

TENEBRA 2

**UNA OSCURA AVENTURA
EN 35 CAPÍTULOS**

Haplo

Acerca de este juego

TENEBRA 2 es un juego de rompecabezas atmosférico que pondrá a prueba tu ingenio y tu valentía. Juegas como el Chico Tenebra, el desafortunado protagonista que ha quedado atrapado en un misterioso laberinto subterráneo. También le tiene mucho miedo a la oscuridad y se niega a avanzar a menos que las áreas estén iluminadas. Tu única esperanza de escape es resolver todos los rompecabezas que te esperan en la oscuridad.

TENEBRA 2 es una secuela de **TENEBRA**.

Cómo cargar el juego

Para utilizar el cartucho insértalo en tu Amstrad CPC o emulador.

Para cargar desde disco, insértalo en la unidad y escribe:

```
LOAD "T2.BAS"
```

```
RUN
```

Para cargar desde cinta, insértala y escribe:

```
|TAPE
```

```
LOAD "T2.BAS"
```

```
RUN
```

También puedes jugar usando un emulador.

Controles

Puedes usar un Joystick o el teclado:

Acción	Teclado	Joystick
Movimiento	TECLAS DE CURSOR	Direcciones del joystick
Tomar/soltar la antorcha	BARRA ESPA- CIADORA	FUEGO
Disparar arma de portales	OPQA	FUEGO + Joystick
Alternar efectos de sonido	S	-
Alternar parpadeo de las luces	F	-
Reiniciar el nivel	ESC	-

Códigos

Cada nivel tiene un código único que puedes usar para saltar directamente a él justo después de la pantalla del título. Puedes anotar el código de cada nivel en la última página de este manual.

Elementos de juego

El juego consta de varios elementos que encontrarás a lo largo de tu aventura. Aprenderás sobre ellos a medida que avances en el juego. Aquí tienes una breve descripción de cada elemento:

El jugador



Controlas al **Chico Tenebra**, el desafortunado protagonista de este juego. Puede moverse en cuatro direcciones y usar diferentes objetos para interactuar con su entorno. El pobre hombre tiene miedo a la oscuridad, por lo que solo puede moverse dentro de las áreas iluminadas.

Portón



El objetivo de cada nivel es que llegues al **portón** para salir del nivel.

Antorchas



Las **antorchas** son tu principal fuente de luz en el oscuro laberinto. Puedes usarlas para iluminar tu entorno y moverte. Para recoger una **antorcha**, camina sobre ella y presiona fuego. Para soltarla, presiona fuego nuevamente.

Braseros



Los **braseros** son fuentes permanentes de luz que no se pueden mover (a menos que estén sobre **rieles**) y te ayudan a desplazarte por el laberinto. La mayoría de los **braseros** están encendidos, pero algunos están apa-

gados. Los puedes encender al acercarte a uno de ellos mientras sostienes una **antorcha**.

Grietas en las paredes



Puedes pasar por las **grietas en la pared**, pero son demasiado estrechas para que puedas llevar la antorcha contigo. Necesitarás soltar la antorcha antes de pasar por una **grieta**.

Braseros sobre rieles



Los **braseros sobre rieles** son fuentes móviles de luz que puedes empujar a lo largo de las vías. Se pueden usar para iluminar áreas oscuras o activar **sensores**.

Martillo



El **martillo** te permite arreglar una sección dañada de los **rieles**. Para arreglar un riel, párate sobre un **riel roto** mientras sostienes el **martillo**.

Charcos de aceite



Los **charcos de aceite** aumentan el radio de la **antorcha** que estás sosteniendo. Para usar un **charco de aceite**, camina sobre él

mientras sostienes tu **antorcha**. No tiene efecto en las **antorchas** que ya están brillando al máximo.

Puertas y llaves



Las **puertas** no se pueden abrir sin una **llave**. Una vez que hayas encontrado una **llave**, pasa por una **puerta** para abrirla.

Portones cerrados



Los **portones** a veces están cerrados y requieren un **sensor de luz** activo para abrirse.

Sensor de luz



Este **sensor** detecta la presencia de luz y abre el **portón** para que puedas salir. Para usar el **sensor de luz**, coloca una fuente de luz (como tu **antorcha** o un **brasero sobre rieles**) cerca de él y la puerta se abrirá.

