**7月、始まった。**

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

7、8月は、率直に申し上げてボードゲーム的にはオフシーズン、ということになるんだな、  
ということを、仕事に取り組んできた数年間の内に理解するにいたりました。  
この時期に大事なのは2点。  
  
1. その状況でも何とか踏ん張る（営業的に）  
2. この時期であることを認識して無茶はせず、長期的な視野で備える  
  
ちょっと相反しているようですが。  
ボードゲーム、どうしても商業的な部分で夏は盛り上がってこないんじゃないか、  
というか毎年盛り上げられていない、という現実を見つめていまして。  
  
元より年間最大の盛り上がりどころである春ゲームマーケットの直後、  
加えて秋のエッセン前、ということですからねえ。  
そんな中でもようやくコンコルディアの日本語版も今月着荷するし、  
何とか売り上げを上げていきたいと思います。  
  
一方じゃ、無理押しで何かしてもドツボにはまる時期（過去の経験）なので、  
暑さや湿気に負けず集中力を保って、楽しい心を盛り上げて、  
次期新製品の制作仕事にガンガン当っていきたいと思っております。  
有難いことに…課題、積み上がってるし！

**年初計画の達成率。**

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

今社内でボードゲームの制作仕事をしながら一同が意識しているのは、  
何と言っても締結済みの契約書（つまり日本語版出版権を取ったタイトル）です。  
これには、「いつまでにリリースすること」という時限があるものが多いのです。  
正味の話、時限切れの危機が常にあります（笑）。  
まあ、契約しないことには製品作りができるわけないので最初に契約をするのは仕方ないんですが、  
契約にどの程度の時間を要するかというのは早々読める物でも無く、結果として、  
「いつも締結したタイトルに、制作と、それ以上に資金繰りが追われる」  
というサイクルになってくる所があります（あくまでニューゲームズオーダーの場合）。  
  
これがあまり過ぎるとほとほと疲れ切りますので、今年に関しては年初での方針会議で、  
「2014年にリリースするタイトル」について社内全体の合意を取りました。  
これはかなりの部分機能しているんですが、  
  
…ゴー・ストップなんかは、年始計画には入ってなかったんですよね（笑）。  
  
これはもう社内全員同じ性根なんですが、基本的には来た流れには即興でも乗りたいし、  
そうやって楽しくゲーム作りを進めていきたいんでございます。  
しかしそこで脱線し過ぎると体力も時間も資金も無くなる。  
ウチの最大限の長所であり欠点は、「100%自分達に決裁権があること」です（笑）。  
  
まあそんな感じですが今年は結構頑張っている。2014年も半分過ぎたので振り返ると、  
「まあ、順調で言っていいかな…」というペース。  
しかし、2～3個程スケジュールに乗って無いタイトルがあるのも事実なので、  
ここから巻き返して参りたいと思います。

**そろそろ発表できそうな気がする。**

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

工場からのプルーフ送付→修整依頼返答、を各コンポーネントについて繰り返す日々。  
重箱を突き続ける。先方もうんざりしてるかな～と思うんですが、  
そこで止めちゃいけないのがこの仕事です。妥協しない。妥協しない！  
次期新製品の生産詰め作業に入って結構経ちます。ちょっと気が遠くなってきています（笑）。  
  
しかし今日修整依頼を出した分が最後になるんじゃないかと（いう目算）。何とかなったかなあ。  
  
これでOKとなると生産工程に入りますので、そろそろタイトルをお知らせできることに。  
最近どのくらいの時期に発表したらいいのかちょっと計れなくなってきていますが、  
確信が持てた所でお知らせしようと思います。

**内容物、プレイ前、プレイ後。**

* 2014/07/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ボードゲームをやっていて、手持ちの御金を両替する時に「あれ、ストックにあるお金足りない…」  
となって他の人全員に小銭をストックに出してもらって両替祭り、ということ、あると思います。  
製品を作っていて、できればそういうことを避けようと思った結果、  
「よし大量にお金チップを入れよう」となり、盲点として、  
遊ぶ前にはしっかり箱に収まっているけど、チップを打ち抜いて使った後、  
袋に入れて箱に戻すと蓋締まらない、という盲点。  
  
遊ぶ前にも、遊んだ後にも座りの良いパッケージへ。そんなことに従事する1日でした。  
自分で取り組んでみると、結構な難題だった。

**Special thanks from B2F.**

* 2014/07/05 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

事後報告的になりますが、「コンコルディアの日本語版って予約できますか？」  
とB2Fに問い合わせが来たら「はい、承ります」と答えています。  
一応通販にも対応している（代引か振込オンリーですが）。  
  
