**ゲームマーケット完了。**

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

6月15日に遡って書いているので結構前、と言う気もしますが、ゲームマーケットでした。
ビッグサイトにお越しの皆様、有難うございました、そしてお疲れさまでした。
ニューゲームズオーダーのブースは開場前待機列の方々の入場口のすぐ傍だったんですが、
開場直後、いつまで経っても途切れない待機列の入場者の皆さんに驚き、
というのがとにかく印象に残っています。6500人もいらしたそうで。増えましたねえ。

過去自分達は、ゲームマーケット当日にフィナーレを迎えるようなリズムで仕事をしてましたが、
今はそういうことではなくなりまして、むしろゲームマーケットはスタート、という意識が高まってます。
あとはご愛顧いただいている皆さまにご挨拶を差し上げる日と言う感じで、そう思うと、
ちょっとゲームマーケットがエッセン的になったのかもしれないなあと、そう思いました。
ともあれ、有難うございました。

**スタートしましたので。**

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

ゲームマーケットを終えて、本来定休日なのでゆっくりと休みたい所だったのですが、
ワンス・アポン・ア・タイム日本語版の弊社分在庫がイエローサブマリン様から
送られてくる予定の日、ということで流石に休出。この1日は大事なので！
そしてアン・ギャルド、ゴー・ストップを含め各店様にご案内し、
早々にご注文いただいた店舗様には出荷し、という1日になりました。疲れていましたが、充実感。
送り出したゲームが、皆さまのお手もとに渡って、お楽しみいただけることを祈ります。

**長い勝負になりますなあ。**

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

この日も引き続き出荷作業から。B2Fの開店後はご来店の皆さまから
「ゲームマーケットどうでした？」とご質問いただきましたが、
「いや～、良い感じでしたよ」という何となくふわっとした返答になってしまいます。
それもそのはず、これからどれだけ出荷していけるのかで成果が決まるからでして（笑）。

ゲームマーケットに6500人の方がいらっしゃるということは、凄い事ですが、
その6500人の方で、日本でボードゲームを遊ぶ方の全部、というわけではまったく無いのだから、
ホントに凄いなあという気持ちはあります。いらっしゃれない方も、ゲームマーケットをご存じない方も、
ゲームマーケットにいらっしゃる方と普段一緒に遊んでいる、と言う方も数えたら。

以前ゲームマーケットに1000人位来ている時より、自分達が直にお目にかかっていない方の割合は、
増えているのかもしれないなあと、ぼんやりとした感触で思っています。
自分達のやり方の、大事な部分は変えないまま、そういう方にもゲームをお届けできるように、
やっていこうと思います。

**ばたりと休み。**

* 2014/06/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

月曜日働いていたので、一週間ぶりのお休み。
ゲームマーケットでは開場から閉場まで7時間、ホント無酸素運動と言う感じで活動するので、
この日は本当に休みました。身体もそうですが気持ち的にお休みが必要です（笑）。

ゲームマーケットでゲームのご説明などさせていただいた皆さまに対して感じたのは、
ホントに新たにボードゲームに触れたばかり、と言う方が多いことです。
そういう方にご説明する時には、ことさら「手を抜けないぞ」と、
力が入ってしまう性分でございます。全力は尽くしたと思っているんですが、
お一人お一人のお役に、何らか立てたのかどうか。
どうだろうなあと思いながら、1日休みました。

**Specially Special Thanks.**

* 2014/06/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

そう言えば書き忘れたんですが、火曜日にはタンサンファブリークの朝戸さんにご足労いただいて、
B2F開店前にミーティングしていました。
詳細はその内と言う感じですが、次の物づくりに向けて色々実になる話ができたと思います。

朝戸さんと話す時は、正面から思っていることを思いっきり言います。
自分は元からガンガン言う人間なんですが、朝戸さんにそういう風に言うと、彼は彼で、
彼の意見をはっきり示してくれるのが有難い所です。
彼らには彼らの「確信」があって作っているんだなということが感じられるので、
デザインもお任せする甲斐があると思います。

