

60° GREY







この作品の初心は格闘ゲームです、私は、設定やアイデアを作品にしないと分かち合うのがあまり好きではないやつ、でも格闘ゲームは、明らかに私ひとりで作れるものではないので、イラストで表現するか、もしくはいつか自分と一緒に棺の中に持っていくしかない。長い間これらのものを描くかどうか悩んでいました、それはほとんど私のキャリアに何のメリットもないようなので、終に共有欲は理性よりも大きく、私は描き始めました！

おかしいですね、ゲームがないのに設定集がある(x
この設定集はまだ未完成の状態であり、短時間ではできません (描くスピードは、新しいものを考え出すスピードには間に合いません(((x
この設定集の内容は主に♠船長に関する設定を紹介します、これから彼の他の3人のチームメイトの設定を描きます。できれば本作のプーカー小隊以外のもっと多くのキャラクターの設定も描きたいと思っています、私のこの非現実的な遠大な夢は最終的にどのようなものになるのか分からないけど、私と一緒に見届けましょう！

PatientZ

2023/8/5



....役を選ぶ....



テクライズ
...> Tecraiz <...





ドドロ市民の皆さん、ご注意を！ あるテロリストが脱獄した！

彼は海賊であるだけでなく、異能力者なのです！

彼の言うことを信じるな！ 逃走中に数十人の警備員を行方不明にした、

なんと人格が歪んでいる人でしょうか！

このテロリストを逮捕し、殺した人は巨額の賞金が贈られる！

入場

ヨーホーホー！
上陸準備！

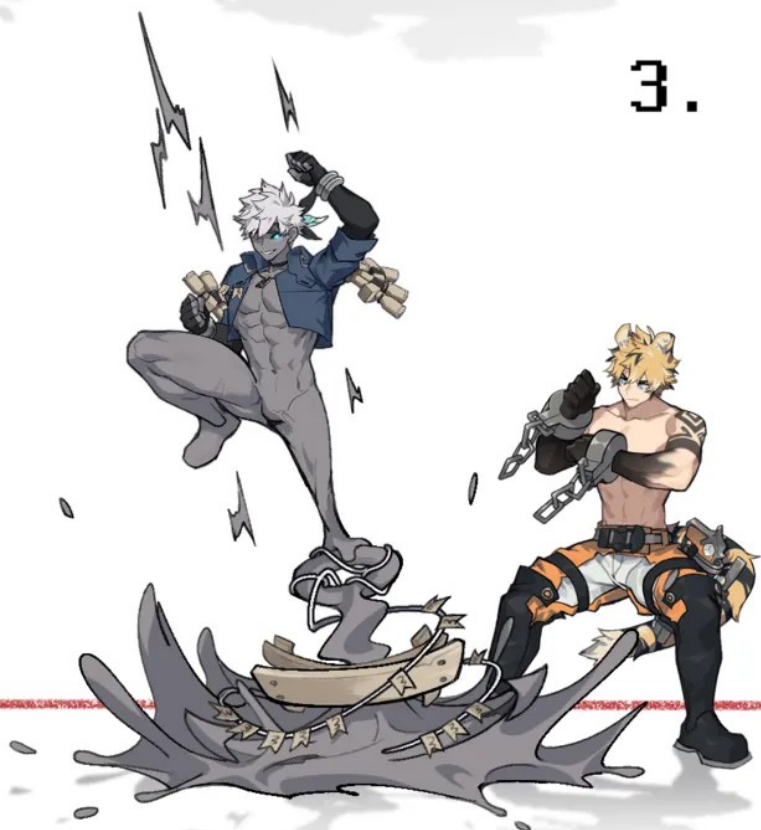
1.



2.



