

SACRIFICIO

Può darsi che in certi livelli ti sei ficcato in situazione impossibile – e piuttosto che aspettare lo scadere del tempo, puoi scagliere di sacrificare quella vita e ricominciare di nuovo il livello. Ricorda però, che ogni tanto appaiono le icone di Riavvolgimento, le quali hanno lo stesso effetto senza bisogno di dover fare il sacrificio. Quando sacrifichi la tua ultima vita, il gioco termina.

GIOCO A DUE

E' possibile giocare Revelation in due. Seleziona i metodi di controllo all'inizio del gioco. Ogni giocatore esegue a turno per tutta la durata dei livelli. I turni vengono scambiati quando un giocatore perde una vita. Quando tutti e due i giocatori hanno perso le loro vite, possono scrivere i propri nomi sulla tabella di punteggio elevato, se i loro punti sono sufficienti a meritare questo onore.

TABELLA PUNTEGGIO ELEVATO

I giocatori che conseguono punteggi notevoli, possono scrivere il proprio nome sulla tabella. Questa conserva i punti in ordine di grado e illustra anche i livelli in cui sono stati ottenuti.

REVELATION! por KRISALIS SOFTWARE

Designado y desarrollado por Teque London Ltd

Código	– Barry Costas
Diseño	– Dean Lester
Música	– Matt Furniss
Gráficos	– Mark Potente

OPERACION DE CARGA

ST y AMIGA: Insertar disk y luego encender el ordenador.

PC: Coloca el disk en la unidad A; y en el aviso de MS-DOS escribe "A:REV>EXE".

CONTROLES

Elige el número de jugadores y el tipo de control desde el menú.

TECLADO

Izquierda (+ Agarrar = en sentido contrario a las agujas del reloj)	= "Z"
Derecha (+ Agarrar = en el sentido de las agujas del reloj)	= "X"
Arriba	= "P"
Abajo	= "L"
Agarrar	= "ESPACIO"
Sacrificar	= "ESCAPE"

PALANCA

Utiliza la PRIMERA conexión de la palanca. Usa ARRIBA ABAJO IZQUIERDA y DERECHA, con FUEGO para Agarra y ESCAPE para sacrificar.

• NOTA QUE EL JUGADOR 2 SIEMPRE UTILIZA LA SEGUNDA CONECCION DE LA PALANCA •

Presiona Agarra para empezar, o escribe la contraseña si sabes como llegar a niveles mas avanzados.

Presiona Agarrar, para saltarte la secuencia animada.

OBJECTIVO DEL JUEGO

Cada pantalla representa el mecanismo de cierre de una caja fuerte. La puerta de la caja fuerte debe ser abierta para poder tener acceso a las cajas del depósito de seguridad que hay en ella. Las ruedas deben arreglarse correctamente para igualar las flechas, de modo que cada flecha de un color, apunte al segmento de la rueda del mismo color. Hay un limite de tiempo estricto en cada nivel. Si se te acaba el tiempo, entonces la policia te cogerá con las manos en la masa y perderás una vida.

Las ruedas giran al mover el curso sobre la rueda deseada, debes Agarrarla (y sostenerla), y luego girarla a favor o en contra de las agujas del reloj. Solo aquellas ruedas CON DISCOS en ellas, podrán ser giradas directamente, pero sólo en etapas simples de 90 grados en cualquier sentido.

NIVEL DE BONIFICACION

Cuando se obtiene este icono de dentro de la caja de seguridad, tendrás un movimiento seguro especial. Tienes sólo diez segundos para elegir y girar una rueda que creas te completará el nivel. Si aciertas, te ganarás el contenido de todas las cajas.

PANEL DE POSICION

El panel que está a la izquierda de la pantalla, muestra en la parte de arriba el número del nivel en

el que te encuentras, la puntuación del jugador 1, las vidas y los cierres así como el tiempo que te queda. Lo mismo para el jugador 2.

CONTRASEÑA

Cada diez niveles serás premiado con una Contraseña, que te permitirá reempezar el juego en este punto en cualquier otro momento, con sólo escribirla al principio. Hay siete Contraseñas — Entonces ... ¿que hay después del Nivel 80?

