

畜産機兵 コンバイン

(仮)

-開拓ロボットシミュレーション&
アクションゲーム-



進化した牛、豚、鶏の暮らす星で
農作物で動く巨大ロボットが発見された！

地上を席卷する化け物植物退治も
広大な土地の開墾作業もお任せだ！

そして襲い来るライバル・海産物ロボや
宿敵・加工食品型宇宙人を撃退せよ！

企画 内藤 晋

企画動機

ゲームに詰め込める情報量が増えてきた昨今。
ロボットアクションやレーシングゲーム等で、
自分のプレイスタイルに合わせた自機を
自由にセッティングできるものがありますが
できることが多いだけに

敷居が高い！

と、感じるが多々ありました。

特に人気を博してシリーズ物になると
持ち味を生かすためによりマニアックになりがちで
御新規さんは二の足を踏んでしまいがちです。

そこで

その面白みを損なわず
いかにして敷居を下げ、
且つ興味を持ってもらうか

という意図の下に、
ゲーム全体のイメージに

衣食住の「食」

をモチーフとして取り入れてみました。

ゲーム概要

このゲームの主役であるロボットには
二つの用途があります。

一つは敵を倒すこと。

もう一つは耕作機械として農作業を行わせることです。

そして上記二つの目的の為のロボットのセッティング。
この三つがゲームの基本的なプレイ内容になります。

ロボットをセッティング

戦闘用なら相手によって
農作業用なら作業によって、
セッティングを変えるのがポイント。

セッティングは記録させておいて
いつでも呼び出せるようにすると
手間が省けるでしょう。

敵を倒す

陸は当然、時には海や宇宙にも。
襲い来る敵を倒して新たな土地や
ロボットの武器、新種の作物を
手に入れることが目的。

落ちてる武器や新種を拾ってから
一旦逃げ出して体勢を立て直し
再チャレンジすることも可能。

土地の開拓・農作業を行う

土地を開き、作物を作り収穫。
居住区を増やして生活圏を広げる。
発展をとげれば新たな種族が生まれ
パイロットとして登録できる。
作業結果が自動で判定される、
ロボットの強化に繋がる作業です。
稀に埋もれているロボットの武器が
発掘されることもあります。

三つの中で特にロボットのセッティングがこのゲームの肝ですが
人型ロボットのパイロットを肉、魚。
エネルギー源を野菜、穀物とすることで
セッティングに食事の要素を絡めて、
ぱっと見でも

『これならなんとなくわかりそう』

というイメージを持ってもらえるようにしました。

ロボットは、戦う相手や作業内容に応じて性能を変更させる必要がありますが、ロボットに手を加えるには武器を追加する以外に二つの方法があります。

一つはエネルギー源を変えること。

ロボットのエネルギー源は動物達の収穫する農作物です。何を燃料にするかによって性能の値が変わります。

搭載原料

白米

白菜	葱
春菊	えのきだけ
しいたけ	しめじ
しらたき	豆腐
昆布	-



メインパイロット 名古屋コーチン

根菜

大根

人参

ゴボウ

かぶ

蓮根

タマネギ

にんにく

ヤマイモ

じゃがいも

マンドラゴラ

耐久力	9179	8948	エネルギー	15637	14337
パワー	850				
格納	5				
機能	二段シ				

搭載するエネルギー源はメインが穀物サブが野菜です。野菜は組み合わせによって効果の増減が発生する場合があります。また、効果的な組み合わせを見つけるとそれを基にした加工品が作成されます

野菜は種類別に選別されています。同じ種類の原料を搭載すると機体の性能が上がりにくくなるため色々な種類を使ったほうが効率よく性能が上がります。

機体セッティング・エネルギー選択画面イメージ

そしてもう一つのセッティングの手段は

操縦者を変えること。

上の図では「名古屋コーチン」となっているところです。

ロボットには操縦を担当するメインパイロットと
武器を担当するサブパイロットがいます。

メインパイロットが例えば鶏だと滞空時間が長くなったりと、
操縦する種族によって挙動に変化が出ます。

また、武装に関してはサブパイロット達が担当するのですが、
**こちらも担当者の種族によって
その威力や武装の性能に変化が出ます。**

動物達にも得手不得手があるため
担当者によって武装の性能に差が出ます。
同じ種族であればその差は微調整レベルですが
違う種族となると、武装の使い方を変える必要のある
レベルで変化があるようにします。

名称	ビームライフル	
攻撃力	1440	1550
消費EN	1719	2146
射程	670	610
発射	786	
属性	貫通	

担当者

- 黒毛和牛
- 神戸牛
- イベリコ豚
- 名古屋コーチン
- タラバガニ

機体セッティング・武器担当者選択画面イメージ

武器には基本的な性能の他に属性が設定されており、
これは戦闘・農作業の両面で違う意味を持ちます。
例えば貫通の属性を持つレーザーは、
戦闘では直線状に並んだ敵を一度に攻撃できる武器ですが、
農作業時には固い岩盤を掘り進む
削岩機の代用として使えたりします。

そして機体の耐久力やエネルギーと言った性能も
戦闘と農作業の二つの場合に置いて全く違う意味を持つのです。

ロボットは普段は基地で待機していますが
 そこで得られる情報を基に
戦闘を行うアクションパートと
自動で農作業の結果を判定するファームパートを
 任意で選んでこなしていきます。
 状況に応じたセッティングをする必要がありますが
 セッティングで変化するロボットの性能は
 それぞれのパートで以下のように違う意味を持ちます。

戦闘（アクションパート）	✕	農作業（ファームパート）
機体の挙動や武器の性能に関連する	パイロット	イベントの発生の確率に関連する
敵の攻撃に耐える力 低いとすぐに破壊されてしまう	耐久力	異常が起きても稼働し続ける力 低いと機体が故障しやすい
武器の連続使用回数に影響する 低いと攻撃が散発的になる	エネルギー	どれだけ稼働し続けていられるか 一度の遠征での作業量に影響する
高いと弱い敵を体当たりで倒せる 被弾時の安定性にも影響する	パワー	現地での作業効率に影響する 短い時間で作業をこなせる
移動速度に影響する 高いと逆に制御が難しい	機動力	拠点からの移動日数も含めた 全体の作業効率に影響する
携帯できる武装の量に影響する 様々な事態に対応できる	格納	農具や作業員の載積量に影響する 彼らには細かい作業を担当してもらう
敵や隠し通路の存在を察知できる 音声警告してくれる場合もある	レーダー	危険や新種の植物を察知し、 安全且つ実のある作業をサポートする
特殊なアクションができるようになる	機能	機能によって 上記七項目にボーナスが得られる

アクションパートでは完全に戦闘用のロボットですが
 ファームパートで動物達と農作業をさせて
 ギャグのような側面を見せることで
 別な面からの愛着をユーザに感じてもらえるようにします。

こうして興味を持ってもらえる面を増やすことで
本質的にはやっぱりややこしいロボットのセッティングを
 楽しんでやってもらえるようにします。

まとめ

「とんかつ定食を揃えてみたらどうなるか」
「材料そろえてラーメンを作れないのか」
「高級食材ばかり集めて動かしてみよう」
およそロボットを改造しているとは思えない
そんなセッティング方法と

ロボットを強化して敵を撃退する戦闘と
そのために効率よい運用を求められる農作業
ロボットに二面性を持たせ、
且つ手間をかける機会も増やして
それだけ愛着を持ってもらおうという二つのパート

畜産機兵コンバイン（仮）は
上記二つの要素を通して
自分だけのロボットを作り
それをマスコットのように愛着を持って
遊んでもらうことを目的としたゲームです。



企画 内藤 晋