

SAKURA | Giải cứu tuyến Sakura

Sách thiết kế thể giới và nhân vật

Bìa trước · Tiếng Việt · 2026.10



Ga Sakura và khu cửa hàng tiện lợi

Những địa điểm quen thuộc giúp tìm phương hướng giữa khủng hoảng.

Sân ga, tàu điện, cửa kính cửa hàng và cây anh đào tạo thành những mốc nhận diện của thành phố. Các lối vào sáng đèn giúp người chơi nhận ra điểm sơ tán giữa hỗn loạn. Tầng hai và tầng bốn của những tòa nhà dân cư biến việc cứu hộ thành một hành trình thực sự theo chiều cao.

Đề xuất bối cảnh kết nối bốn loại không gian: quảng trường nhà ga là nơi tập hợp, cầu thang khu dân cư nối các chặng hộ tổng, phố mua sắm cung cấp nơi trú ẩn, còn cổng torii và đền thờ dẫn lối cho việc khám phá ban đêm. Hình minh họa đề xuất bầu không khí và mối liên hệ giữa các không gian; đây không phải bản đồ chính xác của màn chơi hiện có.



Nhà ga

Vùng an toàn và đích đến cuối cùng trên đường về

Phố mua sắm

Ánh sáng ấm, kính và những dấu vết của đời sống thường ngày

Khu dân cư

Tầng hai và tầng bốn được nối bằng các cầu thang liên tục

Đền thờ

Cổng torii, tượng đá và những hiện tượng bất thường về đêm

Phong tỏa cơ khí

Lực lượng trong khu phố, Titan và các khủng long cơ khí cùng siết chặt những tuyến sơ tán ban ngày.

Dị biến ban đêm

Phù thủy và linh thể biến những địa điểm quen thuộc thành nơi cần được hiểu lại từ đầu.

Cơ giáp hợp thể

Một tuyến nội dung trưng bày riêng; phe phái và mối liên hệ nhân quả với các mối đe dọa khác vẫn chưa được quyết định.

Ba tuyến thế giới này là những đề xuất kể chuyện cho cuốn sách. Chúng không xác lập một nguồn gốc chung cho các tài nguyên gốc và không bổ sung phe phái chính thức mới.

OL

Giữa hỗn loạn, hãy hoàn thành từng việc một.

Bộ vest xám, áo sơ mi trắng và mái tóc nâu ngắn là những đặc điểm nhận diện rõ nhất của OL. Thiết kế kết hợp hình ảnh đi làm thường ngày với hành động vũ trang trong một nhân vật, khiến khung hoàng ở nhà ga trở nên gần gũi hơn một chiến trường xa xôi.

Đề xuất tính cách và quan hệ: bình tĩnh, cô chia vấn đề khó thành hành động thiết thực tiếp theo. OL kiểm tra thứ tự sơ tán, còn Xiania tìm những nguy cơ phía trước. Đôi khi nhịp độ của họ khác nhau, nhưng cả hai đều quay lại kiểm tra cả nhóm. Vai trò điều phối của cô thuộc về câu chuyện và không bổ sung kỹ năng mới.



Điểm nhấn tạo hình

Dáng xám và trắng, cổ áo gọn, thắt lưng và bao súng

Ngôn ngữ chuyển động

Thế đứng vững, vũ khí hạ thấp và cử chỉ rõ ràng

Liên hệ bối cảnh

Kính cửa hàng tiện lợi và ánh sáng ấm bên ngoài nhà ga

“Đưa họ về trước. Những việc còn lại, ta tính trên đường.”

Thép hội tụ: Xe cộ và bày thú

Các thành phần nguyên vẹn tiến lại gần; ánh vàng ngấn mỡ màn cho tư thế chiến thắng của robot.

Nhóm A dùng mũi máy bay, bánh xích và mũi khoan để tạo ngôn ngữ công nghiệp. Nhóm B đưa dáng sư tử, gấu, bò và đại bàng vào cơ giáp kim loại. Khác biệt thị giác giữa các nhóm đến từ chất liệu và hình dáng của mô hình gốc; trang này giữ sự đối lập giữa xe cộ trắng bạc và bày thú thép sẫm.

Chế độ trưng bày cho phép chọn robot hoàn chỉnh và từng thành phần, phát hoạt ảnh gốc, tạm dừng, tập hợp, bỏ qua và hủy. Màn tập hợp đưa các thành phần nguyên vẹn lại gần nhau, thêm ánh vàng ngấn rồi phát hoạt ảnh chiến thắng gốc của robot trước khi trở về đứng chờ. Màn này không được mô tả là có biến hình bằng hệ xương cho từng bộ phận.



Robot A / B hoàn chỉnh; phác thảo nhạt phía trên gợi hình các thành phần.

Nhóm A / 4 mô hình

Robot hoàn chỉnh (robot), mũi khoan (drill), máy bay (jet) và xe tăng (tank).

Nhóm B / 5 mô hình

Robot hoàn chỉnh (robot), gấu (bear), bò (bull), đại bàng (eagle) và sư tử (lion).

Nhịp tập hợp

Tập hợp khoảng 3,3 giây, tiếp theo là hoạt ảnh chiến thắng gốc (Victory) khoảng 2,5 giây, rồi trở về đứng chờ (Idle).