**ウォーマシン初心者講習会要綱**

* 2010/01/01 09:54 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)


・取り扱うタイトル
「ウォーマシンMKII」

・料金
500円（B2FGamesの通常の卓代1日料金です）

・内容
上記のミニチュアゲームを遊んだことがない、もしくは遊んだ回数が少ない方向けに、
ルール説明込でゲームを遊んでいただく会です。
最近遊ぶ機会が無い、ルールを忘れてしまったけど久しぶりに遊ぼうかな、という方もぜひご参加ください。
経験者の方々には、新しいプレイヤーの方と遊ぶきっかけにしていただければと思います。

・ご準備いただくもの
自分が使用するミニチュア、カード（及びスリーブ）等用具は原則ご準備ください。
また、ペイントに関してもご質問をお受けできますので、
ご希望の場合は塗るミニチュアとご自分の用具をできる範囲でお持ちください。

・経験者の方々へのお願い
当日初心者の方がいらっしゃる場合は、優先して遊べるようにご配慮いただけると助かります。
初心者の方が来ない場合は普通にフリープレイ会になると思いますが（笑）、
当日はあくまで初心者講習会優先でお願いします。

**明日はゆったり初営業。**

* 2010/01/01 09:54 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

朝方にバスで隣町の実家に行く。元日の朝の静かな街の風景を見て心が休まりました。
両親や兄弟と御飯をいただいて話をする、という普通の元日。
まあ1年に1回はこういう時間があるべきかもしれない。

さてー、明日2日は2010年の営業開始日となります（3日と4日は休みですが）。
今月は6日のウォーマシンMKIIルールブックの発売が最初の山だと思うので、
とりあえず明日はゆったり通常営業予定。3が日にしかお休みない方はいらっしゃると思うので、
よろしければお寄り下さいー。

**2010初日。**

* 2010/01/02 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

初営業、でも2日だし知った顔の方が少しいらっしゃるくらいかな、と思ってましたが、
どうして新しい方にもご来店いただきまして、ありがとうございました。
やっぱり3が日に1日やっておいて良かったかもしれません。
ウォーマシンを新しく始める方が今日もいらしていたし。最近しっかり流れがある模様。
始めた方が真っ直ぐ楽しんでいける状況を作っていきたいので、
皆さんのお力も借りつつ頑張って行きたいと思います。

さて、明日明後日は休んで5日から平常営業開始します。よろしくお願い致しますー。

**もういくつ寝るとMKII。**

* 2010/01/03 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さて正月ももう三が日終了、ということで、多少仕事のことを考えて動いておりました。
4日も休みなんですが、5日から仕事立ち上がったらすぐWarmachineMKIIスタート、
という感じですからねえ。
あとはしっかり休んでしっかり備えよう。

**Control Phase.**

* 2010/01/04 11:01 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

正月休みも最終日、ということで、休みなんですがちょっと店に寄って仕事。
こっから当分ウォーマシンのターンだと思うので、しっかり準備準備。

自分としてカギになるのは、やっぱり新規でウォーマシンを始めてもらえる人が今回どれだけいらっしゃるか、
ということです。リリースを前にして既に結構動きがあるんですが、
発売日以降はそういった方々をサポートできる環境を整えたいところ。
手は足りないですが、いや色々足りないですが（笑）、
経験者の皆さまのお力を借りつつやっていこうかと思います。よろしくお願いいたします。

**Warmachine MKII !!!**

* 2010/01/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)



お待たせいたしました、明日1月6日はウォーマシンMKIIルールブックの発売日です。
いやー、ついに来ましたねえMKIIが！予告されてから1年程の時間やって参りましたが、
ついにB2Fでのウォーマシンも本番迎えられるかなあという所。
この機会に新しい方々にウォーマシンを始めていただきたいですし、
今まで遊んできた方々は一層楽しんでいただきたいと思います。

で。

普段店に来てる方々は薄々感づいてらしたかと思うんですが、で各方面からカマかけられてたんですが、
それでちょっと悔しくなって何となくすっとぼけてみてたんですが、

…MKIIのルール、今日荒訳完了、しま、した！ただ今～、午前4時！
ミニチュアデータ部分も何とかしたかったですが、まあ及第点か。

いや～、12月22日にmaleficさんから早めの納入をいただいてから約半月、
思わず周囲にBane Knightがたくさん見えてるような状態で突貫作業してましたが、
何とか終わって良かったですねえ。年越し辺りマジヤバかったっすね。
60ページ余り、何とか私のフィートでありますArcane Gutsで片付けました。
まあ翻訳終盤になってAdvanceとMoveの定義がされている箇所に突き当たった関係上、
色んな所でしっかり識別できてないので明日から地獄修整なんですが、
近々皆さんにもご利用いただけるかと思います。
明日でも荒訳ならお渡しできますが、未曾有の誤植、誤訳、さらには対立、戦争、Removed from play、
そして校正に巻き込まれかねませんことをご了承いただければ幸いです。

