

INLEDNING

Det är dags för dig att bli en gud. I Populous: The Beginning, spelar du en Shaman, den andliga ledaren för en primitiv stam. Det är ditt öde att bli en gud, en allsmäktig gud som styr över alla levande varelser. Du måste strida och erövra varje ny värld, och krossa de fiender som försöker kämpa mot dina otroliga krafter. Genom att använda dina kunskaper inom magi och dina övernaturliga krafter, måste du bygga mäktiga arméer och släppa loss fruktansvärda trollformler för att förgöra alla som står i din väg. Det är bara genom att få total kontroll över alla planeter som du kan lyckas med ditt mål, att bli odödlig.

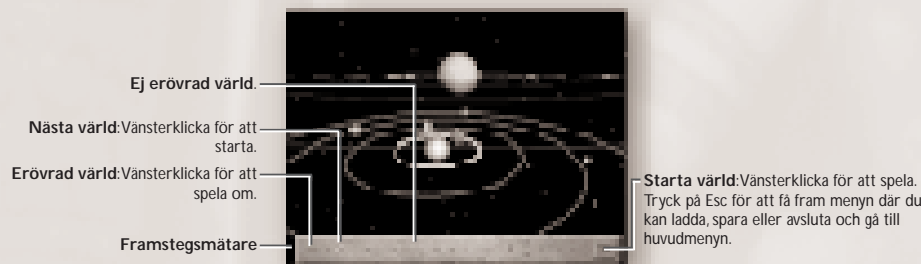


INSTALLATION

Instruktioner om hur du installerar spelet, hittar du i referenshäftet.

SOLSYSTEMET

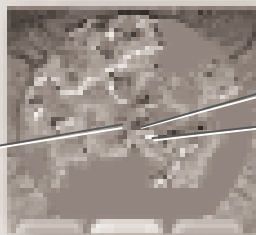
För att göra verklighet av drömmen om att bli en gud, måste du erövra alla världar i solsystemet. Det finns tjugofem världar i solsystemet, uppdelade i mindre grupper av månar som cirklar runt större planeter. Du börjar på den måne som befinner sig längst från solen, och måste sedan arbeta dig inåt.



SPELSKÄRMEN

Vänsterklicka för att **zooma in** denna punkt.
Högerklicka för att återgå till världsvyn.

Fiendens anhängare (visas bara i närheten av dina kolonier)



KARTA

Dina anhängare.

Riktningssindikator.

VANPLIGA IKONER

Byggnadspanel.

Trollformelspanel.

Anhängarpanel.

Beordringsläge: Vänsterklicka för att växla mellan alla dina anhängare världen över och de du kan se på skärmen.

Shaman: Vänsterklicka för att markera.
Högerklicka för att zooma in.

Shamanens hälsa.

Objektsberoende hjälp: Vänsterklicka för att markera denna ikon och vänsterklicka sedan på något föremål eller någon ikon i spelet, så får du utförligare information ur Encyklopedin.

Ikoner för fiendliga stammar: Finns endast om fienden som har denna färg bor på den här världen. Ikonen blinkar om en av denna stams anhängare har dött. För att förklara dina Spioner, markerar du en eller fler av dina Spioner och vänsterklickar på den färg som du vill förklara dem till. **Obs!** Under ett multiplayerspel, kan du alliera dig med en annan spelare genom att trycka på skift och vänsterklicka på dennes ikon. Den andra spelaren måste göra samma sak med ikonen som har din färg för att alliansen skall fullgöras.

ARTEFAKTER

Var och en av dessa artefakter måste tillbedjas för att dess krafter skall släppas fria. För att göra detta markerar du antingen din Shaman eller ett antal anhängare (beroende på vilken artefakt det är) och vänsterklickar på den. Om du högerklickar på artefakten, kommer informationsbladet fram. På informationsbladet ser du vilken typ av anhängare, och hur många, som behövs. Du behöver inte låta det exakta antalet anhängare tillbe artefakten, men använder du färre går processen långsammare. När de börjar tillbedjandet, kommer informationsbladet fram och en röd mätare visar hur långt de har kommit och hur lång tid det kommer att ta innan artefaktens krafter lösgörs.

