

BIENVENIDO A POPULOUS II

GENERALIDADES

Como uno de los muchos hijos de Zeus, padre de todo, exiges el puesto que te corresponde por derecho entre los dioses del Monte Olimpo. Pero Zeus no va a darte tu herencia sólo por que se lo pidas. Debes probar que eres digno de ello derrotando a los 32 oponentes divinos que gobiernan los 1000 mundos de Populous II.

COMIENZA CON LA TARJETA DE RESUMEN DE COMANDOS

La tarjeta de resumen de comandos contiene todas las instrucciones necesarias para cargar Populous II.

CREA TU DEIDAD

Tu primera tarea es crear el tipo de deidad que quieres ser. Tú eliges los ojos, boca y cabeza que indican si eres benevolente y sabio, orgulloso y belicoso, brutal y cruel o alguna extraña combinación de estas características.

La personalidad de tu dios afecta a cómo reaccionan tus oponentes frente a ti. Por ejemplo, si tu deidad parece agresiva, tu oponente hará la guerra más duramente. Si parece un sabio, el combate será más sutil e inteligente.



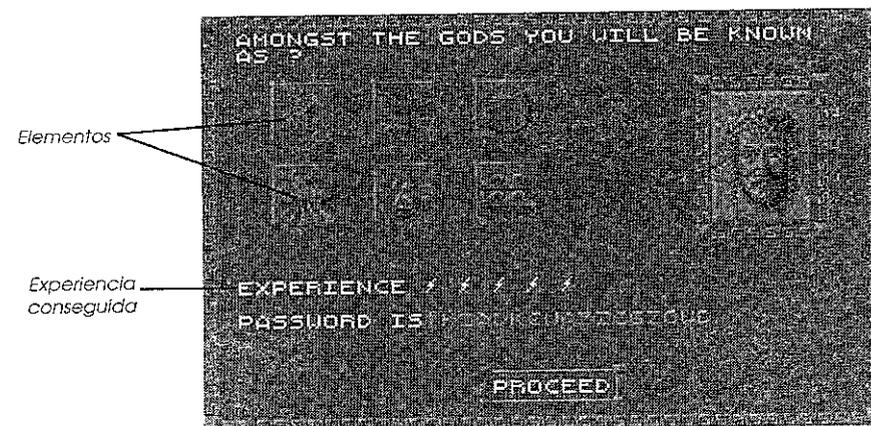
LOS JUEGOS DE CONQUISTA FORMAN PARTE DE UNA SERIE

Existen dos formas de jugar al Populous II: juegos de conquista y juegos de usuario. En el modo juego de conquista debes conquistar una serie de mundos. El juego se va complicando progresivamente conforme vas enfrentándote a terrenos más difíciles, dioses más fuertes y energías divinas más potentes (conocidos como efectos de intervención divina).

CONQUEST GAME

CADA CONQUISTA AUMENTA TU EXPERIENCIA

Si juegas bien un juego de conquista, te verás premiado con experiencia. Después de cada conquista, puedes cambiar tu experiencia por una energía mayor en las seis fuerzas de naturaleza. Puedes decidir concentrarte en un elemento en particular, (convirtiéndote, por ejemplo, en un dios del fuego) o puedes aplicar tu experiencia sobre todas las fuerzas.



LA META FINAL: DERROTAR A ZEUS

La batalla final en la serie conquista es contra tu padre y maestro supremo, Zeus. Derrótale y podrás tomar tu sitio entre los dioses.

LOS JUEGOS DE USUARIO TE PERMITEN VARIAR LAS CONDICIONES

En el modo usuario, juegas en una tierra sin orden con todos los efectos que hayas ganado en los juegos de conquista. Por ejemplo, si has jugado tres juegos de conquista y has visto algunos efectos diferentes, en el modo Usuario podrás jugar con todos esos efectos combinados.

CUSTOM GAME

LA PROGRESION EN LAS CONQUISTAS AFECTA A LOS JUEGOS DE USUARIO

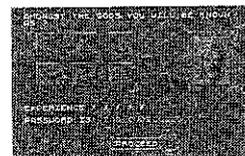
En un juego de usuario, los efectos de intervención divina que puedes utilizar están limitados a tu progresión en la serie conquista; no puedes utilizar efectos que todavía no hayas visto en uno de conquista. Esta es la única limitación al tipo de juego de usuario que puedes crear.

AL PRINCIPIO...

Esta sección te ayudará a comenzar, mostrándote las técnicas y conceptos que vas a necesitar para conquistar el primer mundo de la serie conquista.

CREA UN DIOS

Desde el menú de juego (Game Menu), selecciona Create Your Deity (crear tu deidad) con el botón izquierdo del ratón. Aparece la pantalla Create Deity:



Marca sobre Proceed para volver al menú de juego.

Comenzarás el juego con cinco rayos refulgentes de experiencia. Aplicalos a uno de los seis iconos de elementos marcando sobre cualquiera de ellos. Puedes aplicar tu experiencia a todos marcando una vez en cada uno de los cinco iconos diferentes, o puedes concentrar tu fuerza en uno marcando cinco veces sobre el mismo elemento.

Al final de cada batalla, puedes ganar más rayos refulgentes de experiencia para fortalecer aún más tu experiencia en los otros elementos.



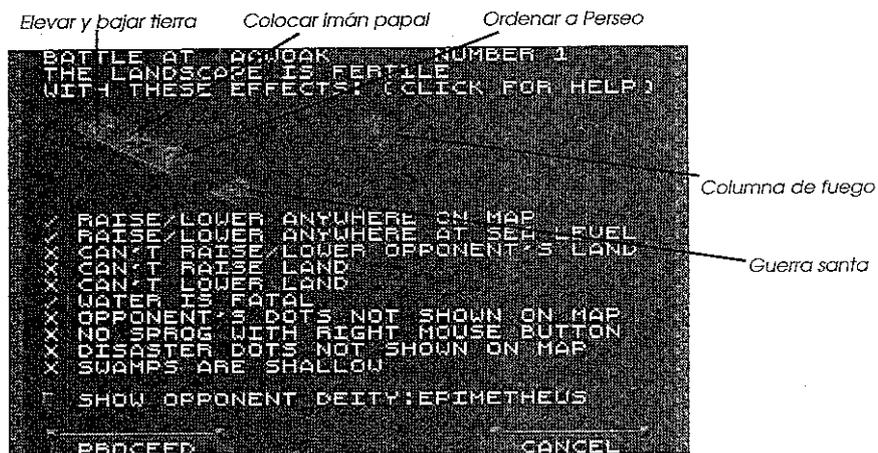
1260



1270

ELIGE UN JUEGO DE CONQUISTA

Selecciona Conquest Game (juego de conquista), en el menú de juego. Aparece la pantalla Next Conquest (siguiente conquista):



La pantalla "siguiente conquista" te muestra qué efectos de intervención divina y normas especiales se aplican al mundo que estás a punto de conquistar. En este primer mundo sólo puedes utilizar cinco efectos: elevar y bajar tierra, colocar el ímán papal, ordenar Perseo, guerra santa y columna de fuego. La marca (4) indica que en este mundo se te aplica una norma especial; por ejemplo, la marca cerca de "Water is Fatal" (el agua es mortal) indica que la gente siempre se ahoga si cae en el agua.

Existen 1000 mundos en la serie conquista. Cada mundo tiene un número y un nombre. El número del primer mundo de la serie es 0; su nombre es DOEGAC. Cada vez que conquistas un mundo, Zeus te da el nombre del siguiente con el que quiere que combates. Escribe siempre el nombre de cualquier mundo que te dé Zeus. Si sales de Populous II, necesitarás este nombre para continuar la serie conquista donde la dejaste.

Selecciona Proceed (seguir) para comenzar el juego.

COMO HACER UNA PAUSA

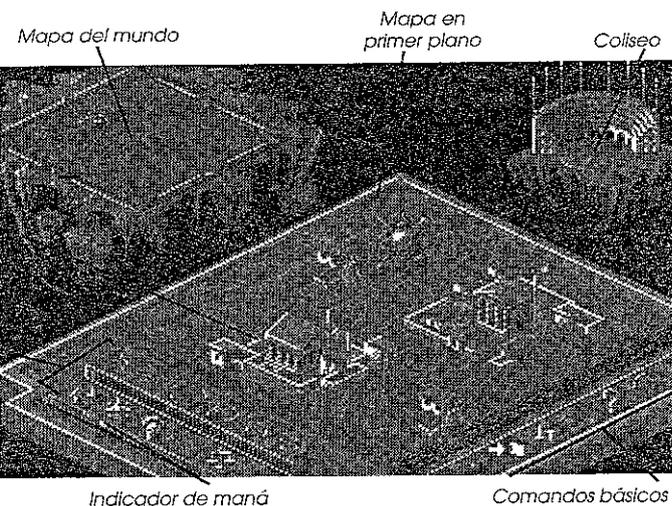
Una vez que comienza la batalla, puede que quieras hacer una pausa de vez en cuando para poder seguir el tutorial. Para hacerlo, pulsa la tecla F10. Para volver al juego, vuelve a pulsar F10.

LA BATALLA COMIENZA

Cuando comienza el juego, estarás viendo a tus adoradores.

El **mapa del mundo** es una visión de todo el mundo en el que estás actualmente. Normalmente las poblaciones buena y mala viven en lados opuestos del mapa.

El **mapa en primer plano** es una visión agrandada de un punto del mapa del mundo. En él aparecen todas las actividades divinas.

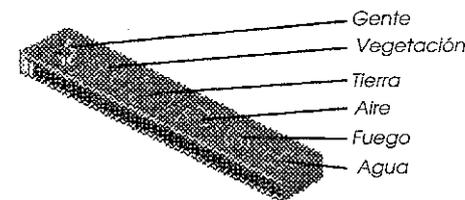


Los **caminantes** representan un número de gente que recorre la tierra como una tribu que intenta establecer asentamientos con mucha población. Los caminantes tienen que protegerse del clima y han de asentarse en una tierra llana que pueda mantenerlos. Cuando se asientan construyen viviendas.

Los **efectos de intervención divina** son un arsenal de poderes sorprendentes y de potentísimos desastres. Existen seis categorías o elementos, cada uno con cinco efectos individuales. Los Efectos que puedas utilizar dependerán del mundo en el que estás luchando.

El **indicador de maná** mide tu maná. El maná es una reserva de energía que puedes utilizar para conseguir efectos. El maná emana de la adoración piadosa de tus seguidores; cuantos más tengas, más cantidad de maná poseerás. La línea roja en la base del indicador de maná muestra el total de tu maná. El puntero indica los efectos que puedes utilizar actualmente.

Ahora sólo tienes maná para elevar o bajar la tierra. Puede que tengas que usar tu maná y no te quede para elevar y/o rebajar el terreno, pero no te preocupes. A medida que ayudes a tu pueblo a multiplicarse, tu maná crecerá.



Efectos de intervención divina

Los **comandos básicos** te permiten influir en la conducta general de tus seguidores, conseguir información sobre poblaciones y asentamientos y activar el Game Requester (cuadro de información).

El **Coliseo** es un indicador de población para adoradores, ya sean malos o buenos. Conforme van cambiando las poblaciones, el coliseo se llena o vacía para reflejar el número de habitantes. Las poblaciones buenas aparecen en azul, las malas en rojo. También se puede usar el coliseo para rastrear caminantes y asentamientos y conseguir información sobre su fuerza e invenciones.

COMO CAMBIAR LA VISUALIZACION

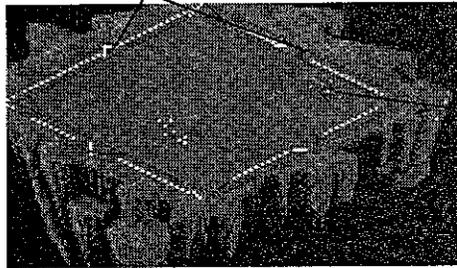
Para jugar Populous II es fundamental cambiar de visualización. Existen varias formas de cambiarla. La más fácil es enrollar la pantalla con las teclas de cursor o con el teclado numérico.



También se puede utilizar el mapa del mundo para cambiar la visualización. El área que estás visualizando actualmente está marcada con un diamante negro:

Señala el mapa del mundo y pulsa en un botón del ratón. Una pulsación en la derecha cambia la visualización al punto que has señalado. En la izquierda desplaza la visualización un grado en dicha dirección.

Flechas de dirección



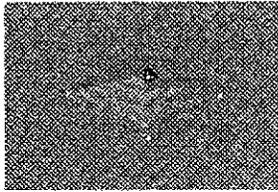
Vista ampliada actual

Además puedes desplazar la pantalla pulsando sobre la flechas de dirección que aparecen alrededor del mapa del mundo. El mapa se irá enrollando mientras mantengas el botón del ratón apretado.

TIERRA ALLANADA

Tus seguidores necesitan tierras llanas para sembrar y crear asentamientos, de modo que lo primero que deberías hacer es allanar el terreno en torno a sus asentamientos. El terreno está diseñado en una red cuadrículada, de modo que la tierra se levanta o rebaja cuadro por cuadro. Nota: en algunos mundos no puedes elevar y/o rebajar tu tierra ni la de tus enemigos.

Para elevar un cuadrado de tierra, mueve el cursor del diamante al centro del cuadrado y pulsa en el botón izquierdo.

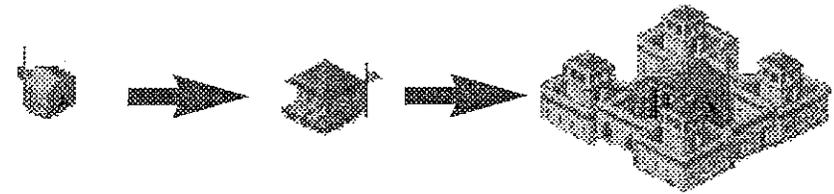


Para bajar un cuadrado de tierra, desplaza el cursor del diamante al centro del cuadrado y pulsa en el botón derecho.



