

プレイ方法



目次

目標	i	シナリオエディター	xii
災害	ii	装置-生産系	xiii
設計図	iii	装置-制御系	xiv
注文の種類	iv	装置-災害対策	xv
効率性	v	装置-供給系	xvi
特別注文	vi	装置-液体調味料系	xvii
評判	vii	装置-保存	xviii
停電	viii	装置-加工系	xix
サルモネラ菌.....	ix	装置-輸送系	xx
契約モード	x	アクションボタン	xxi
試験場	xi		

目標



キッチンには3種類の目標があり、画面右上にあるステージの目標のパネルに表示されます。

- **料理の提供数**：これは必須目標です。指定数の料理を提供する必要があります。最低限の料理を提供できなければゲームオーバーになります。

- **電力消費量**：これは任意の目標です。指定の電力消費量以下に抑える必要があります。

- **使用する食材数**：これも任意の目標です。指定の食材数以下に抑える必要があります。

各装置を自由に試せる試験場には目標はありません。

災害



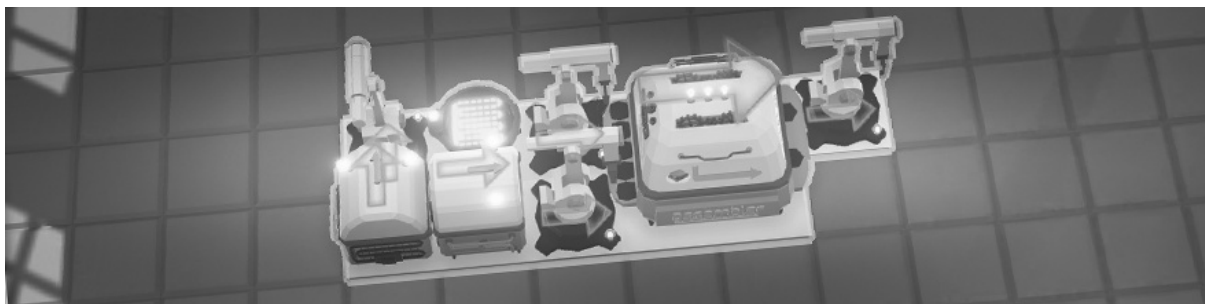
ステージの目標のパネルにはキッチンで発生する危険性がある災害が表示されます。災害は3種類あり、各災害に対処するための災害対策用の装置が用意されています。ですが、災害対策用の装置を利用するよりは、キッチンの設計上の問題を修正したほうが効率的です。

- **火災**は食材を調理装置で長時間加熱すると発生します。スプリンクラーや消火口ボットアームで火災を消火しないと周囲の装置に火が燃え移ってしまいます。

- **故障**は装置の負荷が高すぎると発生します(アセンブラーに料理を高速かつ連続的に生産させるなど)。装置の動作速度を下げるか、付近にある故障した装置を修理するメカニックメカニックを設置しましょう。

- **虫**は食材を長時間放置すると発生します。Xターミネーター2000で虫を駆除しないと虫が他の食材や料理にまで拡散してしまいます。

設計図

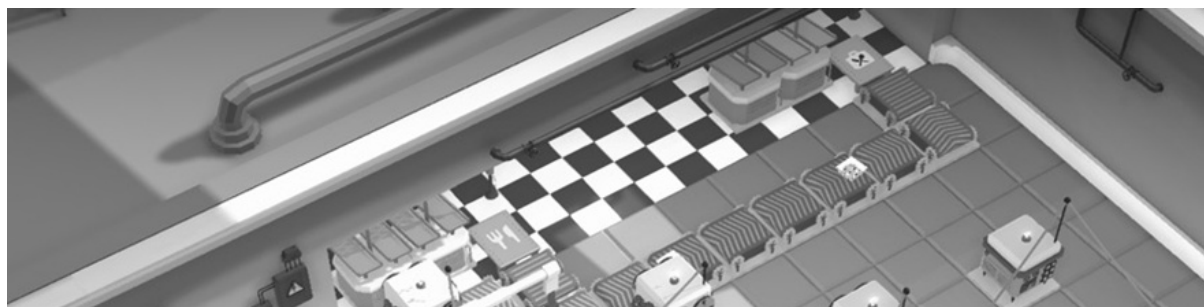


単一の装置や複数の装置の設定を設計図に保存して他のステージで再利用することができます。設計図には各装置の設定がすべて保存されます。

設計図を作成するには、装置リストの設計図タブを選択し、***+ 新しい設計図*** ボタンを押してください。そうすると、新しい設計図に保存したい装置をクリック & ドラッグで選択できるようになります。

