

LAST TRAIN: SAKURA-13

櫻花終電

13號月台

世界與異常設定集

WORLD & ANOMALY DESIGN ARCHIVE

夜間巡查檔案 01 · 數位收藏版 v1.1

2026.10

READ BEFORE THE LAST TRAIN

一座記得你的車站

這本書收錄 SAKURA-13 的世界輪廓、場所語言與異常設計。先看一座普通車站如何成立，再看熟悉的秩序如何鬆動。它是一份可收藏的視覺檔案，不是逐項解答的通關攻略。

- 03 午夜、十三分
- 05 巡查員與 S13 METRO
- 07 空間、列車與日常物件
- 13 異常檔案 / 劇透分界
- 19 倒飛的櫻花
- 21 時刻表以外的一分鐘
- 23 來源與版本說明

閱讀方式

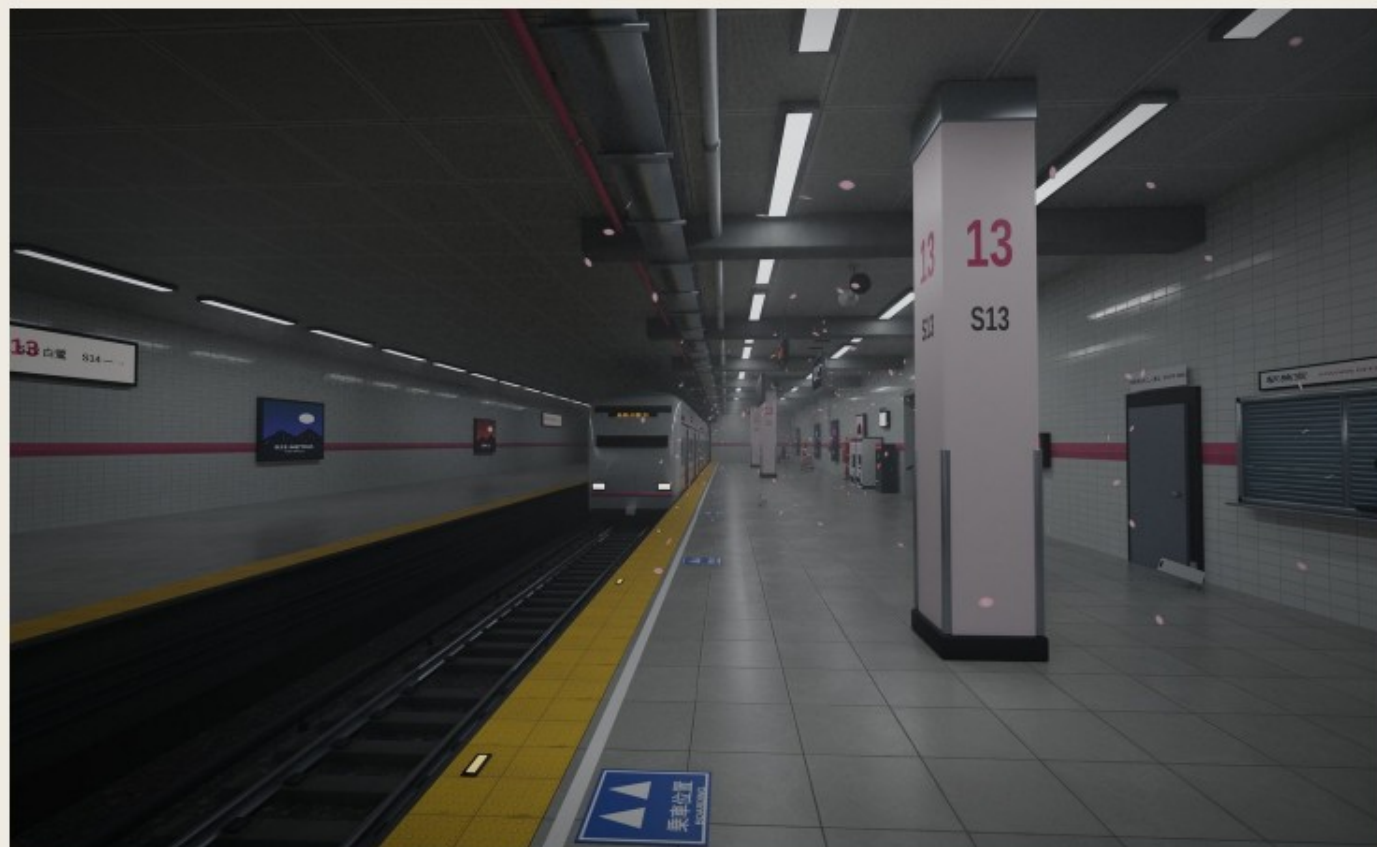
第 03–12 頁為世界與美術篇；第 13 頁之後涉及異常演出與第一夜尾聲。建議完成一次巡查後，再打開後半部。

