**8月は休もう（リリースに限り）。**

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

コンコルディアが先月までずれこんできたという結果ではあるのですが、
ゲームマーケットでアンギャルドやゴーストップ、加えてワンス･アポン･ア･タイム、
をリリースできた6月のあとにあたる、7月もリリースができました。
しかしながら、8月はちょっと新製品リリースが難しそうな状況です。無念！

…計画はあったんですがねえ。8月予定タイトルは制作自体は国内中心で進めていたんですが、
唯一海外で生産することになった内容物がちょっと8月間に合わなさそうなのでございます。
おそらく9月にずれこみます。

ということで、1個来月にずれこんで9月には2タイトル、10月に気合で1タイトル、
そして11月には勝負作であるアレ1タイトル、で12月にはこれから原稿準備するアレとアレ…。あ、アレが入ってない…。とまあアレだらけなのですが。
今日のようにようやく多少メーカーめいてくると、こんな調子になってしまうのですね（笑）。
複数のタイトルが常に眼前にありますが、「1つ1つのタイトルに対する思い入れ」を
欠かすことなくやっていきたいと思います。
自分は実作業よりディレクションなので他のメンバーより心の余裕も持てる分、
そういう集中力を持つ、全体に持たせるのが仕事。
今月は多分目立ったことはしないのですが、見えない所でしっかり働こうと思います。…暑いですが（笑）！

**パラノイア予備予約について。**

* 2014/08/02 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について、元々御予約をお受けしていた決済サイトGumroadでは、
クレジットカード以外では御注文頂けない、ということで、
B2Fでも使っている通販サイトBASEでの予備予約期間を10日まで受け付けることになりました。
調べていた段階では可能だと認識していたVプリカ等プリペイドカードでの決済がGumroadではできなかった、
というのも大きな理由です（御迷惑をおかけしました）。

元々Gumroadのみで御予約を承っていた大きな理由が、ご注文の受け付けや発送に際しての省力化でした。
（受注・PDF作成・送付の手間を総合して考えるとベストだという判断でした）
今回の予備期間の設置は、事務作業が大きく増加するという点で難しい判断を迫られましたが、
予約したいという、応援して下さるお客様をお断りするというのはあり得ないだろうということで、
行う事にいたしました。

多数の御予約を頂いており、また担当多忙につきまして、
お問い合わせ等のお返事が遅くなってしまう場合がございます。
御迷惑をおかけしますが、一つずつクリアにして参りますので、よろしくお願い致します。

**オリジナルのボードゲームの制作を開始しています。**

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

現在のニューゲームズオーダーは、海外の名作ボードゲームの復刻を事業の中心に据えています。
時々「オリジナルの新作は出さないんですか？」という質問を受けたりはするのですが、
その際には「遊んだことが無い人にとっては、過去のゲームも名作ゲームも全部新作です」
と答えます。これは掛け値なしの本心です。

1000個遊んだことがある人の1001個目を用意しようと言う作り手・メーカーは世界中にいるので、
よっぽど素晴らしい物を出す機会でもない限り、誰かの為の1個目を作る、
今やっている仕事の方が優先順位が高いかなと。そう思っています。

心からそう思っていますし、その仕事は今後も続けて参る予定なんですが、

…現在新作のボードゲームの制作に本格的に着手しております（笑）。

自分達の重い優先順位を変更する程に、面白いゲームだと思っています。
いや～ホントに、滅茶苦茶面白い。
少なくとも自分達はそうだし、きっと多くの方にそう感じていただけると思う。
全社的に、全力をもって勝負しようと決意させるだけの一作です。

なのであとは素晴らしいアイテムを作って、素晴らしい製品にして、
しっかり利益を上げたいと思います。
ゲームメーカーとしてやる以上、思い出作りでは駄目なので、たくさん売って、
遊んで頂いて、そしてその後も会社を続けていきたいと思います。

…と、なんでこんな勢いこんだ言い方をするかというと、この新作、
制作が滅茶苦茶厄介で骨が折れます。もう軽く折れてます（笑）。
コンポーネントがガッチリしたフルサイズのボードゲームなのでー、予算もがっつりかかる。
生産の手間も膨大にかかる。倉庫スペースもかかる。失敗したら会社が傾く（笑）。
どれだけ並行して色々やるんだニューゲームズオーダー、と我ながら思いますが、
ホントに純粋にボードゲームのメーカーでやろうと思うと、こんな感じになります。
うーんリアルだ。しかし傾きたくも倒れたくも無いので、今後もやって参りたいので、…頑張ります！
具体的なお知らせは、もう少し制作が進んで目鼻がついてきたらしたいと思います。

**うんホントにいい加減発表しよう。**

* 2014/08/04 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

自分のここの所のブログを見返してみて改めての感想。

「伏せ字だらけだなあオイ！」

と（笑）。メーカーもリリースタイトル重ねてくると、いざ発表しようと思っても、

「印刷トラブルで大幅遅れとかあるからな…」
「セットアップで大幅にミスって…」
「輸送トラブル（以下略）」

という調子で、誰よりも自分達が発売スケジュールを信じられない心境になります。
だからどうも、ある程度の確信を得るまで言い出しにくいのです。

ものづくりは、本当に日常茶飯事でトラブルが起きますし、出来る限り慎重にやりはしますが、
トラブル毎にショックを受け過ぎていたらホント再起不能になってしまうので、
ある程度「トラブル起こっても平然」みたいな心構えで日々を送るようになりました。

それもあって、何かしらリリースになって「発売おめでとうございます！」
とお客様にお祝いいただいても、
「有難うございます（と言いつつもまだ油断してないしこの後全面回収になっても負けない）」
というような気持ちでいるように。
良い意味で、ゲーム作りが仕事になりつつありますし、自分達のゲームは、
お客様に無事に楽しんでいただけるのか、という緊張感を常に持つようになりました。

だから伏せ字なんですが…、いい加減うっとうしいと思うので（笑）、次の日のブログで1個発表します。
入稿は済んでいて一番リリースに信頼感があるヤツを発表します。
次に出るタイトル、というわけでは（多分）ないのですが。よろしくお願いします。

