**あけましておめでとうございます！**

* 2014/01/01 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

お正月は完全に休んでましたので、これ書いているの5日ですが（笑）！
どーもですね、お正月ともなるとちょっとしっかりしたことを書かなければいけないんじゃないかという気分に駆られ、うーんちょっと今ムリかな～と甘えて早5日。一年の計は…と言いますから先が思いやられますけども。

2013年は本当にかつてない程、挑戦と苦闘の一年だったな～と思います。ずーっと向こう脛打ってるみたいな一年でしたけども。

ただ無駄骨だったかというと、そんな事は決して無い。大きく目指した分、先に進む為の機会を得ました。苦みと重みと共に（笑）。

そして今2014年。その苦みと重みを味わっても、やっぱり目指したいものがあるなあと実感しましたので。やって参りたい。そう思います。
2014年、やってやるよ！

**休みながら考えた事。**

* 2014/01/02 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

2日もしっかりお休みでしたが、そんな中でも頭に上るのは今年の自分たちの進み方のこと。2013年の反省は生かして、得た物も生かして、今年進まなければいけません。その意味でも2013年に対する評価が非常に大事になるなあと思っています（厳密には2月決算なのでまだ今年と言う感じもあるのですが）。何が問題で、何が良かったのか。例年のことではあるんですが、2013年はかつてない程動いたので、成功も失敗も山のように積みあがっている。なるほど、こうなるかあという印象です。2013年と同じ轍は踏まない…と思いつつも今年はまた趣が違う大変さが来るんだろうと思うのですが（笑）、今は2014年を迎えられた事に対する感謝の気持ちと、次に対する楽しみな気持ちがあります。と言いながらゆっくり休みました。

**意外な正月の風景。**

* 2014/01/03 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

これだけ普段ゲームを皆様にお勧めする仕事をしながら、プライベートで家族や親戚とはゲームを遊んだりする機会を作った事が無かったんですが、叔母がお正月に遊ぶのに、と興味を示してくれ「ビッグチーズ」や「なつのたからもの」を買ってくれました（欲しいというお達しがあった為、結局大晦日深夜に立川にモノを取りに行きました）。

どんなものかなあ、と思っていたんですがとても楽しんで頂けた、とのことです。良かった。なんというか、仕事の領域とそういったプライベートの領域の境界をはっきり付けて置きたいという気持ちがあるらしく、親戚の家で自分たちのゲームが遊ばれるということにしっかりした違和感もあるのですが。しかしまあ、良かった。そう言えば関も実家に帰って親戚の子どもに普段どんな仕事をしているか説明していたら、その子がビッグチーズを知っていて驚いた、という話をしてました。なるほどなあ・・・。

**ゲーム初め。**

* 2014/01/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

1月4日、3が日も終わったし仕事始めです。4日が土曜日というこはお休みの皆様にとってもよかったと思いますし、店屋としても気持ち良く盛り上げて始められるのでよかった。早速お客様が来て新年ゲーム会。自分もこの土日ばかりは、とゲームに加わりました。

自分の新年最初のゲームには、昨年の暮れについにリリースした愛憎入り混じる「アイム・ザ・ボス！」だったんですが（笑）、やってみて改めて思った事は、

「このゲーム滅茶苦茶おもしれえな！！」

ということでした。いや勿論知っておったのですが。知っておったのですが、忘れていましたよ。記憶に残っていたよりもっと面白かった。全力で戦いつつ腹よじれる。自分たちが勧めたいゲームって、こういうのだよと。

あと初めて自分たちの作った新版でやったんですが、遊びやすくなっているな～。いや～そうなんじゃないかと思ってはいた（笑）。思ってはいたがようやく確認。良かった。このゲーム売れなきゃおかしいなあ。いや、売る、売りまくるよ！

**みんな、今年も頑張れよ！**

* 2014/01/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さあブログ再開だ(笑)。2014年も相変わらずのブログ積み癖が抜けないですが、どーもー目の前に仕事があってね(笑)。それ以上に、ゲームのお話を差し上げるべきニューカマーの皆さんがいらっしゃいますし。このブログも大事にしていこうなあ。

5日、正月休みも終わりだよー、ということで、英気を養わんとゲーマー大挙襲来、の楽しい1日でした。みんなー、今年も頑張れよ！で、頑張ったらまたゲーム買いに遊びに来いよ！自分も頑張って店開けておくから。そんな心境。