CREA ASENTAMIENTOS GRANDES

Crear nuevos asentamientos es fundamental para ganar un mundo. Los asentamientos crecen según la cantidad de tierras de cultivo que les rodeen; cuanta más tierra haya, mayor será el asentamiento. Los asentamientos más grandes son los castillos. Los castillos aumentan tu población de forma más rápida, así que, en principio, son los más valiosos. Los castillos también están más desarrollados tecnológicamente, por lo que sus armas, más avanzadas, harán que tus hombres sean luchadores más efectivos. Para crear un castillo, allana la tierra en torno cualquier vivienda.

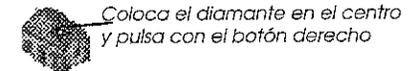


ENVIA A LOS TUYOS

Cuando un asentamiento se llena con gente, iza su bandera. Cuando ésta alcanza la cima, el asentamiento está lleno. En este momento, sale automáticamente un caminante que va a buscar un nuevo lugar en el que asentarse.

En el inicio de una batalla, no tienes que esperar que tus asentamientos se llenen antes de enviar caminantes. Cuanto más grandes sean los asentamientos que tienes, más rápido crecerá tu población. Aquí es donde entra la técnica del envío. El envío es la forma más importante de multiplicar tu población. Cuando envías a un emisario, estás ordenándole a un asentamiento que lleve a una porción de su población fuera del terreno, en busca de un nuevo hogar.

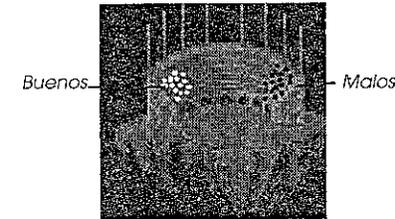
Para enviar a un caminante de una vivienda, señala el centro de la misma y pulsa el botón derecho del ratón. El cursor de diamante debe estar en el centro exacto de la vivienda.



Coloca el diamante en el centro y pulsa con el botón derecho

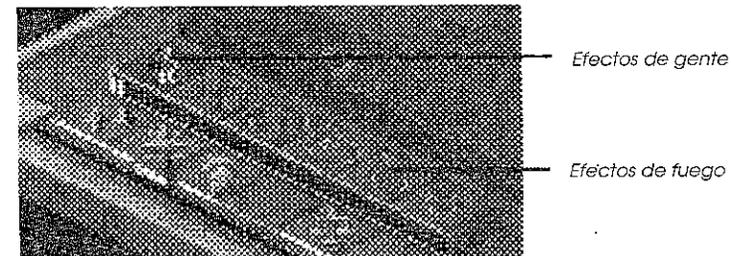
COMPARA POBLACIONES

Mientras estés jugando, utiliza el coliseo para comparar tu población con la del enemigo. La población buena aparece como puntos azules, la mala como rojos.



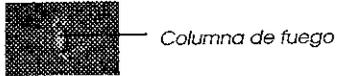
UTILIZA LOS EFECTOS DE INTERVENCION DIVINA

Una vez que hayas incrementado tu maná, puedes usar alguno de los cinco efectos disponibles en DOEGAC. Para cambiar de efectos de gente a efectos de fuego, marca sobre el icono correspondiente.



EFFECTOS DE FUEGO

El único efecto de fuego disponible en DOEGAC es la columna de fuego, que levanta una enorme columna de fuego que se desplaza por la tierra. Para crear una columna de fuego, pulsa con el botón izquierdo en el icono de columna de fuego.



Una pequeña columna en el puntero indica que la columna está lista para encender.

Desplaza el cursor hacia el mapa en primer plano y pulsa el botón izquierdo para encender la columna. Aparecerá en alguna ubicación al azar. Cuando se quema una vivienda, perecen los adoradores enemigos. El terreno por el que pasa la columna se vuelve naranja, lo que indica que está quemado y arruinado. El enemigo tendrá que elevar o rebajar la tierra perdida para que vuelva a convertirse en terreno cultivable.

EFFECTOS DE GENTE

Existen cinco efectos de gente disponibles en DOEGAC.

- Elevar y bajar tierra. Ya conoces éste. Te permite allanar la tierra para hacerla cultivable elevando o rebajando el suelo.
- Situar el imán papal. Te permite situar el imán papal en cualquier lugar dentro del mapa en primer plano. Pulsa el botón izquierdo del ratón, desplaza el cursor al mapa en primer plano y vuelve a pulsar en el botón izquierdo. No puedes situar tu imán papal si no tienes un líder.
- Ordenar a Perseo. Esto convierte a tu líder actual en el héroe Perseo, que marcha a través de la tierra de tus oponentes y destruye cualquier asentamiento o persona que encuentre. Sólo tienes que pulsar con el botón izquierdo en este icono para llamar al héroe.
- Guerra santa. Esto fuerza a los buenos y los malos a luchar hasta que sólo sobreviva una de las poblaciones. Utiliza este efecto sólo cuando tu población sea significativamente mayor que la del enemigo.

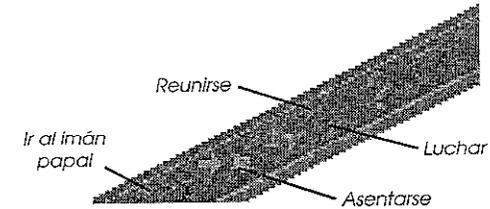
IMANES PAPALES

Los imanes papales son iconos de adoración para los buenos y los malos. Puedes llevar tu imán al territorio de los malos, así influyes en tus adoradores para que vayan e invadan los asentamientos de los malos. El primero de tus caminantes que encuentre tu imán se convierte en tu líder. Convierte a los líderes fuertes en caminantes especiales llamados héroes con tu imán papal. No puedes situar tu imán papal a no ser que tengas un líder.



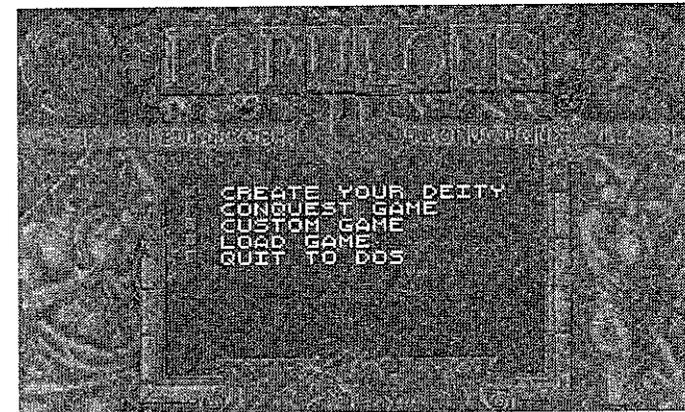
USA LOS COMANDOS DE INFLUENCIA PARA DESPLAZAR A LA GENTE

Utiliza los comandos de influir en la conducta para influir en la conducta de tus seguidores. Estos comandos están disponibles en todos los mundos y se pueden usar sin ningún que requieran maná.



- Ir al imán papal: influye en tu gente para que busque a su líder y que le sigan hasta el imán papal. Siempre puedes encontrar al líder pulsando con el botón derecho sobre esta opción. Utilízala para diseñar a tu líder y a tus adoradores, después convierte a tu líder en un héroe. Si quieres, claro.
- Asentarse: influye sobre tus caminantes para que construyan nuevas viviendas y sobre tu gente para que se reproduzca. Para crear rápidamente nuevos asentamientos, envía adoradores desde sus moradas pinchando a la derecha sobre cualquier casa.
- Luchar: estimula a tus caminantes a atacar asentamientos y a adoradores malos. Luchar estimula también a tu gente a asentarse y producir más caminantes para la batalla.
- Reunión: influye sobre tus caminantes haciendo que se unan para formar uno más fuerte. Observa que cada caminante representa un grupo de gente, de modo que cuando tus caminantes se reúnen, lo que ocurre es que las tribus se están uniendo para formar una tropa mayor. Utiliza esta conducta cuando quieras crear y fortalecer caminantes. Esta opción también influye en tu gente para que se asienten cuando están juntos.

MENU DE JUEGO (GAME MENU)

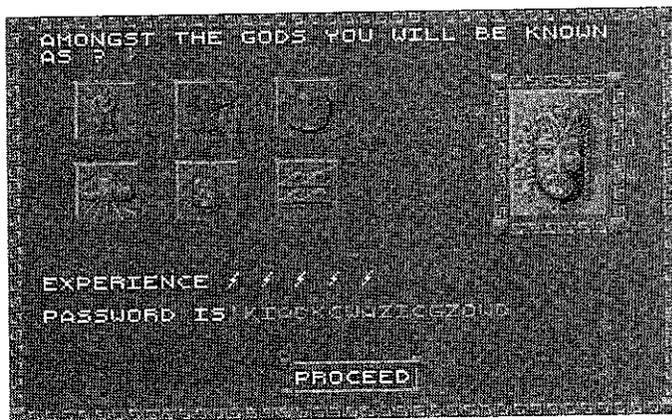


Pulsa el botón izquierdo sobre una opción del menú de juego

CREA TU DEIDAD

Te permite crear y nombrar a tu deidad y asignarle la experiencia que hayas ganado a uno de los seis elementos.





Pulsa el botón izquierdo sobre Proceed para volver al menú de juego

COMO NOMBRAR A TU DEIDAD

Para nombrar a tu deidad:

1. Pulsa el botón izquierdo en la barra del nombre. Aparecerá un punto parpadeando.
2. Escribe el nombre de tu deidad y pulsa **Return** (Enter o Intro).

COMO CREAR TU DEIDAD

Crea tu deidad con cuidado porque afectará a la forma en que el dios oponente se enfrente a ti. Escoge el tocado de estudiante y unos ojos sabios para un combate más estratégico, o el casco de un soldado y los ojos irritados para tener la experiencia de una batalla despiadada.

Para crear tu deidad:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre una flecha de selección cerca de la característica que quieres cambiar. Sigue pulsando para que pasen las diferentes características.
 2. Si quieres volver atrás, marca sobre la flecha de selección opuesta a la que estás usando.
- Elige tus ojos, cabeza y rostro cuidadosamente. Tu aspecto afectará a las reacciones de tu oponente.

COMO ASIGNAR EXPERIENCIA

Para asignar la experiencia que hayas ganado:

1. Señala uno de los seis elementos y pulsa el botón izquierdo una vez por cada rayo refulgente que quieras asignar. La mitad derecha del icono del elemento adquiere color dorado por cada rayo refulgente que asignes. Cuando la mitad derecha esté llena, la izquierda hace lo mismo y la mitad derecha se vuelve a oscurecer.
2. Escribe tu contraseña. La volver a introducirla en este mismo cuadro cuando quieras reanudar el juego.

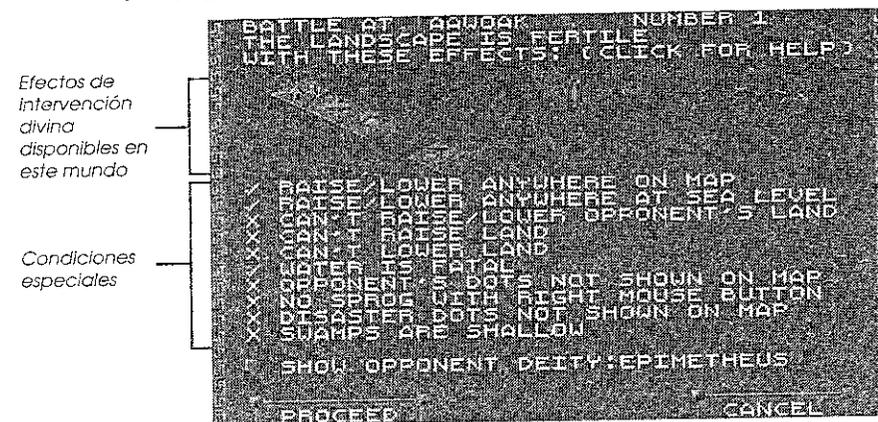
JUEGO DE CONQUISTA

Selecciona el juego de conquista para jugar a todos los mundos en progresión de dificultad. Conforme vayas progresando y ganando experiencia los oponentes serán más fuertes y más astutos, los terrenos más duros; las opciones estarán limitadas y los efectos disponibles serán distintos.

Existen 1000 mundos en Populous II, pero no tienes que terminarlos todos para enfrentarte a Zeus en el combate final. Si demuestras tu habilidad, puedes saltar mundos, por ejemplo, podrías ir del mundo 0 al 18 y de éste al 26, y así sucesivamente.

LA PANTALLA DE SIGUIENTE CONQUISTA (NEXT CONQUEST)

Cuando escojas el juego de conquista, aparece la siguiente pantalla:



Efectos de intervención divina disponibles en este mundo

Condiciones especiales

La pantalla de siguiente conquista muestra los efectos de intervención divina y los parámetros especiales que afectan al mundo que estás a punto de conquistar. La marca (4) indica que en este mundo a ti y a tu oponente se os aplica una norma especial, por ejemplo la marca frente a "Water is fatal" indica que la gente siempre se ahogará si cae en el agua. Si aparece (8) la norma no afecta a este mundo.

Estas son las normas que pueden afectar o no a los distintos mundos

RAISE/LOWER ANYWHERE ON MAP (LEVANTAR/BAJAR CUALQUIER PARTE DEL MAPA)

✓ Puedes levantar o rebajar la tierra independientemente de si se ve o no un asentamiento en el mapa en primer plano.

✗ Sólo puedes levantar o bajar tierra si se ve un asentamiento en el mapa en primer plano.

RAISE/LOWER ANYWHERE AT SEA LEVEL (LEVANTAR/BAJAR CUALQUIER PARTE AL NIVEL DEL MAR)

✓ Sólo puedes levantar y rebajar tierra al nivel del mar.

✗ No puedes levantar ni rebajar tierra al nivel del mar en el mapa en primer plano.

