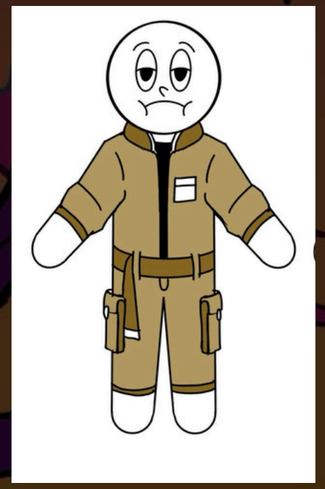
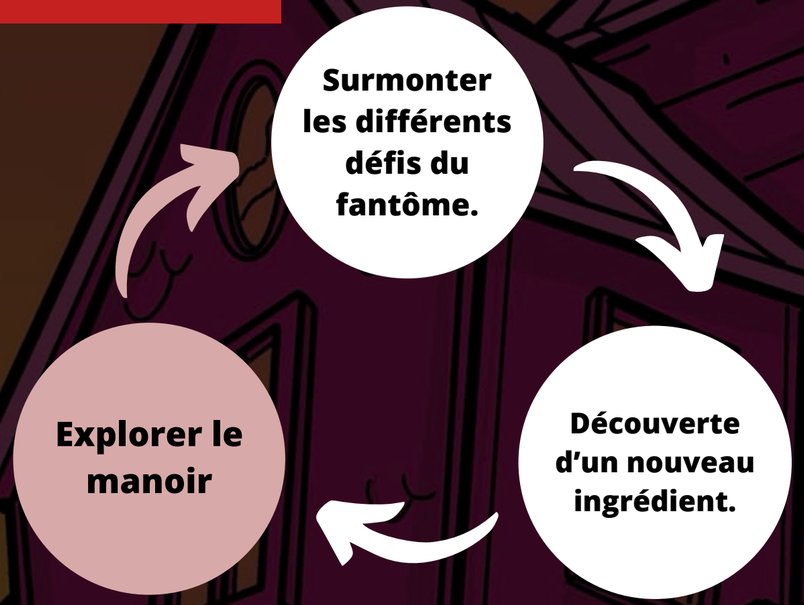
Chasse D Galère

Chasseur de fantôme

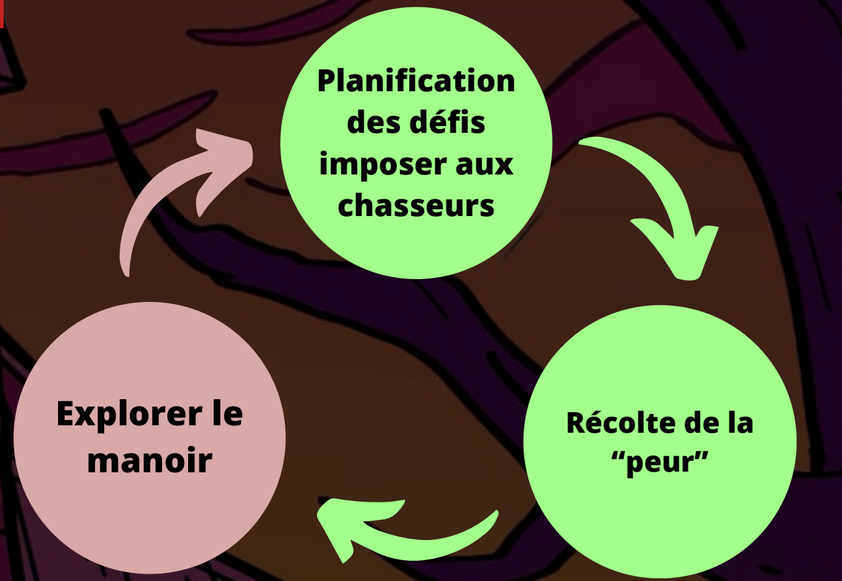




Boucle	Explorer le manoir	Surmonter les différents défis du fantôme.	Découverte d'un nouveau ingrédient.
Input	Le chasseur se déplace dans le manoir grâce à la souris pour controller sa vision, WASD pour bouger le personnage, Shift pour courir, CTRL pour s'accroupir et E pour intéragir.	Le fantôme à plusieurs surprises dans son paquet d'outil. Le chasseur devra identifier les objets posséder par le fantôme et éviter leur intéraction, il faudra investiguer sur lequel des joueurs alliés est posséder par le fantôme et il faudra se retrouver, si le fantôme réussit à téléporter le joueur dans une autre section du manoir.	Le chasseur découvre un nouvel ingrédient, il pourra le ramener au site du rituel pour compléter la recette. La boucle recommence s'il manque des ingrédients.

Le fantôme





Boucle	Explorer le manoir	Planification des défis imposer aux chasseurs	Récolte de la "peur"
Input	Le fantôme se déplace dans le manoir grâce à la souris pour controller sa vision du joueur, WASD pour bouger le personnage, Shift pour flotter vers le bas et ESPACE pour flotter vers le haut et E pour posséder.	Le fantôme peut posséder différents objets ou chasseur du manoir. Il devra planifier des pièges pour les chasseurs et exécuter ses plans.	Si le fantôme réussit à tendre un piège à ses victimes, il récolte de leur "peur". La boucle s'arrête lorsque le fantôme à récolter assez de peur pour se transformer en l'entité.