**12月の立ち上がり。**

* 2009/12/01 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

いやあ、もう12月。早いですねえ。最近考えることが多くて耳から何か垂れてきそうですけど、
まあやれることを順番にやるしかないですねえ。今日も店やりながら問屋仕事に通販仕事、
加えて各種ディスカッションという感じでした。
B2Fの売上向上にかかわる仕事に着手しないと早晩マズイ気がするなあ（笑）。

最近の動向で言うと、若干時間差を持ってMonPocに新規参入するプレイヤーの方が結構増えてるのと、
ボードゲームを新たに始める方のご来店が多いのが印象的。
ボードゲームは、またごきぶりポーカーを聞かれる機会が増えたなあ。
いい加減、金にならない事にばかりかまけてないで（笑）、お役に立てるように頑張ろう。
始めて間もない方に、店でボードゲームを遊んでもらえる機会も増やせるようにしたいなあ。
ちょっと考えますー。

MonPocはまたイベントを設定予定。多分トーナメントとはちょっと違う方向で何か。
やっぱり団体戦やりたいなあ。
それからMKIIが刻一刻と近づいてるウォーマシンについては、和訳やる準備でも始めよう。
あとはペイント会やら楽しいウォーマシン会の日取りも近々決めますー。

**ウォーマシンエンジンをふかそう。**

* 2009/12/02 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

12月になったことだし、そろそろウォーマシンMKII関連の仕事に手をつけよう。
まずはクイックスタートルールから、と思ってたんですが、その前に12/4（金）PPリリース物のご案内。
延期になってたホーズプラユニットボックス2点、それからモンポカの新マップなんかもあります。


Lt. Allister Caine - 2009（1440円）
御馴染みのシグナーウォーキャスターのケインなんですが、モデルが新造型になって再登場。
MKIIになるにあたり、基本のウォーキャスターは全般的に新造型で出直すらしいですねえ。
使ってた方は模様替え気分で、使ってなかった方はこの機会にどーぞ。


Houseguard Halberdiers（6600円）
レトリビューションのユニットも続々とリリースされてます。
ハウスガードのユニットは自分がレトリビューションで使う予定のアデプティスとも相性良いので、
お勧めする前に自分が気になってます（笑）。


Dannon Blythe and Bull，the Bounty Hunters（2160円）
ウォーマシン世界のRPG、アイアンキングダムの書籍なんかでも表紙になっているキャラクターが
マーセナリーで登場。これは…、何か押さなくても売れる気がするな～。人気出そう。


Ghordson Basher（3120円）
待望のリューリク、つまりドワーフの新ウォージャックですよ！何か手が無いですけど（笑）。
自分はリューリク使ってないけど、個人的にはかなり魅力を感じるデザイン。

こっからホーズ。


Trollblood Fennblades（6000円）
発売日遅れてお待たせしましたトロール新ユニット。10体入り、プラ製です。
ちょいちょいリリース延びちゃってますが、出来はいいと思いますPPプラ。


Legion of Everblight Warspears（5400円）
上と同様。エバーブライトはどうせ人気だから特に何も書かないでもとか何とか。
ウォーモンガーの投槍版、これも多分良い出来で良いブツなんだろなーと予想。

で、画像が無いけどMonPocNowのマップパック（1700円）も出ます。

ところで、身内から「このBlog読んでる人によく『ウォーマシンて何？』と聞かれる」と言われてまして。
新版ルールも出ることですし、知ってる人には今更ながらですがウォーマシンの紹介、のようなもの、
をこのBlog上で展開していこうかなーと思ってます。知らない方向け、ということで、
ミニチュアゲームの概要のようなことも織り交ぜつつ、不定期に書く予定です。

あと昨日のレス見るとわかるけど、土曜日はウォーマシンやるんでよろしく。
いきなりですが、「楽しいウォーマシン会0回目」っちゅうことでいきます。
絶対MKIIじゃなきゃ駄目ってことでもないし、ホーズでもいいっすよ。楽しく行きましょう。

**モンスタアポカリプス年内最終イベントのおしらせ**

* 2009/12/03 02:56 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)



12月26日に2009年最後のモンスタアポカリプスイベント「Feel ths Burn」を行います。

<http://www.privateerevents.com/events/details/9281>

参加景品プロモの締め切り期限が7日と大変早めになってますので、至急ご登録をお願いします。
ご参加自体は当日飛び入りでも可能ですが、その場合景品プロモについてはお約束できませんので、
ご了承ください。

今回は通常営業開始時間の14時開始です。内容は従来のトーナメントと違った形式を予定しています。
おそらく何らかの形で団体戦、チーム戦を行います。
（参加プレイヤーを何チームか分けてリーグ戦等）

イベント参加等についてのご質問は、yoshida@b2fgames.comまでお気軽にご一報ください。

**金曜18時辺りから。**

* 2009/12/03 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

土曜に早速楽しいウォーマシン会、ということで、クイックスタートルール訳したりミニチュア塗ったり。
とりあえず15ポイント何とかしたいなあ。
レトリビューションヘビーウォージャック、塗るだけならペタッと塗って終わってしまうのですが、
多少なりともそれらしくするのは大変。うーんどうしましょ。
混色して作ったベースカラーは結構気に入ったので、気合入れて進めていきたい。

それから合間に問屋のメール。今回海外送金のタイミングとか輸送とかが複数絡んでいるので、
一歩前進するのも中々面倒。でも徐々に目鼻がついてきたかなー。でもこのままじゃ1月になっちゃうなー。

