**コンコルディアの日本語版をニューゲームズオーダーよりリリース予定です。**

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

  
  
タイトルの通り、リトルエッセンでの発売からご好評頂きましたマック･ゲルツ作、PD出版のボードゲーム、「コンコルディア」の日本語版をニューゲームズオーダーより発売する予定です。現在2月中を念頭に、PD出版との協力の上生産準備に入っております。  
この度契約が完了しましたので、このタイミングでお知らせします。  
  
こちらについては、初回入荷した在庫が早々に売り切れ、再発注を打診したものの、既にメーカー初版在庫が消尽していた所に端を発します。PD出版より、「増刷分で日本語版も制作しないか」ということを打診されました。  
  
「コンコルディア」についてはニューゲームズオーダーが進めてきた「絶版復刻」「小型化」「程良いゲーム時間、価格帯のゲーム供給」といったラインとは一線を画す事になるのですが、一連のゲルツ作品の魅力は私たちにとって非常に思い入れの深いものであり、今までの領域から一歩踏み出す気持ちで日本語版を決断しました。  
  
輸入販売した物と価格帯・サイズ等については変更はない予定ですが、原語依存のある長時間ゲームである為、有益な部分はあるかと考えております。あくまで理想の話にはなりますが、これを皮切りにPD出版の他のタイトルについても安定供給できるようになれば…という気持ちもございます。  
  
工場のスケジュール等見えていない為明確にはお約束できないのですが、船便輸送により3月～4月の発売開始を見込んでおります。次回入荷の「コンコルディア」は日本語版になっている、ということで、皆様改めて宜しくお願い致します。

**静まって再開。**

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

コンコルディアの日本語版の件をお知らせした途端、ぐぐっとご注目いただいたのでしばらくBlogの続きを書きかねたのですが、落ち着きましたので再開。いやあ、ゲルツ作のゲームにこれだけご注目いただけるような情勢になったのは、国内のボードゲームの広がりにそれだけ厚みが出てきたようになったのかなと感じますし、自分たちがその広がりの一助になっているなら嬉しい事だと思いいます。  
  
まあリリースまではまだ色々ありますので、社内的には結構落ち着かないのですが…。  
  
まず、今回生産はドイツとなっております。良いじゃん本場じゃん、というふうにお感じと思いますが、2つの理由で言う程気楽ではございません。  
  
1. 遠い  
2. 生産工程中のガードレールが実はあまり手厚くない  
  
1は言うに及ばずでございますが。あれだけ大箱のゲームが遠くで生産されるというのは、それだけ送料が重いのでございます。  
  
2については、平常自分たちは、自社仕切りの製品については中国か国内で生産していますが、今回はPD出版に任せ、英語版Rio Grande Gamesと共に生産している形になります（聞いてませんが他言語もあるのかもしれません）。皆様お察しの通りボードやコマについては各国共通の物を用い、カードやルール、箱について個別に用意する、ということです。  
  
ドイツのこの工場での生産は、弊社としてはスペースアラート以来になります。その時の印象では、意外に思われる方もいらっしゃるかもしれませんが、実際の生産までのサンプル制作や版下確認等については、自分たちが普段使っている中国工場よりずっとざっくりしている…というかほとんど出たとこ勝負だった印象があります。有名な工場なのは間違いないのですが。  
  
その為用心に用心を重ねて版下を作成し、万難を排して入稿した気ではいるのですが、こればっかりは進まなければわかりません。無事良い物を皆様にお届けできる事を念じておりますし、可能な限りのことを致したいと思います。

**再版についての再思考。**

* 2014/02/03 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

コンコルディアについてもう1点なのですが、今回のコンコルディア日本語版の生産部数は500部のみです。  
  
少な過ぎるのではないか、という思いもあるのですが、一方で適正量という見方もしています。いくつもの要素がこの部数で出すべし、という方向を指していました。  
  
1. 予算枠  
2. ターゲット層  
3. ボリュームディスカウント  
4. 再版可能性  
  
何と言っても一番は用意できる予算の問題になります。単純な話、これだけ高価格帯のゲームですから、ナゲッツやビッグチーズと同じ部数を作る、なんてことになった時にかかるお金はそのまま数倍ということです（笑）。仮に最終的に同程度売れる！と判断したとしても、売れるまでの間の時間キャッシュフローが停滞する…ということはその間他のゲームの制作費が出なくなります（もっと酷い事になるかもしれません）。良いタイトルだと言っても、1タイトルと会社が心中することは許されない。リリースした物を売りさばいて収益ラインに達すればこそ、素早く次の新製品をお届けできる、良い制作を行う余裕が持てる、ということになりますので、「迅速に損益ラインを超えて利益に繋がる」ということは、自分たちの都合だけの要求ではないということを肝に銘じています。  
  
