



Guide à l'attention des
professeurs



Table des matières

Installation et lancement du jeu.....	3
L'application sur tablette iOS.....	3
L'exécutable sur PC.....	3
Fonctionnement du jeu.....	4
Phases de jeu.....	4
Contrôles de la caméra.....	4
Menu principal.....	5
Interface en jeu.....	6
Mécanique d'échange de personnages.....	8
Contenu.....	9
Liste des niveaux.....	9
Éléments interactifs.....	15
Liste des personnages.....	19
Astuces et résolution de problèmes.....	26
Outils de "triche".....	26
Conseils si un joueur est bloqué.....	27

Installation et lancement du jeu

L'application sur tablette iOS



Vous reconnaîtrez l'application Hexagonia grâce à cette icône.

Rappel des procédures sur iPad

- ◆ [Ouvrir une application](#)
- ◆ [Quitter et rouvrir une application](#)

L'exécutable sur PC

1. Télécharger le jeu via le lien fourni
2. Ouvrir le fichier .zip
3. Extraire les fichiers dans le dossier de votre choix
4. Lancer le jeu en ouvrant **Hexagonia plan your escape.exe**



	Hexagonia plan your escape_BurstDebug...	23-09-24 15:56	Dossier de fichiers	
	Hexagonia plan your escape_Data	23-09-24 15:56	Dossier de fichiers	
	MonoBleedingEdge	23-09-24 15:56	Dossier de fichiers	
	Hexagonia plan your escape.exe	23-09-24 15:56	Application	651 Ko
	UnityCrashHandler64.exe	23-09-24 15:56	Application	1.087 Ko
	UnityPlayer.dll	23-09-24 15:56	Extension de l'app...	30.252 Ko

5. Vous pouvez quitter le jeu avec le raccourci **ALT + F4**

Fonctionnement du jeu

Phases de jeu

Matin - Planification des tâches

Le joueur prépare la journée de chaque membre de l'équipage. Il peut prévoir autant d'actions qu'il le souhaite.

Journée - Résolution

Chaque membre de l'équipage tente de réaliser ses tâches. Lorsque le temps est écoulé et que la journée est écoulée, il interrompt son action en cours pour rentrer au vaisseau.

Soir - Ecran récapitulatif

Un rapport est affiché, détaillant la progression et rappelant l'objectif à atteindre. Chaque soir, les membres d'équipage consomment chacun une unité de nourriture. S'il ne reste pas assez de nourriture, les membres d'équipage qui n'ont pas mangé ne seront pas jouables le jour suivant.

Contrôles de la caméra



Déplacer la vue en faisant un mouvement glissé.