**今秋、モダンアート日本語版を発売します。**

* 2014/08/05 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、ニューゲームズオーダーは、ライナー･クニツィア作のオークションゲーム、
「モダンアート」の日本語版を発売します。リリース時期は現状9～10月を予定しています。
グラフィックは箱・カード・ついたて・コイン等全て、元版のドイツ語版を踏襲した物になります。
カードには日本語情報は入りません（アルファベットで画家の名称が表記されたものになります）。
ついたて裏にのみ日本語のリファレンスが入ります。
画像はパッケージです（ドイツ語版2版のものを採用しました）。
箱サイズについては原版と異なり、弊社のナゲッツや古代ローマの新しいゲームと同サイズとなります。
予価は、今の所3000円とさせていただいております。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

えー…、モダンアートを出します！ということです。モダンアートと言いますと、
過去にはアートワークや仕様を大きく変更した「スタンプス」をドロッセルマイヤーズさん、
オインクゲームズさんとのコラボレーションで出させていただきましたが、
今回は改めて、原版を踏襲したモダンアートを発売することに致しました。
先のゲームマーケットでドロッセルマイヤーズの渡辺さん、オインクゲームズの佐々木さんにお声かけし、
本件についてお伝えした所、快く御了解をいただけました。
スタンプスの成功・完売は、その後のニューゲームズオーダーの前進にとって非常に力になりましたし、
あれがあったから今回の件も実現できたと思っています。いささか懐かしいほど以前の話ですね（笑）。
お二人に改めて、心より御礼申し上げたいと思います。本当に、有難うございました。

さて、続いて今回のお話。今回のモダンアートに関して、2点こだわったポイントとしては、
「原版のアートワーク」と「価格」ということでした。
前回のスタンプスのアートワークは率直に言って好評でしたし、
あのアートワークがあったからこそ、決して気軽だとは思われていない「オークション」
というジャンルのゲームを、新たに多くの方に遊んで頂けたと考えています。
ただ一方で、「原版に忠実なモダンアートを出してほしい！」という声も多くいただきましたし、
それは何より私自身の念願でもありました（笑）。
仕事としては胸を張ってスタンプスを選びましたが、個人的な思いとしては…そうでしたね。

本当に今書いていて改めて思うんですが、スタンプスをリリースした当時と今と、
この数年で、ボードゲームは確実に国内に浸透したと感じます。
あの時は絶対にスタンプスを出すべきだったと、今でも確信しています。
しかし今ならばむしろ、原版に忠実なモダンアートを出すのもいいのではないか。
今そうすることで、さらにボードゲームの面白さを広げることに役立つのではないかと、そう考えています。

もう1点、スタンプスで積み残した課題として、販売価格のことがありました。
当時自分達は「今までよりお求め易い価格でモダンアートを出したい」と考えていたのですが、
結果としては難しく、当時の国内販売価格と同水準の3800円でのスタンプスリリースとなりました。
販売において価格はほとんど障害とはならず、スタンプスは好調に売れてはいったのですが、
自分達の感覚として、3000円程度で出したい、という気持ちは残っていました。
当時は正直3000円という価格の実現は難しかったのですが、
これも年月の経過と、少々長く会社を続け、生産・流通態勢を整えてきた甲斐もあってか、
この価格設定で商業的に実現できる状況が整いました。

普段から折に触れてお話しているので知っている方は知っていると思いますが、
自分がこの仕事を始めた最大のきっかけは、沢田くんに誘われてモダンアートを遊んだことです。
モダンアートがあまりにも面白くて、それなのに、当時周囲では自分達しか遊んでいなかったことが、
最大の動機でした。今よりずっと、国内でボードゲームを遊ぶ人は少なかった。
こんな面白い物を、何としても、より多くの人に遊んで欲しいなと、率直にそう思ったのです。

今回、本当にそうできる機会をいただけるということになりました。有難うございます。
まあまだ生産中ですので本当に無事発売できるかは例によって全く安心してませんが、秋発売予定です。
モダンアートを遊んだことが無いと言う皆様、欲しいんだけどまだ入手していないという皆様、
もう何種類もモダンアート持っているけどこのバージョンも勿論買うという皆様（笑）、
どうぞよろしくお願い致します。

※もう何種類も持っている皆様への補足ですが、多分お金は足りなくなりにくくなっています。
従来よりたくさん入れました。

**タイトルのポテンシャルを測るのは、結局いつも難しい。**

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

発表からいただいているモダンアートの注目度の高さに、社内一同「！」という感じの反応です。
正直予想していた以上の引きの強さを感じてます。

勿論自分達としては最重要・最大級のタイトルですし、
周辺の皆さまにもはっきりと意義を感じていただけるのではないかと、
それは確信するところではあったのですが、一方商業的なことをいうと、
「…でももう持ってるのよね」という反応がかなりの割合を占めるかな…、という懸念がありました。
しかし少々杞憂のようです。

当然ながら、モダンアートをお持ちの方はたくさんいらっしゃると思います。
ただその向こうには、最近ボードゲーム始めたぞ、モダンアート欲しいぞ、
というニューカマーの皆さま、まだ見ぬボードゲーマーの皆さまがいらっしゃる。…のかもしれません。
少なくとも、可能性は感じました。
本当にそうだとすれば、今回のリリース、自分達が想定した以上の意味があるということになりますので。
…喜ばしいことです。そしてリリースが待ち遠しい。無事に製品が仕上がりますように、後は祈ります。

**スケジュール逆転。**

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

ボードゲームの自社生産をそれなりのペースで続けるようになってからある程度の時間が経ちます。
…2年位でしょうか？この期間やってきて思うのは、生産のスケジュールをぴたりとあわせる、
のはかなり困難だということです。
各セクションで時間がかかりますし、イレギュラーがある度に遅れる・止まる。

