tu vas forger **ton projet final**, ton premier **prototype VR jouable**.  
Bienvenue dans le **Pack de Quêtes – Semaine 5 : Le Grand Œuvre du Virtuanaute** 🌌🎓

**🎒 PACK DE QUÊTES – SEMAINE 5 : *Le Projet Final***

**⚔️ Jour 21 : Le Choix du Monde**

**🎯 Objectif : Définir le concept de ton projet final VR**

**Étapes :**

1. Choisis un **thème immersif** :
   * 🔮 Sanctuaire mystique
   * 🌲 Forêt magique
   * 🚀 Poste de pilotage spatial
   * 🏛️ Musée interactif
   * 🧩 Puzzle room
2. Note sur papier (ou Notion) :
   * Ton **objectif utilisateur**
   * Les **interactions principales**
   * Les **ambiances (visuelles + sonores)**

💡 Conseil : vise **simple mais cohérent**. L’important est d’avoir **une boucle d’expérience fluide**.

**⚔️ Jour 22 : L’Assemblage du Monde**

**🎯 Objectif : Construire ton environnement principal dans Blender**

**Étapes :**

1. Modélise ton **environnement principal** (low-poly, clair, lisible)
2. Ajoute des détails fonctionnels, pas juste décoratifs (escaliers, portails, objets interactifs…)
3. **UV unwrap + textures**
4. Exporte tout vers Unity (FBX ou GLTF)

🧪 Conseil : garde des **noms clairs** pour tes objets pour te repérer facilement dans Unity

**⚔️ Jour 23 : L'Âme du Monde – Interactions & Logique**

**🎯 Objectif : Mettre en place toutes les interactions dans Unity**

**À inclure (selon ton concept) :**

* Téléportation ou déplacement libre
* Grab & manipulation d’objets
* UI VR (panneau/menu/bouton flottant)
* Sons spatialisés
* Événements : ouvrir une porte, activer un objet, résoudre un puzzle…

🎓 Tu peux aussi commencer à coder ta **logique de jeu** :

* Changer de scène
* Valider des conditions (si bouton cliqué → ouvrir porte)
* Compter des actions

**⚔️ Jour 24 : L’Épreuve de la Fluidité**

**🎯 Objectif : Optimiser ton expérience pour qu’elle tourne bien en VR**

**Étapes :**

1. Analyse ta scène :
   * Supprime tout ce qui n’est pas vu par le joueur
   * Combine les objets statiques (Static Batching)
   * Utilise des **occlusion culling** si besoin
2. Réduis la **taille des textures**
3. Utilise des **shaders simples**
4. Teste en VR : **lag ou fluide ?** → ajuste

🎓 Outils utiles : Profiler Unity, Frame Debugger

**⚔️ Jour 25 : Le Rituel du Partage**

**🎯 Objectif : Préparer ton prototype pour être testé ou montré à d’autres**

**Étapes :**

1. Ajoute une **intro** dans ta scène (genre “Bienvenue dans…”)
2. Ajoute une UI pour **quitter ou relancer la scène**
3. Compile ton projet :
   * File > Build Settings > PC, Mac & Linux > Build
   * Coche XR Plugin et ton casque
4. Crée un .zip que tu peux partager à un pote pour tester

📷 Bonus : enregistre une vidéo **dans le casque** (Oculus → bouton + grip long) et montre ton projet !

**🎯 Fin de la Semaine 5 = 🎓 Ton Premier Prototype VR est terminé !**

Tu as appris à :

* Imaginer un monde cohérent
* Le construire dans Blender
* Le rendre interactif et immersif dans Unity
* L’optimiser, le packager, le partager

🥇 Si tu veux aller **encore plus loin**, je peux te proposer une suite :

* **Semaine 6 : Multiscènes, Sauvegardes & Progression**
* **Semaine 7 : Publier ton jeu sur Itch.io / SideQuest**
* **Semaine 8 : Passer sur Unreal pour la perf cinématographique**