

SAKURA | Sauvetage sur la ligne Sakura

Livre de conception de l'univers et des personnages

Couverture · Français · 2026.10



La gare Sakura et le quartier de la supérette

Des repères familiers permettent de s'orienter en pleine crise.

Quais, trains, vitrines et cerisiers forment les repères visuels de la ville. Les entrées lumineuses aident les joueurs à reconnaître la destination de l'évacuation au milieu du chaos. Les deuxième et quatrième étages des immeubles résidentiels donnent au sauvetage une véritable dimension verticale.

Cette proposition d'univers relie quatre types d'espaces : la place de la gare rassemble le groupe, les escaliers résidentiels assurent la continuité du parcours d'escorte, la rue commerçante offre des abris, et les torii et les sanctuaires guident l'exploration nocturne. L'illustration propose une atmosphère et une organisation des espaces ; elle ne constitue pas un plan exact du niveau existant.



Gare

La zone de sécurité et la destination finale sur le chemin du retour

Rue commerçante

Une lumière chaude, du verre et des traces de la vie quotidienne

Habitations

Les deuxième et quatrième étages reliés par des escaliers continus

Sanctuaires

Des torii, des statues de pierre et des anomalies nocturnes

Blocus mécanique

Les forces du quartier, le Titan et les dinosaures mécaniques resserrent ensemble les itinéraires d'évacuation diurnes.

Anomalies nocturnes

Les sorcières et les esprits transforment les repères familiers en lieux qu'il faut apprendre à comprendre de nouveau.

Mechas combinables

Un volet distinct de la galerie ; leur allégeance et tout lien de cause à effet avec les autres menaces restent à déterminer.

Ces trois fils de l'univers sont des propositions narratives pour ce livre. Ils n'établissent pas une origine commune aux ressources originales et n'introduisent pas de nouvelle faction officielle.

OL

Au milieu du chaos, mener une chose à terme à la fois.

Un tailleur gris, une chemise blanche et des cheveux bruns courts sont les signes distinctifs les plus clairs d'OL. Sa conception réunit les trajets du quotidien et l'action armée en une seule figure, donnant à la crise de la gare une proximité qu'un lointain champ de bataille n'aurait pas.

Proposition de personnalité et de relations : calme, elle décompose les problèmes difficiles en une prochaine action concrète. OL vérifie l'ordre d'évacuation pendant que Xiania repère les dangers à venir. Leur rythme diffère parfois, mais toutes deux se retournent pour vérifier que le groupe suit. Son rôle de coordination appartient au récit et n'introduit aucune nouvelle compétence.



Points clés du design

Une silhouette grise et blanche, un col net, une ceinture et un étui d'arme

Langage du mouvement

Une posture stable, une arme abaissée et des gestes clairs

Lien avec le décor

Le verre de la supérette et la lumière chaude devant la gare

« Ramenons-les d'abord. Nous réglerons le reste en chemin. »

Convergence d'acier : véhicules et bêtes

Les composants complets se rassemblent ; un bref éclat doré introduit la pose de victoire du robot.

Le groupe A utilise des nez d'avion, des chenilles et des foreuses pour établir un vocabulaire industriel. Le groupe B transpose les silhouettes du lion, de l'ours, du taureau et de l'aigle dans des mechas métalliques. Les différences visuelles entre les groupes viennent des matériaux et des formes des modèles originaux ; cette page maintient le contraste entre les véhicules blanc argenté et les bêtes d'acier sombre.

La galerie permet de sélectionner les robots complets et les composants individuels, de lancer leurs animations originales, de mettre en pause, de déclencher la convergence, de la passer et de l'annuler. La présentation de convergence rapproche les composants complets, ajoute un bref éclat doré, puis joue l'animation de victoire originale du robot avant de revenir à l'état de repos. Elle ne prétend pas proposer une transformation des pièces individuelles par animation de leur squelette.



Robots A / B complets ; les esquisses pâles au-dessus évoquent les composants.

Groupe A / 4 modèles

Robot complet (robot), foreuse (drill), avion (jet) et char (tank).

Groupe B / 5 modèles

Robot complet (robot), ours (bear), taureau (bull), aigle (eagle) et lion (lion).

Durée de la convergence

Environ 3,3 secondes de convergence, suivies d'environ 2,5 secondes de l'animation Victory originale, puis d'un retour à Idle.