

XREAL DESIGN TEAM #2

# LIMINAL SPACE

-THE STRANGE VENDING MACHINE-





# LIMINAL SPACE

*-THE STRANGE VENDING MACHINE-*



# 팀원 소개

## 전세윤

- 자판기 내부 / 외부 환경 모델링
- Particle System 최적화
- 배경음악
- 애니메이션 클립 제작

## 조예린

- 오브젝트 모델링
- Lighting / Post-Processing
- UI / UX
- 배경음악
- 영상 편집 / 제작

## 최정훈

- 캐릭터 모델링 및 리깅
- 캐릭터 애니메이션 제작
- Toon Shader 리서치 및 구현
- 애니메이션 클립 제작
- 유니티 프로젝트, Github 관리

## 정다빈

## 기획 배경

---

# METaverse

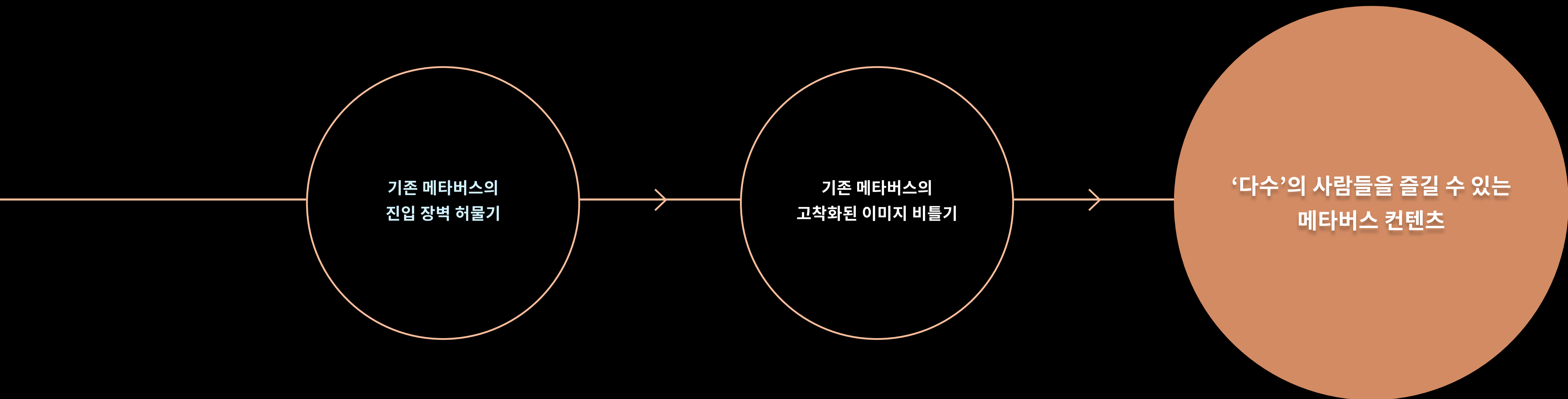
### IDEA

진짜보다 더 가치있는 가짜?