Zoomer en écartant deux doigts



Dézoomer en rapprochant deux doigts

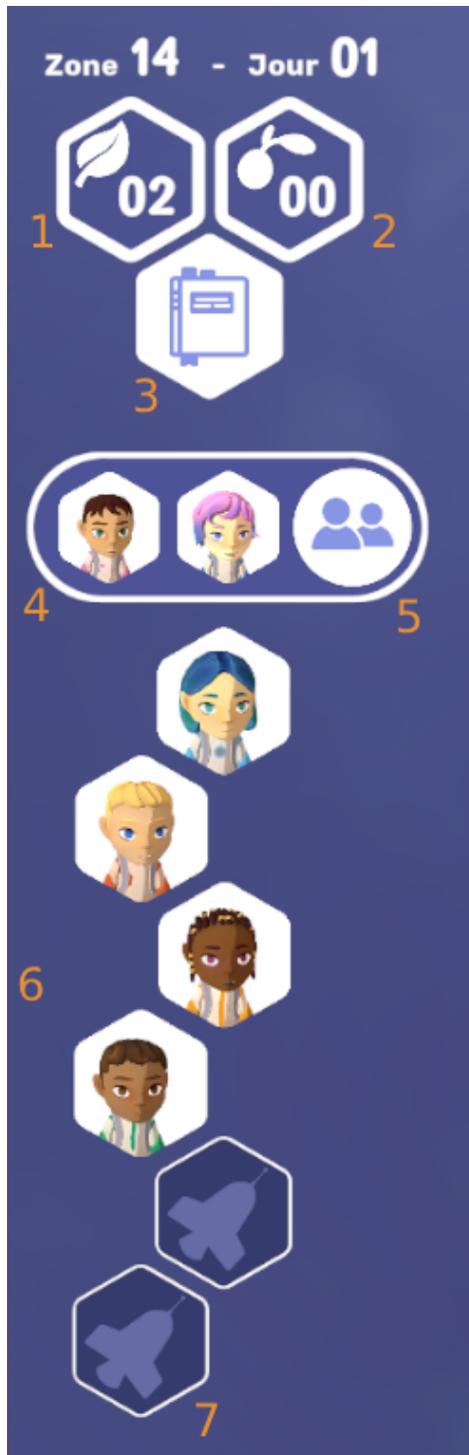
Icônes désignées par Freepik

Menu principal



- **Nouvelle partie** démarre le jeu depuis le début
 - Si une sauvegarde existe, elle sera écrasée par cette nouvelle partie
 - Si "Tutoriel" est coché, le jeu commence par les 2 niveaux de tutoriel
- **Continuer** reprends la partie précédemment sauvegardée (si elle existe)
 - Le jeu est sauvegardé au début de chaque niveau
- **Options** ouvre un menu d'options qui permet de régler le volume des sons et de changer la langue
- **Crédits** affiche la liste des gens qui ont contribué au jeu

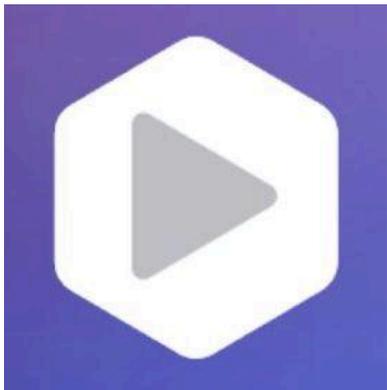
Interface en jeu



1. Score écologique de nos actions
2. Fruits dans la réserve
3. Accès au journal de bord
4. Membres d'équipage dans le vaisseau
5. Modifier la répartition des membres d'équipage
6. Liste des membres de l'équipage débloqué
7. Membre de l'équipage masqué si dans le vaisseau



Menu Pause



Lancer la résolution



(*Double flèche*) Accélérer la résolution
(*Horloge*) Écoulement du temps de la résolution



(*Icône orange*) Supprimer l'action planifiée
(*Icône ronde*) Ordre d'exécution de la tâche
(*Bouton bleu clair*) Conserver ou planifier l'action

Mécanique d'échange de personnages

Après l'arrivée du cinquième personnage (niveau ID 11), une nouvelle mécanique s'ajoute au jeu. Deux personnages doivent rester dans le vaisseau pour y travailler et ne sont donc plus jouables.

Le choix des personnages non joués est laissé au joueur et peut être changé au début de chaque journée.

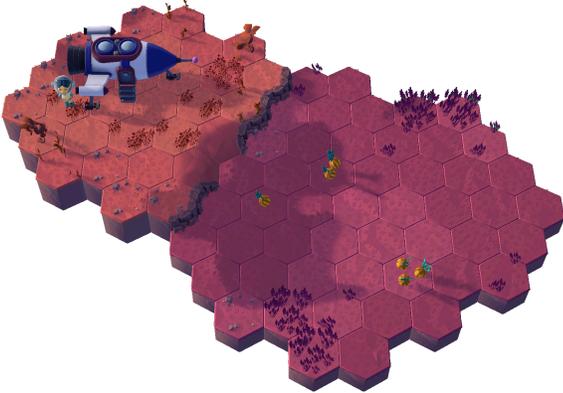
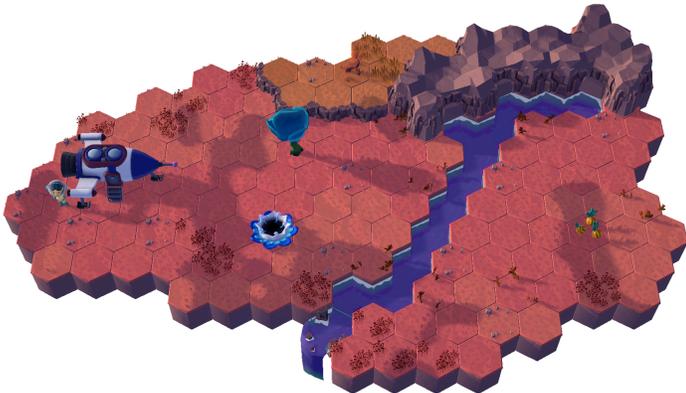
 Il est conseillé de choisir les personnages joués en fonction de leurs capacités spéciales, et donc d'adapter l'équipe en fonction de l'état du niveau, chaque jour.