保存した設計図は他のステージでも使用できますが、設計図に保存された各装置がプレイ中のステージで利用可能な場合にのみ使用できます。

注文の種類



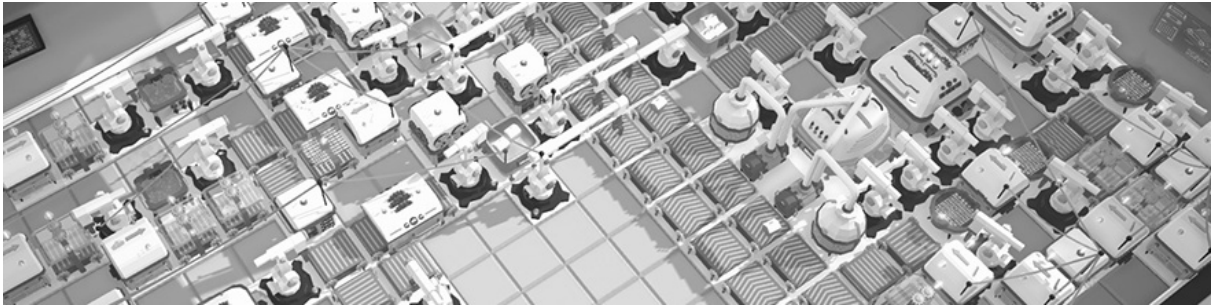
キッチン稼働させると、画面左側にある注文リストに受注した注文が表示されます。キッチン設計時には注文の種類を考慮する必要があります。

- **レストラン用**の注文は順番に関係なく提供できます。レストランの客は気長に料理を待ってくれます。

- **テイクアウト用**の注文も順番に関係なく提供できますが、テイクアウトの客はレストランの客ほど気長に料理を待ってくれません。テイクアウトの客は一度に複数の注文を出す場合があります。

- **ドライブスルー用**の注文は正しい順番で提供しなければなりません。注文リストの先頭にある注文を先に提供する必要があります。ドライブスルー用の注文を処理するには、注文リストの先頭にある注文を検出して他の装置の動作を制御できる高等注文リーダーを活用しましょう。ドライブスルーの客もまた気長に料理を待ってくれます。

効率性



キッチンの効率は、時間内に完成させた料理の数、廃棄した食材の数、料理を完成させるのに使用した平均電力消費量から算出されます。これらを総合したものがキッチンの全体的な効率となります。

効率的なキッチン进行設計するヒント：

- **電力消費量を最小限に抑えましょう。** 各装置を節電モードにする、注文リーダーを活用して注文が入った際に各装置を一定時間オンまたはオフにするなどして消費電力を減らしましょう。

- **食材の廃棄量を最小限に抑えましょう。** 注文が入った際に必要な食材だけを供給するように設定して食材の無駄をなくしましょう。

- **キッチンの設置面積を最小限に抑えましょう。** 装置が少ないほど電力消費量が減り、食材の移動距離も短くできます。できる限り不要なコンベアベルトを減らしましょう。

- 複数の料理の生産で同じ食材が必要な場合は、**複数の料理を検出する注文リーダー**を使って必要な食材を供給させ、適切なアSEMBラーに送るようになれば、不要な装置を減らせます。

