TileGen

Concept

# Information

**Nom :** Tilegen

**Genre :** Puzzle, Roque-Like

**Plateforme :** PC

# Concept de base

**Pitch :** Courez réparer le générateur en créant votre chemin avec des tiles qui se détruisent sur vos pas !

**Concept :** La map est une grille de 7X7 tiles. Le joueur apparaît dans une tile carré au milieu de la grille. Au même endroit se trouve un générateur à réparer.

Un certain nombre d’éléments qui servent à le réparer vont apparaître aléatoirement au début de la partie.

Le joueur dispose de carte de tiles qui lui permet de former un chemin.

Ces cartes comportent des formes de plusieurs tiles, avec une ou plusieurs portes, permettant de créer un chemin au joueur.

Elles sont aussi une couleur spécifique modifiant la vitesse du personnage.

Le joueur dispose de 20 secondes pour réparer le générateur avant qu’il explose, et donc, que le joueur perde.

# 3C

**Camera :** Vue du dessus qui englobe tout le niveau, pas de tracking.

**Controles :** zqsd ou les flèches directionnelles pour se déplacer, la souris pour drag and drop des pièces. Quand on tient une pièce, on peut utiliser la molette pour tourner la carte.

**Character :** Le personnage peut se déplacer. Selon la couleur de la case sur laquelle il se trouve, sa vitesse est modifiée.