何となくですが、金曜夕方を楽しいウォーマシン会の平日定時会にしようかと考え中。
場合によってはMonPoc入門会を同時進行で。どんなもんでしょうか？

**マグナスにいつの間にかResourcefulっていう新ルールが付いててステキだねMKII。**

* 2009/12/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

明日は楽しいウォーマシン会第0回、っということでー、ミニチュア塗らなきゃルール訳さなきゃ、
というような1日。結局レトリビューションはちょっと間に合わないかな？
少なくともスターター規模（WJポイントで減算して11ポイント）までになりそうな見通しです。
ウォージャックは結構良い線まで来たんですけど、アデプティスが塗れてなーい。

で、とりあえず明日のゲームはマーセナリーで行こう、やはり自分のMKII門出はマグナスアジェンダだよね、
と思ってルール確認したら、何かマグナスが性格の違うウォーキャスターに変貌している（笑）。
必殺のツーハンデッドストライクが消えてるんですけど、でも…でも、リソースフル！
「このモデルはバトルグループ内のモデルに対しフォーカスを支払わずにスペルをアップキープできる」
…マジデスカ！？しかも結構有用なアップキープスペルを色々持っている。…何か凄い！
新アーミーを使うような感触になりそうで、俄然楽しみになってきた。

さてところで、明日からのウォーマシン会、何が「楽しい」のか、ということについてなんですが、
これは遊びながらおいおいと。自分としては8年目にして改めてミニチュアゲームに入門する、
位の心積もりで楽しくいこうと思いますんで、よければ皆さんも一緒にどーぞ。
スターターくらい持ってきてくれればクイックスタートルールお教えしますんで、
MKIIの味見でもしていただければと思いますー。あと横で何となくペイント会もやってるはずなんで、
ペイントだけでもご参加下さいー。

**オープン攻撃。**

* 2009/12/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

予定通り、ちょいと気合入れての楽しいウォーマシン会第0回。うーん、面白かった！
皆さん大変楽しんだようですし、ウォーマシンの楽しさを改めて確認したようで、素晴らしい1日でした。
自分も3戦ほど遊びまして、楽しいゲームからハードコアマッチまで堪能。

で、今日来た皆さんには、自分が言っていることというのはある程度ご理解いただけたかな、と思います。
キーワードが題の「オープン攻撃」。

オープン攻撃というのはバレーボールの用語で、滞空時間の長いトスを上げて、
エースアタッカーが万全の態勢でスパイクを打つ、というものです。
このオープン攻撃が勝負の上で抱えている問題が「対応されやすい」という点。
3人に万全でブロック付かれてしまってさっぱり点が入らない、ということになります。
そこで現代のバレーというのは相手のブロックを翻弄して付いて来させないための様々な
「クイック攻撃」というのの開発競争になり、短く、速いトスが大事だということになるわけです。

これをミニチュアゲームに当てはめると、対戦相手のアーミーが対応できないような、
あるいはダイスによってほとんどブレが生じないような、
そんな周到な編成や運用が「クイック攻撃」にあたるんじゃないかと、そう感じます。
事前の研究・準備の時点で、付いて来れない人には触れられない領域に持っていけると。
クイック攻撃も万全の編成・運用も、もちろん勝負にこだわってやる上では妥当な態度ですし、
そういう方向性をまったく追求しないようでは、いずれゲームからは緊張感が失われて、
魅力のないものになってしまうでしょう。そういうゲームを行いたい人同士が行うのは、
まったく良いと思いますし、そこでコンセンサスが取れるというのは幸せな環境だと思います。

でも一方で、ブロックに付かれた上でも全力のスパイクで打つことを試みるオープン攻撃も、
ゲームの魅力を支えているものじゃないかと。思いっきりスパイクを打ちたくてバレーボールをやるように、
ミニチュアゲームというのは、勝負の行方をダイスに任せたくてやるもんじゃないかと。

自分の1つの理想型は、勝負にこだわる「厳しさ」とオープン攻撃にゲームを委ねるような「楽しさ」を
1回のゲームに同居させることなんですが、皆さんに「流石に難しい」と言われてるところですので（笑）、
ゲームを始める前に「厳しい」重視でいくか「楽しい」重視でいくか、一丁決めてかかりませんかー、
というのが提案です。
「楽しい」重視で行く時は、おたがいクイック攻撃無しでいくことを確認する方向で。
というか、自分のスパイクをナイスレシーブしてもらってスーパースパイク打ち返してもらって、
それを自分がミラクルレシーブで拾ってまた返す、みたいなことをやりたいと言っているので、
相手が取れないスパイクって言うの自体が無用の長物だということです。

どうもミニチュアゲームで強い人、勝敗にこだわる人の中には、
「勝負以上に楽しさ優先」というと、「ゲーム弱い人が雰囲気重視する傾向」
みたいな一面的な捉え方がどうしても払拭できてないように思うので、そういう誤解がある場合には、
「お前は確かにゲーム強いけど、お前と遊ぶの詰まらないんだよね。カタいよお前」
と、堂々と言って良いルールを導入しようかと思います。目指すべき究極は、
「あの人凄い強くてホント勝てないんだけど、でもあの人と遊ぶの滅茶苦茶面白いんだよね」
という所であって、圧倒的に強すぎて遊びたくない人ではない。少なくとも僕はそうです。

