**Idées TileGen**

# M**urs et couloirs**

Des tiles pourraient déjà être placées sur la map pour créer un obstacle ou un chemin.

## Murs

Consistant en une ou plusieurs tiles bouchées. Le joueur devra travailler autour afin de se frayer un chemin.

Ils pourraient aussi permettre de couper une map en deux, voire plusieurs parties.

## Couloirs

Ces tiles font echo aux murs. Ils peuvent permettre de passer d’un côté de la map à un autre, ou simplement d’avoir une carte déjà placée pour aider le joueur à aller plus vite sur certains passages, l’évitant de poser des cartes pour se déplacer/

## Clés et portes

La porte est un obstacle bloquant un couloir. Le seul moyen de l’ouvrir et de trouver une clé (ou la bonne clé, *tests à faire*). Il peut servir d’obstacle, bloquant la progression du joueur, ou d’aide à long terme, débloquant un couloir pour traverser la carte rapidement par exemple.

# **Cartes joker**

Des cartes se trouvant dans une main spéciale, étant disponible dès le début ou au bout d’un moment. Elles ressemblent aux cartes standard, mais une fois posées, elles ne sont jamais détruites.

# **Cartes à points de vie**

Des cartes permettant de sortir plusieurs fois avant d’être détruites

# **Salles piégées**

Grandes salles avec un mini obstacle à l’intérieur (flèches, pics, trous, barre de pics tournant sur un axe…)

Peut être utilisés pour relier des parties de la map, ou simplement comme raccourcis dangereux. Offre un mini challenge supplémentaire au joueur, avec un gameplay légèrement différent pour varier au gameplay de base du jeu.