SACRIFICIO

Te puedes encontrar en ciertos niveles en una posición imposible — en vez de tener que esperar a que el tiempo se te termine, puedes elegir el sacrificar esa vida y reempezar otra vez ese nivel. Recuerda sin embargo, que hay iconos de rebobinado de vez en cuando, los cuales tienen el mismo efecto sin la necesidad de que sacrifiques vidas. Si sacrificas tu última vida, entonces este juego se termina.

JUEGO PARA 2 JUGADORES

Es posible jugar Revelation con dos jugadores. Elige el mecanismo de control al principio del juego. Cada jugador tiene un turno para jugar a través de los distintos niveles. Los turnos se cambian cada vez que un jugador pierde una vida. Cuando ambos jugadores han utilizado todas sus vidas, se les presentará la oportunidad de escribir sus nombres en la tabla de puntuaciones altas, si es que sus puntuaciones han sido lo suficientemente altas como para merecerlo.

TABLA DE PUNTUACIONES ALTAS

A los jugadores que logren puntuaciones dignas de notar, se les dará la oportunidad de escribir sus nombres en la tabla de puntuaciones altas. Esta guarda las puntuaciones en orden jerárquico y también muestra los niveles logrados.

LES REGLAS DE REVELATION

La única regla en Revelation es que, ruedas adyacentes no pueden tener tocándose idénticos colores — si una rueda gira de manera que choca de esta manera con otra de las ruedas vecinas, entonces la rueda de la lado rotará en el sentido de las agujas del reloj hasta eliminar el choque de colores. Nota que esto puede producir más de un giro antes de poder eliminar el choque. De la misma forma, esto puede provocar otros choques, y así puede crearse una reacción en cadena. La habilidad

para predecir estas reacciones en cadena, y el adelantarse a lo que sucederá, es la clave para llegar a ser un jugador hábil de Revelation.

SEGMENTOS ESPECIALES

Hay dos tipos de colores en Revelation, los cuales tienen una función ligeramente diferente a los segmentos normales. Los segmentos BLANCOS nunca chocan con ningún color, ni consigo mismos. Esto puede ser de gran utilidad para controlar reacciones en cadena. Los segmentos ROJOS LATIENTES son trampas explosivas — si estos chocan entre sí, entonces suena la alarma y pierdes una vida, así que mantente bien alejado de ellos.

CIERRES

Para ayudarte, comenzarás el juego con tres cierres. Esto te permitirá congelar los tipos de rueda SIN ESFERAS DE ENGRANAJES, permitiéndote acortar niveles difíciles evitando reacciones en cadena, ya que una rueda trabada no puede girar. Traba una rueda simplemente agarrándola. Para destrabarla, agarrala otra vez. Nota que es posible resolver todos los niveles en el juego sin necesidad de utilizar los cierres, sin embargo, estos pueden hacer que las soluciones sean más fáciles y más rápidas de alcanzar.

POWERUPS

En un nivel pueden aparecer una serie surtida de powerups. Discos con números en ellos que ganarán la cantidad de segundos extras indicada por el número, si los Agarras. Las flechas de giro izquierdo, girarán un nivel retrocediendo hasta su configuración inicial — muy útil si te haces un lío — nota no obstante, que el reloj no se inicializa. Señales de parada detendrán el reloj hasta que Agarrar se utilice de nuevo.

COMPLETANDO UN NIVEL

Si un nivel ha sido completado, por ejemplo, todas las flechas están apuntando a los segmentos del sus mismos colores, entonces la puerta de la caja fuerte se abrirá y se verán nueve depósitos de seguridad. Dentro de ellos puedes encontrar objetos de valor, un powerup, un nivel de bonificación, o nada. Utiliza el cursor para Agarrar las cajas y sus contenidos. Abrir cada caja te costará 5 segundos del tiempo que te queda — puedes abrir tantas cajas como te de tiempo.

- Joyas, efectivo y otros valores ganan su valor en dólares que serán añadidos a tu puntuación. Los corazones te dan una vida extra, los candados un cierre extra y el icono de nivel de bonificación te permiten un nivel de bonificación de un simple movimiento.