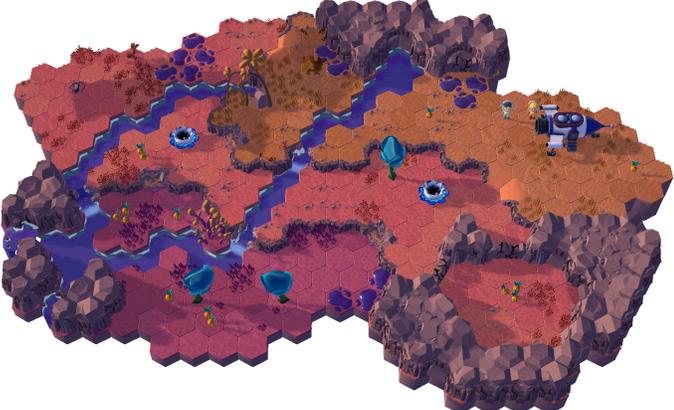


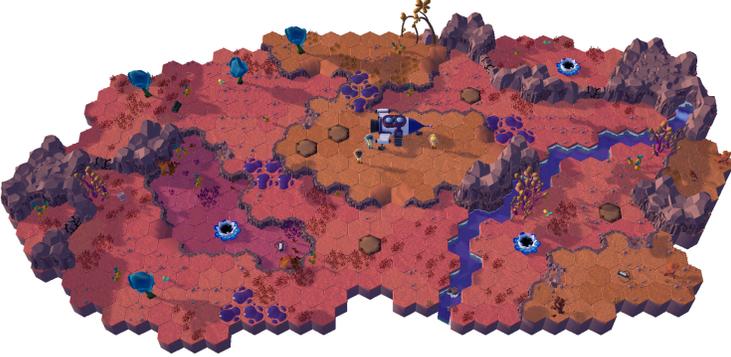
Les 2 personnages représentés en haut sont ceux qui restent dans le vaisseau. Cliquer sur l'icône des personnages permet de les rentrer et sortir du vaisseau. L'icône blanche permet d'ouvrir et de fermer cet écran.

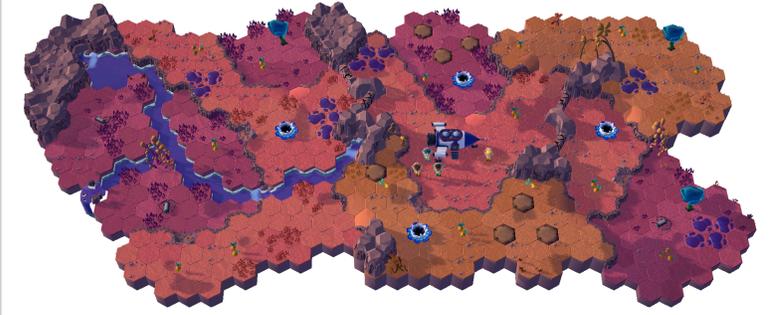
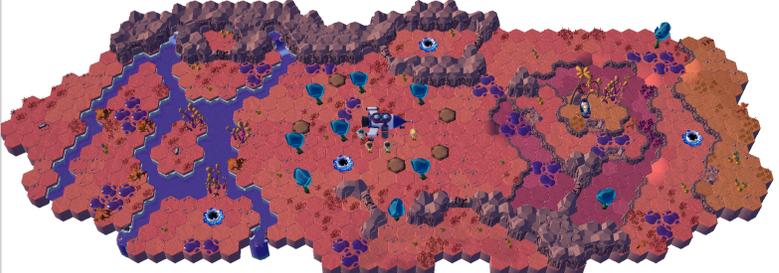
Contenu

