**ニューゲームズオーダー、6年目のテーマ。**

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

6年目に入ったニューゲームズオーダー、半ば身を呈した実験を多数行った5年目を経まして、6年目の方針が出ております。と言ってもこの方針は昨日今日考え付いたというわけでもなく、ずっと試みていたんですが、前期半ば辺りからようやく具体的な計算が立ってきまして、動き出していたことになります。やっていたのは昨年からだけど目に触れるのは今年から、ということでございまして。  
  
簡単にいうと「製品制作に関しての、他社様との協業の範囲の拡大」ということです。先般もテンデイズゲームズさんと一緒にクーを出させていただきましたが（ご好評につき弊社品切れ、仕様を微調整しての再版検討中です）、今年はこういったことをより多く実現してまいりたいと思っています。それもあって、タチキタプリントを中心に制作部を強化しています。これで「権利・契約関連の実務」「販売計画を含んだ製品作りの具体的な計画立案」「原稿制作実務（翻訳から校正、デザインまで）」「生産関連実務」といったことを一通り行える態勢がようやく整ってきた所です（B2Fでそういうことをやりたいと言い出してから8年目ですのでそれなりの時間がかかりました）。勿論ニューゲームズオーダーはもともと流通関連業務もしていますので、「ワンセットである」という利便性が他社様にご提案できると考えています。  
  
という話ですが、一般のプレイヤーの皆様に直接何か、と言う話でなくかなりB2Bではございます。まあ気がつくと、以前と比較して、ちょっと良い物が（良い品質and/or良い価格and/or良いタイミングで）リリースされているなあ最近、ということになったらお役に立っているのではないかということで、しばらくお時間いただければ幸いです。こっそり色んな事の実現の推進力になれたら…いいですね！

**ゲーム内容を一旦置いたハード面の話です。**

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

繰り返しお話していることだった気もしますが、現在私達のゲーム生産の上で課題になっているのが、「目的に応じた生産体制を併用すること」です。「早いけど高い」「良いけど高い」「良くて安いけど遅い」「安いしそこそこだけど危ない」という感じで、生産ライン毎に様々な長所短所、クセがあるということを実体験として学びまして、自分たちの状況で実用に耐えるライン、使用が難しいライン、そういったことが明らかになってきました。また、そういう状況の中で、製品ごとに「より具体的な目標設定」ができるようになってきたのが昨年の大きな収穫だったと思います。  
  
言うだけだったらそれは、コストが安ければ安い程嬉しい、品質が良ければ良い程嬉しい、納期が早ければ早い程嬉しい。それはそうなんですが、そのどれも、限りなく求めれば絵空事ですし、多少現実感を持った中で取り組んでも、いずれかのステータスを少し上げようとすると、他の2つのステータスが許容範囲を超えて悪化したりします。努力した結果2項目がかなり良い線にいったものの、3項目めが基準を満たさず悔しい断念、というようなこともままあります。卵と鶏のような話なのですが、価格なのか、品質なのか、納期なのか、どこかをきっかけにして、仮のターゲットを定めて、現実的な製品づくりにとりかからなければいけませんし、どこを固定して取りかかっても、他の2要素とのバランスを見なければいけない。まあ言葉にするとそれだけのことなんですが、「3要素がどれくらいの範囲に収まっていると嬉しいのか」ということについて、経験を通じて社内の人間に、一定のコンセンサスと目標基準が生じています。これが無形の財産なのかなと。もう一つ言えるのは、結果自分たちがご提示している製品のトータルバランスが、（販売数からの推測ですが）ユーザーの皆様にも一定ご理解いただけているのではないかとも思います。そういうことなので、難しいのですが、3つのステータスの総合力を、じわーじわーと上げていけたらいいなと思います。この世界はバランスのとれたゲームのようで、近道はなかなか無いですが（笑）。良ければ高い、安ければ遅い、安くて良ければリスク。3つのバランスを持てるのが力という理解で、やっていこうと思います。

**ソフトとハードが助け合う製品作りという発想（と実行）。**

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

ボードゲームの制作・生産を考えている時に、他のジャンルの製造業と比べて面白いなと思う部分として、ボードゲームはジャンルとしての定義が緩やかで、「対人で集まって遊べる物なら一応仲間でOK」ということがあります。何と言うか「身体が柔軟」とでもいうような。捉え方一つですが。それをソフト面、つまりゲーム自体の楽しさ面白さ新しさ、ということに生かすというのは極めてまっとうな態度だと思うのですが、商業の面から考えてみても有益なことがあるなと思います。  
  
自分たちはどういったタイトルをどのようにリリースするか、決める権利を使わせて頂いています。当然出した後皆様に買って楽しんで頂けて、初めて商業として成立、ということなので、皆様のお気に召すかどうか、という結論がある中でなのですが、そこに至る経路に関しては、柔軟に考えることが許されています。  
（例えば伝統ある、業界を代表するメーカー、ともなれば違うのかもしれませんが、自分たちはむしろそういった柔軟さを求められているほうだと思います）  
  
「安さ」「品質」「スピード」というハード面のバランスは一筋縄ではいかないよ～という話をしましたが、ボードゲームの制作・生産については、ソフト、つまりタイトル選びの方からハード面をサポートができる部分があるなあというのが、最近興味を持っていることです。逆の話をすれば分かり易いと思いますが、「良いゲームなんだけどすっごいコストかかっちゃってたまらないよね～」というタイトルがしばしばあることは皆様ご存知だと思います。そういうゲームは商業の面から言うと不遇で、面白さに見合った社会的な位置を得るわけでは必ずしもありません。ボードゲームの会社も、「面白くて、そしてリリースし易いタイトル」というのが、制作の至上命題になっている気がします。下手をすれば「リリースし易くて、ついでに面白いタイトル」なんて逆転すらしているかもしれません。  
  
