

## **VR 음악센터 세부 콘텐츠 목표**

- Timmiy Room팀 VR 음악센터의 콘텐츠 목표입니다.

### **1. VR 난타**

VR로 즐기는 리듬 게임 형식의 난타 콘텐츠입니다. 난타 콘텐츠에서는 아래와 같은 경험을 사용자에게 제공합니다.

- 간단한 기기 조작을 통한 VR 난타 체험

컨트롤러를 쥐고 위아래로 흔드는 간단한 동작을 통해 VR 상에서의 난타 연주를 경험할 수 있습니다.

- 리듬 게임을 플레이하는 듯한 게임성 있는 난타 콘텐츠

난타 연주의 방식과 판단을 리듬 게임과 유사하게 기획하여, 사용자에게 하여금 난타를 연주하며 리듬 게임을 즐기는 듯한 경험을 줄 수 있습니다.

- 익숙한 노래와 함께 난타 연주

유명 트로트 곡을 사용하여 익숙한 노래와 함께 난타를 연주하는 경험을 제공합니다.

### **2. VR 댄스**

VR로 즐기는 리듬 게임 형식의 댄스 콘텐츠입니다. 댄스 콘텐츠에서는 아래와 같은 경험을 사용자에게 제공합니다.

- 간단한 기기 조작을 통한 VR 댄스 체험

컨트롤러를 쥐고 위아래로 흔드는 간단한 동작을 통해 VR 상에서의 춤추기를 경험할 수 있습니다. 간단한 몸의 움직임을 통해 격한 동작이 힘든 사용자에게 춤의 경험을 제공합니다.

### **3. VR 갤러리**

VR 난타와 VR 댄스의 경험을 타 사용자와 공유할 수 있는 VR 갤러리 콘텐츠에서는 아래와 같은 경험을 사용자에게 제공합니다.

- 체험 영상 저장을 통한 사용자간 공유 및 사용자 정보 저장

난타, 춤 등의 콘텐츠 체험 영상 및 사진 저장 기능을 통해 타 사용자간 경험의 공유와 사용자 개인의 경험 저장이 가능합니다.