**一時停止っ。**

* 2009/11/01 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

Krysisの訳完了がちょいと遅すぎ、そのまま店に行って  
Aladdin's Dragons Card Gameの訳に着手したものの、まあこれ以上は無茶かなということで  
一時停止。ま、明日やろう。というか寝ていないので今日はもうすぐ寝よう（笑）。  
  
翻訳近辺がある程度動き出してるのですが、発注ムーブも同時に進めねばなあ。  
新商品もそうなんですが、最近従来品の巡りも良い部分が出てきて、結構品切れるようになってきた。  
補充もしっかりやらなきゃなあ。とりあえず次回は船輸送でトラブらないことを願います。  
おかげでもうトーレスないもんな～。

**ぐっすりと眠り、**

* 2009/11/02 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

そして完全に停止、していたかというとそういうことでもなく。訳はやらなかったものの、  
その他色々な課題に着手。まあ翻訳だけしていてもゲームは売れないということで、取引先に色々メールなど。  
休日店に行くのはそんなに良いことではない気もしますが（笑）、  
どう考えてもやっておいた方が良いことがあると、思わず足が向いてしまいますなあ。  
  
そして訳も少々、と言う感じだったんですが、少々手こずっております。  
英語のまま読めばわかるけど、日本語に訳すのが難しいなあBreeseの文（笑）。  
ネイティブだからなのかもしれないなあ。  
  
さてー、月曜かと思ったら明日は祝日ですねえ。またガンガンボードゲームとか遊ばれるようなんで、  
皆様よろしければお待ちしております。

**訳したゲームが面白かったことが判明するターン。**

* 2009/11/03 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

祝日。ということで、ゲーム卓フル稼働の1日でした。  
いつも通りMonPocは確定的一卓が終日行われてました。一部の方の経験値がすごいことになっている。  
中旬からのトーナメントが楽しみだ（笑）。  
次は15日の日曜日なんで、その週は「Now付け焼刃週間」と題して対戦機会を増やしていこうかな  
とか思ってます。特に14の土曜日かな。  
  
ボードはレオナルド・ダ・ヴィンチ（←遊び逃してた人たちの宿題）、BGGG、クライシスなど。  
クライシスは訳した時の感触どおり良い感じでした。僕やってないですけど。  
最近インストのみ、ということが多いですが、そこはそれ、店員ですから正しいと言える。  
  
と言いつつ、横でGrindの試運転をやっていたのですが。いや～、Grindマジで面白い。  
蒸気機械の戦闘ゲーム、と思いきや、びっくりするほど「スポーツ」を感じさせるゲームでした。  
ここまで「球技」というものを再現して、なおかつPrivateer Pressっぽいというのは、  
素晴らしいですねえ。  
  
さて、やっぱりというか何と言うか、翻訳をストップした瞬間に色んな仕事が流れ込んできて、  
今度は注文係になった模様。もっかいエンジンかけるのきついなあ。でも頑張ろう。

**問屋の扱い。**

* 2009/11/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

問屋ということでやっていると、間違いなくメリットを感じるのですが、  
一方で、デメリットというわけではないですが、判断を問われることがあります。  
  
差し当たりあるのが、取引のあるメーカーのゲームを一律に取り扱うのか、という点。  
現状すべて扱っているわけではない（し現実的にもちょっと難しい）んですが、  
新商品の案内とかは当然あり、その度どう取り扱うか、一つ一つ考えます。  
  
店であれば売れるか売れないかを判断して、数を決めたり、  
ことによれば頼まなかったりしてもあまり問題がありません。  
でも問屋となると、実際買う方、遊ぶ方の2ステップ前なので、  
自分たちの範囲でどこまで取捨選択していいのか、と考えてしまいます。  
自分達はそんなに乗り気でないゲームでも、取扱店の方々には求められるかもしれないなあ、と考えたり。  
  
まあ仕入れの予算も翻訳の人手も限られているので、いずれにせよ優先順位が付くのですが（笑）。  
発注数を決めながら、で「これは今回やめとこう」とか話し合いながら、思ったことでした。

