

## INNLEDNING

Det er på tide å bli gud. I Populous: The Beginning spiller du Sjaman, den åndelige lederen for en primitiv stamme. Din skjebne er å bli guddommelig, en gud for all evighet over alt som lever. Du må kjempe og erobre hver eneste planet mens du knuser fiendene som stritter imot din enorme makt. Du må bruke ditt kjennskap til magi og din makt til å bygge opp mektige armeer og slippe løs forferdelige trolldommer på alle som våger å stille seg i veien for deg. For du vil bare bli allmektig hvis du vinner makten over hver eneste planet.

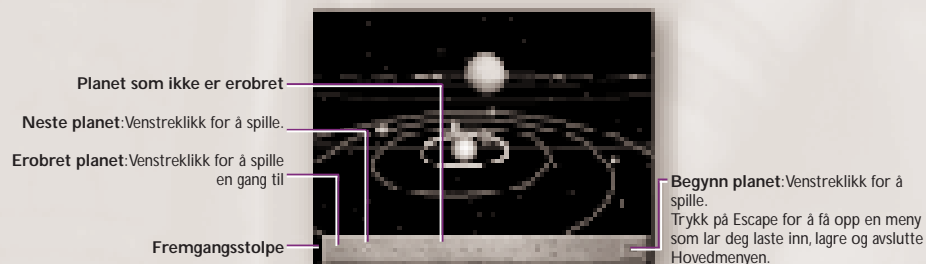


## INSTALLASJON

Installasjonsveiledningen finner du på det vedlagte referansekortet.

## SOLSYSTEMET

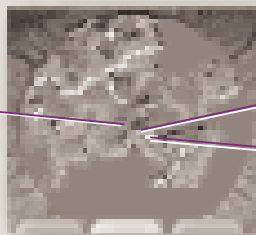
For å virkeliggjøre din drøm, som er å bli gud, må du erobre alle planetene i solsystemet. Det er fem og tyve planeter i solsystemet, inndelt i små grupper med måner som går i bane rundt planetene. Du starter med den månen som er lengst borte fra solen og må arbeide deg innover.



## SPILLSKJERM

Venstreklikk for å zoome inn mot punktet  
Høyreklikk for å gå til World View  
(Planetoversikt)

Fiendens tilhengere (vises bare nær din egen bebyggelse)



## KART

Dine tilhengere

Retningsøker

## GENERELLE IKONER



**Kontekstfølsom hjelp:** Venstreklikk for å velge, og venstreklikk så på hvert objekt eller ikon i spillet for å få flere opplysninger i Leksikonet (Encyclopaedia).

**Ikoner for fiendtlige stammer:** Bare tilgjengelige hvis det finnes en fiende med denne fargen på planeten. Ikonene blinker hvis en tilhenger av fienden med denne fargen er død. For å forkle spionene dine (Spies) velger du en eller flere spioner og venstreklikker på den fargen du vil forkle dem med. **Merk:** I et spill med flere spillere kan du trykke på skift + venstreklikke på et ikon for å alliere deg med en annen spiller. Den andre spilleren må også gjøre det samme med ditt fargede ikon på sin skjerm for å fullføre alliansen.

## KULTGJENSTANDER

Hver av disse kultgjenstandene må tilbes for at de skal gi slipp på sine hemmeligheter. For å gjøre dette, må du enten velge Sjamanen eller et antall tilhengere (avhengig av kultgjenstand) og venstreklikke på den. Hvis du høyreklikker på kultgjenstanden, viser skjermen kultgjenstandformularet. På formularet kan du se hvilken type tilhenger du trenger, og det maksimale antallet du har behov for. Du behøver ikke å tilbe maksimalt, men prosessen vil da gå langsommere. Når tilbedelsen begynner, viser skjermen kultgjenstandformularet, og den røde linjen på det viser hvor lang tid tilbedelsen vil ta før kultgjenstanden bærer frukt.