まあつまり何が言いたいかと申しますと、ボードゲーム会社の収益の柱になるのは「面白くて出しやすい」タイトルなんだなあという当たり前の話なんですが。つくづくそうだということです。そういうタイトルを開発・選択することにこそ、前段の「安さ」「品質」「スピード」バランスを著しく改善する鍵があると。出し手にとっても受け手にとっても、そういうことを実現しているタイトルが幸せをもたらしてくれているんだということです。最近だとその最たるものが「ラブレター」かもしれません。  
  
加えて言うと、面白いけど出しにくいタイプのゲームを出したければ、収益が得られるタイトルでしっかり収益を上げて、その余裕を用いて出すべきだと。お金をもうけたいだけの商業ならば、（少なくとも短期的には）出しにくいゲームなんて出す必要は無い、という結論で終わってしまうんだと思いますが、私達は違いますので（笑）。出しにくいゲームも、どうにかして出せる形を確立したい。そうでないと、また別のバランスが崩れると思うのです。敢えて文化の様なことを言わなくても、長期的に見たら、商業的に見てもそうかもしれません。

**前進もしくは帰還。**

* 2014/03/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

久しぶりにBlogを書いたらなんか内容が堅い、というのはそれなりに堅い日々を送ってしまっているからですが（笑）、頭の中で少々堅めのことを考えている一方、店の方は最近割とにぎやかに盛り上がっております。特にミニチュアの方はファイアストームアルマダと、ウォーマシン＆ホーズの従来品が割合再入荷されてきたのが大きい！ま～ウォーマシンの方は、一番大事ないくつかの物が無い状態は変わりませんが、それでもほぼ無補給だった去年のこと考えれば贅沢なこと…。あと一歩二歩くらいで正常化できるー。  
  
在庫が戻ってきたことにも関係しているのか、新たにウォーマシンを始める方々がいらっしゃっているのも嬉しい状況です。お待ちしておりました…！入荷が無い分界隈には助け合いの雰囲気が育ちましたので（笑）、前より遊ぶ環境は格段に良くなっていると思います。バトルグループボックスは全種あるし、今は始め時と言ってもいいんじゃないかとー、思います。自分も昨年に比べると格段にゲーム遊ぶ余裕も出てきておりますのでー、よろしければ是非お相手させて下さい。  
  
しかしゲームを遊ぶ余裕あるってことは、あたくし前進しているのかもしれない、と今ふと思いました。仕事は話がでかくなってきているし責任も増えている気がしますが、仕事量は以前ほどバカみたいなことにはなっていないので（徹夜もしてないし）！そうだとしたら嬉しいですなあ。ゲーム遊んでいる店員というのが、B2F当初の理想形でした。是非続けていきたいもんですなー。

**久しぶりの翻訳フェイズ。**

* 2014/03/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

…と言いつつ最近は結構ファイアストーム・アルマダの翻訳もしていますが、今月はお久しぶりのウォーマシン拡張書籍の発売日ですねえ。「Vengeance」だそうで。4200円、19日発売ということになっておりますので、それまでには翻訳を用意しておこうと思います。最近は「書籍が来てミニチュアもたくさん…」ということにはならなかったりもしますが（笑）、皆さんでウォーマシン盛り上がる良いきっかけなことは間違いないと思いますので、是非ミニチュア持って本お求めに来ていただければ幸いです。  
  
ところで、翻訳用に今までのウォーマシン＆ホーズのアビリティ・スペル・アニムスをあいうえお順に並べたファイルを作っているんですが、いい加減すごい長さになってきました。まあこれがある+毎回翻訳時に律儀に更新しているおかげで発売日に間に合わせられるんですが。改めてウォーマシン＆ホーズ、ルールとデータが覚えきれなくて当たり前だなあと思います。底なし沼みたいなゲームになってますね（笑）。

**問題の進捗。**

* 2014/03/06 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ところでまだなのかコンコルディア日本語版、と言う感じなのですが、結果3月中旬生産開始、ということになり、まだ原稿の調整中です。こちらとしてはPD出版の指定する締め切りに従って出したのですが、ぽつぽつと修整以来が入ってくる調子。うーん、悠長…。ということで、PD出版からの通達に合わせ3～4月末、というようにアナウンス致しましたが、ことによるともう少しお時間をいただくことになってしまいそうな情勢です。遅くとも春ゲームマーケットに間に合わないということは無い…と思いますので、よろしくお願いいたします。

**再版独特の問題。**

* 2014/03/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゲームの再版の仕事をもう結構やっておりまして、また最近も1つ着手しているんですが、結構難航しています。今回ゲーム自体の権利は取得可能となっているのですが、元版のアートワークの取得ができていない…というか権利元と思しい相手先ととなかなかコンタクトが取れない、という状況です。  
  
真面目な話そういうことは多々ありまして。自分達がリリースしようとするのは、大概少し前…かだいぶ前に流通していたタイトル、ということになります。大分前、言い方によっては自分達が生まれる前のゲームだったりするとあきらめもつくのですが、ちょっと前には売ってたよね？と言いつつ10年くらい前のタイトルだったりすると、意外と原版リリース元がうんともすんとも言わなかったりします。こういうことを繰り返していると、確実・迅速に連絡をくれる権利元に対する感謝の念がもう止まらなくなります（笑）。  
  
喜ばれもするし売れもする、出せばいいじゃない元版のまま！というタイトルを、元版どおり作れないかも…ということになると、ちょっと困る。いやだいぶ困る。困るので引き続き模索してまいります。そういう仕事でございます。

**ところで店の方は。**

* 2014/03/08 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

たまにBlog書けばボードゲームの制作話、お前店はどうしたんじゃいという話ですけども、安定のウォーマシン＆ホーズと新進のファイアストーム・アルマダを二本柱にしてミニチュアゲームは元気にやっていますし、ボードゲームはニューゲームズオーダーの自社製品販売とプレイ卓の活動を中心に元気。結構楽しい感じでやっています。もちろんたいへんな部分があるのは相変わらずですが、昨年の厳しさを考えると売り上げも何とかなり、雰囲気はたいへん良く、良い形でやらせていただいてます。  
  
