

SAKURA | Resgate na Linha Sakura

Livro de design do mundo e das personagens

Capa · Português · 2026.10



A estação Sakura e o bairro da loja de conveniência

Os lugares familiares ajudam a encontrar o rumo durante uma crise.

As plataformas, os comboios, as montras e as cerejeiras formam as coordenadas visuais da cidade. As entradas iluminadas ajudam os jogadores a reconhecer o destino de evacuação no meio do caos. Os pisos segundo e quarto dos edifícios residenciais transformam o resgate numa viagem verdadeiramente vertical.

Esta proposta de ambientação liga quatro tipos de espaço: a praça da estação reúne o grupo, as escadarias residenciais articulam o percurso de escolta, a rua comercial oferece abrigo e os torii e santuários orientam a exploração noturna. A ilustração propõe uma atmosfera e uma relação entre espaços; não é um mapa exato do nível existente.



Estação

A zona segura e o destino final do caminho para casa

Rua comercial

Luz quente, vidro e vestígios da vida quotidiana

Habitações

Pisos segundo e quarto ligados por escadarias contínuas

Santuários

Torii, estátuas de pedra e anomalias noturnas

Bloqueio mecânico

As forças do distrito, o Titã e os dinossauros mecânicos restringem em conjunto as rotas de evacuação diurnas.

Anomalias noturnas

As bruxas e os espíritos transformam lugares familiares em espaços que precisam de ser compreendidos de novo.

Mechas combináveis

Uma linha independente da galeria; a sua afiliação e qualquer ligação causal às outras ameaças continuam por decidir.

Estas três linhas do mundo são propostas narrativas para este livro. Não estabelecem uma origem comum para os recursos originais nem introduzem uma nova facção oficial.

OL

No meio do caos, terminar uma tarefa de cada vez.

O fato cinzento, a camisa branca e o cabelo castanho curto são os traços mais reconhecíveis de OL. O seu design reúne o percurso diário para o trabalho e a ação armada numa só figura, tornando a crise da estação mais próxima do que um campo de batalha distante.

Proposta de personalidade e relações: calma, transforma problemas difíceis na próxima ação prática. OL verifica a ordem de evacuação enquanto Xiania procura os riscos à frente. Por vezes, os seus ritmos divergem, mas ambas olham para trás para confirmar que o grupo está com elas. O seu papel de coordenação pertence à história e não introduz uma nova habilidade.



Foco do design

Silhueta cinzenta e branca, gola definida, cinto e coldre

Linguagem corporal

Postura firme, arma baixa e gestos claros

Ligação ao cenário

O vidro da loja de conveniência e a luz quente diante da estação

«Primeiro, vamos trazê-los de volta. O resto resolvemos pelo caminho.»

Convergência de aço: veículos e feras

Os componentes completos aproximam-se; um breve clarão dourado dá lugar à pose de vitória do robô.

O grupo A usa narizes de aeronaves, lagartas e brocas para estabelecer um vocabulário industrial. O grupo B incorpora as silhuetas de leões, ursos, touros e águias em mechas de metal. As diferenças visuais entre os grupos vêm dos materiais e das formas dos modelos originais; esta página mantém o contraste entre veículos prateados e brancos e feras de aço escuro.

A galeria permite selecionar robôs completos e componentes individuais, reproduzir as animações originais, pausar, convergir, saltar a apresentação e cancelar. A apresentação de convergência aproxima os componentes completos, acrescenta um breve clarão dourado e reproduz a animação original de vitória do robô antes de regressar ao repouso. Não afirma oferecer uma transformação esquelética de cada peça individual.



Robôs completos A / B; os esboços claros acima sugerem os componentes.

Grupo A / 4 modelos

Robô completo (robot), broca (drill), aeronave (jet) e tanque (tank).

Grupo B / 5 modelos

Robô completo (robot), urso (bear), touro (bull), águia (eagle) e leão (lion).

Ritmo da convergência

Aproximadamente 3,3 segundos de convergência, seguidos de cerca de 2,5 segundos da animação original de vitória (Victory), e depois regresso ao repouso (Idle).