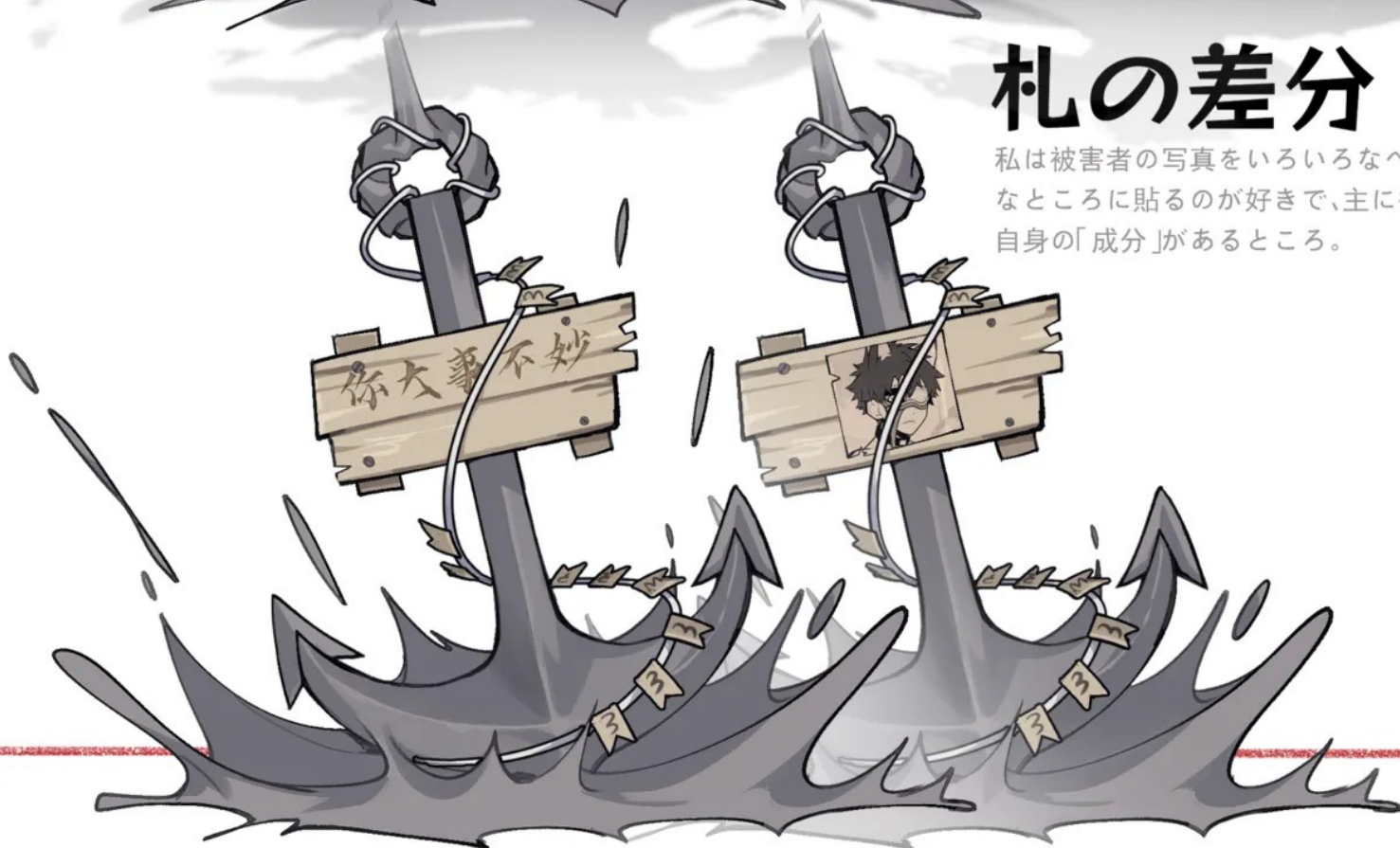
3.





札の差分

私は被害者の写真をいろいろなへん
なところに貼るのが好きで、主に彼ら
自身の「成分」があるところ。



Shaq

シャク
沙客はもともと普通の人で、強盗で逮捕された後、「噪騒兄弟会」の試作品となり、試験場で異能を得て、能力発動時に手に触れたものに石を付ける。◆船長に対抗する最高の異能の一つ。



※全てのキャラクターのイメージやプレイスタイルのコンセプトが変化することがあり、最終バージョンでは異なる場合があります。



俺を殺したら彼らは君の家族を解放されるのか？
がっかりした、まさか兄弟会の話を本気で信じている？

海賊キック

(空中)



"時代は変わったぜ!"