ウォーマシンMKIIルールブック、3600円。明日発売ですのでよろしくお願いします。
（他にもテンプレート、ウォーキャスター新モデル等新商品あります）

**一段落、、終わって始まり。**

* 2010/01/06 11:23 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

というわけで～、ウォーマシンMKII初日でした。皆さんでルール談義したり買い物したりゲームしたりと、
良い感じで盛り上がり。まずは良かったですわ。

で、とりあえず自分の第一課題はコンディションの回復、ということで、…寝ます！
あ～久しぶりに訳作業しないで寝られるワイ。体調戻ったら校正頑張ろう。

**唐突にウォーマシンMKIIの用語の話。**

* 2010/01/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゆっくり休んで立ち上がり、問題のMKIIルール校正作業へ。
普段のボードゲーム訳の形式にしてみたら、86ページありました。長いなあ。

我ことながら、突貫でやった割には意外としっかり書いてあるなあ、と思いつつも、予想通りの誤植と、
文面的に直したい部分、用語統一すべき部分が山積。
あとこれもあるんじゃないかなーと思ってたんですが、段落丸ごと訳してない場所とか（笑）。
まあしっかり洗い出して直していこう。

ところでウォーマシンの移動の用語について発売日に色々喋りましたが、
一部自分でも混乱していたような気もするので、ごくごく一部の方々にお送りする用語整理を簡単に（笑）。
用語はカタカナにするか日本語化するか悩む所でしたが、結局併用してます。
「ムーブ」「ムーブメント」を全部残してみたらホントにウザかったので。
カッコ内は採用しなかった方の用語です。

・移動（ムーブメント）/移動する（ムーブ）
モデルがテーブル上を動く、という事柄の総称。この中に色々種類があります。

・動かされる（ムーブド）
他のエフェクトによってモデルが意志によらず位置を変えられる場合はこう表記されます。
スラムやプッシュでされたりするのが一般的。
ゴルテンのフィートなんかもこの類のエフェクト。

・アドバンス（進行）
モデルが（つまりその使用者が）自ら意図して行う移動全般。
アクティベーション中でもそれ以外でも、モデルが自ら動く行為はアドバンスです。
例えばカウンタースラムを行う際の移動はアドバンスです。

・ノーマルムーブメント（通常移動）
モデルがアクティベーション中に行うメインの移動。
これを消費してモデルはアクティベーション中の移動を行います。
ノーマルムーブメントには「フルアドバンス」「ラン」「チャージ」の分類があります。

・フルアドバンス（歩行）
旧アドバンス。用語整理の為再定義された所です。アクティベーション中でモデルのSPDインチまで
移動する、最も一般的なムーブメント。

・ラン（走行）
内容変わらず。SPD×2インチまで移動できますが、他のことをほとんど行えません。

・チャージ（突撃）
目標を宣言した上での、SPD+3インチの直線移動。

ざっとこんな感じです。多少曖昧に覚えていても全然遊べると思いますが、
他のアビリティとかスペシャルルールと絡んだ時に手こずるかと思いますんで、
良かったら整理しておいてくださいー。

**1月中旬の営業日変更のお知らせ**

* 2010/01/07 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させていただきます。お間違えの無いようにご確認下さい。

1/11（月祝）臨時営業
1/17（日）臨時休業
1/20（水）臨時営業/ウォーマシン新商品リリース日

以上、よろしくお願い致します。

**Menothはメノスでいけるらしい話。**

* 2010/01/08 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ウォーマシンMkIIのルールで国名の発音が表記されて、カドーア、メノス、クライクス辺りが
日本人的な感覚ではもう一つピンと来ない感じに確定してしまったのは一部には知れた話かと思います。
ただもうちょっと何とかならないもんかと思って店にいつもくるネイティブスピーカー、
アーロンさんにお聞きした所、Menoth[Menawth]はカタカナ表記ならメノスでもギリ行けるんじゃないか、
という判定。
おお。まあ「メノォス」なんじゃないか、という懸念はちょっと残るんですが。
しかし他の2つはどうしようもなく、Khadorは皆さんご存知の通り「ケイドア」、
Cryxはどちらかというと「クリックス」らしい。そんなどこのWizkids。
ちなみにアメリカ人的にはケイドアとかクリックスの方が断然カッコいいという感覚ですか、
と聞いてみたら、「いやカドーアとクライクスの方がカッコいいよね」
といつも通り流暢な日本語で返されて涙。

