

SAKURA | 桜線救援

世界・キャラクター設定集

表紙・日本語・2026.10

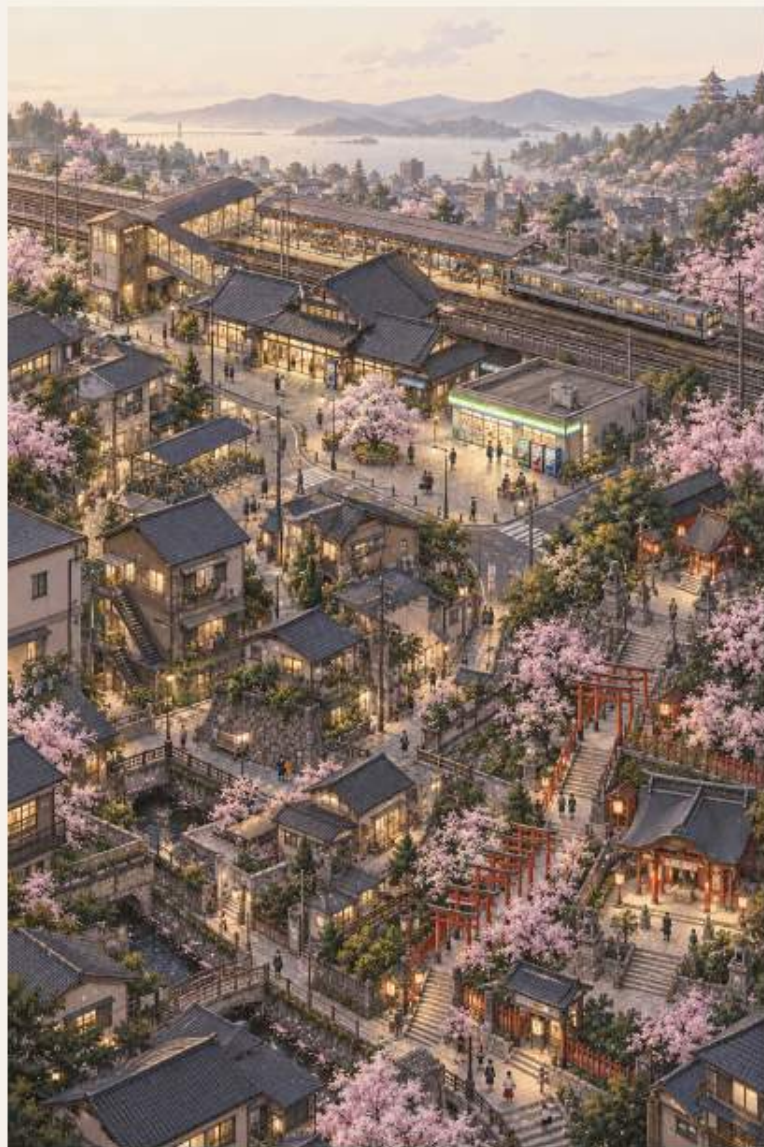


桜の駅とコンビニの街区

見慣れた目印が、危機の中で道を示す。

ホーム、列車、店のガラス、桜の木が、この街の視覚的な座標となる。明るい入口は混乱の中でも避難先を見つける手掛かりになる。住宅の2階と4階は、救援を立体的な道のりに変える。

この設定提案では、4種類の空間を連携させる。駅前広場は集合の場、住宅の階段は護送経路、商店街は遮蔽物、鳥居と神社は夜の探索を導く場所となる。図は空間の雰囲気を示す提案であり、既存ステージの正確な地図ではない。



駅

安全エリアと、帰り道の終点

商店街

暖かな明かり、ガラス、暮らしの痕跡

住宅

2階・4階と、それらを結ぶ階段

神社

鳥居、石像、夜の異変

機械による封鎖

街区部隊、タイタン、機械恐竜が、昼の避難空間を共に狭めていく。

夜の異変

魔女と怪異によって、見慣れた目印を改めて読み解く必要が生まれる。

合体メカ

独立した鑑賞の系統。敵味方の位置付けや、他の脅威との因果関係は未決定。

3つの世界の手掛かりは、本書の物語提案です。オリジナル素材に共通の起源があると断定したり、新たな正式勢力を追加したりするものではありません。

OL

混乱の中でも、一つずつやり遂げる。

グレーのスーツ、白いシャツ、短い茶髪が、OLを見分ける最も直接的な手掛かり。通勤の日常と武装した行動を一つの姿に重ねることで、駅の危機を遠い戦場の出来事ではなくする。

性格・関係性の提案：冷静で、難題を次の具体的な行動に分けて考える。OLが避難の順序を確認する間、Xianiaは前方の危険を探る。二人の歩調は時に異なるが、どちらも振り返って隊列を確かめる。現場をまとめる役割は物語上の分担であり、新たなスキルの追加ではない。



造形の焦点

グレーと白の輪郭、整った襟、ベルトとホルスター

動きの表現

安定した立ち姿、低く構えた武器、明瞭な合図

風景とのつながり

コンビニのガラスと駅前の暖かな光

「まず、みんなを連れて帰る。あとは道中で考えよう。」

鋼鉄の集結：乗り物と獣群

完全な構成モデルが近付き、短い金光の後にロボットの勝利姿勢が現れる。

A組は航空機の機首、履帯、ドリルによって工業的な表現を作る。B組はライオン、熊、牛、鷲の輪郭を金属メカへ取り込む。2組の視覚的な違いは元モデルの材質と形から生まれる。本ページでは銀白の乗り物と暗い鋼鉄の獣群の対比を保つ。

鑑賞では完成ロボットと各構成モデルを選択でき、元のアニメーション、停止、集結、スキップ、キャンセルを利用できる。集結演出は完全な構成モデルが近付き、短い金光を挟み、ロボットの元の勝利アニメーションから待機へ戻る流れ。個々の部品の骨格変形が存在すると主張するものではない。



A/Bの完成ロボット。上部の淡いスケッチは構成モデルのイメージ。

A組／4モデル

完成ロボット (robot)、ドリル (drill)、航空機 (jet)、戦車 (tank)。

B組／5モデル

完成ロボット (robot)、熊 (bear)、牛 (bull)、鷲 (eagle)、ライオン (lion)。

集結の時間

集結約3.3秒、続いて元の勝利アニメーション (Victory) 約2.5秒、その後待機 (Idle) へ戻る。