それをどう克服して、ある程度定期的にゲームを出していくか…、
という課題への答えは、自分達としては、同時に複数作って調子よくできたものから出す、
ということになっています。そういう意味で、この度一番順調だったのがモダンアート、
と言う所で、自分達の手はほとんど離れた上、全体の行程としても70%くらいは来ています。
ホントは目の前に在庫見て品質チェックした後に発表したい位の用心する気持ちがあるんですが（笑）、
流石に不可能ですのでこのタイミングで。

今自分達がやっているのは（あくまで見込みとしては）11月～12月位のリリースの仕事ですが、
それのせいで9～10月の作業が後回しになって、発表も後回しになってしまっている、のが結構課題。
何とか近い所をちゃんとやって、発表できるフェイズに移りたいですなあ。
8月後半辺りが勝負か。

**セファリクスもちゃんと来そう！**

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

Twitter等でちょっとお知らせしていましたが、ウォーマシン＆ホーズの8月新製品着荷。
後半リリースも含め、今月も無事販売できる情勢となっております。良かった良かった、
…と言いつつも前半は既存品のボックス差し替えやメタル→プラ差し替えのみ。
クリクスっぽいマーセナリーであるセファリクスのウォーキャスター、
ウォージャック（モンストロシティというそう）、ユニットは後半リリースをお待ち下さい。

あとですが、セファリクス（特にモンストロシティ）、確実に欲しいよと言う方は、
店頭なりメールなり電話なりで私まで一言御予約頂いた方がよろしいかと思います。
セファリクス、その性質上「買う方は全て網羅してしっかり買う」という感じになり易く、
うっかりと品切れしてしまう可能性がございますので…。
手を出そうと計画している方、よろしくどうぞー。

**面白いというのはたいへんなことで。**

* 2014/08/09 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

仕事の合間、自分の作業が必要なパートがひと段落したこともあり、店のボード卓でのゲームに参加。
初プレイのゲームを3つほどやらせてもらいましたが、「面白い！」というようなレベルのゲームは無し（笑）。
無念なり。
いやあ、半ば程は全員予感しながら遊んでいた所もあるのですが。
本命！未知の強豪！というところからは外れているゲームも、一通り確かめておきたい。
自分が遊ぶ候補から外したものの中に傑作があるかもしれないし…、と遊ぶんですが、
まあそれなりにゲーム経験を経てきたのもあって第一印象が結構正確になってくるものです。
事前の印象で疑わしかったものが実は面白かった、ということは、以前より随分減ったような。

しかしこういうゲームプレイの効用もありまして。「面白いゲームの価値」を再認識するということです。
面白いというのは、たいへんな、特別なことだなと。面白いゲームを本当にたくさん遊んできましたし、
ニューゲームズオーダーは面白いゲームを選んでリリースしているので、
思わず忘れそうになることです。
時々はこういう時間も必要だ…と思いつつ、こう立て続けにこういうのを遊ぶと、
やっぱり面白いゲームが遊びたくなりますねえ（笑）。
面白いゲームを作るのもたいへんですが、昨今は新たに面白いゲームを探すのもたいへんですな。
リリースタイトル多いから！

**地味な変更、地道な作業。**

* 2014/08/10 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

モダンアートの日本語版、原版忠実路線で行きます、と言いつつ、
Twitter等で発表した通り意外と変更している点はあります。
ルールでいうとドイツ版ルールを基本としてアメリカ版ルールを選択ルールに記載、
という形になっています（近年他の国でリリースされている物もこうなっているようです）。

そしてコンポーネントで言うと、箱サイズ約4分の1、というのは古代ローマの新しいゲームでもそうでしたが、
両替の手間が減るようにコインを増やしたのと、それからついたてのデザインを小型化しつつ少しだけ変えました。
まだ自分達も現物を見ているわけでは無いですが、上手くいっていれば少し使いやすくなっているんじゃないかと思います。

で、箱小型化でコイン増、というところで意外な程引っかかったのが、
「コイン増やし過ぎて箱に入るのか問題」という。
いや、勿論製品の状態では打ち抜きチップの状態で、ルールやボードと重ねる形で問題無く入っているんですが。
これを遊ぶ為に全部打ち抜いて、ジップ袋に入れてしまおうとすると、意外な程体積を食ってしまう。
実は蓋締まらない、ということに気付いたのは、手もとで他のゲーム等類似のコンポーネントを使い、
現物に近い状態で確かめた後でした。
予定したコインは、実は原版に比べて若干厚めの打ち抜きタイルにしようと思っていたんですが、
こういったこともあって元と同じ厚みに戻しています。そして内容物を入れる為の中敷きもで設計変更。

コインがかなりの量を占めるだけに、打ち抜く前のボードが占める体積は大きく、
これを打ち抜いてガワを捨てると今度は箱の上部に大きな隙間が生まれて、
ボードががたつくのでないか、…と色々懸念がありましたが、
なんとか一番良いと思える所でまとめました。入らないことは無いはずだし、
比較的がたつかない。

ボードゲームの箱が大きすぎたり締まらないのなんて日常茶飯事じゃないですかー、
と言ってしまえばそうなんですが、できればそうならないようにと思います。
まあ前も書いた気もしますが、遊ぶ前と遊んだ後で内容物の状態が変わるのが意外と難しいんだなと、
今回の件で再認識しましたということです。

**上旬終わったか。**

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

月曜日定休、ばたりと倒れ伏す。といっても別に体壊したわけでもなんでもなく、
休みだからーというだけですが。

夏だから当たり前ですが暑いので、普通に同じことやって動いているだけでも疲れる。
そうでなくても色々な作業が集中しているので、休める時にはしっかりと。

ちょっとまとまって休んだ方がいいんじゃ、という声もかけられますが、
今の所ちょっと予定ございません。その内に、とは思いますが、ここはもう少し頑張りたい。
別に酷いペースで働いているわけでもないので、もう少し色々持ちあげてから、
しっかり休みたいと思います。だから1日で回復に努めーるー。