…まあその事自体と、自分達がその確信を是とするかどうかは別問題なんですが（笑）。
実のあるぶつかり合いを妥協無く経て、また皆さんを喜ばせられたらいいなと思います。

**言わば黄金の7時間。**

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

先のブログでも書きましたが、ゲームマーケットが少しずつエッセンぽくなってきている趣を感じます。
だからこそ、と言う感じもあるのですが、7時間はホントにあっという間。
エッセンは4日、準備日含めて5日あるので、もう少し色々やる時間があるんですが、
10時から17時の7時間にやれることはなかなかに限られている。
その7時間をどう過ごすかというと、今回は特に、プレイヤーの皆さまとお話したり、
ゲームを御紹介したりということに費やしたのですが、一方では
「ある程度落ち着いて商談が持てる時間があったらいいなあ…」とは正直感じました。

4日は正直いらないので、ビジネス用の1日と、ファンの皆様向けに1日、
と言う感じで2日あったらいいなあ。
どうにかそういう場が別であったらいいなあと少し思っています。前日までは皆さん忙しそうだから、
翌日の月曜日なんかにどこかでビジネス関連の方のミーティングとか持てれば…、

…とか言い出すとまた仕事が増えそうなので、1回考えるのはやめよう。
他でやる方いらしたらお声かけください（笑）。

**唐突にMTG遊ぶ。**

* 2014/06/07 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゲームマーケット後初めての週末、ということで、ちょっと趣を変えて、
店のゲーム卓ではマジック・ザ・ギャザリングの多人数用セット「コンスピラシー」
でブースタードラフトをやっていました。MTG、というかトレーディングカードゲーム、
久しぶりすぎる…！何なら10年ぶりくらいではなかろうかと。

このコンスピラシーというのが、8人でドラフト、2卓に分かれて4人戦で戦う、
というコンセプトでできているということで、それは是非やっておきたいなあ、
というものだったので、俄かに昔MTGをやっていた現ボードゲーマーの皆さまと。
せっかくゲームマーケットも終わったし、こういう新しい趣のものを試す余裕が持ててよかった。
ちなみにゲームはたいへん面白うございました。MTG、今新たに学ぶことが多いなあ。

**久しぶりにミニチュアのこと考える。**

* 2014/06/08 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

有難いことに、自分がかなりの部分ボードゲームの仕事にかまけている間も、
ウォーマシン勢の皆さん中心にミニチュアゲーマーの方がご来店されたり、
お店で遊んでられたりと、良い形で盛り上がりをキープしていただいてます。
まあ良い意味でミニチュアゲーム屋としては古くなって落ち着いた、と言う気もしますが（笑）。

1年前の6月にはウォーマシンのイベンントなど大々的に開催したりしましたが、
若干NGOが安定しつつある今（ホントは全然油断できないんですが安定しつつあることにして）、
ミニチュアゲームの方でも一働きして参りたいなあという気持ちにはなっています。
すくなくとも気持ちだけは（笑）。
まずは何は無くともウォーマシン遊びたいし、それ以上にホーズ遊びたいし、ソリリアン塗れた上に和訳一応やったのに1度も出撃していないファイアストーム・アルマダやりたいなあ。
そしてその向こうにディストピアン2.0…。順番にやっていきたいと思います。
とりあえず最近、毎週木曜日が平日ウォーマシンの日になりつつあるので、
それを眺めているだけじゃなく自分もサークル新編成で参加しよう。あとどこかでアルマダ遊ぶ会をやろう！

**やっぱりあまり降らないでほしい。**

* 2014/06/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

なんかもう、梅雨ともつかない大雨が降り続く毎日ですねえ。休みの日ながら外に出る気も起きず。
雨でもご来店いただける皆さまへの感謝を新たにしました（笑）。
しかし実際、1回おいでいただけばあとはゲームを1日遊んでいただけば、
という風にいうと、ボードゲームやミニチュアゲームは梅雨にも向いていると言えるかもしれません。