**Steinhode:** En spesiell kultgjenstand etterlatt på planeten av de Gamle som gir spilleren en trolldom eller en bygning til engangsbruk (Single Shot). Trolldommer eller bygninger som er til engangsbruk, kan bare brukes eller bygges en gang, men en trolldom beregnet på engangsbruk, krever ikke opplading.

**Obelisk:** En annen kultgjenstand som utløser en trolldom, men en som bare kan tilbes av Sjaman.

**Totempæl:** Når denne kultgjenstanden tilbes, utløser dette en trolldom som er nyttig for deg og stammen din. Høyreklikk på Totempælen for å se det maksimale antall tilhengere du trenger for å tilbe den effektivt

**Kunnskapspyramiden:** Et monument som lagrer en bit av fiendens kunnskap. Bare Sjaman kan tilbe kunnskapspyramiden og gå inn i den for å få opplysninger. Når hun har fått tak i opplysningene, kan de ikke gå tapt.

## DIVERSE

**Reinkarnasjonssted (Reincarnation Site):** Alle Sjamaner skaper et reinkarnasjonssted når de kommer til verden, og hvor de reinkarnerer seg når de dør. Stedet kan ikke ødelegges eller bygges på, selv om det kan brukes som utgangspunkt for en bebyggelse.

**Villmenn:** Villmenn er de gudløse innfødte på planeten. De vandrer omkring mens de får mat fra vann og trær. Bruk trolldommen Convert (Konverter) på dem for å gjøre dem til en del av din egen stamme.

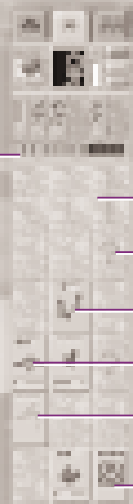
**Vann:** Dine tilhengere vil drukne hvis de faller i vannet.

**Trær:** Trær gir materiale du kan bruke til bygningene dine. Hvert tre har maksimalt fire trestykker, men vil vokse opp igjen hvis du tar mindre enn fire. Hvis du hugger et tre helt ned, vil det ta lang tid før det vokser opp igjen.

# TROLLDOMMER

## TROLLDOMSPANEL

**Trolldommenes oppladingshastighet:** Den hastigheten som trolldommene dine lades opp med mana i. Mana lages når tilhengerne dine arbeider eller hviler i hytter. Arbeidere lager mest mana. Hvis stolpen er lav, lades trolldommene dine opp for langsomt, så du må slå av noen av dem. Hvis stolpen er høy, lades trolldommene dine opp med optimal hastighet. Hvis stolpen blinker rødt, betyr det at du sløser med mana, og at du bør starte å lade opp andre trolldommer.



Trolldommen er **utilgjengelig**.

Trolldommen er **tilgjengelig** på planeten, men ikke oppdaget ennå.

**Trolldom til engangsbruk (Single Shot Spell).** Denne kan ikke lades opp med mana, og kan bare brukes en gang.

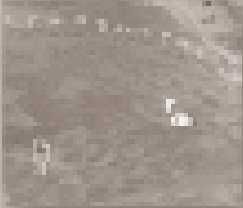
Trolldommen **lades opp med mana**. Den blå stolpen viser hvor mye som er ladet opp så langt. De blå punktene representerer hvor mange ganger du kan bruke trolldommen, og skjermen viser det antall ganger som er ladet opp så langt.

Denne trolldommen er **slått av**. Høyreklikk på en trolldom for å slå den av eller på. Hvis du slår av en trolldom, vil den ikke lades opp med mana, og de andre trolldommene dine vil lades opp raskere.

Denne trolldom er **helt oppladet** og kan ikke lades opp ytterligere.