影像與文字

『場景取景』來自本次固定版本的遊戲；『概念插畫』是依現有環境新製的視覺詮釋。『設計閱讀』是本書的編輯分析，『延伸提案』尚未成為遊戲設定。

01 / THE WORLD

午夜、十三分



既有主視覺 / 遊戲場景的離線渲染；不是本次新增的遊戲畫面。

燈還亮著，列車卻好像永遠不會真正離開。

已存在的世界

SAKURA-13 是虛構的 S13 METRO 地下車站。故事從 00:13 開始：你是終電前的夜間巡查員，要在列車離站之前，判斷月台是否與記憶中的樣子一致。

設計閱讀

這裡沒有廢墟的距離感。磁磚、燈管、長椅與廣播仍在工作。恐怖來自公共空間仍照常運作，卻逐漸無法保證自己可信。

03 / THE OBSERVER

巡查員 #0013



本次場景取景 / 驗票大廳。巡查員並無已公開的外貌立繪。

你不是來消滅什麼，而是確認這裡是否仍然正常。

已存在的身份

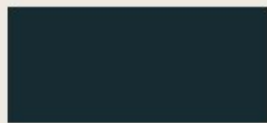
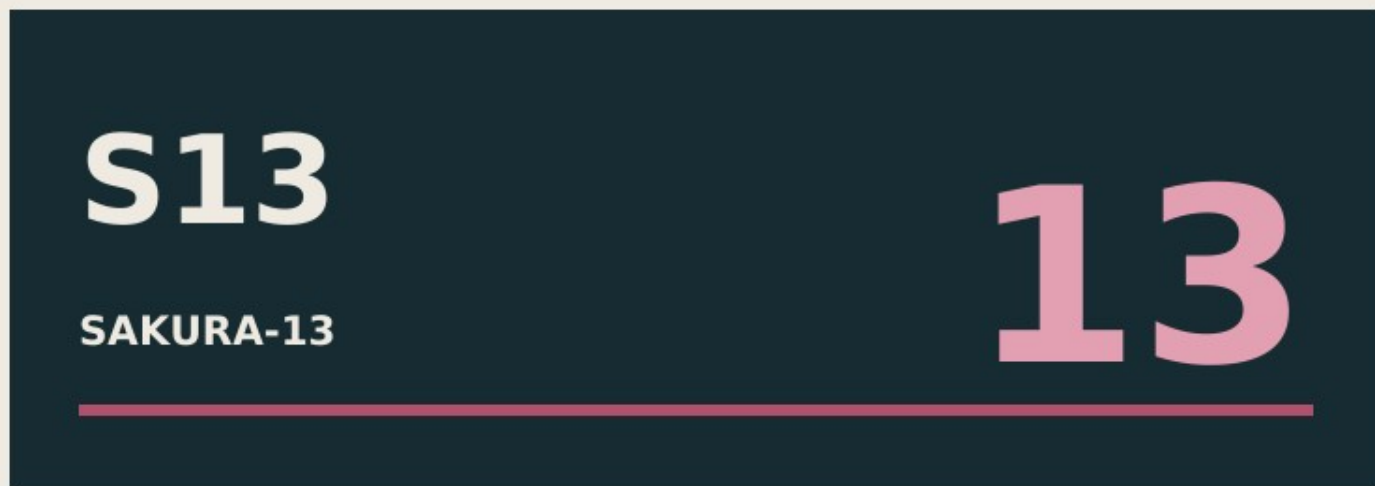
終端機以 #0013 稱呼巡查員。第一人稱視角讓觀察、靠近、轉身與離開都成為角色的動作。現在的作品沒有交代巡查員姓名、年齡、家庭或入職經歷。