…と言いながら在庫置き場の除湿器の仕事を今思い出しました。除湿大事だ除湿！

**一瞬。**

* 2014/06/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

明けて火曜日。休日明け、NGOは月曜日が定休なこともありまして、
火曜日というのは一番出荷が多くなる傾向にある日です。
と言っても先週たくさん出荷したから果たしてどうかな、という気持ちでしたが、
この日も出荷はたくさんあり。有難い。

と言う一方では次の制作関連も順調に進行してまして、
先のゲームマーケットをでの売り上げを早くもつぎ込むタイミングが来ている模様。
いや～短い安らぎでした（笑）。まあ素早く製作を進められているということを前向きに捉えていこう。
今作っている物は…夏の終わりくらいには出るのかな？
自分たちにはちょっとまた区切りになるタイトルです。

**Hordes新商品、ちゃんと来ております。**

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

長きにわたりウォーマシン/ホーズの入荷が不安定な関係上若干皆さまにご心配おかけしていますが、
今月の新商品、無事入荷しております！
今回の目玉はジャーニーマンウォーキャスターのホーズ版、レッサーウォーロックです。


<http://privateerpress.com/hordes/gallery/trollbloods/solos/horgle-ironstrike>

トロールブラッド、ホーグル・アイアンストライク、3000円。


<http://privateerpress.com/hordes/gallery/circle-orboros/solos/una-the-falconer>

サークル・オルボロス、ウナ・ザ・ファルコナー、2160円。ミニチュア的に人気の予感。


<http://privateerpress.com/hordes/gallery/skorne/solos/tyrant-zaadesh>

スコーン、タイラント・ザーデシュ、1800円。

自分はここまで検討してませんでしたが、35ポイント戦以上のゲームであれば使ってみたい所です。
問題は長くやっているうちにトロール・サークル・スコーンの編成を一通り持っているので、
どれを使ってみるかですが…！普通に考えればサークルなんですが、
今回出たウナが使うグリフォン系のウォービーストを1個も持っていないということもあり（笑）。
ただミニチュアも良いですし、…その内に！

**ルール文面の仕事。**

* 2014/06/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

次のゲーム作り、ボードやカードのデータ作りは完了し、ルールブックの準備段階に入っています。
自分達が日本語版を出版するゲームは多くの場合、大なり小なり古いゲームなので、
元版のルール文面（ドイツ語や英語ですが）を見て、その記述方法にうーん、
と唸ることも少なくありません。
やはり古いだけあって書き方が確立されていない部分があるのか、
結構びっくりすることになっていることもあります。

こういうのをどうするか。元のまま書くのか。がっつり直すのか。
自分達の思うように直していいのか。
やっていることが復刻だけに、いつもどこか懸念が残ります。

しかし今回に関しては、図などを含め、多少手を入れています。
内容物に関してはかなり原版に近付けて作っているのですが、ルールだけは変えてみました。
どうだろう。責任重大。

**ルール、誰向けなのか。**

* 2014/06/13 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ルールの話の続きですが、商業として多少なりと部数を刷って出していくとなると、
その書き方に正解は有って無いような物になってきます。
というより、自分達の製品がどういう風に受け取られている、ということについて、
想像しながら自分達が決めていくしかない所があります。
あと加えて、どういう風に受け取って欲しいか、（どこか越権行為に感じながらも）
自分達の思いを出していくしかない。

誰かにとって言葉足らずでも誰かにとってはちょうど良く。誰かにとっては常識の言葉も、
誰かは知らない。（「競り」は「競り」だろう、で済ませていいのか…）
同じことを入念に繰り返し念押しして欲しい人もいるし、繰り返してほしくない人もいる。

色んなことを考えるんですが、弊社の訳は現在あんな感じになっています。
自分達が出す物については、責任として、自分達が決めていこうと思っております。
これはニューゲームズオーダーではなくて自分個人としてなんですが、
頭から音読したら皆がわかるように書いてあったらいいなあと思っています。