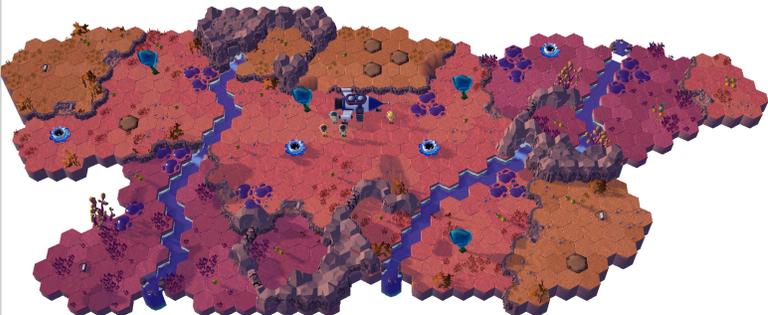
Liste des niveaux

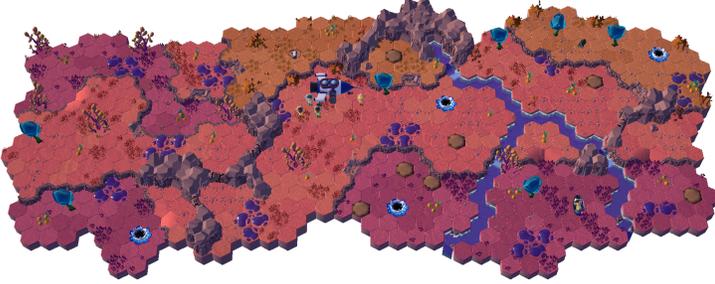
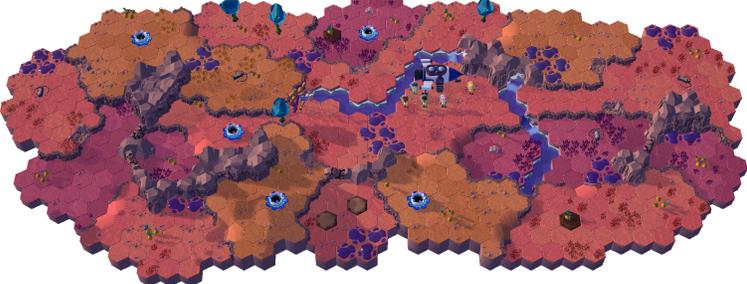
	Visuel	Niveau	Persos
0		<p>Atterrissage difficile</p> <p>Introduction aux phases du jeu et récolte de nourriture</p>	1
1		<p>Rivière des Murmures</p> <p>Introduction aux actions nécessitant plusieurs tours de planification</p>	1

<p>2</p>		<p>Oasis du Sauvetage</p> <p>Validation des acquis durant le tutoriel (pont, fruit) et découverte de l'huile à nettoyer</p>	<p>1+</p>
<p>3</p>		<p>Grotte des Ombres</p> <p>Découverte de la pierre friable et du gameplay à deux personnages</p>	<p>2</p>
<p>4</p>		<p>Plateaux de la Sérénité</p> <p>Validation des acquis du niveau précédent et incitation à la coordination des personnages</p>	<p>2</p>

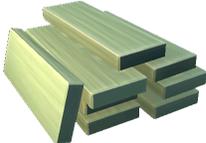
<p>5</p>		<p>Jardin Fertile</p> <p>Découverte de l'agriculture (planter des graines d'arbre et les arroser)</p>	<p>2</p>
<p>6</p>		<p>Plaines Fertiles</p> <p>Plusieurs arbres à faire pousser</p>	<p>2+</p>
<p>7</p>		<p>Plateau Central</p> <p>Application de la mécanique des graines d'arbre et expérimentation des graines de fruit. Niveau complet très ouvert et premier avec deux objectifs à collecter</p>	<p>3</p>