Arcos inestables



Los **arcos inestables** son estructuras que se derrumban cuando caminas debajo de ellos. Ten cuidado, si caminas debajo de un **arco inestable**, se cerrará el camino detrás de ti y tendrás que encontrar otra ruta.

Pistola de portales



La **pistola de portales** te permite crear portales entre diferentes ubicaciones. Para usarla, presiona las teclas **6**, **7**, **8** o **9**, o presiona **FUEGO** + la dirección en la que quieres disparar con el joystick. Un **portal** aparecerá en la **pared**. Una vez que hayas colocado dos **portales**, puedes caminar a través de cualquiera de ellos para teletransportarte al otro lado.

Portales



Los **portales** son aberturas que te permiten viajar entre diferentes ubicaciones. Algunos niveles tienen **portales** ya desplegados, pero también puedes crearlos usando la **pistola de portales** en **paredes especiales**.

Paredes especiales



Las **paredes especiales** son paredes que, si disparas sobre ellas con la **pistola de portales**, podras crear nuevos **portales**. Los disparos de la **pistola de portales** no pasarán a través de las **paredes** a menos que ellas tengan **ventanas**.



Fizzlers



Se llaman **fizzlers** a las barreras que destruyen los **portales** cuando las cruzas. Se pueden usar para evitar que uses portales.

Paredes débiles y el pico



Las **paredes débiles** se pueden derrumbar con un **pico** para abrir nuevos caminos. Para destruir una **pared débil**, camina hacia ella mientras sostienes el **pico**.

Puertas corredizas y placas de presión



Las **puertas corredizas** son puertas que se abren o cierran cuando se activan con una **placa de presión**. Para abrir o cerrar una **puerta corrediza**, pisa una **placa de presión** y observa cómo la puerta cambia de cerrada a abierta (y viceversa).

Consejos y trucos

Aquí tienes algunos consejos y trucos que pueden ayudarte a resolver los rompecabezas y escapar de todas estas mazmorras y criptas:

- Explora cada rincón del nivel y no tengas miedo de mover las antorchas. ¡No hay restricciones de tiempo, estas antorchas arderán para siempre!
- Experimenta con diferentes combinaciones de objetos y posiciones de luz. Cada nivel tiene una solución.
- Piensa creativamente y recuerda los objetos en tu inventario.
- Descubre si la tarta es una mentira... si hay un portal, debería haber tarta. 🍰
- ¡Diviértete y disfruta del juego!

Créditos

TENEBRA 2 fue creado, desarrollado y puesto a tu disposición para el **AMSTRAD CPC** por **HAPLO** (Ali Pouladi) en 2023.

Gracias a **MARUKPA** por este manual.

Soporte e información adicional

Si tienes alguna pregunta, comentario o sugerencia sobre **TENEBRA 2**, o te gustaría saber más sobre otros juegos de 8 y 16 bits, por favor contacta a **HAPLO** por correo electrónico o en itch.io.

Sitio web: <https://h4plo.itch.io/>

Correo electrónico: haplotenebra@gmail.com

¡Agradecemos tu apoyo y esperamos que disfrutes del juego!

© Ali Poualdi (Haplo) 2022-23.

Códigos para los niveles de Tenebra 2

Nivel 1 _____ Nivel 19 _____

Nivel 2 _____ Nivel 20 _____

Nivel 3 _____ Nivel 21 _____

Nivel 4 _____ Nivel 22 _____

Nivel 5 _____ Nivel 23 _____

Nivel 6 _____ Nivel 24 _____

Nivel 7 _____ Nivel 25 _____

Nivel 8 _____ Nivel 26 _____

Nivel 9 _____ Nivel 27 _____

Nivel 10 _____ Nivel 28 _____

Nivel 11 _____ Nivel 29 _____

Nivel 12 _____ Nivel 30 _____

Nivel 13 _____ Nivel 31 _____

Nivel 14 _____ Nivel 32 _____

Nivel 15 _____ Nivel 33 _____

Nivel 16 _____ Nivel 34 _____

Nivel 17 _____ Nivel 35 _____

Nivel 18 _____