自分から「予約受付中！」と叫ぶことを、最近は本当にやめてしまいました。  
ニューゲームズオーダーを始めたので、自分の店の販売を強めることは、  
NGO自社製品の出荷に悪影響を及ぼしかねないと思うからです。  
自分個人のこと考えたら、B2Fで売れたら売れただけ有難いんですが（笑）。本当に心から。  
なのでお問い合わせいただく方には感謝しきりです。有難うございます。

**去年に比べりゃこれでも天国。**

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

7月に入ったのですが、資金繰り的に余分な動きをできることもなく、  
静かに時を過ごさざるを得ない（NGOもB2Fも）。今月のプランははっきりしているので、  
そこまでやれることをやりながら、粘り強く進んでいくしかない。  
この状況が変わるのはコンコルディアが来たら。そして先月の売上が支払われる20日以降。  
天気の不安定もあるので、腹据えて制作仕事をしながらコマを進めていきましょう。

**原点に立ちかえりつつ、今の仕事を。**

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

定休日。日々の湿気と暑さでたーいして働いてないのに疲れているような感触があるので、  
しっかり休み。体調を崩していちゃ始まらない。  
  
先日10年ぶりにMTGやったー、なんて話をしてましたが、  
来週約15年ぶりにTRPGのマスターをやるということで、シナリオ作りなど。  
時節柄「パラノイアですか？」という話になるに決まっているわけですが、  
完全に仕事で無く遊びとしてなので、…シャドウラン4版です（笑）。  
自社でパラノイアを出すことになって以来、シャドウランの日本語版ルールブックを見ては  
「これ5000円偉大過ぎるな…」と社内で話していたので、ここは有難く楽しませていただきたいなあと。  
自ら望んだことではありますがこの所ホントに仕事がゲーム制作＆流通一色なので、  
仕事に関係ないゲームでリフレッシュしようと思っております。楽しみ。

**プレアラート来る。**

* 2014/07/08 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

火曜日立ち上がり。出荷はぼちぼちと言う感じですが制作の仕事（ルール関連）と、  
コンコルディアの流通関連などで一作業。  
  
フォワーダーさんから「コンコルディア9日東京港入港」との報が入る。明日ー！  
  
…といった所で、まだまだ焦るタイミングじゃございません。  
通関というのは時間がかかるんでございます。9日入港した所で、順調に進んで、  
自分達が受け取れるのは…19日～20日あたりが通例かなと。  
  
ただ自分が再三「可能な限り早くいただきたいので…」と言っていたからか、  
フォワーダーさんは鼻息荒く「最速でお届けしますよ！」と頼れるお言葉。  
ともあれ、ようやく来るぞいコンコルディア！…と思いつつもうしばらく通常運行です。

**邪魔な垣根なら要らないし。**

* 2014/07/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

定休日でまたもRPGのシナリオを作っている。  
元々凝り性で、1回RPGを遊ぶのにかなり準備する遊びかたをしていたので、  
だんだん遊ぶのが難しくなった所にボードゲームが来た…、  
という割合普通のゲーム遍歴が自分にもあります。  
ニューゲームズオーダーの元のB2Fの元、になった自分達のサークルは、  
ボードゲームのサークルを歌ってましたが、元を正せば学生時代のTRPGを遊ぶ集まりだったという。  
その頃の気持ちを思い出しつつ。ボードゲームもミニチュアゲームもRPGもTCGも、  
どれも面白いよなあと思いつつ、自分が役に立つ形で進路を選んできた感じです。  
それなりに年も経て、各ジャンルのこと、仕事として、遊びとして考えて、  
割と自由にシャッフルして、何か新しい切り口出せるかなーと考えてきたことが、  
最近ちょっと生き始めてきて、たいへんですが楽しいです。

**箱のミリ単位ずれへの対処。**

* 2014/07/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

6月から取り組んできた、下半期の大型新製品の入稿が一通り終わり、  
発注先向上のチェック段階に入っている。  
メインで使っている海外工場なので、発注ももう何度目になるかわからんくらい仕事していますが、  
この工場の有難いのは前回までにこちらが付けた注文について担当の人がかなり細かく覚えて、  
チェック項目に入れていること。  
  