CAN'T RAISE/LOWER OPPONENT'S LAND (NO PUEDES LEVANTAR/BAJAR TIERRA DE TU Oponente)

✓ No puedes levantar ni bajar la tierra de tus oponentes.

✗ Puedes levantar y bajar la tierra de tus oponentes.

CAN'T RAISE LAND (NO PUEDES LEVANTAR TIERRA)

✓ No puedes levantar tierra.

✗ Puedes levantar tierra.

CAN'T LOWER LAND (NO PUEDES BAJAR TIERRA)

✓ No puedes bajar tierra.

✗ Puedes bajar tierra.

WATER IS FATAL (EL AGUA ES MORTAL)

✓ Tu gente se ahogará automáticamente en el agua.

✗ Tu gente se puede salvar aunque caiga al agua.



OPPONENT'S DOTS NOT SHOWN IN MAP (LOS PUNTOS DE LOS Oponentes NO SALEN EN EL MAPA)

- ✓ Puedes ver a los oponentes en el mapa del mundo
- ✗ No puedes ver a los oponentes en el mapa del mundo

NO SPROG WITH RIGHT MOUSE BUTTON (NO SE PUEDE ENVIAR GENTE CON EL BOTÓN DERECHO DEL RATÓN)

- ✓ Al pulsar el botón derecho se rebaja la tierra independientemente de dónde esté el cursor en el mapa.
- ✗ Al pulsar el botón derecho sobre el centro de una vivienda se envía a un caminante.

DISASTER DOTS NOT SHOWN IN MAP (NO APARECEN PUNTOS DE DESASTRE EN EL MAPA)

- ✓ No puedes ver efectos de desastre en el mapa del mundo.
- ✗ Puedes ver efectos de desastre en el mapa del mundo.

SWAMPS ARE SHALLOW (LAS CIENAGAS SON POCO PROFUNDAS)

- ✓ Cuando una persona cae en una ciénaga, ésta se "llena" y desaparece.
- ✗ No importa cuánta gente caiga en la ciénaga, nunca se llena.

MOSTRAR LA DEIDAD Oponente:

Marca con el botón izquierdo sobre el botón verde para leer la descripción de tu oponente actual.

PROCEED (SEGUIR)

Pulsa con el botón izquierdo sobre Proceed para comenzar la conquista.

CANCEL (CANCELAR)

Pulsa con el botón izquierdo sobre Cancel para volver al menú de juego.

NOMBRES

Cada vez que comienzas un mundo, se te revela el nombre del siguiente mundo que vas a conquistar. Escríbelo siempre. Si sales de Populous II, ésta es la única forma de poder volver a la serie de conquista de donde saliste.

Para volver a la serie de Conquista de donde saliste:

1. Selecciona **Conquest Game** en el menú de juego. Aparece Next Conquest (siguiente conquista).
2. Selecciona en la barra sobre **Battle At** (luchar en). Aparece un punto que parpadea.
3. Teclea el nombre del mundo que vas a conquistar y pulsa **Return**.

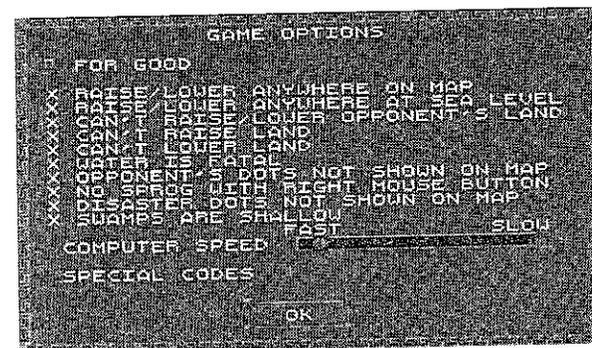
JUEGO PERSONALIZADO

Al jugar con juegos de conquista, experimentar diferentes combinaciones de efectos de intervención divina y ganas otros nuevos. Selecciona Custom Game (juego personalizado) para jugar en un terreno al azar utilizando todos los efectos que hayas ganado hasta entonces en tus juegos de conquista. LOS JUEGOS PERSONALIZADOS NO TE HACEN AVANZAR HACIA LA VICTORIA FINAL CONTRA ZEUS.

AJUSTE DEL JUEGO

Los juegos personalizados comienzan de una forma muy dura, de modo que ajústalo a tu nivel:

1. Marca con el botón izquierdo sobre el icono de información del juego (Game Requester).
2. Marca con el botón izquierdo sobre las opciones de juego (Game Options) para que aparezca el cuadro de opciones de juego.
3. Marca con el botón izquierdo sobre cualquiera de las opciones para cambiar cualquiera de los parámetros especiales del bueno (tú).



4. Marca con el botón izquierdo sobre el botón verde de "For Good" (para el bueno) de forma que sea "For Bad" (para el malo). Ahora pulsa con el botón izquierdo sobre cualquiera de los parámetros especiales de tu oponente. Al principio tu oponente puede crear y destruir la tierra muy deprisa, de modo que trata de alterar la capacidad de los malos para levantar y rebajar tierra y haz que tu oponente sea más lento con la barra COMPUTER SPEED (velocidad del ordenador).
5. Pulsa con el botón izquierdo sobre OK para volver al juego.

MODO DIBUJAR EL MAPA

El modo de dibujo de mapas (Paint Map mode) te permite ajustar los juegos aún más permitiéndote:

- Cambiar mapas y paisajes
- Ajustar niveles de maná para ambas partes
- Crear caminantes, árboles y rocas sobre el mapa

Para más detalles sobre las diferentes opciones del modo de dibujo de mapas, lee la sección dedicada a los comandos básicos.

CARGAR UN JUEGO (LOAD GAME)

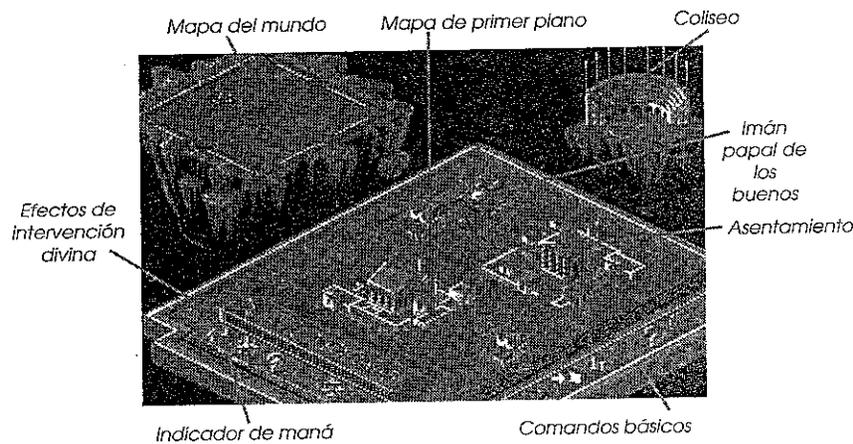
Para cargar un juego grabado previamente, lee el resumen de comandos del final del manual.

SALIR (QUIT TO DOS)

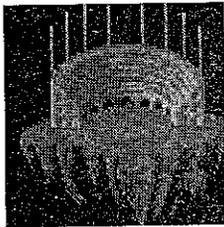
Selecciona esta opción para salir de Populous II.



CONQUISTAR MUNDOS



COLISEO



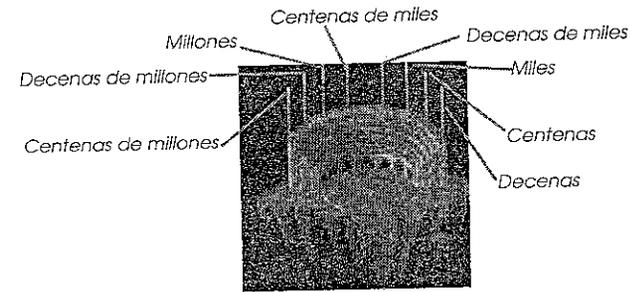
El coliseo refleja la población y el nivel de tecnología del mundo, de un asentamiento o de un caminante.

POBLACION DEL MUNDO

Utiliza el coliseo para comprobar la población del mundo. Cuando crece la población buena (azul) y mala (roja), entran representantes de ambas partes en el coliseo. Los adoradores buenos, vestidos de azul, se sientan a la izquierda, los malos, vestidos de rojo lo hacen a la derecha. Los representantes de azul y rojo de la población general nunca se van. Siempre aparecen y siempre representan el total de la población del mundo.

POBLACION DE LOS ASENTAMIENTOS

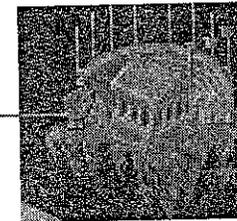
Puedes comprobar la población de un asentamiento en cualquier momento. Pregunta por cualquier asentamiento y verás su nivel tecnológico, desde un puño (muy primitiva) hasta una espada (muy avanzada), y un contador de población en forma de ocho banderas que suben y bajan por las astas que rodean el coliseo. Aparecen en orden decimal:



Para comprobar los asentamientos de una población:



1. Pulsa con el botón izquierdo sobre el icono de la interrogación
2. Mueve el cursor a un asentamiento en el mapa en primer plano
3. Pulsa con el botón izquierdo sobre la construcción para activar el icono de interrogación en ella. El asentamiento aparece en el centro del coliseo y aparece una interrogación en la parte superior de la construcción.



Nivel tecnológico

En el centro del coliseo verás un dibujo del asentamiento. Las banderas de las astas del coliseo reflejan la cantidad de población.

Si envías un caminante desde un asentamiento sobre el que has activado el icono de interrogación, el primer caminante que salga del mismo llevará la interrogación con él.

LA POBLACION DE CAMINANTES

Los caminantes representan un determinado número de gente de una tribu. Cuando preguntas por un caminante, él o ella aparecen en movimiento en el centro del coliseo. La población total de sus tribus aparece en las seis astas del coliseo (Consulta "Población de asentamientos" para saber cómo se interpretan las astas). Cuando un caminante por el que has preguntado se asienta, se reúne con otro caminante u otra familia, la interrogación se transfiere al nuevo caminante o habitante.

El nivel tecnológico de un caminante aparece en forma de armas en la esquina inferior izquierda del coliseo. Un puño indica la forma más rústica de tecnología, una espada la más refinada.

Para comprobar la población de un caminante:



1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono de la interrogación
2. Desplaza el cursor a la persona o asentamiento por el que quieras preguntar.
3. Vuelve a pulsar el botón izquierdo.

Aparece una interrogación en la parte superior del caminante elegido.

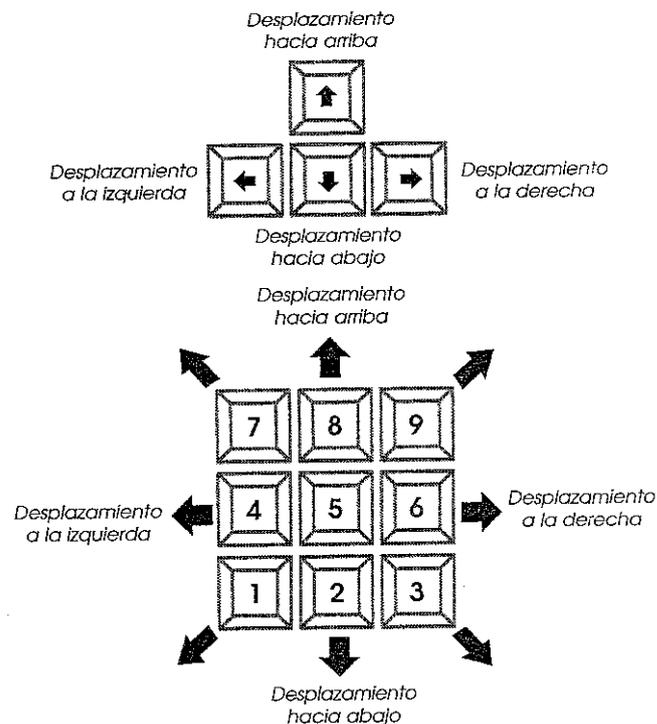
MAPA EN PRIMER PLANO

El mapa en primer plano es donde llevas todos los comandos y efectos divinos. Visualizas asentamientos, observas batallas, destrozadas las tierras enemigas y construyes tu terreno.



El mapa de primer plano refleja la sección de terreno cubierta por el cursor negro en el mapa del mundo. Puedes desplazarte por el mapa de diferentes formas.

Utiliza las teclas del cursor o las del teclado numérico:



1. Mueve el cursor a una flecha de dirección
2. Pulsa el botón izquierdo para moverte un grado en esa dirección

MAPA DEL MUNDO

El mapa del mundo muestra el paisaje en el que estás actualmente.

- Los puntos blancos parpadeantes son asentamientos de los buenos
- Los puntos amarillos parpadeantes son asentamientos de los malos
- Los puntos azules son caminantes buenos (tus seguidores)
- Los puntos rojos son caminantes malos (seguidores del dios malo)
- El diamante negro pequeño es la sección del mundo que actualmente aparece en el mapa en primer plano
- Los puntos grises son casas habitadas

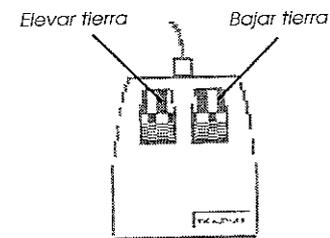
Para moverte por el Mapa del Mundo:

Pon el cursor en el lugar al que te gustaría ir, después:

- Pulsa el botón izquierdo para saltar directamente a dicho punto

- Pulsa el botón izquierdo para moverte hacia la sección que señala el punto. Mantén pulsado el botón para moverte más allá. Para desplazarte por el mapa del mundo, mantén apretado el botón derecho del ratón y mueve éste en cualquier dirección del mapa.