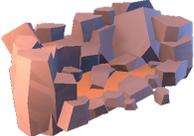
<p>8</p>		<p>Bassin des Trois Rivières</p> <p>Niveau complet utilisant toutes les mécaniques du jeu et nécessitant de bien observer pour ne pas perdre de jour à attendre. Incitation à planter des fruits</p>	<p>3+</p>
<p>9</p>		<p>Nid Rocheux</p> <p>Validation des acquis et gameplay à 4 personnages</p>	<p>4</p>
<p>10</p>		<p>Terres Fragmentées</p> <p>Large niveau avec beaucoup de travail. Après que Sasha ait été sauvé, le joueur gère 5 personnages</p>	<p>4+</p>

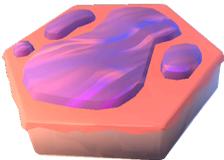
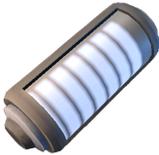
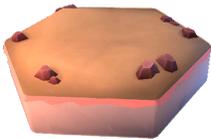
<p>11</p>		<p>Nid des Eaux Vives</p> <p>Niveau à 3 unités avec un choix au départ entre plusieurs zones auxquelles accéder avec un pont</p>	<p>3</p>
<p>12</p>		<p>Dédale des Plateaux</p> <p>Il est possible de sauver Nico dès le premier jour afin d'être plus efficace</p>	<p>3+</p>
<p>13</p>		<p>Quatre Échos</p> <p>Quatre sections similaires (pour quatre personnages) dont il faut échanger les ressources</p>	<p>4</p>

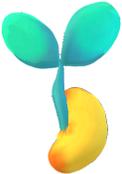
14	 A hexagonal map with a central river and various terrain types including red, orange, and purple. There are several blue circular markers scattered across the map.	<p>Cascade des Fructueux</p> <p>Assez dense pour 5 personnages avec opportunités pour planter (planter des fruits est recommandé)</p>	4+
15	 A hexagonal map with a central river and various terrain types including red, orange, and purple. There are several blue circular markers scattered across the map.	<p>Vallée des Adieux</p> <p>Niveau spécial final fait pour 5 personnages (plutôt rapide)</p>	5

Éléments interactifs

Illustration	Description
	<p>Convertiflore</p> <p>Plante capable de métamorphoser les ressources qui y sont déposées. La transformation prend un certain temps.</p> <p>Bûche de bois -> Planches de bois Pierre brute -> Briques en pierre Fruits -> Graine de fruit</p>
	<p>Arbre</p> <p>Son tronc est un excellent matériau.</p> <p> Couper un arbre réduit beaucoup le score environnemental.</p>
	<p>Bûche de bois</p> <p>Ce bois peut être transformé en planches.</p>
	<p>Planches de bois</p> <p>Ces planches sont prêtes à être utilisées pour construire un pont par-dessus un cours d'eau.</p>

	<p>Cours d'eau</p> <p>Peut être franchi avec un pont en bois. -></p> <p>Son eau est idéale pour arroser les plantes.</p> <p> Un personnage qui prend de l'eau en garde pour toute la journée et peut donc arroser plusieurs plantes à la suite.</p> 
	<p>Rocher friable</p> <p>Ce rocher peut être détruit pour obtenir de la pierre.</p> <p> Détruire de la roche réduit légèrement le score environnemental.</p>
	<p>Pierre brute</p> <p>Cette pierre peut être transformée en briques.</p>
	<p>Briques en pierre</p> <p>Ces briques sont prêtes à être utilisées pour construire un escalier.</p>
	<p>Versant constructible</p> <p>Peut être traversé avec un escalier en brique. -></p> 