このスキルを使用した後、船長は後方に反動が生じます。地上で←を押しながらチャージし、その後ジャンプ→+MK (ミディアムキック)を行うことで発動できます。



(空中)



MP (中P)



「こんな手があるとは思わなかったねぇ!」
このスキルは2段攻撃で、二回目を押すことで
二段攻撃を発働する。相手を引き寄せる。



2
HITS



3
HITS



※全てのキャラクターのイメージや
プレイスタイルのコンセプトが変化
することがあり、最終バージョンで
は異なる場合があります。



Wizchef

謎の料理人、現実を歪めることがで
きる優れた料理の腕を持っていて、
彼はお金に貪欲な馬鹿たちが船長を
討伐に行っても船長に奴隷にされる
だけだと思って、船長をますます手
ごわいものにするだけだ。





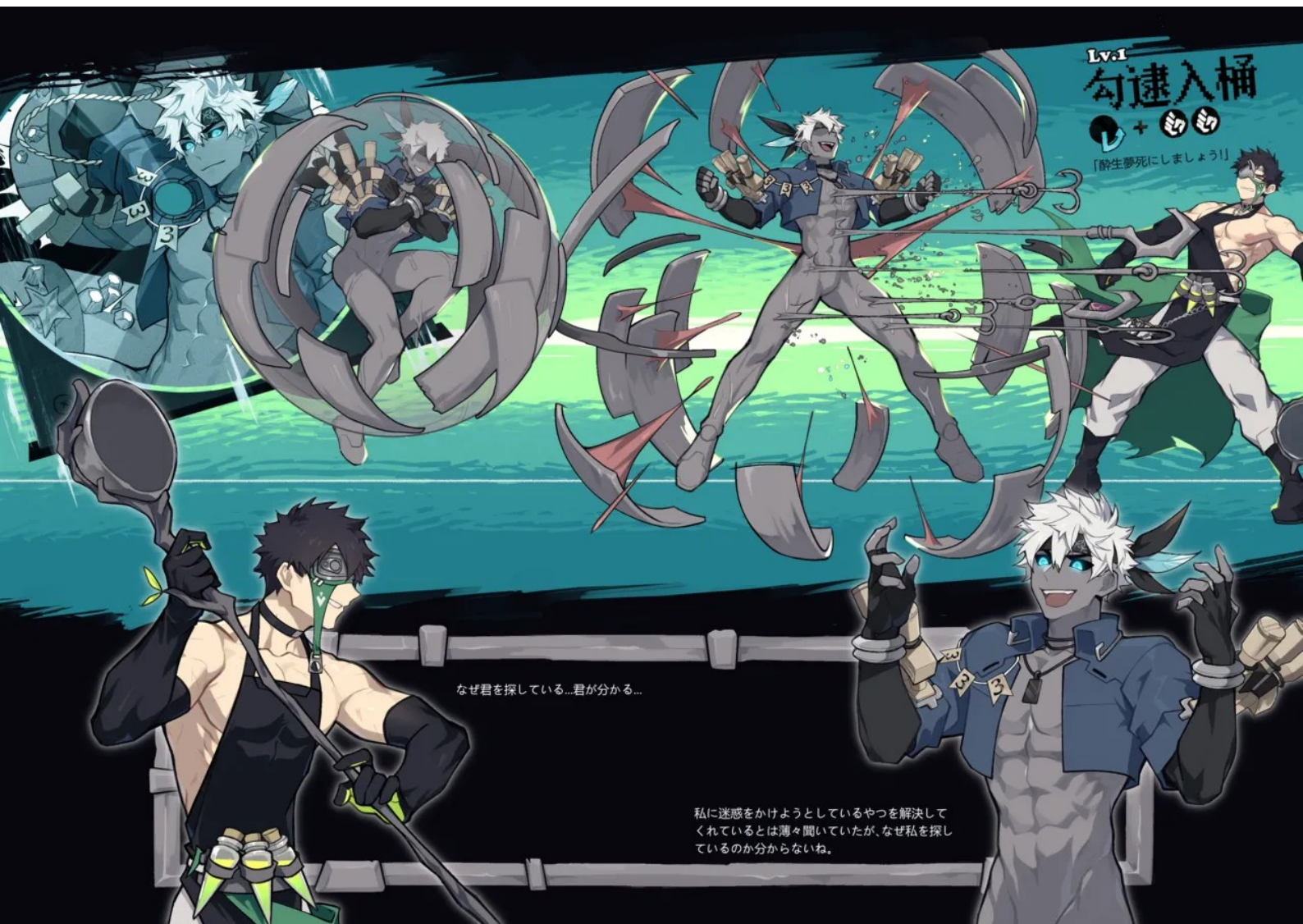
この図はもともと料理人の設定集の表紙とするつもりで、しかし料理人の変なおもちゃは本当に多すぎるので、うっかり画布をこんなに大きく描いてしまって、船長の表紙の規格と統一することができなくて、描き直さなければならなくて、くそ(x