ELEVAR Y BAJAR TIERRAS



Es vital que allanes el terreno de cultivo para que tu población pueda multiplicarse y crecer. Eleva tierra de las aguas del océano para extender penínsulas o allanar montañas para crear una tierra rica de cultivo. Para elevar tierra desde el agua, sólo tienes que mover el cursor en el agua y pulsar el botón izquierdo. En un juego personalizado, puedes definir normas especiales sobre cómo elevar y rebajar tierra para tu juego de usuario.

Para bajar la tierra:

1. Selecciona el icono elevar/bajar de la barra de influencia en la conducta
2. Mueve el punto principal del cursor (el diamante negro) a la parte superior de una pirámide de tierra sobre el mapa de primer plano
3. Pulsa el botón derecho del ratón para bajarla

Para levantar la tierra:

1. Selecciona el icono elevar/bajar de la barra de influencia en la conducta
2. Mueve el punto principal del cursor (el diamante negro) a la parte inferior del punto que te gustaría elevar en el mapa de primer plano
3. Pulsa el botón izquierdo del ratón para subirla

ASENTAMIENTOS Y ENVÍOS

Es vital que crees muchos asentamientos grandes para que tu población y tu energía crezcan. Inicialmente tus asentamientos son pequeñas chabolas y cabañas, de modo que crea una tierra de cultivo llana a su alrededor para transformarlas en sólidos castillos. Los nuevos asentamientos aparecerán automáticamente cuando se llenen los viejos y los caminantes salgan en busca de más tierra cultivable para construir sobre ella.

El envío es la técnica más importante para provocar la multiplicación de tu población. Ordena que los asentamientos bien poblados envíen un caminante para que creen otros nuevos y construyan poblaciones. Los asentamientos bien poblados son reconocibles por sus banderas ondeantes en lo alto: cuanto más alta está una bandera sobre el asta, mayor es el número de gente que allí vive.

Para enviar a un caminante desde una vivienda:

1. Mueve el punto principal de tu cursor al punto central de una construcción
2. Pulsa el botón derecho

MANA

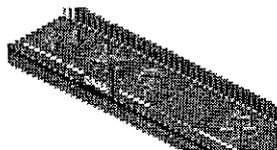
Maná es la sustancia de la que extraes energía. Ganas maná a través de las ofrendas divinas de tus pobladores, por lo que debes incrementar la población tan rápido como puedas y enviar habitantes a crear nuevos adoradores. Para usar los efectos de intervención divina de alto nivel, debes tener bastante maná,



pero recuerda que cuando ejecutas un efecto, utilizas maná. Los diferentes efectos consumen cantidades diferentes; utiliza el indicador de maná para controlar tu energía.

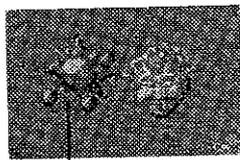
INDICADOR DE MANA

El indicador de maná crece siempre que ganas maná. De la misma forma, disminuye cuando lo utilizas para realizar un efecto de intervención divina. La línea roja que hay justo debajo de los efectos de intervención divina muestra tu maná total. El puntero que está al lado muestra los efectos para los que tienes bastante maná (puedes realizar todos los efectos que están a la altura o por debajo del puntero).

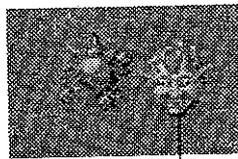


IMANES PAPALES

Los imanes papales son iconos de adoración para los buenos y los malos. Puedes mover tu imán al territorio malo para hacer que tus adoradores vayan allí e invadan los asentamientos malos. El primero de tus caminantes que encuentre el imán se convierte en tu líder. Transforma a los líderes fuertes en caminantes especiales llamados héroes con tu imán papal. No puedes situar el imán papal a no ser que tengas un líder.



Imán papal de los buenos



Imán papal de los malos

INFLUIR EN LA CONDUCTA

Manipula a tu modo a tu pueblo influyendo en su comportamiento mediante los comandos de influir en la conducta. Estos comandos siempre están disponibles, seas fuerte o débil. Para más información sobre cómo usar estos comandos, consulta la sección de comandos.

ADORADORES Y CAMINANTES

Adorador es un término para referirse a toda tu población. Los caminantes son los miembros de tu población que recorren las tierras. Todos los adoradores disponen de un nivel de inteligencia acorde al de la tecnología de la vivienda de la que salen.

CAMINANTES ESPECIALES

Algunos caminantes disponen de atributos especiales.

LIDERES

Las poblaciones buena y mala pueden tener un líder de su gente, reconocible por los imanes papales en miniatura sobre sus cabezas. Cuando seleccionas el icono "Ir al imán papal", tu gente irá primero hacia su líder y después le seguirán hasta el imán papal. Los líderes son los únicos miembros de tu población que puedes transformar en Héroes, pero al hacerlo tienes que crear uno nuevo seleccionando "Ir al imán papal".



HEROES

Hay seis héroes, uno por cada categoría o efecto. Cuando tengas maná suficiente, convierte a tu líder en un Héroe para que tenga un mayor poder de destrucción. Los héroes suelen ser inmunes a los efectos de las energías procedentes de su propia categoría.

SONIDOS

Los sonidos son una parte importante de Populous II. Si oyes ruido de algo quemándose, un terremoto u otro desastre, comprueba tu territorio, en algún lugar tu oponente acaba de "reformar" tus asentamientos.

LATIDOS DE CORAZON

Durante el juego, oirás un constante latir, es el latir de tu corazón. Cuanto más despacio suene más sano estás.

DINGS

Oirás algunos "ding" metálicos mientras juegas a Populous II. Estos sonidos pueden indicar varias cosas: posiblemente se ha creado un héroe o se ha desplazado un imán papal. Presta atención a los acontecimientos y a los sonidos para poder interpretarlos.

EFFECTOS

Oirás los sonidos de muchos efectos de intervención divina diferentes. Los efectos que tú provocas son sólo audibles cuando aparecen en el mapa de primer plano, pero cualquier efecto que utilice tu oponente en tu tierra es audible en el momento de producirse.

ABANDONAR UN MUNDO

Para abandonar un mundo:

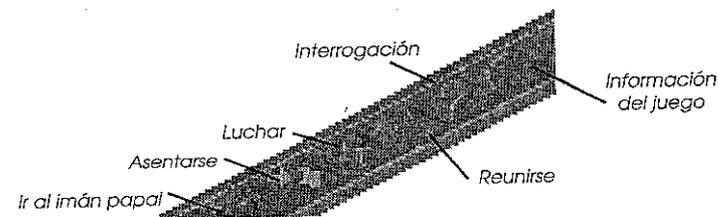


1. Señala con el botón izquierdo sobre el icono de información del juego.
2. Selecciona SAVE GAME (grabar juego), o QUIT MAP (abandonar el juego) para salir del mundo. Para más información sobre la grabación de juegos lee el resumen de comandos al final de este manual.

COMANDOS

COMANDOS BASICOS

Los comandos básicos te permiten influir en la conducta general de tus seguidores, conseguir información sobre las poblaciones y asentamientos, y activar el cuadro de información del juego:



Para usar uno de estos comandos, pulsa el botón izquierdo sobre este icono.



IR AL IMAN PAPAL

Sitúa el imán papal en un área estratégica. Luego, con este comando, haz que tu gente camine hacia él. Si no tienen un líder, usa este comando para tener allí rápidamente a un caminante (se convertirá en tu líder en cuanto toque el imán). Recuerda, no puedes situar tu imán papal si no tienes un líder.

ASENTARSE

Obliga a tu gente a construir y asentarse en la tierra que hayas aliado para ellos.

REUNIRSE

Normalmente, cuando dos caminantes se dirigen uno hacia otro, se convierten en uno más fuerte. Sin embargo, con este comando se unirán más caminantes para formar otros más fuertes. Tus caminantes tienden también a asentarse bajo la influencia de este comando, de modo que estarás construyendo asentamientos y gente más fuertes.

LUCHAR

Obliga a tus caminantes a dirigirse hacia los asentamientos de los malos y a luchar por tu causa. Tus caminantes también se asientan y producen luchadores cuando les obligas a ello.

COMANDO DE CONSULTA

Pulsa el botón izquierdo sobre el comando de consulta para obtener información sobre los diferentes pobladores y asentamientos.

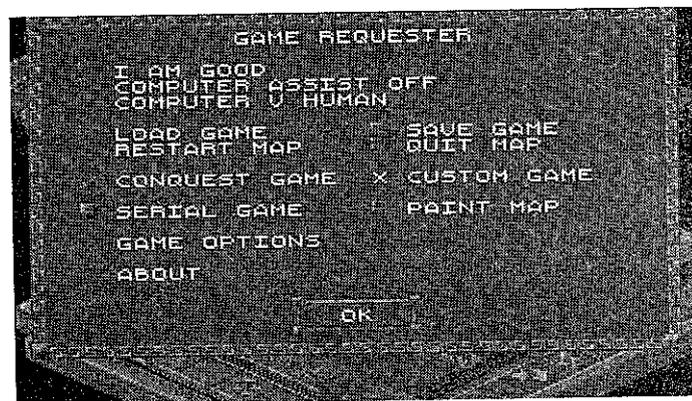
Para obtener información:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono de la interrogación
2. Mueve el cursor a un habitante o caminante en el mapa de primer plano
3. Pulsa de nuevo el botón izquierdo para asociar la consulta al individuo seleccionado.

Cualquier habitante o caminante con la interrogación sobre ellos aparece en el centro del coliseo. Sólo se puede consultar sobre un habitante o un caminante cada vez. El coliseo refleja la población y la inteligencia tecnológica del caminante o habitante. Para más información, consulta la sección sobre el coliseo, en CONQUISTAR MUNDOS.

COMANDO DE INFORMACION SOBRE EL JUEGO (GAME REQUESTER)

Pulsa el botón izquierdo sobre el icono del mundo para activar el cuadro de información del juego:



El cuadro de información sobre el juego te permite grabar y cargar juegos, salir o volver a comenzar en el mundo y fijar varias opciones de juego.

Existen dos tipos de botones: verdes y dorados. Los verdes te permiten elegir entre dos cosas diferentes o mostrar información. Los dorados te permiten activar o desactivar una opción. Si el botón dorado está apretado, la opción está encendida; al soltarlo, la opción se apaga. Además existen marcas (✓ y ✗) al lado de algunas opciones. Una marca ✓ significa que la opción está activa, la ✗ indica que no lo está.

I AM GOOD/BAD (YO SOY BUENO/MALO)

Por defecto, tu eres un dios bueno. Sin embargo, en un juego personalizado puedes ser el dios malo. Pulsa con el botón izquierdo sobre esta opción para cambiar tu moralidad de buena a mala o viceversa.

COMPUTER ASSIST ON/OFF (AYUDA DEL ORDENADOR SI/NO)

Cuando la opción es Off, tienes que elevar y rebajar terreno y enviar asentamientos tú mismo. Si está en On, el ordenador se hace cargo de algunas de estas tareas de modo que puedes concentrarte en destruir al enemigo.

COMPUTER V HUMAN/COMPUTER (ORDENADOR CONTRA HUMANO/ORDENADOR)

En el modo "computer v human" (ordenador contra humano) tú juegas contra el ordenador. En el modo computer v computer (ordenador contra ordenador) puedes ver al ordenador jugar en ambos bandos y tomar el control de tu bando cuando quieras.

LOAD GAME (CARGAR JUEGO)

La opción LOAD GAME te permite cargar los juegos grabados anteriormente. Para más detalles sobre la carga, consulta el resumen de comandos del final del manual.

SAVE GAME (GRABAR JUEGO)

La opción SAVE GAME te permite grabar juegos en el disco. Para instrucciones más precisas sobre grabar juegos, consulta el resumen de comandos del final del manual.

RESTART MAP (VOLVER A EMPEZAR ESTE MAPA)

La opción de RESTART MAP te permite volver a empezar tu conquista en el mundo en el que estás.

QUIT MAP (ABANDONAR MAPA)

La opción QUIT MAP te permite abandonar el mundo actual y volver al menú de juego.

CONQUEST GAME (MODO DE CONQUISTA)

La marca (✓) significa que estás jugando un juego de conquista.

CUSTOM GAME (JUEGO PERSONALIZADO)

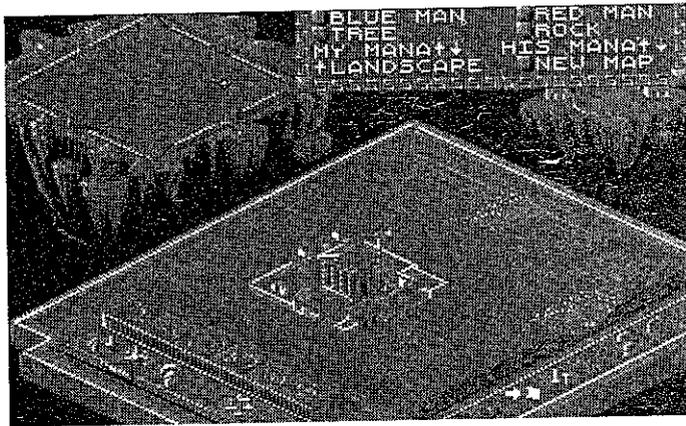
La marca (✓) significa que estás jugando actualmente un juego personalizado.

SERIAL GAME (JUEGO EN SERIE)

La opción SERIAL GAME te permite establecer una conexión entre dos ordenadores conectados vía modem o cable serie. Para más detalles, consulta "Jugar entre dos".

PAINT MAP (DIBUJAR MAPA)

La opción dibujar mapa te permite cambiar las características en un mapa del juego personalizado. Esta opción sólo se puede seleccionar para en juegos personalizados. Pulsa el botón izquierdo sobre el botón dorado para activar la función de dibujo de mapas, y después pulsa OK. Cuando vuelvas al mapa, verás las opciones de dibujo de mapas en la esquina superior derecha:



OPCIONES PARA DIBUJAR MAPAS

Hombre azul. Para añadir caminantes buenos al paisaje, pulsa el botón izquierdo sobre el botón BLUE MAN, mueve el ratón al mapa, y pulsa el botón izquierdo del ratón por cada caminante que quieras poner.