さあ週末だ、ようやくお休みの皆さんはPrimeMKII買いにいらしてくださいな。
月曜祝日も営業します。

**更新。**

* 2010/01/09 11:55 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日もウォーマシンMKII、ということでえらい盛り上がってましたー。
最近は本当に良い盛り上がりを見せているんで、是非この調子で行きたいもんです。
昨日できなかったことを、今日できるようにしていきたい。僕はいつでもそう思います。

今日は少なくともそうできたと思うんで、今日はたいへん満足。明日は明日で油断せず行きましょお。

**明日は臨時営業やってます。**

* 2010/01/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

MKII発売の流れが6日以降続きに続いております。この連休でご来店の方も多いですねえ。
発売日直前にルールブック追加入荷していて良かった。してなければ今日もうなくなってる計算でした。
皆もりもり遊びつつ、「あープラジャック」「あースタットカード」と
20日発売のマストアイテムのことをつぶやいているので、当分この流れのような気がする。
…あとケイドアのプラジャックの注文数が絶対足りない気がするというのが今日予約数を数えた結果。
今月分の諸々入荷、明日で連休締めたら考えよお。

明日もやってます、連休最終日なのでお仕事等に向けてコンディション等考えていただきつつ、
明日もお待ちしておりますー。

**こっから中旬。**

* 2010/01/11 11:42 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

連休も最終日ということでまったりとした1日。自分も結構ずっと働いてるのでまったりしてしまいます（笑）。
しかし明日は発注作業とかまとめてやらねばなあ。
MKIIのリリースで一月分の仕事をした気持ちになってますけども、まだこっから20日あるゆえ。

とりあえず明日色々頼みますんで、御予約とかある方はメールで投げておいて下さいー。
よろしくお願いします。

**スタジオブラシ半端ない。**

* 2010/01/12 11:30 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

いやーどうもシンドいなあ、というのも当たり前で5日から休みが無い。
そしてその前は延々PrimeMKIIのルールを訳していたので。
こりゃもうヤバいね、ということで今日は半オフ気分でペイント。と言ってもペイントも大事な仕事ですが。

MKII開幕してからこっち、文字通り毎日のように皆さんが楽しくバトルしてるのを横目に見つつ、
中々自分のレトリビューションのペイントに手が回らないでいたので、今日こそは。
ということで気分転換に、Privateer Pressのスタジオファインブラシをゲット（売り物）。
PPの筆は結構好評ですが、中でもこの”スタジオ”ブラシというヤツは1440円のちょい贅沢アイテム。
高い分どうなんだろうね、と思って塗ってみると。

…おお。何て塗り易いんですかこれは。手こずってた箇所がすいすい塗れ、1段階上手くなった気分。
さすが伊達に高くない。これはお勧めですよお勧め。

というわけで快調にペイントを進め、15ポイントは遊べるところまで塗りあげました。満足満足。

そして明日はようやく休みー、と思っていたら、どうもNew Games Orderの船便が明日着荷らしい。
ぐわー休めない、と一瞬思ったものの、ここはもう他の人にお任せしようと決め、
自分は断固休むことにしました。もう休もう、うん。

**ミニチュアゲームとはどういう「遊び」か（3）。どこが「核」か。**

* 2010/01/13 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

初回
<http://b2fgames.com/article.php?story=20091215010457943>

第2回
<http://b2fgames.com/article.php?story=20091217014341686>

久しぶりにミニチュアゲームって何ですかの話。今回は多少内容の有ることを（笑）。
ミニチュアゲームという活動の要素には、大きく分けて、

1.作る、塗る
2.ゲームを遊ぶ
3.ミニチュアを買う

という3つがありますよーというのが前回の話でした。
このこと自体は遊んでいる方、遊んだことがある方であれば当然ご存知でしょうし、
遊んだことの無い方でも想像の付く部分だと思います。
ただ大事なのは、どこがミニチュアゲームの「目的」の部分なのか、という考え方についてです。

単純に考えると、ミニチュアを作ったり塗ったり、はたまた買ったりするのは、
ゲームの対戦をする為に必要な準備、前段階として捉えがちです。
それ自体は何もおかしいことは無いんですが、一面的な見方と言えなくもありません。

ゲームの盤上に並べること、楽しくゲームを遊ぶことを想像しながらミニチュアを選んで買い、
またペイントをする時間は、ただの準備のパート、煩わしいだけのパートでは本来ありません。
それもまたミニチュアゲームのメインパートであるし、加えてここを大事にすることで、
ミニチュアゲームのゲーム部分の性質もまったく変わってくるものです。
一戦一戦がただの対戦ゲームに留まらない、記憶に残るものになり得ます。ここが重要な点です。