ミニチュアゲームに限って言えば、「遊んで楽しい対戦相手」になる為には強すぎるってのは相当な十字架で、
相手に対戦拒否されても何ら不当ではないです。プロスポーツじゃなく、楽しむためにやる遊びなので。
そういうミスマッチに直面した時工夫しなければいけないのは、あるいは工夫できるのは強い側の人で、
工夫しないでただ勝ちまくるだけと対戦相手が逃げちゃうよーと。
それに、強いだけで面白くない人というのは、
それでも相手してくれて負けてくれる相手に依存しているんだよー、ということを今一度ご確認いただきつつ、
自分の中の遊び方の引き出しを増やすことに対して興味を持っていただければ、
もっと皆のびのび遊べるんじゃないかなー、とそう思う次第です。

じゃあオープン攻撃って具体的にどういうことをすればいいのよ、と言う話なんですが、
そんな単純なセオリーで語れるものではないんで難しいんですが（笑）。
端的に言えば「相手がやりたいことを封じずにやってもらいつつ、
でも自分の首の皮は1枚つながるようにぎりぎりで見切って、うっちゃりでひっくり返して勝て」
みたいなことです。お互いがやりたいことを達成しつつ、でも出目腐ったりなんかしつつドタバタやれば、
それは十分に楽しいミニチュアゲームなんじゃないかと、とりあえずそんな感じです。
興味ある人は僕に直接聞いたり遊んだりしてみてください。あー大変な話だ。

**12日（土）に楽しいウォーマシン会「MKII入門＆ペイント会」やります。**

* 2009/12/06 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ウォーマシンやるよウォーマシン、と連呼していれば皆さん重い腰を上げるもので（笑）、
「MKII近づいてきたし久しぶりにやるかあ」と言う方や、「前から気になってたんで始めよっかな」
という方が結構いらした週末でした。お陰様でミニチュアゲーム及びウォーマシン初参戦、
と言う方に説明する必要が生じた事もありますので、今度の土曜日辺りはそういったところを
主眼にした楽しいウォーマシン会、やりたいと思います。うーんまっとうなミニチュアゲーム屋ムーブ。
一応土曜までにはクイックスタートルールは訳せると思うので、
MKIIのルールのとっかかりを皆で覚えてみるとか、試しにスターターバトルとか、
15ポイントくらいの小規模戦とか、ミニチュアの方で言えば編成＆お買い物相談、
作り方についての情報交換、塗ったミニチュアの自慢し合い、
その場でペイント会など、集まった方で行っていただこうかと思います。
参加料金的なものはいつもどおりなので、1日500円の卓代ということでお願いします。
準備する物は自分がやりたいことにあわせてどうぞ。ただ大規模戦とかはちょいと難しいと思うので、
編成は最大でも25ポイント（MKI環境なら500ポイント程度）ご準備いただければ十分かと思いますー。
とりあえず今回の主眼は「始めたばっかりの人優先」ということで、皆様ご協力いただければ幸いですー。

**ミニチュアゲームとはどういう遊びか。軽く前置き。**

* 2009/12/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

B2FGamesはミニチュアゲーム屋なので、ミニチュアゲームの色々なことについて、
さも常識かのようにここにも書いてるのですが、このBlogを読んでる方でも、
多分そういったことについて「いや全然知らないよ」という人のほうが多いのかな？とも思ってます。
何より、ウォーハンマーとか、あるいはウォーマシンとか、メイジナイトとか、
個々のミニチュアゲームについてではなく、
ミニチュアゲームという総体的なジャンルについて話されるということがあまり無い気もする。
ボードゲームと比較すれば、個々のタイトルに要素が非常に膨大で、
1種類のことを話すだけでも結構語りつくせないというような性格のものだからかもしれませんが、
一方では個々のジャンルについて横断的な興味を持って観察している人というのが少ないのだと思います。
（間違いなく少数いらっしゃるんですが）

そういった「概論」のようなものが無いのがミニチュアゲームというジャンルを
とっつきにくいものにしていて、ともすれば閉鎖社会のようなものを演出してしまう一因のような気が
前々からしてまして。自分もその全容についてわかっているかというとまったくそんなことはないので、
かなり粗い話になりそうな気もするんですが、まあ8年ほどミニチュアゲーム屋の店員をやっている立場上、
他の方々に見えないものがちょいちょい目に入ったこともあるかと思いますので、
ちょっとそこらへんを踏まえて自分が今「こんな感じかな」というミニチュアゲームの概要をおいおいと披露していこうかと思います。
不定期ですけど、定休日のBlogで他に用が無ければ書きます。気が済んだらやめます（笑）。

**何の誇張でもなく、僕の明日がかかってる話を1日（笑）。**

* 2009/12/08 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ここの所書いているミニチュアゲームの話について、何人かの方と話す機会がありました。
せっかくおいでいただいたので、思うところを腹蔵無くお話させてもらいました。
必ずしも愉快な話ばかりではないですが、皆様お聞きいただいて有り難く思うところです。
なんと言っても直接話すのが手っ取り早いし（笑）、ご理解いただくのには最適かと思います。
これで一層楽しくやっていけると良いなあ。

さーて長話が過ぎて今日やるべき発注作業（ミニチュア方面）がまったくできてないので、
明日休出して頑張ります。何か隠れペイント会とかウォーマシン会とかやるムードもあるので
（少なくとも僕はちょっとレトリビューション塗ろーかなと思います）、
気が向いたらおいでください。

**うん、これは良い休日（笑）。**

* 2009/12/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

店に行き、さて発注作業を…、というところで色々他にもあることに気づき半べそかきながら片づけていたら、
一応開いているというのでいらっしゃっていただいた方が何人か。ありがとーございます。
他にも定休日を忘れていらした方もいたり、その方とお話させていただいたり。
お買い物していただけたし、また来ていただけるようで、ありがとうございます。
いやあ怪我の功名というか、発注作業が遅れるのも悪くはないですねえ（笑）。