Hombre rojo. Para añadir caminantes malos al paisaje, pulsa el botón izquierdo sobre el botón RED MAN, mueve el ratón al mapa, y pulsa el botón izquierdo del ratón por cada caminante que quieras poner.

Arbol. Para añadir árboles al paisaje, pulsa el botón izquierdo sobre TREE, mueve el ratón al mapa, y pulsa de nuevo el botón por cada árbol que quieras poner.

Roca. Para añadir rocas al paisaje, pulsa el botón izquierdo sobre el botón ROCK, mueve el ratón al mapa, y pulsa el botón izquierdo por cada roca que quieras poner.

Tu Maná. Para aumentar tu maná, pulsa el botón izquierdo sobre la flecha hacia arriba del botón MY MANA. Para bajarlo, pulsa el botón izquierdo sobre la flecha hacia abajo.

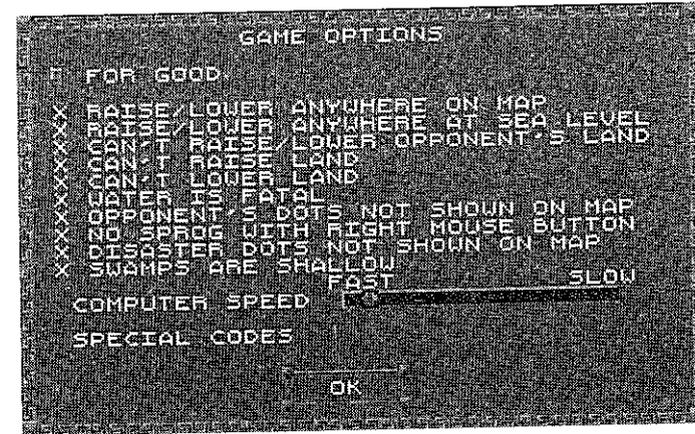
Su Maná. Para aumentar el maná de tu oponente, pulsa el botón izquierdo sobre la flecha hacia arriba del botón HIS MANA. Para bajarlo, pulsa el botón izquierdo sobre la flecha hacia abajo.

Paisaje. Pulsa el botón izquierdo sobre la flecha hacia arriba del botón LANDSCAPE para cambiar de paisaje paisajes: fértil, nieve, desierto y fango.

Mapa nuevo. Pulsa el botón izquierdo sobre el botón NEW MAP para seleccionar un mapa diferente.

OPCIONES DE JUEGO

Pulsa el botón izquierdo sobre el botón de GAME OPTIONS (opciones de juego) para activar el cuadro de opciones de juego:



Las opciones de juego te permiten determinar cómo funcionan algunas características del terreno. Sólo puedes ajustar estas opciones en un juego personalizado. Cualquier cambio que hagas en los asentamientos sólo afectan al lado que juega actualmente: para el bueno (FOR GOOD) o para el malo (FOR BAD).

Pulsa el botón izquierdo sobre el botón verde para elegir si estás ajustando las opciones de juego para buenos o malos, y después pulsa el botón izquierdo sobre las marcas (✓) y (X) para activar o desactivar la opción.

OPCIONES DE JUEGO

FOR GOOD/BAD (PARA EL BUENO/MALO)

Permite elegir el bando para el que eliges las opciones (buenos o malos)

RAISE/LOWER ANYWHERE ON MAP (ELEVAR/BAJAR CUALQUIER PARTE DEL MAPA)

✓ Puedes elevar y rebajar tierra independientemente de si se ve un asentamiento en el mapa de primer plano

X Sólo puedes elevar y rebajar tierra cuando se ve un asentamiento en el mapa de primer plano.

RAISE/LOWER ANYWHERE AT SEA LEVEL (ELEVAR/BAJAR CUALQUIER PARTE A NIVEL DEL MAR)

✓ Sólo puedes elevar y bajar tierra a nivel del mar.

X No puedes elevar ni bajar tierra a nivel del mar.

CAN'T RAISE/LOWER OPPONENT'S LAND (NO SE PUEDE ELEVAR/BAJAR LA TIERRA DEL Oponente)

✓ No puedes elevar o rebajar la tierra del oponente.

X Puedes elevar o rebajar la tierra del oponente.

CAN'T RAISE LAND (NO SE PUEDE ELEVAR TIERRA)

✓ No puedes elevar tierra.

X Puedes elevar tierra.

CAN'T LOWER LAND (NO SE PUEDE BAJAR TIERRA)

✓ No puedes rebajar tierra.

X Puedes rebajar tierra.



WATER IS FATAL (EL AGUA ES MORTAL)

- ✓ Tu gente se ahogará automáticamente en el agua
- ✗ Tu gente se puede salvar aunque caiga al agua

OPONENT'S DOTS NOT SHOWN ON MAP (LOS PUNTOS DEL Oponente NO APARECEN EN EL MAPA)

- ✓ No puedes ver a los oponentes en el mapa del mundo
- ✗ Puedes ver a los oponentes en el mapa del mundo

NO SPROG WITH RIGHT MOUSE BUTTON (NO SE PUEDE ENVIAR GENTE CON EL BOTON DERECHO DEL RATON)

- ✓ Al pulsar el botón derecho se baja la tierra independientemente de dónde esté el cursor en el mapa.
- ✗ Pulsando el botón derecho del ratón en el centro de una vivienda envías un caminante.

DISASTER DOTS NOT SHOWN ON MAP (NO APARECEN PUNTOS DE DESASTRE EN EL MAPA)

- ✓ No puedes ver efectos de un desastre en el mapa del mundo.
- ✗ Puedes ver los efectos de un desastre en el mapa del mundo.

SWAMPS ARE SHALLOW (LAS CIENAGAS SON POCO PROFUNDAS)

- ✓ Cuando una persona cae en una ciénaga, ésta se "llena" y desaparece.
- ✗ No importa cuánta gente caiga en la ciénaga, nunca se llena.

COMPUTER SPEED (VELOCIDAD DEL ORDENADOR)

Si dispones de un ordenador con un procesador avanzado, puedes disminuir la velocidad de sus reacciones para que el juego resulte más sencillo. Pulsa el botón izquierdo en cualquier parte de la barra negra para cambiar los valores.

SPECIAL CODES (CODIGOS ESPECIALES)

En este cuadro se pueden introducir muchos códigos especiales, pero por ahora sólo te diremos uno. Pulsa el botón izquierdo sobre el cuadro y teclea MUSIC; jugarás a Populous II con música de lujo.

ACERCA DE.. (ABOUT)

¿Quién diseñó, creó y concibió el programa Populous II? Exacto, esos muchachos tan simpáticos de Bullfrog Productions, Ltd. Pulsa el botón izquierdo sobre este cuadro para obtener más información.

COMANDOS DE INTERVENCION DIVINA

Los 30 efectos de intervención divina son las armas contra tu oponente y tu único medio de ayudar a tu población. Los efectos consumen tu maná; los grandes, como maremotos o terremotos son costosos. Un efecto menor como rebajar y elevar la tierra te hará gastar menos. Puedes fortalecer cualquier efecto aplicando los puntos de experiencia obtenidos de su categoría en la pantalla de creación de deidades (Deity Creation).



EFFECTOS DE POBLACION

Estos comandos te permiten crear tu población.

ELEVAR/BAJAR TIERRA



Allanar tierra cultivable es vital para que tu población pueda multiplicarse y crecer. Saca tierra de las aguas del océano para extender penínsulas o allana montañas para convertirlas en un suelo rico. Para elevar tierra del agua mueve el cursor al agua y pulsa el botón izquierdo.

Para rebajar tierra:

1. Elige el icono elevar/bajar de la barra de comandos básicos.

2. Mueve el punto principal del cursor (el diamante negro) a la parte superior de una pirámide de tierra sobre el mapa de primer plano
3. Pulsa el botón derecho para bajarla

Para elevar la tierra:

1. Elige el icono elevar/bajar de la barra de comandos básicos
2. Mueve el punto principal del cursor (el diamante negro) al punto inferior donde te gustaría elevar tierra en el mapa de primer plano
3. Pulsa el botón izquierdo para subirla

SITUAR EL IMAN PAPAL



DEBES TENER UN LIDER PARA PODER SITUAR EL IMAN PAPAL. Pulsando sobre este icono podrás colocar tu imán papal. Colocarlo en el lugar correcto en el momento adecuado te ofrece una gran ventaja estratégica. Sitúalo protegiéndolo dentro de los muros del castillo para hacer que tus caminantes se reúnan allí y se unan para fortalecerse. Llévalo a lo más profundo del corazón del territorio enemigo para hacer que tus caminantes vayan allí y destruyan todo lo que se ponga en el camino de su santo peregrinaje.

El primer caminante que llega al imán papal es tu líder. Cuando tu líder está en el imán, le rodea una llama azul de fuego sagrado y es invencible.

Para situar el imán papal:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono de situar el imán papal
2. Mueve el cursor al punto del mapa de primer plano en el que te gustaría situar el imán
3. Pulsa el botón izquierdo.

Pulsa el botón derecho sobre el icono de situar el imán papal para saltar directamente a la ubicación actual del imán papal en el mapa de primer plano.

PERSEO



Convierte a tu líder en el héroe Perseo pulsando en este icono. Perseo es el más inteligente de los héroes griegos y hace que un fuerte y habilidoso soldado lleve la destrucción a los asentamientos malos. Convierte a todos los líderes que quieras en Perseo, pero recuerda que cada vez que conviertes a tu líder en héroe, necesitas establecer un nuevo líder seleccionando el comando ir al imán papal.

Para convertir a tu líder en el héroe Perseo, pulsa el botón izquierdo sobre el icono de Perseo.

EXTENDER LA PESTE



Extiende la peste sobre un caminante o asentamiento enemigo. Cuando un caminante tiene la peste, extiende la enfermedad a todas las moradas y gente que toca. La peste sólo se puede detener destruyendo las moradas y gente infectada. Las víctimas de la peste no te aportan nada de maná, y si se declara guerra santa, se desintegrarán instantáneamente dejando sólo a la población sana luchando por tu causa.



Una persona o casa con peste se distingue por el buitre que vuela sobre ellas en círculos. Si oyes buitres de peste y no los ves en la pantalla, comprueba tus asentamientos. Tu enemigo ha infectado a tu población.

Para extender la peste:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono de la peste.
2. Mueve el cursor a la morada o persona que quieras infectar.
3. Pulsa el botón izquierdo

Repite todos los pasos por cada nueva casa o adorador que quieras infectar (pero ten cuidado, la peste se extiende muy deprisa).



DECLARAR GUERRA SANTA



Cuando tengas bastante maná y tu población sea mayor y más fuerte que la de tu oponente, declara la guerra santa para hacer que las fuerzas del bien y del mal marchen al centro del mundo y luchen a muerte. Para declarar la guerra santa, pulsa el botón izquierdo sobre este icono.



VEGETACION

Controla la vegetación del mundo con lo efectos de vegetación.



CREAR BOSQUES

Gana puntos de popularidad plantando árboles alrededor de tus asentamientos

Para plantar árboles:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre este icono
2. Mueve el cursor a un área del mapa de primer plano
3. Vuelve a pulsar el botón para plantar árboles

RENOVAR LA TIERRA



Renueva la tierra dañada con plantas y flores. Después de un volcán, plantar hierbas es la única forma de hacer que la tierra pueda volver a ser habitable para tu gente. La gente es feliz en paisajes hermosos, de modo que incrementa tus puntos de popularidad plantando hierba alrededor de los asentamientos. La hierba se extiende si se planta correctamente, de modo que agrupa las plantas y dales espacio para extenderse.

Para plantar:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono de vegetación
2. Mueve el cursor a un área del mapa de primer plano
3. Vuelve a pulsar el botón para plantar



CIENAGAS

Abre ciénagas en la zona del enemigo, atraparás a los caminantes del mal.

Para abrir una ciénaga en territorio enemigo:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono de la ciénaga
2. Mueve el cursor a un área del mapa de primer plano
3. Vuelve a pulsar el botón para crear la ciénaga. Para que sea más grande, repite todos los pasos varias veces en un área.

PLANTAR HONGOS



Planta hongos mortales alrededor de los asentamientos enemigos y observa como se extienden hasta cubrir su territorio. Para conseguir más daño y un mayor crecimiento, planta hongos en línea recta de cinco o seis, pero ten cuidado. Si arraigan en tu territorio también pueden acabar con tus asentamientos.

Para plantar hongos:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono de los hongos
2. Mueve el cursor a un área del mapa de primer plano
3. Vuelve a pulsar sobre las áreas de terreno que quieras plantar.

ADONIS



Convierte a tu líder en Adonis, el héroe de la vegetación reconocible por su cabeza de hojas. Se divide después del combate, multiplicando tu número de héroes que vagan por el mundo por tu causa. Convierte a todos los líderes que quieras en Adonis, pero

recuerda que cada vez que conviertes a tu líder en un héroe tienes que establecer otro nuevo seleccionando el comando ir al imán papal.

Para convertir a tu líder en Adonis, pulsa el botón izquierdo sobre este icono.



TIERRA

Los efectos de tierra te dan el control sobre los desastres y beneficios terrestres.

CAMINOS



Construye caminos en suelo llano y pendientes suaves para que tu gente pueda caminar sobre ellos y facilitar su viaje, o utilízalos para bloquear el crecimiento de los hongos. Los caminos se extienden cuadrado a cuadrado.

Para construir un camino:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono del camino
2. Mueve el cursor al área en la que quieras empezar a construir, sobre el mapa de primer plano.
3. Pulsa el botón izquierdo y mueve el ratón en una línea para trazar los cuadrados de un camino, pulsa el derecho para eliminar un cuadrado.