ターゲット層と言う点についてはご説明の必要もないかと思います。今の何倍、何十倍の人がゲルツ作品を遊ぶようになるという未来は、そうなれば嬉しいとは思いますが、それはどう想定しても今年中ということは無いでしょう（笑）。着実に、少しずつそう言った方々が増えていくという想定のもと、数字を出していくべきだと考えています。  
  
部数とコストのバランスという話は常に最重要事項ですし、一番神経を使って考える点なのですが、今回は部数を増やしても一部あたりコストが下がりにくい提示が明確にあった、ということが、判断の上で非常に大きくなっています。部数を増やして効果的に下がるような事があれば、お客様の金銭的負担を減らし、自分たちの利益率も上げる、ということが可能になりますが、今回はそういった可能性はほぼありませんでした（この辺りも完全自社仕切りの場合との違いと言えます）。  
  
そして再版可能性。これが高いことも、「小部数売り切り再版」という戦略に向かう大きな動機です。コンコルディア500部は、そう時間をかけず売り切る事が可能な量であると考えています。高価格ゲームの為読めませんが、品切れによる御迷惑をおかけする可能性が0ではありません。ただむしろ、500部という小部数で出版できる、ということが重要です（500部で作れるという事自体がレアケースです）。売切れて、なお需要が十分に認められれば、その利益をもってまた再生産、再供給できる、それを繰り返せる、というのが目指す所です。（環境的に、そこで再版を行うより、また次のゲルツ作の日本語版を出してほしい、というニーズが大勢となる場合もありますので、その場合はまたそこで判断致します）。  
  
タイトルによって安定的に在庫を確保する物と、人気を見つつ完売、再生産を繰り返す物に分けて自社製品を作っていく、という形で、コンコルディア以降考えていきたいと思います。供給すればプレイヤーの皆様もパブリッシャーも幸せになれる所を、何故か供給されない、という事態を適切に避けられるよう、引き続きやって参ります。

**制作外注新規案件。**

* 2014/02/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

この日は完全新規のミーティング。遠方から立川までご足労いただきました。ゲーム制作、色々含めお任せ頂ける前提のお話に腕鳴る。しかしハードルもありそうなので締めてかかりましょう。  
  
契約が上手くいけば、部数的に海外制作となりそう。今この瞬間、周辺での制作が同時並行で6、7作に上ってきた。一個ずつ、しぶとくやっていこう。店とも並行で！

**水曜日新宿。**

* 2014/02/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

この日は完全休業で新宿へ、、、と言いつつ古巣ですとか仕事関連の場所にも足を運ぶ。伺う度にナゲッツが品切れていて、よく売れているようで嬉しい、、、また再発注お待ちしておりまーす。  
  
この日は色々時の流れを感じることも多かった。しかしこれだけ長い時間、自分は変わらずやって来たんだなーとも。やれる限りは、まだまだ続けていきますよ。

**どうせなら全部乗せで作りましょう。**

* 2014/02/06 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

この日はまた別の制作ミーティング、店を関に任せ夕刻阿佐ヶ谷へ。物がボードゲームでなく、援護射撃的な立場ではありますが、非常にスリリングかつ楽しみな新案件。貴重な二時間でした。是非とも未来に繋げたい計画が始まったようです。難しいなー、しかし！

**プレ・アレ？**

* 2014/02/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さて、連日のミーティングを終えて…1月の終わってない宿題、3つ目の制作本格着手しましたー。10日頃からは中国工場も再開するらしい。どうあってもこの数日で仕上げなきゃいかんー。一同再び全力。  
  