料理人と船長の関係は、なかなか決めかねていました。この組み合わせを好きな人もいますが、船長と料理人という2つの職業の組み合わせはあまりしっくりしないのではないかなと考えています(x

防御フレイム(しゃがむ)

「くだらない！」



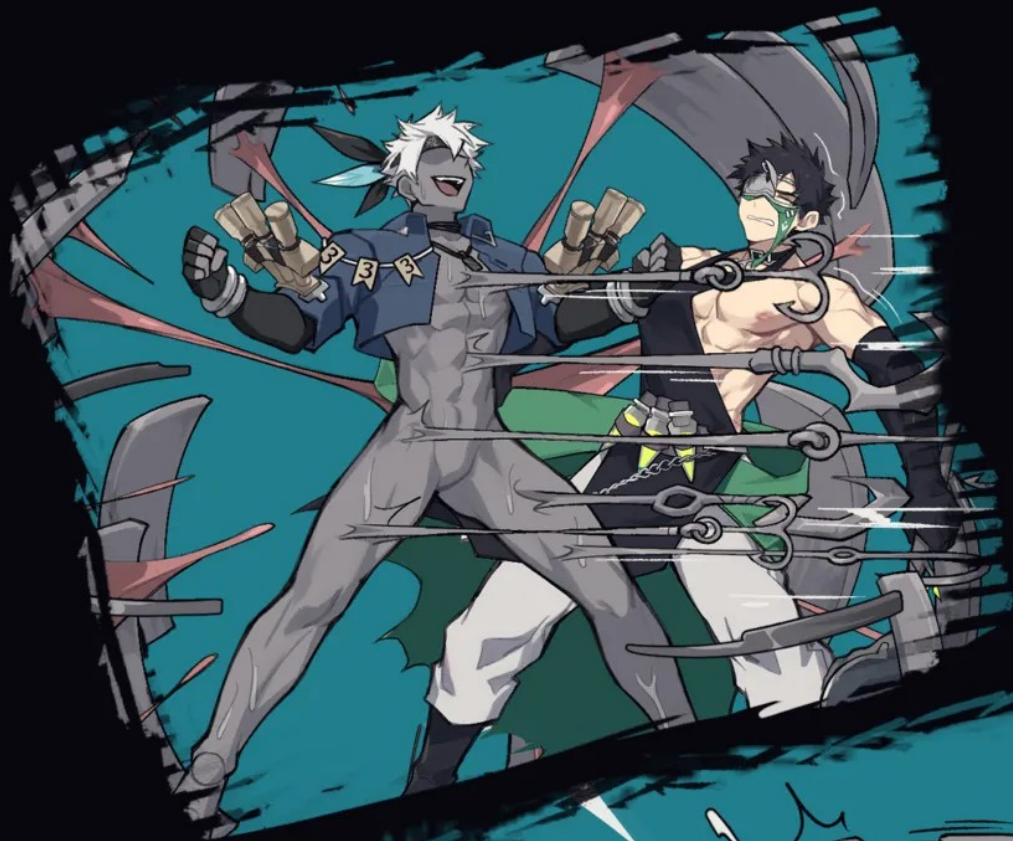


Lv.1
勾逮入桶

「酔生夢死にしましょう!」

なぜ君を探している...君が分かる...