ま、1月って、お正月休み終わるとしばらく皆さん忙しい気もしますけども。自分たちも今月は、というか今月も、忙しいんだっ。性懲りも無く、原稿の締め切りが2～3あるでなー。走ろう。

**振り返れば自分でちょと感心。カタログ作成中です。**

* 2014/01/06 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さてー、土日終わったんで、早速定休というところを返上し、関と二人会社集合。結構久しぶりになりますが、ニューゲームズオーダーのカタログを作成していまして、この日はその詰め作業。

前回作った時は輸入品込みで20ページ程度だったんですが、今回は自社製品だけで同程度のページ数が埋まっています。これには改めて感慨。なかなか、頑張ったなあ。ま、このカタログ自体、その力作労作の数々をより広くご紹介し、遊んでいただく為のものですけれども。今月中旬辺りから取扱店様にお送りする予定ですので、気になっているゲームの参考やお友達へのご紹介用等にご利用下さーい。

**意外な日にスコーン初陣。**

* 2014/01/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

正月休み明けた火曜日、ってことでデスクワーク開始かな、と思っていましたが、元日から働いてらした方(ご苦労様です)を軸にホーズ会勃発。・・・となれば！と予定を変えて、私も参戦させていただきました。昨年から地味に塗ってたスコーンで！

いやあ、「そろそろホーズ遊ばないかい」と呼び掛けた張本人ながら新編成として用意した物のペイントが終わらず、呼び掛けに呼応して下さった皆さんの盛り上がりを横目に「いやあ感心感心…」とかたそがれつつ塗ってたんですが、思っていたよりは早くゲームできましたワイ。いやー、久しぶりにやりましたがホーズ楽しいですねー。そしてスコーンいい！一見普通に見せつつ結構編成・戦術練った甲斐があり。タイタン・グラディエイター(今更のメタル製)を軸に楽しんで参りたいと思います。また時間見つけて、何とかヴェネター・スリンガーユニット塗らなけりゃな～。

**一息して今月の課題へ。**

* 2014/01/08 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

月曜動いたので流石にお休み。ここで正月完全に一段落ですなー。小学生の冬休みも終わる頃合いだわ。

今月は、店と問屋の通常業務は元より、制作の仕事もあるし、税務もある！やるしかないよー頑張るよー。人増えたので、年末調整たーいへん。

**短期集中で。**

* 2014/01/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

源泉徴収事務やらを。今期は中途入社等々あり難しい感じですが、これも勉強。お陰で給与関係への理解深まる。何とか週明けには提出と源泉所得税の納付を行いたい。

横では関が今年第一段新製品になるはずの原稿に着手。カードテキスト、慎重に！でも急いで！契約書も同時進行作成中なので、可能なら近日発表したい案件だと思っておりまーす。頑張ろう！

**歯車の音、ち・か・い。**

* 2014/01/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

毎日冷えますね！こんな時分は店も静かですが、それも年末調整に制作に、今期総括来期展望を話し合う我々には好都合。時が惜しいのじゃあ。

さて、それなりの手応えある平日終えて、週末ですね。ウォーマシン新ミニチュア、待望のラルク・ムーアクロウ(だっけ？)入荷してますよ！ようやくマーセナリーにプレーンなメカニックがあ！自分も是非我が愛するダミアノアーミーに迎えたいですが、先に皆さん使って良いですよ、特別に(笑)。

あと、今度こそって感じですが、来週辺りから従来品補充始まるらしいですウォーマシン。嗚呼待ち遠しい、復活祭！

**土日は遊ぶよ！**

* 2014/01/11 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

2014年に入ってから地味に実行している目標として、「土日に重い仕事入れない」というのがあります。ニューゲームズオーダーの仕事がめっちゃくちゃたくさんあることは間違いないのですが、土日ばかりはB2Fのお客さんも多いので、どちらかと言えば店向きの事をしたり、何ならゲーム遊んだりしよう、ということです。自分や関ががりがり作業し過ぎていると、皆様に遠慮させてしまってゴメンナサイ、ということもあるので、制作や作業は平日に頑張って、それでも間に合わなければ定休日に頑張って（…というのは可能な限り避け増すが（笑））、土日はリフレッシュ気分で遊んで行きたいなーと。