**自分としては納得。**

* 2014/06/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

たかが6ページ、されど6ページと言う感じで、ルールブックのデータ作りが終わる気配を見せず（笑）。
文面だけでなく図の配置等々と含め全体的にバランスを取る作業になるので、
ま～それはもうチマチマした作業になります。
いつからか、最終的には1台のパソコンの前に3人が半日座って作業し続けるスタイルが恒例に。

最終的に、何とか、良いのではないかという所に至ったので、後はまた、
皆さんにご覧いただこうと思います。
並行して工場と内容物の細部について調整しています。9月には出したいなあ、9月には。

**足回りの落ち度、できれば防ぎたい。**

* 2014/06/15 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のメインの製品群は今海外生産で、決まった工場に依頼してます。
作業していてとにかく良いのが返事が早くて対応が細やかなこと。
所によっては「まあ大体こんな感じで」というようなノリがびっくりする程あるんですが、
今頼んでいる所はこちらの（正直自分でもちょっと細かいと思う）修整にも粘り強く答えてくれます。

自分でも「細かいこと言ってるな～、自分…」と思うことしばしばなんですが、
自分の満足ではなくて買って頂く皆さまの満足を追求しているわけなので。
微力ながら、取れるホコリは落として行こうと思ってやっています。

あと自社製品作りは当然ながら全部一からなので、必要なことは全て指定しなければ、
（気が効いた発注先なら多くの場合「何となく」上手くやってくれますが）
どうしようもないことになる恐れがありますので！
なので打ち抜いた後の紙タイルを入れる袋のサイズについてうんうん悩むことになります（笑）

**そんなことを多少言っていられる今に感謝。**

* 2014/06/16 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

6月も半分過ぎ、世間はワールドカップ。「世間は」とか言ってますが自分も普通に見たい派です（笑）。
仕事をそれなりの軌道に乗せられていることに感謝したい6月中旬でございます。

しかしブラジルは12時間時差があるので、見事に午前中ですねえサッカー。
もう1年以上午前中に出勤して21時まで店営業、という仕事スタイルを続けているんですが、
しばらくは昼から出勤も辞さずの人間になりたいと思っています。

**まじまじ見ると道半ば。**

* 2014/06/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

新製品大量リリースした月の火曜日ということで、とにもかくにも、
注文来てくれるかな～というのが気にかかってましたが、何件か注文をいただきました。良かった。
今月設定している目標に向けて一歩前進。

新製品を出す、売り上げを上げる、次の制作費を捻出する、製作をする、新製品を出す…、
というサイクルを、相応の苦境は有りつつも、2012年の秋からずっと続けています。
そして苦境の後には、苦しんだ分だけ状況は好転しているという実感はあるので、
やりがいは大いに感じてます。

しかし、ここではまだ止まれない。ここで落ち着いても成功という段階では全くありません。
外から見たら、あれだけ活発にやっているんだからきっともう軌道に乗って、
成功しているんだろう、と見られているんだと思いますが（笑）、
そういう所を目指して這い進んでいる最中です。

自分達が思う事を妥協無くやりながら生活するというのは、本当に高い目標だなと思います（笑）。
なかなかそこまでは行けないですが、あきらめず、くさらずに目指していきますよお。
2014年が終わる頃にどこまで行けるか、それを楽しみにしています。

**シンプルに捉えてます。**

* 2014/06/18 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

中旬、定休日で一休み。道半ばだけど成長している、という話ですが、
こうやって休みが取れて、お金は残らないけど製作をスケジュールに沿って進行できて、
しかも喜んでもらえる、売上が上がる物を作っているとある程度以上見込んで動けているんだから、
やっぱり過去よりは進んでいる。
近年のボードゲームの盛り上がりに助けられている所はホント大きいですが、
まあ自分達を含め、ここら界隈の人たちがみんなで盛り上げたんだと捉えたっていいよな、
とも思ってます。だから、自分達としてはもう少し、もう少し持ちあげたいですねえ。

