**HAPPY HAUNTING**

**Es un videojuego de survival horror en equipo donde los jugadores tendrán que cooperar para sobrevivir en un area potencialmente asediada por enemigos.**

**Plataforma: PC**

**Genero: Acción, Horror, Multiplayer.**

**HISTORIA**

La mansion del viejo Mr.Spooks es un sitio de leyendas y misterios, la más impactante y terrorifica habla de que cada semana de halloween este señor se dedicaba a raptar niños y encerrarlos en la enorme mansión.

Una buena semana junto a tus amigos, cerveza, caprichos y mucha comida! Es halloween y estamos bien verdad? Salvo que vivimos justo en frente de la mansion de Mr.Spooks.

Durante este tiempo nuestros padres estan de vacaciónes y tendremos que sobrevivir a la pesadilla. Mr.Spooks nos ha enviado una carta de amenaza avisando que tiene a nuestros padres, además de haber poseido y raptado a todo el vecindario.

Ahora este cada noche lanzara una serie de sobrenaturales criaturas a nuestro acecho, construye, planifica y armate para pelear contra el diabolico Mr.Spooks y su diabolica mansión!

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**PROTAGONISTAS**

**Jacky Denyson "17 años" | Rapido, Veloz y Intrepido. | Explorer**

Jacky es un joven, el principal protagonista del juego, tras invitar a sus amigos a su casa les demuestra que recientemente un loco chiflado ha invitado al chico a ir a la mansión para recibir a sus padres, claramente todos se sorprenden e intentan llamar a la policia, pero no hay comunicación, de hecho, no hay covertura. no hay nada.

Y para colmo descubren que el pueblo ha sido cerrado con vallas electrificadas "No hay forma de salir".

Amante de los juegos y los partidos de futbol, este chico deportista usará sus dotes de jugador de futbol para lograr sobrevivir.

**George Brock "16 años" | Lento, Mucha vida y Manitas | Mechanic**

George es lo opuesto de Jacky, un chico con sobrepeso que no es fan del deporte, sino de sentarse a ver peliculas y documentales de ciencia, con un conocimiento amplio y unas rechonchas manitas, este gran colega puede ayudar a Jacky a sobrevivir y así demostrar cuan buen amigo de infancia es.

**Mary Huck "18 años" | Rapida, Agresiva y Alocada | Support**

Mary practicamente fue abandonada de pequeña y sobrevivio en la calle, creció gracias a su querida abuela quien la acogió en sus peores momentos, ahora Mary en esta situación, usará toda su ira acumulada y conocimientos de armas y explosivos para provocar daños intensos a sus enemigos.

Esta es toda la plantilla de supervivientes.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**AMBIENTE**

Una densa niebla no nos deja ver más de 10 metros nuestra, un pueblo desolado totalmente abandonado en medio de la nada, coches vacios y silencio.

Mientras que el juego tiene un encantador estilo cartoony en 3D no deja de tener un ambiente que pone los pelos de punta.

Por el día, una niebla se hace notar en el pueblo y ni un alma parece rondar el lugar.

Por la noche, sonidos de arañazos y gritos rodean el vecindario, la oscuridad gobierna y los monstruos aparecen para acechar a los vivos.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**GAMEPLAY**

Los 3 jugadores tendrán que escojer su personaje y especialidad "Explorador, Mecanico y Apoyo"

**EXPLORADOR---** Veloz y rapido, listo para recoger recursos en cualquier lugar y espiar al enemigo, tambien es capáz de realizar un golpe critico por la espalda de los enemigos. Imprescindible para sobrevivir a la noche.

**MECANICO---** El manitas más sabio y importante del juego, arregla cualquier cosa y crea objetos importantes "Reforzar ventanas y puertas, crear artilugios para alargar la supervivencia, etc"

**APOYO---** La mano derecha que completa este pequeño equipo, con una fuerza letal, agresividad y buen conocimiento medico, curará y tratará al equipo en toda su totalidad, con su bate puntiagudo puede lanzar ataques poderosos pero a la vez exponer a los demás.

Tras la selección tendremos que jugar tal como la clase esta preparada y cooperar con los demas jugadores.

Tenemos 1 hora para prepararnos para la llegada de la pesadilla.

-El Explorador buscara comida, recursos y espiara los planes de Mr.Spooks "En el patio trasero de la mansión se puede escuchar y ver los planes para la siguiente noche".