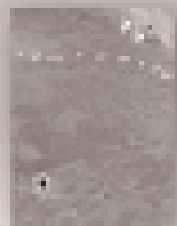
## KASTE TROLLDOM

Hvis du vil **kaste trolldom**, venstreklikker du på ikonet til trolldommen og beveger musen over landet. En overjordisk sirkel vil vise seg rundt Sjaman og vise hvor langt trolldommen når. Denne rekkevidden vil øke jo høyere Sjaman står. Du kan også sikte den inn på tilhengerne av fienden og deres bygninger for å få en mer ødeleggende virkning. Venstreklikk for å kaste trolldom innenfor sirkelen.



Hvis du **kaster trolldom utenfor sirkelen**, går Sjaman innenfor rekkevidde og fyrer av trolldommen. Venstreklikk på en tilhenger eller en bygning for å

rette trolldommen direkte mot et mål. Hold nede Ctrl og venstreklikk for å kaste trolldommen uten å velge om.



## BYGNINGER



## BYGGINGS PANELET

Bygning **tilgjengelig** for å bygges.

Bygning **utilgjengelig**.

Bygningen er tilgjengelig på planeten, men **ikke oppdaget enda**.

**Bygning med engangsplan.** Du kan bare plassere denne på et sted en gang.

**Vakttårn:** Plasser dette slik at du kan opprette patruljer for tilhengerne dine.

# BYGGEVIRKSOMHET



For å **bygge en bygning** venstreklikker du på bygningens ikon på Byggingspanelet og flytter så musepekeren ut i landskapet.



En hvit firkant, kalt en **Plan**, dukker opp på bakken og viser hvor mye plass bygningen trenger for å kunne bygges. Du kan bare bygge en ny bygning ved siden av en eksisterende bygning eller ved siden av reinkarnasjonsstedet (Reincarnation Site). Det eneste unntaket er vakttårnet (Guard Tower), som kan bygges hvor som helst, og som kan brukes til å starte en ny bebyggelse.



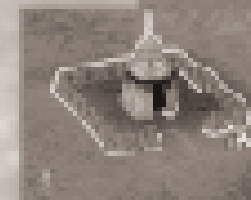
Hvis du **ikke kan bygge** på et bestemt sted, blir planen (Plan) delvis rød, og du må flytte den til et annet sted. På planen er det også en pil, og denne viser hvor inngangen til bygningen vil være. Trykk på mellomromstasten for å rotere planen nitti grader. Høyreklikk for å **oppeve valget av en plan**.



Når du har funnet et godt sted for bygningen, venstreklikker du for **plassere den der**. Deretter kan du enten sette noen av arbeiderne dine (Braves) igang med å bygge (velg dem og venstreklikk på planen), eller la dem gjøre det automatisk hvis de er i nærheten og ikke har noe annet å gjøre. Du sletter en plan ved å trykke skift og høyreklikke på planen.



Dette er en liten hytte (Small Hut), som har plass til opptil tre tilhengere. Velg noen tilhengere og venstreklikk på bygningen for å **befale dem å gå inn i den**. Som et alternativ kan du velge noen tilhengere og trykke skift mens du venstreklikker på bygningssikonet for å plassere tilhengerne i de nærmeste bygningene av denne typen.



Etter en stund vil beboerne oppgradere hytten (Hut) til en middels stor hytte (Medium Hut) med plass til fire tilhengere. Trykk på skift og venstreklikk for å **tvinge en tilhenger ut av en bygning**. Eventuelt kan du høyreklikke på bygningen for å hente frem bygningsformularet og venstreklikke på en tilhenger for å velge ham. Hvis du vil velge alle beboerne, trykker du på skift og venstreklikker på en tilhenger.



Til sist vil beboerne oppgradere hytten til en stor hytte (Large Hut) som har plass til fem tilhengere. Denne hytten frembringer mest mana når den er full. Hvis du vil **demontere en bygning** slik at den blir til trestykker igjen, høyreklikker du på bygningen for å hente frem bygningsformularet og skifte stilling på ikonet (Dismantle Building) (Demonter bygning). Du kan alltid skifte stillingen tilbake igjen for å beholde bygningen.