そう言ったことをBlogに書く…よりは実際お店に来たお客様に対応させていただくことが優先されてしまいますので。  
  
実店舗の営業をしつつボードゲームの制作卸しつつ、となった結果滞るBlog、と言う感じ。  
まあBlogが滞るのは制作が滞っているからだという話もありますが…（笑）。  
ともあれ店は元気にやっておりまーす。週末なんかはプレイヤーの集まってますんで、是非お立ち寄りいただければ幸いでーす。

**いやー実際便利は便利。**

* 2014/03/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

こう、以前はホントに毎日書いていたBlogを最近は溜めてから事後報告になって、もう久しいですが、これも最近のTwitterとかの広がりによるところ、大きいなあと思います。  
このBlogを書いている大きな意味の1つに「平日の間も自分とB2Fの周囲のトピックスをお知らせして、休日皆さんにおいでいただいた時の打ち解け感を作っていく」というような、リズム作りの面があったんですけども。  
  
B2Fを始めたころは、Twitterなんて自分の周囲には影も形もなかった（実際まだなかったのかも）で、自分はやってなかったですがmixiを活用している人が「進んでいる」感じだったと記憶しているのですが、今はプレイヤーの皆さん同士でTwitterでゲームのマッチング等を自主的にして下さるので…楽（笑）。あまりTwitterとか使わないよ、と言う方にも、「B2Fで遊ぶ人との連絡用にだけ使ったらいかがですか」とお勧めして何となく対応してもらっています。  
  
結果として自分が、いついつに何々遊ぶからな、何時からだからみんな来いよ！という呼びかけをちょっとサボれるという（笑）。最近は割と「休日は行けば何かしら遊べるだろう」という安定感が出てきているのも良い調子。今の店に来て4年目、今までで一番良い雰囲気だなと。あとは売り上げがもうちょっと上がったら嬉しいですが（笑）、これは仕入れの問題なんかもあるので徐々に頑張ろう。

**ミーティング強行。**

* 2014/03/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

とまあ、ちょっと長閑なパートのお話などもありますが（なかなか書かないですが書くことが無いわけではないのです（笑））、この週末はあまり長閑じゃないパートの仕事もあり。ど～も進行中の話で、今書いてもその後どうなるか…ということを考えると伏せたくなってしまう所があるんですが。  
  
来たる春、そして6月1日のゲームマーケットに向け、弊社近辺（含むタチキタ）では現在5タイトル程準備しています。一つはお知らせ通り（ちょっと遅れてしまっている）コンコルディア、そして昨年から全力を挙げているコラボ作1つ、これも昨年からの自社100%の物が1つに加え、タチキタの文化遺産的な物が1つ、…に加えて遅れているゲームの内1つをタチキタ仕切りにして出す話になっているのですが、これが滞っていることこの上なく。ええ、依頼申し上げている原稿が、上がってまいりません（笑）。これを何とかする。我々の最新かつ最大の課題でございまして、ここの所通常業務に加えじたばたじたばたと、概ね西山と共にやっております。  
出ればきっと多くの方に喜んでいただけるものと確信しています。次のゲームマーケットにこそ、間に合わせ…たいですなあ！

**登らなければ頂上無し。**

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

問題となっている原稿の件につき、何とかミーティングさせていただき、気合いで道筋をつけ直し、何っとか動き出しました。これだけやっているわけにはいかないのですが、いやーはや気疲れする物です。これは原稿を取るお仕事の方は良いお給料をもらうべきだなと、そう話し合っておりますが、まったく予断は許さない。ゴールしたわけではなくスタートしただけ。  
  
良く進捗状況なんかを登山に例えて「何合目」なんて言いますが、正直このタイトルについては未だ登山口、というのが正直な所です。ゲームマーケットで販売しようというように！  
  
まあそれでも登山口来ただけまだましで、ミーティングするまでは「富士山上るのにまだ新横浜」「いやへたすりゃこれは自宅の玄関出てないのでは…」と西山と懸念を口にしてましたので。登るよこれから急ピッチで！

**この機にアルマダ。**

* 2014/03/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

勢いで、新作ボードゲームの件これから急ピッチで進めるぞー！と叫んではいるものの、先日の先方とのミーティングで「申し訳ないんですけどどうしても3月後半にならないとスケジュール本格的には空かないので…」と泣き落とされたので1週間ほど進まないことは確定しているのでした（オイ）。  
ま、タチキタ西山も私も、そうならそうでやることはいくらでもあるので、自分としては1週間程どうしようもならない時間がある以上開き直ってやっていこうと考えております。  
  
で、それで本格的に着手したのはやっぱりファイアストーム・アルマダのルール訳です。  
  
<http://www.spartangames.co.uk/products/firestorm-galaxy/firestorm-armada>  
  
多少このBlogでも触れてますが、ディストピアンウォーズと同じメーカーの宇宙艦隊ミニチュアゲームである今作のルールが2版になったのをきっかけに、B2Fでも取り扱いを始めています。2版になったことでルール（とルールブックの記述）がすっきりしたのも良いのですが、商品ラインナップが整理されてボックスセットだけになったのも、取り扱い店としては朗報なのです。果てることなく増えるミニチュアブリスター、というのがミニチュアゲーム店舗を圧迫して久しいわけですが…と書いてもミニチュアゲーム店舗が日本にあまり多くないので共感は得にくい気もしますが、世界中のミニチュアゲーム屋がおそらく「陳列しきれない！」というシンプルながらも深刻な商業構造的問題を抱えてまして、各メーカーがラインナップの整理等に着手しています。このファイアストーム・アルマダのメーカー、スパルタン・ゲ０ムズの「ブリスター全面廃止」というのは、大胆ながら支持したい気持ちにもなる方向性です。  
  