	<p>Flaque d'huile</p> <p>Notre atterrissage forcé a laissé des traces qui menacent l'équilibre de l'écosystème local.</p> <p>🌿 Nettoyer une flaque d'huile améliore un peu le score environnemental.</p> <p>🧹 Un personnage qui a pris de l'eau nettoie tout un groupe de flaques d'huile en une seule fois, un gain de temps important.</p>
	<p>Fruits</p> <p>Chaque fruit nourrit une personne pour une journée.</p> <p>🧹 Les fruits doivent être apportés au vaisseau.</p>
	<p>Cellule d'énergie du vaisseau</p> <p>Notre vaisseau ne pourra pas quitter cette planète sans les avoir toutes récupérées.</p> <p>🏆 Rapporter toutes les cellules d'énergie au vaisseau est un objectif obligatoire du niveau.</p>
	<p>Nacelle de secours</p> <p>Les membres de l'équipage ont été cryogénisés et éjectés lors de l'atterrissage d'urgence.</p> <p>🏆 Sauver le personnage en cryostase est un objectif obligatoire du niveau.</p>
	<p>Terre fertile</p> <p>Cette terre riche est idéale pour planter une graine d'arbre ou de fruit.</p>

	<p>Graine d'arbre</p> <p>Une fois plantée et arrosée, cette graine donnera un arbre.</p> <p> Faire pousser un arbre augmente beaucoup le score environnemental.</p>
	<p>Graine de fruit</p> <p>Une fois plantée et arrosée, cette graine donnera une plante à fruits.</p> <p> Faire pousser un arbre augmente beaucoup le score environnemental.</p>
	<p>Plante à fruits</p> <p>Un fruit de plus pousse chaque jour, jusqu'à trois maximum.</p> <p> L'apport continu de fruits est très utile si la plante a été plantée tôt dans une partie. Pour rappel, si aucune graine n'est déjà présente dans le niveau, il faut :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Placer un fruit dans la Convertiflore pour obtenir une graine 2. Planter la graine sur une terre fertile 3. Prendre de l'eau dans un cours d'eau 4. Arroser la terre fertile

Liste des personnages

Lucia

	<p>Métier Mécanicienne</p> <p>Qualité Prévoyance, prudence</p> <p>Compétence STEAM Gérer l'incertitude et les changements</p> <p>Spécialité en jeu Termine toujours sa tâche en cours à la fin journée (sauf transport d'objet). <i>Sa capacité à gérer l'incertitude lui permet de ne pas se faire surprendre par la fin de la journée.</i></p>
--	--

Lucia a une approche méthodique et réfléchie face aux problèmes. Prévoyante et prudente, elle sait anticiper les pannes et les imprévus, ce qui fait d'elle une mécanicienne exceptionnelle. Sa capacité à rester calme sous pression en fait une conseillère précieuse dans les moments critiques.

Alex

	<p>Métier Infirmier</p> <p>Qualité Courage</p> <p>Compétence STEAM Travailler en groupe</p> <p>Spécialité en jeu Boost de vitesse temporaire aux membres de l'équipe qu'il croise <i>Sa facilité à coopérer et à communiquer motive les autres membres de son équipe</i></p>
---	--

Alex est l'âme de l'équipage, toujours prêt à intervenir pour aider et rassembler ses camarades. En tant qu'infirmier, il sait que le bien-être de toute l'équipe est primordial, aussi bien physique que moral. Son sang-froid face aux crises en fait un pilier du groupe.

Nala

	<p>Métier Conceptrice d'interfaces</p> <p>Qualité Honnêteté</p> <p>Compétence STEAM Créativité artistique</p> <p>Spécialité en jeu <i>Construit 2 fois plus vite Sa créativité l'amène à être plus efficace pour créer et construire des choses</i></p>
---	--

Nala est une force créative et directe, toujours prête à exprimer ce qu'elle pense avec une franchise désarmante. En tant que conceptrice d'interfaces, elle jongle avec l'art et la technologie pour créer des systèmes intuitifs qui facilitent la vie à bord. Son esprit vif et sa créativité artistique lui permettent de résoudre des problèmes complexes de manière originale.

Amir

	<p>Métier Roboticien</p> <p>Qualité Générosité</p> <p>Compétence STEAM Expérimentation</p> <p>Spécialité en jeu Extrait des ressources (bois, roche) 2 fois plus vite <i>Son envie d'expérimenter et d'apprendre lui ont permis de trouver la façon la plus efficace de prélever ces ressources</i></p>
---	---

Toujours en quête d'efficacité, Amir jongle entre les innovations techniques et les améliorations sans fin des systèmes robotiques du vaisseau. Sa générosité le pousse à partager ses découvertes, mais son obsession pour la perfection peut parfois le rendre difficile à suivre.

