

# Guía “Cousin’s Nightmare”

## Explicación

En este breve tutorial vamos a explicar cómo escapar de la habitación que hemos diseñado, en la que nos despertaremos confusos sin saber dónde estamos ni lo que está pasando.

El juego se dividirá en tres partes principales:

- Una parte inicial en la que estará la habitación completamente oscura y en la que apenas se ve nada, excepto por una mesa iluminada en rojo y un sillón con una linterna brillante girando, que será un objeto interactivo que podremos coger.
- La segunda parte será cuando cojamos la linterna, donde realmente empiece el juego, pues antes no podíamos ver nada. Podremos explorar la habitación por completo gracias a la iluminación que la linterna desprende. Si nos fijamos bien, habrá una puerta cerrada con un candado, que al pulsarlo nos pedirá una combinación de números que estarán escondidos y repartidos a lo largo de la habitación.
- La tercera y última parte será encontrar los números escondidos. Para encontrarlos, disponemos de varias pistas. En primer lugar, están los bordes de los números que pide el candado, que ya nos quiere decir algo, pues hay luces con esos colores (menos el amarillo) en la habitación. Una vez entendido esto tenemos:
  - Hay una lámpara iluminando de color verde el sillón. Ésta no hace nada, pero justo enfrente habrá otra lámpara la cual si interactuamos con ella, encenderá y apagará su luz. Ésta tampoco hace nada a priori; sin embargo si nos adentramos más en la habitación, habrá una tercera lámpara que si encendemos, mostrará un número “5” en la pared.
  - Por la habitación también habrán repartidas tres cajas de diferentes tamaños. Si clickeamos sobre las dos pequeñas, que son las que está en una esquina y la de la cama, nuestro personaje se extrañará pues estas cajas sí son sólidas, a diferencia de la grande que podremos atravesar a modo de ilusión. Si interactuamos con la última y somos un poco pacientes, nos daremos cuenta de que se va transparentando, dejando ver un número dibujado en el cabezal de la cama de color amarillo, un “8”.
  - Por último está el número rojo. Si nos hemos fijado bien al principio del juego cuando no cogimos la linterna o cuando ésta está apagada, la iluminación de la mesa es de color rojo, pero cuando la linterna está encendida cambia de color. Si nos acercamos a la mesa estando iluminada de rojo y clickeamos sobre el jarrón, un pequeño corazón saldrá de este, y al clicar sobre él el globo a la derecha se abrirá mostrando el número restante, un “0”.

Una vez tengamos los 3 números y los coloquemos en orden, podremos hacer desaparecer el candado y abrir la puerta por el pomo, saliendo por fin al exterior y escapando de la habitación fantasma del terror.