MUROS DE LA CIUDAD



Construye muros de la ciudad en terreno llano alrededor de tus asentamientos para proteger a tus adoradores. Ni tú ni tu oponente podéis alterar la tierra sobre la que está construido el muro de la ciudad. No puedes construir en tierra enemiga.

Después de construir tu primera ciudad amurallada, todos los muros de las demás ciudades deben conectarse con él. Por ejemplo, si construyes un muro en torno a un asentamiento, el siguiente trozo de muro que levantes debe partir del original y extenderse hasta el siguiente asentamiento que quieras rodear. La única forma de tener dos asentamientos amurallados independientes es si tu oponente destruye de alguna forma el muro conector entre los dos.

Los enemigos débiles no podrán atravesar las murallas, pero los fuertes pasarán trepando. Si un caminante enemigo muy fuerte encuentra un muro, lo puede romper atravesándolo, de modo que no dejes asentamientos amurallados sin vigilancia.

Para construir una muralla:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono de la ciudad amurallada
2. Mueve el cursor al siguiente asentamiento que quieras rodear sobre el mapa de primer plano.
3. Pulsa el botón izquierdo haciendo un círculo alrededor del asentamiento que quieras amurallar.

TERREMOTO



Provoca un terremoto atronador para romper el territorio enemigo y dejar grietas que ahoguen a la población de tu oponente. Los terremotos son especiales por el hecho de que debes dirigirlos en una dirección con el puntero que controla tu cursor.

Para provocar un terremoto:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono del terremoto. Aparece un puntero girando cerca de tu cursor
2. Mueve el cursor cerca del área en la que quieras provocar el terremoto, sobre el mapa de primer plano.
3. Cuando el puntero esté dirigido en la dirección correcta, vuelve a pulsar el botón izquierdo.

BATOLITO



Un batolito es un movimiento subterráneo de rocas que hace que la tierra se eleve y que arroja numerosas rocas sobre la superficie. Crea un batolito en territorio enemigo para destruir su tierra cultivable.

Para crear un batolito:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono del batolito

2. Mueve el cursor a un área del mapa de primer plano
3. Pulsa el botón izquierdo para provocar el batolito. Mantén el botón apretado para hacerlo más grande.

HERCULES



Convierte a tu líder en Hércules para doblar su fuerza y enviarlo en cruzada al territorio enemigo. Convierte a todos los líderes que quieras en Hércules, pero recuerda que cada vez que conviertes a tu líder en un héroe tienes que establecer otro nuevo seleccionando el comando ir al imán papal.

Para convertir a tu líder en Hércules, pulsa el botón izquierdo sobre este icono.

AIRE



Armas como la lluvia, los rayos y los vendavales están a tu disposición cuando seleccionas los elementos de la categoría Aire.

RAYOS



Electrocuta a los caminantes enemigos y destruye sus asentamientos y tierras de cultivo arrojándoles rayos. No los podrás dirigir exactamente, de modo que lánzalos encima o cerca del objetivo.

Para lanzar rayos:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono de los rayos
2. Mueve el cursor a un área del mapa de primer plano. Observa que la nube de tormenta sigue a tu cursor, está esperando tu orden para estallar.
3. Pulsa el botón izquierdo. Cuanto más mantengas apretado el botón del ratón, más daños provocarás.

TORBELLINOS



Levanta un torbellino que gire sobre los asentamientos enemigos para alcanzar la máxima devastación. Cuando el torbellino sale de la tierra, crea un remolino en el agua que se traga la tierra. Si un adorador armado es absorbido por un torbellino, pierde todas las armas que lleva y su inteligencia se reduce al mínimo. Cualquiera que sea absorbido por un torbellino cae al suelo cuando se detiene el viento.

Para crear un torbellino:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono del torbellino
2. Mueve el cursor a un objetivo del mapa de primer plano
3. Vuelve a pulsar el botón izquierdo para levantar el torbellino. Para cada nuevo torbellino repite todos los pasos.

TORMENTA



Crea una tormenta sobre el territorio enemigo y destruye la tierra de tu oponente con rayos y una gran lluvia. No se puede detener una tormenta.

Para crear una tormenta:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono de la tormenta
2. Mueve el cursor a un área del mapa de primer plano
3. Vuelve a pulsar el botón izquierdo para desatar la tormenta.

ODISEO



Convierte a tu líder en Odiseo, el más rápido de los héroes, y envíalo en cruzada al territorio enemigo. Convierte a todos los líderes que quieras en Odiseo, pero recuerda que cada vez que conviertes a tu líder en un héroe tienes que establecer otro nuevo usando el comando ir al imán papal. Para convertir a tu líder en Odiseo, pulsa el botón izquierdo sobre este icono.



HURACAN

Provoca un huracán que barra la tierra cultivable y devaste el territorio enemigo.

Para levantar un huracán:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono del viento huracanado. Aparece un puntero sobre tu cursor.
2. Mueve el cursor a un área del mapa de primer plano
3. Cuando el puntero sobre el cursor esté de cara a la dirección que quieres que sople el huracán, pulsa el botón izquierdo.

FUEGO



Los elementos de fuego son doblemente potentes porque queman los asentamientos y adoradores enemigos y arruinan la tierra cultivable con la que entran en contacto.

COLUMNA DE FUEGO



Lanza una imponente columna de llamas al azar y quema todo un área con este efecto. Las columnas de fuego tienden a moverse de forma ascendente por las colinas y a quedarse en su cima, de modo que dañan más tierra cuando están en suelo llano.

Para encender una columna de fuego:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono de la columna de fuego.
2. Mueve el cursor a un área del mapa de primer plano.
3. Pulsa el botón izquierdo de nuevo. Repite los pasos para cada nueva columna.



LLUVIA DE FUEGO

Desata una lluvia de fuego devastadora sobre el territorio enemigo.

Para crear la lluvia de fuego:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono lluvia de fuego
2. Mueve el cursor a un área del mapa de primer plano
3. Vuelve a pulsar el botón izquierdo

VOLCAN



Haz que un volcán entre en erupción sobre la tierra enemiga y envíe lava hasta el mar donde se convierte en una península de basalto sobre el agua. La tierra que rodea el volcán suele quedar destruida permanentemente. El tamaño del volcán que provocas dependerá de tus puntos de experiencia aplicados a los efectos de tierra en la pantalla de creación de deidades (Deity Creation).

Si un volcán entra en erupción en tu tierra, tápalo en cuanto puedas amontonando tierra en su cima y después allanándolo. La única forma de hacer que la tierra pueda volver a ser utilizable es plantando vegetación en el área dañada. Protege tus asentamientos de las quemaduras de lava con una pequeña colina.

Para provocar un volcán:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono del volcán
2. Mueve el cursor a un área del mapa de primer plano
3. Vuelve a pulsar el botón izquierdo

AQUILES



Convierte a tu líder en Aquiles, un rápido corredor con cabeza de llamas que quema todo lo que encuentra en su camino. Convierte a todos los líderes que quieras en Aquiles, pero recuerda que cada vez que conviertes a tu líder en un héroe tienes que establecer otro nuevo seleccionando el comando ir al imán papal.

Para convertir a tu líder en Aquiles, pulsa el botón izquierdo sobre este icono.





AGUA

Crea maremotos, remolinos o fuentes bautismales con los efectos de esta categoría.

BASALTO



Crea puentes de basalto a través del agua provocando una pequeña actividad volcánica. Detén la expansión de tierra enemiga extendiendo basalto en el agua en torno a la línea de costa del enemigo.

Para crear un puente de basalto:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono del basalto. Un puntero girará en torno a tu cursor.
2. Mueve el cursor a donde quieras el punto de comienzo del puente de basalto.
3. Pulsa el botón izquierdo de nuevo cuando el puntero indique la dirección en la que te gustaría que se dirigiera el puente.

REMOLINOS



Levanta remolinos devoradores de tierra en las costas del territorio enemigo. Los remolinos se multiplican rápidamente y no hay forma de detenerlos, de modo que créalos lejos de tu tierra.

Para crear un remolino:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre este icono
2. Ve a tu objetivo del mapa de primer plano
3. Vuelve a pulsar el botón izquierdo para levantar el remolino.

FUENTES BAPTISMALES



Las fuentes bautismales crean piscinas de agua sagrada en el suelo. Cuando un caminante cae en una, él o ella se convierten a la fe opuesta (los caminantes buenos se convierten al mal, y los malos al bien). Crea fuentes en territorio enemigo para crear caminantes creyentes en tu causa en el corazón de los asentamientos de tu oponente.

Este efecto es un arma de doble filo porque pueden aparecer dos fuentes cerca la una de la otra y cuando un caminante cae y se convierte, volverá a caer inmediatamente en la fuente adyacente y volverá a su creencia original.

Para crear fuentes bautismales:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono de la fuente bautismal
2. Mueve el cursor a un área del mapa de primer plano
3. Vuelve a pulsar el botón izquierdo para crear las fuentes.

MAREMOTO



Provoca maremotos aguas adentro frente a las costas del enemigo para hundir su territorio en una devastación con agua. El maremoto afecta a todo el mundo, de modo que lleva a tu gente a una tierra alta antes de lanzar uno. Si tu enemigo te lanza un maremoto, levanta un muro alto de tierra en torno a la línea de costa de tu territorio para protegerte del agua.

Para provocar un maremoto:

1. Pulsa el botón izquierdo sobre el icono del maremoto
2. Mueve el cursor al océano lejos de la línea de costa del enemigo en el mapa de primer plano. Cuanto más lejos comiences el maremoto, más tiempo tendrá para fortalecerse en su camino hacia la tierra.

HELENA DE TROYA



Convierte a tu líder en Helena de Troya, una mujer de legendaria belleza y gracia que llevó a muchos hombres a la muerte. Marcha sobre el territorio enemigo y dirige a los adoradores de tu oponente a una tumba de agua en el mar. Convierte a todos los líderes que quieras en Helena de Troya, pero recuerda que cada vez que conviertes a tu líder en un héroe tienes que establecer otro nuevo seleccionando el comando Ir al Imán Papal.

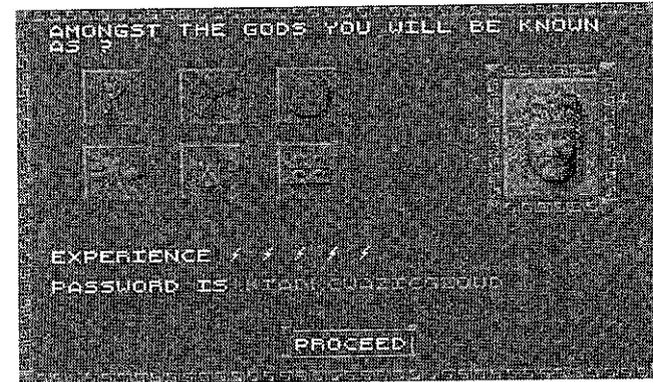
Si tu enemigo crea una Helena, intenta destruirla con fuego o rayos. Es muy sabia y puede sentir lo que le vas a hacer, de modo que intentará escapar a tu trampa cambiando a menudo de dirección. Actúa rápidamente cuando la veas en el mapa de primer plano.

Para convertir a tu líder en Helena de Troya, pulsa el botón izquierdo sobre este icono.

COMO GANAR

Existen varias formas de ganar en Populous II. Puedes ganar mundos, ganar puntos de experiencia (incluso aunque pierdas un mundo), o puedes alcanzar la meta definitiva, derrotar a Zeus.

GANAR PUNTOS DE EXPERIENCIA



Conforme vayas ganando puntos de experiencia, aplícalos a una de las seis categorías de efectos en la pantalla de creación de deidades (Deity Creation). Cuando inviertes puntos de experiencia en una categoría (gente, fuego, agua, etc.) la energía de cualquier efecto que uses perteneciente a dicha categoría crecerá. Por ejemplo, supongamos que has ganado cinco rayos de experiencia después de una batalla y los aplicas todos a la categoría de fuego. La próxima vez que utilices cualquier efecto de la categoría de fuego, será más fuerte. Las columnas de fuego duran más, lo mismo que las lluvias de fuego, Aquiles es más fuerte y rápido y tus volcanes son mucho más dañinos y permanentes.

Para aplicar un rayo de experiencia a una categoría, pulsa el botón izquierdo una vez en un icono de categoría.



2142



2152

PANTALLA DE RESUMEN DEL JUEGO



Al final de cada mundo estarás sentado en la mesa de tu dios oponente que te dará rayos de experiencia por tu batalla. En la mesa, entre los dos, mira la repetición de la batalla. La deidad oponente te da rayos refulgentes como recompensa a tu estrategia y velocidad, que podrás cambiar por experiencia en la pantalla de creación de deidades.

GRABAR UN JUEGO

Consulta el resumen de comandos del final del manual para más información sobre la grabación de partidas.

ESTRATEGIAS Y TECNICAS

ENVIA GENTE

Pulsa el botón derecho en el centro de una vivienda para conseguir caminantes que partan y se asienten. Esta es la forma más efectiva de incrementar tu maná rápidamente.

HUNDE ROCAS

Rebaja la tierra en torno a cualquier roca en el agua y ésta se hundirá para siempre. Levanta una nueva tierra de cultivo más sana sobre el área donde estaba la roca.

REPARA LA TIERRA DAÑADA

Para reparar la tierra dañada por el fuego o seísmos, levántala o bájala para allanarla de nuevo. La tierra volverá instantáneamente a ser cultivable de nuevo.

EXTIENDE FUENTES EN TORNO AL IMAN PAPAL DEL ENEMIGO

Cuando los adoradores de tu enemigo caminen hacia su imán papal, extiende fuentes bautismales cerca. La lucha que se desencadena es todo un espectáculo.

LLEVA A TUS ENEMIGOS HACIA LAS CIENAGAS

Crea caminos a través del territorio enemigo. Los adoradores del mal tenderán a caminar por ellos; crea una ciénaga al final de uno. Observa a los adoradores del mal hundiéndose en el fango.