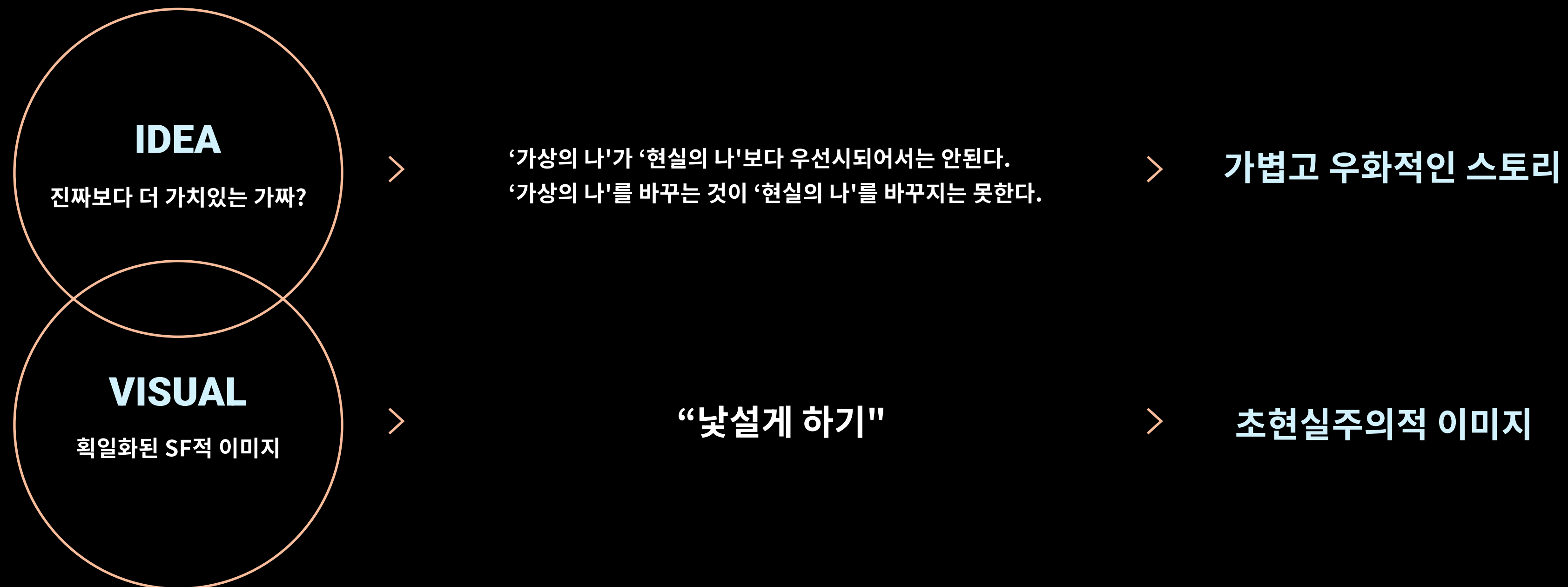
### VISUAL

획일화된 SF적 이미지  
(미래지향적, 사이버펑크, 디스  
토피아...)

## 기획 배경



## 기획 배경



# 컨셉

## MAIN 자판기

- 누구나 일상에서 쉽게 접하는 개체
- 넓은 variation으로 일상적 물체들을 집약적으로 담아냄
- 비교적 작은 volume



초현실주의적 이미지 구현 용이

- 대체적 속성( 동전이 물건으로 대체됨, but 내부를 보지 않으면 동전이 물건으로 변화하는 것처럼 느껴질 수 있음)



우화적 스토리 제작 용이

Liminal Space : the strange vending machine



# 컨셉

---

## MAIN Liminal Space

‘Liminal’은 문턱, ‘Space’는 공간을 뜻하며,  
관찰자가 경험했던 공간과의 차이에서 생기는 괴리감, 또는 친숙한 공간인데  
무언가 알 수 없는 두려움을 느끼는 공간이라는 의미