でまあ、ボックスセットだけになって「あら取り回し良い」というのはあるんですが、それでも月に1回6勢力の新製品を1～2種リリースされますと、皆さんがまだ使ってないミニチュアは次々来るわけでございまして。これはもうね！皆さんに遊んでいただくにはやっぱり訳いるなあと。ということで、頑張ってまいりたいと思います。ある程度めどが立ったら通販ページにも反映したいと思っておりますー。ちょっと時期お約束できないんですがお待ちください。

**つまりメンテナンスフェイズに3インチアドバンスしてアタック。**

* 2014/03/13 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ボードゲーム制作進められるようになるまで、アルマダのルール訳を…と言ってますけども、1週間たたないうちにウォーマシンの新エキスパンション「ヴェンジャンス」も出てしまいますのね（笑）。ちなみにもう訳は終わっております。昨今の入荷の動きを見て「ホントにリリース日に来るのかな…」という御心配もいただいていましたが、それについてはようございました。1日2日前くらいに来ていきなり訳さなければいけない、とか無くて良かった。  
  
ちなみにVengeance、復讐ってわけですが、これ同名の能力がウォーマシンにありますね。読みとしてはヴェンジェンスかヴェンジャンスか、という話なんですが、自分が過去この能力を訳した時にヴェンジャンスと書いていたんで、一応この書籍もカタカナではヴェンジャンスを書こうかなと思っています。まあ好きなように呼んだらいいのさ！

**平日の流れが変わってるようでして。**

* 2014/03/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

最近結構変化を感じていることがあるんですが、「平日でも結構御来客があるようになったなあ」ということです。週末は今も以前もお買い物にゲーム遊びに、という皆様にいらしていただいていたんですが、この数カ月は急速に平日でも、新規の方常連の方問わず、お買い物にいらっしゃる方が増えたり、平日でもゲームが遊ばれていたり、となっている気がします。ちょっと不思議。  
  
変わらず続いているようで、店を開けていると状況はくるくる変わっていきます。良い時も悪い時もありますが、変わらず続いているかのように、差し当たりやっていきたいなあと思いますねえ。ともあれ平日にいらしていただけるのも嬉しいです。当初からB2Fが理想としていた風景でしたのでねえ。

**で、結局遊んじゃうわけですけども。**

* 2014/03/15 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ボードゲーム制作が物によっては着実、またある物は遅滞、一進一退だったりする中また週末。お客様の大勢は次週のウォーマシン：ヴェンジャンス待機、という感じなのですが、まあもうしばらくお待ちいただくより他は無く。新入荷したファイアストーム・アルマダのバトルクルーザーのボックスなどが注目を集めていました…まだみんなスターター（バトロール・フリート）で遊ぶか遊ばないか、という段階なんですが！やっぱりちょっとリリース早すぎるよなあスパルタン。スピードアップするためにもやっぱり翻訳だ…、いや割合終わってるんですけどねもう！既存プレイヤーには結構役立つ位訳していても、新たに始めてもらうには足りないという状況。そして新たに始めてもらう商業ですのでー、今しばらく作業続行。いやー営業中に翻訳してて、ゲーム誘われてジレンマという感じですが（笑）。

**思ったよりゲームを遊ぶ人がたくさんいたことがゲームを遊ぶ人を増やしてるんだろうなと。**

* 2014/03/16 01:42 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

TwitterがB2Fにとっても結構便利、というような話にちょっと触れましたが、それは何も自分からたくさん情報発信するという前提の話ではありませんで（現にしてませんし）。  
ミニチュアゲームやボードゲームという遊びは、遊びさえすれば一つ完結する活動なので、支持されている程には外向きに目に触れるタイプのものではなかったと思うのですが、それがTwitterのような気軽な発信受信があるおかげで、買った塗った遊んだ、というような皆様個々の情報が他の人の遊びにちょっと良い影響を与えているんだと思います。何と言うか「こういうゲーム遊んでる人ってこんなにいたのか」とか、「何か楽しそうにやってるなあ」というのが可視化された部分があるのかなと。  
  
多分商業的にもメリットはありまして、四六時中チェックせずとも、それを遊んでいる集団がいて、リリースやイベントに伴ったリズムがあって、というのを皆さんが感じていることで、遊びやすくなっているんだろうなと思います。まあ結局自分の知らない所で勝手に盛り上がっていると楽だということです（結局それ）。

**ほぼ休日。**

* 2014/03/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

月曜休日。今月は、（普通に仕事はありますが）昨年やらと比較すると結構穏やかに過ごせてますが、この日もタチキタ西山との電話連絡だけはちょいちょいある（原稿取り関連）。仕事量というよりは気持ちを割かれる事柄が多いですなあ最近。ま、気持ち割かれただけで仕事した気にならないようにしましょう（笑）。  
  
火曜日は営業前にタチキタ関連のミーティングから開始。ヴェンジャンス前にもう一つという感じです。

**ヴェンジャンス。**

* 2014/03/18 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

  
  
ということでー、3月19日はウォーマシンの新エキスパンション書籍Vengeanceの発売日になっております。有難いことに最近になってウォーマシンを始めて頂いた方もいますのでご説明しておきますと、ウォーマシンは基本ルールブックのPrime MKIIに各勢力のファクション書籍があって、その上で年1回位のペースでエキスパンションの書籍が出る、という形で展開しています。このエキスパンションの書籍には各勢力の追加モデルデータが載っていまして、今回のヴェンジャンスは二版となったPrime MKIIが出て以来3冊目となります（「ラス」「コロッサル」「ヴェンジャンス」）。ちなみにウォーマシンと互換性があるホーズも、Primal MKII、ファクション書籍、ドミネーション、ガルガンチュアンズ、という感じで出てきてますので、ヴェンジャンスの後に来るのはホーズのエキスパンション3冊目なんだろうと思いますけども。  
  