# TILHENGERE

Det **totale antall tilhengere på planeten**. Den hvite stolpen viser hvor mange tilhengere du har, sammenlignet med hvor mange du kan lage på bostedene dine. For å øke dette antallet må du bygge flere hytter. Det maksimale antall tilhengere er 200. Hvis stolpen blinker grønt, har befolkningen din overskredet det antall hytter som er tilgjengelig.

Det **totale antall tilhengere** av denne typen.

**Valgte tilhengere**

**Uvirkosomme tilhengere**

**Tilhengere i hus**

**Arbeidende tilhengere**

Antall båter (**Boats**) med denne typen tilhengere ombord

Antall ballonger (**Balloons**) med denne typen tilhengere ombord



## TILHENGERRAPELET

Venstreklikk  
Ctrl venstreklikk  
Skift venstreklikk  
Høyreklikk

Velg en tilhenger  
Velg 5 tilhengere  
Velg alle  
Zoom inn.

# KOMMANDERE TILHENGERE



For å **velge en tilhenger** setter du musepekeren på ham (skjermen viser en hvit firkant rundt ham) og venstreklikker.

Hvis du vil **velge mer enn en tilhenger**, setter du musepekeren på landskapet og venstreklikker, holder og drar musepekeren utover. Det dukker opp en hvit boks på bakken, og du kan endre størrelsen dens ved å flytte musepekeren omkring. Når du slipper museknappen, har du valgt de tilhengerne som befinner seg innenfor firkanten.

Høyreklikk for å **opphøve valget av tilhengere**.

Når du har valgt en eller flere tilhengere, kan du klikke på gjenstander på planeten og utføre forskjellige oppgaver:

Hvis du vil **flytte** tilhengerne dine til et bestemt punkt, venstreklikker du på landskapet på dette punktet.

Vil du **angripe fienden** eller en fiendtlig bygning, venstreklikker du på fiendens tilhengere eller på den fiendtlige bygningen.



Hvis du vil **vokte Sjaman**, velger du noen tilhengere og trykker på G. Vil du at tilhengerne skal slutte å vokte Sjaman, opphever du valget av alle tilhengere og trykker på G en gang til.

For å få de valgte tilhengerne dine til å utføre **flere oppgaver** holder du Ctrl-tasten nede mens du venstreklikker på en gjenstand. Hver

gang du gjør dette med samme gruppen valgt, legger du en oppgave til en kø, og tilhengerne går i gang med den når de har fullført den oppgaven de holder på med. Du kan utføre opptil åtte kommandoer, noe som kan være nyttig hvis du vil fylle mange hytter på en gang, eller hvis du vil befale dine tilhengere å patruljere ved å flytte seg fra et vaktårn Guard Post til et annet. Når du klikker på den første kommandoen, viser skjermen tallet 2, noe som viser at den venter på at du gir den neste kommandoen (uten at du dermed behøver å gi den neste kommandoen) og så videre til den åttende kommandoen. Du kan også venstreklikke på bakken flere ganger for å gi dine tilhengere mellomstasjoner og lede dem rundt på planeten på en mer effektiv måte.



## VIPPE OG TAPE

For å vinne og erobre hver planet må du nøye følge de målene som er oppgitt i orienteringen. På noen planeter må du ganske enkelt ødelegge motparten, mens du på andre kanskje må utføre bestemte handlinger uten at du selv blir ødelagt. Å tape, derimot, er noe helt annet. Hvis alle tilhengerne dine blir drept og Sjaman dør, taper du både verden og spillet. Det er fordi du ikke får tilført mana fra tilhengerne dine, og dermed er reinkarnasjonsstedet ditt (Reincarnation Site) maktesløst.