自分達が売り上げているボードゲームの売り上げは僅かばかりではありますが、
それでも、現金の形では目にしたことは無い金額が決算書には書かれています（笑）。
その金額分だけ国内にボードゲームを流通させたってことなんだなと気付いてから、
その数字が上がることを、改めて前向きに捉えるようになりました。
まず自分達が良い物を出すのが大前提なんですが。良い物を作って売って、
それで売り上げが上げられれば、楽しくボードゲームが遊ばれる現場が増え得るということだからと。
だから1日休んで、また立ちあがろうと思って休みの日は休みです。

**35。**

* 2014/06/19 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

歳になりました。例年はあまり誕生日（というか記念日関連）に敏感で無いタイプなんですが、
35というのは一つ区切りだなあ、と感じる所はあります。
仕事を始めたのが23の時で、独立したのが26なので、結構な時間が経ったんだな、と。
ここまでの自分の仕事を考えると、成果という部分では時間なりかなあ、位の感想ですが、
取り組んだ仕事自体は、ほんとメタクソやったなと思います。
まあ、世の中で成果を上げている人たちが、見えない所でどれだけのことをしているのか、
という見積もりが、甘かったんですな（笑）。簡単じゃない。諦めるべきでもないですが。

まあ年を取ったなりにやり易くなっている部分も多々あるので、引き続き頑張って参りましょーう。
種は存分に巻いている、それなりに育ってもいる。収穫しようよ収穫を！

**去年の今頃は。**

* 2014/06/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

笹井さんがウォーマシン百戦するというチャレンジイベントをやっていたな～、
と、唐突に思い起こし。1年経っとるんですなあ。
当時ウォーマシンは盛り上がっていた物の、在庫をほとんど補充できず、
何とか盛り上がり続けて欲しいなあと思ってやったものでした。あれは面白かったと思うんですが、
問題は1年経った今もウォーマシンの入荷状況に大きな改善が見られないことでございまして。
うーん、どうしようと言い続けて1年経ってしまいましたが、こればっかりはあまり策は無く、
「耐える！」と言い続けるしかないのかもなあ、と思っております。
と言う感じなので、たまに従来品の入荷があった時はお買い逃しないようにお願いいたしますー。

**ミニチュアゲーム屋のやり方は今。**

* 2014/06/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

自分がミニチュアゲームの仕事を始めたのは24歳の時なので、もう11年前になりますが、
その時に教えられたり自分で考えたりした様々なことは、未だに基本になっています。

ウォーハンマーや、それに追い付き追い越せで作られたウォーマシンのような、
長年にわたって継続的に遊び続けてもらおうというミニチュアゲームのタイトルを売る時には、
現行リリースされているミニチュアを全部並べて売るのが基本。
プレイヤーの皆さんに、ここからここまで全部あるよ！という所から選んでもらうべしと、
最初に教わりました。実際全部揃っている売り場があると言う事が、
ミニチュアゲームのジャンル自体に大きな意味を持たせるんだなあということは、
働いていて自分もすぐに理解しました。そのゲームの全体像を売り場で示すことが大事と言いますか。

それが一つの理想的なやり方だということはわかっているだけに、
今の全部揃えられない状況には忸怩たる思いがあります。ずーっとあるんですが。
どういうサービスより、ミニチュアゲーム屋はそれが大事だということがございますので。

しかしメーカーの生産体制にも限界がある以上、ウォーマシンについては、今は前進も後退も難しい。
個人的にはどういう形だろうと、生産やラインナップに関して、
メーカーに大きな決断と転換をしてほしいなと思うんですが。
このまま騙し騙しは、全体に限界が来るんじゃないかなああ、と懸念しています。

**有難い機会をいただいている。**

* 2014/06/22 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ここ最近の仕事というとニューゲームズオーダーの制作・出荷を頑張りつつ店、
という状況です。この日は、6月も後半ということで巻いていかねばー、と、請負案件の進行に動く。

