

WORLD & CHARACTER DESIGN

SAKURA

櫻線救援

世界・角色設定集

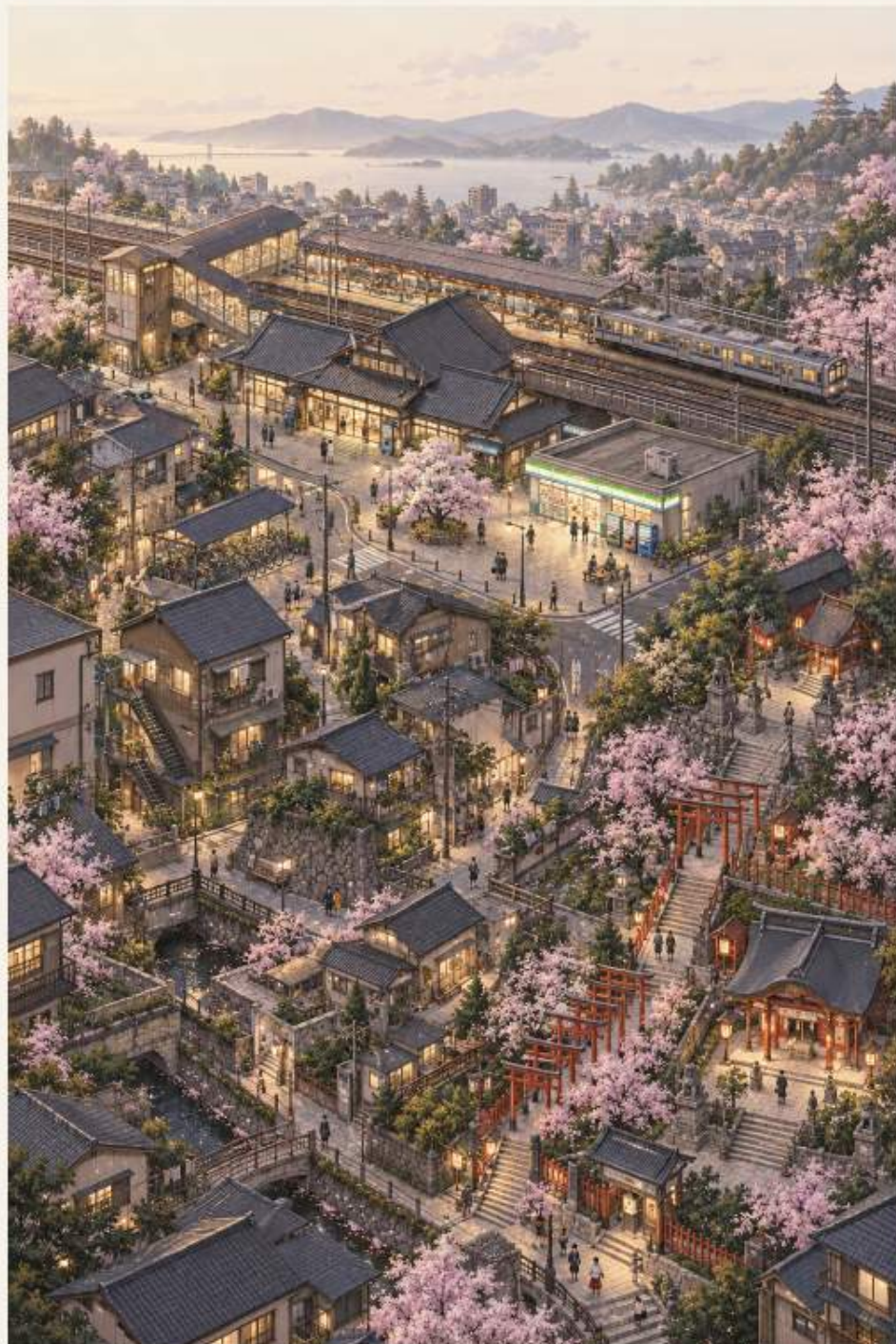


CONCEPT ART BOOK / 2026.10

22 PAGES

櫻花車站與便利商店街區

熟悉的地標，是危機中的方向感。



月台、列車、商店玻璃與櫻花樹構成城市的視覺座標。明亮的入口讓玩家能在混亂中辨識撤離目的地；住宅的二樓與四樓則把救援變成真正的立體旅程。

設定提案讓四種空間互相咬合：站前廣場負責集結，住宅樓梯串接護送，商店街提供掩體，鳥居與神社引導夜間探索。圖中是空間氣氛提案，不是既有關卡的精確地圖。

車站

安全圈與回家的終點

商店街

暖光、玻璃與生活痕跡

住宅

二 / 四樓與連續的樓梯

神社

鳥居、石像與夜間異變

機械封鎖 街區軍勢、泰坦與機龍：共同壓縮白天的撤離空間。
夜間異變 魔女與鬼怪：讓熟悉地標成為需要重新辨認的場所。
合體機甲 獨立鑑賞線；敵我定位與上述威脅的因果尚未定案。

三條世界線索為本書敘事提案；不替原素材宣告共同起源或新增正式陣營。

OL

在混亂之中，把事情一件件做完。

PROFILE

灰色西裝、白襯衫與短棕髮，是 OL 最直接的辨識線索。她的造型把通勤日常與武裝行動放在同一個身影裡，讓車站的危機不再只是遠方的戰場。

性格與關係提案：冷靜，習慣把難題拆成下一個動作。OL 先確認撤離順序，Xiania 先找出前方風險；兩人偶有節奏差異，卻都會回頭確認隊伍。現場協調屬故事分工，不代表新增技能。

造型焦點

灰白剪影、俐落領口、腰帶與槍套

動作語氣

穩定站姿、低持武器、清楚手勢

場景連結

便利商店玻璃與站前暖光



「先帶人回來。其餘的，路上再想。」

鋼鐵集結：載具與獸群

完整組件靠攏，在短金光後迎來機器人的勝利姿態。

A / B 完整機器人；上方淡色草圖為組件意象。



A 組以飛機機首、履帶與鑽頭形成工業語彙；B 組將獅、熊、牛與鷹的輪廓放進金屬機甲。兩組的視覺差異來自原模型的材質與形狀，本頁保持銀白載具與深鋼獸群的對比。

鑑賞包含完整機器人與各組件的選取、原動畫、暫停、集合、略過與取消。集合演出是完整組件靠攏、短金光、機器人的原勝利動畫再回待機；不宣稱存在逐零件骨骼變形。

A 組 / 4 個模型

完整機器人 (robot)、鑽頭 (drill)、飛機 (jet)、坦克 (tank)。

B 組 / 5 個模型

完整機器人 (robot)、熊 (bear)、牛 (bull)、鷹 (eagle)、獅 (lion)。

集合節奏

約 3.3 秒集合，接約 2.5 秒原勝利動畫 (Victory)，再回待機 (Idle)。

原型參照 × 概念演繹