**勝負の4月開始。**

* 2008/04/01 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

はい4月開始。鼻水は止まらないですが天気は爽やかでしたねえ。  
我らがやることと言えば勿論自社製品仕事ですけども。集中して乗り切りたいものです。  
  
明日は休み、自社製品作業続行です。

**ホントのホントの山場到来。**

* 2008/04/02 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

自社製品作業で1日。姿は確実に見えてきており、もう一踏ん張りという所。  
この一踏ん張りが一番難しいんですけれども、しかし何とかしたいものであります。  
  
作業も詰めという中遅れていた輸入便が成田着との報、吉田は通関書類をやっつけるべく現在立川にて作業中。  
土曜日には着荷とのことです。  
  
さて、明日は木曜ゲーム会ですが、吉田は気持ちばたばたしてるかもしれません。  
諸々ご迷惑おかけしておりますが、ご協力よろしくお願いいたします。  
よし、気合だ気合いー。

**輸入便は土曜入荷です。**

* 2008/04/03 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

金曜通関、土曜着荷ということですのでよろしくお願い致します。  
本日営業中、思わず「明日着荷です」と何度か口走ったような…。いやあテンパッてました（笑）。  
思わず明日が土曜かと勘違いしてましたわ。輸入便入荷はあさって予定です、ご確認下さいませー。  
  
自社製品、ハードルを次々薙ぎ倒しながら爆走中です。まだまだ走るぜー、  
間に合うかどうか瀬戸際だけど。結構はちゃめちゃな状況ですが、まだB2F生きてます。  
きっとまだ頑張れます。  
  
明日はミニチュアの日、ですが自分が盤上にコマ並べられるかはちょっと微妙な所。  
指輪、ウォーマシン、バトルテック等私のことは置いておいて楽しく遊んでいただければ幸いです。

**明日は開店前に三角跳びを。**

* 2008/04/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

各方面にご迷惑かけつつも、自社製品作業進行中です。  
今夜中にある程度まで区切りを付け、明日の午前中にその部分を提出という運び。  
昼前には輸入便が着荷してくるので私もそこまでにちょっと動く予定です。上手いこと運びたい。  
  
こんな状況下で言うのも何ですが、いや良い物が見えてきていると思うんです。  
せっかく見えかけたそれをしっかりと実現出来たら、そんな素晴らしいことは無い。  
なおも瀬戸際、一同まだまだ頑張ります。

**久し振りに走った（笑）。**

* 2008/04/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

コンポーネントの内カードの入稿が完了。定刻に遅れた上まだ箱とボードを残している状況ですが、  
少しだけ息がつけた格好。気合も再充填されました。  
残り時間は多くないですが、全力を尽くしたいものです。  
  
さて朝方からの校正作業を自分は途中で切り上げ、  
作業場から午前中の内に戻ってきて店で輸入便受け取り。ギリギリだった～。  
駅までダッシュして良かった～。  
  
遅ればせながらの輸入便、来ておりますがご予約の連絡等に至っていない現状です。  
少々お時間いただきますが、一つ何卒ご容赦の程よろしくお願いいたします。

**今回のは個人的に、本当に満足な物が出来そうです。…出来たら。**

* 2008/04/06 11:59 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昨日に続き、1週遅れの輸入便入荷で閉店前には結構満員状態でした。賑やかで何より。  
皆さんそれぞれにいい感じで遊んでらっしゃるので、自分も店屋冥利に尽きると言った所。  
  
最近ミニチュア卓上は連日PPゲームが遊ばれていて、プチブームといった様相。  
今日もWarmachinevsHordesが1戦。流石に自分も遊びたくなってきます。  
ホント心置きなく遊びたいわー。まあ今の自社製品の山場が終わったらですわね（笑）。  
  
自社製品製作ですが、本っ当に最後の山場の所まで来ています。滅茶苦茶長く感じるような、  
飛ぶように過ぎるような日々ですが、そしてB2Fの頼みの綱を筆頭に割合ボロボロになってますが、  
あと少し、何とか詰めきりたいものです。そのあと少しがまだ険しいですけれども。  
周囲の方々に本当にご声援いただいているので、応えられたら、嬉しいなあ。  
あと3日位の内にはホントに正式発表させていただきたく思います。  
出たら、ホント皆さん買ってください（笑）。よろしくお願い致します。

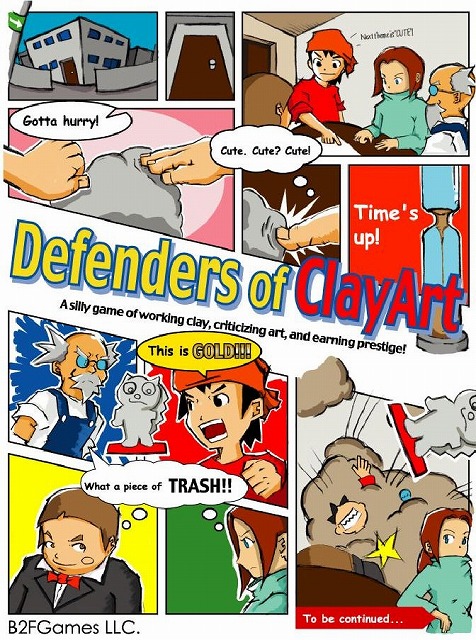
**B2Fの限界。**

* 2008/04/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

自社製品、一番大事なパッケージ正面が9割がた完成。  
私吉田としては構想通りの、納得出来る物になりました。  
B2Fの限界というのはネガティブな話ではなく、現状出来ることをほぼ限界までしたということです。  
だからその点に関しては100%納得しています。…しかしまだ全作業を完了できているわけでは無く。  
非常に不味いのは間違いない状況です。残りは箱側面、箱裏、ボード。  
箱正面より時間のかからない作業であることは間違いないですが、その時間がそもそも問題。  
  