夕方からはちょいとウォーマシンをMKIIでやってみようかー、
といいつつゆるゆると一戦行われることになり、横についてルールを説明いたしたりなど。
横で見てて羨ましいなあという感じのゲームが繰り広げられてました。
レトリビューションは結局塗れなかったけど、いい1日だった。

そして今日も「発注はいいのか発注は」と皆さんから突っ込まれていたとおり、
…居残りです。なんとか輸入便の発注は終わったので、帰りますー。残りは明日、終電終電。

**タイムリーエラーだぁぁぁ。**

* 2009/12/10 11:10 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

土曜日に楽しいウォーマシン会やるということで、クイックスタートルールの準備を進めよう、
としながら間に入ってくる色々な仕事に取り組む1日。訳はじんわりすすんだのですが、
最近自分のキャパシティがどの位か実感することが多い（笑）。
第一課題だったはずのウォーマシンの補充発注の作業が頭からすっぽり抜けまして。
いや～。既に今家なんですが、店の在庫を確認しながらじゃないと発注はできない。
ま、ここは、どうせこれから翻訳作業を続ける予定だったんで。

1.今炊いているお米で夕飯
2.終電で立川に戻る
3.発注作業
4.始発まで翻訳作業

これしかないな。ま、始発で家に戻ってとっとと寝れば昼まで6時間弱寝られるし。余裕余裕（笑）。

**12月下旬・年末年始営業日程変更のお知らせ**

* 2009/12/11 11:59 午後
* 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。年末年始に関しては臨時日程の為、ご確認をお願い致します。

1/2（土）年始営業
1/3（日）休業
1/4（月）定休日
1/5（火）通常営業
1/6（水）臨時営業

以上の通り予定しております。12/31、1/1はお休みさせていただき、2日に年始の営業をさせていただきます。

**そういや一夜漬けタイプだったな昔から（笑）。明日は楽しいウォーマシン会。**

* 2009/12/11 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

何とか発注作業を終え始発帰宅、就寝起床で無事開店。
発送もしてもらえたようで、ありがたいことです。
いや～、生来のおっちょこちょいな所が忙しいと一層出てしまいますわ。こういう時こそ気をつけます。
あとスケジュールと体調も気をつけます。

さて明日は楽しいウォーマシン会、ということで、
クイックスタートルールのルールセクションを滑り込みで翻訳完了。
もう一つの狙いであるところの「自分がルール確認」と言うのも結構できた気がする。良かった。
データがまだだけど…ま、何とかなるでしょお。

閉店近辺では明日初めてウォーマシンやるよ、と言う方にお付き合いして組立ての説明など。
うーんミニチュアゲーム屋の基本を地で行くこの週末。たいへん楽しいなあ。
それでは皆さん明日お待ちしております。ゲームとペイントのご準備をお忘れなく！

**ウォーマシン、再スタートできたかな。**

* 2009/12/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

楽しいウォーマシン会でした。ご参加の皆様、いかがでしたでしょうかー。僕は本当に楽しかったです。
皆でペイントしたりゲームしたり、ガヤガヤやっている風景を見て、
あーミニチュアゲームやってるな～、と嬉しくなりました。ゲームというより、縁日みたいな気持ち。
始めて何年経っても、こんな風に、初めてミニチュアゲームを触って楽しかった日みたいに、
やっていきたいもんですねえ。
ミニチュアゲームは逃げないんで、あせらずにやっていこう。

MKIIルールのインスト会、というのは、またその内やりたいと思います。
基本的には常に初めてやる人、これからの人あわせでやりますので、新規参戦大歓迎です。
ちょーっとずつ遊び方覚えていきましょお。あと1月に新しいプラウォージャックが各アーミー出ますんで、
そのタイミングでモデリング＆ペイント会、とかもやりたいなあ。

さて、明日はミニチュアもいいけどボードもね、ということで参りたいと思います。
よろしければ皆様お待ちしております。

**12月、前半仕事終了。**

* 2009/12/13 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日は一転、MonPoc、ウォーマシン、ボードゲームが並行して遊ばれてました。
自分もボードゲームに混ざって、たいへん気分良く。

今日少々遅ればせながら遊んだ「シャムの王」は、難しくはあるものの、凄いゲームだった。
エッセンで作者のPeer Sylvesterさんと会う機会をいただき、
その時遊ばせてもらった「フィリピノフルーツマーケット」で度肝を抜かれ、
だったらシャムの王も遊ぶと良いということだったんですが。いやあ、また唸りました。
流行りとかとは全く違う領域で、凄いデザイナーだな～と思いました。

さて、ちょいとしっかり働いたんで、ちょいと休もう。今週は問屋仕事と店仕事をバランス良く。
2009年も締めに入る頃合いなんで、リフレッシュして、気合入れていきます。

**ミニチュアゲームとはどういう「遊び」か（1）。ミニチュアゲームの種類分け。**

* 2009/12/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

定休日なのでこちらのお話をちょっとさせていただこうかと思います。
基本的にミニチュアゲームを横目で見たことくらいはあるけどやったことは無い、
という方にお知らせするのが目的なので、細かい所をはしょったりした結果
「それはちょっと違うんじゃないかい」とミニチュアゲーマーの方々が思う部分あるかもしれませんが、
それはご勘弁下さい、と前もって。