特別注文



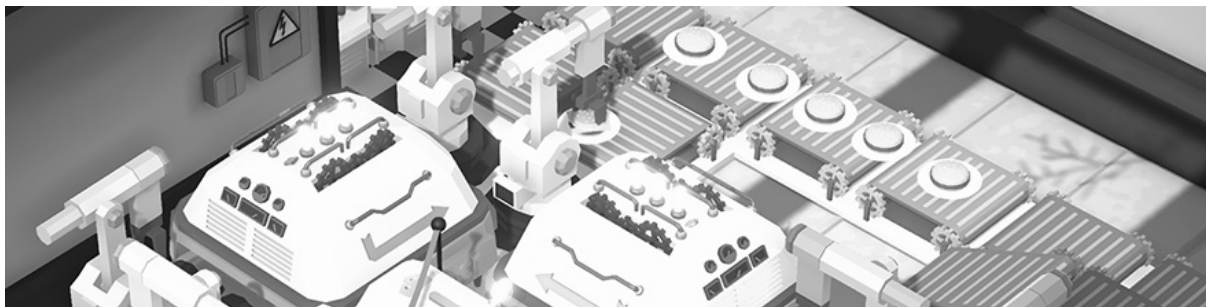
キッチンの稼働中に特別注文が入る場合があります。特別注文はキャンペーンのステージで発生し、ステージの開始時に特別注文が入ることが知らされます。

- **料理評論家**の注文が入ると、その注文はすぐに注文リストの先頭に移動します。料理評論家は非常に気が短いため、素早く料理を完成させる必要があります。特別注文を完了できなかった場合は、評判が大幅に下がってしまいます。料理評論家が来店することを知らせるメッセージが画面に表示されます。

- **ラッシュアワー**が発生すると、通常よりも速い速度で注文が入るようになり、一度に大量の注文を処理しなければなりません。ラッシュアワーは一定時間続き、ラッシュアワーの開始と終了を知らせるメッセージが画面に表示されます。

- **人気沸騰**が発生すると、大人気になっている料理の注文しか入らなくなります。人気沸騰は一定時間続き、人気沸騰の開始と終了を知らせるメッセージが画面に表示されます。

評判



キッチン稼働させると、注文リストの上に**評判**の割合が表示されます。キッチンの評判が 0% になるとゲームオーバーになります。時間内に注文を処理できないと評判が下がります。また、料理評論家の特別注文を時間内に処理できないと評判が大幅に下がってしまいます。

停電



電力制限があるキッチンでは、制限量を超える電力を使用すると停電が発生してゲームオーバーになってしまいます。電力消費量が多すぎて停電が発生しそうな場合は注意を促すメッセージが画面に表示されます。装置の動作設定(利用可能な場合)を変更したり必要な時にだけ稼働させる設定にしたりして電力消費量を減らしましょう。テレポーターなどの消費電力が高い装置を使用すると電力消費量が跳ね上がるので注意しましょう。

サルモネラ菌



生の鶏肉にはサルモネラ菌が付着している場合があります。生の鶏肉を処理した装置で他の食材を加工したり輸送したりするとサルモネラ菌が移る可能性があります。**情報表示**のフィルターでサルモネラ菌(発生している場合)の拡散具合を可視化できます。サルモネラ菌が付着した料理を提供すると評判が下がってしまいます。

契約モード



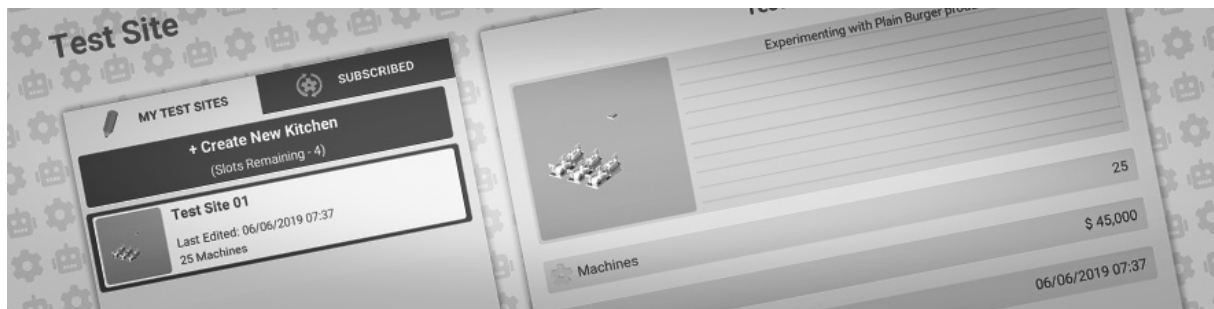
契約モードではキッチン専門の設計会社を経営できます。レストランのチェーン店から依頼される仕事を選んで受注し、会社の資金で契約を完了させるために必要な装置を購入していきます。

