

SAKURA | 사쿠라선 구조

세계관·캐릭터 설정집

앞표지 · 한국어 · 2026.10

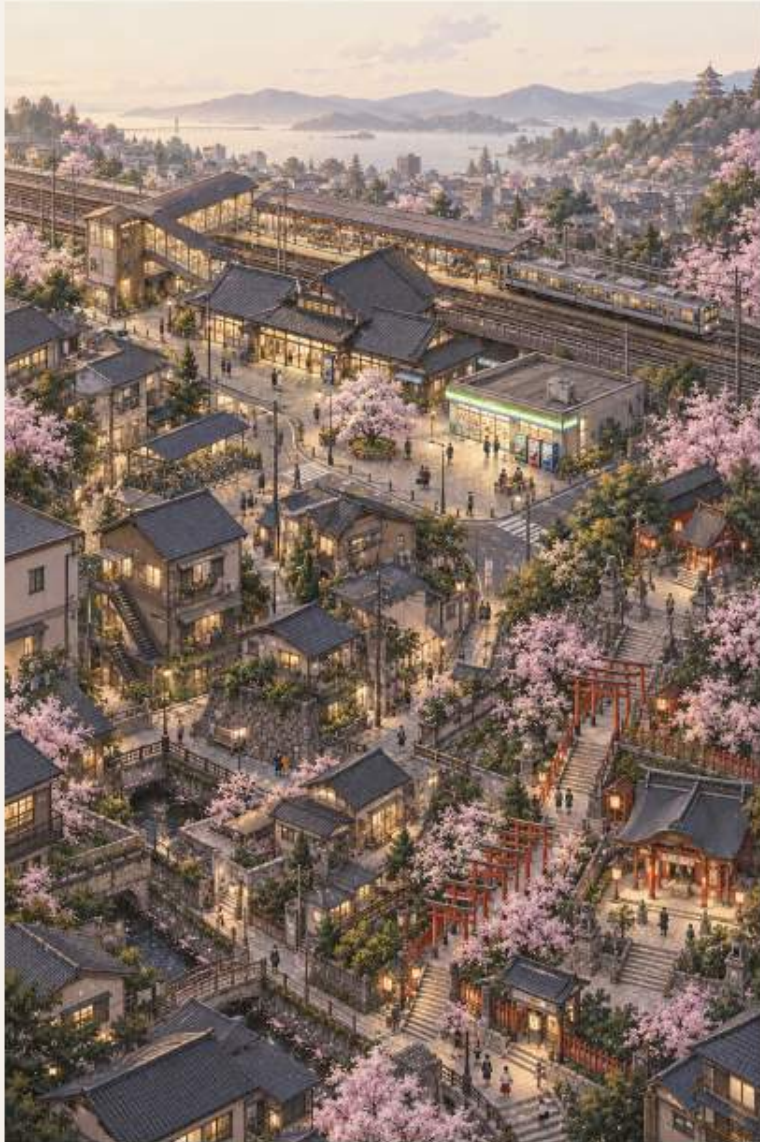


벚꽃역과 편의점 거리

익숙한 지표가 위기 속에서 방향을 알려 준다.

승강장, 열차, 상점 유리, 벚나무가 도시의 시각적 좌표를 이룬다. 밝은 입구는 혼란 속에서도 대피 목적지를 알아볼 수 있게 한다. 주택의 2층과 4층은 구조를 실제로 높낮이가 있는 여정으로 바꾼다.

이 설정 제안은 네 종류의 공간을 맞물리게 한다. 역 앞 광장은 집결을 맡고, 주택 계단은 호송 경로를 잇고, 상점가는 엄폐물을 제공하며, 도리이와 신사는 야간 탐색을 이끈다. 그림은 공간의 분위기를 제안한 것으로, 기존 스테이지의 정확한 지도가 아니다.



역

안전 구역과 귀환 경로의 종점

상점가

따뜻한 빛, 유리, 생활의 흔적

주택

2층·4층과 이어지는 계단

신사

도리이, 석상, 밤의 이상 현상

기계 봉쇄

구역 부대, 타이탄, 기계 공룡이 함께 낮의 대피 공간을 좁힌다.

밤의 이상 현상

마녀와 괴이가 익숙한 지표를 새롭게 읽어야 하는 장소로 바꾼다.

합체 메카

독립적인 감상 계통. 적인지 아군인지, 다른 위협과 어떤 인과관계가 있는지는 아직 정해지지 않았다.

이 세 가지 세계관 단서는 이 책의 서사 제안이다. 원본 애셋에 공동 기원이 있다고 확정하거나 새로운 공식 세력을 추가하는 것이 아니다.

OL

혼란 속에서도 한 가지씩 끝낸다.

회색 정장, 흰 셔츠, 짧은 갈색 머리는 OL을 가장 쉽게 알아보게 하는 단서다. 통근의 일상과 무장한 행동을 한 인물 안에 겹쳐 놓아, 역의 위기를 먼 전장의 일이 아니게 만든다.

성격과 관계에 대한 제안: 침착하며, 어려운 문제를 다음 행동 하나로 나누어 생각한다. OL이 대피 순서를 확인할 때 Xiania는 앞쪽 위험을 찾는다. 두 사람은 가끔 속도가 다르지만, 모두 뒤돌아 대열을 확인한다. 현장 조율은 이야기 속 역할 분담이며 새 기술을 추가한다는 뜻이 아니다.



디자인의 초점

회색과 흰색 실루엣, 단정한 옷깃, 벨트와 권총집

동작의 표현

안정된 자세, 낮게 든 무기, 명확한 손짓

배경과의 연결

편의점 유리와 역 앞의 따뜻한 빛

“먼저 사람들을 데려와요. 나머지는 가면서 생각하죠.”

강철의 집결: 탈것과 짐승 무리

온전한 구성 모델이 모이고, 짧은 금빛 뒤에 로봇의 승리 자세가 이어진다.

A그룹은 항공기 기수, 무한궤도, 드릴로 산업적인 표현을 만든다. B그룹은 사자, 곰, 황소, 독수리의 실루엣을 금속 메카에 담는다. 두 그룹의 시각적 차이는 원본 모델의 재질과 형태에서 나온다. 이 페이지는 은백색 탈것과 어두운 강철 짐승 무리의 대비를 유지한다.

감상 모드에는 완성 로봇과 개별 구성 모델 선택, 원래 애니메이션, 일시 정지, 집결, 건너뛰기, 취소가 포함된다. 집결 연출은 온전한 구성 모델이 모인 뒤 짧은 금빛을 거쳐 로봇의 원래 승리 애니메이션을 재생하고 대기로 돌아가는 흐름이다. 개별 부품의 골격 변형이 존재한다고 주장하지 않는다.



A / B 완성 로봇. 위쪽의 밑은 스케치는 구성 모델의 이미지다.

A그룹 / 모델 4개

완성 로봇(robot), 드릴(drill), 항공기(jet), 전차(tank).

B그룹 / 모델 5개

완성 로봇(robot), 곰(bear), 황소(bull), 독수리(eagle), 사자(lion).

집결 시간

약 3.3초 집결 뒤 약 2.5초의 원래 승리 애니메이션(Victory)을 거쳐 대기(Idle)로 돌아간다.