というような目標も効を奏し、この日はゲーム遊びつつ店、やりつつ1日終了。この調子で遊んでばっかりの店員のレッテルを取り戻したいな～あぁ。

**ホントに今週。**

* 2014/01/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

この日もウォーマシンやホーズ、ボードゲームが楽しく遊ばれながらの1日。自分も新調したスコーンがやっと遊べるくらい（と言っても20ポイント程度ですが）塗れて楽しんでおります。ウォーマシンはホントもう在庫ないしホーズやろうぜーい、と呼びかけに思いのほか皆さん乗っていただきありがとうございまーす。楽しいねホーズ！

で、なのですがー、再三に渡り空振っていたウォーマシン＆ホーズの入荷が、本当に今週来る模様です。正直自分たち自身が一番眉唾気分になっておりますが。

一気に、と言う感じではないですが、ルールブックや2プレイヤーボックスから、在庫復活していく兆しが見えております。あ～今年は入荷難の無い年になってほしいですねえ。3月には新エキスパンションも出るし、そこに向けて盛り上げていきましょーう。

**ある意味2014、幕開けた。**

* 2014/01/13 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

月曜、祝日ながら定休、だったんですが昼からニューゲームズオーダーの全体ミーティングで全員集合していました。議題は2013年の総括と来季の計画。

いやあ、2013年動きまくろう、と決意し計画した1年前頃が昨日の事のよう…では全然ありません（笑）。長かった～。滅茶苦茶働きましたなあ。結果結構たいへんでしたが、2014年を迎えられて良かったね、と言いつつ会議が始まりました。

2013年を生かしつつ2014年を進んでいこう、ということで、例年よりもはっきりと、年間スケジュールのイメージを確認し合いました。2014年にリリースするタイトルが（現時点では）全部決まった。勝算も見ながら、夢も見ながら。やり抜いて、勝ち鬨上げて今年を終えたいなあ。頑張りましょう。

**制作開始。**

* 2014/01/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

全体ミーティング明けの火曜日、方針決定し、制作費等の問題についても対策を確認したので、リリース予定の自社製品の実作業を開始。急げ着実に急げ。

何分今月中に3つの締め切りがあるのでございます。全体的に準備は進めているしスケジュール見て行ける、と思ってはいるものの、時間はあればある程良い。作業員のコンディションが保て、クオリティアップやミス防止の時間をその分取ることができます。詰まってくると、クオリティアップか、ミス防止か、というジレンマゲームになってくる。曲がりなりにもミス防いで完成している原稿をいじるのは怖いものです。細かいクオリティアップの為に大きなミスをしてしまったら目も当てられないので、一にも二にも余裕が大事。

まず要素が揃っている1個目を順調に進行。これを今週中に終わらせて、次の原稿の材料を受け取って2個目へ。ここで詰まらないのが肝心だっ。

**休みの日に頭整理。**

* 2014/01/15 10:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

定休日、しっかりと休養。来週は休みの日も動くことが決まっていたり、その可能性があったりという感じですので。

ここに来て、自社製品だけでなく他の業者さんからのお声かけもいただいており、制作仕事が目白押しになっている。自社物をしっかりやりつつ、そちらでもお役に立って参りたいものでございます。

と言いながらこの日はファイアストーム・アルマダの和訳準備。
別に全部やるって宣言しているわけじゃございませんよ？と予防線を張りつつも、再入荷も近いのでUPだけはしておこーと思いまーす。読むだけなら割と読みやすいんですが全訳は現状骨ですワイ。

**テキスト気を付けて。**

* 2014/01/16 10:23 午前
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今月締め切りの自社物1個目の作業が入稿前の詰めに入っております。この日は3人がかりでチェック・校正。カードに文字も書いてあるので、全力を持ってミス防止に当たっております。自信満々…とは行かないんですが、頑張れてると思いたい。ミス無いと良いなあ、無いと良い。

続いてルールも校正。「これだけチェック繰り返しているし、もう大丈夫でしょう…」という、自分を甘やかす気持ちとの戦いですな（笑）。疑ってかかり、このゲームを初めて遊ぶ人の気持ちロールプレイしつつ、じりじり進む。

夜までやってデータ入稿態勢整いました。とりあえずスタート出来たという感じ。入稿先とのコミュニケーションが大事でございます。どうも先方の話だと印刷を結構急いでいる。何とか印刷前に紙校正を取りたいなあ…。

こちら結構急ぎの件なので、契約も同時進行中。すんだら早めに発表したいと思います。

**1個入稿2個目開始。タイミング良い。**

* 2014/01/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

昨日作った原稿を一通り先方に送る（オンラインストレージで）。出来る限りのことはやったが、後は祈り。無事生産できますように…。今回はかなり急の事だったので、この期間で原稿上がっている事自体一定の納得はあるのですが、難度が低いタイプのゲームではないので出来上がらないことには安心はできませんのお。