しかしここまで来た以上、一同粛々と進むのみでございます。  
結果はどうあれ、通したいと思います。  
皆様には大変ご迷惑おかけしておりますが、引き続きよろしくお願いいたします。

**オリジナルゲーム「Defenders of ClayArt」4月27日ゲームマーケットにて発売予定です。**

* 2008/04/08 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
全ての入稿が終わったわけではないのですが、一番難しい局面は越えました。間に合いそうです。  
ご協力いただいている皆様、ありがとーございます。私ども何とか生き残れるかもしれません（笑）。  
  
  
Defenders of Clay Artは、レイトとこぶし時代の中でも最初の自作ゲーム、  
「造形家倶楽部」のリメイクです。  
ゲームマーケットで売り出したのは2003年（しかも沢田ハンドメイド30個）ですし、  
ゲーム自体はそれ以前から存在したんですが、今回それを持ち出したのは、  
私吉田が試みたいと思っていた新しいコンセプトに合致するゲームだったからです。  
再版のご要望も昔から結構あったので、それじゃ一丁全面的に吉田仕切りで行ってみましょう、  
ということで発売に至りました。  
  
どんなコンセプト？という事に関してはおいおいと、と言った所ですが、  
パッケージ画像を見ればほとんど言ったも同然という感じでしょおか。  
今までのとこぶし－B2Fのラインからすると結構異色かもしれませんが、  
今回の「新しさ」はそこら近辺にあるということでございます。  
  
ええ、非常に色々書きたい気持ちもあるのですが、ちょっっっとここの所ハードだったので  
まずは少しお休みさせていただきます（笑）。  
詳細は明日以降改めて。…休みます！

**完全休養日。**

* 2008/04/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

起きたら夕方。ま～多少働き過ぎましたかね。1日ゆっくり休んで心身共に回復。  
具体的にはWarmachineのミニチュア組み立てたりしてたんですけれども。  
自分がミニチュアを作る時は少なからず仕事にも関係している場合が多いんですが、  
今日はかなりの部分自分の楽しみとしてやっております。楽しさを再確認。  
  
さて、明日からディフェンダーズ・オブ・クレイアートの作業再開でございます。  
ここまで来たからには残りの仕事で下手打たないように頑張りましょお。

**今月のGW新製品発売日は26日です。**

* 2008/04/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

気がつけばゲームズワークショップ発注日なのでござぃます。早いぜ4月。  
GWのゲームと言えば12日の土曜日はウォーハンマーファンタジーバトルと  
指輪中心のイベント日となっておりますので、遊びたい方はアーミーお持ちくださいませー。  
よろしくお願いいたします。  
  
さて、Defenders of ClayArtは入稿作業の仕上げに入っております。  
ということは支払フェイズも近い（笑）。いやーB2Fの口座は果たしてアーマーセーブ出来るんでしょうかー、  
というかAPで突き抜けそうなあっはっは。頑張る僕頑張る。

**やっとゲームマーケットが楽しみに思える状況に（笑）。**

* 2008/04/11 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

遅ればせながら自社製品関連の入稿が明日で一通り完了。いや～長かった。  
生産数が多くない関係上予算を絞らねばならず、足りない予算を埋めるにはこだわり位しか無いのです。  
かくして1つ1つの小さな要素に延々と協議することに。ひっじょ～に泥臭い作業工程でしたが、  
手をかけて気持ちを注いだ分くらいには何らか乗っかった物が出来てると思います。  
これが手に取る皆さんにとっても良い物になれば嬉しいですが、こればかりは売ってみてからですね。  
  
去年のエレメンツ・くいずですを踏まえて今回のディフェンダーズ・オブ・クレイアート、  
という所が多分にあって、自分の中では生まれた課題に対する取り組み、という意味合いも強いです。  
まず去年の今年で土俵に上がれること自体が何より嬉しいですけども。  
去年の今頃は次の年もゲームを出す予算があるとも思ってませんでしたので（笑）。  
  
ただ今回は割合はっきりと自分の考えていた事を打ち出せたので、  
これで出た結果如何では今後のオリジナルゲーム製作はちょっと考えようかなという気持ちです。  
本場から日々出てくる名作でさえ見過ごされかねない現状ですから、難しいですねえ。  
もしかしたらこれは「解なし」の問題なんじゃないかと思いつつも、  
今年も解を求めて頑張っちゃうことにします（笑）。

**入稿完了、改めて出品ご案内。**

* 2008/04/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

お陰様でディフェンダーズ・オブ・クレイアートの箱・ボード・カードの入稿が完了。  
関係者の皆様お疲れ様です。そして何より萬印堂の作道さんには本当にお世話になりました。  
ありがとうございます。  
  
さてディフェンダーズ・オブ・クレイアート、ゲームマーケットでの販売数ですが、  
生産ペースの関係上100個のみということになりそうです。  
数としてはちょうどさばける位の量と見てますが、ご入り用な方は是非お早めにお求めください（笑）。  
価格に関してですが、内容物の積み残しがある為最終調整中です。  
概ね4000円台後半～5000円台を考えております。  
  
  
さて、ゲームマーケットに出品するゲームとしてもう2点ご案内しておきます。  
  
1点は、2005年ゲームマーケットにて販売したカードゲーム、Go/Stopです。  
自分としては沢田プロダクトとしても非常に好きな一品で、再版ご希望も結構いただいてましたので、  
今回実現しました。カードデザインは基本変わっていないですが、質としては良いものになる予定です。  
価格としては1000円予定です。  
前回は同人ながら500円だったのでちょっと考えましたが、あの時も原価は400円オーバーだったので（笑）。  
  