## LEKSIKON

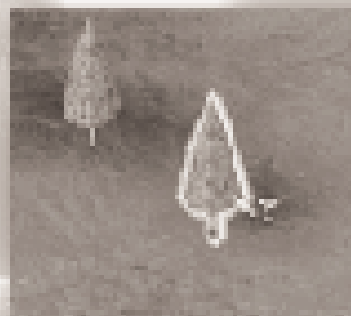
Leksikonet (Encyclopaedia) er en utvidet (engelsk) utgave av denne håndboken som du kan hente frem inne i Populous:

The Beginning for å få hjelp til bestemte deler av spillet. Selv om denne håndboken for eksempel forklarer hvordan du kommanderer dine tilhengere og bygger nye bygninger, forklarer den ikke i detalj hva hver enkelt tilhenger eller hver enkelt bygning gjør. Slike opplysninger finner du i Leksikonet. Det lister opp hvert spill, hver bygning og hver tilhenger som du har vunnet i løpet av spillet. Hver gang du oppdager en ny gjenstand, viser skjermen den i Leksikonet, og du kan så fort og lett lære hvordan du bruker og identifiserer den.

Hvis du vil se Leksikonet når du spiller spillet, trykker du på F1. Du kan også bruke ikonet for kontekstfølsom hjelp (Context Sensitive Help) på kontrollpanelet for å velge et ikon eller en gjenstand i spillet og gå rett til den.

Hovedmenyen (Main Menu) er delt inn i flere avsnitt, som f.eks.

Tilhengere og Bygninger. I hvert av disse avsnittene er det en liste med alle relevante objekter i spillet. En del tekst er i fet skrift – dette kalles en kopling, og du kan venstreklikke på denne koplingen for å få flere opplysninger.





## VALGMULIGHETER UNDER SPILLET

Når du trykker på Esc under spillet, viser skjermen et panel som gir deg flere valgmuligheter:

### CONTINUE GAME (FORTSETTE SPILLET)

Gå tilbake til spillet.

### LOAD GAME (LASTE INN SPILL)

Venstreklikk på et tidligere lagret spill for å velge det, og klikk så på LOAD (Last inn) for laste det inn.

### SAVE GAME (LAGRE SPILL)

Du kan lagre spillet ditt. Dette gjør du ved å venstreklikke på en tom kortplass og skrive inn noe tekst som identifiserer det lagrede spillet. Så venstreklikker du på OK.

### OPTIONS (INNSTILLINGER)

Se nedenfor.

### RESTART LEVEL (OMSTART NIVÅ)

Start på begynnelsen av nåværende nivå.

### QUIT LEVEL (FORLÅT NIVÅ)

Tilbake til solsystemet. Hvis du velger denne innstillingen, mister du all fremgangen du har hatt på det nåværende nivået.

### QUIT GAME (AVSLUTT SPILLET)

Gå tilbake til Hovedmenyen. Hvis du velger denne innstillingen, mister du all fremgangen du har hatt på det nåværende nivået.

## INNSTILLINGER

### SPILL

#### TOOLTIPS (VERKTØY TIPS)

Du kan endre den måten verktøytipsene (Tooltips) vises i spillet. Utvidete verktøytips (Expanded Tooltips) anbefales for begynnere.

#### ROTATION (ROTERING)

Endrer tastene som brukes til å rotere planeten. Markøren roteres med venstre og høyre markørtast. Kontrollmarkøren roteres ved at du holder nede Ctrl og trykker på venstre og høyre markørtast.

#### FLIP ROTATION (VENDEROTASJON)

Snu til YES (JA) for å speilvende roteringstastene.

#### STAY SELECTED (FORTSATT VALGT)

Snu til ON (PÅ) for at tilhengerne fortsatt skal være valgt etter at du har kommandert dem til en oppgave. Snu til OFF (AV) for å oppeve valget automatisk etter en kommando.

### AUTOCAST SPELL (AUTOMATISK TROLLDOM)

Hvis du forsøker å kaste trolldom utenfor Sjamans rekkevidde, vil hun forsøke å komme innenfor rekkevidde. Sett denne innstillingen til OFF (AV) for å hindre at Sjaman kaster trolldom når hun kommer innenfor rekkevidde.

### SOUND (LYD)

Du kan slå lyden ON/OFF (PÅ/AV) og endre styrken på lyd og musikk.