ふう、と一同一息ついた所に、2個目のゲームのオリジナル原稿が入手できるようになったよ、というメール（これまたオンラインストレージ）。うおーい。慌ただしいと言えなくもないけれど、1個目を入稿する前だったらと思うと、むしろ良いペースで進めていると言えなくもございません。次も原語依存はがっちりある。英語の読解が難しいというわけではないですが言わばワードゲームなので、…また全力を尽くしましょう。

**漸進漸進。**

* 2014/01/18 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さて土曜日、制作関連のお仕事は開店前に一旦ストップ。土日は店中心で行くんでございます。

今週ファイアストーム・アルマダの再入荷が来ておりましたので、何とか時間を取ってMAR（Model Assigned Rules、モデル毎の特殊ルールですね）だけはばばっと翻訳していました。所用時間大体2時間程。着手さえできればそう難しいことでもないですが、今のアタクシにはそれが難しいんでございます（笑）。まあ着実にやっていこう。多分ボーディング・アサルト、SRSトークン、クリティカル等々の表、マーカー類辺りを訳すとぐっと遊びやすくなるんでは。あ、あとウェポンの統一効果…結構あるっちゃあるな（笑）。

この日は気分の良い土曜と言う感じで、自分もボードゲーム卓に加わっていました。あと最近新たにお越しいただけるボードゲーマーの方がまた増えている気がするー。嬉しいー。

**もう少しもう少し。**

* 2014/01/19 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

日曜日、も午前中は制作進行、午後からはB2F中心。2つ目の自社製品については大枠の方向性を定め、3つ目についてもコンセプト確認。3つ目については事前に制作されていたものでやはり行こうと言う事に。…まあ何故それ以上進行していなかったかと言えば、予算の見通しが立っていなかったからなわけで（笑）。また動き出せて、良かった。

そっちは良かったんですが、来る来ると言っていたウォーマシンが入荷しない。ぎゃー！確認を取ると「火曜日入荷で確定」とのこと。ホント、頼む！

**年末調整ぎょーむ。**

* 2014/01/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

20日は後期の源泉徴収税納付期限、ということで、11月末の決算申告に続き税務署、立川の新合同庁舎へ。会社ってのはとかく役所に呼び出されるものです（笑）。駅から近くなったのは返す返すも有難いですが。今回は人員も増えた上にそれらの年末調整がついてくるので格段に仕事が増え、即席総務係もやっております（制作と並行してるっていう）。いや～真面目にやらにゃあいけません、ということでどうにかこうにか書類を作り、税額計算し向かう。定休日ですが、営業日に行くよりは時間も心も余裕があるので。

11月末の時と違いこの日付は各社共通の提出締切日なので、新庁舎内の税務署はなかなかの混雑。自分も戸惑いがありますが、自分以上に税務署引っ越しに戸惑っていそうな高齢の経営者の皆様でごった返していた。何とか分け入り無事提出完了。一つ肩の荷が下りた。給与支払い報告書を社員の各自治体に送付するという作業が残っておりますけども、とりあえずよかったーああ。

**ウォーマシン基本在庫、入荷して若干安堵。**

* 2014/01/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

火曜日。事務仕事もひと段落し、さあウォーマシン。長きにわたり品切れしていた基本在庫がようやく来たああああ。

とまあ、興奮する程解決したわけでなく、Prime MKII（基本ルールブック）と2プレイヤースターターボックス、ほぼすべてのバトルグループ・ボックスが、来た、というだけなのですが、後一応マーセナリー以外のプラウォージャックキット（前期型のみ）。玄人筋の皆様大満足、という状況には未だ至れていないですが、差し当たり新たにウォーマシン始めたい、と言う方にある程度顔向けできる状況にはなったのではないかと一安心ではあります。

こういう区切りだしやろうかウォーマシン＆ホーズ！という機運はぐいぐい高まってまして、最近は平日でも結構遊ばれてますなあ。長年の積み重ね（MKII入ってからでも4年目だ）で皆さん楽しく遊んでらっしゃるし、これで在庫揃えば言う事ないなあ！