最初は基本的な装置しか利用できません。**装置**画面で資金を投資して新しい装置を解除すると、キッチンの設計中に解除した装置を購入できるようになります。

仕事の依頼は受信トレイに届きます。難易度は受注する前に調整できます。難易度が高いほど報酬額が高くなります。効率化目標を達成できれば顧客は効率性ボーナスを支払ってくれます。

会社の資金がマイナス(負債)でもキッチンの設計に取り組むことは可能ですが、会社の資金がプラスに戻らないと新しい装置は解除できません。

試験場



試験場では予算の制限なく自由にキッチンを設計し、キャンペーンや契約モードで使用する設計図を作成できます。

注文は入りませんので、好きな料理を生産することができます。

シナリオエディター

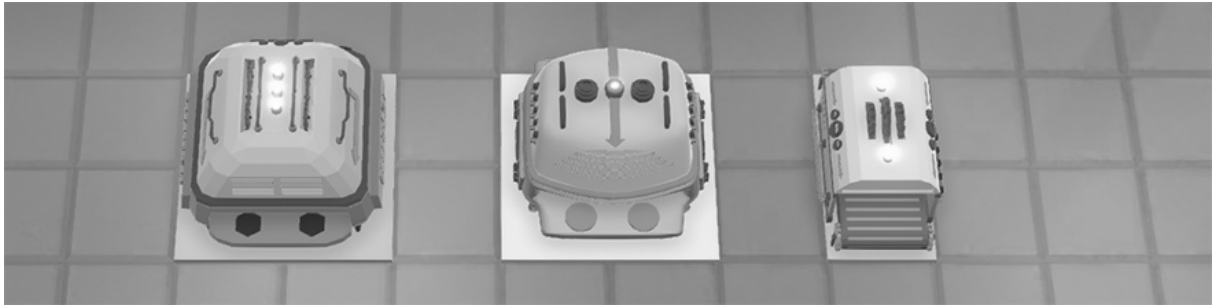


シナリオエディター * ではオリジナルのシナリオを作成してオートマシェフの他のプレイヤーと共有できます。

エディターツールを使ってキッチンの基本設計を作成し、利用できる装置や予算の限度額といったルールや目標を設定できます。

作成したシナリオは Steam ワークショップで共有可能です。他のプレイヤーの作品をプレイして評価しましょう！

装置 - 生産系

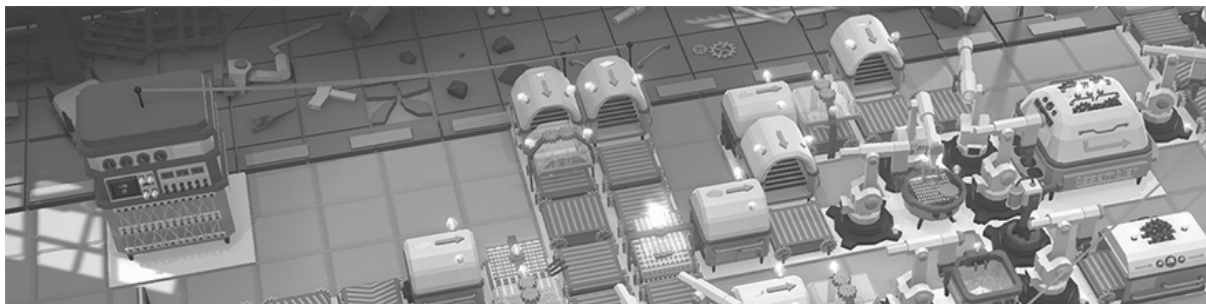


アセンブラーは指定した1種類の料理を生産できます。料理を生産させるには、ロボットアームで生の食材をアセンブラーに投入する必要があります。各アセンブラーには固有の動作モード設定があり、それぞれ異なる速度で動作させることが可能です。料理の生産時間は装置の設定パネルに表示されます。高速で動作させると消費電力量が増えるので注意が必要です。