**もみじ饅頭がおいしかった日。**

* 2009/11/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

3ヶ月ぶりの定期健診を受けに病院に行き、それから仕事。いやー入院してたのもう1年以上前。  
口の中、という性質上古傷という感じにはならない物の、概ね支障の無い生活を送れているので有り難い。  
しかし午前中からの病院、早起きだけちょいキツい（笑）。  
  
さあ今日は問屋or店どっち、という気持ちで取り掛かりましたが、全面的に問屋の日でした。  
細々といろいろ忙しかったー。  
案の定完全に翻訳が止まってますけどもー、目の前を片付けたら再開しよう。

**試しにまとめてみる。**

* 2009/11/06 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

継続して問屋のターン。でもMonPocを新しく始めるという方が来たり、  
ボードゲーム系を始める方が来たりと、店の方も結構快調に。  
  
とりあえず今の時期問屋仕事をやって、中旬のMonPocトーナメントに備えたい。  
あと今月末が締め切りの第3期決算申告もあるなあ。  
でもそれより何より、明日はエジツィア遊びたいですねえ。皆様お待ちしております。

**カードカソンヌ、シュミール分99％。**

* 2009/11/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

頒布会ゲームが来ていたので遊んでいました。カードカソンヌ、素晴らしい。  
コロレットとメディチが混ざったような作りのゲーム。  
そしてほとんどカルカッソンヌとは関係が無い（笑）。  
ストーンエイジ以来に、ハンスがやってくれた模様です。  
  
そしてもう一個エジツィアも。人数的にインストだけでしたが、これも非常に素晴らしかった模様。  
「アッキトッカのワーカープレイスメント」としか良い様が無い、玄人好みなゲームでした。  
良くこの時分にこのゲームを出したなあ、と感心。  
  
さてー、明日は久々に指輪のミニチュアゲームを遊ぼう、ということになってるようです。  
皆様お待ちしております。

**連続ゲームアクティベーション。**

* 2009/11/08 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

指輪、MonPoc、ボードゲームが並行して1日遊ばれてました。  
ゲームの秋という感じで、最近休日は大概満席、という調子。ボードゲームも新作多いし、  
ミニチュアゲームもスケジュール詰まってるしなあ。  
中旬以降はMonPocトーナメントラッシュ3連発でございます。  
MonPoc班の方々、お待たせいたしました～。  
  
とりあえず、新作ボードゲームを遊びつつ、問屋仕事しつつ、今週は自分もMonPocシフトに入ろうと思います。  
次回15日のトーナメントはNow限定環境。  
半ば意識的に店舗でのMonPocのアクセル緩めてたんですが、そろそろ行きますかね（笑）。  
強いのはモグラなのか魚なのかゴリラなのか虫なのか、それもとサムライモンクかメカゴジラか。  
自分はサムライモンクは半分方掴んだんで、未使用のモンスター・インシネルス使いつつ、  
セカンドファクションを伺おうかと思ってます。紆余曲折して手元に少々魚が来たんで（笑）。  
自分も次回大会参加しようかな～。

**合間。**

* 2009/11/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

多少気を抜けた休日。実家に帰るなどする。  
  
エッセンで来た新作ボードゲームの翻訳が結構進んだ事で（僕以外の人がやってる物の方が多い）、  
目の前に積まれたプレッシャーが多少和らいだということと、  
12月をにらんでの入荷作業が一時停止（海外からの反応待ち）というところなので、  
とりあえず自分の頭をリセットできる隙ができてます。  
月末締め切りの税務署仕事とかあるわけですが、まあそれは一旦置いておこうと。  
  
