

## TOYMAKERV

CRÉÉ DE TOUTE PIÈCE PAR

✘ AUDREY BOUCHER

✘ HUGO CALVET

✘ JÉRÔME MÉTIVIER

✘ WARREN MAILLOUX

SUR LE MOTEUR UNITY

# Pourquoi ?

Dans un monde où les expériences vidéoludiques tendent de plus en plus vers l'intensité, la compétition et l'hyperstimulation, il existe une demande croissante pour des jeux plus calmes, accessibles et propices à la détente.

Les joueurs recherchent désormais des expériences immersives qui offrent un moment d'évasion sans pression, favorisant la créativité et la relaxation. ToyMakerVR s'inscrit dans cette tendance en proposant une alternative douce et intuitive dans l'univers de la réalité virtuelle, un médium encore souvent associé à l'action et à la performance.



# Objectifs



Un projet de jeu VR dans un style différent de ce qui se fait sur le marché :

- ☹️ Un jeu VR “détente”.
- ☹️ Facile à prendre en main, avec une boucle de gameplay simple
- ☹️ Un système de récolte de ressource avec différents zones.
- ☹️ Un système de créatif intuitif
- ☹️ Un tutoriel qui guide tout niveau de joueur durant toutes les étapes de la boucle de jeu.

# Choix technologique

## Nous avons choisi Unity parce que :

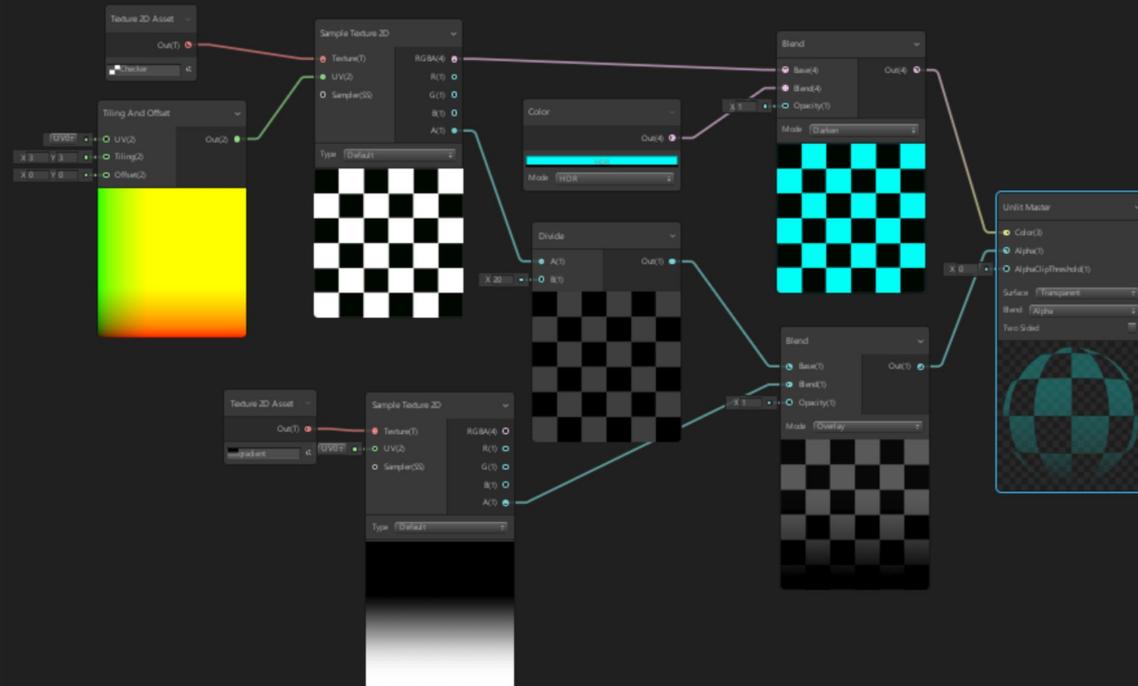
- ☹ Il permet d'effectuer rapidement une production en compétition
- ☹ Il possède une application efficace de shaders et son système de particules et son rendu haute-fidélité (HDRP) est supérieur
- ☹ Il propose un outil facilitant l'édition des shaders : ShaderGraph
- ☹ Son nouveau système de physique (DOTS) est très performant



# Choix technologique

## Nous avons choisi ShaderGraph car :

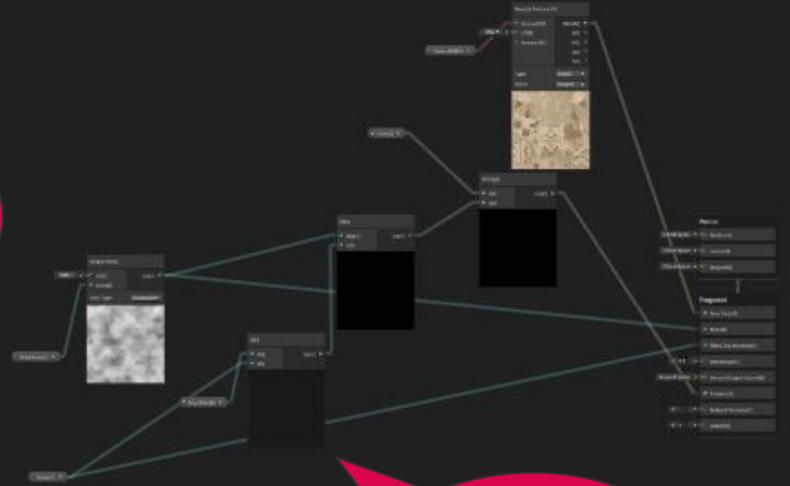
- ❌ C'est un éditeur visuel qui permet de prendre connaissance de tout le processus graphique d'un shader d'un seul coup d'oeil
- ❌ Ce projet comporte énormément de shaders et il était nécessaire d'avoir une vue d'ensemble
- ❌ Le travail de shader était volumineux mais aussi limité au temps d'une compétition, il fallait un outil rapide comme ShaderGraph



# Éléments techniques du projet



**Système de création**



**ShaderGraph**

## Résultats :

Le jeu remplit les objectifs fixés :

**ToyMakerVR** propose une expérience VR accessible et relaxante, avec une boucle de gameplay simple et plaisante. Les systèmes de récolte de ressources à travers différentes zones, de création intuitif, ainsi qu'un tutoriel clair permettent à tous les types de joueurs – novices comme expérimentés – de s'immerger rapidement.

Les mécaniques principales sont stables et fonctionnent comme prévu. L'univers coloré et le rythme apaisant du jeu ont été pensés pour offrir une alternative zen aux expériences VR plus exigeantes.



# Références :

**Sheehan, *Unity3D Engineering Bible***

[https://docs.google.com/document/d/1eTRYnXrII3b\\_vce9EytjGA7PU8HCLVjG8qCyW19kqCA/](https://docs.google.com/document/d/1eTRYnXrII3b_vce9EytjGA7PU8HCLVjG8qCyW19kqCA/)

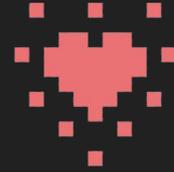
***Unity Manual - Shaders***

<https://docs.unity3d.com/Manual/Shaders.html>

<https://forum.unity.com/forums/shaders.16/>

## Remerciements :

*Maëvis qui m'a aidé à faire cette présentation.*



*Rocky Bonbois* —> 

*Jonathan Rousseau pour nous avoir conseillé et épaulé pendant la production.*