**順調の模様。**

* 2014/08/12 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

火曜日、ちょっと確認が遅れたものの外注の制作仕事がひと段落したことを確認。
滞りなく生産工程に入っている模様です。
あくまで制作外注なので、あとは輸送も流通もタッチすることはなく、
今回の件はほぼ肩の荷が下りたということになります。良かった。
タチキタでの生産の請け負いというのは既に多々あり西山が奮闘中なんですが、
中身の仕事の部分でもこういうことができれば、幅が広がっていいなあと思うので、
後は首尾よくいってくれることを願います。おそらくそんなに遠く無く発表がある、かな？

**久しぶりの休日宿題。**

* 2014/08/13 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

水曜定休日でしたが、自宅にてリリース予定の自社製品の日本語ルールの原稿作業。
輸入ゲームに和訳を付ける時には、あくまでも翻訳ルール、ということで原文を相当尊重するんですが、
日本語版を作る時には別の基準が必要になると考えています。
必ずしも元のドイツ語版や英語版があることを強く意識していただく必要は無く、
より滞りなく読めることが優先されるので、そのように作り直します。
…といっても、それでも色んな基準があるのが難しいですが。
「簡潔＝分かり易い」というわけでは必ずしもないですが、といって長くなるのは基本的にはよくない。
バランスですね、バランス…、考えているとどこまでも長引きます。
ともあれ一応作業を終える。木曜日には実作業開始です。

**制作の日、成果はあった。**

* 2014/08/14 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

この日はルール班とデザイン班、2班に分かれて自社ゲームの制作進行。
…と言っても作ってるのは別のゲームの内容物なんですが（笑）。
自分達ルール班は訳文のブラッシュアップなんですが、
デザイン班の方は原稿では無く内容物制作、結構独特な作業になってます。
閉店頃にモノの試作を見せてもらいましたが、自分が見てもたいへん良い出来。
このクオリティを製品で実現できれば強力ですが、さてどうなるでしょうか。
暑いですが（そしてどうやら世間はお盆ですが）明日も制作続行です。また正念場来てます。

**8年めともなれば。**

* 2014/08/15 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ブログの内容を見直してもわかる通りですが、仕事のウェイトが、
B2Fの店仕事1：NGOの自社製品制作9、くらいになっている今日この頃です。
店の方の仕事は、何なら1年目位のゆったりになっている状況です（笑）。
動くべき時が来たら動くとして（多分具体的には10月のホーズ新エキスパンション）、
ゆったりの時はその流れに従っていればいいかな～と思っております。
秋が来るころには多少ゲームへの気力も増すと思うし…！
いや～この暑い中ゲームにいらっしゃる皆様の熱心さには感心するばかりでございます。
ウォーマシンも次のセファリクスが出るのは8月の終わりだし、
盤上で見られる頃には涼しくなっているといいなあ。

**モダンアートに引き続き。**

* 2014/08/16 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

割合元版に忠実な復刻の制作が2件同時に動いています。まあ同時と言ってもそれはたまたまで、
色々とステータスの異なる2作。目標設定も違いますが、それぞれに難しさもある。
復刻特有の…と言えるのは、やはりグラフィック関連でしょうか。
元のもののどこを使ってどこを切る、ということもさることながら、
どこが使えてどこは切らなければいけない…、というような現実面が厳しい。
古いゲームなので、十全に過去のグラフィックがあるわけではないことの方が多いのです。
自分は全体的に「ここをこういう風にしてほしい」という提案をする側なので楽な方ですが、
西山・関に使用可能データの状態の説明を受けて「う、うーむ…」となることしばしばです。難しい。
…と言いつつも、もう一方でやっているオリジナル新作は当然ながら全て新たに描いてもらうわけで、
「いかようにも！」というわけですが、何となくの妄想でなく全部決めなければいけないわけで、
それはそれで難しい（笑）。結局全部難しいんだな～。

**マス目の1mm調整。**

* 2014/08/17 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ゲームの得点を表示するスコアボードを作っている時、ちょっとマス目が小さいかな、
と思ってちょっと大きくする、というのが思ったよりずっと難しい。
というような話をする日常です。
1マス辺りを1mm大きくしようとする時、横に15マス並んでいるとすると15mm。
1.5cm膨れ上がってしまうわけでして、そうするともう想定しているスペースに入らなーい。

…ボード大きくしたら？と考えると、今度はそのボードが箱に入りません（笑）。
いや折る数を増やしたり箱の厚みを増やせば入れる方法はあると言えばありますが、
そうなると今度は高々1.5cmのスペース増のためにそれやるのか、
それに今度はボード上に広大なスペースが余るけど、という（笑）。この悩み、ささやか～。
ささやかなんですがしっかり実在する悩み。1mm単位の攻防の結果、落とし所か…、
という形で現物が出ています。
あとこういう細かい所を調整していると、だんだん正解がわからなくなってきます（笑）。

**ボードゲーム、夏の生産難しい。**

* 2014/08/18 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

現在制作中の発注予定のメイン工場から、
「作るって話聞いてたアレどうなってる？ちなみに8月と9月の生産ラインは全て埋まりました」
という連絡来る。…わかってはいた！このエッセン前の夏の時期は例年たいへんです。
春先にもっとちゃんとやっておけば…と思い返した所で、春は春でちゃんと働いていたことを思い出し、
まあ仕方が無いと考えなおす（笑）。もはや恒例行事。

結局の所リーズナブルで質の良い工場だからこうなるのでありまして。
ともあれベストを尽くして、入稿して、あとは先方にスケジュールを伺おう。
あとそろそろモダンアートの現物サンプルが欲しいな～、今回の入稿時に確認しよう。

**ウォーマシン、夏の自由研究。**

* 2014/08/19 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ウォーマシンMKIIについて、ちょっと変わった遊び方はできないかな～、
という話を折にふれしていたんですが、少し頭の中で形が見えたので、
1つ夏の自由研究として考えてみることにしました。
以下殴り書きでちょっと平易に説明し切れて無いところがあったり随分言葉足らずだったりだけど、
そこはご勘弁を。