さて明日は、置いていた11月営業の構想を練ろう。もう3分の1終わったけど（笑）。

**火曜日、一歩前進。**

* 2009/11/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

子どもの頃から、分かり易いシンプルな仕事がしたいなあ、と思っていたのですが、  
今取り組んでる仕事、ちょっとわかりにくい。  
要は輸入の際の輸送を一本化して、コストを減らしたいなー、と言う所なんですけども。  
少なくとも便利にはなると思うんですが、コストダウンがなるかどうかは結局ちょっと不透明。  
まあでも可能性がある試みだし、結構面白いので、やっていこうかと思います。  
  
色々海外にメールを打つ機会があるんですが、相手が勤勉な人だと本当に助かります。  
今日も3往復くらいしてたんですが、これが1日1回なら3倍時間かかりますんでねえ。  
おかげで一歩前進しました。  
  
あ、あと下旬の営業日程変更あげてますので、ご確認下さいー。

**11月下旬営業日程変更のおしらせ**

* 2009/11/11 01:14 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

以下の通り営業日を変更します。  
  
  
11/18（水）臨時営業/Privateer Pressリリース日  
11/20（金）臨時休業  
11/21（土）通常営業/Monsterpocalypseトーナメント  
11/22（日）通常営業/Monsterpocalypseトーナメント  
11/23（月祝）臨時営業  
  
18・23が臨時営業となり、20が臨時休業となります。  
よろしくお願い致します。

**4年経って、ある意味逆に旬が来たアレ。**

* 2009/11/11 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

どうもしばらく雨続きのようですねえ。客足的には気になるものの、落ち着いて訳とかやれる気もする。  
課題は色々あるんですが、ここらで積み残した旧作にも手を付けたいと思います。  
今年中に何とかしたい奴があるのですが、手間を考えると商売的には合って無い気もする物（笑）。  
でもまあ、そういう物だからこそ喜ばれるという可能性も有るので、明日取り掛かろう。  
優先順位が高い仕事が色々ある度に後回しにしてきたので、ホントに明日取り掛かろう。少なくとも。

**明日もう金曜か。**

* 2009/11/12 11:30 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ちょっと余裕ができたかな、と思っても、蓋を開けてみれば当然そんなこともなく（笑）、  
次々増えてくる仕事を順に片付けていたらもう20時。  
昨日着手すると予告したアレに無理やり手を着ける。ホント～に手だけ。  
  
そして手をつけてたら営業時間からもれた仕事を閉店後1時間くらいで片付け帰宅。1日が早い。  
明日はアレをもっと進められるように頑張ろう…しかし道遠いなあ（笑）。

**Nowトーナメント間近、新しい戦いに期待。**

* 2009/11/13 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

日曜日にはNowリリース後初めてのトーナメント開催となっております。  
"Who fishing who?"という素敵なタイトルどおり、賞品はメガ魚。  
  
次の週に連続でトーナメントを行うこともあり参加者もばらけるような情勢で、  
ようやく自分が想定していたくらいの規模とテンションで大会が開けそうです。  
いや～、Riseブロックの一連のトーナメントは熱くて楽しかったけど、ちょっと暑苦しすぎたかな、  
という感もありましたので（笑）。15日に関しては、フリープレイ＋αくらいに位置づけて、  
また新たなスタートと行きたいですねえ。  
  
で、過去トーナメントに参加した方、初参加の方、はたまた優勝経験者の方、  
と様々いらっしゃると思いますが、私としましては皆さんでそれぞれ良い目標を設定していただいて、  
盛り上がる方向に持ってっていただければと思います。勝敗というのが思わず最重要になりがちですが、  
勝つために置き去るにはもったいない要素は色々あると思いますんで。  
ファクションやモンスターのチョイスも、ユニットの編成も、そして当然プレイングも、  
皆さんのカッコいい所が見れたら嬉しいです。期待してます。  
  
あ、日曜日は正午からなので、お間違えの無いようにお願い致します。僕も気をつけます（笑）。

**遊び方の幅。**

* 2009/11/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゆったりと土曜日営業。まあゆったりしていたのは概ね店の方で、  
自分の仕事は色々あったという話ですが（笑）。  
でも、待望のエジツィアを遊ばせてもらいました。  
  