Stenhuvud: En särskild artefakt som lämnats kvar av de gamla gudarna, och som ger spelaren en enkel trollformel eller en byggnad. Varje enkel trollformel kan bara användas eller byggas en gång, men en enkel trollformel behöver inte laddas.

Obelisk: Ännu en artefakt som frigör en trollformel, men den kan bara tillbedjas av din shaman.

Totempåle: När den tillbeds frigör den en formel som är bra för dig och din stam. Högerklicka på totempålen så ser du hur många anhängare som behövs för att tillbe den så effektivt som möjligt.

Kunskapens pyramid: Ett monument som lagrar en liten del av fiendens kunskaper. Det är bara din shaman som kan tillbe kunskapens pyramid och därmed få tillgång till informationen. När hon väl har fått informationen, behåller hon den för evigt.

ÖVRIGT

Återfödelseplats: Varje shaman skapar en återfödelseplats när hon anländer till en ny värld, och det är här hon återföds om hon dör. Den kan inte förstöras, och inget kan byggas på den, men den kan användas som startplats för en ny koloni.

Vildar: Vildar är hedningar som befolkar de olika världarna och vandrar runt på jakt efter mat och vatten. Kasta trollformeln Omvända vilde på dem så blir de medlemmar av din stam.

Vatten: Dina anhängare drunknar om de ramlar i vattnet.

Träd: Träden ger dig det material du behöver för att montera dina byggnader. Varje träd kan förvandlas till fyra träenheter, men om du gör om det till färre, växer det snabbt upp igen. Om ett träd huggs ner helt, tar det mycket lång tid innan det växer upp ett nytt.

TROLLFORMLER

TROLLFORMELS-PAPELEN

Laddningshastighet: Hastigheten med vilken dina formler laddas med mana. Mana skapas när dina anhängare arbetar eller vilar i sina hyddor. Arbetare skapar mest mana. Om mätaren är låg, laddas dina trollformler för sakta, så du bör avsluta några av dem. Om mätaren är hög, laddas dina trollformler med optimal hastighet. Om mätaren blinkar rött, betyder det att du slösar bort mana och att du bör börja ladda nya formler.



Trollformeln är **inte tillgänglig**.

Trollformeln är **tillgänglig** på denna värld, men har inte upptäckts ännu.

Enkel trollformel. Kan inte laddas med mana och kan bara användas en gång.

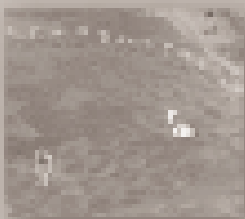
Trollformeln **laddas med mana**. Den blå mätaren visar hur mycket som hittills har laddats. De blå prickarna är antalet skott som hittills har laddats.

Denna trollformel har **stängts av**. Högerklicka på en trollformel för att koppla på eller stänga av den. Om du stänger av en trollformel, laddas den inte med mana och dina andra trollformler laddas därmed fortare.

Denna trollformel är **fulladdad** och kan inte laddas mer.

KASTA TROLLFORMLER

För att **kasta en trollformel**, vänsterklickar du på formelns ikon och för musen över kartan. En genomskinlig cirkel dyker upp runt shamanen och visar hur långt bort hon kan kasta formeln. Detta avstånd ökar ju högre upp shamanen befinner sig. Du kan även sikta på fiendens anhängare eller byggnader för att få en mer förödande effekt. Du kastar trollformeln inom cirkeln genom att vänsterklicka.



Om du **kastar trollformeln utanför cirkeln**, går shamanen så att hon kommer inom räckhåll för att sedan kasta trollformeln. Vänsterklicka på en



anhängare eller byggnad, så kastar du formeln direkt på denna. Håll ner Ctrl och vänsterklicka så kan du kasta formeln utan att behöva välja om den.

BYGGNADER



BYGGNADSPAPELEN

Byggnaden är **tillgänglig** för montering.

Byggnaden är **inte tillgänglig**.

Byggnaden är tillgänglig på denna värld, men har **inte upptäckts ännu**.