個人的には、ミニチュアゲームの対戦部分だけを抽出したら、
それ自体で多くの人を魅了するゲーム性があるかと言われたら、それは甚だ疑問です。
数千円でパッケージになっている面白いゲームは山ほどあると思います。
それこそDSのソフトだって良いわけです。
（それに2人用の対人ゲームとしては、「公正さ」という部分での課題もあります）

自分は元々モデルの塗装などを趣味にしない人間なので、
その後での対戦が待っていないのに10も20もミニチュアを塗れ、
と言われたら、正直耐えられないと思います（笑）。

ミニチュアゲームのミニチュアのモデルはとても精巧にできていて出来が良いものだとは思いますが、
じゃあ自分が買って帰るかと言われたら、ゲームがついてなかったら…おそらく買わない。

でもミニチュアゲームのミニチュアなら買うし、塗るし、それでゲームを遊ぶことに何ら疑問はありません。
買うこと、塗ること、対戦すること、という並列した三者の相乗効果が作り出すものこそが、
ミニチュアゲームの魅力だと思うからです。
楽しいゲームが次のミニチュアを買ったり、塗ったりするのを楽しい物にしてくれます。
そして思い入れを持って買い、塗ったミニチュアは、ゲームの楽しみにプラスの力を与えてくれます。
このサイクルが作れるとすれば、ミニチュアゲームは他に変え難い物になり得ます。
このサイクルを良い形で作っていくのが、
ミニチュアゲームを楽しんでいく上での近道なんだろうなあと思います。

そして、このサイクルを作る上で最も重要で、また難しいのが、
このサイクルを「集団でバランスをとって作ること」です。
ミニチュアゲームは1人用の遊びでは無く、遊ぶ時には必ず相手がいますし、
周囲にもプレイヤーがいるものだと思います。
その集団ごとに、バランスが取れるポイントは大きく変わるでしょう。
1人面子が違えばバランスは変わるし、同じ面子でも、人は時間と共に変化していくものです。
簡単な方法は無いし、まったく同じミニチュアゲームは二度とありません。
周囲と自分とで、今日、どのような調和を取るのか。
その集団に自分がどんな影響を与えるのか。その集団にとって自分は何なのか。
自分によって周辺の人達のミニチュアゲームがより楽しい物になって、
その人達によって自分のミニチュアゲームがより楽しい物になる。
そんな相互関係が実現されるとしたら、ミニチュアゲームは最高だと思います。

ミニチュアゲームというのはその対戦そのもののことを指すのではなく、
かと言ってペイントのことを指すのでもなく、
要は「ミニチュアを取り巻く人たちの一連の活動」なんだと自分は考えます。
「次はどんなミニチュアを、アーミーを作ろうか」と、
いつもの仲間とああでもないこうでもないと話しながら日がな1日ミニチュア売り場の前で過ごすのも、
ミニチュアゲームです。元気に作って塗って遊んで、それでまた買いに来てください、とまあ、
そういうことです（笑）。

**足元の作業色々。**

* 2010/01/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

割合落ち着いた平日。月初めから店の仕事に集中してきた分、問屋の仕事を色々やった1日。
あとちょいちょいと発注作業とか、ちょいちょいペイントとか。
土曜日辺り、ペイント会でもやりましょうかー、と話したり。

あとお知らせすべき事項としましては、
ちょっと遅れてましたノークォーターマガジンの最新号が来てますんで、
毎号買われてる方は土曜日辺りにでもどうぞー。
次の日曜は休みですのでご注意下さいー。

**ハバナですよハバナ。ハバナ面白いよ。**

* 2010/01/15 10:58 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

先日入荷していた問屋の新入荷物を出荷した日。…と一言で言い表すしかない1日。
具体的にはファクトリーマネージャー、ハバナ、タルバ、と電力会社の拡張マップ（中国朝鮮）。

いやーやっとB2Fでもハバナが売れるというものです。今季イチオシですハバナ。
その内ちゃんと書きたいような気がしますが、今日はまとまらないのでやめとこう。
（最近言いたいことは店で喋ってしまってなかなか文にならないという話はあります（笑））

さてー、明日はウォーマシンとボードゲームで集合、って感じでしょうか。
明後日は休みなので、御用ある方は是非明日どうぞー。

**明日は臨時休業です。**

* 2010/01/16 11:42 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

中旬土曜日、とあってゆったりしたゲームの1日。自分も久々にある程度ゆったり仕事ができてます。
ファクトリーマネージャーが遊ばれていてえらい好評だったりした（僕はあぶれましたが（笑））。
自分はレトリビューション15ptsで一戦。Adeptisはやはり面白いウォーキャスターで、
非常に気分良く。取り付く縞も無いコテコテの設定も含めて良い。
設定読むと、次はどうしてもVyros作りたくなるなあ。