ゴースト・フォー・セール、レオナルド・ダ・ヴィンチ、コムニ、と、  
（少なくともB2F的には）ここまでハズレ無しのイタリア人4人組のデザイナーチーム、アッキトッカが  
ハンス・イム・グリュック社から初リリース、という時点でかなり楽しみにしてた一方、  
どんなの出すのだろう、という気持ちだったのですが、たいへん悩ましくも、  
アッキトッカ作と考えると（あくまで相対的には）遊び易いワーカープレイスメントのゲームでした。  
たいへん高水準だし間違いなくとても面白い、という一方で、アッキトッカが好きな人からは  
「キレイにまとめすぎてて、『怖さ』みたいのがないので、ちょっと寂しい」という裏腹な意見もありました。  
自分としても、ゴースト・フォー・セール辺りで感じた「衝撃」というようなものはなく、  
どちらかというと「深く納得」。  
でも今までの4作で遊び易い、進めやすい、という観点からは、一番お勧めかもしれない。  
うーん、いずれにせよ贅沢な話ですが（笑）。相当面白いです、エジツィア。  
  
さてー、明日はMonPocだ。手持ちのエレメンタルでは手堅すぎるかなーと思うので、  
まだあんまりコマが集まってない魚使って遊ぼうかなあ。

**意義深いリスタート。MonPocNowトーナメント、第1回。**

* 2009/11/15 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昼からMonPocトーナメント。生憎直前で予定が合わなくなった方が何人かいらしたので、  
私含め総勢6人での大会となりましたが、初参加の方もいらっしゃり、初対決もありで、  
ハイライトシーンだらけの1日でした。思い返すと、凄く楽しかったなあ。  
  
参加モンスターはIncinerus、Aquosia、King Kondo×2、Drillcon、Cyber-Khanで、  
勝ったのはIncinerus。使い手は第1回から参加されてる方で、初優勝だったものの、  
実力的には当然の感もあり。自分も初戦で燃やされました（笑）。  
  
さて、次回21日は「ファクション統一、ブロック自由」のトーナメントです。  
RiseとNow混ぜはNGですが、Riseファクションは使用可能ですー。  
戦いを制するのはRiseかNowか？という辺りが見所。楽しみだなあ。  
ビルは使用制限ありませんので、よろしくお願いしますー。

**Next One.**

* 2009/11/16 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

エッセンで他の会社の人と話したことがいくつかありまして。  
現場ではなかなか現実の難しさ（厳しさ、というほどではないのですが）を感じる事もあり、  
色んなことを思ったように持って行くのは難しいものだなあ、と思い、  
また理想と現実の距離を近づけるためのことをしていきたいなあ、と思ったものです。  
  
ただここ数日「エッセン行って、そういう効果もあるのか」ということが少しありました。  
やっぱり直に会って話して、お互いの立ち位置や考えを腹割って伝え合った方が、  
その距離が縮まるチャンスは増えるのかもしれないなあと。  
思い返せば失敗ばかりしてきたようですが、少しずつマシにはなっているのかもしれないなあ。  
そうだったら良いなあと思いつつ次に。

**Age of Warmachine近し。**

* 2009/11/17 11:45 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

観念して今月末までに税務署に持ってかねばならない決算の申告書に着手。  
1年に1回のことで毎度忘れかけるのに加え、毎年少しずつ変わっているのが問題。  
変わっていると言うか増えている。気がする。うーん、今週中に何とかしよう。  
  
その他にも問屋出荷とか通販とか色んな仕事があり、いつものごとくあっという間に1日が終わりかけたのですが、  
こんなことではイカンよね、と着手したのがコチラ。  
  
  
  
20時半から着手して、当然終わるわけもなく22時に一応組立て作業完了。  
Warmachineの新アーミー、レトリビューションのヘビーウォージャックでございます。  
発売は9月でしたが、実質的にはMKIIルールが出る1月始動だと思うので、何ら問題なし。  
3種のヘビーウォージャックがコンパチで作れるので、とりあえずマンティコアで組んでみたんですが…、  
  