さて、もう1点は3年ぶりのレイトとこぶしゲームクラブ名義の完全新作「重力の儀」です。  
こちらは「重さ」という概念を使った競りゲーム。ハンドメイドにより20部限定となっております。  
コンポーネントは結構しっかりなので5000円予定。  
  
とこぶし名義となっていますが、その割に原案は西山（ルールは沢田）。  
数年前から温めていたゲームが満を持して、というかようやくというかで出せることとなりました。  
  
ラインナップを振り返ってみて改めて感じることは、我ながら幅広く取り揃えられたなあと。  
今は、またしっかり勝負出来る、という嬉しさで一杯です。  
B2FGames年に1度のメーカー仕事が気になる皆様は、一通りお求めいただければ幸いです。是非！

**とこぶしゲーム会議と残り課題。**

* 2008/04/13 09:41 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昨日夜からゲームマーケット前には最後と思しきとこぶしゲーム会議。  
議題は課題を残していると思われたDefenders of ClayArtの3人用ルールと重力の儀の最終ルール確認。  
考えていたより上手く運び、ほぼ直し無しで行けるという見通しに。これは助かった。  
  
さて、残りの内容物に関する詰めが今後の課題。とにかく粘土と砂時計、そしてマニュアル。  
次々頑張ってまいりましょー。

## コンテンツ＆映像のこと

* 2008/04/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

しっかり寝て起きて、自社ゲームのコンポーネント探しに取り組む。  
先日予価を4000円代後半～5000円代、と書いたのは、残りのコストが未知数だからです。  
何とか4000円代で踏み止まりたいわけですが、決して簡単ではない、っちゅうか難しい。  
高々1個当たり100円200円の話ではあるのですが、生産数を掛けて、  
採算ラインとにらめっこすれば途端に大問題。あっはっは。もー少しなんですけれどもね。  
  
  
ところで次回の3作品の作者沢田さんが、先日のニュルンベルクで撮った映像を編集し終えたようです。  
延々と私吉田の顔＆後頭部映像ですが、ボードゲーム好きな人と一部のB2Fマニアには面白いかもしれません。  
↓沢田Blogをご参照下さい。  
<http://toccobushi.exblog.jp/>  
  
今回は「文章で書くのが色々難しいからいっそ映像にしてみよう」という事なんですが、  
映像編集がエライ面倒だそうです。でも上がりを見ると今後も続けて欲しいですなあ。  
ただこの企画本来の趣旨である「皆さんに親しまれるB2Fを目指す」という趣旨に関しては、  
どうなんでしょうか（笑）。  
かえって親しめないのかもしれませんが、まあ僕らの人となりは伝わるような気はします。  
あと映像で伏せられている箇所もB2F店舗内では割合オープン情報なので、  
知りたくないでも無い方は一度立川にお寄り下さい。お待ちしております。

## 今日も一歩前進。

* 2008/04/15 11:45 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

半ば予想通りと言いましょうか、来客も少なく静かな営業日。天気も良いし気分も良く、  
西山山根も集まり粛々と自社製品の残り作業等を進行。  
マニュアルのDTPについて、挿図などの相談。これはミスの無いように万全を期したいもの。  
  
あと今日は砂時計を決定。予算との兼ね合いで難しい選択ではあったものの、  
結局納得いく物に決めました。価格面でもぎりぎり何とかなる。ような気がする。  
  
  
  
こんなのです。割合しっかりしております。  
  
さて、明日は粘土を決める為先方と打ち合わせ、ということになりそうです。  
時間も予算も後少し、悔いの無いよう頑張ります。

## 粘土を詰めてゴールが見えてきた。

* 2008/04/16 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

先日の砂時計に続いて本日は粘土の詰め。粘土と言っても消しゴム粘土、  
正確に言えば粘土消しゴムなのですけれども。  
バルバロッサが遊ばれる際にはユーザーの方々にしばしば使われている物を求めて、  
墨田区の会社にお邪魔。  
量ですとか色合いですとか色々あったものの、丁寧にご対応いただいて何とか目処が立ちそうな感じ。  
そして何とか予算の範囲内におさまりそうな感じ。ま～良かった良かった。  
  
さて、各具材の納期が何回かに分かれる関係上、改めてゲームマーケットでの販売数は  
100個のみということになりそうです。差し当たり大丈夫な量だとは思っているのですが、  
ことによると危ない。計らずも限定商売であります（笑）。  
と、言うよりここは一丁気合を入れて、数が足りなくて困るような状況まで持って行きたいものです。  
そう出来る材料は今までに無いほど揃っているので、次無い位の気持ちでやってやりたいと思います。

## Defenders of ClayArt和訳、完了。

* 2008/04/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

って、自作ゲームを何で和訳してるんじゃーいという話なのですが。  
  
実は今回の方針として、大元のルールを英語で組み立てております。  
これにはいくつかの理由があります。1つには明確なルール記述。  
前回もあったことなのですが、ルールを詰めていると時に日本語での記述がどうしても決まらず、  
「英語で書けばわかるのになあ」と感じてしまう瞬間があります。  
英語で書く方が含みのない、意味がぶれない文が書けるという側面は確かにあります。  
  
もう1点は、開発段階から「海外を視野に入れた仕様にする」という決意を出そう、ということです。  
先日発表しましたパッケージも、ご覧頂けばわかる通り全部英語、さらに裏パケも全部英語です。  
いずれ海外に売ることを考える上で、パッケージを作り直すより早いだろうと。  
ユーザーの皆さんは日ごろから海外ゲームを多く遊んでいるのでおそらく支障はないことと思いますし、  
パッケージのコンセプトにも合致しているのでなお好都合なのです。  
  
