서론

배경 소개: 리듬과 로그 라이크 장르를 융합한 게임의 개발 경험 소개

역할 소개: 전반적인 리듬게임 시스템 및 로그라이크 파트에서의 역할 담당

목표 및 의도: 리듬게임과 VR 게임의 통합적인 경험을 통해 창의성과 기술적인 부분에서 독창성을 추구한 목표 소개

본론

1. 리듬게임 구현

리듬게임 시스템 구현:

노트 생성과 파괴, 점수 및 콤보 시스템 구현 방법 (내용 추가 바람)

판정 시스템 설계와 구현 (내용 추가 바람)

UI 및 이펙트 구현에 대한 기술적인 측면 설명 (내용 추가 바람)

애니메이션 시스템 도입 및 활용 (내용 추가 바람)

2. 롱노트 구현

롱노트 시스템 구현:

롱노트 생성 및 플레이어와의 상호작용 설명 (내용 추가 바람)

롱노트에 대한 점수 및 콤보 시스템 통합 (내용 추가 바람)

3. 로그라이크 전투 시스템 구현

게임 오버 및 재시작 로직:

전투 시스템에서의 게임 오버 및 재시작 로직 구현 설명 (내용 추가 바람)

주요 기능과 상호작용에 대한 기술적인 측면 소개 (내용 추가 바람)

4. 주제 변경과 VR 게임 구현

주제 변경 및 VR 게임 구현:

주제 변경 이유와 과정 소개 (내용 추가 바람)

VR 입력 처리 로직에 대한 설계 및 구현 (내용 추가 바람)

이동, 회전, 그랩 등의 기능 구현 방식 상세 설명 (내용 추가 바람)

결론

개발 경험과 성과:

리듬게임과 VR 게임 통합의 독창성과 기술적 성과에 대한 개요 (내용 추가 바람)

미래 전망:

향후 발전 가능성 및 추가 구현 계획 (내용 추가 바람)

종합적 평가:

개발 경험을 통한 학습과 성장에 대한 종합 평가 (내용 추가 바람)