**割合まったりと**

* 2008/06/01 10:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

6月立ち上がりの日曜日でした。卓は専らボードでございました。
まあ来週の日曜はGWイベントだし、ちょうどいいですかね。

「ストーンエイジ」「魔法に掛かったみたい」「護民官」と、
最近は話題作を中心にBlogに名前挙げてますが、
ゲーム大賞ノミネートの「ケルト」も完成度の高い良いゲームですねえ。
ロストシティの後継作と言って差し支えないかとは思いますが、今度は2～4人まで遊べます。
2人よりマルチプレイが基本の自分にはとても嬉しい所。

このケルト、密かに凄みを感じたのが、ルールが簡易なのに加えて
プレイ人数が変わっても初期配置、手札枚数、終了条件等が全く変わらない点。
地味な部分ですが、こういった所が実際遊ばれる場での便利さに現れるのだと思います。
意識的にそういうデザインを目指してきたんでしょうなあ。
可能な限りの遊び易さを達成しながら、ここまで面白いものに仕上げるというのは、
さすが帝王Kniziaと言った所。文句無し。
大賞に選ばれるかどうかはともかく、ノミネートは当然と言った感じでございました。
未プレイの方は、ご機会ありましたら。B2Fでも勿論入荷する予定です。

**ご入り用な指輪新製品、よろしければご予約お願いします。**

* 2008/06/02 11:26 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

<http://jp.games-workshop.com/newreleases/jun08/lotr.htm>
↑今月28日発売の指輪新製品一覧です。ご予約ご希望ありましたら8（日）までにご一報下さい。

普段の新製品リリースに関しては特にこういったこともしていないんですが、
今回は全面的に指輪なので一応。皆様ご確認いただければ幸いです。

一般的には先月のデーモンリリースとか結構話題だったと思うんですが、
B2Fでは今月の指輪モルドールリリースの反響の方が大きいですねえ（笑）。
まあ前の店の時からずっと押し続けている成果でしょうか。
来月にはまた大会もあるようですし、この流れでまた遊ぶ機会を増やしていきたいものであります。
モルドールは元々自分のアーミーですし、僕もどこから作ろうか楽しみです。
モルグルの騎士はやはり外せないかなあ。

さて、梅雨入りしちゃったようですねえ。明日火曜日は、何の迷いも無く事務仕事と行きたいと思います。
後そろそろまた英語を書く時間だわ。

**久しぶりの会社フェイズ**

* 2008/06/03 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

予定通り帳簿付けの準備として、10月以来の領収書などを見直し。
一月ごとに整理するほどには量も無いので、去年同様期末が見えてきたこの時期に取り掛かりました。
1回やってる慣れからか順調に進行。まあ去年の立ち上げ時と違って訳の分からない量があるわけでもなく。
ただ領収書やら納品書、請求書を見ていると、やはり今期のことが思い起こされますなあ。
ここから実際会計ソフトで収支を確かめます。お金無いのに黒字とかは勘弁して欲しいなあ（笑）。
どうなりますことやら。

**長いメール**

* 2008/06/04 10:57 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

久しぶりに英語で長いメールを書きました。落ち着いてまとまった時間に書きたい所だったので、
休みだったですが腰を据えて。首尾良く行ったらまた楽しいことになるかな？

今日のメールも一貫ですが、6月になったのでまた色々新たに始めて行きたいなと思います。
一方では未だ財政再建真っただ中なんですけれども（笑）、
そっちは上手く行くと仮定して進んでまいりたいと思います。
今年の目標がリアルな響きを持ってきそうですわ。

さて明日は木曜ゲーム会ー、と言ってもここの所の新作ラッシュは一段落してますので、
若干ゆったり進行になりそうです。輸入便及びGW発注が週末ですので、
ご予約関係の御用もお待ちしておりますー。

**仕事の方向。**

* 2008/06/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木曜ゲーム会。初めてご参加いただいた方もあり楽しく。そしてまた小ネタを一つ。
色々仕事の糸口を探すのは楽しいことでございます。今回のも上手く行けば面白い。
一方先日のメールの返事は来ず。多少真面目に読んでもらえてるってことでしょうかねえ。
まあこちらは待つしかない。