…と、言う訳なのですが、じゃあ皆さんにお売りするゲームも全て英語ルールで、  
などというつもりはもちろんございません。輸入した海外ゲームの要領で和訳ルールを用意してます。  
ルールの体裁については色々考えはしたのですが、  
結局皆さんに最も馴染みのある形式（すなわちメビウスさんタイプ）が間違いなかろう、  
という結論。  
ちなみに例をかなり多く含めて6～7ページ程のルール、かなりとっつき易い部類だと思います。  
  
さて、一通り作ったので訳をもう一叩きして、分かりやすく遊びやすい文面に仕上げる予定です。  
気づけばあと10日ほど、最善を尽くしてまいりましょう。

## 臨時休業のお知らせ

* 2008/04/18 10:42 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

4月27日の日曜日は、ゲームマーケット参加の為店舗休業とさせていただきます。  
よろしくお願いいたします。  
  
なお、ゲームマーケットに関しては  
<http://gamemarket.jp/>  
をご参照ください。  
  
B2FGames LLC.のブースは「5階中型ブース・お」となっております。  
  
新製品「Defenders of ClayArt（4800円）」、カードゲーム「Go/Stop（1000円）」、  
レイトとこぶしゲームクラブの新作「重力の儀（5000円）」を販売いたします。  
どのゲームも自信作ですので、よろしければお手に取っていただければ幸いです。

## 週末は土日ともゲーム会予定ですー。

* 2008/04/18 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

金曜はミニチュアの日ー、のはずですがやっていたのはボードゲーム。Taluvaやっぱ面白いなー。  
  
さて、英語訳をお願いしているアーロンさんが来店したので英語ルールの文面について修正。  
ここまで来ると微妙なニュアンスのレベルですが、念には念を入れてと言ったところです。  
  
さて、月末の輸入便なのですが、前回が遅れて4月に食い込んだ関係上、次は1週先になる予定です。  
ゴールデンウィーク前に着荷予定です。さーゲームマーケット越えてゴールデンウィークへ一っ飛びだ。

## ゲームマーケットに2ミリほど前進。

* 2008/04/19 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゲーム会。モダンアート、ハチエンダに、ミニチュアはウォーマシンなど遊ばれていました。  
1日楽しく。  
  
その合間にディフェンダーズ・オブ・クレイアート用の砂時計が着荷。  
いや～しっかり梱包してあるので思ったよりかさばります。  
そしてその梱包を1個1個外す必要が生じ、なくなく100個分の作業をすませました（笑）。  
まあ一歩一歩発売に近付いていると思えばそれもまたいとおかし。  
  
次は粘土が来る予定、こっちは必要な作業が無いことを切に願います（笑）。

## あと1週間。

* 2008/04/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

久しぶりに普通の土日営業、つつがなく完了ー。ここの所ずっと自社製品作業が詰まってたので、  
何か懐かしさを感じるような時間でございました。やっぱり良いもんだ。  
  
  
27日のゲームマーケットまで、あと1週間ですねえ。  
一息入れることができたので、ここからは一気にテンションを上げて準備していきたいものです。  
  
…と、言ってもほとんどのコンポーネントの完成品は私たち自身、  
ゲームマーケットの現場で初めて見ることになるんですけれども（笑）。  
締切を何回も延ばさせていただいた責めを負うということで、現場でセットアップ作業を行う予定です。  
いつもの泥縄方式で申し訳ありませんが、指さして笑っていただければ幸いです。  
  
あと落ちない事が確定したら書こうと思っていた自社製品紹介ページも書くことにしましょう。  
まあそれはとりあえず明日、今日は…さんざ遅らせていた輸入便の発注頑張ります。朝までに終わらそー。

## ゲームマーケット当日の販売に関して

* 2008/04/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本当に朝までかかって輸入便発注完了。ゲームマーケット後に来る物を頼むのは結構難しい。  
何分ゲムマの出来如何で5月立ち上がりの懐具合が結構違うので、動きも当然変わるのです。  
どうなるんやら全く見えん。とにかく言える事は身軽な状態で帰路に付きたいっちゅうことです。  
  
そう言えば重力の儀が20しか無い関係上、予約出来ますかという問い合わせを何件かいただいてますが、  
予約取った結果ブースに並ばないで終了、という事態は避けたいので、  
差し当たりご予約はお断りしている状態です。申し訳ありません。  
  
あと当日ですが、早いもの勝ちみたいな状態になった場合ディフェンダーズ・オブ・クレイアート及び  
ゴー・ストップと併せてお買い上げの方を優先させていただきたく思います。  
ご理解をよろしくお願い致します。整理券などお配りして対応しようかと思っておりますので、  
混雑時の販売に関しましてご協力いただければ幸いです。  
  
  
…と、ここまで書いておいて特に売り切れない、という事態があったら面白恥ずかしいなあ（笑）。  
一応ですが、重力の儀に関しては売り切れ後はルールのみ無料配布予定です。  
ゲームの内容に関してご興味ある方はそちらもどうぞ。

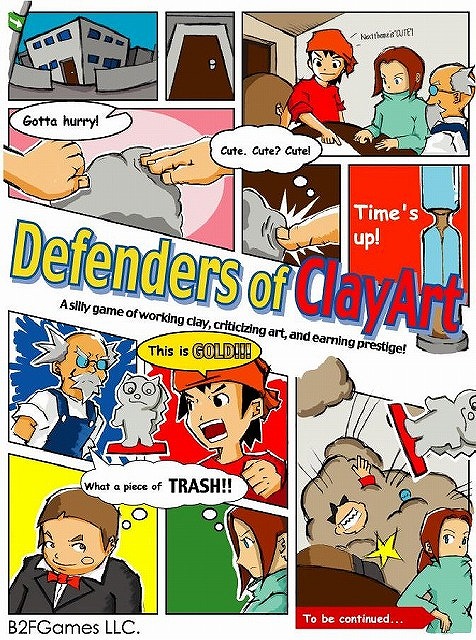
## この分だとあっという間に本番だな。

* 2008/04/22 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

うわー朝になってもーたー。何とかGo/Stopルールのレイアウトを完了。  
今後社内作業の効率化の為にもと、実習がてら付け焼き刃のIn Designにてなんとかしてみました。  
元の原稿がある状態でしたが意外とかかってしまったなあ。  
  