### GRAPHICS (GRAFISK)

#### SCREEN RESOLUTION (SKJERMOPPLØSNING)

Vi anbefaler skjermer med lav oppløsning for langsomme maskiner.

#### SKY (HIMMEL)

Slår du himmelen AV, vil dette få spillet til å gå raskere for langsomme maskiner.

#### FOOTSTEPS (FOTTRINN)

Slå tilhengerenes fottrinn av og på. Når de er slått av, går spillet raskere, og du bruker også mindre minne.

#### REDUCE SCREEN (REDUSER SKJERMBILDE)

Denne innstillingen er bare tilgjengelig når du bruker en oppløsning på 640x480. Spillet kjøres i et mindre vindu, noe som øker spillets hastighet på langsomme maskiner (ikke i Direct 3D-versjon).

#### LANDSCAPE DETAIL (LANDSKAPSDETALJER)

Det anbefales at du bruker mindre landskapsdetaljer hvis du har en langsom maskin.

#### GAMMA CORRECTION (GAMMA KORREKSJON)

Denne innstillingen vil gjøre skjermen lysere eller mørkere, og kan forbedre bildet på noen skjermer (ikke i Direct3D-versjon).

#### QUICK DEFAULTS (HURTIGSTANDARDER)

Denne er standardinnstillingen som er definert på forhånd for maskiner i lavere, midlere eller høyere klasse.

#### BACK (TILBAKE)

Tar deg tilbake til Hovedmenyen

### D3D OPTIONS (D3D-INNSTILLINGER)

Merk: Disse innstillingene finnes bare på Direct3D-versjonen av Populous: The Beginning.

#### DEVICE SELECTION (ENHETSVALG)

Velger hvilken maskinenhet du bruker til å kjøre spillet.

#### FILTERING (FILTRERING)

Endrer den typen filtrering som brukes i spillet. Undersøk om 3D-enheten din støtter den filtreringsmetoden du har valgt.

# FOLKEPENE BAK OG RETTSLIGE FORHOLD

**Sjefsprodusent:** Richard Leinfellner

**Produsent:** Stuart Whyte

**Prosjektleder:** Alan Wright

**Medprodusent:** Pete Blow

**Lagadministrasjon:** Lisa Stokes

**Spillet er konstruert av:** The Populous Team @Bullfrog Productions

**Medprodusent – nivåesign:** Rajan Tande

**Nivåesignere:** Ken Malcolm, Al Cullum

**Assisterende nivåesignere:** Dan Riley, Lawrence Doyle

**Annen nivåesign:** Pete Blow, Rajan Tande, Richard Leinfellner

**Nivåesigner for flere spillere:** Dan Riley, Al Cullum, Ken Malcolm

**Annen nivåesign for flere spillere:** Barry Parker

**Manuskriptansvar:** Jon Rennie, James Leach, Steve Brown

**Tekst til verktøytips:** Jon Rennie, Pete Blow

**Tekst til leksikon:** Jon Rennie

**Sjefsprogrammerer:** Alan Wright

**Spillprogrammering:** Gary Stead, Michael Willis, Ben Deane

**Programmering av kunstig intelligens:** Gary Stead

**Annen programmering av kunstig intelligens:** Alan Wright

**Direct3D-programmering:** David Bryson

**Nettverksprogrammering:** Ben Deane, Mark Lamport

**Programmering av nettverks- & Internett-bibliotek:** Mark Lamport, Grantley Day, Wes Santee, Tony Van, Steve Keller, Scott Talafuse

**Lokaliseringsprogrammering:** Ben Deane

**Programmering av solsystem og front-endprogrammering:** Michael Willis

**Motor skapt av:** Alan Wright, Michael Willis, Gary Stead, Glenn Corpes, Ian Shaw, Martin Bell

**Annen programmering:** Ian Shaw, Mark Huntley, Rajan Tande, Jan Svarovsky, Martin Griffiths, David Bryson, Dene Carter,