液体調味料が必要な料理を生産できるのは高等アセンブラーのみです。

特定の注文(フライドポテトやホットウィングなど)を包装箱に入れ、完成した料理を一緒にしてセットメニューを作るには包装機が必要です。

装置 - 制御系



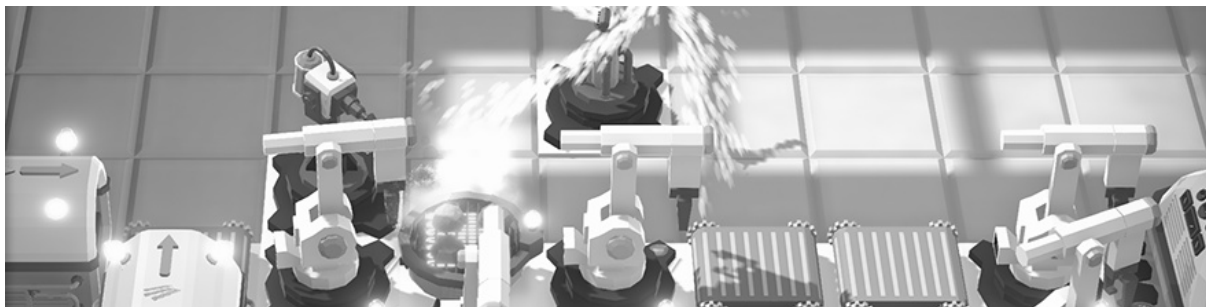
制御系の装置は注文内容に基づいて接続された装置にオン / オフの命令を出すように設定できます。

このカテゴリーに含まれる AC-16 と AC-32 コンピューターは、基本的なプログラミング言語を入力してキッチンを細かく制御するためのコマンドを作成できます。

リピーターは受信する入力に基づいて最大 4 種類の装置を オンまたはオフにできます。注文リーダーを 4 台のリピーターに接続すれば、最大 16 種類の装置をオンまたはオフにできます。

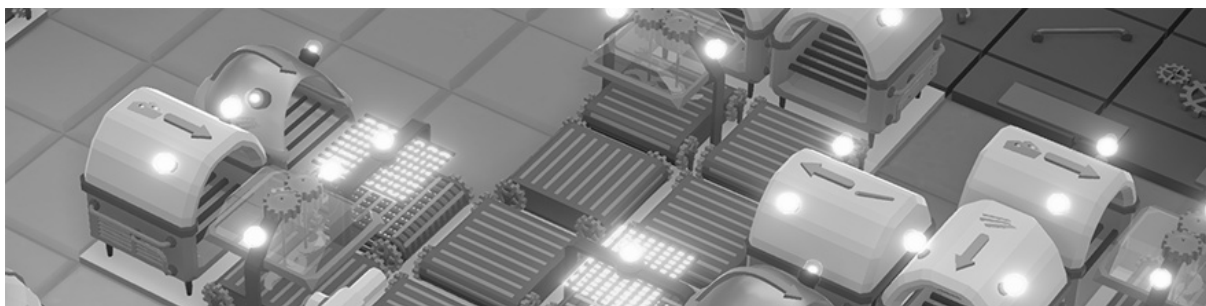
計算機は特定の装置内にある食材の数を計算し、その数値に基づいて他の装置をオンにできます。保存ケース内の作り置きが減ってきた時に食材を供給させるといった使い方ができます。