Enkel ritning. Du kan bara placera ut en av dessa åt gången.

Vaktpost: Placera ut denna byggnad för att skapa patrullrutter åt dina anhängare.

MONTERING



För att **montera en byggnad**, vänsterklickar du på byggnadens ikon på byggnadspanelen och flyttar muspekaren till kartan.

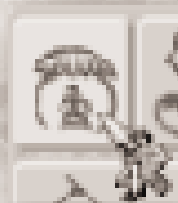
En vit ruta, kallad **ritning**, dyker upp på marken och visar hur stort utrymme byggnaden behöver för att kunna monteras. Du kan bara montera en ny byggnad bredvid en existerande byggnad, eller vid återfödelseplatsen. Det enda undantaget till denna regel, är vaktornet, som kan byggas var som helst och därför kan användas som startplats för en ny koloni.



Om du **inte kan bygga** på en särskild plats, blir delar av ritningen vanligtvis röda och du måste flytta den till en ny plats. På ritningen finns även en pil som visar var ingången till byggnaden kommer att hamna. För att vrida ritningen nittio grader, trycker du på mellanslag.

Om du vill **avmarkera en ritning**, högerklickar du.

När du har hittat en bra plats att bygga på, vänsterklickar du för att **placera ut byggnaden**. Sedan kan du antingen dirigera några av dina arbetare att börja monteringen (markera dem och vänsterklicka på ritningen) eller låta de arbetare som står i närheten börja automatiskt, förutsatt att de är sysslösa. Om du vill radera en ritning, håller du in skift och högerklickar på ritningen.



Det här är en liten hydda, som har plats för upp till tre anhängare. Markera några anhängare och **beordra dem att gå in i den**. Du kan även markera några anhängare och sedan hålla in skift samtidigt som du vänsterklickar på byggnadsikonen. Dina anhängare beger sig då till den närmaste byggnaden av den typ du klickade på.



Efter ett tag kommer anhängarna att uppgradera hyddan till en medelstor hydda som har plats för fyra anhängare. Om du vill **tvinga ut en anhängare ur en byggnad**, håller du in skift och vänsterklickar på den. Du kan även högerklicka på byggnaden så att du får upp informationsbladet och sedan vänsterklicka på en anhängare för att markera honom. Om du vill markera alla anhängare i byggnaden, håller du in skift och vänsterklickar på en anhängare.



Till sist kommer anhängarna att uppgradera hyddan till en stor hydda med plats för upp till fem anhängare. Denna hydda genererar mest mana när den är full. För att **nedmontera en byggnad** och förvandla den till trä, högerklickar du på byggnaden så att informationsbladet öppnas, sedan klickar du på ikonen för nedmontera byggnad. Om du ångrar dig och vill behålla byggnaden, kan du alltid klicka på ikonen igen innan du stänger bladet.



ΑΠΗΛΓΑΡΕ

Det **totala antalet anhängare** i världen. Den vita mätaren visar hur många anhängare du har, i förhållande till det antal du kan skapa i dina kolonier. Om du vill öka detta antal, måste du bygga fler hyddor. Det högsta antalet anhängare är 200. Om mätaren börjar blinka grönt, är dina anhängare fler än antalet tillgängliga hyddor.

Det **totala antalet anhängare** av den typen

Markerade anhängare

Sysslolösa anhängare

Inhysta anhängare

Arbetande anhängare

Antalet **Båtar** lastade med den typen av anhängare

Antalet **Luftballonger** lastade med den typen av anhängare

ΑΠΗΛΓΑΡ ΡΑΠΕΛΕΠ

Vänsterklicka
Ctrl + vänsterklicka
Skift + vänsterklicka
Högerklicka

Markera en anhängare
Markera 5 anhängare
Markera alla
Zooma in.

ΒΕΟΡΔΡΑ ΑΠΗΛΓΑΡΕ



För att **markera en anhängare**, för du muspekaren över honom (en vit cirkel dyker upp runt honom) och vänsterklickar.