Sasha

	<p>Métier Electricienne</p> <p>Qualité Confiance, calme</p> <p>Compétence STEAM Conscience des enjeux environnementaux</p> <p>Spécialité en jeu Porte les pièces de vaisseau (cellules d'énergie) plus vite <i>Sa passion pour l'électricité la motive quand il s'agit de travailler sur les pièces du vaisseau</i></p>
---	---

Sasha se voit comme la gardienne de l'énergie du vaisseau. C'est une électricienne calme et réfléchie qui voit chaque composant du circuit comme un élément essentiel de l'équilibre global. Passionnée par l'écologie, elle considère que chaque watt économisé est une victoire pour l'environnement.

Nico

	<p>Métier Architecte</p> <p>Qualité Humilité</p> <p>Compétence STEAM Esprit critique</p> <p>Spécialité en jeu La convertiflore converti 2 fois plus vite quand il l'utilise</p>
---	---

Nico est un architecte réfléchi et méthodique, qui aborde chaque problème avec une approche analytique. Pour lui, l'architecture n'est pas une question d'esthétique, mais aussi de fonctionnalité et de solidité. Sa modestie cache une rigueur implacable : il ne tolère pas l'imprécision, car il sait que la moindre erreur peut avoir des conséquences graves.

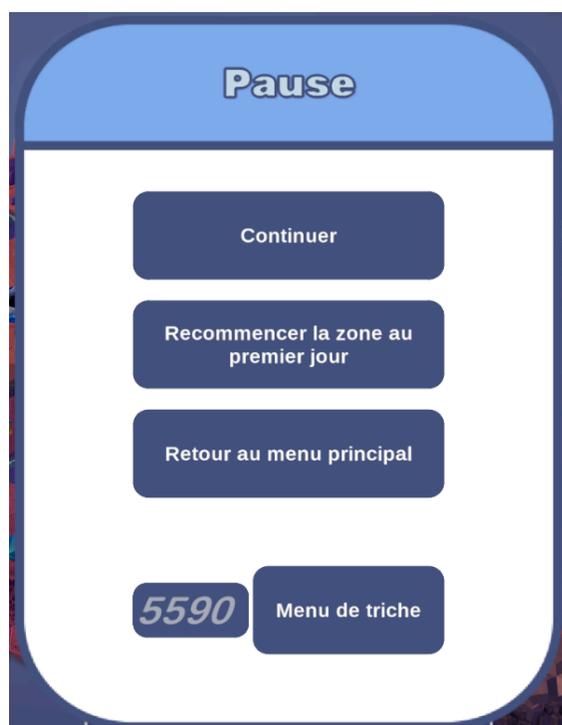
Mei

	<p>Métier Programmeuse</p> <p>Qualité Empathie</p> <p>Compétence STEAM Gestion de projet</p> <p>Spécialité en jeu Optimise les tâches répétées (réalise plus rapidement une tâche si la tâche précédente était du même type) <i>Son expérience en gestion de projet lui permet d'optimiser les actions répétées à la chaîne</i></p>
---	---

Mei est une programmeuse empathique, dont l'expérience en gestion de projet lui vient de sa capacité à organiser et hiérarchiser du code complexe. Elle sait qu'un code mal structuré ou une mauvaise anticipation des priorités peut tout faire échouer, ce qui fait d'elle une gestionnaire naturelle.

Astuces et résolution de problèmes

Outils de "triche"



Ce menu permet de contrôler certaines variables du jeu afin de tester le jeu ou de débloquent un joueur.

Pour y accéder :

1. Ouvrez le *Menu pause*
2. Entrez le code pin **3 1 4 1 5** (π)
3. Sélectionnez le bouton *Menu de triche*

⚠ Attention, l'utilisation de certaines options de triche peut causer des bugs, parfois irréversibles pour la partie. Les seuls outils sans risques sont la modification du niveau de nourriture et du niveau d'impact environnemental.

