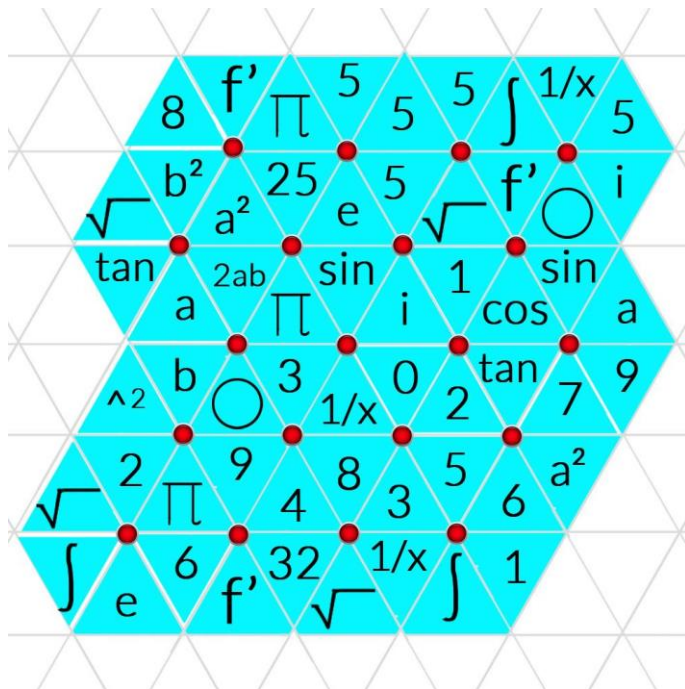


HexaVerse - Pitch

- **Pitch** : Jeu de réflexion permettant de se familiariser avec les opérations mathématiques
- **Genre** : Réflexion
- **Support** : Mobile
- **Mode de Jeu** : Solo
- **But du joueur** : Gagner le plus de points en matchant le plus d'opérations mathématiques
- **Gameplay** : Le joueur passe son doigt sur les hexagones pour lier entre eux des nombres créant une opération.
- **Références** : Candy Crush, Bejeweled, Tetris

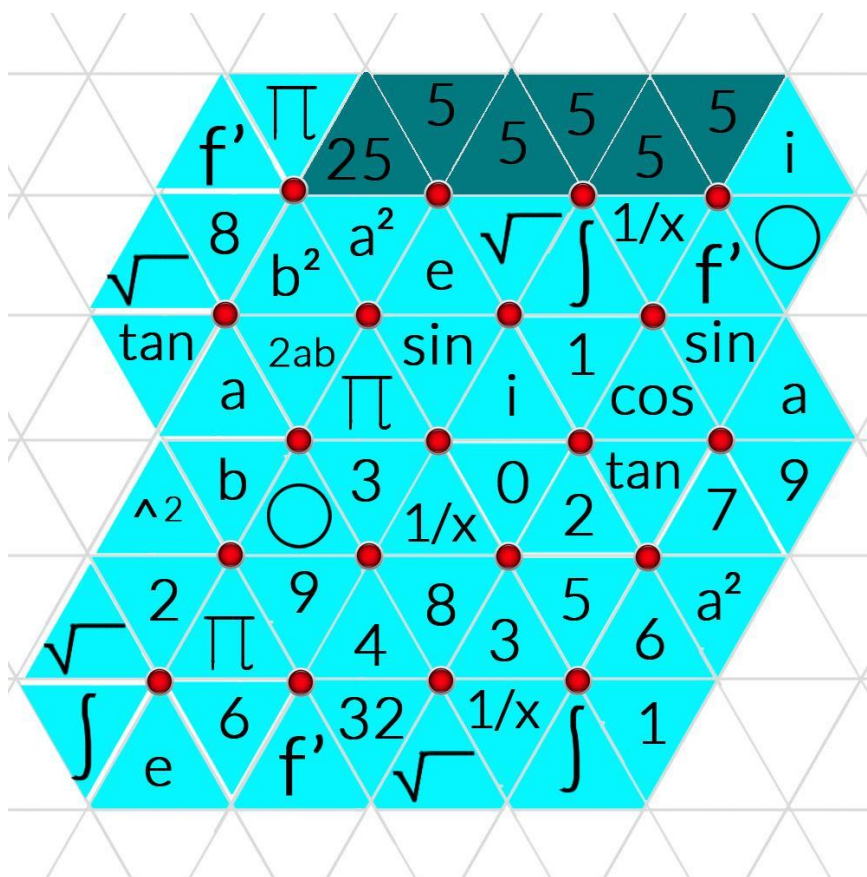
Chaque niveau est un plateau formé de triangles contenant des nombres.



