INTRODUCCION:

El personaje del videojuego es un muchacho de 18 años de edad, residente en el conocido estado Indiana , el cual acaba de empezar la universidad, y como todos los adolescentes que se encuentran en esta etapa de su vida, una de las mayores preocupaciones que tiene, es entrar en la famosa hermandad de Alphasic (αsic), para lo cual debe superar una gran cantidad de retos y pruebas, entre las que se encuentra un pequeño viaje al hospital psiquiátrico abandonado de la calle 13, en el cual se encuentra escondido un pequeño año característico de los miembros de esta hermandad, tras esta prueba conseguirá definitivamente unirse a esta casa y ser un hermano más, por lo que como podremos descubrir, Connor tendrá un gran empeño, y nada le detendrá en su búsqueda.

Antes de esta ultima prueba Connor ha podido disfrutar de un pequeño banquete que le han ofrecido sus compañeros, para que tenga fuerza para la misión; lo que él no sabe es que, para complicar aun mas la tarea, y poder divertirse un poco, han introducido una droga que conocemos como “Jingle-jangle” la cual a la media hora causa múltiples alucinaciones en los consumidores.

El hospital Hellingly, lleva abandonado exactamente 100 años, y anteriormente fue el lugar de residencia de infinidad de pacientes con problemas mentales de todo tipo, desde psicópatas, alucinaciones, bipolaridades, esquizofrenia, demencias… y por supuesto gente inocente que simplemente no era comprendida, dada la época en la que se encontraban, así que como es de entender, estos últimos pacientes al igual que nuestro protagonista, deseaban salir de allí, para lo cual idearon diferentes estrategias, y fueron dejando un rastro de como realizar esta tarea, lo cual le vendrá muy bien a Connor para poder conseguir encontrar el anillo.

APARIENCIA Y SENSACION:

Comencemos con la apariencia, la cual y principal es la de hospital, abandonado, algo que todos hemos visto en películas, juegos, series… con las ventanas rotas, las puertas atrancadas, muebles de madera podrida, basura por el suelo, jeringuillas vejas, medicamentos por los armarios… un sitio poco seguro por lo general, donde además podemos encontrar múltiples animales que han decidió establecer ahí su habita, pero esta no será la principal preocupación de nuestro personaje, pues el tendrá que lidiar con múltiples seres/fantasmas (alucinaciones9 que podrán ayudarle o no en su camino.

Todo esto nos va a dar una sensación de inseguridad, de peligro constante, y un pequeño miedo en el cuerpo a base del pensamiento que se genera constantemente, de que en cualquier momento puede aparecer algo que nos sorprenda, y a la vez una subida de endorfinas según conseguimos estar más cerca del anillo… o al menos lo parece.

PERSONAJE:

El personaje principal es Connor, al que ya conocemos, pero a lo largo del juego, irán apreciado múltiples fantasmas/recuerdos de los antiguos residentes que le irán contando su historia, la razón de porque estaban ahí, las torturas que sufrían, como intentaron escarpara… y todos ellos coincidirán en recordar en aquel enfermero que los llevaba al electroshock, les maltrataba, y les encerraba, el cual acabara intentado impedirle conseguir el anillo.

Por otra parte, encontraremos diversos animalitos nocturnos, ratas, murciélagos… que le irán quitando fuerza a Connor (si sufre muchos ataques de estas morirá y deberá reiniciar la partida)