私に迷惑をかけようとしているやつを解決してくれているとは薄々聞いていたが、なぜ私を探しているのか分からないね。



船長が体から発射したフックは、スクリーンの端まで伸びたり、敵にぶつかったりする。

2
HITS

8 HITS
9 HITS
10 HITS
11 HITS
12 HITS
13 HITS

14 HITS



敵に命中させると、標的は船長のもとに引っ張られ、体を変形させた板が内側に収まり、酒樽のようになって閉じ込められた敵にダメージを与え続けます。



奴僕状態

Lv.1のダメージが終了した敵は、船長の奴僕に同化され、フィールドに残って船長に支援を与える。奴僕は体力値が少なく、敵の攻撃を防ぐことができない。

移動

「もっ...もっど...!」



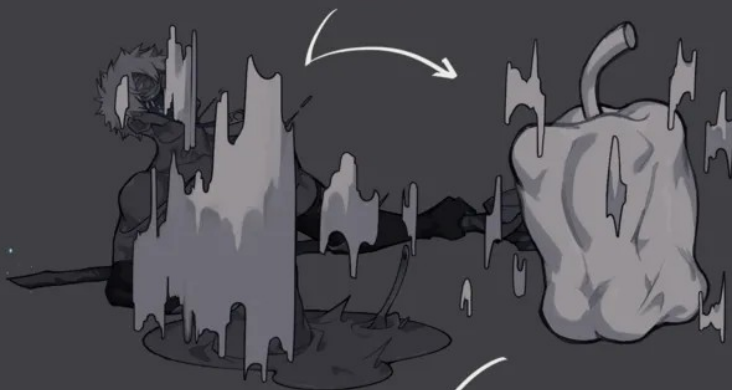
奴僕はゆっくりと敵に近づき、
自動的に攻撃する。



「さあ...食べてみよう...!」



攻撃される



残留物状態

奴僕の体力値が0になる時戦闘能力を失う、
しかし1滴の残留物を残して、船長のスキル
に触発されて他の効果を得ることができる。
キャラによって奴僕の残留物の様子が異なる。



指令:射撃信号



フィールドの全ての奴僕に遠距離攻撃を1回発働させる。同化したキャラによってスキルが異なる。

千本秋魚刀

Wizchef

指令を受けた料理人は前方に向かって大量のナイフを発射する。

#全ての指令スキルは内蔵CDを共有しており、フィールドに奴僕が少なくとも1人存在しなければ使用できない。



指令:価値展示



フィールドの全ての奴僕に特殊スキルを1回発働させる。同化したキャラによってスキルが異なる。

そぞる香り

Wizchef

指示を受けた料理人は蓋に変身し、蓋を開けておいしそうな匂いを漂わせて敵を引き寄せ、無防備にグルメへと向かわせる。このスキルは防御されず、ジャンプで回避することができる。