前回アン・ギャルドの際に、箱表に対してのパッケージ貼紙がどの程度までずれても許容ラインか、  
という話をしていました（事前にもらった試作サンプルで1mm～2mmほどずれていた）。  
貼り紙が1～2mm程度はずれうることは避け難いということで納得し、  
（それが嫌ならば身蓋貼箱にせずキャラメル箱直接印刷にすべきという西山の助言もあり）  
ミリ単位ずれを吸収できる箱デザインを心がけようという話になっていました。  
  
それを踏まえて今回、元版忠実で提出したこちらのデータについて、  
箱の角にあたる部分を向こうで調整しても良いかという連絡。  
前回の件を工場現場で調整してもらえるのは有難い。  
海外の工場ですが毎日のようにFedexでプルーフ送ってくるし！  
油断はできませんが、良い形でできる予感を抱きつつ、これで生産工程に進みます。

**ライン争奪戦までに。**

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

先日書いた弊社の生産発注先メイン工場、品質や仕事ぶりにはいちいち納得なのですが、  
納品がゆったりなのが玉に傷でございます。  
おそらく生産上の相乗り含め様々なコストダウンの結果だろうと推測するのですが、  
今入稿して生産に入ってもらっても納品予定は「10月上旬」という回答。  
うーん、それはキツイ！となんとか9月中に納品されるスケジュールを交渉。  
善処してもらえそうな感じもするし、向こうはある程度のマージンをとっているので、  
何とか9月に入荷・販売開始といきたい所です。  
  
この夏前半は生産スケジュール上最後のチャンスで、  
もう少し遅くなるとエッセン新作とぶつかってスケジュールは何とも立たなくなるはず。  
今の内に他のも含め何とかしておきたーい。

**本番迫ってますが、気持ちはゆったり。**

* 2014/07/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

土日～ですが中旬に加え、天候不安定と暑さと湿気でゆったりめな営業。  
まあ例年この時期は大概そうですし、来週からは間違いなく忙しいので、  
ゲーム卓に参加したりやるべき仕事を進めたりと、自分もゆったりめな1日でした。  
  
ゲームマーケットの準備期間辺りから仕事のギアを上げて来てますが、  
ここまでの所大きなトラブルもなく、珍しく（←自分で言ってしまう）計画通り進んでこれている。  
しっかり息継ぎして、コンコルディアの売れ行きがどう出るか、期待して進みましょう。  
自分で会社やって8年目、一個一個のことで無駄に力まないことは覚えました（笑）。

**一番の対処法。**

* 2014/07/13 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

コンコルディア日本語版を迎える上で、自社の倉庫スペースに収まるのか（というか収まらない）  
というのが最大の問題で、「対処せねばいかんよな～」と思いつつも直前まで来ている。  
新たなる倉庫を確保すると言う話は社内で繰り返し出ているものの、  
倉庫と言うのは御存じの通り固定費がかかるわけで、これは本当に重い話。  
いつかは得る必要があるのですができるだけ先延ばしにしなければいけない…、  
ということで、今回もその策を練った結果、直前ながら店舗様から御予約をいただく方向性に。  
  
私ども本来「目の前に現物が来るまで安心しない」をモットーにしていますので、  
無事に生産・輸送・発売が可能となった段階に無い製品の販売をすることに対して慎重にやってきました。  
発売日はしばしば延びるものなので、発売を発表した後も販売の日程はあくまで「見込み」どまりで、  
その見込みが延びた時には理由を言うようにする。  
  
…と言う感じなのですが、今回は背に腹を変えられない、ということで、  
東京港に着荷が確認できている今の段階で注文をお願いすることにしました。  
普通の基準から言うと直前ですが、自分達からすると結構ギリギリの判断です（笑）。  
港からウチに運んでくる車が事故で荷物が崩れたら、  
保険には入ってますから製造の原価は帰ってきますが、結局物はなくなってしまいますからねえ…。  
  
でもまあ、倉庫スペース拡張を先延ばしにする一番の対策は「迅速にたくさん販売する」  
ことに尽きると思いますので、ここは一つそういう方向で行くことにしました。  
それもこれも、コンコルディアの箱がでかすぎるのが悪い（笑）！

**久しぶりに原点。**

* 2014/07/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

月曜日定休ですが、TRPGを遊ぶ予定で店へ。約束は13時からでしたが、  
早朝にワールドカップの決勝をテレビで見ていたのと、結構GMとしての準備が終わっていなかったので、  
9時頃から店に行き、詰めをやっていました。仕事を始めてからTRPGやらなくなったのは、  
仕事に影響しかねないからだなあと改めて思いましたが、まあ久しぶりなのでちょっと気合を入れて。  
  