しっかしここの所ゆったり構えているようで、数えてみると結構やることはある（笑）。
そーろそろ自社製品の内容物も揃いそうな気配ですので、セッティング作業が本格的に来ます。
週末には発注関係と、…あー税務署。お久しぶりです。
でも明日はとりあえずまた別のことをやることにしましょう。目下のところの最優先事項でございます。

**土日はゲーム会と発注締め切りです。**

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

金曜日、ミニチュアゲームの日～、のはずが遊ばれているのはストーンエイジだったり。
しかしこのゲームのダイス配置は非常にミニチュアゲームらしき側面があるので、
これもまた良しか。
ストーンエイジは予測されていた通りというか本日で売り切れ。
このゲームは態度として、出来る限り早く再入荷したい所でございます。

さて、ミニチュアゲームの日、と言って何もやらなかったかというと、AT-43回りのことをちょこちょこと。
私のKarmanも控えてることですし、その内遊べる体勢を整えていきたいと思っております。
まあ指輪もあるし、Warmachine＆Hordesもあるしでかなり後がつかえておりますが。

さて週末、土曜日はフリーな感じなのでボードゲームでもミニチュアゲームでも遊べます。
Warmachine＆Hordesはご希望ありましたら、私もCircleアーミーでお相手できますので、
ご予約のご検討がてらよろしければどうぞ（笑）。
日曜日はGWイベント日ですので、おそらく今月末リリースが待ちきれない指輪が中心になると思います。
来月のタッグトーナメントに向けてのパートナー探しなど含めて、よろしければお待ちしておりますー。
あ、指輪等GWモノも発注しますので、何かございましたらどうぞ。

**明日はGWイベント日です。**

* 2008/06/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ささやかながら備えとしまして、開店直後からワイルドワーグチーフテンと、
カラナックを組み立ててました。そして先ほどサフ吹き完了、夜ですが（笑）。
しっかりペイントする方々には怒られそうですが、まあこれで明日にはサフ済みで持っていけそうです。

ワーグチーフテンは勿論指輪悪の軍勢500用でして、
これが入ればかなりステキなアーミーが仕上がる予定です。
一方カラナックですが、一応40kデーモンに編入予定…かどうかはまだ微妙。
私元々ティーンチ編成なもので、今回のデーモンの編成もそれを貫くか、
四大神混成にするかを決めかねております。まあカラナック塗りながら考えるとします。

さて、明日のGWイベント、指輪中心にゲームも遊べると思いますが、ペイントも出来ます。
まあ一日中ゲームはちょっと疲れる気もしますんで、遊びつつ、塗りつつ、眺めつつ、
だべりつつと言った感じでよろしければご参加下さい。
お待ちしておりますー。

**今週の課題。**

* 2008/06/08 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

GWイベント、ですがちょっとした予定外なこともあって先方スタッフがいらっしゃらず、
結果ゆったり進行。ペイントなど中心に1日やっておりました。
まあ新製品は月末（28日発売予定）ですし、7月は大会ですし、あせることもないですな。

さて今週ですが、発注作業を終えたら自社製品のセットアップ作業予定です。
まあゲームマーケットの会場でやっていたことと全く同じ作業行程なので、
基本問題は無いはず。数以外は（笑）。まあ早急に全部必要なわけではないので、あせらずやるとします。
実際ある程度組めたら改めて各店にご案内できますし、頑張っていこう。

あと明日は本当に税務署に行こう。人として。

**さらに税務署から遠ざかる**

* 2008/06/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

というわけで人として税務署に行ったのですが、結果は書類提出必要なしとの返答。あら？
当初は半年に一度は提出と言われていたんですが、何らか制度が変更されたのか。
対応に当たった若手の方の口ぶりからすると、どうやら我らB2Fからちっとも税収が発生しないので、
そういうカテゴリーに分類済、というのが理由が濃厚です（笑）。

まあ提出したところで間違いなくお支払するものは無いわけですし、
手間にならないのはこちらも大歓迎なので願ったりかなったり。

で、税務署の帰宅がてら、9月末には都税と市民税計7万円、それから店舗賃貸の更新料10万円、
計17万円いるなーなどと考えながら大雨に降られました。なめてたなあ梅雨。
というか雷鳴ってたなあ。