カッコいいっすね、コレ！元々好きなデザインのミニチュアだったんですが、  
こんなに良いものだとは。売ってるだけでは気付きませんでした（笑）。  
プラ製だからポーズも付けやすいし。  
あとウォーキャスターは他の人があんまり使わなさそうなアデプティスで始めようかと。  
スキンヘッドがなー、同系統のソロのモデルの方がかっこいいなーとか言ってたんですが、  
作ってみると意外とヨイ。俄然塗って遊びたくなってきた。  
来月辺り、MKII準備ペイント会でも催そうかと思います。  
  
さて、金曜臨時休業と、Privateer Pressのリリース日、と言う関係で明日は臨時営業。  
なんと言ってもコレですよ。  
  
  
  
我がCircleの待望のドラグーンモデル、Wolf Lord Morraig！良いモデルだー。  
コレが出るのでやる気出たという話も有ります（笑）。  
決算書類やりつつ、これも早いところ作りたいですわー。

**来年に向けて売り場拡張。**

* 2009/11/18 09:18 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

水曜日営業ではあったものの意外とお客様がいらしたので対応などしつつ、  
合間にレトリビューションミニチュアを組みたてつつ。  
Gorgon真鍮線通さなきゃダメっぽいー、面倒くせー、とかやりながら、  
そろそろレトリビューションも壁にかけなきゃなあ、と見ると、当然ながらそんなスペースはない。  
また網拡張せねばー、ということで、明日午前中から調達しにかかることになりそうです。  
ついでにわっさり溜まってきた段ボールもリサイクルセンターに持ってこよう、  
ということで、要早起きだ。さあ帰って休もう。

**明日は臨時休業です、お気を付け下さい**

* 2009/11/19 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

前日立てた予定通り午前中から段ボール処理しにNGO社長の車でリサイクルセンターへ。  
溜まった段ボールはガワなので、自分たちがどれだけのものを売ったのかというのを実感する。  
道もすいていて予想以上に早くリサイクルセンターに到着、30kgばかりをとっとと引き取ってもらう。  
この寒いのに士気が高い感じのリサイクルセンターの方々に敬意。もう冬だ。  
  
現店舗開店に際して使った大型ホームセンターがすぐ側ということで、よって追加の什器を調達。  
これもAge of Warmachineの為。滞りなく済ませて立川に帰還、すると予想外に12時頃。  
ちょっと有難い時間が出来た、ということで駅からちょっと遠い立川税務署へ。  
決算書類の書き損じが嫌なので予備をもらいにいく。帰りに昼飯を食べて、店に戻り開店。  
  
やらなければいけないことはたくさんある。わかっている。しかしミニチュアを組み立てる。  
ということで、レトリビューションのミニチュアを次々着手。MKII環境でいうところの25ポイント程組み立て完了し満足。  
（RahnはWJポイント6なので正味31ポイント）  
作ってみて再確認しますが、…いいですねえレトリビューションのミニチュア。  
新ルールに向けて新アーミー、というのも至って気分が良い。全体のテンション上げるためには、  
まず自分のテンションが不可欠だし、そういう意味でとてもいい予感がしてきた。きっと楽しくなるなあと。  
  
ミニチュアをひと段落させた所で、今度はレトリビューションの売り場作り。  
買ってきたネットを壁に追加して、テーブルに置いていた新商品を収める。  
ちょっと苦労したものの無事完了。また半年位の間はニューリリースに耐えられるようになったと思います。  
  
で、色々メールとか送ってさて帰宅、と思ったのですが、…明日決算申告書提出の為結局居残り。  
朝までに完成→朝1で税務署→帰って寝る、という予定です。さー、頑張ろう。