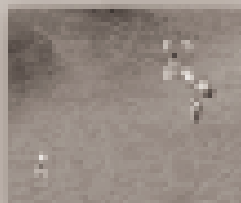
För att **markera mer än en anhängare**, för du muspekaren till kartan, vänsterklickar och håller ner musknappen samtidigt som du för musen över kartan. En vit ruta dyker upp på kartan, och genom att flytta musen kan du ändra storleken på rutan. När du släpper musknappen markeras de anhängare som befinner sig i rutan.

Om du vill **avmarkera dina markerade anhängare**, högerklickar du.



När du har markerat en eller fler anhängare, kan du klicka på föremål runt om i världen och utföra olika uppdrag:
För att **flytta** dina anhängare till en viss plats, vänsterklickar du på den platsen på kartan.

För att **anfälla fienden** eller en fiendebyggnad, vänsterklickar du på de fiendliga anhängarna eller den fiendliga byggnaden.



För att **vakta din shaman**, markerar du några anhängare och trycker på G. Om du vill få dina anhängare att sluta vakta shamanen, avmarkerar du alla anhängare och trycker på G igen.

Om du vill att dina markerade anhängare skall utföra **flera uppdrag**, håller du ner Ctrl samtidigt som du vänsterklickar på ett föremål. Varje gång du gör detta med samma grupp av anhängare markerad, lägger

du ett nytt uppdrag på kö och anhängarna tar sig an detta när de har avslutat det tidigare uppdraget. Du kan lägga upp till åtta uppdrag i kö, vilket kan vara användbart om du vill fylla fler hyddor på en gång, eller om du vill beordra dina anhängare att patrullera genom att färdas från en vaktpost till en annan. När du utfärdar din första order dyker siffran 2 upp och markerar att spelet väntar på att du skall utfärda din andra order (inte att du har utfärdat din andra order). På samma sätt dyker nya siffror upp tills du har utfärdat den åttonde ordern. Du kan även vänsterklicka på olika platser på kartan och på så sätt ge dina anhängare platser att navigera efter på sin färd runt världen.



ΒΙΠΠΑ ΟΧΙ ΦΟΡΛΟΡΑ

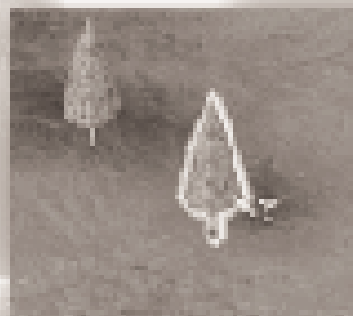
För att vinna och erövra alla världar, måste du noggrant följa de mål som beskrivs under genomgången. I vissa världar räcker det kanske med att krossa alla motståndare, medan andra kanske kräver att du utför vissa uppdrag utan att själv gå under.

Att förlora är en helt annan historia. Om alla dina anhängare och shamanen dör förlorar du både världen och spelet. Det beror på att du inte längre har några anhängare som genererar mana, och därför är din återfödelseplats maktlös.

ΕΠΣΥΚΛΟΡΕΔΙΠ

Encyklopedin är en utbyggnad av den här manualen som du kan läsa när du har startat Populous: The Beginning och därmed få hjälp med särskilda delar av spelet. Här i manualen beskrivs exempelvis hur du beordrar dina anhängare och

monterar nya byggnader, men här beskrivs inte, i detalj, vad varje anhängare, eller byggnad, gör. För att få denna information bör du vända dig till Encyklopedin. Den beskriver varje trollformel, byggnad och anhängare som du fått tag på i spelet. Varje gång du upptäcker ett nytt föremål, dyker det upp i Encyklopedin så att du snabbt och enkelt kan lära hur du använder det och känner igen det.



För att få upp encyklopedin när du spelar, trycker du på F1. Du kan även använda dig av ikonerna objektsberoende hjälp på kontrollpanelen, och sedan markera någon ikon eller något föremål i spelet för att få upp informationen om det direkt.

Huvudmenyn är uppdelad i olika sektioner, som Anhängare och Byggnader. I var och en av dessa sektioner finns en lista över alla relevanta föremål i spelet. Viss text står med fet stil – det är länkar som du kan vänsterklicka på för att få mer information.