さて今回のヴェンジャンスも、新しいウォーキャスターですとかヘビーウォージャック、ソロにユニットが掲載されています。既にリリースされているものも一部ありますがこれからのものも多いので、書籍眺めつつ楽しみにして頂ければいいんじゃないかと思います。4200円となりますので、よろしくお願いいたします。ちなみに今回コンバージェンスは追加データございません！ご注意下さーい。

**春に実がなると思えばこそ。**

* 2014/03/19 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ここの所進めているボードゲームの制作、は、昨年得た様々な経験に基づいて取り組んでます。まだ形にこそなっていないんですが、以前とは比較できない程答えに近づきかけているかな、という感触を日々持ってます。ご説明すると一つ一つは凄く些細なことのようで何なのですが（笑）、製品作りが上手く行く時の感覚というのが何となくわかってきた部分があるのでございます。  
  
そういう感覚に従って進めてまして、1つ進んでは確かめて、良い感じで来ているんじゃないかなあ、どうでしょうねえ、と言いつつ日々やってます。何分生産委託先との二人三脚ですのでひとっ飛びにはいかないのですが、この工程を一つずつちゃんとやっていくのに勝ることはないかなと。一つの製品の原稿なんかをずっと見ているので普通の感覚だとどうしても飽きや油断が生じるんですが、そういうことがないように。一定の集中力を切らさずに続けていくのが大事大事。最終的に一番大事な仕事ってのは、地味なんだなあと改めて思います（笑）。そのためにもコンディションが大事なので、休みの日は休める限り休みますということです。

**ウォーマシンの本来の状況が戻りつつあるということかもしれません。**

* 2014/03/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

そうこうしている間に3月も20日！地味な時間がつづいているので早く時間が過ぎてほしい気持ちもあるんですが、まだ色々終わっていない仕事があるので待ってほしい気持ちもある。そしてそれ以上に20日は仕入れ代金のデカイ支払日。  
先日大幅に再入荷したウォーマシン関連、「こんないきなり再入荷しても支払いできるのか…」という懸念もなくはなかった、というかおおいにあったのですが、何とか無事支払いました。これも一重にご愛顧いただいている皆様と、新たにおいでいただいたウォーマシンプレイヤーの皆様のおかげです。ありがとーございます。  
  
今年はこの位の仕入れと売上を繰り返していきたいんですが…、こればかりはどうなるかはまだわかりませんな（笑）。4月にはかなり楽しみな新製品が色々予定されているようなので、勢い巻き返して参りたいと思ってはいまーす。

**ニューゲームズオーダーの消費税対応。**

* 2014/03/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

春分の日で祝日でしたねえ。いつからか祝日の日付が変わるようになって戸惑いますが。割と周囲もそんな調子だったのか、普段金曜には来ない方もいらっしゃいましたが概ね普段の金曜日。自分もまあ、ちょっとボードゲーム卓にお付き合いしたくらいです。  
  
あと4月をあと10日となりまして、ニューゲームズオーダーの消費税対応を決定したりしていました。基本的には税込み価格変更無し、つまり全体的にちょっと値下げして対応します。楽なわけではないですが、差し当たり利便性優先で参ります。原則新しい製品を作り続けていますので、これからの製品の価格設定の際には消費税分を織り込んで決めていけばいいのかなと思っています。  
  
ただ輸入品については、これは消費税というより円安状況の影響ですが、再入荷の際に価格変更する物はでるかと思います。…まあ、この物と釣り合う価格でご提示できない物を再入荷できるのかどうかという問題があるのですが…。弊社に限らず、輸入ゲーム全般の卸/小売は以前より難しい状況なのかなとも。引き続き考えて参りたいと思います。

**ルール訳して本格始動（したい）。**

* 2014/03/22 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

色んな案件を進めている結果、どーしても、どーーしても後回しになってしまっているファイアストーム・アルマダのルールですが、地道に訳は進めています。ルール自体は非常に読みやすくなっているのが救いだ。ディストピアンと比べても個々のモデルのルールがシンプルになっている分、シナリオ戦が面白そうなゲーム内容になってます。相変わらずちょっと長い（小規模でも2～3時間…）になるのが玉に傷なんですが、ルールブックに収録されている中にサドンデス的に終了する良いシナリオがあるので、近日中に試してみたいと思います。

**ビッグチーズの嬉しくちょっと苦しい状況。**

* 2014/03/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ニューゲームズオーダーでビッグチーズをの日本語版を出してからそろそろ1年位経ちます。お陰様で今日に至るまでご好評いただいております。…というか、一時販売数が落ち着きを見せかけたのですが、その頃よりまた売れるようになっている状況です。そうなったら良いなあと思っていたとは言え、本当になるとちょっと新鮮な驚きがあります（笑）。  
  
そしてそれにより副次的なこととして、完成品になっている（つまり出荷できる）ビッグチーズが底をつきつつあります…。コマ詰め作業を再開しなければならないわけです。最近在庫を見ては、「いやーまだまだ200個あるし…」「150個あるし…」とか言っていたのですが、30個を切ったらもう誤魔化しは効かんのであります（笑）。色々あるけど時間取って頑張りましょーう。

**Recover Resorces。**

* 2014/03/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

先日お話していたファイアストーム・アルマダのシナリオを翻訳した所、早速やってみようということで一戦遊ぶことが出来ました。ルールブックに6つのシナリオがあるうちシナリオ1のBorder Clashは普通の勝利ポイント取りあい、2のEscalating Engagementはリザーブという予備戦力を残して後から出す、というルールと初期配置エリアの違いを除いてはシナリオ1と同じだったので、明確に差が出そうなシナリオ3、Recover Resorcesをやってみました。  
  
