

해커톤 메타버스 프로젝트 5 조 노병: 성균관 2398

김도영, 김민은, 백경인, 이채민, 서한승, 조용현

1. 기획의도 및 개요

메타버스의 핵심 기능 중 하나는 사회적 활동을 할 수 있는 공간을 디지털에서 제공한다는 것. 이것은 갓 대학에 입학하여 동기 또는 선배와의 연이 절실한 대학 신입생들에게 사회 활동의 좋은 수단이 된다. 따라서 “성균관 2398”은 대학 신입생들에게 최적화된 플랫폼으로 기획하여 플레이어들에게 사교와 정보 교환의 장을 마련하는 것이 목표다.

2. 콘텐츠

1. 에브리타임뷰어: 대학생 전용 커뮤니티인 에브리타임에 접속하여 게시글을 검색하고, 읽을 수 있다.
2. 현문현답: 대학생간 정보교환을 위해 마련한 콘텐츠. 누군가 네이버 지식인처럼 게시판에 질문글을 올리면 등록된 답변 중 좋은 것을 채택할 수 있다. 질문자와 채택자는 인게임 재화를 얻는다.
3. 디스코드연동: 전용 디스코드 채널에 참여하면 게임 내 이동에 따라 채널이 자동 변경된다. 테이블, 층, 방, 외부 등 플레이어의 위치에 따라 디스코드 채널이 자동으로 이동되어 플레이어들을 그룹화한다.
4. 미니게임: 공간에 흥미를 주고, 플레이어간 단체 활동의 기회를 마련하고자 배치한 콘텐츠. 캐치마인드, 오징어게임 다리 등이 있다.
5. 은행잎: 메타버스 내 소셜 활동에 동기부여를 주기 위해 도입한 인게임 재화로, 소셜활동을 통해 얻어서, 옷, 악세서리, 아이템을 사는데 활용된다.
6. 담벼락: 벽에 낙서를 남겨 놓을 수 있다.

7. 재미요소: 공간에 흥미를 더하고자 중력신발, 엘리베이터 검 폭포 등을 구현했다. 천장에 거꾸로 매달린 방, 내부공간인데 의자에 앉으면 다른 공간에 온것 같은 효과를 주는 공간도 존재한다. 밤낮이 존재하며 시간에 따라 조명이 변경됨

3. 기술적 구현

1. Datastore: 플레이어들의 데이터를 Datastore 에 저장. 플레이스 접속 종료 후에도 정보가 유지됨.
 - i. 플레이어데이터: 디스코드 아이디, 은행잎, 등급, 칭호, 경고횟수
 - ii. 클럽: 클럽과 클럽멤버들
 - iii. 옷장: 플레이어의 보유 옷 및 악세서리
2. HttpService: 에브리타임 및 디스코드 api 에 접근하여 데이터를 불러옴.
3. 디지털 공간의 특성을 활용하여 의자에 앉으면 주변 풍경이 바뀌는 것을 구현했다.

4. 모바일 최적화

1. 모바일의 화면 비율과 기기 회전에 따라 UI 의 크기와 배치를 달리함.
2. Twinservice 로 화면전환시 UI 변화를 부드럽게 함.