さて、明日は自社製品のセット開始だ。

**火曜日ながらも**

* 2008/06/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

夕方からは人が集まり何ゲームか。自社製品の物品が予定通り来た為に店内手狭になっておりましたが。
ご来店の皆様ご迷惑おかけしました＆ありがとうございました。
そう言えば今日は、結構新鮮なマッチアップでしたねえ。私としても心楽しき1日。

閉店後には使者がいらして物品を作業場へ輸送された。ごくろーさんです。

さー明日は昼頃から立ち上がって作業予定。
実は満数に届かない物品が1つあるので、まあ軽く100程度セットということに。
というわけで作業はあるが気楽な休日予定、むしろ良いかもしれない。
またすぐ欠品しそうな位の勢いにしてやりたいもんだなあ。

**再充填。**

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

昼過ぎから自社製品のセットアップを行い、3時間ほどでとりあえず予定数完了。
組み上げる手間がどれ程かかるか若干不安でしたが、始めてみるとゲームマーケット当日を思い出し、
スムーズに進行しました。作業しながら、実際これを売ってるんだよなー、という感慨。

さて、店にもう一つミニチュア卓が出来たくらいの幅を取っているので、事に当たらなくては。
ご来店の皆様にはご迷惑おかけするかもしれませんが、
早急に対応する気持ちですのでよろしくお願いします。

**再充填2**

* 2008/06/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

こちらも残り少なかったGo/Stopの詰め作業をやっていました。
当座しのげると思われる量を組み上げたのですが、しのげないこととなればそれは願ったりかなったり。
まあ何もかもここからの動き次第でしょおか。

木曜ゲーム会は割合ゆるやかに。ここの所しばらくこんな調子ですが、
発注を終えた輸入便のラインナップを考えると末頃には結構また課題が増えるかもしれません。
後半は和訳作業増えるかな？

さて明日はミニチュアゲームの日。いい加減Circleのユニットを塗り進めねばなあ。

**出撃待ち。**

* 2008/06/13 10:57 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

予定通り自社製品のご案内を各店様に出させていただきました。
既にお返事をいただいた店舗様もあります。ありがとうございます。
うちに案内が来ていない、という店舗様がありましたらお手数ですがご一報下さい。
早急に対応させていただきます。
というわけであとは出荷の準備をして、拍手でも打って待とうという所です。
店スペースは回復するのでしょうか（笑）。何とかなると思いたいなあ。

さて、発注を終えてしばらく時間が持てそうです。入荷するものの和訳でもやろうかな、
というところですが、とりあえず週末ですね。指輪やらWarnachine＆Hordes、ボードゲーム等、
遊ばれてると思いますので、少々手狭になってますが…、よろしければお待ちしております。

**今月の入荷予定。**

* 2008/06/14 11:49 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日の卓上はWarmachine二部会の様相。WarmachineとHordesが1日行われてました。
自分もMagnusアーミーで一戦。どうも使い方の一端が見えた気がする。
負けが混むと思わず手持ちのコマの評価を下げたくなってしまうものですが、
その前に自分の発想が凝り固まっている可能性を考えるのは大事だなーと思い知り。今日の所は転換に成功。
そろそろ対戦規模も350ポイントから500ポイントに移行したいですよねー、という話もあり、
自分も次の輸入便で来るマーセナリーユニットを準備しようかと思います。楽しみが増えたなあ。

そう言えば輸入便発送の知らせがありましたので、問題なければ次の週末、21日頃には来る予定です。
来週輸入便、再来週はGW指輪入荷ということでよろしくお願いします。

**常にこれ位遊びやすければなあ、Warmachine。**

* 2008/06/15 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

で、今日も元気にWarmachine連戦。ミニチュアゲームを遊ぶ上で何より必要なのは対戦相手なので、
ここの所のプレイヤー増加は嬉しいところ。
対戦相手いる→遊びやすい→プレイヤー増加→対戦相手いる、という好循環が出来つつあります。
何より色んな相手と遊べばより楽しめるゲームですし、
色んな相手と遊ばないとゲームに対する視野が偏りがちにもなりますのでねえ。