このシナリオ、盤上に3か所あるデブリ・フィールドにある目標物を発見すると5勝利ポイントのボーナスが入る、という、そのまんまですがゲーム性が高いシナリオです。ちなみに相手の中規模のユニットを全部倒して4ポイント、といった所なので、盤上に計15ポイントが乗っているという状況はそれだけでなかなか楽しみな状況。敵艦を落とすことを優先するか、目標物取りに行くのを優先するか…元々旋回したりするのに不自由な所が面白いSpartanのゲームですので、これが予想をはるかに超えて面白い。というか、デブリ・フィールドに船が進入すること自体がリスキーで、目標物が見つかるかどうかはダイスで5以上振れば成功、という確率なので、かなりのバカゲーになります。ターン制限はあるのですが、3つの目標物が全て取られたら唐突にゲームが終わるのも素晴らしい。「お宝拾いに行くと事故ってひどい目にあうけど、相手が宝拾おうとしてるのは見逃せない！でもデブリ・フィールド内にいる船にはなかなか砲撃が当たらない！」というような。ひじょーーに面白かったので、ファイアストーム・アルマダのやる気がすごく上がりました！もう一息二息翻訳頑張りまーす。

**ファイアストーム・アルマダの艦種ざっくり説明1。**

* 2014/03/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

スターター（パトロール・フリート）でちょっとずつ遊んでみたり、訳してみたりしている一方で順調過ぎるほど順調にリリースが続いているファイアストーム・アルマダ2版、そろそろ「いつの間にかアイテム数が増えていてどれがどれやらわからんのですけど…」ということになっているのじゃないかと思います。というか自分がなりかけてます（笑）。まあとりあえず、翻訳終わったらちゃんと調べてみるかな…と思っていたんですが、シナリオ戦が面白かったのと、実際リリースが早い（どうも毎月2ボックス×6勢力ずつの模様です）ので、翻訳まだ終わってないですけど見てみることにしました。どーも思っていた以上にゲーム性にダイレクトに関係していそう、ということもあります。  
  
アルマダの艦種は、ディストピアン同様（というかそれ以上に）各勢力でほぼ同一のカテゴリーが敷かれていてわかり易いです。ごく一部特定の勢力のみの艦種もあるんですが、今の所あって1種類程度の模様。で、今の所新規造型で出たのはこんな感じです。  
  
[パトロール・フリート（スターターに当たるもの）に含まれている物]  
　バトルシップ  
　クルーザー  
　フリゲート  
　SRS  
  
[その後リリースされた物]  
　ヘビー・クルーザー  
　キャリア  
　エスコート  
　デストロイヤー  
　コルベット  
　バトルクルーザー  
　  
　  
  
ここらへんを何回かで説明していきましょう、と言う所で、わかりにくさの原因はなんたらクルーザーの多さじゃないのかと思いましたが（笑）。一瞬「そんなにバリエーションいるの？」と思ってしまいますが、わかりかけてきた今はそこに選択肢が色々あるのは楽しいなあと思います。あとまだリリースされていないのが、  
  
　ドレッドノート  
　バトル・キャリア  
　バトル・ステーション（正確には限定で出ていた模様です…）  
　ガンシップ  
  
　  
といった所。他にもまだあるようですが、ちょっとここらへんの話をしてみましょう。

**ファイアストーム・アルマダの艦種ざっくり説明2。**

* 2014/03/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ということで、とりあえず何は無くともスターターにあたる「パトロール・フリート」ボックスに入っているバトルシップ、クルーザー、フリゲート、SRSからざっくりご紹介しようと思います。なおゲーム上では「パトロール・フリート」という用語は「編成ポイント800ポイント以下の小規模艦隊」ということになっています。801～1200ポイントでバトル・フリート、それを超えるとグランド・フリートだそうです。スターターを買うとパトロール・フリートが出来るよ、というミニチュアゲームの模範的なネーミングですねえ。  
  
  
  
パトロール・フリートの一例（たまたま画像があったレルソザという軍勢のもの）です。大きい１隻のがバトルシップ、中くらいの３隻がクルーザー、小さな４隻がフリゲート。加えて六角形と五角形のトークンがSRS（ショート・レンジ・スペースクラフト）です。  
  
・バトルシップ  
見たとおりという感じですが、パトロール・フリートの中では最も大事な旗艦ということになりますし、色々な装備が付いているので動かしていても楽しい花形です。しかし中小の船に対して無敵！みたいな感じかというとそんなことはありません。確かに攻撃力も防御力も１隻単位で見ればクルーザーやフリゲートなど目じゃないくらい高いんですが、複数が連なってくるそれらにはかなり脅かされます。加えて「移動が遅い」「旋回しにくい」「やられた時相手に入る勝利ポイントが大きい」ということで、これの動かし方が非常に重大です。華々しい時間より耐える時間の方が長い気もします（笑）。あとフリゲート等小型船に対し命中力が下がる為、近づいてきたフリゲートに移動でも射撃でも良いようにやられかねません。大事な船なので（単体でというより艦隊単位での）予防策が必須でございます。  
  
・クルーザー  
艦隊の中核になる中型艦。性能も中くらい…というと適当過ぎる気がしますが、実際スピードも旋回性能はバトルシップ以上フリゲート以下。装甲もフリゲート以上バトルシップ以下。ポイントも（以下同様）。ただある程度のスピードに加えてバトルシップと違い３隻程度で連なって動くので、敵を落とす力はバトルシップに勝るとも劣りません。そしてフリゲートとけんかすると（やっぱり命中力下がる為）結構負けるのもバトルシップ同様…。  
  
・フリゲート  
小型船なので、ゲーム的にはやられ役なのかと勘違いしそうですが、その移動力と攻撃力の高さから、艦隊の力の源泉です。非常に凄いです。良いポジションも取り易いですし、クルーザー以上の大きさの船からの射撃を意外なほど回避できます。そしてポイントもお安い。弱点と言えば「塗るのが大型船より楽しくない」こと位です（笑）。ファイアストーム・アルマダの編成では各船種が大中小３つのカテゴリーに分類されていて、それぞれのカテゴリーについて艦隊に含められる最小数と最大数が決められているので、このフリゲートのカテゴリー（ティア３）をどう使うかということと、相手のティア３との攻防で負けないことが大事じゃないかと思います。あとSRSには注意！  
  