喰らい判定

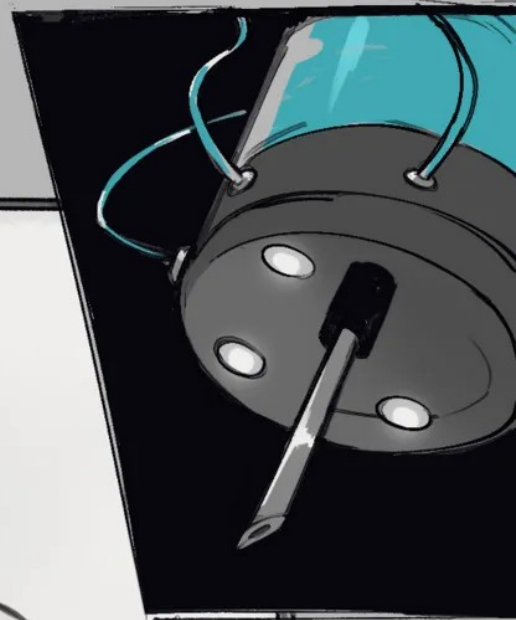
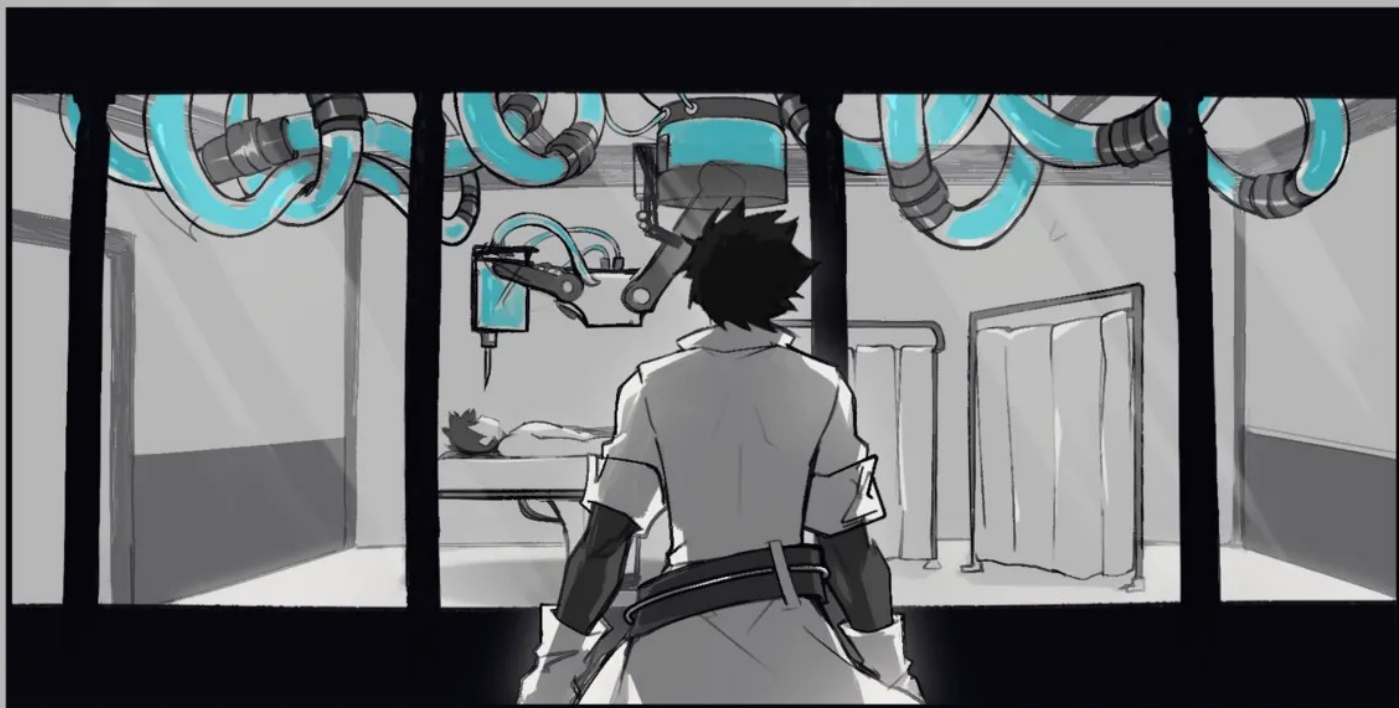