-El Mecanico aprovechará su capacidad para arreglar objetos y preparará la casa para el ataque mientras que los demás se encargarán de sus tareas, dará luz al hogar y alejará a las criaturas con su ingeniería alocada pero sutil.

-El Apoyo se encargará de preparar letales trampas y armas para combatir los asaltantes de la noche, petardos y explosivos incluidos! Pero tambien tendrá que tener cuidado de no joderla y dañar a los demás.

Durante la noche, habrá que sobrevivir "6" horas para que todo acabe.

-Los monstruos vendrán a acorralar la casa, coloca como Apoyo trampas que atrapen a las criaturas y podais lidiar mejor con el enemigo, usa las capacidades de arreglo y construcción de el Mecanico para lograr una mayor defensa del lugar.

-Como Explorador, durante la noche aprovechará su invisibilidad parcial para avisar a sus compañeros de posibles ataques y realizar ataques criticos a enemigos asolados e incautos.

-Por la noche, como Mecanico deja libre una ventana solo en el piso de arriba para lograr que el Apoyo logre realizar tiros a distancia desde arriba.

-Si un miembro del equipo MUERE, podremos aún completar la noche "si puedes". Tras lograr sobrevivir la noche como unico superviviente podrás resucitar a tus amigos en el patio trasero de la mansión "SOLO de día".

**GAMEPLAY VILLANOS**

Mr.Spooks es el malvado antagonista que invoca a sus subditos, una mezcla entre demonio putrido y humano quemado, que gimen y gritan mientras que con sus amenazadores garras nos acechan en la oscuridad.

Cada noche una horda diferente de subditos nos vendrá a la casa, y nuestro objetivo como tal es prepararla antes de que esto suceda, con sus trampas, bloqueos y rutas. Pues los subditos de Mr.Spooks pueden entrar por los huecos más pequeños, ventanas, rejillas y Atico!!

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

El juego se juega en la casa y el vecindario, la mansión en si misma es un propio jefe final del videojuego.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**ENEMIGOS**

**--Mr.Spooks**

El señor Spooks "Spuck Larry" vivio con su familia hace años atrás en la mismisima mansión, la cual fue usada por su familia, sus dos padres y su hermana pequeña, Spuck vivió un maltrato constante por parte de su padrastro alcoholico, el cual le golpeaba y lo encerraba en el sotano.

Esto convirtió a Larry en un completo psicopata que buscaba dolor y venganza de todos, de modo que un día cogio un hacha y mató a todos sus compañeros de clase una noche de halloween. Finalmente tras llegar a casa mientras todos dormían cortó la garganta de sus padres y su hermana para finalmente triturarlos y esconderlos en algún lugar de la mansión.

**--Incubus**

Una criatura demoniaca con forma de humano "puede tormar forma de niño y de adulto", este engendro salido del mismo infierno acude a la llamada de dolor y venganza de Spooks para poder satisfacer su deseo de sangre. Las victimas: nosotros!

**--Larry Spucks**

Este enemigo no es ningun humano o criatura, se trata de una mansión con garras que se puede arrastrar por el suelo, tiene una boca enorme afilada y se dedica a engullir todo, este jefe final es la ultima batalla para vencer el juego y debemos de tener las armas al maximo junto a la estructura para poderlo combatir.

La mansión, junto a todos los niños raptados y asesinados por Spooks, se empieza a mover y acorralar a los jugadores, se dirige a nuestra base.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**HABILIDADES UNICAS DE CLASES**

EXPLORADOR- Ultimo Aliento

-El explorador cuando detecta enemigos cerca se vuelve invisible para los enemigos y mucho más veloz. Perfecto para revelar posiciónes enemigas y escapar como ultimo recurso.

MECANICO- Loco por la ciencia

-El mecanico, crea a partir de sus recursos una poderosa torreta que dispara dardos de diana a toda velocidad. Esta torreta puede ser mejorada a lo largo de la partida.

APOYO- Psicopatía Maxima

-El apoyo recibe un subidón de adrenalina y comienza a realizar ataques cuerpo a cuerpo letales, sus ataques con arma de distancia ven duplicado su daño un 200%, los explosivos tienen más rango y es capaz de curar a sus compañeros mucho más rapido.