・SRS  
ディストピアンウォーズでのタイニー・フライヤーにあたるもので、バトルシップや、それ以上に、まだご紹介していないですが「キャリア」という船種の大型船が搭載している小型宇宙船です。厳密に言うとSRSにも対SRS用とか対艦船用とか防御用とか修理用とか色々種類がありまして、編成時に決めることができます。一見オマケみたいに見えますがゲーム上は重要でして、本当にざっくり言うと「SRSは小型船に強い」「小型船は大型船に強い」「大型船はSRSに強い」というようなじゃんけんぽい構造になっています。なので、ちょっとやってみて「相手のフリゲート強いー」となったらSRSのルールを見る段階です。  
  
あ、ちなみに思い出したように商品のお話ですが、パトロール・フリートは「テラン」「ディンドレンツィ」「アクアン」「レルソザ」「ソリリアン」「ディレクトレート」の所有６勢力の物が各７５００円で発売中です。ルールブックは４５００円です。そしてテランとディンドレンツィに加えてルールブックが入った大きなスタートセットが１５０００円にて発売中です。ここらへんも近日通販で買えるようにせねば…という所で一端切ります。

**ファイアストーム・アルマダの艦種ざっくり説明3。**

* 2014/03/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さてようやく今回このご紹介を書いているモチベーションの部分に来ましたけれども。元々実店舗中心でやっているB2Fですので、店頭で（熱心なプレイヤーの皆様から、あるいは自分達から）飛び交うミニチュアゲームの話は非常にバラエティに富んでいるんですが、内容富み過ぎていて改めてBlogに書く所までいかなくなってしまっているのが現状です。ここらへんも何とかしたい、ということで、今回のアルマダについては、自分がこの数日で俄然興味を持ってルールやデータを見た内容をそのまま書いてます。さて船種続き（船、船と連呼してますがSFの宇宙船です）。  
  
・ヘビー・クルーザー  
ヘビーなクルーザーという名前通り、攻撃力、防御力、編成ポイント、そしてミニチュアのボリュームがちょっとグレードアップしたクルーザー、という認識でほぼ間違いありません！軍勢によりですが、得意な射撃距離や角度なんかががらりと変わっていたりもします。クルーザーでちょっと足りなかった対バトルシップ、対フリゲートへの力押しなんかも、これならば！と思わせてくれるものです。ティア2の中では一番強力、という考え方でいいんじゃ～ないでしょうか。ポイントはホント高いですが、ミニチュアの価格はそうでもありません（笑）。現在3隻で4125円です。正確にはクルーザーかヘビー・クルーザーが作れる「クルーザー・グループ」という商品で出てますが、パトロール・フリートを買ってクルーザー既に1ユニット持っている人ならヘビー・クルーザーにすることが多いんじゃないかと思います。  
  
なお通常のクルーザーのスコードロンに1隻だけヘビー・クルーザーを混ぜられる、というルールもあります。クルーザーがパワーアップできるのでちょっと嬉しい気もしますが、射撃の連携は難しくなる？  
  
  
・キャリア  
今回一番気になる種類。SRSトークンを多数搭載できる大型船です。その分攻撃力はバトルシップより控えめ。ディストピアンだと自身のスピードが遅くなかなかタイニー・フライヤーを投入できないなあ…という感触がちょっとあったりしましたが、アルマダではそこらへんのルールが軽くなっていて、俄然機能し易くなっています。いやーSRSのルールは評価できますですよ。搭載したSRSを変更すれば対策できる相手が変わる等、色々できるので、バトルシップが戦士なら、キャリアは魔法使いという趣き。と言って、B2Fでもまだ本格的に使われてないのでこれからですこれから。ミニチュアデザインも何か気になるのが多いですし！  
  
  
  
↑ディレクトレートのキャリア・グループ・ボックス（キャリア・グループは各勢力とも3750円）。メインの攻撃力となるSRSトークンの他、エスコートが収録されてます。  
  
  
・エスコート  
ディストピアンウォーズをやっていた方にはお馴染み、という感じですが、バトルシップをはじめとした大型艦船に付属させられる随伴艦です。主要な役割は親となる艦に「ポイント・ディフェンス」を加え、守ること。ディストピアンにおけるアック・アックに当たりますが、敵艦からのトーピード等の射撃やボーディング・アサルト（戦闘員の乗り込み戦闘）の防御力を加えるというわけです。また、ポイント・ディフェンスはSRSに対する攻撃にも使用する為、バトルシップを守り、その攻撃力を保ち続けたいという向きの方にはホントにお勧めです。ちなみに軍勢によって、ポイント・ディフェンス以外の装備を持っていたりいなかったりは様々。自分は使っている種族のリストをご参照いただければと思います。  
  
と、結論としては「キャリア・グループ」ボックスもかなり良いよということですが（笑）。  
いや～、やっぱり文字にすると紹介も結構かかりますなあ。ということで最新リリース物の分をもう1回書きまーす。

**自分たちだからできることを。**

* 2014/03/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ここ1年位若い人間と仕事をするようになって…というと自分が随分年長者になったようですが（30代半ばの人間です）、仕事っていう物に対するある種の（ちょっとした、でも重大な）誤解を指摘することが時折あります。つまるところ他の人ができないこととか、面倒だとかいうことをやるとお駄賃としてお金がもらえるというのが大原則だよ、という話。  
  
他の人からしたらとても耐えきれないようなことが自分には（鼻歌交じりでできるなんてことはめったに無いですが）何とかできる、と仕事になる…というわけで、シンドイのはまあまあ前提条件だよという。一応全員提出できそうな感じで設計されてる学校の宿題やるのとは違うんだぞという話をしていると、自分から生じるオッサン感が拭えなくなりますが、他の人に話していて改めて大事だなと思っています。他の人でもできる能力と動機があることでは仕事にならん。自分が要る理由を求めなければと。そういう意味では、春の新製品はその一つの指標になるものが揃っているかなとは、思っています。予断許さないですが、リリースに突き進もう。