ただ今回もGo/Stopはマニュアルがパッケージを兼ねているチーパスっぽい仕様なので、  
一応気は使えるだけ使ってみました。どうでしょね。  
  
さて、一眠りしたら自社製品の紹介を書かねばなりますまい。  
書きたいことは山ほどあるような、でもまとまらないような。  
まあ後で考えることに致しますー。

## Defenders of ClayArt（ディフェンダーズ･オブ･クレイアート）　/ by 沢田大樹

* 2008/04/24 04:48 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
プレイ人数：(3),4,5人用  
プレイ時間：45分-60分  
2008年4月27日発売・4800円  
  
[「ディフェンダーズ・オブ・クレイアート」粘土のご使用に関するご注意](http://www.b2fgames.com/article.php?story=Nend)  
  
<紹介>  
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－  
どこかの町のスタジオで、自信家の芸術家達が激しく議論しています。  
彼らはそれぞれが「我こそは芸術の守護者だ」と信じて疑っていないのです。全く物好きな人たちです。  
あなたは芸術家の1人になって粘土の作品を作り、批評しあい、そして作品に順位を付けます。  
批評が評価されれば（なにせ芸術の守護者ですから）大変名誉なことです。  
  
このゲームはおかしなテーマにそって粘土の芸術作品を作り、お互いに楽しく文句を付け合います。  
他のプレイヤーと意見が合うとポイントを獲得できます。  
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－  
  
ディフェンダーズ・オブ・クレイアートはいわゆるクレイ（粘土）ゲームです。プレイヤーは（自称）芸術家兼批評家となり、粘土の作品を作り、また互いに批評しあいます。ただもちろん「自称」なので、実際の芸術的センスが求められるわけではありません(NO TALENT NECESSARY!)。ゲームは最大6ラウンド行われ、ラウンド毎にプレイヤーは各々の粘土作品を作ります。  
  
まずラウンドのリーダ－がテーマを決定するのですが、ここで一つ目の問題。…テーマは「形容詞」限定です。「美しい」「面白い」「速い」「仰々しい」「寒い」「クサい」「おどろおどろしい」…、テーマは簡単には形にならないかもしれません。まあ気楽に、自由な発想で作ってください。  
  
さて、二つ目の問題。制限時間は1分（！）です。悩んでいるよりも手を動かさないと、ただの粘土の塊があなたの作品になってしまいます！まあ考えようによれば、本当にセンスのある人でも1分ではなかなか実力を発揮できないでしょうから、かえって対等になるかもしれません。  
  
制限時間が終了したら、作品完成。ディスカッションの時間に移ります。批評家となって互いの作品を評しあってください。無茶なテーマと無茶な制限時間を経て、プレイヤーの皆さんの前には面白い、いや素晴らしい芸術作品がたくさん並んでいるはずです。そうです、勿論自分の作品だけは素晴らしいのです！芸術家としての権威を守る為、いかに自分の作品がテーマに沿っているか、断固主張してください。断固としてさえいれば、塊のままの粘土だって芸術作品です（笑）。  
  
ディスカッションを楽しんだら、実際の評定に移ります。手札の批評カードを使って各プレイヤーの作品に「金」「銀」「銅」「ゴミ」の評価を付けます。三つ目の問題。評定は秘密投票で行われます。ここで大事なのは「空気を読む」ことです。ディスカッションでさんざん意見を戦わせても、いざとなれば全体のムードに合わせなければいけません。自分だけ違う評価を付けたら、批評家としての審美眼を疑われてしまいます！多数派にまわることを心がけましょう。  
  
ただ多数派に入りたいからと言って、ディスカッションであからさまな談合をすると大変なことになります。誰かが「告発カード」を使って不正を暴こうとしてくるかもしれないからです。告発カードの存在によって、プレイヤーには虚虚実実の思惑、駆け引きが生まれます。  
  
作品に対して多数派の評価を付けたプレイヤーはポイントを獲得し、逆に少数派はポイントを失います。また最も優れた作品を作ったプレイヤーにはボーナスのポイントが与えられます。  
  
ゲーム終了時に最も多くポイントを獲得していたプレイヤーの勝利となります。 <ディフェンダーズ・オブ・クレイアート発売にあたって>  
－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－  
2007年の「エレメンツ」「くいずです」に続いての、B2FGamesの第3弾製品となります。いやー、また出せました。よく資金が残っていた。前回の2つがカードゲームだったのに対し、今回は中型サイズのゲームを出すことになりました。価格も4800円。なかなか立派な値段です。  
  
ゲーム内容は、沢田の初デザイン作品「造形家倶楽部」のリメイクとなっています。まあリメイクと言っても、最初に発表した際は手作りの30部、しかも5年も前に出してそれっきりですから、ご存知の方はあまりいらっしゃらないかもしれません。2003年のゲームマーケットで沢田が作ってきた手製の造形家倶楽部を売っていた時は、2008年になって改めて商品化する、ということは全く想像していませんでした。それ以前にB2FGamesという構想が無かったんですけれども。まあ、一同やめずに繋げて来た結果でしょうか。  
  