さて、明日は臨時休業、明後日は定休日なので2日お休みです。火曜日に立ち上がって、
水曜日は今月のメインイベントである所のプラウォージャック発売日。皆様よろしければお立ち寄り下さい。

**文面を手直しできるレベルまで頭の中に構築すると言うのは、なかなかの（笑）。**

* 2010/01/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

私的には連休1日目。ありがたいことではあるものの次のリリースも近いので、
ウォーマシンのルールブック（と荒訳）は持ち帰っている状況。
何とかこれを頭の中に再起動して、初回の校正終わらせないと皆さんにちゃんとお見せできないなあ…、
いや～なかなかの仕事だこれは（笑）。カタイ。まあ、今日休んだお陰で気力は回復してるので、
明日はガッチリ行こうと思います（で終わらなかった分は火曜日に頑張ります）。

**校正第一段階（の準備）終了。**

* 2010/01/18 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

持ち帰ったウォーマシンMKIIプライムルールの和訳に一通り朱入れ終えました。
まだまだ修整箇所は出てくるとは思いますが、差し当たり目に付いた大きな部分はピックアップしました。
いやー、これは休みでもなんでもない（笑）。延々とやっていた。
でも集中して1日時間が取れたので、それは良かったです。

これを明日正式に修整していくので、まだまだ手間はかかるんですが、多少は先が見えてきた。
とりあえず今日は、校正しながらルール読んでいて気付いたルールの細かい点から、
「ノックダウンしている目標へのパワーアタック」について豆知識的なことをいくつか。
多分合ってると思うけど、間違ってたらごめんなさい。指摘してください。

「ノックダウンしている目標へもスラムはできる」
スラムによって動きはしませんが、スラムを試みること、スラムでのダメージを与えることは可能。
タダでスラムができるアビリティ持ちなら一考の価値があるかもしれません。

「ノックダウンしている目標にもヘッドバットはできる」
もう1回ノックダウンすることはないわけですが、上と同様ダメージ目的であれば。

「ノックダウンしている目標もプッシュできる」
これは常識なのかもしれませんが、自分が勘違いしていたので。
プッシュの所にもノックダウンの所にもできないとは書いていなかった。
何故特記するかと言うと私のレトリビューションアーミーにとっては有り難い話なので（笑）。
ノックダウンしている目標へのプッシュでも、当然STR+d6の力比べも起こります。

「ノックダウンしている目標もスローできる」
これも常識なのか。ちょっと前から正しいルールが定着してる勘違いポイントでしたが、確認まで。

ノックダウンしているモデルにはスラムとかヘッドバットとかできないような誤解が何となくあり、
それに伴ってプッシュやスローもできないような気になってましたが、実は大体トライはできるという話。
MKIからMKIIへの移行で変更されたルールなのか、もともとそうだったのかは、
もう確認する必要は無いと思います（笑）。新しいルールで覚えましょお。
ちなみにヘッドロック/アームロックは目標がノックダウンした瞬間に解けてしまうので、
試みてはいけないルールは無いですが無意味ということだと思います。
書く必要は無いと思いますがトランプルは普通に可能、ダブルハンドスローはスローと同じですー。

**さあ、盛り上がりますか！**

* 2010/01/19 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さあ、明日はお待ちかねのウォーマシンMKIIリリース第2弾の日でございます。
プラヘビーウォージャックとMKIIスタットカードデッキ！MKII、本番ですねえ。皆様お待ちしております。

さて、そして「20日までにはルールに1回校正入れて皆さんに渡せるようにする」
というようなことを言ってましたが…、予想通り終わるわけも無く（笑）。
今日は営業時間中もやってましたが、店なので他にも仕事は当然あり。

というわけで、毎度ながら帰宅後に取り組んでます。
問題は、校正というのは一定以上のコンディションが必要な作業で、
疲弊している状態でやると火に油という話があるっちゅうことですが（笑）。
いーや、ガッチリやってやるさ。

さて、こういう感じなのですが、和訳ルール読みたいよ、という方、
できればUSBメモリとかSDカード用意してください。
ページ数が大量なのでプリントアウトの手間とトナーの寿命、紙の在庫がちょいと不安な状態です。
それに、直し入れているとは言え、まだまだ修正が入る仮版なので。データで渡しますんでご協力下さい。