**明日はMonPocトーナメント、12時から！**

* 2009/11/20 03:40 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

結局朝一で何とか税務署と都税事務所に申告書を出し終える。あー良かった。毎度ながら市役所は後日。  
その他にも色々メールなど来ていたので朝までに一通り返信し、昼前に帰宅。うーん、休みだ休み。  
今日の夜Blog書くのがキビシイので、珍しい時間に書いちゃいます。  
  
さて、明日はまたMonPocのトーナメント。今回の賞品はメガカマキリです。  
明日の見所はRiseとNowのモンスターが対決する辺りでしょうかねえ。  
比率的にバランスよくなれば良いなあ。12時からですのでお気をつけ下さい～。

**事実決勝戦。**

* 2009/11/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

MonPoc大会、ということだったのですが、またも予定あわずキャンセルの方がいらっしゃり。  
まあこういう事態を想定して複数予定をおいたので、良かったということか。  
  
決勝戦（King Kondo対Laser Knight）は素晴らしい一戦に。改めて、面白いなあMonPoc。  
明日の方が来れる人が多いようなので、明日はこうまったりしてもいられないかな（笑）。  
明日は編成制限なしなので、明日こそ魚に火星混ぜて出ようかな～。  
  
それから今日遊んだGalaxy's Edgeが、予想を超えて素晴らしかったということを述べておきたいです。  
これは後日また書きたいような気がします。

**11月トーナメント、終了。**

* 2009/11/22 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

MonPocの今月3度のトーナメントも無事終了。ちょっと久しぶりでようやく暖まってきたのか、  
3回で1番参加者が多く、試合も高水準だったようです。  
どうやら海外のトーナメントで「1ターン5分」という基準が持ち込まれたようで、  
これを試しに導入してみた所、サクサクゲームが進行してとても良い感じでした。  
  
ちなみに本日勝ったのはUlgoth。自分もようやく魚で参加しまして、決勝まで進んだものの敗退。  
初使用の割には上手く動けて、上出来だったかなーと思っております。  
Anglax、なかなか難しくて楽しい感じで、各試合面白かったです。  
今度は火星混ぜずにNowオンリー環境でやってみたいなあ。まあ色々あるのでその内に（笑）。  
  
来月もMonPocイベントはやりたいところですが、  
そろそろトーナメントではなく別形式のイベントがやりたいなあ。  
自分が前々から口にしてるところでは、アジェンダ毎に3人1組のチームとか結成して団体戦、  
とかやりたいんですが、どうでしょうかねえ。ちょっと考えよう。  
  
さて明日は祝日、臨時営業しております。ボードゲームと、あとペイントとか中心にお送りしようかと。  
あと私個人はNew Games Order会議だ。よろしくお願い致しますー。

**MonPocの環境についてちょっと観測。**

* 2009/11/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

月曜日でしたが祝日なので営業。ボードゲームなど。Board Game Geek Gameをようやく遊んだりなど。  
  
それから本日MonPocを一戦したのですが、試しにどういう風にゲームが推移しているのか記録してみました。  
1ターン5分制限でAquosia対Anglaxで行ったところ、ほぼ1時間ちょうど、16ターンで決着。  
少々気をつければ、ある程度しっかり考えても平均3～4分で動かしていけるということが判明。  
互いに8回手番を行って勝負が決しているんですが、お互いかなり攻撃的に動いていたので、  
長い勝負なら30ターン、2時間と言う所かなーと思います。  
いずれにせよ、1ターン5分制限は非常に快適な枠組みだな～と思うので、  
推奨していこうかなと思っております。  
  
さて、明日は月曜じゃなくて火曜、なので営業。問屋仕事と、それからペイントやりたいなあ。

**お近くのお店に並ぶのをお待ち下さい。**

* 2009/11/24 09:38 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

開店直後に問屋着荷があり、作業に追われる。もともと出荷準備作業予定があったのであわせて着手。  
連休後の火曜日とあって流石に店も静かだったので、終日滞りなく。  
今回出荷できるものは、かなり喜んでもらえる気がするラインナップです。  
  