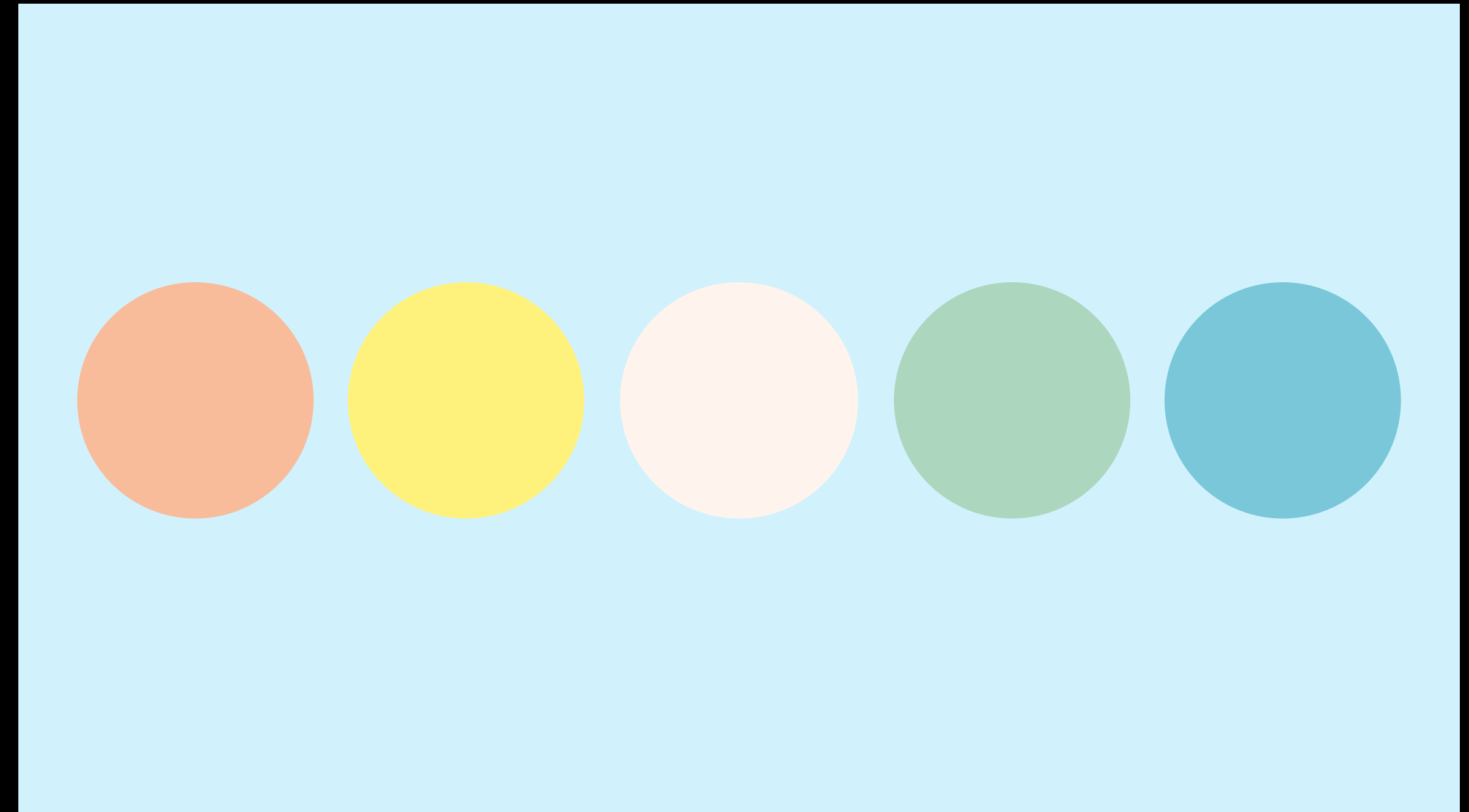




# 컨셉

## COLOR Blue + Pastel

- 배경 : 파스텔톤의 블루 계열 + 캐릭터 및 소품 : 핑크, 그린, 블루
- Blue를 메인 컬러로 가져가 자판기의 푸른 빛 강조
- 파스텔 톤을 사용해 내부의 비현실적인 분위기 강조
- 정해진 컬러 팔레트 내 컬러를 사용해 다양한 물건들 사이의 통일성을 만듦