ウォーマシンは2010年からルールがMKIIに改定されて、基本ルールの煩雑さが減り、
全てのモデルのデータが改訂されて、極端すぎる一方的な性能への調整が図られ、
バトルエンジンやコロッサルといった新しいカテゴリーのモデルが加わり…、
というような変化をしつつ4年経っています。
MKIIになったことで確実に遊びやすいゲームになったことがあるんですが、
基本ルールに何もかも文句なし！ということはないですし、それ以上に、
ウォーマシンは依然MKI時代の伝統的なゲームと、
モデルのイメージを反映したパワーバランスにも重きを置いていて、
別物と言うほどのパフォーマンスがあるゲームにはならなかったなあ、というのが自分のMKIIへの印象です。
「うーん、惜しい。惜しいだけど随分惜しい」という。

レトリビューションやコンバージェンスといった新規ファクションや、
各勢力に加わったモデルのほとんどが納得できる良いデータやアイディアを持っている一方、
ウォーマシン最初期にリリースされたモデルが極端にパワフル過ぎて調整が来ない。
新しいデータを見る限り、ルール・データをデザインしている人たちは間違いなく、
ウォーマシンをどういう方向に進めるべきなのかわかっているように見えます。
だからこそ「もうすぐウォーマシン、もっと面白くなるんじゃないかな！」
「よりスリリングに、よりストレスなく遊べるようになるんじゃないかな！」
という期待を持ちながらMkIIを遊べて来たんですが、残念なことに、
4年目を迎えた今年になっても大きなテコ入れが入ることは無く、パワフル過ぎるコマはそのままに、
新しい（パワフル過ぎる奴らに比べると地味、何なら「弱い」とも捉えられかねない）
コマが毎月粛々とリリースされています。

…という問題意識があります。うーん。こう書いてみて改めて思いますが、ウォーマシンを今後改善していくなら
「かつての強力モデルに劣らない、というかきっぱり勝るようなモデルをガンガン出す」
か、
「かつての強力モデルをきっぱり裁き、バリエーション豊かな編成に可能性があるゲームを作る」

という二者択一になっているんじゃないかなあと思います。
今は言ってしまえばどっちつかず。自分は後者の選択肢を選んでほしいし、
B2F界隈で遊んでいる人もほとんどそうだと思うんですが、
前者を望む（言わばMKIの方向性に共感するタイプの）人にとっても現状はいかんのじゃないかと思います。

自分で塗装するタイプのミニチュアゲームは、
TCGのようには気軽に自分の編成や戦術を変更することはできない以上、
頻繁にデータを追加・変更して、プレイヤーがそれを追いかける、
というスタイルでゲームの面白さを保っていくのが難しいのだと思います。
このミニチュアゲームの生得的な悩み（よくも悪くも重い）に対し答えを出すのは本当に難しい。
つまりゲームの面白さ、スリリングさが保たれながら、
新たにミニチュアがガンガン売れていく必要があると…。
自分にはそのためにどうすればいいかは答えられないですし、
これに答えが出せているミニチュアゲームメーカーは今ないのだと思いますが、

…とりあえず直近ウォーマシンMKIIをもう少し自分達基準で面白く遊ぶ方法はないかなあと、
そう思いましたので、最小限のルールの追加・変更を考えてみることにしたのです。
ようはハウスルールなので自分自身あまり好きでは無いのですが、
この夏もMKIIIの発表無かったしなあ（笑）。ということでちょっと続きます。

**ウォーマシン、夏の自由研究。その2。**

* 2014/08/20 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

さて、ウォーマシン（ホーズ）MKIIのゲームをちょっと変更して遊んでみよう、というお話でした。
その上での大前提。

あんまり変えない。

「変更」と言うと、一瞬思いっきり変えそうな感じですが、実際はほとんど変えません。
見た目だけウォーマシンの別のゲームを1から作ってしまうようなことは、現実的には不毛だと思います。
作る労力もすさまじいし、そもそも遊んでいただけないでしょう。
むしろ良い意味でよりウォーマシンMKIIらしくなる、ウォーマシンMKIIをより楽しむための最小限変更、
というのが狙いです。ざっくりこんな感じです。

・勝利ポイント制（ウォーキャスター/ウォーロックの破壊でゲーム終了しない）
・編成による勝利ポイントハンデ導入（"強い"とされるモデルに別枠の斤量を載せる）
・勝利ポイント獲得条件設定（正確さよりシンプルさ・分かり易さを持った基準を敷く）
・ターン制限あり（10ターン。ゲームがきちんと"終わる"ようにし、エンドゲームのバリエーションを模索）

…以上のような形です。

上のような変更を、原則ベーシックバトル限定で試します。なぜベーシックバトルだけなのか。

個人的には、ウォーマシンはベーシックバトル（つまり敵ウォーキャスターを倒す）
前提で作られたものだと思います。
おそらく作り手がそういう所（ウォーキャスター同士のぶっ倒しあいの魅力）から考えて、
後からシナリオ戦もできるよ、という風に後付けしたのではと。
そう思う理由は、「各モデルが持っている固有のルールの多さ・複雑さ」です。
シナリオ戦を念頭にゲームを作っている人たちがこんなにデータを書き連ねたとすれば、
それは少々無邪気すぎると思います。一重に殲滅戦をより味わい深いものにしたいと、
そう考えてルールを増やしたんだと思います（少なくとも2010年頃までは）。

私は、ミニチュアゲームの設計として、モデルが固有のルールを多く持っているゲームほど殲滅戦向き、
逆に固有のルールを個々が持っていない程シナリオ戦向きになる、という認識を持っています。
この点細かく申し上げると長いので結構端折りますが（笑）、その最大の要因は
「プレイヤーの処理能力と記憶力の限界（と、それから来るゲーム自体の成り立ちの危機）」です。

ミニチュアゲームは人間が遊ぶには非常に要素が多いゲームで、
人力で面倒を見なければいけない事柄が非常に多く、
だからこそプレイヤーは「ルールの適用を頻繁に間違える/忘れる」。