気は急くのですが、この3つ目が自分たちの2014年の目玉タイトルになりうる物なので、手は抜けない。アートワークの方向性はほぼ定まっているし、文字情報も多くは無い。その分結構地味な所にこだわって、クオリティを上げていきたいし、いかなきゃならないのでございます。大きなことを言いますが、抜群なものに仕上げたいと一同考えており、ます！

**雪ながらゲーム、雪に乗じて制作。**

* 2014/02/08 11:18 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今年は東京雪降らないのかな～、とか思ったら、いきなり、思いっきり来ましたねえ。せっかくの週末にー。  
  
臨時休業したり早めに閉店したりするお店もあると思いますが、自分は普段あまり特別なことをしない代わりに、こうなると平常営業したくなるタチでして。交通機関もゆっくり運行でしたが何とか店に辿り着き、開店までは自社製品制作の続きをバリバリと続けておりました。  
  
有難い物で、雪にもかかわらずお買い物にゲーム遊びにいらっしゃる方々はいるもので、1日盛り上がり。こんな時こそ敢えてゲームだー、と元気にやっておりました。製作はあと一息。集中力を下げずに詰め切ってまいります。

**良い物になって…ほしいなあ。**

* 2014/02/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

雪の影響で引き続き公共交通機関には乱れがありましたが、バスが動いていたので、ややゆっくり目程度で職場到着。この日もゲームを遊びに来るお客様はいらっしゃり、開店休業とはならず。ありがたーい。  
  
一方、いよいよもって（ホントは1月の）制作大詰め。先日に続いて雪に乗じて（笑）、集中させていただきました。このゲーム、昨年の原宿ミーティングから、一層力を入れて作っております。良い物になりかけている、そんな気がする！

**ルールの費用対効果。**

* 2014/02/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

何とかして先月から積み残しの3つ目の入稿を完了しました。箱、カード、ボード、はデザイン担当者のコンセプトがばしっと決まり比較的安産だったんですが、問題がルールでした。率直に行って、元のルールの時点から問題を抱えていると言える。たいへん面白いゲームであることは間違いないんですが、若干角度の違う問題です。  
  
簡単に言うと、「そんなに効果をあげていないレアケースについてのルールが妙にややこしい」こと。4ページで終わるシンプルなルールなんですが、その部分の説明に決して短くない紙面を割くことになっています。  
  
正直、ばっさり切ってもゲームの価値に支障無い…。そのルールがあることによりゲーム上の効果が無いとは言わない、面白くなる場合もある。しかし、出てこないかもしれないルールに複雑さを持たせて、ゲーム前にプレイヤーの皆さんに把握してもらわなければならないというのは、果たしてどうなのだろうなあと。  
  
どうなのだろうなあと思いましたし一同話あいましたけれども、「絶版復刻」の原則に従って、（表記を可能な限り明確にして）残しました。これもまた、ジレンマですなあ。ともあれ入稿完了しましたので、生産に向かって進めて参りまーす！

**今年はより上手く。**

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

1月分の制作入稿3つが終わって、たいへん嬉しい気持ち。何故嬉しいのかというと、次の制作の見積もりを工場にお願いできるからでございましてー。特に肩の荷が降りたというようなことではございません（笑）。生産工程時のチェックまだ長々続きますしねえ。  
  
同時期に3つ制作していたわけですが、今年のリリースが３つで終わるわけではない…、というか、この3つが出るのは春。単純に行っても今回の入稿後2ヶ月もぼんやりすれば、そのまま次の製品リリース時期まで2ヶ月空くことになります。作る→リリース→作る→リリース、というペースではやっていられない。「企画と着手」「制作」「生産」「販売」を並行して、ということになります。1年ちょっと前辺りにこの体制になった時は「目まぐるしいなー」と思ったんですが、流石に慣れてはきました（笑）。ちょっと頭の整理と切り替えにコツが要る感じですけれども、自分たちの場合これを全部やってようやく一人前の仕事になっている状況です。  
  
今年は出来る限りこの並行の流れを止めずに行きたいですなあ…、その上では何より予算の管理が大事なんですが（並行しての作業よりよっぽど難度高い）。そこについて色々考えてはいるんで、効果が上がるか、春辺りに上手く行っているかというのが今年の最初の肝。人事尽くそう。