方向性としてはガチガチ勝負するというようなタイプのゲームではなく、むしろ楽しむ為のゲームです。バカ騒ぎする為のゲームとさえ言えるかもしれません（笑）。ただ、決して勝負の要素が無いわけではない。しっかりとゲームです。  
  
自分が常々思っていて、先日あるお客様にも指摘されたのですが、沢田のゲームデザインは「クレムリン」のUrs Hostettlerのそれと通ずる所があると感じます。ユーモア（しばしばブラックユーモア）に溢れつつも、最後の一線でゲームとして均衡が取れている。当人自身Hostettlerが好きなこともありますし、また「Square on Saleは自分のデザインとしては例外で、造形家のような路線の方がホームグラウンド」とも言っていましたので、多分外れてはいないのでしょう。  
  
今回自社製品として商品化、勝負する上でこのゲームを選んだ理由は、自分が以前より良く知るゲームで、信頼できる、確信が持てるゲームだったからでした。このゲームなら、行うべき新しい試みにしっかり合致する、という確信です。  
  
新しい試みとは、大枠としては「いかにB2Fのゲームをユーザーの方々に近づけられるか」ということです。これは前回初の自社製品として出した「エレメンツ」「くいずです」を受けての課題です。  
  
「エレメンツ」を出す上でのテーマは「自分達の手で一から絶版ゲームを再版する」という試みでした。そして「くいずです」は「（レイトとこぶし時代からの）自分達のデザインを一貫して通してみる」という挑戦でした。当時も書きましたが、「エレメンツ」再版が決まった際、自分達のオリジナルゲームを同時に出すかどうかということに関して、かなり悩みました。何せ商業的にリスキーでしたし、グループを維持するという上での危険性もありました。精力的に絶版ゲームの再版だけ続けていけば、一定の支持を受ける事が出来ることもわかっていました。ただ、オリジナルゲームを作ってきたという流れを止めることはしたくない。そして自分達の現在地というものを確かめる上で、ありのままの自分達を一度問うてみる、ということがどうしても必要でした。これは非常に大きい経験でした。やってみなければわからない視点・動機・課題を得ることができました。  
  
「エレメンツ」「くいずです」で彼我の距離は自分なりに掴みました。そしてその距離を詰める為の方法は、B2FGamesを運営していく中で、周囲の方々から多くのヒントをいただきながら具体化を試みました。  
  
最も変化を感じていただけるであろう部分は、コンポーネントデザインだと思います。特に顕著なのがパッケージでしょう。ポイントは2点、「英語」と「グラフィック」です。  
  
英語訳に関しては、B2FGamesに普段からご来店いただいているAaron Dodsonさんにご協力をお願いしています。パッケージもさることながら、ルールも原文は英語です。言語依存はほとんど無いものの、内容物にも英語を使用しています。そしてグラフィックは、B2FGames西山の手によります。彼の考えるデザインの方向性、アイディアと自分の構想が合わさった結果、ご覧の通りのパッケージが出来上がりました。  
  
全て英語にしているということに関しては、海外を視野に入れるという決意を表したつもりです。グラフィックは、旧来の自分達とは最も異なる点と言えるでしょう。コミックという形式を取ることが、製品としての親しみやすさを持たせるという点、ゲームの魅力をパッケージからダイレクトに伝えるという点、そして海外に出す上での「日本らしさ」というものを表す点で最適の、自分が考えられる唯一の解でした。  
  
これは先日行ったニュルンベルクのトイフェアにおいて改めて痛感したことでもありますが、ボードゲームという物は予備知識が無い限り残念ながら「ただの箱」です。トイフェアに並ぶ様々な魅力的な玩具の中で、霞んでいたというのが正直な印象です。ただボードゲームを普段から遊ぶ人なら当然ご存知のことと思いますが、ボードゲームは「ただの箱」ではない。「本当は面白い箱」です。ならばそれを少しでも伝えるには、視覚的に内容を表そうと。そしてこれは「海外を視野に入れる」ということに関連しますが、日本人がゲームを作って海外、例えばドイツに持っていく上で、ただドイツっぽい物を作っていって果たして意味があるだろうかと。AMIGOのブースでポケモンと遊戯王を見ながら考えていました。  
  
パッケージがドイツ語でなく英語なのも、それが一因です。自分はドイツのゲームに対して大きな敬意を持っていますが、それは無条件の憧れではありません。作るんだったら、自分達だから作れる、自分達が作る意味のあるものを作りたい。海外のユーザーの方々も喜ばせられるものを作りたい。それが出来ないなら、面白い過去の名作を遊んでいる方がよっぽど充実した時間を過ごせるでしょう。  
  
Defenders of ClayArt、今までで最も納得して出したゲームです。勿論改善すべき課題を挙げればきりはありません。ただ今回は、関わっている各人の力を、これ以上無い程明確なベクトルにして打ち出すことができました。みんな素晴らしい仕事をしてくれました。これで駄目なら僕のせいだよ（笑）。そう思ったので、初めてクレジットに自分の名前を入れさせてもらいました。  
  
あー滅茶苦茶長々と書いてしまった。ディフェンダーズ・オブ・クレイアート、よろしければ是非お手に取って、お試しいただければ幸いです。僕の100万円がかかってるわけで、それは確かに大事なんですが、そんなんよりもっと大事な物も色々かけてみました。一つよろしくお願い致します。

## 差し迫って、やはり本気仕事

* 2008/04/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木曜ゲーム会。お客様がお持ちのカナルマニアがメイン。プレイ時間こそ2時間ですが、  
これはファミリーゲームと言っていい感じの良作。プレイできてラッキーでした、  
お持ちの方ありがとうございました。  
後はパンデミックと、自分は外れましたがヒスパニョーラなど。いい感じの1日でした。  
  