久しぶりにやったGMは、やはり、というか多少の仕事の経験も経て幅も広がった分従来以上に、  
面白かったですねえ。また次の機会があればやりたいですが、さて次はいつになるかな？

**コンコルディア着荷。**

* 2014/07/15 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

火曜日出勤。さて今週は間違いなくコンコルディアの日本語版が入ってくる見込み。  
出社したら最初にやるべきことは何曜日に港から着荷するのかの確認ですよと。  
通常週の頭（月～火）に通関に入って、水曜日にOKとなり木～金に着荷、となりますが、  
輸送業者さんに「最速でお届けしますよ！」と勢いこんで言われていたので、  
例外的な水曜日着荷もあるかもしれない。水曜日は定休だけど、そうなったら臨時出勤辞さずだなあ、  
と思っていたんですが。  
  
答えは「火曜日に着荷させます」。…もう今日じゃないか（笑）！  
大急ぎで改装された倉庫スペースを片づけ。スタッフ総出。  
渋滞が無ければ大概13時頃には着荷があるはず…、と思っていたら、  
果たして昼過ぎにはトラックが到着。  
コンコルディア日本語版着荷！加えてインペリアルとナヴェガドールも。  
  
例によってビルの二階に延々と段ボールを持ちあげるわけですが、  
今回は数日前に予約注文をお願いしていた甲斐もあって、3分の1はビルの玄関で発送準備をし、  
社内スペースに入れること無く送り出せることになっている。  
実際この準備をしてなかったらB2Fの店舗スペースは完全に壊滅してましたな。  
お陰で半壊くらいで済みました（笑）。  
  
ばたばただったですが夕方には発送まで含めて完了。  
部活みたいな1日でしたが、結果的には早めに来てくれてよかった。  
運送業者さんに感謝しつつ、水曜日は1日お休みです。

**ニューゲームズオーダーの地味な取り組み。**

* 2014/07/16 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

水曜日、定休ながら今頃コンコルディアが各店舗に到着しているはず、と気にかかる。  
一応一つは開封されているものをチェックしているが、全体的に品質がどうなのか。  
自分達が普段生産している工場製ではないことも気にかかるし（といってもドイツ最有力工場なんですが…）、  
来たカートンをそのまま送り出していることもある。気にしても仕方が無いが、気にはなる。  
ただ無事を祈っています。  
  
各店舗から御注文をいただいたが、自分の抱いている見込み販売数からすると軒並み少なめかなという印象。  
だから困る、不本意ということは全くありませんで、寧ろ自分達が役に立っているからだと受け止めています。  
  
各店舗様が販売分を多めに確保するのは供給の機会が限られるからで、  
売り切れる度に無理の無い数をバックオーダーできる方が絶対効率的なはずです。  
自分も店をやっているからよく分かります。  
ある程度の長期スパンで「ウチで売れるのはx個！」と一発当てに行くのは、  
ボードゲーム屋の力量だと言えばそういう言い方もあるのですが、正直気が重い予想です。  
売れ残ったら元も子も無く壊滅的なことになりますが、あまりに早く売り切れるのも問題は問題。  
輸入では、そうおいそれと少数再発注はできません（メーカーのミニマムもあるし、それ以上に輸送コスト的に）。  
  
今回のコンコルディア日本語版は500個しかないわけですが、  
少なくとも在庫状況は自分が常にお知らせできるので、  
売れたらぱっと頼めば、しばらくの間とは言えバックオーダー可能。  
取り返しが付くからこそ早期に堅い数での発注が来ているのだと思います。  
その資金を他のラインナップや＋αの活動に回して頂けば、お店のパワーアップにも、  
引いてはプレイヤーの皆様にもメリットがあるはずだ…、と思ってます。地道な話ですが。  
  
ボードゲーム屋さんの役に立つ流通を作って、皆さんのご活躍のサポートに役だってこそ、  
自分達の伸びもあるんじゃないかと、日々地味ーな試行錯誤をやっています。

**国内のボードゲーマーって、実際増えたのかもしれない（汗）。**

* 2014/07/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

木曜日。水曜日の各店様の販売が首尾よく行っていれば、  
コンコルディアのバックオーダーがぼちぼち来ているはず…、という予測のもとに出勤。  
他にもやることはあるわけですが、出荷に追われたいという希望携え。  
  
…結果としては、有難いことにバックオーダー滅茶苦茶いただきました。  
またしても部活の如き出荷作業へ。あ～、コンコルディア箱でかい！プレイ時間、価格帯、生産体制、原価率、  
あらゆる面でニューゲームズオーダーの原則に反する問題児なわけですが、  
これだけ順調に売れてくれるなら頷ける…、良かった良かった。  
  