Objectif

L'objectif du joueur est relier plusieurs triangles adjacents entre eux, en les balayant (= en passant son doigt dessus), de manière à former des opérations valides avec les nombres contenus dans ces triangles.

Exemple : Sur ce plateau, le joueur balaie avec son doigt la ligne plus sombre, en partant du 5 à droite jusqu'au 25 à gauche. Comme $5+5+5+5+5=25$, l'opération est validée. Il gagne alors du score (proportionnel au nombre de triangles impliqués dans l'opération) et les triangles s'effacent pour être remplacés par d'autres.



Actions du joueur

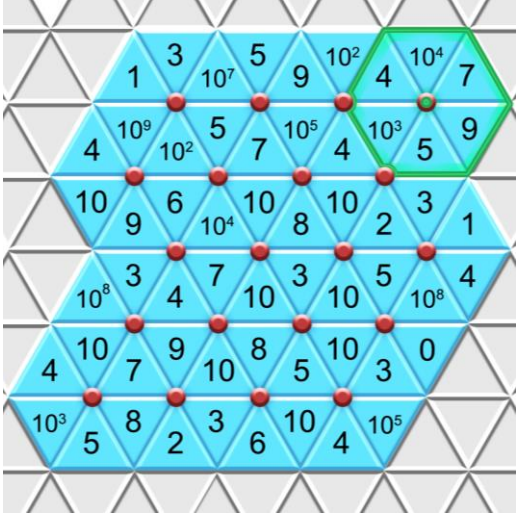
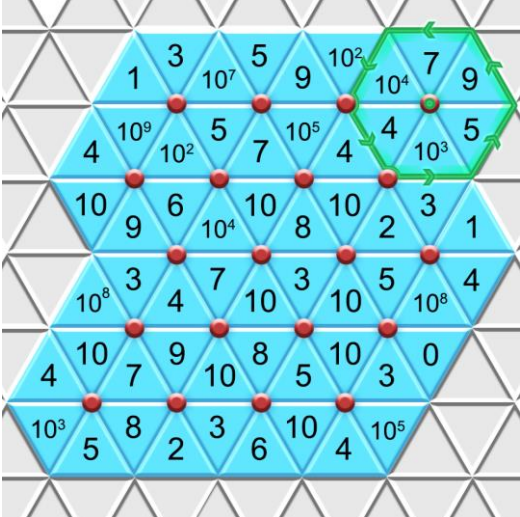
Le joueur peut faire 2 actions :

- Faire pivoter un hexagone formé de 6 triangles
- Balayer les hexagones avec son doigt pour valider une opération.

Action 1 : Faire pivoter un hexagone

Le joueur place 2 doigts sur des triangles et les fait pivoter : ainsi, l'hexagone dont ils font partie pivote.

Exemple :

 <p>En mettant 2 doigts sur des triangles proches, le joueur sélectionne l'hexagone qui comprend ces triangles. Cet hexagone se met en surbrillance pour indiquer qu'il est sélectionné.</p>	 <p>En faisant pivoter ses doigts dans le sens antihoraire, le joueur fait pivoter l'hexagone dans ce sens, et change ainsi le placement des triangles sur le plateau.</p>
--	---

Cette action permet de déplacer les nombres sur le plateau, et ainsi de rapprocher les nombres souhaités pour qu'ils soient adjacents pour constituer une opération.

Action 2 : Balayer les éléments d'une opération

C'est la manipulation déjà vue dans le paragraphe **Objectif**.

Le joueur balaye un ensemble de triangles adjacents avec son doigt. Quand il enlève son doigt, le jeu liste les nombres contenus dans ces triangles.

Si une opération est faisable entre ces nombres pour donner le résultat indiqué par le dernier nombre, l'opération est validée. Les triangles concernés disparaissent et sont remplacés par des nouveaux, et le joueur gagne des points.

Exemple : Le joueur balaye des triangles marqués 1, 2, 3, 4, 14.

16 est le dernier triangle touché, c'est donc le résultat à atteindre.

Le jeu essaye toutes les opérations possibles entre ces nombres : l'opération $1*2 + 3*4 = 14$. Il valide donc l'opération.

Itérations à partir de cette base

Permettre d'autres opérations que les 4 opérations de base.

Permettre d'autres éléments dans les triangles que les nombres (formules, intégration de LaTeX...)

Développer un générateur de map à partir d'une sélection de valeurs et d'opérations possibles