まず戦術的に致命的なルールの認識間違い、認識抜けで、
自分の直接的・間接的な敗因を作ってしまう、ということが日常的です。
そういうゲーム性が好ましいかどうかということ自体、改めて問われるべき事柄だとは思いますが、
それだけであれば、それはそもそもゲームが持つ性質だ、面白さのうちだ、と言えることなので、
これは別の問題。
本当の問題は「双方ルールミスに気付かず、誤ったままゲームを続ける/終わらせる」
ということが頻発する点です。
これはコンピューターゲームで言えば、バグやら処理落ちやらが頻発しているということです。
ミニチュアゲームを長年やっているとあまりに日常的なので私自身思わず慣れてしまってますが、
仮にも勝ち負けを付けようという2人用対戦の形式を取っている遊びで、この状態で良いはずがないよな…、
と一方では思います。
これだけ日常的だと、「間違えるのが悪い！」とプレイヤーに責任を回すより、
作り手側が「プレイヤー2人でこの複雑なゲームのゲームマスターとプレイヤーを両方やれ」
という無理難題を要求していると考えた方が妥当なのではないでしょうか。

※このへん新しいゲームで上手くやっているのがMalifauxなのではないかと（最新版未プレイですが）推測しています。モデル固有ルールが多い分少数のミニチュアで遊べるようにする、と言う形でプレイアブルにしている。モデルを減らせば処理の労力は下がりますので…。現行のMalifauxはウォーマシンよりも明確にコンセプトを出して成功しているのではないかと思いますが、ただ必ずしもたくさんのミニチュアを必要としない分、商業的に継続するのが難しいという別の問題に直面しているのでは、と想像しています。あちら立てればこちらが立たず。

※ちなみにここの部分、「だからメーカーのゲームデザインが悪い」と短絡的に責める意図はありません（より良い形を研究開発されることを切に望みますが）。こうなる理由は一方で十分わかるのです。モデルのバリエーションをたくさん作らなければならないという商業的な要請がそうさせるのだと思います。メーカーのみならず私共の様な店だってバラエティ豊かなミニチュア製品が出てくれなければ商業が成り立たないし、プレイヤーの皆さんにとっても、多種多彩なミニチュアがあることこそがミニチュアゲームの大きな魅力の1つだと思います。たくさんのミニチュアバリエーションの為には、データのバリエーションがたくさん要る→細かいルール増やしてバリエーションを捻出する→煩雑になってルール適用間違う/忘れる…。1つのゲームが必要とするモデルのデータバリエーションは、タイトルによって違いこそすれ上限はあるでしょうから（将棋において新しい動きをするコマを毎月1個加えることになったら「それは蛇足」と感じる人は多いでしょう）、ミニチュアゲームというジャンルが抱えている課題なんだと思います。ウェアラブル端末やらARやらなんかでルール適用ミスとかを防げるようになればもう少しバリエーション増加に耐えられる…んでしょうかねえ。

…とまあ、ちょっと脇の話が長すぎですな。
ともあれ、ほとんどの場合において、ミニチュアゲームのシナリオ戦というのは
「特殊勝利条件」を加えるものです。ルール自体増えますし、それに伴って考えることも増える為、
いよいよルールミスの危険も高まります。これを避けたいので、
モデル固有のルールが多い（加えてホントは基本ルールも多い）ウォーマシンは、
ベーシックバトルで遊んだ方がいいのではないか…ということです。

でもウォーマシンのベーシックバトルって別の問題があるよね…、
しばしばゲームが収束しないよね…終わらないよね…、ということで、そこに対処を考えます。
勝利ポイント制とターン制限のルールを加えます。
勝利ポイント制は言い様によってはシナリオなんですが（笑）。
現行のものよりシンプルに、プレイ感はベーシックバトルと変わらないように
（考えなければいけないこと、覚えなければいけないことを極力増やさないように）するものです。
併せてターン制限を設けて、「必ずゲームが終わる」ようにします。
「無理に完全決着させない」つまりゲーム終了、判定決着、というのを導入して、
「戦術上のマナー」を排除したゲームを遊べるようにしたいのです。
そして「編成による勝利ポイントハンデ」は、「編成のマナー」を排除するためのものです。
つまりどんなモデルを使ってもどんなプレイングをしても眉をひそめられることも無ければ
嫌がられることも無い、そういう「普通の対戦ゲーム」が遊べるようにしたい。
ががっと書きましたが、説明しきっていないので、もう少し続きます。

**ウォーマシン、夏の自由研究。その3。**

* 2014/08/21 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

毎日分のBlogをカバーしきれていないのに1日分を長々書くというこの矛盾（笑）、
という所もありますが、一応考えたことが途中なので今回もう1回書こうと思っております。

勝利ポイント制でゲームを決着するようにしてみよう、という話の理由ですが、
これは「ウォーキャスター倒して終了」という形を試しに1回やめてみようか、と考えたからです。
ええ、ウォーキャスターを倒してゲームが即座に終わる、というのは、
上手く機能している時には素晴らしい面も多くて、ドラマも生まれるしスリリングなゲームができる。
そう思っているので自分は好きなんですが、これもまあ状況により、
絶対そういうゲームができるわけでもない。

そうならなかった時に判定を導入したいなあ、というのが、
「ターン制限」と「勝利ポイント制」の導入という話です。
すごいざっくりしていますが、今の所

・5点先取で勝利
・ウォーキャスターを倒すと3点
・キャラクターウォージャックを倒すと1点
・キャラクターの入ったユニットを全滅、もしくは終了時に逃走させていると1点
・キャラクターソロを倒すと0.5点
・コロッサルを倒すと0.5点（1点でもいいかな？）

みたいな感じでやっています。点数については調整や追加の余地は勿論ありますが、
まずはシンプルさ重視（あと一応倒されたら困りそうなものにポイントを付けてもいます）。
やっぱりウォーキャスターを倒すのは重要にしていますが、ゲームだけのことを考えると、
実はウォーキャスターには勝利ポイント付けなくてもよかったりするかもなあ（今思いつき）。
（とにかく何でもかんでもコマ取れば勝利ポイント取れて、でもウォーキャスター自体にはポイント無いとか）