さて結果としてはまたもMagnusで勝ちを拾い、言ってることの辻褄を改めて示せた形に。
ミニチュアゲームの勝敗に大きく関わってるのは、やっぱりデータ以上にメンタルだなと思いました。
弱いと思うから弱いんであって、自分が弱いと思い込んでる駒が働くことはまあ無い、
というのが侮れない罠ですよと。弱いものとして動かした駒が効果的であるわけもない。
強いと思ってれば（ホントの所どうかは置いといて）働く可能性は出てきます。
…まあここの所二戦は出来すぎの感もありますけれども。

次の週末土曜日辺りの輸入便でWarmachineの入荷もある予定ですので、
ご予約品引取りの方はよろしければ対戦の準備もお願いします。
一月で一番人が集まる時期なので、普段対戦できない人とも遊べる機会になるかと思いますー。

**和訳なんとかならんかね**

* 2008/06/16 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

休日を利用して久しぶりに和訳作業。
今回はちゃんとした訳にする予定は無いので、純粋に訳のみ。
終えてみて思うんですが、自分にとってはレイアウトの方が訳より面倒。粗訳だけでいいなら結構楽です。
訳はそのゲームのルールに対する興味なんかも手伝ってモチベーションを保てるんですが、
レイアウトは言ってしまえば純粋作業なのです。結構細やかなものが求められるし。

最近感じてることなんですが、ここの所色んな方面から
新作輸入ボードゲームの入荷があるようになってますねえ。
と言っても自分の所もちょこちょこやってるわけですが、
自分はかぶっても仕方が無いので出来れば他の人が訳してないものをやりたいですし、
勢い込んで大量入荷したら他でも同時に入荷して…なんてことはあまり嬉しくない。
いやむしろ肝が冷える。誰かが音頭を取って、何とかした方がいいと思うんですけどねえ。
この儲からない商売で潰しあうのは嫌ですたい。

…というような事柄からゲームマーケット以降位から新作ボードゲームの独自入荷に対して
二の足を踏んでいるのですが、週末にちょっと来ます。
まさしく他店様とかぶることが予想されたので、本当に自分の店で売る分だけの少量入荷という感じです。
だから手間も掛けられないので、自分が遊びたいから訳しましょうか、位の気持ち。
レイアウトなんて現状ではとてもとてもやってられませぬ。

だから休日にやったけど仕事ではないのだぜ。というのは流石に詭弁か。
週末までに1日1ゲームのペースで訳す予定です。楽しみとして。

**精度は気まぐれではないつもりですけれども**

* 2008/06/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日も一つ和訳完了。公約どーり。Blogで宣言するとモチベーションも上がりますねえ。

明日は一応休みなので巻きを掛けて、3つ目にも着手しました。朝までに出来るだけやってしまいたい所。
イタリアvsフランスに邪魔されそうな気もしますが…（笑）。
この勢いに乗じて新入荷だけじゃなく従来品の訳もいくつかやっつけたいところですが、
何分店長の気まぐれ訳といった趣なので、どこまで続くでしょうか。
まあ、何はなくとも取り掛かりたいとー思います。

**宿題はやったんですが…**

* 2008/06/18 09:43 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日も1ゲーム和訳完了。ちゃんとやってますですよ。3日で3ゲームなら良いペースかな。
以前に比べて負担にならないのは、自社製品仕事と並行してないからだということに今更気付きました。

これで輸入便を待つだけ、と言いたかったんですが、
どうもここに来て今週末じゃなく来週末になりそうな懸念が…。
輸送業者さんから連絡が来ないのはどういうこっちゃい。うーんまたしてもか。
明日には完全に判明することと思いますが、遅れました場合はまたしてもご迷惑おかけいたします。
詳しくは続報お待ち下さい。ここで入荷遅れると、こっちも干からびそうだなあ。

**代替品の日。**

* 2008/06/19 10:09 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ええ、昨日書いたとおりのことなのですが輸入便は来週末、28日頃となってしまう模様です。
お待ちの皆様におかれましては誠にご迷惑をおかけ致します。

