばレベルと経験値のバランスについては TSR はキャラクターを過度に成長させないことを望み、プレイヤーが愚かな行動を取った場合は容赦なくキャラクターを殺してしまうことを推奨するなど、コミックヒーロー的な遊び方を嫌ったのだが、これは (例えば) カリフォルニア工科大での遊ばれ方とは全く違うもので、ガイギャックスによれば、「そういう遊びならそれで構わないが、それは D&D ではない」。

76 年春、TSR は Strategic Review を発展的に解消させ、「ロールプレイングゲーム」の雑誌である Dragon と、ミニチュア & ウォーゲーム雑誌 Little Wars を創刊。TSR が「D&D ではない」ものを含めたジャンルの名前として、ロールプレイングゲームという言葉を使い始めた。