あとこれはちょっとした自分の好みとして

・フィートを使ったら、そのアクティベーション終了時に相手に勝利…が1点入る

なんていうのも試しています。

あと「勝利ポイントハンデ」という話を出していますが、ウォーキャスター/ウォーロックについては
自分達の独断で強弱やら悪さを評価して-1～+2まで0.5点刻みでポイントを与えたリストを作りました。
（B2Fで遊ぶためのリストなので、仮にこれをやるとしてもやる場所の評価にあわせて変えればいいと思います）

あと一部の強力モデル/ユニットについても、編入する時に0.5点か1点のハンデポイントが加わります。

で、ゲーム開始時に互いの編成を比べて、より使っているモデルのハンデポイントが高い側のプレイヤーの
ハンデポイントから低い側のプレイヤーのハンデポイントを差し引いて、
その差分だけ、低い側のプレイヤーに事前に勝利点が与えられる…というようなことを試しています。

5点先取だけど編成にギャップがあったので先にもう2点入ってる…というようなことです。
モデルのデータを直接いじったりするのは憚られるので、
"強い"編成をしている場合はそれだけ明確な勝利が求められるようなイメージで、
勝つために必要なゲーム中の勝利ポイント数に差を加えて見たらどうかなーと思っています。
これのメリットは「相手が超強力なコマを使っててもなんかイヤじゃない」となることにあります。
「イヤがられるからこのコマかっこいいんだけど使わないでおこう…」
みたいな気兼ねをせずにミニチュア使えないかなあ、という、
B2F界隈での状況に照らして考えて見ました。

とまあそんな感じです。試しに何回か遊ばれているんですが、結構好感触。
B2Fにいらした時に、よろしければ試してみていただければ幸いです。
これでB2Fでも最近見ないコマが売れればいいですなあ（笑）。

**4つ、どれも大事に。**

* 2014/08/22 10:20 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ボードゲーム制作、色々同時にやっている…と言う話を日々していますが、
今日はリアルに4案件が同時多発的に飛び交う展開でした。流石に目が回りそうですがー、
ここを踏ん張らねばならない。秋冬のリリースの正念場に入っております。

お店の方はボードゲームのニューカマーの方々が御来店されていた。
そういった方々にも今作っている物をお届けできると考えれば、やりがいがあるというものだ。
良い物作るよ、ミスらないよ、間に合わせるよ、利益あげるよ！

**巻き戻し辞さずの方針。**

* 2014/08/23 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は、ボードゲームの日本語版の説明書が作られる時には、
まず原文ルールのかなり忠実な翻訳が社内で作られ、そこに1回校正が入ります。
その後DTPの担当がIllustratorやらPhotoshopやらInDesignやらを使って原稿データにします。
どれを使うかは状況によって異なります。
この際どのようにレイアウトするか、どの程度図を入れるか…みたいなことが検討されるのですが、
ここが一筋縄ではいかない所。

元のルールの文面は、一切図が無くてもしっかりと読めばゲームを行えるように、
ということが意識して書かれているのが通常です。
しかし実際の製品では、ルールが把握し易いように図を入れたり、
そもそも図表だけでルールを把握してもらったり、
はたまた別紙（リファレンス等）を参照してもらったり、と、様々なバリエーションを使います。

「ルールがこうだから図表をこのようにしよう」という作業は当然思い浮かぶと思うんですが、
「こういうレイアウトにすると把握し易いというアイディアが出たので、ルール文面を修整しよう」
という逆の作業もある。ルール直しにあわせてレイアウト直して、レイアウト直しにあわせてルール直して…、
という両方向からの作業になります。自分は製品という観点から考えますが、
校正担当はより良い文面という観点から考えるので、その都度方針についての確認が行われます。
際限無く続かないようにデッドラインを設けてこの作業をするのですが、毎回なかなか骨が折れます（笑）。

色々な側面から見て良い物ができればいいのかなと思いますので、…8月中にあと2つこれをやります。

**緊急で追加要素。**

* 2014/08/24 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今作っている日本語版タイトルは結構自分達にとって思い入れ深い物です。
2013年のエッセンで契約をまとめることができ、2014年度に出す、という予定を年度始めに社内で確認しました。その時点で仕様についても大枠決めたんですが、
上半期の流れを見て、割と直前に仕様変更することにしました（案の定箱サイズの話が核）。
理由は色々ですが、直前でも変えるべきだと思えば変えなきゃなりません。
今作っているものがより皆さんのお気に召せば良いなと思っています。

で、今回の日本語版の内容物について検討しつつネットを調べていたら、
寡聞にして全く知らなかった拡張ルールの存在を知る（思い入れ深いタイトルですが初見でした）。
これは…是非収録しよう、ということで内容物をちょっと追加検討し、作者の許可を取り。
工場に入稿仕様と言う1週間前に追加というばたばたですが、
元版のファンの皆様にも喜んでいただけるんじゃないかと、
これは結構良い仕事じゃないかと思っております。。

**ドル高、来てしまったか。**

* 2014/08/25 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

月曜定休ー、なので基本仕事ノータッチなのですが、家に居ても一点気にかかるのが為替レート。
もうすぐ生産工場へのドルでの支払いがあろうというこのタイミングでのドル高ー。
瞬間的に数万円制作費が上がった…瞬間とまでいうと大げさですが、まあそんな気分です。

品質を保ちながら印刷費を抑えられるようにと、ああでもないこうでもないと仕様を考えてますが、
こういうことでぶっ飛んでしまう部分もある。それでも全部国内生産というわけにはいかないですし、
考えて無駄なことは無いので考え続けるのですが、続くと最終的に売価に転換ということになる。
うーん、来たか。