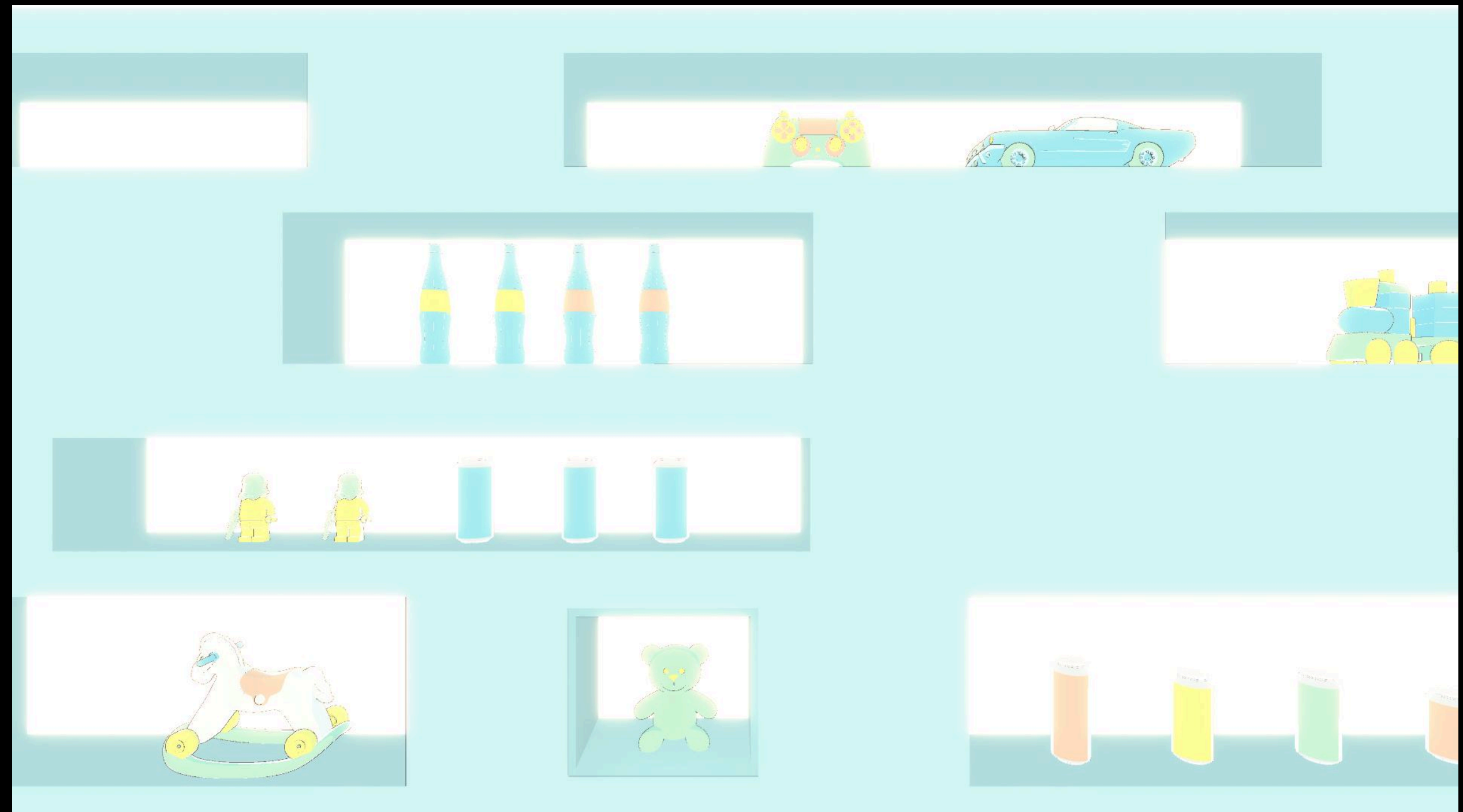




# 컨셉

## STYLE Toon Shader

- 툰 렌더를 통해 비현실적 분위기를 살림
- 동전과 같은 아기자기한 요소와 잘 어울릴 것이라 판단
- 복잡한 물건들이 난잡해보이지 않고 통일감있게 보이게 해주리라 판단
- Unity-Chan Toon Shader 2.0 (UTS2) Ver.2.0.8 적용





## 구현 방식

### STORY GAME

- 콘텐츠 참여자가 직접 참여하여 플레이함으로써 스토리에 대한 몰입감을 높임
- 자판기 물건의 다양성을 활용하기 위해 플레이어에게 세부 스토리에 대한 선택권을 부여
- 결말이 있는 스토리 게임 형식으로, 전하고자 하는 이야기를 명확히 함





# 게임 스토리

---





# Game Map

---

## The Vending Machine

- 색을 잃은 거리에서 자판기만 색이 있고 빛이 남.
- 자신감 없는 동전의 심리 상태를 반영하는 배경
- 회색빛 배경에서 자판기만 색채를 가짐으로써, 자판기가 한 줄기 희망처럼 보이게 표현





# Game Map

## The Item Island

- 맵에 있는 틈 곳곳에 집게가 나와 있는 구조
- 자판기 디스플레이 부분에 영감을 얻음
- 맵 한가운데에 아이템 부품들이 박혀있는 섬을 배치해 랜드 마크로 활용