**やらねばならんこと。**

* 2014/03/29 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

例年のことながらこの時期のニューゲームズオーダーは、前年度と今年度の仕事が両方極まってくるたいへんな時期でございまして、この日はそこらへんのことを含めた全体会議。議題としては春新作、夏新作の関連もいくらでもあるんですが、その前に前年度の自社製品関係の総決算が多大な時間が取られてます。たくさん作ったからなあ…。売上というベースでは間違いなく上昇しているんですが、その上昇率より制作費の上昇率の方が遥かに上回っているという現実（笑）。利益ベースでどのくらいの上昇率になったのかについては…まだわかりません。集計中です。戦々恐々。しかしこれを乗り越えないと2014年度に向かえないし、爽やかに2014年を始めようと苦闘中です。全員野球で頑張ります。

**ファイアストーム・アルマダの艦種ざっくり説明4、でいったん区切り。**

* 2014/03/30 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

というわけで気まぐれにファイアストーム・アルマダのお話第4回。今回のデストロイヤー、コルベット、バトルクルーザーまでご紹介しますと、差し当たりリリースされているものの説明完了です。これが×6勢力、ということで、編成するにも結構個性を出せる感じになってきているのは良いのですが、B2Fの卓上でもまだ消化しきれてない、逆に言えばこれからでも全く問題なく間に合いますのでー、気になった方はチェックしてみていただければ幸いです。  
  
・デストロイヤー  
これもディストピアンとの比較から始めると、皆様「フリゲートの強い版、ティア3の最強モデルだろ！」と推測されるんじゃないかと思いますが、実は全く異なります。まずティア2（クルーザーと同カテゴリー）の中型モデルです！しかも得意な射撃距離は中～遠距離（レンジ・バンド3）…側面に陣取って止まって撃つ、と言う感じの狙撃型になっているんです。意外！シナリオ戦が大きなウェイトを占めそうなアルマダでは相変わらず出番はありそうですが、そこの所はご注意ください！ちなみに「デストロイヤー・グループ」のボックスは（基本的に3隻入り、ものによっては4隻入りで）2820円です。  
  
・コルベット  
フリゲートの軽量・快速型、というように捉えて間違いない小型船です。ゲーム中一番移動力があるので、それが何より長所と言う感じですが、ディストピアンの同名カテゴリーと比べても攻撃力もあり、ぐっと人気が出そうな気がする船種です。問題はフリゲートと同じで、塗りを気にしだすとたいへんそうということです（笑）。個人的にはフリゲート同様、編成考える前に持ってはおきたいもののような気がします。商品としては「フリゲート・アンド・コルベット・グループ」という、各1スコードロンずつ入ったボックスが2820円です。う～ん火力と手間の箱（笑）。でもお安いですな。  
  
・バトルクルーザー  
要はこれの話がしたいということなんですが（笑）。こちら、クルーザーと言ってますが、なんとティア1（大型カテゴリー）です！どちらかというと軽量快速のバトルシップで、中規模までのゲームであればバトルシップの置き換え選択肢になり得ます。理由は「ポイントがちょっと軽い」「移動力が高くて良いポジションを取り易い」「やられた時に相手に取られる勝利ポイントが低い」…のに加えて「1隻編成した時に限るがフリゲートを2隻まで加えられる」という何ソレ強い、という感じの例外編成ルールによります。このバトルクルーザーの編成はホントに例外的でして、「1～2隻で使えるが、800ポイント以下の小規模（パトロール・フリート規模）ゲームでは1隻でしか使えない。ただし1隻編成時に限りフリゲートを2隻まで付けられる」と言うルール。800ポイントを超える中規模ゲームだと「バトルクルーザー1隻+フリゲート2隻」か「バトルクルーザー2隻」の選択になります。「バトルクルーザーってヘビー・クルーザーと何が違うの？ま、とりあえず見送ろう」という方々に改めてお勧めしておきます（笑）。商品は「バトルクルーザー・スコードロン」ボックス、2隻入りで3750円です。「とりあえずパトロール・フリートだし1隻塗っておくか…」とか言ってしまうと2隻目塗るのがたいへんそうなので、両方塗ってあげてください（笑）。  
  
  
ということで、自分もまだパトロール・フリートでしか遊んでないんですが、調べてみたら俄然面白そうでしたというご報告です。使ってみたディンドレンツィも良いんですが、データ色々見ているとソリリアンがやっぱり気になるので作ろうかな～と思ってます。あとレルソザもいいな～。ともあれ、次の週末日曜日辺りにまた遊ぼうということになってますのでー、気になる方は良かったらご来店ど～ぞ～。  
  
  
  
↑わたくしがただ今気になってますソリリアンのバトルクルーザー。うーんいいなあ。

**区切りと言えば区切り。**

* 2014/03/31 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

外向きには地味な、中を見ても地道な3月終了。お陰様でB2Fゲームズはある程度ウォーマシンの基本商品在庫が復活し、ファイアストーム・アルマダも来ているので合格点の売り上げがだせました。…というより、急に増えた仕入れ代金が支払えるだけの売り上げが何とかだせた、という感じですが（笑）、よろしゅうございました。4月も楽しく。制作的には自分パートはかなり抜けておりまして、ほとんどが支払い、輸送関連の調整等「待ち」の時間になります。その次の制作の仕事のスタートをせよ、と言う話もあるのですが、このタイミングでミニチュアゲームも取り組みたいと思います。  
  
ちなみに3月は年度末じゃないのか、というと、ウチに限りましてはB2Fは9月決算、NGOは2月決算なので、実はそんなことは無いという感じです。むしろ4月末期限のNGO決算の業務が昨年のフル回転のせいもあって倍増しているので、みんなで挑みかかっている感じです。我々未だ気持ちは2013年です（笑）。早くこれ終わらせて2014に進みたーいー。