そして閉店後、Defenders of ClayArtの英語マニュアルに関して詰め。  
直前の直前まで作業になってますが、ゲームマーケット売り分にも差し込む予定で動いてます。  
西山作業の裏でとこぶし山根と共に本腰を入れて校正作業に入ったところ、  
本気で文を直さねばならない部分を見つけ冷や汗を垂らす。物が英語だけに難しい。  
しかも作者沢田が不在。訳者のアーロンさんも間に合う時間ではない格好。  
ここは…何とかこちらの責任で通してみる予定です。  
  
明日は…もう金曜ですなあ。またちょっとばたばたしとるかもですが、  
何とぞご勘弁の程をよろしくお願いいたします。

## 明日夕方ごろから、店でDefenders of ClayArt試遊会やりますー。

* 2008/04/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

27日はゲームマーケットですが、26日はゲームズワークショップの新製品発売日なんですねー。  
ホワイトドワーフ等、元気に入荷しております。それから今回は指輪ミニチュアを重点的に補強してみました。  
指輪を優雅に遊べる良い5月を夢見ておる私です。ゲムマをうまく越えて、楽しい5月にしたいですなあ。  
  
さて、今日は手元にディフェンダーズ・オブ・クレイアートの箱等コンポーネント、  
それからゴーストップのカードのサンプルが無事届く。…出来ている（笑）！  
しっかり中箱サイズのゲームと思しきものが目の前にある！…いや～やっちまったな～。  
思わず店の棚に置いてみる。モチロン目立つようにお勧めの場所に。ふっふっふ。  
なかなか良い、と思う。ひいき目入ってるでしょうかねえ。  
  
今日手元に来たのは4個だけですが、日曜日には現場でたっぷり向かい合える予定。  
しかしそいつらとは一期一会にする予定なんですぜ。皆さんのお手元にお届けする予定なんですぜ。  
土曜日、まずはここを全力で。そしてしっかり備えて日曜じゃー。  
  
そういや明日の営業中、タイトル通りでございます。  
コンポーネントも揃ったし、試しに遊んでみまっしょー。

## これで駄目ならしょうがない。

* 2008/04/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ぎりっぎりまでもつれていた英語マニュアルが何とか滑り込みで間に合い、  
コンポーネント類全て揃いました。完成形を見て、一同流石に笑いました。…出来ている（笑）！  
自分が描いていた物になったと言える所まで、こぎつけられたと思っています。  
これで駄目ならしょうがない。そう思えるんだから最高です。  
  
Defenders of ClayArt、十分な数がある、と繰り返しアナウンスして来ました。  
「売り切れませんか」と聞かれた際には、「多分大丈夫じゃないかと思いますよ」と答えてます。  
でも本当は売り切る気です。大丈夫にするはずなど毛頭無し。  
  
面白いかどうか、お試しいただければ幸いです。明日はゲームマーケットにてお待ちしております。  
  
さーやっと答え合わせだ。楽しみだー！

## ○。

* 2008/04/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゲームマーケット2008に参加し、先ほど無事立川に帰還しました。  
当ブースにてDefenders of ClayArtを始め自社ゲーム各種をご購入いただいた方、  
誠にありがとうございました。  
またお立ち寄りいただいた皆様、遊んでいただいた皆様、誠にありがとうございました。  
近隣のブースの皆様には、大変ご迷惑おかけいたしました。  
ゲームマーケットスタッフの皆様におかれましては、大変お疲れ様でございました。  
スタッフの皆様の準備・運営のご尽力によりまして、メーカーとしてチャンスをいただけている事に、  
改めて御礼申し上げたいと思います。ありがとうございます。  
  
  
さて立川の山賊ことB2FGames、本日の結果ですが…○。まるでした。ああああ良かった。  
一年の宿題がやっっっと片付きました。  
  
営業的な目標に関してはまずは最低限の及第点、と言った所です。  
ただ今日はそれ以上の、得難い収穫がありました。  
Defenders of ClayArtをお買い上げいただく際、また遊んでいただいた際の、皆様の表情です。  
  
ゲーム屋の職についてから、都合6年になります。お買い物をされる上でお客様がどのようなことを感じ、  
またどういったものを求めておられるのかを知りたく、日々店を開けてきました。  
その中で、多少は皆様のお考えを感じ取れるようになってきたつもりでおります。  
  
今日Defenders of ClayArtをお手にとっていただいた多くの方々の表情からは、  
本当にこのゲームに対してのお気持ちをいただけている、ということをはっきりと感じました。  
海外の一流メーカーの新作や、過去の傑作と並んでの真っ向勝負をする中で、  
自分達が作ったゲームでその表情を引き出すのは、本当に難しい。  
ずっとそう感じ続けてきただけに、感動はひとしおでした。一日中馬鹿なことを言って騒いでいましたが、  
心中はそんな気持ちでした。まあ元々底無しに騒がしい性分だってのも大いにあるんですが（笑）。  
  
今日皆様と向かい合って、このゲーム、これからまだまだ売っていける。胸を張って売っていける。  
そういう気持ちになりました。だから在庫はたくさんありますが、最高の○です。  
自分が描いていた方向性は間違ってはいない。この問いには解はある。  
だからまだまだ前に出る。改めて言ってしまいます。皆さん気が向いたら支えてください（笑）。  
  
ゲームマーケットから帰還後、解散前に身内4人で話しました。  
メインの話題は…ゲームマーケット2009！我ながら思います、気が早すぎるよ（笑）！  
でも全員そう与太話でも無く割と本気、そして具体的。そして今まででは考えられないような大風呂敷。  
5月下旬辺りから動きはじめることになりました。はっはっは、やりますよ、やってやりますよ。  
  