他の業者様のゲーム出版の為に、ルールを書くわけでも絵を描くわけでもない自分が働くということ。
（翻訳は必要に応じてちょっとやりますが）
ボードゲームの製品をリリースする仕事というのは多岐に渡りますし、
誰かしらディレクションを担当する必要があります。
だから理論上はあり得ると前々から思っていたんですが、
今回初めてそういう機会をいただけそうな情勢です。8年やってみるものですなあ。
そういう意味では初仕事、しっかりやりたいと思います。
（表には現れないので、これをやりましたと自分から言い出さなければ出ない仕事ですが）

**ふらりと新案件。**

* 2014/06/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

週末明けて1日お休み。土日の内には営業に加えて社内のプチミーティングもあり、
今後のスケジュールについて確認しました。
契約関連を水面下で確認しているのは認識していた新案件を今週発表、というのが主要話題。
自分は今の所働いておらず、今後何かしらあったとしても製品の仕上げ以降、
あとは流通関連…となるだろうと思っています。何分今までのボードゲームとは違う、
というかとなりのジャンルなので、どうなりますものか…！

**まさかのTRPG案件。パラノイアRPGの日本語版（電子書籍+紙）の日本語版出版、プレオーダー受付**

* 2014/06/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

[パラノイア日本語版 トラブルシューターズ特設サイト]
<http://paranoia.newgamesorder.jp/>

[ニューゲームズオーダーウェブサイトでの告知]
<http://www.newgamesorder.jp/Home/news_140624>

ということで遅ればせながら。…どこからお話するとよいのかが難しいのですが、
ニューゲームズオーダーとしては初めて、テーブルトークRPGの書籍出版に着手します。
リンクをご覧いただければ幸いです。
（そして御興味ありましたら是非とも御予約いただければ幸いです）

「海外名作タイトルの翻訳」という意味では、ニューゲームズオーダーが今まで行ってきた
ボードゲーム出版と相似形の活動とは言えると思います。
ニューゲームズオーダーはB2Fゲームズの志向していたメーカー業務を実現したい、
と言うところに端を発してスタートした会社です。そしてそのB2FGamesの基礎になっているのは、
自分達が学生時代にやっていたゲームサークル「とこぶし」。
私達、高校や大学の頃には、ボードゲームもやっていましたが同じくらいテーブルトークRPGもやっていました。
中でも沢田くんが持ってきて熱っぽく愛を語り、興味を引かれて皆で遊んだ「パラノイア」は、
忘れ難い思い出です。
飛んだブラックジョークのような体であり、また実際にはクラシックなタイトルでありながら、
きわめて実験的で挑戦的で、新しくて、それでいて愉快なゲームだったと記憶しています。
ゲームならではのお戯れという意味で言うと、これに勝るものはなかなか無いなあと思います（笑）。
知的な遊びと、ある種のくだらなさやおかしみを併せ持つこと。自虐的な側面といいますか。
根底の部分では、自分や自分達のゲームに対する考え方に大きな影響を与えました。

そういう、自分達にとって重かったタイトルを復活させるのがニューゲームズオーダーの柱です。
ボードゲームが大好きなのでボードゲームでやって参りましたが、
そろそろRPGもやってみちゃおうかと。
結構な時間が経ったけどやっぱり誰もやってくれなかったので（笑）、沢田くんがやってくれるそうです。
本人多忙なんですが、「やるー」というので「やればあ？」と答えました。
まあ何と言っても、契約書にグレッグ・コスティキャンのサインがされているのを見た時は、
柄にも無くちょっとテンション上がりましたね（笑）。ホントに僕らがパラノイア出すのね。
一丁気合入れて、皆様のお気に召すディストピアをお届けできればと思います…主に沢田くんが！
皆さまどうかよろしくお願いいたしますー。