まず外枠の所から言いますと、ミニチュアゲームには2種類あります。

・未塗装ミニチュアゲーム（Unpainted Miniature Game）
・塗装済ミニチュアゲーム（Prepainted Miniature Game）

です。前者は、金属製のメタルミニチュア（メタルフィギュア）、あるいはプラスチック製のミニチュアを購入し、
組立て、塗装し、ゲームを遊べるように取り揃えた上、
巨大なゲーム盤兼ジオラマ（120cm×120cm、120cm×180cm、もしくはそれ以上など）
を自前で作成・用意し、またダイス・ゲーム上での距離計測用のメジャー等様々な周辺用具を取り揃え、
その上で遊ぶ2人用の対戦ゲームです。その特徴は「壮大な手間と壮大な満足感」。
こちらがミニチュアゲームのおおもとのジャンルと言え、
塗装済ミニチュアゲームが広まるまでは、前述のようなジャンル分けは存在しませんでした。

未塗装ミニチュアゲームの代表であり元祖は、イギリス・ゲームズワークショップ社の「ウォーハンマー」です。
厳密に何処から明確に「ミニチュアゲーム」と呼ぶべきものになったかは解釈の分かれるところですが、
約30年の歴史があります。当初はゲームに使用するためのミニチュアがすべて販売されているわけではなく、
ルールにあるものの存在しない、というミニチュアは紙の駒で代用するなどの手段がとられていたようですが、
ゲームズワークショップ社の商業的な大成功とともにラインナップは充実し、
現在ではゲームに必要なミニチュアのほとんどすべてが販売されています。

※厳密に言えば、ゲームズワークショップ社はウォーハンマーを「ミニチュアバトルゲーム」というジャンルであると定義していますが、ここではウォーハンマーを中心とした周辺のゲーム群を総称して「ミニチュアゲーム」と呼ぶことにします。

一方塗装済ミニチュアゲームとは、対戦ゲームを遊ぶためのミニチュアが組立て・
塗装された状態で売られているタイプのゲーム・商品です。
プレイヤーは自分が使用するミニチュアを購入し取り揃えた上で、
多くの場合商品に同梱されているダイス・紙製マップ等の周辺用具を用いて遊びます。
ゲーム盤となる紙製マップ等が付属しない場合でも、ジオラマ等を用意することはあまりなく、
多くの場合テーブルの上でそのまま遊ぶ、というような形を取ります。

歴史は比較すれば浅く、約10年と言った所です。こちらも明確な大元を言うのは難しいのですが、
日本のアナログゲームの現場でも2000年代前半に一定の成功を収めた「メイジナイト」
をご存知の方もいらっしゃるかと思います。
このジャンルが生じた理由については、作り手側としては
「ウォーハンマーの魅力をより手軽な遊びにコンバートする」というモチベーションに尽きると思います。
日本ではあまり認識されていない部分もあるかと思いますが、
ウォーハンマーの世界での認知度というのは凄い物があります。
ゲームズワークショップ社はイギリスを代表する巨大企業である上、
その屋台骨を支えているのは実質ウォーハンマー一本です。
（厳密はウォーハンマーには「ファンタジーバトル」と「40000（フォーティーケー、略称40K）」というファンタジー版とSF版の2種類が存在し、現在中心になっているのは後発の「40000」です）

このウォーハンマーと言う遊びの特徴として、「凄く楽しいけど凄くコストがかかる」
という点があります。
絶対的な楽しさを持つ遊びではあるのですが、場所を取る、お金がかかる、持ち運びが大変、
など、様々な要素が「遊んではみたいけどちょっと躊躇う」人を生むのも事実で、
その中でも主要な手間が「自分で作る、塗る」という点です。
勿論自分で作ったり塗ったり、というのもミニチュアゲームの大きな楽しみの1つなのですが、
誰もがそれを楽しいと感じるわけではなく、また「塗らず嫌い」というべき問題は、
ミニチュアゲームビジネスにおいて普遍的なハードルです。
実際に塗ってみれば「意外と面白いかも」「自分でも塗れるもんなんだな」と感じる人でも、
やってもらわなければ「いやあ面倒だよ」「自分には無理だよ、塗れないよ」という先入観を崩すのは難しい。
そういった部分に対してのゲームズワークショップのアプローチが…、
という点に関しては次回に回すとして、そういう「ウォーハンマー遊んでみたいけど無理」
な方々にアピールしたのがメイジナイトをはじめとする塗装済ミニチュアゲームでした。

この塗装済ミニチュアゲームの父がウォーハンマーだとすれば、
母はマジック・ザ・ギャザリングと言って差し支えないと思います。
塗装済ミニチュアゲームの成り立ちは一方で「TCGのサブジャンル」的に行われ、
内容物が見えないランダムパック、クローズドパックにカードではなくミニチュアが入っていて、
これを買い集めて組み合わせ、対戦する、という遊び方の提案によってセールスを狙い、
「塗装済ミニチュア」というコストの高い商品を大量に買ってもらう、
というのが塗装済ミニチュアゲームのビジネスモデルでした。

（近年ではフランス・ラッカム社の「AT-43」のように「内容物が見えていて塗装済」という形式のミニチュアゲームも複数発表されていますが、これは新しい動きと言えます。AT-43に限って言えば「塗装済ミニチュアで未塗装ミニチュアゲームのゲーム部分を高精度で再現する」というデザインがなされているようです）

大まかに言えば、塗装済ミニチュアゲームは
「TCGの商法の一部とウォーハンマーの遊びの一部を借りた別ジャンル」ということが言えます。

うわあこれだけの内容でこの分量。とりあえず説明の為に商業的側面を少し説明してみたんですが、
今日はこの辺にしておきます。
うーん細かい所をなるべく省いて大雑把に書いても色々あって自分で混乱しますし（笑）、
余す所なく分かり易く、というのはとても無理そうですが、雰囲気だけでも伝われば。
書いているのはあくまで「一つの捉え方」でしかありませんので、参考程度にしていただければと思います。