**復刻仕事の泥臭い側面。**

* 2014/08/26 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

8月中に入稿したゲームのプルーフが早くも海外工場から送られてくる。
プルーフやサンプルは毎回Fedexで迅速に送られてくるのですが、
受け取るたびに「何かリッチだなあ…」と感じてしまいます（笑）。
しかしタイムラグがほとんどなく確認できるので、実際利便性は高い。
ここのところは複数タイトル並行なので、2～3日に1度はFedex便を受け取っている感じです。

今回受け取ったプルーフについては、工場側での問題は何もなかったものの一部解像度に問題を感じ、
こちらからの修整を依頼することに。
こと復刻の場合、元版のメーカーや作者、イラストレーター側から受け取ったデータが完全であることは稀なので、
結構いろいろ苦しみながらやっていますが、今回も結構難しい。
何とか問題のないラインに来るように即日作り直し。
先方の対応が早いので、こちらサイドも呼応して1日でリテイク。
海外生産は完成まで様々時間がかかるので、こういう所で時間を切り詰めようとしております。

**グリーンオンしていてほしい、できればピン傍が良い。**

* 2014/08/27 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

入稿したデータの修整も1周完了し、心持ち肩の荷が下りた気持ちになってしまうところですが、
本当は今月中入稿を自分たちに課しているタイトルはもう1つあります。もう5日しかない（笑）。

と言っても、直前に制作したタイトルが実質全部の作業を社内でやっているのに対し、
これから取り掛かるもう1タイトルは外部にデザインをお願いしているもの。
もちろんだからこその難しさはありますが、どちらかというとディレクションの課題。
ここの所DTP班がフル回転している感があるので、そこの負担が少なくなったらいいなあ…、
と思いつつ、原稿いただき作業開始です。

**印刷の発色問題。**

* 2014/08/28 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

自分は直接製品のグラフィックを作っているスタッフではないのですが、
それでも最近意識せざるをえない問題として、印刷の発色というものがあります。
見た目を意識して色が選ばれた原稿が出てくるほど、
「本当に想定した通りの色合いでパッケージやカードが刷り上がるのでしょうか？」という問いになります。
というか、自分はポジション上どちらかというとそう問われるほうです。
こればっかりは…正直確信を持つのは難しい。

ホントーに素人同然なので知らなかったですが鮮やかな色を十全に再現するのは難しい。
というか構造的にほとんど不可能なんだなあということがわかりました。
（標準的な生産工程を採用している限り、ということですが）
まず、発色のずれ…というもの自体、多分に主観的なのですよね（笑）。
一つの状態を指して「微妙に色がずれている」というか、「ほぼ再現されている」というか。コインの表裏。
自分の引いている基準は物自体にはなくて、あくまで観測の上での想像ということにはなりますが、
手に取る方、遊ばれる皆様にどの程度ご満足いただけるか、という所の話になります。
今回のものも「完璧」と言い切ることはできないんですが、自分からしたら十分、
十二分に良いものになると思っております。なので生産進行、するぞっと。

**本当にドル高来たね？**

* 2014/08/29 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

ちょっと前も書きましたし、多少覚悟はしていたものの、さらにドル上がってしまってますねえ。
ニューゲームズオーダーの海外生産自社製品はドル支払なので、
この短期間のうちに印刷費が5%ほど上がっている計算になる。ぐぐぐぐぐ。
この生産ラッシュ（ということはすなわち支払ラッシュ）の時に。

ニューゲームズオーダーでは、生産の費用・部数と販売価格の関係を改善する研究は常に重ねられていて、
それはゆっくりですが、2013～2014年を通じて着実に成果を出しつつあります。
外から見るとあまり変化はないと思いますが、少しずつ、
品質と収益を両方を合格ラインに乗せたものが作れるようになりつつある。
というとこですから、まさに好事魔多し。

まあ。ここでの小さくないコスト増、厳しくないわけはないですが、このくらいならまだ耐え切れる…はずです（笑）。
価格に転嫁していくかどうかなどは、今後検討していきたいと思っておりますが、
可能であれば今の基準で耐えたいです（ああ、消費税10%もあるのか…）。
いやあ、ここらへんで止まってほしいですなあああ。

**未だwanna beですが。**

* 2014/08/30 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

最近ほんっとーに製ボードゲームの自社製品づくりの仕事ばかりしています。
名義こそB2FGamesからNewGamesOrderに移ってますが、
ニューゲームズオーダーの仕事に従事しているフルタイマー3人は（多分に事務処理的な事情により）
全員B2FGamesにも籍を置いてますので、8年も経ちましたが、
ここに来てようやく思ってきた形になりつつあります。…と言ってもそれは半面。
製造業部分での独り立ちができるかどうか、というのは今勝負時という段階なので、
未だにワナビーでございます。

作れなかったものが作れるようになり、やりたいと思っていた絶版復刻ができるようになり、
いつも足りなかった製作費が遅まきながら払えるようになってきて、少しずつ販売できる部数も上がってきて。
まあそれでも、全員が満足に給料もらい続けられるか。
たいへんなことは色々ありますが、やっぱり一番たいへんなのはお金のことですな（笑）。
今やっている仕事を核に今期を首尾よく締められたら、その向こうには多少希望を持てるかな、
と思っております。というか、今期できないと色々厳しい（笑）。
あと1か月でB2Fは8年締め。驚きますな。良い9年目にしたいものです。

**8月、何とか宿題完了！**

* 2014/08/31 11:59 午後
* 投稿者: [Yoshida](http://www.b2fgames.com/users.php?mode=profile&uid=3)

今月入稿必須！という状況にあった自社製品の2個目の原稿を何とか取り揃え、工場に送り出し。
ばたばたしていてホントにぎりぎりになりましたが、いやーなんとかなった。

8月に作った2つのリリースがいつになるかについては今の所工場からの回答が無いものの、
できれば今年中（多分12月…）の発売を見込んで考えています。
どちらも基本的にはカードゲームなのでトラブルが無ければ不可能ではない。
これで9月発売を狙っているゲームと10月発売を狙っているゲームの制作に移れるぞおお。