**しかし6月、長い。**

* 2014/06/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

水曜日定休、ようやく6月も終わりに近づいてきましたな…と思った所で、
そう言えば先のゲームマーケットって6月1日だったんだよなということを思い出す。
うーん、ずっと前じゃないかと思ってしまいます。
なんだかんだと濃い時間を過ごしているからなんでしょうけれども。
今月はアン・ギャルドにゴー・ストップ、コラボレーションでワンスアポンアタイム、
とリリースし、それの出荷をしながら夏以降の制作をしつつ、
ゲームマーケット直前でストップしていた店の活動を再開しつつワールドカップを見る、
というような感じ。調子は悪くは無く、しかし良いと言い切ることもできない位の、
合格ライン近辺をふわっと飛んでいる感じです。
以前なら望むべくもない状況ではあるのですが、業務拡大を必要条件に組み込んでいる現在、
なかなか厳しい（笑）。やっていくしかないのでー、引き続きやって参りましょーう。

**最近木曜ウォーマシン。**

* 2014/06/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木曜はウォーマシンやっていこうじゃないかー、という有志の方の呼びかけが良い目印になっているのか、
この日もゲーム卓ではウォーマシン。盛り上がっていただき有難うございます。
この日は新たにウォーマシンを始めると言う方もいらして良い1日。

そういう風景を見ているとね、ホントにもう、自分も加わりたい。
ほんとちょーっとずつサークルの新編成を塗り進めているんですが、いつになることやら…。
そして一方ではファイアストーム・アルマダを塗り進めている人たちも。そっちもやってまいりたい。

大きな課題はたくさんあるけど、何とか乗り越えてミニチュアゲーム。
そう思いつつ、目の前の仕事をやっています（笑）。やっていこうやっていこう！

**交渉案件。**

* 2014/06/27 07:18 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

午前中はゲーム制作関連のミーティングで都心まで行っていました。
制作と言っても今回は自社製品では無く、制作進行諸々のお手伝い、
つまり平たく言えば外注のお仕事でございます。
タチキタプリントなんかは勿論そうなんですが、
最近はボードゲーム・カードゲームの制作の仕事を外部から請け負う形での活動も、
少しずつ出てきています。
今回の件も水面下でかなり長期にわたり少しずつお話進めているのですが、
ここにきて形にさせていただけそうな情勢に。有難いことでございます。

特に今回は完全に自分のディレクション部分が中心の請負なので、腕の見せ所ということで、
頑張っております。良い前例を作る為にも、良い形でまとめられれば嬉しい。
ホント頑張ろう。

**短期的な正解としては。**

* 2014/06/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

他の商業にとってはわからないんですが、この6、7、8月と言う時期は、
テーブルゲーム関連の店にとっては鬼門の時期だな～、とここ数年思っています。
正確に言うと2011年、東日本大震災のあった年からなんですが、
天候の崩れや暑さなどに対して、御来客の引き方、減り方という点で、
まったく違うレベルになったなあと。

自分の勝手な推測ですが、TwitterとかSNSで多くの方が緊密に日常の気分を伝え合うようになったことが、
大きめに影響しているのかなー、と思っています。
気分の共有がすごく強力になった、とでも言うような。

で、そういう自粛ムードを店側が対処するには、分かり易く強く「今日来て！」
というメッセージを発することなんだと、理解しています。
B2Fとしても、もう少しそういうイベント性を打ち出していくべきだろうかなと。

平常運転でやっていきたい気持ちもあるんですがね（笑）。
対策によって何かを得る時、都合良く得るばかりではないんだよなあと、
そんな考えに頭が及んでしまったり。まあちょっと策を講じたいなと思っております。

**パラノイア、反響の大きさに驚いてます。**

* 2014/06/29 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

<http://paranoia.newgamesorder.jp/>

今回のパラノイアの件に限らず、ニューゲームズオーダーはしばしば「念願のビッグタイトルだ！」
と自分達としては思っているものを手掛けるのですが、根っこの所で、
自分達のゲームタイトルや作者に対する重要性の認識の一般性に対しては大いに疑っているので、
「念願のビッグタイトルだ！…と自分達は思ってるんですけど、皆さまにおかれましてはいかがですか？」
というすっとぼけた気分を一方で持ち続けながら活動しています。
こればっかりは正直、大まかにしかわからないんですよねえ実際。