**何とか続けたい、この風景。**

* 2009/12/15 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

事務仕事の火曜日、ということで海外からの入荷にまつわる連絡関係を店方面と問屋方面で片付けていく、
という1日。先日の週末まではウォーマシンに注力して、今週の平日中に事務仕事と問屋方面を…、
と思っていたので、作業工程としては計画通りに。後は輸送関係でトラブルが無ければいいですけども、
こればっかりはやってみないとわかりません（笑）。つつがなく新年を迎えたい物ですねえ。

夕刻からは今日も、仕事帰りの方々がMonPocやウォーマシンなどを遊んでいる風景。
うーん、良いですねえ。役立ってるかなB2F。

MonPocは26日のイベントで今年を楽しく締めくくりたいと思いますので、皆様奮ってご参加下さい。
まだ内容あんまり考えてませんけど（笑）、結局MonPocやって盛り上がるっちゅうことです。

ウォーマシンは、来年頭の第2版ルールリリースに向けて、ようやくB2Fでもエンジン掛かった感があり、
最近は盤上でも楽しそうに遊ばれてるのでまずは良かった肩の荷が下りた。
…かというとそんなことはまったくなく、むしろここからがスタートですねえ（笑）。
訳もやってかにゃならんし、MKIIをきっかけに新しく始めた方々にも色々ご案内さしあげたい。
古くから遊んでる方も、新しく始める方も、皆さんが楽しく遊べる形を模索していきたいなあ。
難しいけど、何とかやってみよう。

さって明日は定休日、お休みですー。ウォーマシン関係のリリース物があるにはありますが、
すいませんけども木曜日にお待ちしておりますー。お間違えなきようよろしくお願い致します。

**ミニチュアゲームとはどういう「遊び」か（2）。**

* 2009/12/16 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

前回あまりにも長かったんで今日は少しだけ書きましょう。
ミニチュアゲームにはミニチュアが未塗装のものと塗装済のものがあって、構造は結構違います、
というのが前回のお話でした。マニュアルとオートマみたいな。いや違うか。

で、遡るとより前からあった未塗装ミニチュアゲームの遊び方について紹介することにします。
ミニチュアゲームを見かけたことが有る人でも、それは概ね「対戦している」風景であって、
それ以外の部分は知らない、と言う方が多いと思いますので。
で、どんな遊びの楽しみがあるのかと言いますと。ミニチュアゲームが始める人の楽しみを、
時系列順にあげると、こんな感じです。

1.作る、塗る
2.ゲームを遊ぶ
3.ミニチュアを買う

というようなことです。え、「買う」のを楽しみに入れちゃうの、とか、
「買う」のが最初じゃないの、とお感じかと思います。
自分の現在の感覚では、ミニチュアゲームの「買い物」パートには、
他のゲームと明確に違う楽しみがあるもの、という結論があり、
ミニチュアゲームを説明する上で絶対外せないので、含めてみました。

で、各パートの説明に関しては…、書くと絶対長くなるので次回（笑）。
ネタだけ振って内容が無いですけども、次回書くのは、
ミニチュアゲームを遊んでいる方なら皆さんご存知であろう内容です。
楽しいですよねえ、ミニチュア買うのって。

**待ちの1日。**

* 2009/12/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

予定通り問屋仕事の一日。それ自体はまったく問題なかったものの、
先方からの書類が来ておらずある程度以上進められず。
まいったな～、と思いつつも進まない物は進まないので、とりあえず待ちの態勢。
誰も彼も忙しくて、それはわかるんであんまり責める気にはならないのですが、
何とかしなけりゃならんのは間違いないので早く欲しいなあ書類。

さて他に話題は、というと、



PPの12月後半リリース物が並んでます。写真はマーセナリーのキャラクターソロ、Harlan Versh。
シグナーとカドーアにしか入りませんけども、聖職者的なポジションの人で、
相手が近くで魔法使うと射撃したり、アップキープスペルかかってる相手に強かったりと、良い味付けのモデル。
いやー自分メノスとクライクスとマーセナリーとレトリビューションは持ってるんですけど、惜しいなあ（笑）。
自分は使われてギギギ、という側に回ろうと思います。

さてもう一点、この週末に輸入便到着予定です。アニマとかアニマとかボードゲームとか、
それから思い立ってAT-43とか、と言う感じなので、気になる方はご来店下さいませ～。

**明日は14時からボードゲーム、遊ぶ気持です。**

* 2009/12/18 10:08 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

輸入便がどうも土曜日になった様相だったので、これは少々ペイントでも…と思ったらすぐ輸入便着。
ペイント時間が数分で終了（笑）。問屋の出荷関係とも重なりまして、結構忙しい1日に。

それでも金曜日の夕方はウォーマシン関係のことをやることに決めているからなんとか…、
と思っていたら、ちょうど遊びに来た方が数人様いらっしゃり、2戦ほど対戦。僕遊んでないけど（笑）。
でも羨ましい感じのゲームが遊ばれてたんで気分良く、横で輸入便片づけてました。

さて明日ですが、ボードゲームとミニチュアゲーム、並行して遊んでいく予定です。
特にボードゲームは久しぶりにちょっとやる気出して参りたい感じなので、
あぶれたくないボードゲーマーの皆さんは気持ちお早めにご来店くださいー。
両方遊びたい人は…両方遊ぶ準備してきて、その場で対応してくださいー。