で、出荷した後も驚異的にバックオーダーが止まらず、今度は早期品切れの危惧に話が及ぶ。  
2006年、つまりB2Fの初年度の秋に古代を売り出してから、  
ずーっと、ず～～っと「ゲルツがーゲルツがー…」とうわごとのように言ってきたんですが。  
「長いけどホント面白いのよーみんな遊んでくだされー」と懇願してきたわけですが。  
いざこういう事態になると戸惑いますねえ。  
いったい日本のどこにそんなゲルツのゲーム買う隠れたボードゲーム勢力がいるのよと、  
不思議になります。狐につままれたようであります。  
  
…まあ戸惑っているんですが、売れることにはめでたいので、引き続き出荷してまいりますけども（笑）。  
ともあれご購入を予定されている方はお早めにお願い致します。  
ニューゲームズオーダーの原則上可能な限り増刷は致しますが、  
可能かどうかが明言できかねるという状況ですので…！

**コンコルディア、祝ソールド・アウト。**

* 2014/07/18 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

自分の過去の常識に照らせば、今日には流石にコンコルディアの出荷が落ち着くはずなんだけど、  
さてどうでしょうかと出勤。  
  
…全然止まらかなったですね。後日発送の予約を承っている残部はありますが、  
この日を持ってコンコルディア日本語版が品切れとなりました。有難うございます。  
  
8000円という価格にしてもなお原価率が高く、  
今回の販売で得られる利益は増刷のためのコストには届かないのですが  
（つまり利益率が50%に達しないと言う事ですが）、これだけ早く売れた以上、  
増刷については…前向きに検討します。  
残念ながら普段の自社製品とは違いPD出版の生産に相乗りで作っている形なので、  
自分達でスケジュールを決めることはできないのですが、リクエストは出していきたいと思います。  
そしてできれば…やっぱり古代も日本語版やりたいなあ。  
たいへんですが。あくまで個人的な希望ですが。でもやりたいなあ。

**久しぶりにボードゲームをやったような心持ち。**

* 2014/07/19 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

土曜日。コンコルディア関係含め仕事は残っているのですが、  
余りにも疲れたので基本的には店仕事中心、自分もゲーム卓で遊ぶ日に位置付け。  
といって、ボードゲーム卓で参加したのがタイクーンというのはどうなのか。  
金欠は現実の会社で十分ですワイ（笑）。しかし面白かった。  
  
あとジャイアントホビーさんの注目の協力ボードゲーム、DORASURE（ドラスレ）も遊ぶ。  
良い意味で下らなくて楽しいゲームでした（笑）。これで3900円は安い安過ぎる。  
B2FGamesでも入荷していますので、皆さま是非お求めください。  
ちなみに箱やボード等、タチキタプリントでお手伝いしていたようです。

**復活予定日でした。**

* 2014/07/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

7月20日、という日付は、4月あたりからさんざん社内で口にされていました。  
つまり6月の売上が取引先各社から支払われる期日であり、  
それはアン・ギャルド等の新製品の売り上げのお金が得られる日ということであり。  
一つ辿り着くことを目標にしてきた日でした。  
  
結果としては…良かったんじゃないでしょうかあ。  
無事辿りつけましたし、それ以上に、この5、6、7月と、思った以上に様々動け、  
良い時間を過ごせました。資金難に負けない強さが身に着きましたね（笑）。  
一応予定としては8月にも9月にもリリース予定はあるし、そこを上手くやれば10月にも、11月にも。  
まあ何もかもうまくいくわけでもなく課題は山積ですが、元気にやってまいりたいと思います。  
ともあれコンコルディア完売は助かった…。

**今週のウォーマシン新製品＋ちょっときた従来品。**

* 2014/07/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ウォーマシンの7月後半の新製品も無事にスケジュール通り販売できそうです。  
皆さまチェックよろしくお願い致しまーす。ミニチュアは2点。  
  
  
  
<http://privateerpress.com/hordes/gallery/trollbloods/warbeasts/dozer-smigg>  
  
トロールブラッドの新キャラクターウォービースト、ドーザー＆スミッグ。  
10月発売のホーズ新エキスパンション、エクシジェンス収録の先行モデルです。見た目良し、6600円。  
  
  
  
  
<http://privateerpress.com/warmachine/gallery/the-protectorate-of-menoth/warcasters/servath-reznik-wrath-of-ages>  
  