結局GWリリース日と全部重なってしまった形ですので、私としてはもう月末頑張るしかなしという所です。
こう入荷に悩まされるというのは随分懐かしいのですが、そんな感慨に浸れる状況でもｍないですねえ。

さて、リストの所にキングスブルクが入荷したみたいになってますが、
本当の所は欠品していたパーツが届いた為売り分が1個生まれたということです。
他にも一部の方々にお待たせしていたWarmachineの不足パーツもやっっと来たりで、題のような1日でした。

さー、入荷まで1日1和訳、のはずが1週間のびてしまったわけですけれども…（笑）。
とりあえずご迷惑をかけている埋め合わせのつもりでやれるところまでやってまいりたいと思います。
明日はミニチュアの日ですので、ゲームの方、ペイントの方共々お待ちしておりますー。

20日午前2時19分追記：今日も1ゲーム訳完了しましたー。

**ちょっと考えることが出てきて**

* 2008/06/20 10:28 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

1日1訳に黄信号が。まあ4日で4つ訳したので上等という気もしますが、一応今日も着手はする予定。
新入荷分の訳はやりましたがどうせだから従来品のめぼしい物にも手をつけようかというところです。
埋もれさせるにはもったいないゲームも色々あることですし、
ここの所新たにボードゲームを始めた方のご来店もあるので、
自分が好きなゲームからお勧めしやすくしておこうかと。
暇が出来た災い転じて福と成そうかと思います。

さて、予定外にもまたしても入荷の無い週末、よろしければゲームでも遊びに来てください。
ミニチュアゲーム、ボードゲーム、どちらも遊べますー。入荷はまだだけど指輪も遊ばれるかな？

**大会ではサクサク打っていきましょお**

* 2008/06/21 09:10 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

若干天気悪いながらも新たな御来客もありました。ありがとうございます。

卓にも割合と人が集まりゲーム会。ボードゲームはちょっと久しぶりのものが持ち出され、
エシュナプールやパトリツィアなど。
ミニチュアはWarmachine(vsHordes)・指輪とも遊ばれていました。

指輪は今度のトーナメントのシナリオを試してみよう、ということで1戦。
「国境を越えろ」を大会ルールどおり1時間でやってみたのですが、
どうも制限時間上難しい部分があるかもしれません。1戦のみなのではっきりとは言えませんが。
試合時間が終了し決着がついていない場合、そこまでに国境突破していた人数で勝敗を決するとのことですが、
1時間で勝利条件を満たす人数を突破させるのは結構難しいような…。
予選と決勝は別アーミーにできる（というかポイントが変わる）大会ルールなので、
突破を求められる悪側は多少編成に工夫をした方がよいかもです。

さて、明日もゆったりやっております。雨で家から出たくないー、という方も多いかもしれませんが、
ちょっと足をのばしていただければ幸いです。皆様お待ちしております。
あークロアチア負けたかー。

**手持ちだから明日はやんでほしいぞ雨**

* 2008/06/22 11:40 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

雨、モノレール通勤、そして予想通りしずかーな1日でした。
まあ自分もちょっと睡眠時間がアレなので、それもまた良しとReef Encounterの訳に着手。
ちょっと長めなのでまだ仕上がってはいませんが。続きは火曜日ですかね。

とりあえず月末かつ週末の2日間で全ての帳尻を合わせにゃならんことはわかってますんで、
慌てず騒がず待つことに。明日は休みなので満喫予定ですが、出荷作業もあるので半分は仕事。
ちょい久しぶりに都心行きます。

**損得とはちょっと違うんですが**

* 2008/06/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

自社製品を納入しに古巣へ。相も変わらず手持ちで参ったわけですが、
今回のは結構かさばるし重かった（笑）。しかし幸い雨も降らず無事届けられたので何より。
後は売れてくれることを祈るのみ。本当に再発注が来るくらい売れて欲しいなあ。

都心に出たので、ちょっと足をのばしてメビウスゲームズにご挨拶に伺い、
お話させていただきました。
最近のボードゲームの情勢について聞きたいことが多々あったので、非常に有意義。
能勢さんから「個々のゲームを出来る限り埋もれさせないように扱いたい」という言葉を聞き、
本当にその通りだなと思いました。
たくさんのゲームがリリースされている一方で、時期的な問題で十分に吟味されなかったり、
何かの拍子で定まった、ともすれば一面的とも思われる様なマイナス評価で
見るべきところのあるゲームが消えていくのをしばしば見受けますし。