別に自分達が特にそういった向きに鈍いというより、そもそも一般的にも、
そのタイトルがどのくらいの強度を持っているかなんて、「過去にどれだけ部数が売れたか」
「どれだけの経済効果があったか」みたいな数字を物差しにしているわけで、
皆さんの思い入れをかき集めて一まとめにして立方センチメートル単位で測っているわけではない。

だから「念願のビッグタイトル」というのは自分自身の心持ちや、
せいぜい周囲のゲーム仲間の反応とかから適当に推測して言っているだけですが、
近年の皆さんの気分を反映する数字としてはかなり重要視されているのであろう
Twitterのリツイート数での反応を見ると、2500回以上されていて、正直驚いています。
普段のニューゲームズオーダーのアカウントでは、注目のボードゲーム新製品を発表して50リツイート、
と言う所ですので。いやあ、50リツイートでも随分凄いなあと思っているんですが。
パラノイア、念願のビッグタイトルなんですねえ（と他人事のように）。

まあ、と言っても一般的なテーブルゲーム商品と比べても5000円はお安いとはみなされないでしょうし、
（翻訳作業の量やプロジェクトの大変さを横で見ていると自分は安いと思っちゃいますが）
50倍の数字が出ているから50倍の部数が売れるわけでもないんだろうとは思っております。
思っておりますが、ここは一つこの勢いを買って、ご購入を御検討いただければ幸いです。
今後こういうことをどの程度大きく張っていくか、いけるか、という判断材料になる部分があります。
自分達だけでなく、こういったことを企画する他の商業主体の方々にとっても、
「いっちょウチもやるか！」となるか「あんなザマになるならやめとこう…」となるか、
一つ分かれる参考になると思います。

立場を無視して言ってしまうと、買っても良いかなーとお考えであれば御予約いただけると、
その後にもメリットが生まれてくる好循環の流れを生み出せるかもしれませんよ、
というのが自分が今申したいことです。面白いアイテムやサービスを生み出しやすく、
手に入れやすくなる流れ作りに自分達が一役買えれば嬉しいですし、ご協力いただければ有難いです。

まあ、自分達は比較的元気で朗らかで、多少の発想力と行動力がありますが、
反面自前の資金力が相当貧弱なので、何でもかんでもというわけにはいかず、
だから毒見役でも買って出ようと言うのが率直な心境です。

諸々未定ですが、様々なコスト等を聞いている限りでは御予約による電子書籍+紙書籍で5000円は、
その後の（数は未定ですが行う予定の）一般販売分と比較するとリーズナブル、
ということになりそうな情勢です。御予約締切は7月末となっています。
素っ頓狂な種類のアイテムなのでお好み分かれると思いますが、
お好みだという方は是非一つ、ご検討いただければ幸いです。

**新記録だけど必要最低限。**

* 2014/06/30 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

6月終わりましたね。6月のニューゲームズオーダーはアンギャルドにゴーストップ、
加えてコラボのワンス・アポン・ア・タイムを出したと言う事で、
かなり勝負のかかった月と位置付け、高めの売り上げ目標（普段の2倍）を設定していました。

結果として滑り込みでこの目標を達成しました。有難うございます。

…普通だったら「2倍！やった！」みたいなテンションでお送りしたいのですが、
スケジュールの中にこの業務拡大を織り込んでいる関係上、
この2倍もボーナスというよりは継続・進行の為の必要条件なので、「うん、なんとかなったか」
と真顔で頷く一同です。いや、勿論嬉しくはあるんですけどね（笑）。
今後もさらなる物を求められるし毎度ながら片っぱしから制作費に回っていて今会社に現金が全然無いので、
あまり喜びを表現する気になれないのでございます。

続いていることが最大の御褒美ということで、7月も頑張りましょう。
あと20日間位特にたいへんですが、耐えて忍ぼう。