CREA REMOLINOS EN TERRITORIO ENEMIGO

Rebaja la tierra hasta llegar al agua para crear un lago en el centro del territorio enemigo, después crea remolinos en el lago. Los remolinos son indestructibles y se comen la tierra del enemigo.

CREA COLINAS CONTRA LOS MAREMOTOS

Crea poblaciones en tierras altas o construye un muro de tierra en torno a tu línea de costa antes de provocar un maremoto. Si no lo haces, probablemente ahogará a una gran parte de tu población.

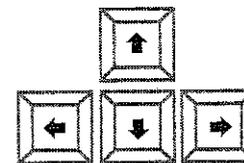
CREA COLINAS CONTRA LA LAVA

La lava siempre fluye en línea recta, de modo que si se dirige a tus asentamientos, eleva una sección de tierra delante del flujo para detenerlo.

EQUIVALENTES DEL TECLADO

Pausa	F10
Ampliar	- (en el teclado numérico)
Reducir	+ (en el teclado numérico)
Pantalla completa	Return (Enter o Intro)
Efectos de gente	F1
Efectos de vegetación	F2
Efectos de tierra	F3
Efectos de aire	F4
Efectos de fuego	F5
Efectos de agua	F6
Grabar una imagen	F7

Desplazar hacia arriba
Desplazar hacia abajo
Desplazar hacia la izquierda
Desplazar hacia la derecha



JUGAR ENTRE DOS

Hay dos formas de jugar a Populous II entre dos jugadores humanos: usando un modem para conectar con un jugador remoto, o usando un cable de modem nulo, conectado a las salidas serie de ambas máquinas (Este es el modo datalink).

LO PRIMERO

¡HABLA CON EL OTRO JUGADOR!

Debéis decidir:

- Quién va a jugar como dios bueno, y quién como dios malo.
- Quién va a enviar y quién va a recibir (recuerda, el que envía es el que paga la cuenta del teléfono).
- El tiempo para las pausas del juego. Cuando un jugador haga una pausa, en el otro ordenador la pausa se activará automáticamente.

CONEXION EN MODO DATALINK

1. Coge un cable de modem nulo. Probablemente lo encontrarás en cualquier tienda especializada.
2. Asegúrate de que ambas máquinas se encuentran apagadas.
3. Conecta el cable en los puertos serie de ambas máquinas.



4. Enciende las dos máquinas.
5. Carga el juego en las dos máquinas y comienza el juego pulsando el botón izquierdo del ratón sobre la opción de juego personalizado (CUSTOM).
6. A continuación elige quién va a ser el dios bueno y quien el malo.
7. Pulsa el botón izquierdo del ratón sobre el icono de información del juego (Game requester).
8. Cuando aparezca el cuadro de información sobre el juego, pulsa con el botón izquierdo del ratón sobre SERIAL GAME (juego entre dos).
9. Cuando aparezca la pantalla de solicitud de conexión (Link requester), ajusta la velocidad de transmisión de datos pulsando el botón izquierdo del ratón sobre las flechas que están a ambos lados de la velocidad de transmisión. Los dos ordenadores deben tener la misma velocidad.
10. Pulsa con el botón izquierdo sobre CONNECT. Saldrá en pantalla un mensaje diciendo que el modem está intentando conectar y con qué número. Este mensaje desaparecerá cuando estéis conectados.

CONEXION POR MODEM

1. Asegúrate de que el ordenador y el modem están apagados.
2. Conecta el cable serie del modem al ordenador, y el modem a la línea de teléfono.
3. Enciende el modem y el ordenador.
4. Carga Populous en ambos ordenadores.
5. Los dos jugadores deben elegir el mismo mundo. O bien seleccionáis el modo de juego personalizado con los cinco efectos iniciales disponibles, o seleccionáis el modo de conquista y los dos tecleáis el nombre del mundo donde queréis luchar y con los efectos que queréis, y después pasáis al modo de juego personalizado con esos efectos. También podéis utilizar un mismo juego grabado previamente (deben ser idénticos).
6. Pulsa el botón izquierdo del ratón en la pantalla de información sobre el juego (Game requester), elige si eres dios malo o dios bueno, según hayas acordado con tu compañero.
7. Pulsa en la opción SERIAL GAME (juego entre dos), y pulsa con el botón izquierdo en OK.
8. Cuando aparezca la pantalla de solicitud de conexión, ajusta la velocidad de transmisión pulsando sobre las flechas que se encuentran a ambos lados del número de velocidad preestablecido. Ambos jugadores deben tener la misma velocidad.
9. Puedes teclear comandos para el modem en la línea MODEM MESSAGE en la pantalla de conexión LINK REQUESTER. Consulta el manual del modem para saber los comandos exactos que admite. Para enviar comandos, pulsa el botón izquierdo del ratón en la línea de mensajes del modem, teclea el comando, y pulsa Return. El comando aparecerá en la línea de abajo. Si tecleas un segundo comando, necesitarás borrar primero el mensaje anterior.
10. Como procedimiento general para conectar, haz lo siguiente:
El jugador que llama teclea ATDP y el número de teléfono del receptor (sin espacios), y pulsar Return. El jugador que recibe, una vez haya escuchado responder a su modem, debe teclear ATA, seguido de Return.
11. Si has establecido conexión, ambos jugadores verán una serie de interrogaciones (????) al lado de la línea de mensajes del modem. Ahora, los jugadores deben pulsar con el botón izquierdo del ratón sobre CONNECT. Ambas máquinas cargarán el mundo seleccionado y comenzarán a jugar.

Nota: Hay muchas razones por las que puedes tener problemas en la conexión con modem. Si tienes dificultades, prueba a conectarte con un amigo con un paquete de terminal de modem, o algo similar antes de cargar Populous II. Consulta el manual de tu modem para cualquier comando que necesites para configurar el modem correctamente.

PAUSAS

Si haces una pausa en el juego con F10 o con el cuadro de información del juego, tu oponente también entrará en pausa; planifícalas antes de conectarlos.

CREDITOS

Diseñado por Bullfrog Productions, Ltd.

Diseño de nivel:	Alex Trowers, Glenn Corpes, Sean Cooper, Kevin Donkin, Bryan Hapgood.
Productor:	Joss Ellis
Asistente del productor:	Kevin Shrapnell
Programadores:	Peter Molyneux, Glenn Corpes
Jefe de producto:	Christopher Thompson
Gráficos del juego:	Gary Carr y Paul McLaughlin
Asistencia técnica:	Jeff Haas, Colin McLaughlin
Sonidos:	Charles Callet, Les Edgar
Música:	Charles Callet
Portada:	David Rowe
Documentación:	Andrea Smith y David Luoto
Manual:	Carol Agget y Chris Morgan
Comics:	Fox
Equipo de pruebas de Bullfrog:	Peter Carter, Jonnathan Barnes, Chris Brereton, Kristian Wilson, Giles Cookson, James Richardson, Anton Rodgers, Mark Ayre, Alfie Noakes, Alex Trowers, Bryan Hapgood, Kevin Donkin, Glenn Corpes, Gary Carr, Paul McLaughlin, Scott Johnston, Sean Cooper
Equipo de pruebas de Electronic Arts:	John Roberts, Jason Whitely, Stephen Holmes, Matthew Webster, Scott Probin

ZEUS DICE: COPIAR SOFTWARE NO ES PROPIO DE DIOS

"Ninguno de mis chicos podría colaborar en un acto así". Estas inmortales palabras fueron encontradas grabadas en las piedras que se encuentran a los pies del monte Olimpo en Grecia. Son la divina confirmación de lo que todos los mortales tenemos que saber: copiar software es un acto que sólo practica la escoria.

Mucha gente (diseñadores, artistas, programadores) han invertido su tiempo y talento para ofrecerte un juego de calidad. Cuando copias software sin autorización, estás robando a esta gente su duro trabajo y elevando el precio a los usuarios legítimos. Además, lo repetiremos, copiar este juego por cualquier otra razón que no sea la de realizar una copia de seguridad es un delito.

Electronic Arts es miembro de FAST (Federación contra la piratería) y apoya los esfuerzos para luchar contra las copias ilegales del software para ordenadores personales. No copies software ilegalmente.

RESUMEN DE COMANDOS (Amiga)

Para empezar

Para jugar a Populous II necesitas un Amiga con un mínimo de 1 Mb de memoria, o en la versión de 512 Kb, de 512 Kb.

Instrucciones de carga

Antes de cargar el juego, haz una copia de seguridad del disco. Para ello necesitarás un disco formateado y vacío. Si quieres grabar las partidas, necesitarás un disco adicional formateado y vacío.

Para hacer una copia de tus discos de Populous II:

1. Enciende tu Amiga. (Los usuarios de Amiga 1000 deben insertar Kickstart 1.2 o 1.3)
2. Inserta el Workbench en la unidad df0:
3. Si sólo tienes una unidad de disco, quita el disco del Workbench e introduce tu disco original número 1. Si tienes dos unidades de disco, simplemente introduce tu disco original en la otra unidad.
4. Coloca el puntero del ratón sobre el icono del disco de Populous II y pulsa el botón izquierdo una vez. Aparecerá resaltado.
5. Ve a la barra del menú del Workbench y selecciona la opción de duplicar (Duplicate).
6. Puede que debas intercambiar los discos de vez en cuando. Para ello, sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.
7. En la versión de 512 Kb, tu Amiga nombra automáticamente a la copia "copy of Populous II". Para poder jugar, tendrás que cambiar el nombre para que sea "Populous II". Utiliza la opción Rename del menú del Workbench. Juega siempre con los discos copiados. Asegúrate de dejarlo protegido contra escritura.

Para cargar Populous II:

1. Si sólo tienes la memoria mínima exigida, quita cualquier periférico que pueda utilizar memoria.
 2. Si tienes encendido el Amiga, apágalo.
 3. Inserta tu copia de Populous II en la unidad de disco DF0:
 4. Enciende el ordenador. Si tienes la versión de Amiga 512 Kb, el juego se cargará automáticamente.
 5. Pulsa dos veces el ratón sobre el icono de Populous II. Aparecerá una ventana.
 6. Pulsa dos veces el ratón sobre el icono del juego.
- El juego se carga tras unos segundos.

Instrucciones de carga - Usuarios de disco duro

El programa de instalación crea un directorio Populous II y copia en éste todos los ficheros del juego.

Para instalar Populous II en un disco duro:

1. Arranca el Amiga como lo harías normalmente.
2. Inserta tu disco en la unidad DF0:
3. Pulsa dos veces con el ratón sobre el icono de Populous II.
4. Pulsa dos veces sobre el icono de instalación.
5. Sigue las instrucciones en pantalla.

Para cargar Populous II:

1. Pulsa dos veces en la carpeta donde se instaló Populous II.
2. Pulsa dos veces sobre el icono de Populous II. El juego se cargará y aparecerá el menú principal.

Protección contra copia

Después de comenzar el primer juego, el ordenador pedirá que introduzcas un número que corresponde a una cabeza. Abre el manual del Populous II. Mira qué cabeza concuerda con la que aparece en pantalla. Pulsa con el ratón sobre las flechas que hay por encima y por debajo de los números para avanzar o retroceder. Introduce el número correcto y pulsa sobre OK.

Carga y grabación de juegos - Usuarios de disquete

Para grabar un juego, necesitarás un disco formateado y vacío.

Para grabar un juego a un disquete:

1. Pulsa sobre el icono de información sobre el juego (Game requester)
2. Inserta un disco formateado, vacío y no protegido en una unidad.
3. Pulsa sobre SAVE GAME. Aparecerá el cuadro de grabación de juegos. Pulsa sobre DRAWER y teclea el nombre de la unidad (por ejemplo, DF0:).
4. Pulsa sobre FILE. Teclea un nombre para el juego y pulsa Return.
5. Pulsa sobre SAVE.
6. **Usuarios con una unidad de disco:** cuando hayas grabado el juego, vuelve a insertar tu copia de Populous II. Volverás automáticamente al cuadro de grabación de juegos.

Usuarios con más de una unidad de disco: cuando hayas grabado el juego, volverás automáticamente al menú de juego (Game menu).

Para cargar un juego ya grabado:

1. Pulsa en el icono de información del juego (Game requester).
2. Selecciona LOAD GAME en el menú.
3. **Usuarios con una unidad de disco:** quita la copia de Populous II de DF0: e inserta el disco con el juego grabado.
Usuarios con más de una unidad de disco: inserta un disco formateado y vacío, desprotegido, en la otra unidad de disco, pulsa sobre la carpeta y teclea el nombre de la unidad (por ejemplo, DF1:)
4. Pulsa sobre FILE. Teclea el nombre del mundo grabado y pulsa Return.
5. **Usuarios con una unidad de disco:** cuando hayas cargado el juego, vuelve a introducir la copia de Populous II en la unidad. Volverás automáticamente al menú del juego.
Usuarios con más de una unidad de disco: Una vez cargado el juego, volverás automáticamente al menú del juego.

Carga y grabación de juegos - Usuarios de disco duro

Para grabar un juego a disco duro:

1. Vuelve a la pantalla de información del juego.
2. Pulsa sobre SAVE GAME.
3. Si quieres grabar el juego en el directorio de Populous II, sigue en el paso 4. Si quieres grabar el juego en otro directorio, pulsa sobre la carpeta. Teclea el nombre de tu disco duro y pulsa Return. Por ejemplo, si tu disco duro se llama DH0:, teclea DH0: y pulsa Return.
4. Pulsa sobre FILE. Teclea un nombre para grabar el mundo y pulsa Return. Automáticamente volverás a la pantalla de información del juego.

Para cargar un juego grabado desde el disco duro

1. Pulsa en el icono de información del juego (Game requester).
2. Selecciona LOAD GAME.
3. Pulsa sobre FILE. Teclea el nombre del mundo grabado y pulsa Return. También puedes pulsar simplemente sobre el fichero que quieres cargar y entonces pulsar LOAD. Volverás automáticamente al menú del juego.