**ミニチュアの方も。**

* 2014/02/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さて次の制作は進めつつも、ここしばらくは、B2Fのことにも力を入れられるかなと思っております。ボードゲーム制作も着手時は、頭を使って各方面に連絡して、という仕事がある一方、長時間の実作業等はありませんので、この瞬間にこれ幸いと店のことをやろうということでございます。  
  
ウォーマシン＆ホーズに関しては、2月新製品は無事入荷した一方、従来品のさらなる入荷は見えていない状況。在庫最悪期は脱しましたが、この先どうなるのだろう、と考えはしつつも、総合的に考えると特効薬は無い。難しいですが状況改善を求めつつやって参るしかないかなあと思っています。有難いことにプレイヤーの皆さんには以前以上に盛り上がっていただいているので、何とかしたいですなあ。  
  
一方2版発売をきっかけに新たに始めたファイアストーム･アルマダも結構な方に始めていただいているので、こちらについてはもうちょっと翻訳を頑張りたいと思います。まとまった作業時間があれば難しくは無いんですが、その時間を取るのが一番難しい（笑）。強い気持ちで進めていこう。

**また雪なのね…。**

* 2014/02/13 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

入稿作業も抜け、久しぶりに普通の平日。昨年は平日やけに店が暇な日が多かったんですが、今年に入ってからは折にふれ御来店いただいている気がします。何が大きく変わったわけでは無いんですが、有難いことです。最近はこのリズムにも慣れてきて、午前中に重めの仕事をやって、午後はお客様待ちつつ軽めの仕事（できればペイントや翻訳）をやる、という形ができてきました。今はまだ予断を許さない状況のB2F&NGOですが、こういうリズムで上手く行く用になったら素敵ですなあ。  
  
とか何とかいいつつ久しぶりにペイント等してましたが、また雪降るらしいという報。むぎゃーい。週末の度に降るじゃないのよ！店が仕事になーらーんー。制作に翻訳に発注にとやるこたやっているので、天気に強い、ハートの強いお客様を待ちつつ元気にやっていこうと思っております。

**逆用逆用。**

* 2014/02/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

雪、降るのかなあ、降るんだろうなあ…と思っていたんですがほんとにがんがん降ってくる。うーん、とうなっている中不幸中の幸い、遅れていたファイアストーム･アルマダの発注物が届く。発送が遅れたという連絡が2日前に来ていたので、うーんこれはまずいなあと思っていたんですが、急にすごいスピードで到着してくれた。週末売るものがあるー。雪ですが！  
  
物も来たし、お客さんはなかなか来そうに無いし、ということでー、この状況を逆用しファイアストーム・アルマダのルール訳を進行することに。お陰様でしっかり進みました（笑）。今回各種族のキャリア・グループ・ボックスというのが入荷したので、キャリアの特長であるSRSトークン（キャリアに艦載されている小型宇宙船）周りのルールを翻訳しました。これでぐっと内容が把握できてきたので、ゲームも本格的に遊べますぞーい、だから雪ほどほどでやんでー、お客さんきてー、と思いつつまた明日。

**敢えて敢えて。**

* 2014/02/15 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

朝起きたら雪は止んでいたが、ホントにしっかり、見たこと無いくらい積もっていた。バスが動いていないので、靴下の替えを持って雪の中電車最寄り駅へ。皆さん雪かきお疲れ様です。西武線は一応ゆっくり動いているということで、立川在住の関にいざと言うときの伝言を電話しつつ、気長に電車通勤開始。  
  
幸いにも20分くらい待っていたら電車が来たので、国分寺に出れました。中央線のホームに行くと既に電車が来ていて、これまたゆっくりだけど進んでくれた。2時間程で通勤できた計算？なんにしても、電車動かしている駅員の皆さんには感謝申し上げたいなあと思いました。  
  
こんな状況だけど、せっかくの土曜日なんじゃあ、こんな時こそ敢えてゲームしましょーう、と呼びかけた所、予想以上にたくさんの猛者が駆けつけ、ミニチュアゲームで店は盛り上がってました。皆さん、やりますなあ（笑）。アルマダも入荷できてたしよかった。無理は禁物、安全第一、それは大事ですが、自粛自粛もどうかと思うので、良い休日にしていただけたんじゃないかと、嬉しく思いましたー。