装置 - 災害対策



災害対策用の装置はそれぞれ特定の災害に対処します。他の装置とは違って効果範囲があり、範囲内で発生した災害を自動的に解決します。

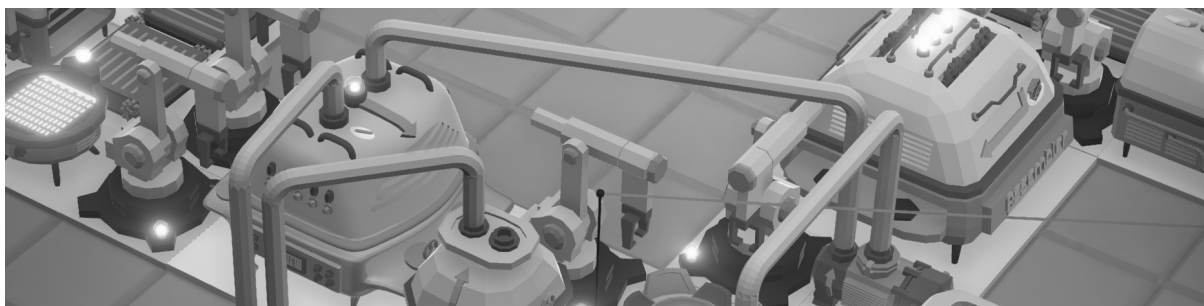
装置 - 供給系



供給系の装置はキッチンに生の食材を供給するのに必要です。各ディスペンサーは指定した1種類の食材を供給します。供給する速度は設定で調整可能です。

ディスペンサーはコンベアベルトに食材を直接送ることができます。また、ロボットアームはディスペンサーから食材を直接取り出すことができます。

装置 - 液体調味料系

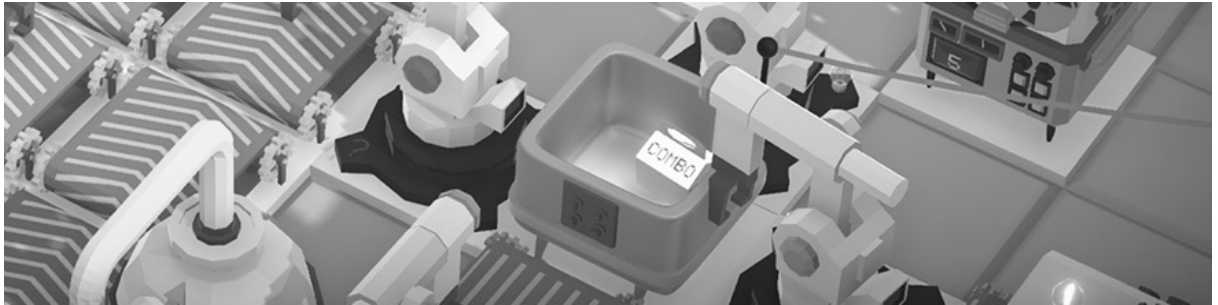


液体調味料系の装置はキッチンに液体調味料を供給するのに特化しています。貯蔵タンクに入った液体調味料はポンプを介して 高等アSEMBラーや液体調味料ミキサーに送られ、料理の生産や他の種類の液体調味料を作るのに使用されます。

液体調味料は運ぶにはパイプを接続してポンプを稼働させなければ

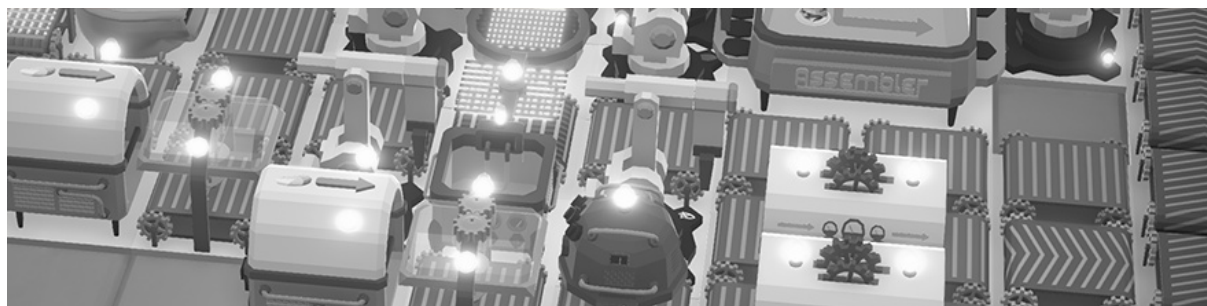
なりません。供給元から供給先(貯蔵タンクから液体調味料ミキサーなど)にパイプを接続する際は、必ずポンプを経由させる必要があります。

装置 - 保存



保存ケースは食材や完成した料理を保存するのに使用します。注文に備えて食材や作り置きした料理の鮮度を保ったまま保存することができます。保存していない(または加工時間が長い)食材や料理は\ってしまいます。腐った料理を客に提供すると評判が下がります。また、虫を発生させる原因にもなります。