待望の戦車乗りセルバス・レズニク。9000円、ですがその価値はあり！  
滅茶苦茶ゴージャスですが、能力も良くてゲームが面白そう。メノスの皆さまお待たせしました！  
  
というところに後はノークォーター・マガジンなんですが、今回は加えて、  
入荷が滞り続けて御迷惑をおかけしている従来品も一部ながら入荷しています。  
過度な御期待いただくのもなんですし、かと言って「え、入ってたの！」となるのも困るので、  
以下に入った物列記しまーす。お目当てある方は是非お早めにどーぞ。  
御連絡いただければ御取り置き等対応もします。  
  
Cygnar Captain Darius  
Cygnar Warcaster Major Markus'Siege'Brisbane  
Cygnar Journeyman Warcaster Alternate version  
Cygnar Warcaster Captain Jeremiah Kraye  
Cygnar Trencher Commando Scattergunner  
Cygnar Minuteman  
Khador Manhunter Alternate version  
Khador Warcaster Kommander Strakov  
Khador Assault Kommando Flame Thrower  
Cryx Helldiver  
Cryx Brute Thrall  
Cryx Lich Lord Venethrax  
Cryx warwitch Siren  
Retribution Warcaster Garryth  
Retribution House Shyeel Magister  
Retribution Narn  
Retribution Dawnguard sentinel Officer&Standard  
Mercenary Talon  
Mercenary Grundback Gunner  
Mercenary Driller  
Mercenary Grundback Blaster  
Mercenary Ghordson Basher  
Mercenary Mariner  
  
以上でーす。ウォーマシンプレイヤーの皆さま、チェックよろしくお願いしまーす。

**もう一踏ん張るよ7月。**

* 2014/07/22 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

コンコルディアが売り切れて週が明けて、なんとか平常モードに戻った火曜日。  
とは言え仕事は着実にありますのでー、順番に対応対応。  
コンコルディアの入荷＆出荷がなんといっても7月の大仕事だったわけですが、  
それが（課題が残っているとはいえ）完了をみたことで、1週間程フレッシュな時間が生まれていて、  
それも有難い。7月の残り時間、大事にしたいものです。  
  
そして今日は外注のお仕事の原稿を何とか完了。  
我らながら、良い形にできているのではないかと思います。  
これが上手く行くと今後の展開にも幅が出てくるので…楽しみだ！

**生活再構築。**

* 2014/07/23 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

定休日ということで久しぶりに家のことに色々手を付ける。  
忙しいと思わず後回し後回しになってしまいますが、コンディションを保つ上でも大切。  
そういう余裕を作りだすにも、一にも二にも自分達の仕事の生産性を上げることですが！  
自営業でやっていると、そう言う所をごまかす方法は無いなあと思います。  
より稼げればこそ、時間にも体力気力にも余裕が持てるということで。  
  
梅雨も明けて夏ですなあ。体調崩さないように、やっていきましょう。

**ちゃんとした店営業の木曜日。**

* 2014/07/24 08:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

コンコルディア日本語版が品切れましたが7月はまだあと1週間、  
果たして情勢はどうかと案じながら出社しましたが今日も御注文はいただき感謝感謝。  
今月の目標はもう少し前方にございますのでー、残りの時間も頑張って参ります。  
  
出荷に加え連絡事項に外注物の入稿作業にと仕事はやっていましたが、  
営業時間中はちょっと久しぶりにウォーマシンモード。  
遊びにいらっしゃるプレイヤーの皆さまもいらしたので、  
自分もちょっと前から着手しているリップホーン・サーティアのペイントを進行。  
塗るのはちょっとたいへんですが楽しい。これが塗れたら、  
久しぶりにサークル・オルボロスでゲームをしたいと思っています。  
新しくかっこいいウォーロックも発表されたようですし、秋のホーズエキスパンションもきっとすぐだ。  
  
あと夕刻からはご購入いただいたジャイアントホビー製協力ミニチュアボードゲーム  
「DORASURE（ドラスレ）」で盛り上がっていました。気軽に楽しめる良いゲームですね！  
引き続きB2Fでも販売してまいりたいと思っております。

**その時々、ルール遵守。**

* 2014/07/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

外注で受けているゲーム制作仕事の入稿タイミング。  
よし、これで入稿終わり！と思う度、先方のデザインチームの要求する基準に引っ掛かりリテイク、  
ということで、データをひたすらやりとりして1日が過ぎていく。  
前日辺りから計5往復位はしてるでしょうか。ドイツでも大手に当たる所への入稿ということもあり、  
信頼のおける厳しさという印象です。  
データの修整作業自体ぱぱっとできるものからそれなりに手間がかかるものまで様々ですが、  
（と言っても実作業をするのは私ではなく関ですが）  
それ以上に労力がかかるのは「なんでそういう修整を必要としているの、向こうは？」という、  
相手の意図する所への推測。自分自身もそうですが向こうの窓口の方も  
実作業担当者ではなく渉外の方なので、  
  