**雪一区切り。**

* 2014/02/16 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

雪の残る日曜日。この日はボードゲーム組もいらしていて、お陰様で何とか週末営業らしくなりました。  
  
明日から仕事だーと嘆いている方もいらっしゃいましたが、逆に自分もこの雪、に加えて連続しての制作進行でちょっと疲れ、流石に一休みしたい気持ちです（笑）。無事土日に通常営業で来てよかった。1日休んで、翌週はちょっと落ち着いてやっていきたいと思います（できるかは不明）。

**ミニチュアゲームの良い風景。**

* 2014/02/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
週末に自分もウォーマシン一戦遊ばせてもらいました。これは良いゲームできましたー。比較的最近始められた方とのゲームで、こちらもフレッシュな感覚で遊べてたいへん楽しかったです、ありがとーございました。  
  
B2Fのミニチュアゲーム勢、ちょっと外から見るとずっと変わらぬメンツで盛り上がっているように見えますが、実際は結構最近ご参加いただくようになった方も多く、ふと見るとかなり新鮮な感じになっています。その分良い意味でフレッシュにお楽しみいただいている手ごたえもあって、嬉しいですねえ。  
  
まあそれじゃあプレイヤーが増える一方かと言うと、年を経てちょっとゲーム回数が減ったり（落ち着いたとも言います（笑））、ちょっと忙しくなったり、と言う方もいらっしゃるので、風景は結構ぱっとみ同じに見える。この状況はきわめて前向きに受け止めています。人の入れ替わりやいらっしゃる頻度に変化があっても雰囲気は良い所で保たれていますし、新しい方々と古い方々の調和という意味じゃ、過去より遥かに良い所にあるなと。居心地良く、楽しく、風通し良く、その為にちょっと皆さんに気配りいただく、ということを、ご理解いただけるようになったのかなと、長年の仕事の甲斐あったかなと、そう感じています。  
  
何と言うか、新しい皆さんのゲームを眺めながら古い皆さんが積んでいたミニチュアを消化すべくペイントしている風景は、代えがたいものがありますね（笑）。

**嬉しい事に、あっという間にプルーフ・フェイズ（ちょっと涙）。**

* 2014/02/18 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

いやあ心休まる暇がございませんな（笑）。  
  
プルーフというのは原稿の校正刷りの事です。この仕事始めるまでは全く使わない言葉でしたが、最近の社内ではもう完全に頻出単語。プルーフプルーフ言っています。  
  
で、1月入稿の3点について早速印刷サイドよりプルーフ到着。お仕事早くてたいへん嬉しいぜい、順調だぜーいということなんですが、「もうあの原稿また見なくちゃいけないの…」（しかも3つ）という気持ちであることは全く否めませんん（笑）。入稿前の段階でもう夢に出そうなくらい見てもいるしチェックもするので。もうちょっと後で、思い出したように来てほしいという気持ちもあるプルーフ。  
  
で、何が厳しいといって、あんなにチェックしたはずなのにどうしても修整箇所が見つかるということで。最近は入稿前チェックをかつてない程厳しくしているので、ミスが「細かく」はなっているんですが。減っている気はしない。細かい、つまり致命傷のようなミスではないものということですが。  
  
あとこうなると、編集に使っているAdobeソフトの日本語編集の仕様とミスが不可分になってくる所もあります（笑）。「ここに半角スペースがあるような…」「あ、これ禁則で、どちらにしても…」横で聞き続ける時間。精神修養に良いと思っています（笑）。今回の3作、頑張りはしたので、良い物にしたいなあ。その為にはこのプルーフ・フェイズとても重要。頑張ります。

**2月あと10日、ということは。**

* 2014/02/19 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

もともと短い2月に連続の降雪、入稿に校正、入荷に営業と側から対処していたら、早いものでもうあと10日で2月も終了。2月終了と言うことは、ニューゲームズオーダーの5期目、2013年度ももう終了と言うことで。  
  
いやあたいへんな1年だった。今期が酔いどれ猫のブルースにビッグチーズを幕開けに始まった…というのがちょっと信じられません。遠い遠い昔のよう。どちらのゲームも依然好調に売れているのが嬉しい所です。  
  