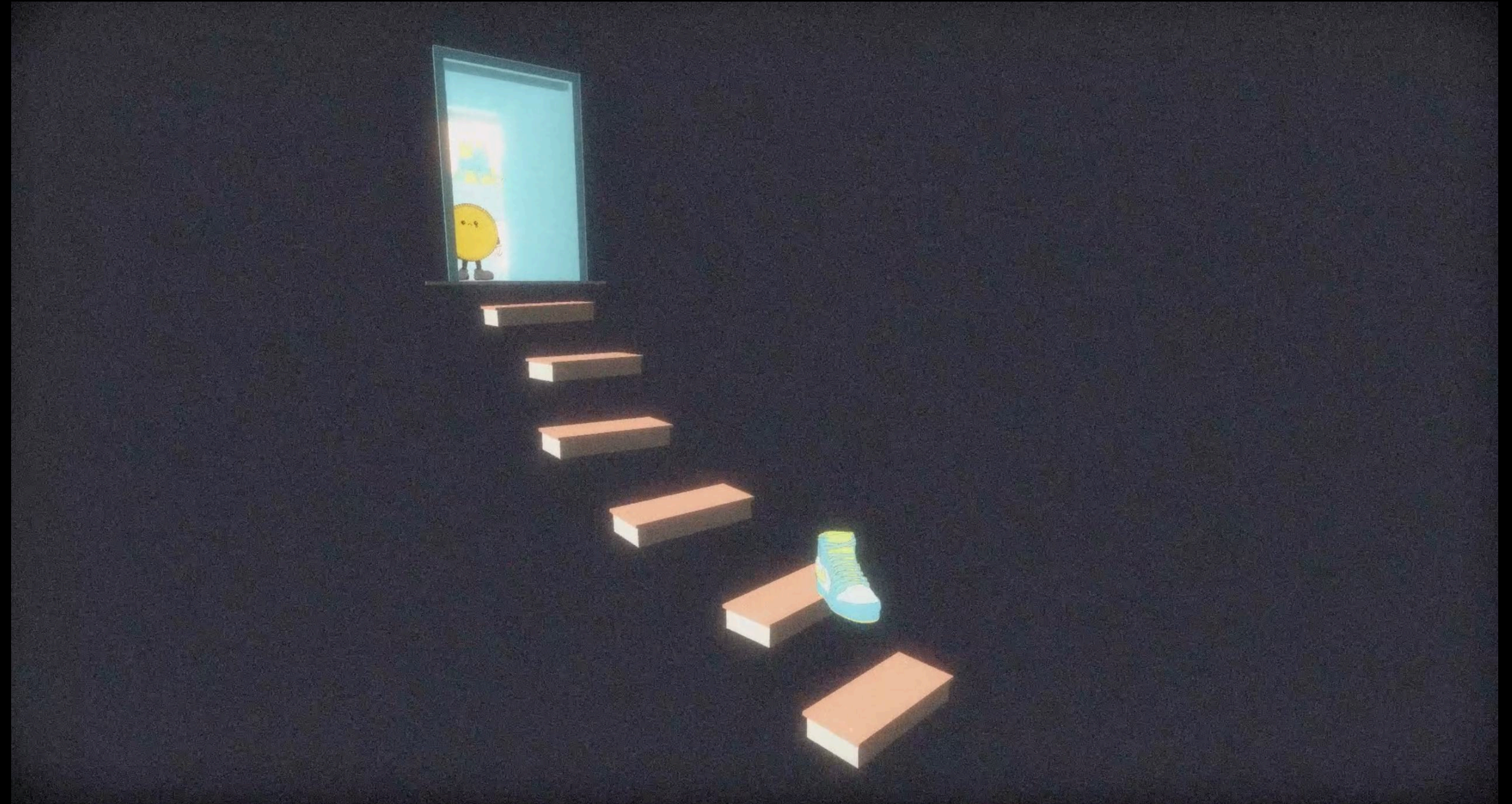


# Game Map

---

## The Dark Stairs

- 물건 탈출이 진행되는 맵
- 어두운 배경에 공중계단을 배치해 신비로운 느낌을 강조, 출구 부분을 강조





# Game Map

## The Coin River

- 어두운 배경에 빛이 새어나오는 입구와 출구를 배치함으로써 신비로운 느낌을 강조