**定休定休。**

* 2014/01/22 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

この日はしっかりと休み。というのは来週はおそらく制作の詰めに入ったり打ち合わせだったりで、定休日に店以外の仕事が入る事がほぼ確定しているからですがー。

メーカーの仕事は、商業的に良い面も、面白い事も多い分、事が大きくて一つの仕事がまとまるまでに結構な期間を要します。一つのプロジェクトを開始したり動かしたり、というしている最中に、中も外も状況は動いていく。プロジェクトが完成した時にどういう風景が広がっているか、というのは結構わからない、という不安があります。あとプロジェクト完了まで安定した状況を保てるかと言うのもそうですが（笑）。

分からないからと言って、先を見据える事を簡単にあきらめるべきじゃないとは思っています。予測と想像力を最大限に働かせて少しでも先を見ようとしますし、自分が続いてほしい先に繋がっていくような今、この瞬間を求める、というのが大事だなと思って日々やっています。

まあそーんな事言ってると年中勝負時みたいになっちゃうんですがね（笑）。ホントに最近そんな感じ、それでも昨年の秋口以降よりは遥かにリラックスしてますが。今色々ある制作仕事が手もと離れて生産街の時間に入るまで、ここからしばらくは集中力が求められるので、こんな風に休める日は、しっかり休みとそういうことです（笑）。

**ウソから出た8年目。**

* 2014/01/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

開店前にやや遠方から立川にご足労いただき打ち合わせ。他社様からの制作仕事関連、有難うございます。

長年ワナビー自称でやってきたメーカー仕事ですけれども、ここに来てワナビーが取れかけているようなお声をかけていただけていて、たいへん嬉しく思っています。今年の動き、大事だー。具体的な手段も揃わぬまま26の時分に言い出した事を今やっている。26の無茶めいていた自分をちょっと見直す。

御満足いただける仕事をして、実らせたいですねえ。ここからは、ここまでよりさらに難しいんだぞと覚悟しながら、頑張りましょーう。

**夢と現実、どっちも取りたい。**

* 2014/01/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

この日は営業時間中にサポートする予定のプロジェクト（なんとTRPG）の進捗と来月頭にある打ち合わせについてのお話。しっかし制作の話が多い（笑）。数えてみると至近に迫って動いている物でも、7～8タイトル位あるということになる。景気は良いようですが、言葉は悪いが半ば仕事になっていない。ギャラは安いかほぼない小劇場の演出家、…だから引っ張りだこ、みたいな感じなのかもしれません（笑）。こ～んなことばっかりして、と誰かに怒られそうなものなんですけども、楽しさと緊張感を持ってやっているし、ハコは小さくても勝機は求めているのです、一つ一つ。一個一個、情熱を持ってやっていこう。

この日はミニチュアもボードも遊ばれながらの金曜日。以前は土日に人が来る分金曜日は御来客も少なめだったんですが、平日にこういう形で集まっていただける事も増えてきた気がします。嬉しいですねえ。良い流れに乗れるよう、ボードとミニチュア、制作と店、両輪を上手く回していきたいもんです。

**ミニチュア充実。**

* 2014/01/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今月入稿締め切りの制作3つについては、一つは入稿し、残り二つは進行中。と言っても自分が口を出す時間は終わっていて粛々作業中なので、自分は1回フリー。しばらく関が頑張るターン、という感じです。上がってきてからまた集中して、がっ！と校正と仕上げに入らなければいけませんが、それは数日後の事。

ということで今日の自分はニューゲームズオーダーの出荷関連の仕事と、ファイアストーム・アルマダの訳などに時間を割ける。色々あるので、ミニチュアゲームのルール翻訳とか、久しぶりにやると楽しいですなあ（笑）。これだけやっていればいいんなら良いな～とか思いつつ気分良く。いやホントに色々ある。

B2Fは今日はゆったり目で図らずもミニチュアデイ。ファイアストーム・アルマダにー、ウォーマシン＆ホーズにー、という感じで1日対戦してました。久しぶりだったり、普段あんまりやらない顔合わせの対戦ができて楽しい日だったんじゃないかと。自分もホーズ堪能。やっぱりスコーンおもしれい。面白くやるにはウォーマシンよりホーズの方が一段階難しい所がありますが、その分上手くいくと展開に深みがあって、良いなあ。スコーン増強しよう、どう増やすか熟考しよう。

ファイアストーム・アルマダの方は先行組が盛り上がっていた。ルールも皆さんが欲しいんじゃないかってセクションから訳してます。お金と時間に余裕があればガンガン進めるんですがなあ（笑）。ま、しばらくお待ちを。