装置 - 加工系

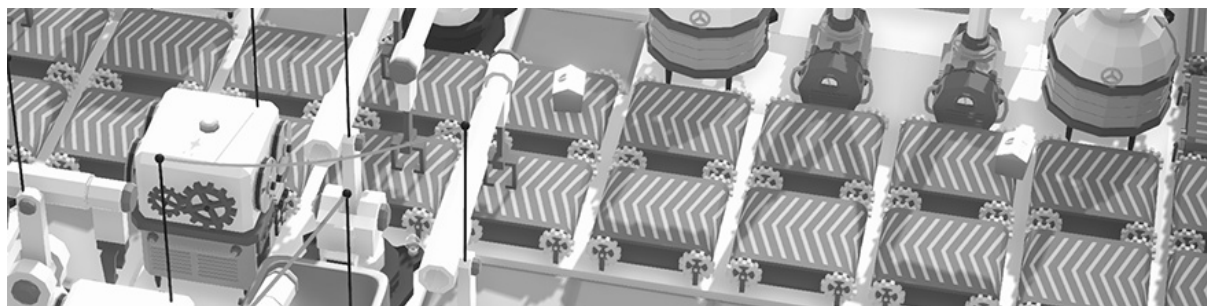


加工系の装置とは調理装置やフードプロセッサーのことです。

調理装置は生の食材を加熱調理します。調理装置で食材を長時間加熱すると食材が灰になったり火災が発生したりしますので、調理装置から調理済みの食材を取り出す装置を併設する必要があります。

フードプロセッサーは設定をしなくても生の食材を自動的にカット、スライス、細切りの状態に加工してくれます。特定の食材(チーズなど)をフードプロセッサーで複数回加工して作らなければならない料理もあります。

装置 - 輸送系



輸送系の装置は食品を移動させる重要な役割を果たします。

コンベアベルトは最も安く簡単に食品を移動させることができますが、コンベアベルトから他の装置(コンベアベルト以外)に食品を移すにはロボットアームを設置しなければなりません。つかんだ食品を正しい場所に配置するようにロボットアームの向きを調整する必要があります。

ロボットアームは4種類あります：

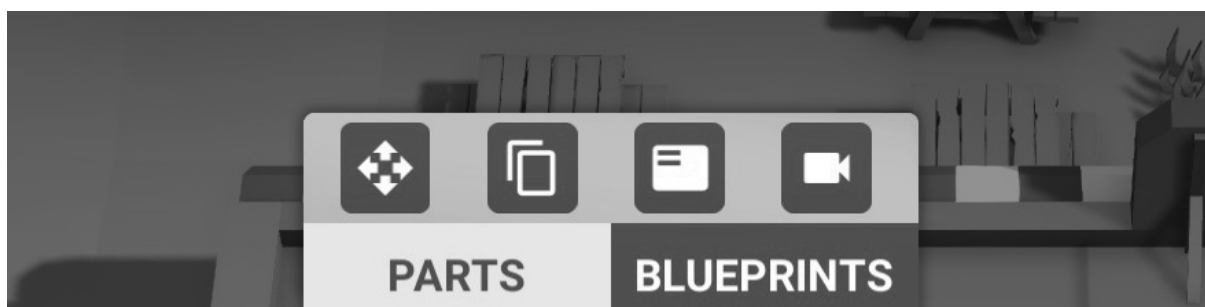
- **ロボットアーム (シンプル)** は目の前に置かれた食品を何でもつかみます。

- **ロボットアーム (ロング)** は2タイル先にある食品をつかんで移動させることができます。設定でつかむ食品を指定できます。腐った料理のみをつかませることも可能です。

- **ロボットアーム (スマート)** も設定でつかむ食品を指定できます。腐った料理のみをつかませることも可能です。

- **ロボットアーム (大型)** は一度に最大3個の食品をつかむことができます。こちらも設定でつかむ食品を指定できます。腐った料理のみをつかませることも可能です。

アクションボタン



装置リストと設計図リストの上部には、左から右の順に**移動**、**複製**、**レシピ**、**カメラ**の4つのアクションボタンが並んでいます。

移動ボタンを押すと、クリック & ドラッグで選択した装置を移動（設定を保持したまま）できます。

複製ボタンを押すと、クリック & ドラッグで選択した装置を複製（装置の設定もコピーされる）できます。

レシピボタンを押すと、レシピタブを開けます。

カメラボタンを押すと、カメラの位置が切り替わります。