**マングルド・メタルやろう。**

* 2010/01/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

プラウォージャックとMKIIカードデッキのリリース日、ということで、
仕事前、仕事中（笑）に昼から来た方々、仕事終えて夕方から来た方々と終日賑わいましたー。
うーん、楽しいですねえ。そしてメノスのプラウォージャックの出来が素晴らしい。
（先日入荷してましたがモノ自体を確認したのは今日でした）
どのファクションのもステキな出来なので、皆さん満足のご様子でした。

で、せっかくプラウォージャックとカードデッキ出たんだから、
このタイミングで良い遊び方無いかなあと考えていて一つアイディアが。

ウォーマシンのシナリオに「マングルド・メタル」というのがあります。
これはウォーキャスターとウォージャックだけで編成し、
勝利条件は「対戦相手のウォーキャスターを倒す」か「対戦相手のウォージャックをすべて倒す」というもの。
ちょっとこれにスポット当てて遊んでみるというのはいかがでしょうか。
否応なくウォージャック活躍するし。

ポイントは、15ポイントだとちょっと編成が窮屈なので、20ポイント位で。
キャスターとジャックだけならそこまで荷物にもならないと思いますし。

自分はレトリビューションなら、アデプティス（-6WJポイント）、マンティコア（8）、
ヒドラ（9）、ゴーゴン（5）、
までは塗れているので、後入るのはグリフォン（4）か。作ろう。

メノスなら、アモン（-6）、ガーディアン、（9）、キャスティゲイター（8）で後9ポイント。
ここはやっぱり新ジャックのテンプラーを作りたいなあ。
レンジドアタックが無いけど、ガーディアンにアークノードが有るから平気平気（笑）。

とかこんな感じで、いかがでしょうかねえ。良かったら皆さんご検討下さい。

**顔はテンプラーのに固定でいいや。**

* 2010/01/21 11:06 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

怒涛のリリースから1日経ってようやく少し落ち着いた1日。
いらっしゃるお客様にゆったり応対する余裕がやっとできました（笑）。

そしてやらねばならないことはいくらでもあるのでありますが、
やらねばならないことは常に有ると言えば有るので、敢えてミニチュアに着手。
自分用に確保したメノスヘビージャック、新フェオラ、レトリビューションのグリフォン。
概ね昨日書いたマングルド・メタルの話を実行に移す方向で。

テーマはと言えば、

メノスジャック：滅茶苦茶カッコいいしせっかくプラなので、可動・換装できるように。
フェオラ：ポーズがアニマっぽすぎるので（笑）、ちょっといじって気に入るポージングに。
グリフォン；パーツがえらく多いのでとっとと組み上げる。とにかく手っ取り早く。

とりあえずジャックはパーツごとにサフ吹きと腰部にジョイント仕込み完了。
フェオラは組み立てまで。グリフォンは組み立て途中。
ヘビージャック、組み立ててみるとなお素晴らしい。あとフェオラ、
ポーズいじってみたら思った以上に良い感じに。やはり新造形、モノはたいへん良い。
うーん、楽しいなあモデリング。

…とか言ってるだけで仕事が終わるわけはなく、閉店してから店とか問屋とかの発注作業。
いいんだ、結構進んだから。週末はゲームやりたいなあ。

**アニマのリスト更新したい。**

* 2010/01/22 11:59 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

予告してませんでしたがアメリカ輸入便も本日色々着荷。
とりあえずボードゲームのリストを更新しました。
本当はアニマが本当に色々来ているので何とかしなければいけないんですが、うーんうーん。
まだ入荷できてない物の正式ルールブックも発売されたということなので、着手していきたいなあ。
今回入荷したKhaineの限定版は良いミニチュアだと思います。

何とか入荷作業を終え、少々ペイントを進め、ああ今日は閉店後すぐ帰れるなあ、
と思っていたものの、滑り込みで作業が来て結局そうでもなかった。
しかし一つ肩の荷が下りた（笑）。良かった。

さあ明日明後日は週末組の皆様のご来店をお待ちしております。
週末なんでミニチュアゲーム、ボードゲーム、両方遊べる感じでご来店下さい～。

**最近やっぱり良い流れが来ていると思った土曜日。**

* 2010/01/23 11:21 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

土曜日、何かわからんがやけに忙しく。品切れしていたMKIIカードデッキも、
シグナーとケイドアのプラヘビーウォージャックも再入荷。
レトリビューションだけ品切れしてますが、まあある程度格好が付きました。
卓上はボードゲームやったりウォーマシンやったり。最近皆さんペイントへのモチベーションが高くて、
盤上のミニチュアが塗られているのが見ていて楽しい。有り難い有り難い。
ボードゲーム系では、ネズミのパティシエがなかなかのお味。
アートワークのセレクトに疑問ありますが（笑）。
後横でやっていたコンフリクト･オブ･ヒーローズが楽しそうだった。