**和訳打開策。**

* 2009/12/19 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

事前から言ってたこともあり、結構人が集まりボードゲームにミニチュアゲームの1日。
皆さん楽しく遊んでいただいたようで、何よりでした。
自分は色々あったんでルール説明だけでしたけども（笑）。

最近自分がインストしている所を撮影してもらったり、録音してもらったり、
はたまた英文ルールを読みながら説明するのを口述筆記してもらったりと、色んな実験をしてる状態です。
自分がカバーできる部分を何とか有効活用してもらって、効率を上げられないものかというのが本音です。
どう考えても自分が誤植を飛ばしている時間や挿図の時間がもったいない。
ルール近辺で、自分が一番求められているパートだけをやれないかなあ。

ウォーマシンMKIIの和訳近辺で今日1つ提案があったので、一つ考えてみようと思うんですが、
どうなるか。こればかりは旗色わからないので、ご来店の際にでもプレイヤーの皆さんにご意向お聞きします。
よろしければ。

**2日間お休みいただきます。**

* 2009/12/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

土曜に引き続き満席の状況。最近確実に卓上の温度は上がっていると思うので、
それについては嬉しく思ってます。
問題は、仕事があれこれあって僕自身がなかなか満足に加われない事ですが（笑）。
こればっかりは難しいっすね～。またコロンブスの卵の立て時だ、という事なんだと思います。

さて、次の営業日は23の祝日。月と火は休みですので、皆様ご注意下さいー。

**充電。**

* 2009/12/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さて定休日ー、ということで、ちょっとまたミニチュアゲームの話を、と思ったんですが、
割合やることが色々あったので結局止めとく事に。休みと言ってもなかなか。
まあMKIIのこともあってミニチュアゲームの流れの話はしばらく続くと思うので、
中断しないようにはしたいと思います（笑）。

さてー、明日も一応休みいただきます。ご連絡等遅れてご迷惑おかけする場合もあるかもしれませんが、
水曜日にはお返事しますのでよろしくお願い致しますー。

**充電2。**

* 2009/12/22 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

人の仕事ぶりを拝見してやる気が出た日でした。ヤバい自分も気合入れて頑張ろお。顔向け出来るように。

さて、明日23日は水曜日ですが祝日なので臨時営業です。
私自身は社会人になって以来店仕事なんでほとんど祝日関係ないですが（笑）、
お仕事お休みの皆様はよろしければお待ちしております。

そろそろお帰りになるお客様に暮れのご挨拶をする時期になってきたなあ。
今年ももうひと踏ん張り、寒いですけど気合入れていきますか。

**僕はほとんど遊ばなかったけど、良い日。**

* 2009/12/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

しれっと書き忘れてましたが（笑）、水曜祝日臨時営業でしたー。
終日卓が満員な感じで、えらく盛り上がってましたっ。結構結構！
私はそれを背中で感じながらレジ打ち＆翻訳で終了。結構結構（笑）！
皆さんが楽しく遊んでいただけているので良いのですよ。良いのです。

この感じを引き継いで、いやさらに引き上げて、来年に繋げていきたいなあ。楽しく行こう、楽しく。

**でも年末年始のお休みに向けての仕事はしました。**

* 2009/12/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

クリスマスだということで店的な意味で頑張らなければいけないんですが、
どうも勤め人時代から店をクリスマスモードにすることに気が進まず、いつも通りの構えで1日。
いや～皆さんが盛り上がるタイミングで一緒に盛り上がるべきだという考えも一方にはあるんですけども（笑）。
まあ無理をするのは良くないのでいいかなと思います。

で、何やっていたのかと言うと微妙にボードゲーム訳が1個完成し、もう1個にも着手。
ほんと明日中くらいには通販リストでもご案内できると思います。
多少皆様の年末年始に彩りを加えられるんじゃないかな、と思ってますんで、よろしければどーぞ。

**バブル経済の走りなんだそうです。チューリップマニア1637。**

* 2009/12/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)



<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/33732/tulipmania-1637>

何気に気になっていたので、仕入れて訳したゲーム。
オランダで17世紀に巻き起こった、レアな色のチューリップをめぐるバブル経済ゲームです。
なかなか素敵なモチーフだなあと思ってルールを見ると、さらにステキな感じ（笑）。

プレイヤーはチューリップの球根を売買して利潤を稼ぐバイヤーになります。
時計回り順に手番を行い、手番では自分の手持ちのチューリップ駒（5色のうちいずれか）を売ります。
それに対し他プレイヤーがオークションを行います。
と言っても値段のガイドラインは現在の相場で決まってます。
争うのは「どんな形式で買うか」。アクションカードが5枚あり、リスキーな購入方法ほど
優先権が高くなっている。これを同時出しし、一番無理した人が購入権を得て、
手番プレイヤーに支払った上チューリップ駒購入。

売買が成立した色のチューリップは基本価格が上昇していきます。
通常の購入であれば徐々に（適正に）上がるんですが、「投機」というアクションカードで購入すると、
現状価格より遥かに高額で買い取らねばならない代わりに、
プレイヤーの価格吊り上げによって現状価格が急騰します。うーんバブル。
そういうお金の使い方で相場を操って安く買って高く売り、
バブルがはじけた時点でお金を掴んで逃げ出した人の勝ち。

箱絵が綺麗だった分、内容を見て思わず笑ってしまったんですが、
これは上手く言っていたら面白い気がする。というわけで4200円で売ってます。
通販リストUPまだですいません、すぐやりますんでご入り用な方はご連絡下さい。