日曜日はボードゲームもやるのかな？皆様お待ちしておりまーす。

**今月はこういう余裕を何とか保てて良かった。**

* 2014/01/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

早いもので1月の最後の日曜日。と言ってもわーりあいゆったりした感じで、自分もゲーム卓に加わっていました。インフルエンザも流行っているというお話、お仕事立て込んでいるというお話、色々お聞きしている。皆様御無事で！という心境。自分たちも制作の真っ只中ですが、土日は一拍置くということで！月曜以降にもう一丁、頑張りたいと思っております！

**定休日ながら。**

* 2014/01/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

定休日ながら。もはや定番になってしまいましたが（笑）、定休を利用して関、山根と共に朝から晩まで制作進行。強行軍強行軍！

今回のゲームはカードの枚数が多くて、原語要素もてんこ盛りなのです。最終的な原稿作りに入っているわけですが、一にも二にも集中力。3人で1つのモニターを見つめて修整作業です。色々調整してから実働の関にやらせれば…と一瞬思うのですが、最後の最後の段階でミス、なんてことも想定すると、検討と実作業、同時進行の方が良いという結論に最近は落ち着いてます。そうしないと修整の堂々巡りになっちゃうんですな。永遠に終わる気がしない（笑）。

「月曜UPで！」と気勢を上げてたんですが、かなり深い時間までやっても終わらず。内心わかってはいたんじゃ（笑）。続きは火曜日朝から！火曜日こそUP!

**何とか2個目が完了模様。**

* 2014/01/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

月曜日とまったく同じ態勢で9時半から作業開始。この態勢になると時間の流れが早く、気付いたら開店時間の14時、という感じです。この日ばかりはと開店後も作業し、何とか形になりました。何とかなった…。

工場への入稿に先立ち、関係先に原稿のチェックを求める。概ね首尾よく言った模様。差し当たり、明日は定休…だけど今度はミーティング（笑）。立てこんでるなあ1月末！

**今年こそのクレムリンミーティング。**

* 2014/01/29 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

定休日ながら、2013年冬リリース発表を去年しつつ動けていなかった「クレムリン」日本語版プロジェクトの再始動ミーティング。速水螺旋人先生と久しぶりにお会いし、改めてスケジュールを詰めさせていただきました。

具体的な事を申し上げるには今少し確信を得てからにさせていただきたく思いますが（笑）、必ずリリースしたいと考えております。動きあり次第アナウンスしてまいりますので、宜しくお願い致します！

**試合前モード。**

* 2014/01/30 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

この日の出荷で、ニューゲームズオーダーのナヴェガドールの在庫が消尽。コンコルディアの人気にひかれ、他のゲルツ作品もよく売れております。社内的な常識としては、これだけ高価格帯のゲームが良く売れることはなく、きわめて例外的です。自分たちが大好きな彼のゲームがそれだけの支持を得ている事はとても嬉しい事です…が、品切れはまずい。ナヴェガドールだけでなく、複数のタイトルが相次いで品切れになってきています。

弊社の体質として、新規の自社製品タイトルを用意して資金確保を要するタイミングになると、どうしても入荷関連の動きが重くなり品切れ方向に傾いてしまう問題がございます。減量中のボクサーのような心境ですが、今回は以前よりはマシな状況で乗り切りたい。

現在具体的に動いているタイトル数は4+1、と言った所です（+1ってなんだ）。昨年あれだけリリースし、苦しんだ割に反省の色が見えないペース…と見えるかもしれませんが、内容的にはしっかり学んで反映しているので、去年とは違う結果を出す、とそう思っております。好評をいただけるだけでは駄目。好評をいただいた上でそれを収益に転換し、さらに前進していきたいものでございます。そろそろ第一弾タイトルを発表します。

**何とか1月終了。**

* 2014/01/31 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

準備中の直近3タイトルの内2タイトル目の入稿を完了した所で1月タイムアップ。3つ目に関しては中国の旧正月明け（ここから1週間くらい）に、ということで一応調整しました。何とか目鼻はついた、というところでしょうか。

引き続き、予断を許さない状況が続いている事は間違いないんですが、緊張をMAXに保ち続けていても良い効果はもたらさないと思うので、最近はある程度緩やかな気持ちでやっております。いや～、自社製品、上手くコーナー回れるでしょうか。

B2Fの方は何とかウォーマシンの再入荷が始まったのがまず良かった。この調子で正常化していってくれれば…していってほしいですなあ。