さて、明日も引き続きやっております。今日一応グリフォン形になったんで、
自分もマングルドメタル20pts出れますー。暇見て対戦できる格好しますので、良かったらどーぞー。

**しかしラーンはやっぱり素敵キャスターだなあ。**

* 2010/01/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

日曜日、そろそろ客足も落ち着く感じかな？と思ったですがそうでもなく盛況。ありがとーございます。
今日もMKIIが快調。早速プラのヘビーウォージャックがチラホラ出陣してたようです。
そしてマングルドメタルも遊ばれてました。
自分も今日は、塗りあがったグリフォンを加えたアデプティス・ラーン編成で20pts一戦。
ちょい久で遊べて良かった。内容は実質ラストラウンド開始時にでトイレに行きたくなって中座して、
帰ってきてターン始めたら思わずフィートかけ忘れたままスペルをかけ、
そのミスに重ねてタイミング良く1ゾロ振って自爆、みたいな割とお粗末な負けでしたが（笑）。
ラーンは誰もできないようなことができる分しくじると簡単に破滅しちゃうというのを再確認。
集中力大事だな～。ハウスシールの繁栄の為にもう少し精進しよう。

さて遊んでみて改めて、15ptsか20ptsのマングルドメタル、と言う辺りは、
「対戦条件を短時間で刷り合わせる際の落とし所の一つ」として良いかなあと思います。
腰据えて、あるいは事前に、対戦条件とか編成の本気度みたいなのを
刷り合わせられるような状況だったら、どんなマッチアップもお好み次第ですが、
仕事帰りに寄った場所で不意に誘われて1ゲーム、というような場合には、
あまりポイントを欲張らないで、マングルドメタルとか15pts程度のベーシックバトル、
ということでも良いかもしれません。
仕事終わりに油断してのうっかり編成、うっかりシナリオ、うっかりテレイン配置にご注意を（笑）。
最近ウォーマシンがONになってる人が増えて対戦する機会が増えている分、
遊ぶ方々でお互いにそこら辺をちょっと気にかければ楽しく遊んでいただけると思いますー。
皆様一つご協力お願いします。

**考えることが多過ぎたので、一度頭を空にしよう（笑）。**

* 2010/01/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

そろそろ月末ですねえ。2010年も開幕から偉く仕事が詰まっていたので、
1月が滅茶苦茶長かったように感じます。まあ実際に起きている時間が長かったからという気もしますが（笑）。
忙しい理由は勿論ウォーマシンMKIIのリリースだったわけですが、
ルールブックにプラウォージャック&カードデッキという主要アイテムの発売日も済んで、
今日は久しぶりに一安心の休日でした。ふーう。

ちょっとしばらく次のこと考えたくない気もする位は働きましたが（笑）、
実際にはまだまだやることはある。2月のことを考えながら、1月をしっかり締めて行こうと思います。
明日はアニマのリストの更新だけは何とかやろう。
あと夜にマングルドメタルの対戦申し込み来たので、それは気合入れつつ楽しみに。

**一転会心。**

* 2010/01/26 11:44 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昼の内にやるべきことを片づけようとして、片づけきらずに19時開始のウォーマシン20ptsマングルドメタル。
自分はレトリビューションのアデプティス、ヒドラ、マンティコア、ゴーゴン、グリフォン。
相手はシグナーでジェレミア、アイアンクラッド、サイクロン、チャージャー、ハンター。

一言で言うと、堪能しました～。
お互い相手の隙を慎重に伺いつつ、時に大胆に攻めつつ、
しかしお互い出目は対して振るわず（笑）。双方のジャックの防御力が比較的低めなこともあり、
「キャスターを倒すのかジャック全滅させるか」という2つの勝利条件を突きつけ合う展開。
ライト2つを先に落とされたものの返しでヘビー2つをほぼ無力化し、
最終的には「ラーン＋ほぼ無傷のヒドラ」対「ジェレミア＋元気なチャージャー」という形。

こうなると後はジャック落とされても負けなので
独力ではパンチ力がもう一つ足りないキャスター同士がガッツ頼みのリスキームーブ（笑）。
実際ゲームが8割くらい進んだ所でお互い「この後仮に負けても、十分善戦だったな」
という雰囲気を醸し出してました（笑）。面白いなあウォーマシンMKII&マングルドメタル。