自分にできることと言えば出来る限り遊んで、それが一体何物なのかを確かめて、
時には声を上げることくらいですけれども。
必ずしも商売を上手くいかせる為、というようなことではなく、
半分以上自分のこだわりがそうさせるんですが、それは続けたいので続けていこうと思います。

「独自で少量入荷して、数個しか売れないゲームに和訳を付けるという作業はしんどくないですか」
と能勢さんに聞かれたんですが、何故やるかと言えば上記のようなことを実践する上での形です。
言われた通りしんどいんですが、納得が行くようにやっていきたいので、今は必要だと思っています。
どうせ自分で遊ぶということはルールを読むことになるので、その手間をちょっと増やして訳にしようかと。
後どうしても自分が勧めたいゲームに訳が付いてない場合には、有意義だと思いますしねえ。
というわけで明日はReef Encounterの訳をやります。

**ようやく入荷が見えてきた。**

* 2008/06/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

とりあえず週末には輸入便着荷がほぼ見えました。
前回のように発送されてないであるとか、行方不明になった等の懸念が少しありましたので、
まずは一安心。皆様お待たせしております。
GW新製品とあわせまして、次の週末は久々に賑やかになりそうな。
皆様にお楽しみいただくための入荷ですが、自分としても楽しみです。

さて、何は無くとも入荷の為の準備作業を今からやっていきたいと思います。
生き残るぞー今月も～。

**強襲来たか**

* 2008/06/25 09:45 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

↓公式に来ましたねえ40ｋ5版情報。
<http://jp.games-workshop.com/40K/default.htm>

なんと言っても今のミニチュアゲームの中核にあるのがウォーハンマー40kである、
という事実は揺るがないところなので、大きな話題になるでしょうねえ。
日本で遊ばれ始めたのは3版からで、4版に改版した時のことは結構懐かしくもあります。
3版から4版への改版に関しては間違いなくプレイアブルな方向にシフトしていたので、
一般的には好意的に受け止められていたんだと思います。
さて今回の改版はどうなるんでしょうかねえ。

おそらく「遊ぶ際のストレスを減らして新規ユーザーへの間口を広げる」という方向性と、
「楽しみを減らさずに既存プレイヤーを満足させる」という方向性、
両者をどれだけ上手く折り合わせるかという所がテーマなんだと思います。
希望交じりの予想ですが、アポカリプスで大ポイント戦を普及（実現、と言った方が正確でしょうか）させて、
40kの一つの完成形というのは示せたのだと思うので、次は低ポイントでのゲームに梃入れがあるのでは。
低ポイント戦は現状だとどうしても予行演習というか、チュートリアルと捉えられていると思います。
ここに変化がもたらされて、ポイントに関わらず遊ばせるようになったら40k無敵かなと思います。
さてどうなるか楽しみですねえ。

**△と×の差は、○と△の差より大きいかもしれない、と。**

* 2008/06/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木曜ゲーム会。タイミング良く来ていた頒布会ゲームを一通りプレイ。
エケトープ、ギズボーン、天空の巨人。どれも面白かったです。

て、簡単に書いてしまいましたが、本当は改めて感じていることがあります。心中穏やかじゃないです（笑）。

ここの所の新作リリースのゲーム、共通して一定方向への意識の高さを感じます。
最も顕著なのはケルトなんですが。
メジャーメーカーからリリースされてるゲームの多くに言えることなんですが、
ユーザーに対してかつて無い程細やかな気遣いがなされているようです。
その試みに関して言えば、多くが狙った上で成功してるように見えます。
個人的には作り手側の執念めいたものを感じもして、思わず背筋が伸びます（笑）。