Para grabar un juego a disco después de arrancar desde el disco duro:

1. Pulsa sobre el icono de información del juego (Game requester).
2. Pulsa sobre SAVE GAME.
3. Pulsa sobre la carpeta. Teclea el nombre del disco (por ejemplo, DF0:) y pulsa Return.
4. Pulsa sobre FILE. Teclea un nombre para grabar tu mundo y pulsa Return. Volverás automáticamente al juego.

Para cargar un juego desde un disquete después de arrancar del disco duro:

1. Pulsa sobre el icono de información del juego para acceder a la opción de carga (LOAD GAME).
2. Tras un momento, aparecerá la opción de carga.
3. Pulsa sobre la carpeta. Teclea el nombre de la unidad de disco (por ejemplo, DF0:) y pulsa Return.
4. Pulsa sobre FILE y pulsa Return. Teclea el nombre del mundo que grabaste y pulsa Return. También puedes pulsar sobre el fichero que quieres cargar y pulsar LOAD. Automáticamente volverás al juego.

Para cancelar la grabación o la carga

Dentro de las opciones LOAD GAME o SAVE GAME, puedes cancelar la operación pulsando sobre CANCEL.

Para usuarios de Amiga 512 con disco duro

Si no oyes ningún sonido jugando a Populous II desde el disco duro, significa que no hay suficiente memoria en el ordenador. Populous II requiere un mínimo de 430.000 bytes de memoria contigua. Para saber la memoria que tienes disponible, abre una ventana CLI (Interface de comandos. Consulta el manual de tu A500 si no sabes cómo abrir esta ventana). Teclea **AVAIL** y pulsa **Return**. La memoria libre aparecerá bajo **LARGEST**.

Si no tienes 430.000 bytes de memoria libre, puedes:

- a) Consultar el manual de tu A500 para reducir la cantidad de memoria empleada.
- b) Arrancar desde los discos originales de Populous II. Cuando aparezca la pantalla del Workbench, retira el disco de la unidad. Abre la ventana del disco duro y carga el juego como siempre.

Nota: los periféricos como las unidades de disco adicionales y las impresoras ocupan más memoria. Retira estos periféricos.

RESUMEN DE COMANDOS

(Atari ST)

Para empezar

Para jugar a Populous II necesitas un Atari ST con un mínimo de 1 Mb de memoria.

Instrucciones de carga — Usuarios de discos flexibles

Antes de cargar, haz una copia de tu disco. Necesitarás un disco formateado en blanco. Si quieres almacenar partidas, necesitarás un disco adicional formateado en blanco.

Para hacer una copia de tus discos de Populous II:

1. Arranca tu ordenador como lo haces habitualmente.
2. Inserta tu disco original de Populous II en cualquier unidad de disco. Si dispones de un sistema de dos unidades de disco, inserta el disco formateado en blanco en la otra unidad.
3. Sitúa el puntero del ratón en el icono del disco flexible que contiene Populous II. Manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón, desplaza el icono sobre la unidad en la que desees copiar el juego y suelta el botón del ratón. Por ejemplo, si la unidad A contiene Populous II, desplazarías el icono sobre la unidad B y soltarías el botón.
4. Si dispones de un sistema de una sola unidad de disco, es posible que tengas que intercambiar discos de vez en cuando. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

Para cargar Populous II

1. Si sólo dispones de 1 Mb de memoria, desconecta cualquier periférico que necesite memoria.
2. Si tu Atari ST está encendido, apágalo.
3. Inserta el disco de Populous II en la unidad A:.
4. Enciende tu ordenador.

Instrucciones de carga — Usuarios de disco duro

El programa de instalación crea un directorio de Populous II y copia en él todos los ficheros del juego.

Para instalar Populous II en un disco duro

1. Arranca tu Atari ST como lo harías normalmente.
2. Inserta tu disco en la unidad A:.
3. Pulsa dos veces sobre el icono de disco de la unidad A:.
4. Pulsa dos veces sobre el icono de instalación.
5. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

Para cargar Populous II

1. Pulsa dos veces sobre la carpeta en la que instalaste Populous II.
2. Pulsa dos veces sobre el icono POP2. El juego se cargará y aparecerá el menú principal.

Protección contra copia

Después de comenzar el primer juego, deberás introducir el número de estatuas que se asemejan a otra determinada. Abre el manual del Populous II. Mira qué cabeza concuerda con la que aparece en pantalla. Pulsa el botón izquierdo del ratón sobre las flechas que hay por encima y por debajo de los números para avanzar o retroceder. Introduce el número correcto de estatuas que son iguales a esta cabeza y pulsa sobre OK.

Carga y grabación de juegos - Usuarios de disquete

Para grabar un juego, necesitarás un disco formateado y vacío (disco de Partidas Grabadas).

Para grabar un juego a un disquete:

1. Pulsa sobre el icono de información del juego (Game requester).
2. **Usuarios con una unidad de disco:** asegúrate de que el disco está protegido contra escritura. Retira tu copia de Populous II de la unidad A: inserta el disco de Partidas Grabadas.
3. Pulsa sobre SAVE GAME. Aparecerá el cuadro de grabación de juegos. **Usuarios con más de una unidad de disco:** asegúrate de que el disco está protegido contra escritura. Inserta el disco de Partidas Grabadas en la otra unidad de disco. Pulsa sobre DRAWER y teclea el nombre de la unidad (por ejemplo, B:).
4. Pulsa sobre FILE. Teclea un nombre para el juego y pulsa Return.
5. Pulsa sobre SAVE.
6. **Usuarios con una unidad de disco:** cuando hayas grabado el juego, vuelve a insertar tu copia de Populous II. Volverás automáticamente al juego.

Usuarios con más de una unidad de disco: cuando hayas grabado el juego, volverás automáticamente al juego.

Para cargar un juego ya grabado:

1. Pulsa en el icono de información del juego (Game requester).
2. **Usuarios con una unidad de disco:** asegúrate de que el disco está protegido contra escritura. Retira la copia de Populous II de A: e inserta el disco de Partidas Grabadas.
3. Selecciona LOAD GAME en el menú.
Usuarios con más de una unidad de disco: asegúrate que el disco está protegido contra escritura. Inserta el disco de Partidas Grabadas en la otra unidad, pulsa sobre DRAWER y teclea el nombre de la unidad (por ejemplo, B:).
4. Pulsa sobre FILE. Teclea el nombre del mundo grabado y pulsa Return. Alternativamente, puedes pulsar simplemente sobre el fichero que quieras cargar y pulsar después sobre LOAD.
5. **Usuarios con una unidad de disco:** cuando hayas cargado el juego, vuelve a introducir la copia de Populous II en la unidad. Volverás automáticamente al juego.

Usuarios con más de una unidad de disco: una vez cargado el juego, volverás automáticamente al juego.

Carga y grabación de juegos - Usuarios de disco duro

Para grabar un juego en un disco duro

1. Vuelve a la pantalla de información del juego.
2. Pulsa sobre SAVE GAME.
3. Si quieres grabar el juego en el directorio de Populous II, sigue en el paso 4. Si quieres grabar el juego en otro directorio, pulsa sobre DRAWER. Teclea el nombre de tu disco duro y pulsa Return. Por ejemplo, si tu disco duro se llama C:, teclea C: y pulsa Return.
4. Pulsa sobre FILE. Teclea un nombre para grabar el mundo y pulsa Return. Automáticamente volverás a la pantalla de información del juego.

Para cargar un juego grabado desde el disco duro

1. Pulsa en el icono de información del juego (Game requester).
2. Selecciona LOAD GAME.

3. Pulsa sobre FILE. Teclea el nombre del mundo grabado y pulsa Return. También puedes pulsar simplemente sobre el fichero que quieres cargar y entonces pulsar LOAD. Volverás automáticamente al menú del juego.

Para grabar un juego en un disquete después de arrancar desde el disco duro

1. Pulsa sobre el icono de información del juego (Game requester).
2. Pulsa sobre SAVE GAME.
3. Inserta el disco de Partidas Grabadas y pulsa sobre DRAWER. Teclea el nombre de la unidad de disco (por ejemplo, A:) y pulsa Return.
4. Pulsa sobre FILE y después Return. Teclea un nombre para grabar tu mundo y pulsa Return. Volverás automáticamente al juego.

Para cargar un juego desde un disquete después de arrancar del disco duro

1. Pulsa sobre el icono de información del juego para acceder a la opción de carga (LOAD GAME).
2. Tras un momento, aparecerá la opción de carga.
3. Inserta el disco de Partidas Grabadas y pulsa sobre DRAWER. Teclea el nombre de la unidad de disco (por ejemplo, A:) y pulsa Return.
4. Pulsa sobre FILE y pulsa Return. Teclea el nombre del mundo que grabaste y pulsa Return. También puedes pulsar sobre el fichero que quieres cargar y pulsar LOAD. Automáticamente volverás al juego.

Para cancelar la grabación o la carga

Dentro de las opciones LOAD GAME o SAVE GAME, puedes cancelar la operación pulsando sobre CANCEL.

Nota para los usuarios de módem

Obtendrás los mejores resultados cuando el parámetro de velocidad de baudios no sea mayor de 1200.

Limitaciones de la versión Atari ST

Las siguientes limitaciones se aplican a la versión Atari ST de Populous II.

Opción SALIDA A DOS — Los usuarios de ST no disponen de opción de salida a DOS.

Música — Los usuarios de ST no escuchan música mientras están jugando.

RESUMEN DE COMANDOS

(Atari ST 512 Kb)

Para empezar

Para jugar a Populous II necesitas un Atari ST con un mínimo de 512 Kb de memoria. La versión de 512 Kb de Populous II no soporta disco duro o múltiples unidades de disco flexible.

Instrucciones de carga

Antes de cargar, haz una copia de tu disco. Necesitarás un disco formateado en blanco. Si quieres almacenar partidas, necesitarás un disco adicional formateado en blanco.

Para hacer una copia de tus discos de Populous II:

1. Arranca tu ordenador como lo haces habitualmente.
2. Inserta tu disco original de Populous II en cualquier unidad de disco. Si dispones de un sistema de dos unidades de disco, inserta el disco formateado en blanco en la otra unidad.
3. Sitúa el puntero del ratón en el icono del disco flexible que contiene Populous II. Manteniendo pulsado el botón izquierdo del ratón, desplaza el icono sobre la unidad en la que desees copiar el juego y suelta el botón del ratón. Por ejemplo, si la unidad A contiene Populous II, desplazarías el icono sobre la unidad B y soltarías el botón.
4. Si dispones de un sistema de una sola unidad de disco, es posible que tengas que intercambiar discos de vez en cuando. Sigue las instrucciones que aparezcan en la pantalla.

Para cargar Populous II

1. Si sólo dispones de 512 Kb de memoria, desconecta cualquier periférico que necesite memoria.
2. Si tu Atari ST está encendido, apágalo.
3. Inserta el disco de Populous II en la unidad A.
4. Enciende tu ordenador. El juego se cargará automáticamente.

Protección contra copia

Después de comenzar el primer juego, deberás introducir el número de estatuas que se asemejan a otra determinada. Abre el manual del Populous II. Mira qué cabeza concuerda con la que aparece en pantalla. Pulsa el botón izquierdo del ratón sobre las flechas que hay por encima y por debajo de los números para avanzar o retroceder. Introduce el número correcto de estatuas que son iguales a esta cabeza y pulsa sobre OK.

Carga y grabación de juegos

Para grabar un juego, necesitarás un disco formateado y vacío, que deberás llamar "disco de Partidas Grabadas de Populous II".

Para grabar un juego a un disquete:

1. Pulsa sobre el icono de información del juego (Game requester).
2. Pulsa sobre SAVE GAME. Aparecerá el cuadro de grabación de juegos.
3. Asegúrate de que el disco de Partidas Grabadas está protegido contra escritura. Insértalo en la unidad A. Pulsa sobre DRAWER y tecléa A.
4. Pulsa sobre FILE. Tecléa un nombre para el juego y pulsa Return.
5. Pulsa sobre SAVE.
6. Cuando hayas grabado el juego, vuelve a insertar tu copia de Populous II. Volverás automáticamente al juego.

Para cargar un juego ya grabado:

1. Pulsa en el icono de información del juego (Game requester).
2. Selecciona LOAD GAME en el menú.
3. Inserta el disco de Partidas Grabadas en la unidad A. Pulsa sobre DRAWER y tecléa A.
4. Pulsa sobre FILE. Tecléa el nombre del mundo grabado y pulsa Return. Alternativamente, puedes pulsar simplemente sobre el fichero que quieras cargar y pulsar después sobre LOAD.
5. Cuando hayas cargado el juego, vuelve a introducir la copia de Populous II en la unidad. Volverás automáticamente al juego.

Para cancelar la grabación o la carga

Dentro de las opciones LOAD GAME o SAVE GAME, puedes cancelar la operación pulsando sobre CANCEL.

Nota para los usuarios de módem

Obtendrás los mejores resultados cuando el parámetro de velocidad de baudios no sea mayor de 1200.

Limitaciones de la versión Atari ST 512 Kb

Las siguientes limitaciones se aplican a la versión Atari ST de 512 Kb de Populous II.

Opción SALIDA A DOS — Los usuarios de ST no disponen de opción de salida a DOS.

Pantalla de resumen del juego — La pantalla de resumen del juego ya no muestra una repetición de tu conquista.

Sonidos — La versión de 512 Kb tiene menos efectos de sonido que la de 1 Mb, sin embargo, esto no tiene ningún efecto sobre el desarrollo del juego.

Gráficos — La versión de 512 Kb tiene unos cuantos gráficos menos que la versión de 1 Mb. Esto no tiene ningún efecto sobre el desarrollo del juego.

Monstruos aleatorios — La versión de 512 Kb sólo tiene un monstruo aleatorio.

Atari y Atari ST son marcas registradas de The Atari Corp.