そしてそういうゲームを繰り広げた結果アニマリスト更新が終わらず、残業して今終わったさ！
ああ終電だー、帰りまーす。

**2月上旬営業日程変更のお知らせ**

* 2010/01/27 11:23 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

2月上旬の営業日程を下記の通り変更させていただきます。

2/3（水）臨時営業（ウォーマシン新商品リリース日）
2/11（木）臨時休業

営業日のお間違えないよう、よろしくお願い致します。

**2月のことも考えようそろそろ。**

* 2010/01/27 11:25 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

2月3日のウォーマシンのリリース日どうするの、と聞かれていたので営業日程更新。営業しますよー。
その代わり11日の祝日休ませてもらおうかと思います。そこまでにやるべきことをやろう。

今月は曜日のめぐりでもう1回週末があるんですねえ。もう一通り新商品も出ただろう、
と思いきや、ゲームズワークショップの発売日が次の土曜日でした。もう一踏ん張り、頑張りましょおか。
しかし今月は上手く運べたので、若干心の余裕が有って助かる。上旬激しかった分の貯金という話もありますが。
受身じゃなく、自分から先に仕掛けるのが大事っすねやっぱり。

**やることをやる木曜日。**

* 2010/01/28 09:52 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

通販業務、事務方面の書類、ボードゲーム翻訳の進行で1日…と思いきや、
近隣の方が閉店直前にいらっしゃったのでゲームの説明などをする。
遠方の愛好者の方々から熱烈にご愛顧いただいているB2Fですが、近所も開拓したいなあ実際（笑）。
まあ店舗も移転してもうすぐ1年、徐々にそういう流れも出てくるかもしれません。

明日は29だけど月末最後の平日だからやるべきこと忘れない（特に支払い完成（笑））。
ボドゲ訳も明日ひと段落して次行きたいなあ。

**気付けばもう一週間無いじゃないのよ。シグナーフォースブック、2/3発売です。**

* 2010/01/29 11:50 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ウォーマシンMKIIのルールを訳した効果はやはりあって、今日もプライムを売ってました。
Privateer Pressのリリースに常にアンテナが立っている人にお渡しできるのも勿論なんですが、
むしろこれから始める人の最初の敷居を取り払えればと思うので、それは嬉しいことなのです。
大変だったが、やるだけの理由があったということがこれから実感できる、と思う。

いや～、来月も3日にはシグナーの本でるなぁ。はっはっは。どうすんだオイ。
ま、とりあえず4200円ですので、発売日に確実に手に入れたい方は念のためご一報下さい。

**最近新作チェックが疎かになっている気がする。**

* 2010/01/30 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

1月も最後の週末ということで、お客様がお買い物やゲームを遊びに集まって、
楽しくもゆったりした1日…だったんじゃないかと。
…滅茶苦茶忙しかった私以外の皆様は（笑）。うーん大変だった。

いや、問屋の従来品入荷があったのでございます。
B2F吉田の頭では「今月もよーやく終わり、ここは自分もゲーム遊びつつゆったりするか～」
とか思ってたんですが、NGO吉田の頭は「来い、早く来い荷物！今月中に入荷&出荷作業！」
と思っているという、完全に分離した状態（笑）。ま、荷物が来て良かったのは良かったんですが。

まだゆったりしていた開店時分にやったメビウス頒布会の11ニムトはとても良いゲームだったんんですが、
先月今月とやり逃したゲームがやけに多い気がする。来月はもうちょっとボードゲーム遊ばなきゃな～。
どっかで1日「吉田未プレイゲーム会」でもやろうかしら。

**1月は良い月だった。**

* 2010/01/31 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

1月終了。素晴らしく長く、素晴らしく楽しい月でございました。
何と言っても軸はウォーマシンMKIIで、熱心な皆さんにたくさんご来店いただいてたいへん盛り上がりました。
良い流れですねえ。B2Fを3年余り続けてきて、一番良い流れだと思います。
そうは有り難いことであるし、そうそう長く続くものではないのかもしれません。
こういう良い流れは絶対的に人力で、放っておいたら勝手に上手くいっていた、
なんてことはまずありません。自分が荷物を背負って無いなら、
自分の分を誰かが代わりに背負ってくれてるだけですし、それはそんなに長く続くわけはない。
皆さんがゲームを楽しむ分、一人で一人の分、皆で皆の分、背負っていけるなら。
ゲームを初めて楽しいもの、面白いものにできるんじゃないかと思います。

僕も背負える分だけ背負います。自分は結構たくさん背負える人間だと自負してる分大変ですが（笑）。
Inertしている暇は無い。2月だ、Reactivateしよう。

1月に嬉しかったのは、新しい方々にウォーマシンを始めてもらえていることです。
末日の最後の瞬間までそういうことがあり、こういうことがあるなら、頑張れる気がするなあ。
頑張ろう。3日にはリリース日、臨時営業します。