さて、今日も忙しい1日だったんですが、ずっと作業していたかというとそんなことはなく、  
レトリビューションミニチュアの作成もちょいちょい進行してました。  
最近すっかり日が短くなってきましたし、天気もそんなに良くないので、  
やれるうちにやろうとウォージャック3体にサフを吹く。ホントは全部やりたかったんですけど、  
着荷あったんでなくなく断念（笑）。  
しかし25ポイントの構成は完全に決めたし、自分が普段だったら選ばない組み方をしているので、  
ますます遊ぶのが楽しみになりました。1月のMKIIリリースまでに何とか塗りあげよう。  
  
さて、明日はお休みです。…でも休む前に市役所に行って税金を払って、決算作業を完了しよう。トホホ。

**清清しく納税完了。**

* 2009/11/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゆっくり休み、といきたかったもののそうも行かないので、  
予定通り市役所へ行き決算申告と税金の支払。B2Fがらみの役所は概ね立川駅周辺の徒歩圏内なんですが、  
会社の本店になっている自宅がギリギリ東大和なため、法人市民税の支払だけは東大和市役所。  
幸い良い天気だったので歩いていき、特に滞りなく終了。これで晴れて3期の仕事が完了。  
と言っても4期目も2ヶ月終わろうとしているんですが。  
  
3年間結構どたばたやったので、今期は落ち着いて運営の内容をよくしていくことを目標に置いてます。  
あと、結局自分の仕事はなんの役に立つのか、という所を外さないようにいきたいなあ。

**スローがしたければすればいいじゃない。楽しいウォーマシン会。**

* 2009/11/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

起きると良い天気、こりゃミニチュアにサフでも吹きたいねー、と気分良く出社した物の、  
そんな暇が有るわけがなく出荷作業の山。  
問屋という仕事、この箱を送り出したら送り出しただけ儲かっていると言うわけで、  
単純に考えても売上が2倍になれば出荷も2倍になる計算です。  
お陰様で最近出荷量が実感レベルで増えてまして。…こりゃ大変だ（笑）。  
しかしまあ、今月の残り数日は店の為に費やせるかな。  
  
本日は、夕方時分から誘われてウォーマシンを。メノス対決、たいへん楽しく。  
楽しいウォーマシン、とてもいいな～、ということで、MKIIリリースにあわせて  
「楽しいウォーマシン会」というのを結成しよう、というようなことを最近思い立ってます。  
以前「ルールを少しずつ覚える」という名目で「2部リーグ会」と言ってましたが、  
さらに下って温泉卓球的にひとつ。まあ、それこそミニチュアゲームの王道と言う話も有りますが。  
「有利」とか「効率」に答えを求めるばかりではなく、  
「気分」「楽しみ」に求めることができるのも、ミニチュアゲームの醍醐味だと思います。  
  
まああんまり緩すぎるばっかりでもアレなんで多少真剣にやる会も作ろうかと思うんですが、  
名づけると…「厳しいウォーマシン会」？

**文句言うより作る方が絶対難しい。**

* 2009/11/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日こそミニチュア進めるぞー、ということでメールを見る前にサフ吹き。  
メールを見てしまうとやらなきゃいけない仕事が間違いなくあるわけなので（笑）。  
塗るのが楽しみだ、レトリビューション。HordesもMKIIのフィールドテストが出ましたし、  
楽しみが色々ありますねえ。  
  
あと夕方からお客様が作った自作ゲームを拝見する。  
試しにちょっと作ってみませんか、というような話をしていたら、早速作ってこられて感心した次第です。  
能力よりもモチベーションだよなあ、最後は結局。  
  
さてー、明日明後日で11月営業終了。しっかりやってしっかり締めましょう。  
皆様お待ちしておりますー。

**Working Robots are fighting.**

* 2009/11/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

引き続きテストプレイな1日。昨日話していた中で出たアイディア、修正点などが反映して試し、  
となったんですが、予想以上に手応えがあった模様。  
現状2時間級のゲームなのでここからの調整はかなりあるものの、  
ベースラインとして「面白いゲームになりうる」というのがあるだけで、十分な収穫ですねえ。  
それがなかなか出ないんだから大体。  
  