まず今期をきれいに締めくくれるか…というのがわかるのが2か月後の4月末、というのが会社の難しい所ではありますけれども、ここまでは来れた。そして2014年度の事がわんさと開始している。開始できるかわからないで準備していたことが。一月一月、コマ切れでカラフルなピンチが来ますが、乗り越えていきたいですねえ。そのためにもまずはあと10日、しっかりやりましょう。

**望ましい平日でした。**

* 2014/02/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木曜日、プルーフ＆平日営業。よーやく天気が上向いてきて有難いところです。校正の中でも最重要な言語要素てんこ盛りのタイトルについて修整点が洗い出されてきたので、早速工場側に再入稿打診。向こうの校正版が非常に親切にできているのが有難い。安い、早い、というようなこともクオリティですが、実作業に当たっていると、この「ミス防止の意識が高い」という質をすごく有難く感じ、評価したくなります。自分たちも（テーブルゲーム関連では）細かい所を気にする方だとは思うので、今メインでお願いしている工場とは相性の良さを感じています。修整作業、この工程でミスして被害拡大してリリースとか、あってはならない（割に簡単に起こりそうで怖い）ので、現行制作期間以上の集中力を持ってやってまいりましょーう。  
  
さて今日は平日でしたが結構ゲームを遊ぶ方が集まり、ミニチュアにボードにと遊ばれてました。新たにウォーマシンを始める、と言う方の御来店も。良い平日。平日にこういう雰囲気が出るようになってきたあたり、B2F周り気持ち上向いているかなあ、と感じます。この雰囲気を、皆さんとずっと持っていけたらいいなと。皆さんのゲーム・ライフとB2F/NGOの活動の、相乗効果が出ればいいなと、そー思います。

**どちらかというとこちらの人事は尽くしている感。**

* 2014/02/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

春発売のメイン自社製品の校正作業が途中ですが、その次の生産について、そして原稿関連についてのことで気ぜわしい1日。2014年に入って、昨年1年で構想した新しい制作と生産についてあれやこれやと動きだしてきていますが、いや～。課題がカラフル（笑）。こんなに色んなパターンがあるモンですかねえ、と思ってしまう所はあります。新しいことというのは、1つ1つ大変だ。これを上手く乗り切れたら、また皆さんに新しいメリットをお届けできるということ…だと考えてなんとかしましょーう。

**まとまった作業時間ほしいですけれども、隙間の時間で。**

* 2014/02/22 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

まだ22日ではございますがー、今月最後の週末なんですね～。ホントに2月短い。時間を大事に使っていかなければならない…と言う中で本日やっていたのはもっぱらファイアストーム・アルマダの訳。  
  
ボードゲームの制作関連は色々なものが並行して進んでいるのですが、この土日は一旦停止模様（平日にしか動かない関係先がある為）なので、考えていても仕方がない。だとすればやることはー、現在B2Fの盛り上がりの柱になっておりますファイアストーム・アルマダ関連でございましょうと。  
  
訳していて正直、非常に読みやすいですし引っかかる所も無くて助かる。むしろ考えるのは「どこから訳すか」ということと、「どういう形にまとめたら便利か」ということで。現在関と共にフリート・マニュアルの訳とPDF作りを進めています。ゲーム中参照し易いように、カード型のリファレンスにもしたいなあ。これが準備出来たら、もう少し本格的に販売したいなあ…等々構想はあるのですが、今しばらくお時間いただければ幸いです。早くしないと3月にはウォーマシン：ヴェンジェンス来ちゃうなあ～ああ。

**どこかで何らかの決断をしなければいけないのかもしれない。**

* 2014/02/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

日曜日も楽しく。2月は週末の度に雪が降っていた感じでしたので、週末平穏に皆さんをお迎えできるだけで有難く感じますなあ。  
  
この所店を開けていて改めて感じるのは、ウォーマシンを新規に始める、という方に結構おいでいただいていることです。基本商品再入荷の効果がじわりと来ているのかな…というか、元からそれだけ勢いあった所に入荷が止まっていたんだなあ、ということを再確認。昨年から比べると確実に底は脱した感はあります。  
  