Nom	Le chiffre indique...	Le bouton permet de...		
		☒	-	+
Zone actuelle	La zone du niveau actuel (ID dans le tableau ci-dessus)	Recharge le niveau depuis le début	Charge le niveau précédent	Charge le niveau suivant
Membres d'équipage	Le nombre de personnages jouables	Réinitialise au nombre prévu pour le niveau	Supprime un personnage	Ajoute un personnage
Vitesse de jeu	La vitesse d'écoulement du	Réinitialise la vitesse à 1	Ralenti le temps	Accélère le temps

	temps			
Durée de la journée	La durée de la phase de résolution (en secondes)	Réinitialise à 22 secondes	Réduit la durée	Augmente la durée
Nourriture	La quantité de nourriture en réserve		Enlève une unité de nourriture	Ajoute une unité de nourriture
Impact écologique	Le score d'impact écologique		Réduit le score de 1 (mauvais)	Augmente le score de 1 (bon)
Terminer la journée		Phase de résolution - Interrompt toutes les actions comme si le temps était écoulé		
Déplacer les unités librement	Option activée ou non	Phase de planification - Sélectionne un membre de l'équipage et une case pour qu'il s'y déplace immédiatement		
Afficher info debug	Option activée ou non	Afficher des informations de debug dans le coin inférieur gauche de l'écran		

Conseils si un joueur est bloqué

Mon score environnemental est trop bas



En plus de couper des arbres et détruire de la roche, l'atterrissage du vaisseau dans un nouveau niveau réduit le score environnemental.

Le score peut devenir négatif, ce qui a des impacts négatifs sur la progression qui rendent la collecte de fruits plus difficile :

- - 3 Moins de fruits disponibles (les groupes de fruits sont plus petits)
- - 9 Les plantes poussent moins vite (un jour de plus est nécessaire)
- - 19 Les plantes poussent moins vite et ne donnent qu'un seul fruit
- - 24 Rien ne pousse et il n'y a plus aucun fruit

Tant que le score n'a pas atteint le niveau le plus bas, il est possible de le remonter en nettoyant des flaques d'huile et en faisant pousser des arbres (ou des arbres fruitiers). Le score remonte au moment où l'arbre est planté, il n'est pas nécessaire d'attendre qu'il pousse entièrement.

L'idéal est d'occuper les personnages qui ont peu de tâches en leur faisant nettoyer les flaques d'huile qui sont sur leur passage où proche du vaisseau. Dans les niveaux qui ont une rivière, prendre de l'eau (une seule fois) permet de nettoyer un groupe de flaques en une seule fois, ce qui est bien plus efficace.

Je n'ai jamais assez de nourriture



Chaque personnage mange un fruit par jour, y compris les personnages qui restent dans le vaisseau dans les niveaux avancés.

Si certains n'ont pas mangé, ils ne peuvent pas travailler le lendemain. Il est donc impératif de surveiller le stock de nourriture. L'icône clignote en rouge lorsque le stock est insuffisant pour l'équipage actuel.

La première solution est de récolter les fruits présents dans le niveau, notamment ceux présents sur le chemin du retour d'une tâche.

Bien que le jeu le permette, il faut éviter de rester dans une zone où tous les objectifs sont terminés, sauf pour y récolter plus de fruits que cela ne coûte (avec 4 personnages, il faut au moins espérer récolter 5 fruits).

Dans les niveaux avancés, il est souvent nécessaire de planter un ou plusieurs arbres fruitiers dès les premiers jours. Pour rappel, si aucune graine n'est déjà présente dans le niveau, il faut :

1. Placer un fruit dans la Convertiflore pour obtenir une graine
2. Planter la graine sur une terre fertile
3. Prendre de l'eau dans un cours d'eau
4. Arroser la terre fertile

Si le niveau se termine avec 0 fruit, le joueur est forcé de recommencer le niveau depuis le début. Le score environnemental et le stock de fruits sont remis à tels qu'ils étaient à la fin du niveau précédent, et un bonus de quelques fruits est ajouté pour faciliter la nouvelle tentative.