かいつまんで言うと、様々な場で遊ばれることを想定した上で、その楽しみの総量を増やし、
マイナスの感情の総量を減らす為の努力という感じですかねえ。

一部の人に絶賛されるゲームを作るというのは勿論素晴らしいことですが、それは勿論難しい。
デザイナーの着想次第という所でもあるでしょう。
一方で「嫌われにくいゲーム」という方向性は、決して簡単ではないですが、
蓄積によって突き詰めうる。絶賛でなくても納得、納得でなくても許容。
ここへの意識が高いゲームが本当に目立ちます。
卓を囲んでいる内1人のプレイヤーにとってつまらないゲームは多くの場で再登場しにくい。
そう考えれば、自然生まれる流れでしょうかね。

いや、素晴らしいと思います。それ自体に関して言えば間違いなく成熟と呼ぶべきでございまして、
作り手の皆様におかれましては、ホントご苦労様です。すげえなあメジャーメーカー。

**月末あと2日はちょっと頑張る方向で。**

* 2008/06/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

無事に輸入便着荷。ややややっと来ましたー。たいへんお待たせいたしました。
明日はGWの新製品指輪の発売日でもありますし、こりゃちょっと混みあいますかね。
まあ混みあわなければ困るのですが（笑）。今月は入荷が思いっきりこの末によってしまったので、
1か月分のまったりを返済すべく営業させていただきたいと思います。

状況によりますが、新作ゲームもありますし皆さんのミニチュアも塗れてる頃あいかと思いますので、
出来る限り遊んでいただきたくもあります。というわけで皆様、この週末はお待ちしております。

**一応ボドゲ入荷リストUPしました**

* 2008/06/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

色々発売日、ご来店の皆様ありがとうございましたー。
かなりお久しぶりの方にも複数ご来店いただき、少し不思議な気分。
ただ例年この時期はそんなことがあり、6月末というのはどうもそういう時期なのかなーとも思うのですが。
売れ行きはなかなかよろしく、今日1日のみに限って言えば素晴らしかったのですが。
ともかくもう1日、頑張ってまいりましょー。B2Fは月曜休みなので明日が6月最後の営業日でございます。
そう言えば今日Tichuを初めて遊ぶ機会があったんですが…、おっもしっろい～。
やっぱUrs Hostettlerステキ。

**こりゃいっちょ腹決めるかアポカリ。**

* 2008/06/29 11:37 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

6月営業完了。苦しみつつもまあ何とか形にした、というところでしょうかね。
まあ来月っすよ来月、という所で今日店内での話題はまさに来月以降の40k、
夏のアポカリプスに関してでした。
自分としては一つはずみになるきっかけがあれば着手しようかとも思うものの、
そのきっかけがなかなか無いといったところだったのですが、本日特盛のきっかけが。
これは本腰入れて考えにゃならんなあ。

思えば去年もこんな感じだったな～、と思いつつ、
アポカリをきっかけにまた40kについて思案をめぐらせていきたいと思います。
実は今夏もB2Fで40ｋと行きたいぜ、と言う方々は一声いただければ幸いです。
5版、アポカリで併せ技一本と行きますかねえ。

**6800円高くない。**

* 2008/06/30 10:37 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ケルトがゲーム大賞を受賞したようですねえ。おめでとうございます。

今年の候補作はおそらくお読みの皆さんと同じくまだ3つしかやってないですが、自分としては大納得。
やった3つの内で一番好きなのは、と問われれば、迷わずストーンエイジと答えます。
一番日本で受けそうなのは、と問われれば、これはもちろん魔法にかかったみたい。
でも一番大賞にふさわしいのは、と問われれば、悩むけれどケルト、という心境でした。

このゲームは目に見えるところではいわゆるウェルメイドということになると思いますが、
根っこの部分では「新しい」と言ってもよいほど他と一線を画してるように感じます。
ここまでのゲームは見たことがない。どうってことは無いようで、
まじまじ見てみると一本も釘使ってないことがわかって驚く木工細工みたいな。

自分の目にそう映るのは、2月に作者ご本人と会ってお話させていただいたからかもしれません。
話をする中で抱いた印象と現地で発表していたケルトの方向性があまりに合致していたので、
簡単に腑に落ちてしまった所です。
よく帝王と称される方ですが、むしろ聖人とでも呼んだほうが似つかわしいんじゃないでしょか。

しかし私は偏屈なので、そんなにいたわってくれるなよとも感じてしまうんですが。
ストーンエイジが大賞で当然、みたいな世界を希望します（笑）。