ただ今後の入荷の安定については依然として見えていないので、今後ウォーマシンをより良くサポートしていく上でどうするのかということは、改めて考えなければいけません。盤上では、かつてない程良い雰囲気で遊んで頂いているので、あとは商業面の安定を図りたい。難しいですけども、今年の課題として、対応して参りましょう。

**定休日にちゃんと休むという責任。**

* 2014/02/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

月曜日定休。今年に入ってからは、定休日にはちゃんと休んでいますよ…と書こうとした所で、「1月はコンコルディアとか新作の原稿関連で休日出勤してたじゃないのー」と自分にツッコミを入れてます（笑）。いや、2月に入ってからはホントに休んでいる。徹夜作業とかしなくなりましたしねえ。  
  
本来なら、もう少し前のどこかの段階で風呂敷を広げるのをやめて、落ち着いたサイクルを作っていく所だったんだと思うんですが、「面白く、爽やかに、自分が納得できるように仕事をやりたい」というのをちょっとずつ、もうちょっとずつと追いかけてたら、B2F作って早8年。納得とか追求し過ぎるといつまで経ってもお金がもらえないという悪い例ですな（笑）。  
  
でも今年何とかできれば、色々形になる…気がする所までは来ているので。徹夜作業も無理もしないで、仕事の時間に全力でやっていれば、周辺にメリットが生み出せて、立っていられるゲーム屋でありたいですね。それが夢ですね（笑）。

**プルーフ＆プルーフ。**

* 2014/02/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

予定されていたことながら、コンコルディアとその他の校正について生産サイドに修整原稿入稿やらNo Problemの連絡やら。火曜日は恒例ながら発注いただいたボードゲームの発送もしつつ（月水定休ですし、週末売れた物の補充の御発注が多いんだと思います）。地道！  
  
昨年末のアイム・ザ・ボスのリリース、とある程度の滑り出し（好評発売中です！）により、若干ながらの平穏を取り戻しているB2F&NGOですけれども、そのせいで一旦オール・ストップみたいな状況になり、1月から全てを再始動しているので…工場とか関係先別のはずが、生産スケジュールがかーなり重なっています。今年こそはこういうのを脱却したいんですが…！しかし今は前にある原稿に集中。数あるからってテンション落とさないようにしようしよう、と言い聞かせながら毎日を送っております。

**いましばらく冬眠。**

* 2014/02/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

春の新製品リリースにむけて複数の制作を並行している上、その次のことも大に小に進めているんですが、一方今皆さんに何かお届けできるものはないかな…と。検討してはいるんですが、今さらながらに円安の影響を大きく感じてまして、なかなか難しい。結論としては、今しばらく静かにやっていこう、という結論に落ち着きました…表向きは。  
  
裏では制作もさることながら、国内生産ラインの改善ですとか、より円滑にボードゲームをリリースする為の取り組み、の昨年から試みてきた部分の進行ですとか、やっているんですけれども、結実するのはほぼ全て春以降かなと。下手に暴れて春新作失敗し、皆様にお会いできなくなるよりは（笑）、ここは力を蓄えようと考えております。いや～コンコルディアとか、早くできてほしいですな～あ。

**座禅でもして待ち。**

* 2014/02/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
2月もあと2日に控え、やることも考えることも色々ありましたけれども、夕方からペイント。しばらく使わないとか言ってましたが、結局イッシリア、ざっくり塗りましたー。うーんゲームが楽しみだ。あとアーミーペインターのグリーン・トーン、素晴らしすぎる！予想を遥かに上回りましたわー。  
  
さてこの2月がどうなってくるかは明日の進捗（…と言っても待ち仕事）次第。祈って待つ！

**5年終わったのね。**

* 2014/02/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ということで2月終了。一般の皆様にとっては2月終わりはどうということもないと思いますが、ニューゲームズオーダー的には5期目終了です。つくづく5周年記念で云々といった発想がこれ書いている瞬間までなかったですけども（笑）。  
  
5年目は激動でしたねえ。4年目を受けて本格的に出力上げて、文字通り波乱万丈な感じで1年やってましたが、一応倒れずにここまで来ております。6年目は実りの多い年にしたいものです。まあ頭にはいつもそう思うんですが（笑）。でも本当に。