先方デザインスタッフ⇔先方窓口スタッフ⇔NGO窓口（吉田）⇔NGOデザインスタッフ（関）  
  
という、原稿作っている人同士の間に2人噛んでる状態。  
（ちなみに関は英語ダメですし、おそらく向こうのデザインスタッフはドイツ語しかいけない）  
  
「ここをこう直せ」という注釈が入ったadobeソフトの作業画面の画像が送られてくるんですが、  
当然ドイツ語版の作業画面（笑）。やむなく画像からドイツ語訳して…、  
そこから修整意図を汲んで…という手順。  
  
国内でも各社そうですが、海外となると一層データ作りの習慣が違います。  
今回初めての相手への入稿なのですが、なるほどそういうルールで作るのね、という発見たくさん。  
滅茶苦茶ラフかつ仕上がりもラフな仕上げをしてくる工場もあるので、  
この几帳面さは勉強になりました。で、一応入稿完了したはず。  
向こうの窓口の方が1日に何度でも返信返してくれるレスポンスが早い人だったので、  
地道な作業ですがはかどった。  
（1日1回が限度なんて取引先もざらですし、翌日帰ってくれば良い方なんて担当者もざらですから…）  
向こうも同じことを思っていたようで、こちらの仕事の仕方にも好印象だった様子。  
今後も絡みある可能性もあるので、ここで形を確立しておこう。

**実はコンコルディア初プレイ。フレッシュに。**

* 2014/07/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今日は夕暮れあたりからコンコルディアを遊ばせて頂きました。実は、私これが初プレイです。  
実は遊んで無かったんですね（笑）。日本語ルールとかテキスト作りはさんざん担当したんですが。  
  
コンコルディアは、昨年の12月にリトルエッセンで売り出したところ輸入した分が即座に完売しました。  
1プレイヤーとしてであれば、遊ぶ機会を作ろうと思えば作れたのですが、  
社内や周囲では既に絶賛レベルの評価があり、取り扱う上で内容に不安はそう感じておらず、  
また、ソールドアウトで再入荷未定の長時間ゲームを敢えて遊ぶより、やるべきことは色々ある、  
ということもあり、敢えて遊ぶのを見送っていました。  
  
その内に日本語版出版が決定したので、日本語版を出し終えてから遊ぶことにしようと思い立ちました。  
日本語版を出すと言うことは部数を出すということで、  
今まではこういった長時間ゲームを触れてこなかった方に遊ぶ機会を持って頂くこともある。  
またそのようにならなければ商業的には成功はないだろうということで、  
多少見立てを変えても多かれ少なかれ古ゲーマーになっている私ではありますが、  
日本語版で新たに遊ぶ方により近いシチュエーションで初プレイをしてみて、  
今後の制作にも生かせたらなと。  
  
結果ですが…、日本語版にしてよかったですねえ～これ。カード日本語版になっていると、  
随分快適になっているんじゃないかと思います。  
ゲームとしては、いやー、非常に面白かった。素晴らしいですね。  
これは売れて良いゲームだわ（笑）。いやー良かった良かった。  
  
…と言う感じだったので、再生産は極力善処したいと思います。  
自分がやって内心「自分的にはまあまあだな…」とかいう印象ですと、  
私普通に仕事に私情を挟みますので再生産遠ざかったと思うんですが（笑）。  
本当に面白かった、良かったー！改めて、ゲルツ凄いな～。再生産、頑張ろう。

**7月終わって無いですが8月のこと。**

* 2014/07/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

この数日まっすぐに夏ですね！滅茶苦茶な暑さに、  
店開けているだけで自分に合格点をあげたいきもちになります（笑）。  
時々いらっしゃる御来客に対応しつつ今月のことと来月以降のことに思考をめぐらす。  
  