Andy McDonald, Alistair Milne, Alex Peters, Chris Killpack, David Hooper

**Sjefsillustratører:** Steve Leney, Paul McLaughlin, Stuart Black

**Illustratører:** Mark Pitcher, Alex Godsill

**Annet illustrasjonsmateriale:** Andy Bass, Stuart Black, Tony Dawson, Jo Rider, Jon Farmer, Martin Carroll, Adam Cogan

**FMV:** Steve Brown, Steve Leney, Jamie Bradshaw, Jason Lord, DigiMania Limited, medlem av Digital Animation Group plc.

**Audioprodusent:** Nick Lavers

**Komponist:** Mark Knight

**Annen musikk:** Russell Shaw, Andy Nuttall

**Lyddesign:** Adele Kellett, Bill Lusty, Adrian Moore

**Lydprogrammerer:** Ben Deane

**Lydbibliotek og verktøy:** Austin Ellis, Nick Lavers

**Stemmer:** Janet McTeer, Andy Cakebread, Dene Carter, Jon Law, Wayne Frost, James Leach, Adrian Moore

**Rollefordeling stemmer:** Steve Brown

**Installasjonsprogram – medprodusent:** Pete Blow

**Installasjonsprogram – programmering:** Andy McDonald

**Installasjonsprogram – annen programmering:** Alistair Milne

**Illustrasjonsmateriale:** Steve Leney

**Sjef for kvalitetssikringsprosjekt:** Wayne Frost

**Sjef for kvalitetssikring:** Dominic Murphy

**Kvalitetssikringslag:** Jeff Brutus, Olly Byrne, Rob Charlish, Lawrence Doyle, Darren King, Steve Lawrie, Andy Miller, Tristan

Paramor, Matt Price, Dan Riley, Andy Robson, Nathan Smethurst, Darren Tuckey

**Annen kvalitetssikring:** Michael Bain, Rob Byrne, Matt Dean, Stephen Harrison, Phil Mansell, Jake May, Dan McDonald,

Mark Rose, James Robinson, Dominic Waddell

**Konfigurasjonsansvarlig:** Matt Price

**Konfigurasjonsassistent:** Rob Charlish

**Marketingsjef:** Europa – David Dyett, Nordic: Andreas Larsson, Stefan Schulz

**Studiomarketing:** Neil Thewarapperuma

**Dokumentasjon:** Jon Rennie

**DTP-sjef:** Anita K. Legg

**Pakke- og dokumentasjonslayout:** John Falkus, John Montague

**Redaktører for dokumentasjon:** Oli Ladenburg, James Lenoel

**Pakkedesign:** Caroline Page

**Tekstforfatter for innpakning:** Mark Herring

**Studio PR:** David Wilson

**Medprodusent for lokalisering:** Pete Blow

**Prosjektsjef for lokalisering:** Carol Aggett

**PSL-assistent:** Petrina Wallace

**Koordinator for Det fjerne østen:** Masa Nemoto

**Fransk lokalisering:** Phuong Tran-mai, Christine Jean

**Tysk lokalisering:** Bianca Normann, Alexa Kortsch

**Spansk lokalisering:** Julio Valladares, Ricardo Martínez

**Svensk lokalisering:** Inger Marshall, Anu Laitila

**Italiensk lokalisering:** CTO Studios S.p.A

**Nederlandsk lokalisering:** Utrax Multimedia Productions

**Polsk lokalisering:** IPS Computer Group, Poland

**Russisk lokalisering:** Soft Club, Russia

**Kinesisk lokalisering:** Christine Kong, Lennox Ong

**Japansk lokalisering:** Keisuke Yamada

**Koordinering av oversettelse (dokumentasjon):** Petrina Wallace, Clare Parkes

**Norsk oversettelse:** Lars Martin Fosse

**Kundestøttesjef Europa:** Iain Hancock

**Veileder språkttest:** Simon Davison

**Språktestere:** Svensk: Sami Valkama, polsk: Grzegorz Wilk, italiensk: Gabriele Livaldi, fransk: Frederic Reitz, nederlandsk:

