

Historia para Narrar (Narrador)

"Alfred vivió sus últimos días olvidado por aquellos que alguna vez llamaba familia. Encerrado en el Asilo, su vida se consumió en la soledad y el resentimiento. Un hombre narcisista, que jamás reconoció sus errores, murió de la manera más humillante posible, solo, en el baño. Ahora, su espíritu vaga por los pasillos oscuros y vacíos del lugar que alguna vez lo contuvo. No busca redención, ni paz. Alfred está aquí para vengarse de quienes osan perturbar su descanso eterno. Él es el guardián del asilo, un alma que se alimenta del miedo de quienes se atreven a cruzar la puerta. Nadie sale indemne de su ira."

Bytes o Fragmentos de Alfred (Momentos clave)

1. Cuando los jugadores entran por primera vez en el asilo:

- "¿Quién se atreve a pisar mi hogar? ¡Nadie me respetó en vida, y menos lo harán ahora!"

2. Cuando los jugadores encuentran su habitación:

- "Aquí... aquí es donde pasé mis últimos días... Pero no, no me detendré. No hasta que paguen."

3. Cuando los jugadores intentan restaurar alguna parte del asilo:

- "Tontos. ¿Creen que pueden devolverle la vida a este lugar? ¡Este asilo es mío, malditos sean!"

4. Cuando el jugador toma algo que perteneció a Alfred:

- "¡Devuélvelo! ¡Ese era mío! Nadie tiene derecho a tocar mis cosas. ¡Nadie!"

5. Cuando Alfred aparece físicamente como espíritu:

- "Pensaban que podrían limpiarlo todo. Pero no pueden limpiar lo que he dejado atrás... mi furia, mi dolor, mi venganza."

6. Si el jugador se queda mucho tiempo en una habitación:

- "¿Te has perdido? Qué lástima, ya es tarde para salir. El asilo ha elegido... y no serás tú quien lo abandone."

Diálogo del Juego (Solo de Alfred)

1. Al inicio del juego, cuando el jugador entra al asilo:

- "Este lugar... mi santuario... ¿Por qué han venido? No saben lo que les espera."

2. Cuando los jugadores tratan de escapar:

- "No hay salida. ¿Lo entiendes? Aquí no hay escapatoria... Yo soy el que dicta las reglas ahora."

3. Cuando Alfred se dirige al jugador después de una falla:

- "¿Es eso lo mejor que puedes hacer? ¡Patético! Me recuerdas a ellos... tan débiles, tan inútiles."

4. Si el jugador logra progresar o resolver un puzzle:

- "Crees que te estoy dejando ganar... Pero es solo el principio. No estás ni cerca de entender mi sufrimiento."

5. En el momento en que el jugador está a punto de enfrentarse al final:

- "He estado aquí por mucho tiempo... esperando este momento. ¡Nadie sale con vida! ¡Este asilo es mi tumba, y ahora será la tuya!"
-

Aspectos de la Historia:

- **Venganza y resentimiento:** Alfred fue abandonado por su familia y murió en humillación. Esto desencadenó su deseo de venganza.
- **Orgullo y narcisismo:** A lo largo de su vida, Alfred nunca reconoció sus errores ni fallas, y en la muerte, su orgullo sigue siendo su peor enemigo.
- **El asilo como su reino:** Alfred ve el asilo como su único refugio, y no permitirá que nadie lo limpie o restaure.
- **Relación con el jugador:** Alfred percibe al jugador como una extensión de las personas que lo dejaron morir, y busca hacerles pagar por su abandono.