さて最後になりますが、Defenders of ClayArtの粘土のお取り扱いに関して、ご注意がございます。  
↓おしらせページにてご案内しておりますので、ご購入の方はよろしければご一読ください。  
<http://b2fgames.com/article.php?story=20080428020901110>  
  
つい先刻、ご購入のお客様よりメールにてご指摘いただきました。  
当方の説明不足によりまして、大変ご迷惑をおかけ致しました。申し訳ありませんでした。  
また丁寧なご指摘と同時にご声援、ご激励をいただきまして、誠にありがとうございました。  
ご期待に添えるよう努力してまいりますので、今後ともよろしくお願いいたします。

## Defenders of ClayArtとGo/Stop、通販開始しました。

* 2008/04/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゲームマーケットにいらっしゃれないお客様にも早速対応、ということで、  
新製品2種の通販を開始しております。よろしくお願い致します。  
  
なおディフェンダーズ・オブ・クレイアートに関してですが、  
一部の内容物が分納の為遅れている関係上、一時的に品切れする可能性があります。  
すぐにご入用な方はお早めにご一報いただければ幸いです。  
  
さて今日ですが…、流石に1日完全休養でした。糸の切れた操り人形みたいな感じで、  
体が言う事聞かず。明日からまた頑張ります。  
  
さて明日は祝日、しかも4月の最終営業日。しっかりやって5月に向かいたいと思います。  
皆様よろしければお待ちしております。

## 「ディフェンダーズ・オブ・クレイアート」粘土のご使用に関するご注意

* 2008/04/29 02:09 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ディフェンダーズ・オブ・クレイアートをご購入の方へ、  
内容物の粘土に関しまして、ご使用の上でのご注意がございます。  
  
これはヒノデワシ株式会社製造の「消しゴムねんど」という物で、厳密には練り消しの一種です。  
開封後の状態では固さがあり、また粉っぽく、不良品ではないか、  
とお考えになる方もいらっしゃるかもしれません。  
こちらに関しましてですが、しばらく練っていただけましたら柔らかくなり、  
造形に適した粘土としてお使いいただけるようになります。  
  
今回この粘土に関しましては、様々な選択肢の中で選ばせていただきました。  
紙製のカードなどを触る上で手がべとつかないこと、  
加えて時間経過によってすぐに劣化しないことを重視しております。  
上記の条件を満たしており、使用の間がが空いて固くなっても練り直せばまた柔らかくなるとの理由から、  
こちらの「消しゴムねんど」を採用しております。  
唯一使用不可能となる原因は高熱でございまして、煮ると固くなります（つまり消しゴムになります）。  
念のため、高温となる場所に保管しないようお願いいたします。  
  
  
プレイ前のご準備に少々お手間をいただきますが、何卒ご理解をよろしくお願いいたします。

## 自社ゲーム会、いい感じで。

* 2008/04/29 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

4月締め日でした。開店時には店内がゲムマ後に力尽きたままの状態だったので、  
自社製品セッティングしながら立ち上がり。  
うーむディフェンダーズ・オブ・クレイアートの在庫が思った以上に薄い。  
早急に対処する予定です。何とかせねば。  
  
さて、今日は自然と自社製品ゲーム会の様相でした。  
クレイアート、ゴー･ストップ、重力の儀が全て遊ばれ、  
改めて自分達がリリースしたものを目の当たりに。どれも結構ちゃんとやったもんだ。  
楽しく遊んでいただいていること事態、嬉しいのと同時に何か不思議っすねえ。  
  
さて、営業中に色々含めお問い合わせあり対応に追われました。ここしっかり確実にやらんとな。  
そして明日は何は無くとも各種支払。次は自社製品の受け取り作業が待ってます。  
鉄は熱いうちにがんがん行きまっしょお。

## さあ、5月へ行こう

* 2008/04/30 11:00 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本当にあったとは、5月というものが。  
  
  
4月終わりですねえ。まず何は無くとも4月末日の各種支払。何とか乗り越えてはおります。  
まあどちらかと言えば5月末の方が波が高い見込みなので、まだまだ安心は出来ませんけれども。  
  
それから新商品の発送関係で仕事が残っていたので店舗にて作業。  
一通り終え、来ていたメールのやり取りなど。自社新製品のご注文の方、ありがとうございます。  
  
そしてこれは申し訳ないことなのですが、またしても輸入便が遅れそうな気配。  
どうも先方の担当者が代わったらしく、その申し送りでここの所不備が発生したとか。  
こちらとしても吹けば飛ぶような時期なので、しっかりしていただきたいなあ。  
お待たせしますが輸入便は近日中に再発注予定ですので、直近でご入用な物がある方はお知らせ下さい。  
載せられるはずでございます。  
  
さてゴールデンウィークですが、少々営業日程を変更いたします。  
おしらせをご確認下さい。  
[ゴールデンウィーク営業日程変更のお知らせ](http://www.b2fgames.com/article.php?story=GWYotei)  
  
明日は5月立ち上がりから木曜ゲーム会、ゲームマーケット直後で課題は山積。  
ガンガン遊んでまいりたいと思いますー。

## ゴールデンウィーク営業日程変更のお知らせ

* 2008/04/30 11:09 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゴールデンウィークの営業日程を以下の通り変更いたします。  
  
5/1(木)通常営業－木曜ゲーム会（ゲームマーケット物中心）  
5/2(金)通常営業－ミニチュアゲームの日  
5/3(土)通常営業－指輪イベント（500ポイント善悪団体戦5vs5）  
4(日)通常営業－Warmachine&Hordes2部リーグ会（バトルボックス・350ポイント）  
5(月)通常営業－ボードゲーム会  
6(火)臨時休業  
7(水)定休日  
  
上記の通り、5日を臨時営業となり6日を代休とさせていただきます。  
よろしくお願い致します。