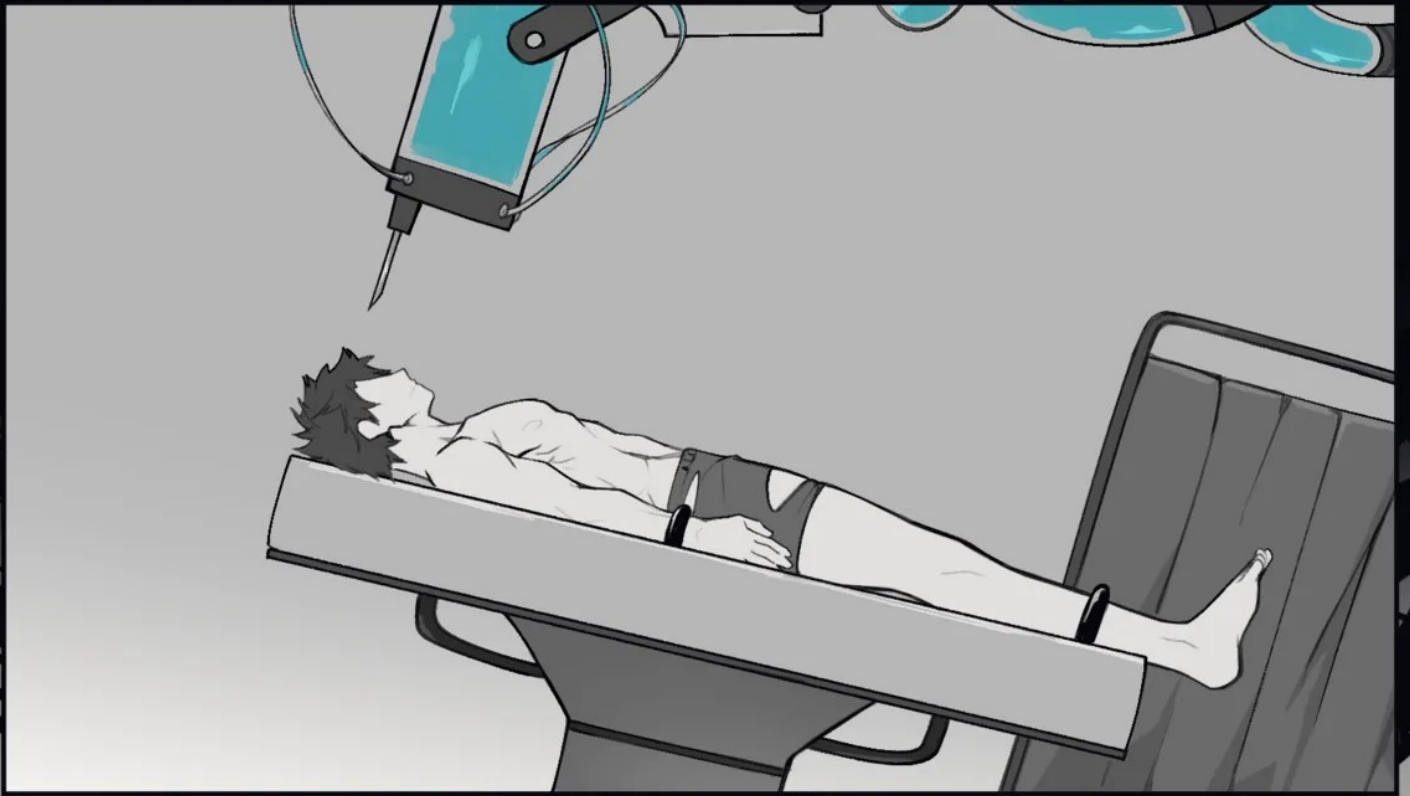
噪聒兄弟会

異能者対策のための試験場

普通の人が異能を得る方法を探し続ける

そして、にこれらの人工異能者兵士を異能者と戦わせる

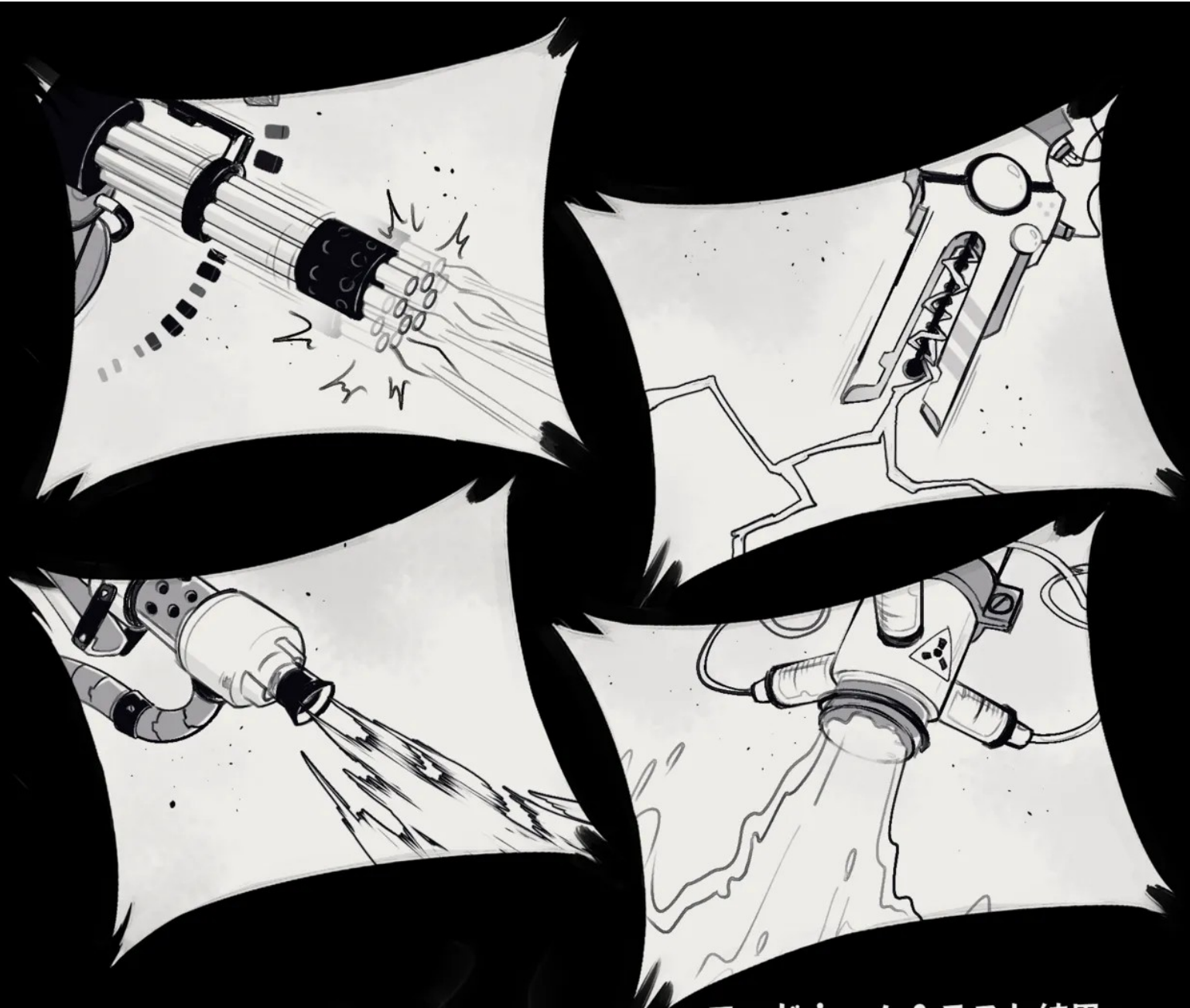






ついに成功しましたか...のか?
各武器起動準備!さまざまな武器の攻撃に
耐えられるかテストを開始!

!!!!!!!!!!!!



コードネーム♣テスト結果：

この異能者はナイフ、銃、鈍器などの大部分の物理攻撃を免疫することができ、弱点は高温、低温、電撃、腐食類化学品である、肉体再生能力は非常に強く、肉体は急速に硬化、軟化することができ、それによって肉体は様々な武器になることができる。予想に合う。







『60°Grey』はここまでです！時間はここまでしか描けませんでした。
今の内容量は完全版の約1/4しか占めていないと思います。メモを整理
して下書きをしてみると、描けるものが本当に多い！

例えば、それぞれのキャラクターに「奴僕状態」を描くのは、それだけでも
時間がかかりますが、それが楽しみでもあり、ひとつの設定を提示して、
それを全員でぶつけて、どれだけの化学反応が起きるか(x

『奴僕状態』という設定は本当に面白いですね。ゲームでは、キャラクター
のスキルをデザインするときに、スキルの数に限りがあると、何かを捨て
なければならないことがよくあるんですね。その捨てられたスキルを、
そのキャラクターの『奴僕状態』に入れて残すことで、キャラクターの
デザインを豊かにすることができます。更に、『奴僕状態』はキャラを
変身の能力を獲得させ、キャラの要素を人間の限界を突き破り、より豊か
に表現できる(xx

本当にすべてのうちの子の設定を描き終えてほしい————