Wendy Auckel, russisk: Dmitry Martynov, tysk: Frank Gordes, spansk: Alvaro Corral

**Produsent for Populous Webteam:** Dan Blackstone

**Hjemmesideledelse:** Chris Morgan, Michael Cassius, Nina Dobner

**Manuskriptansvar for hjemmeside:** James Leach, Jon Rennie

**Utforming av hjemmeside:** Insomniac

**Skjermsparer:** Joseph Waller, Natalie White

**PR:** Europa – David Wilson, Nordic: Maria Olsson

**Teknisk støtte:** Simon Handby, Michael Burnham, Daren Watson, Kevin Donkin

**Økonomi:** Laura West, Annette Dabb, Lucia Gobbo

**Rettslige forhold:** Felicity Knights, Duncan Backus, Elizabeth Hudson-Carter, Sue Garfield

**Administrasjon:** Audrey Adams, Tracey Charlton, Dan Hart, Sian Jones, Kathy McEntee, Lorraine Metcalf, Marta Soroa-Lerida, Lisa Williams

**Ledelse:** Colin Robinson, David Byrne, Les Edgar

**Europeisk kvalitetssikring:** Simon Romans, Dean Murphy, James Deverill

**Spesiell takk til:** Glenn Corpes, Sean Ratcliffe, Chuck Clanton, Bing Gordon, David Byrne, Lisa Laverty, Pete Murphy, Keith Ferrel, Simon Harris, Sean Cooper, Brian Allen, Don Matrick, Neil Thewarapperuma, Andy Trowers, John Kershaw, 2CV, Jeremy Longley, Simon Roper, Marshall Stowe, Martin & Stowe, Intensity, Michel Coulon, Cathy Campos, Steve Metcalf, Louise Powell, Matt Whitton, Catherine Leinfellner, Nathalie Wright, Pearl Willis, Audrey Adams, Jamie Edgar, Keith McCurdy, Alex Carlos, Noise, Nick Goldsworthy, Ross Dearsley, Chris Hill, Darran Thomas, John Miles, Daren Watson, Stephen Frost

**Takk til:** Peter Amachree, David Amor, Thomas Andersen, Chris Battson, Graham Bell, Ben Board, James Boty, Simon Britnell, Paul Brooke, Andy Buchanan, Andy Cakebread, Paul Carpenter, Michael Carr, Matt Chilton, Adrian Crofts, Alex Dowdeswell, Kevin Duffy, Mark Feldman, Karl Fitzhugh, David Foskett, Jeff Gamon, Julian Glover, Robin Green, Graham Harbour, Neil Kaminski, Shin Kanaoya, Andy Kerridge, Colin Moore, Jon Lawrence, William Leach, Shelagh Lewins, Mark Machin, Mike Man, John McCormack, Neil Martin, Roger Mitchell, Simon Nicholson, Darren Pattenden, Morten Pedersen, Darren Potter, Bjarne Rene, Nick Ricks, Jason Smith, Carsten Sorensen, Mark Stacey, John Steels, Jon Taylor, Matt Thurling, Alex Trowers, Matt Wree, Gary Welch, Andrew Whittaker

Software © 1998 Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog, Bullfrog-logoet, Fog of War og Populous er varemerker eller registrerte varemerker for Bullfrog Productions Ltd. i De forente stater og/eller andre land. Bullfrog er et selskap som hører til Electronic Arts. Electronic Arts og Electronic Arts-logoet er varemerker eller registrerte varemerker for Electronic Arts i De forente stater og/eller andre land. Med enerett.

Microsoft og Windows er varemerker eller registrerte varemerker for Microsoft Corporation i USA og/eller andre land. QSound og Q Logo er registrerte varemerker for QSound Labs, Inc. "Environmental Audio" er et varemerke och Environmental Audio-logoet er et registrerte varemerke for Creative Technologies Ltd.