**27（日）はお店休みです、ご注意下さい。**

* 2009/12/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さて本日は今年最後のMonPocイベント。いやあ、これが開けたのが今年移転した一番のメリットでしたねえ。
当日まで形式決まってなかったんですが、結局2チームに分かれての団体戦、各人総当り、
というような形式を取りましたー。
思いつきでやったけど結構良い形式で、良い感じでしたねえ。これはまたやろう。
加えて初参加の方、新しく始めるという方もいらっしゃり。1日やってみて思ったですが、
やっぱりMonPoc面白いなあ。確実に遊んでいる人は増えていってるので、
引き続き盛り上がっていきたいと思います。

さて、明日ですがお休みいただいておりますのでご注意下さい。
代わりに月火水と営業しますので、年末休みに入る方々はよろしければお待ちしております。

**年末っぽい話。Never Mind.**

* 2009/12/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

お休みいただいておりましたー。年末ということで、古い友人に久しぶりに会っていました。
どうしてもこの日しか都合付かない、という話を聞いて、
随分おじさん臭い話をするようになったなあお互い、と思いました。
1年前くらいに「仕事でしばらく山梨に行く」と聞かされ、最近「そろそろ東京に戻れるのかい」と聞いたら、
どうも今度は仕事場が本格的に栃木になるそうで、今後もなかなか時間が合いそうに無いねえ、という話。
その友人とは自分が初めてミニチュアゲーム（ウォーハンマーFBの5版）を遊んだ時一緒に遊んでいて、
今度ウォーマシンもやろう、という話もして、彼もシグナーとか買ってたんですけど、
またしばらく出来そうに無いですなあ。もう彼と8年もミニチュアゲームをやっていない。
まあでもお互い頑張ろう。ミニチュアゲームは逃げないので。

さてー今年も営業日は明日、明後日、明々後日の3日のみです。ゆるやか気分でラストスパート、
皆様よろしければお待ちしております。

**明日はプチ楽しい会かな。**

* 2009/12/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今年ラスト3daysの1日目。でも月曜だしどんなもんかなと思ったですが、やって良かったかなという感じ。
正月休みに遊ぶ準備で買い物来たよ、という話を聞いて嬉しい気持ちになる。
こんな時には、少しは役に立ってるかなと思うものです。

あと改めて、モンスタアポカリプスを始める方が最近また増えている。
謎の時間差があるけど、面白いゲームだしまだまだ広がる可能性がありそうな。
来年も盛り上げていきましょう。

さて、明日は夕方辺りから「ウォーマシン遊んで欲しい」という話があったんで、
ちょっと自分もそれ合わせで準備しようかな～と思ってます。
顔出すよ、というウォーマシンプレイヤーの方は15ポイント位アーミーご持参いただければ
一戦くらいやれるかもしれませんので、よろしければご準備下さいー。

**I saw warmachine players with pathfinder.**

* 2009/12/29 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

年末で銀行が連日混んでいて行くのを断念してましたが、
しょうがなく今日は並んで一通りの用を済ませました。家賃も払ったし、これで後は明日締めるだけですわ。

さて夕方まで暇かな？と思っていたんですが、次々とウォーマシンプレイヤーの方々が来店され、
お買い物＆ペイント＆ゲームという様相。年末ならではと言う所もあるし、
MKII直前というのも良く作用しているようです。
特に今日は、普段は遊んでいる場所もプレイ年数もまったく違う方々が一堂に会して楽しんでらしたので、
こういうことがどんどん起こっていくと良いなあ、というような日でした。
自分も遊ばせていただきまして、とても楽しかったです。
こんな日は、本当に良いと思うなあ、ウォーマシン。

さて明日で今年最終日。年始に向けてのお買い忘れとか、今年中に吉田に言い忘れたこととかある皆様は、
よろしければ立川B2FGamesへどーぞー。うん、良い締め日になりそうだ。

**2009年の「営業」終了。**

* 2009/12/30 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

お疲れ様ですー。あくまで店の営業終了なので、仕事が終了しているかと言うと微妙な気もしますが、
とりあえず良かった良かった。

今日は割合まったりした感じの1日。
こういう年の暮れのゆったりした時間の為に日夜働いているような気もするので、大変良い日でした。

とりあえず明日明後日休んで、2日が2010年の初営業になります。
その間メールの連絡とか遅れるかもしれませんが、何卒ご了承下さい。

あ、あと1月6日までにどうしても必要だ、欲しい、というようなウォーマシンの商品ありましたら、
メールで知らせておいて下さい。極力確保できるようにしておきます。
ここの所新規の方、カムバック組の方が増えてましてウォーマシン関係色々売れてますんで、
今までの感覚より品切れが増える可能性があります。
「発売日に来たのにMKIIのルールブックが無い」とかいう万一の事態を危惧する方はご連絡お願いします。
あと御予約いただいた方もご不安あるようでしたら念のためご確認メールいただければ幸いですー。

**2009年、ありがとうございました。**

* 2009/12/31 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

というわけでー、お休みをいただいた大晦日。1年の疲れが貯まってたようで純粋に休息しました。

2009年、B2FGamesを作った時に当初の目安として掲げていた、3年という期間が終了した年でした。
2010年はどうするか。まあ、皆様ご存知の通り欲張りな人間なんで、
自分がやりたい形で、行くべきだと思う方向に向かってやっていきます。
その辻褄が合うのかどうかは、アイディアとガッツで実現できるように。

と言ってる間に実は明けてるので、あけましておめでとうございます。2010年。うーん未来。