ああ、アルカディアの建設というゲームがあったなあ。と、懸案部分のことを考えて。

**収穫の1日。**

* 2009/11/29 10:49 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日は朝から浅草、テーブルゲームフェスティバルの会場へ。  
と言っても店は通常営業なのでブースを出すわけでは無く一般客としてですが。  
今年からは問屋としての側面がある関係上、取引先の方から動向お聞きしたりなど、  
そういう方面の話が結構ありました。  
そして個人的な収穫は「埼玉プロレスカードゲーム」だったんですが…（笑）。  
多分会場の客の内で最も意味を理解できるうちの1人（事によると最もどころか唯1人）の可能性があったのと、  
その無駄なクオリティ及びディティールに感動してニッコリ購入。  
個人的には後楽園で目撃した怪獣人GYAOPPPIがカード化されているのに感動しました…、  
とここまでほぼ完全に意味のわからない話だと思いますけども。  
ともかく、半ば仕事ではあったけどTGFを満喫。  
  
そして例年通り、立川にとんぼ帰りして慌ただしく昼食、開店。  
まったり進行でTGFの戦利品とかを遊んでいたんですが、  
良く考えると（考えなくても）B2Fの月末営業日でした。  
今月は意識的にゆったりやってみましたが、来月は2009年も締めだし、ちょいと気合入れて頑張ろう。

**バルバロイの喋り。**

* 2009/11/30 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

本日はヤポンブランドの会合（先月のエッセン打ち上げ）へ行きました。  
  
もともと酒を飲まない上に付き合いが悪い性分で、  
さらに「心にある本音は、言うべき機会さえあればはっきりと本人に言う」  
ということをモットーにしてしまっている関係上、あまり言うのに気が進まないこと、  
相手としても言われたくないだろうことを多めに持っている我が身としては、  
こういう席に伺うのはかなり懸念があります。  
自分という人間は、ゲームの話題と関連する場所にいれば、  
いつだって楽しいムードに水を差しかねない人間だと認識しているからです。  
言うことが力みきってるし堅苦しいんだよねホント。  
  
しかし今回の日取りが「B2FGamesが月曜定休日だから」というのも理由にあるらしい、ということで、  
こりゃ行かなければ少なくとも礼儀知らずの馬鹿野郎だなあ（笑）、  
と思ったので、意を決して出席させていただくことに。  
お陰様でたいへん楽しく、また有意義な時間を過ごさせていただきました。  
  
たけるべさんとも、相当膝を詰めて話しました。  
今日話したことは、今後B2FGamesがヤポンブランドに参加できるのかどうか、  
ということを判断する上で、鍵になる部分の1つでした。  
自分としては、ヤポンブランドの活動には深い敬意を抱いてますし、  
その労力を考えると真似できないなあと感じるところです。  
できるのであれば、利益と言う部分を別にしても役に立たせていただきたい。  
実際お役に立てる部分も幾分かあると思ってもいます。  
ただ一方、ディテールを確認する中でヤポンブランドの方向性とB2Fの方向性の相違が明確になるとすれば、  
参加できない、参加を断念せざるを得ない、ということも有りうるとも常に考えています。  
  
正直合わない所とか気に入らないことはあるけど、便利もあるから一応絡んでおくか、  
みたいなパサパサした態度でやる部類のことではないと思いますし、  
そもそもそういう態度を全く好まないので、例によって腹を割らせてもらいました。  
今日私と喋った皆様、失礼等ありましたら、というか間違いなくあったんだと思いますが、ごめんなさい。  
  
いやー、今日は流石にちょっと気疲れしました。我ながらめんどくせえなあコイツ、と思うのだから、  
周囲は相当だと思います、本当に。でもB2Fという枠組みはそれも売りにしちゃってる所があるんで。  
重ね重ね、どうもすいません。