設定留白

本書不替巡查員補造肖像或身世。讓讀者站在鏡頭的位置，保留『這可能是我』的代入空間。筆記與工作證式版面是編輯視覺，不代表新增可取得道具。

04 / IDENTITY SYSTEM

S13 METRO 的日常



深夜

燈光



櫻粉



黃線



金屬

越像能被信任的指示，錯一個字時就越不安。

已存在的視覺語言

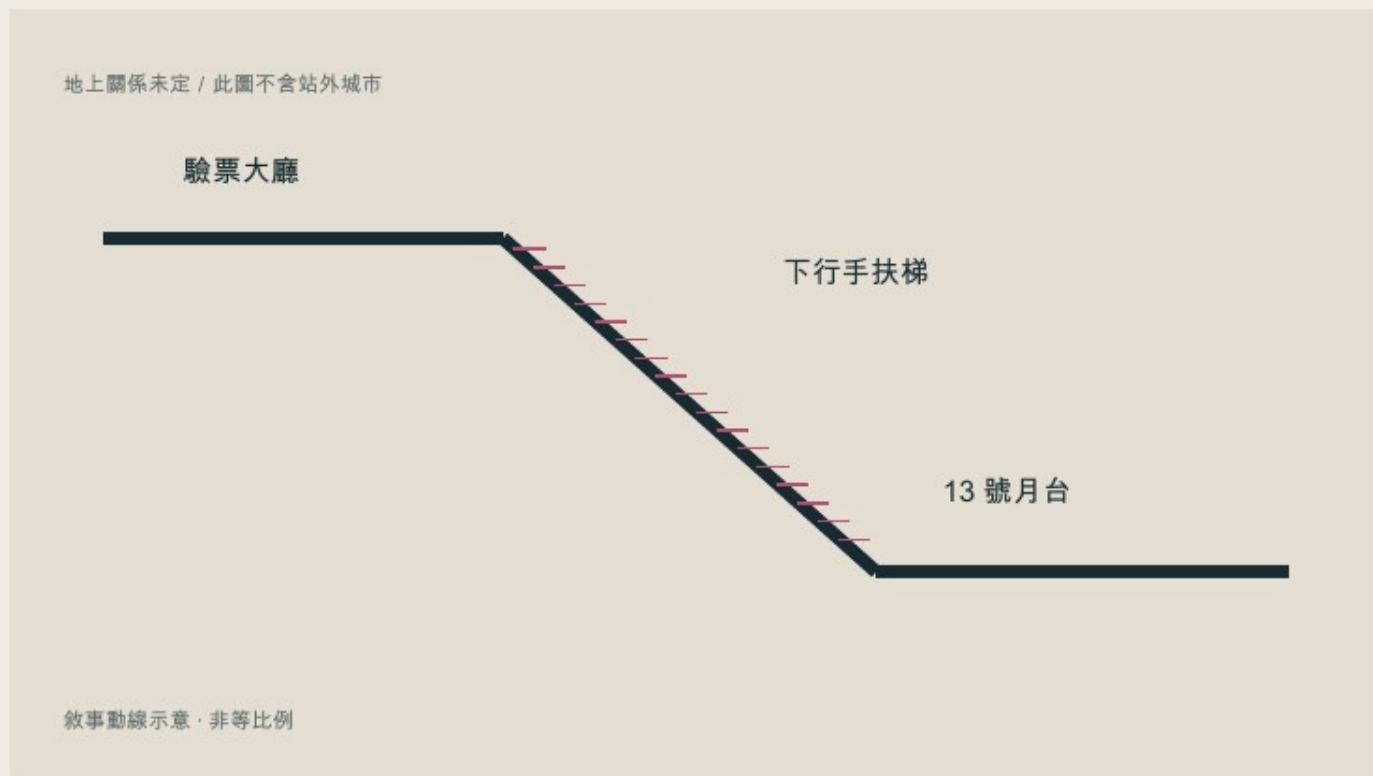
S13 站碼、13 號月台標示、磁磚牆上的櫻粉色帶與黃線，反覆出現在空間裡。它們先建立辨識，再讓錯誤的號碼與方向變得可察覺。

編輯色票

本頁色票取自現有場景印象，作為本書與後續商品的視覺整理；不是程式材質的精確數值，也不宣稱是既有品牌規範。

05 / SPATIAL SEQUENCE

往下，直到月台



下行的路不長，回到記憶裡卻需要一整晚。

已存在的空間

玩家從驗票大廳出發，通過開門、搭乘手扶梯，抵達下層月台。上層是工作與交通的入口，下層則把列車、終端機與所有觀察線索收進同一個場所。

設計閱讀

路徑讓人先學會進入，再學會比較。示意圖整理敘事動線，並非完整平面圖、施工圖或等比例模型。未確認的站外城市與路網不在本書新增。

06 / PLATFORM 13

熟悉，才會不對勁



本次場景取景 / 以編輯鏡頭展示月台，非普通通關截圖。

第一眼看見的是空，第二眼開始數那些應該在的東西。

空間構成

重複的立柱、吊掛指示、長椅、販賣機與燈管，形成可被記住的排列。軌道與黃線提供穩定方向，遠端消失點則讓人忍不住再看一次。

設計閱讀

本作的主角之一是『正常版本』本身。缺少這個基準，再醒目的怪事也只會成為裝飾；有了基準，細節便能承擔敘事。

今晚的巡查，
先記到這裡。

感謝您今晚搭乘 S13 METRO。

13

LAST TRAIN: SAKURA-13 / DESIGN ARCHIVE 01

WORLD & ANOMALY DESIGN ARCHIVE

數位收藏版 v1.1 / 2026.10.17