ええ7月はなかなか上手く運んだ月でした…という締めを今しても良いのですが、  
社内での設定目標に微妙に届いていない部分があり、  
まだ7月終わって無い、諦めないー、と言う気持ちもあります。  
なので7月については数日後でいいとして、来月は、  
今月と違ってニューゲームズオーダーはニューリリースできるかが微妙な情勢。  
内容物は国内製造と海外製造のミックスなので、間に合えば出せるが、さてどうかという状況。  
自分は担当ではないですがー、これまた出ればちょっと喜んでいただけるんじゃないかという  
低価格帯のゲームです。何とか8月にご案内、致したいですなあ。  
ここで上手く出せれば8，9，10，11の連続リリースという目も見えてくる。  
（その為にはここから制作進行滅茶苦茶たいへんですが…）  
一つ頑張っていこう…暑いけど！

**楽しみ&驚き&責任。**

* 2014/07/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

月曜定休。しっかり分かり易く暑くなってますねえ。  
ある程度7月の仕事は終わったし出来にも満足もしているものの、まだやるべきことはあるし、  
8月は制作関連中心に間違いなく立て込んでくる。  
体調崩しては始まらないので普段のものぐさを返上して家事。  
  
月末来るということは、パラノイア日本語版の予約締切も近づいているということで…、  
希望通りかつ予想以上の形で実現できそうな情勢になってきていて、楽しみ＆驚き＆責任という心境。  
中身については自分はタッチしないですが、この規模になれば仕事は多そうだ。  
ともあれあと数日だ。

**（メーカーとしての方の）月の目標達成。**

* 2014/07/29 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売り切れてしまったし、高い目標ではあったけど出荷も打ち止めか…、  
と半ば観念しつつ出社したのですが、いくつか御注文をいただいていました。今月の目標達成！嬉しい。  
実際にはそんな大きな差では無くても、目標額に行く行かないで気持ち的には随分違います。  
ニューゲームズオーダーの運営コストを出しながら、次の制作費を確保していける基準。  
今月初めて届いたと言っていいと思います。  
コンコルディア完売してやっとなので、先が思いやられますが（笑）。  
このMAXの値をMAXじゃなくしていく為にも、継続してやっていこうと思います。  
ともあれ、7月を良い形で締めくくれることに今は満足。  
  
ということで、勿論色々あるんですが、夕刻からは久しぶりにHordesワンプレイ。  
サークル、やっぱり面白いなあ！

**目標というものは、頭に浮かべておくものだなと。**

* 2014/07/30 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のこともあるのですが、月末にきてボードゲームの締め切り関連も控えています。  
世間はいよいよ夏、本番！と言う感じですが、自分の仕事は今秋～冬。  
2014年を有意義に締めくくるにはここからの切りまわし方が重要だー。  
頑張ろう。  
  
一方ではパラノイア日本語版についてのメール取材を受けたりもしていました。  
  
<http://4d4l.net/paranoia/>  
  
  
自分達で全く手の回らない部分。有難い…。TRPG every day様、心よりお礼申し上げます。  
しかし、自分達の高校なり大学の沢田とゲーム遊んでいた話がこう帰ってくるんだから、  
年を経て見る物だなあと思います。  
パラノイア日本語版出ちゃうんですってよ！学生の頃の自分達に聞かせてやりたいワイ（笑）。  
喝采あげただろうなあ。  
  
…自分達がやってるんだからなあ。

**7月、なんとか終わり。**

* 2014/07/31 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さて日記…というより数週に1回一気に自分がやっていた仕事を振り返る「B2Fプレイバック」  
とでも言うべきブログになっていますが、久しぶりにやって参りましょう。  
  
7月も末日。多忙が極まるとなる現象ですが、長かったですねえ。  
思えば6月の頭にはゲームマーケットがあったわけですが、そこから2か月しか経っていないとは…。  
1年位経ったんじゃないのかというような体感です。  
  
コンコルディアの入荷→完売。各方面から増刷の希望をいただいていますので、  
可能な限り行う方法でいきたいと考えていますが、原語版メーカーのPD出版との兼ね合いがあり、  
少々お時間をいただくことになってしまいそうな状況です。うーん。やれる限りをやっていこう。  
  
そしてパラノイア日本語版の御予約が1000部以上いただけたこと。  
制作はまだまだこれからなので気は抜けませんが、有難い限りです。  
ポテンシャルとしては当然注目を集められるタイトルだとは思っていたのですが、  
一方で自分達が取り扱うという面で果たしてどうなるのかと思っていました。  
…杞憂でしたね（笑）。  
これだけの御予約を頂いた以上一層しっかりと作りたいと思いますし、  
そうできるチャンスをいただいたと思います。  
将来的な話になりますが、サプリメントも出していけるように。  
  
  
ともあれ7月は何とか自分達に合格を出せたので、一息ついて8月に向かいます。