ALTERNATIV UNDER SPELET

När du trycker på Esc under spelets gång, öppnas en panel där du får tillgång till olika alternativ:

FORTSÄTT SPELA

Du återgår till spelet.

LADDA SPEL

Vänsterklicka på ett tidigare sparat spel för att markera det, klicka sedan på LADDA för att ladda det.

SPARA SPEL

Sparar ditt spel. För att göra detta, vänsterklickar du på en tom plats och skriver in en text som identifierar det sparade spelet. Vänsterklicka sedan på OK.

ALTERNATIV

Se nedan.

STARTA OM NIVÅN

Startar om den pågående nivån från början.

AVSLUTA NIVÅ

Återgår till solsystemet. Om du väljer detta alternativ går alla dina framsteg på den nuvarande nivån förlorade.

AVSLUTA SPELET

Återgår till huvudmenyn. Om du väljer detta alternativ går alla dina framsteg på den nuvarande nivån förlorade.

ALTERNATIV

SPELET

VERKTYGSTIPS

Ändrar det sätt som verktygstips framträder i spelet. Utökade verktygstips rekommenderas för nybörjare.

ROTATION

Ändrar de tangenter som används för att få världen att rotera. Väljer du 'Markör' roterar du världen med hjälp av vänster och höger piltangent. 'Ctrl Markör' gör att du måste hålla ner Ctrl samtidigt som du använder piltangenterna.

OMVÄND ROTATION

Slå om till JA för att kasta om rotationstangenterna.

BEHÅLL GRUPPERING

Slå om till PÅ om du vill att dina anhängare fortfarande skall vara markerade när de har avslutat ett uppdrag. Slå om till AV om du vill att de skall avmarkeras automatiskt efter ett fullgjort uppdrag.

KASTA FORMLER AUTOMATISKT

Om du kastar en trollformel utanför shamanens räckvidd, försöker hon ta sig inom räckhåll. Slå om till AV om du inte vill att hon ska kasta formeln så fort hon kommer inom räckhåll.

LJUD

Slår PÅ/AV och ändrar volymen på ljudet och musiken.

GRAFIK

SKÄRMUPPLÖSNING

Lägre skärmupplösning rekommenderas för långsammare datorer.

HIMMEL

Att slå AV himlen kan hjälpa till att öka spelhastigheten på långsamma datorer.

FOTSPÅR

Slår på/av fotspåren efter anhängarna. Om de kopplas bort, går spelet snabbare och använder mindre minne.

MINSKA FÖNSTER

Detta alternativ finns endast vid upplösningen 640x480. Spelet körs i ett mindre fönster för att öka hastigheten på långsammare maskiner (fungerar inte i Direct 3D).

LANDSKAPSDETALJER

Mindre detaljerade landskap rekommenderas för långsamma datorer.

GAMMAKORREKTION

Detta alternativ gör bilden ljusare eller mörkare och kan förbättra bilden på vissa monitorer (fungerar inte i Direct3D).

SNABBVAL GRUNDINSTÄLLNINGAR

Det här är förprogrammerade grundinställningar för maskiner med låg, mellan eller hög prestanda.

TILLBAKA

Återgår till huvudmenyn

D3D-ALTERNATIV

Obs! Dessa alternativ är endast tillgängliga i Direct3D-versionen av Populous: The Beginning.

HÅRDVARUVAL

Väljer vilken hårdvara som skall användas för att köra spelet.

FILTREERING

Ändrar den typ av filtrering som används i spelet. Kontrollera att din 3D-utrustning stöder den filtreringstyp du väljer.

MEDVERKÄNDE OCH RÄTTIGHETER

Verkställande producent: Richard Leinfellner

Producent: Stuart Whyte

Projektledare: Alan Wright

Assisterande producent: Pete Blow

Administrativ grupp: Lisa Stokes

Speldesign av: The Populous Team @Bullfrog Productions

Assisterande producent – nivådesign: Rajan Tande

Nivådesigners: Ken Malcolm, Al Cullum

Assisterande nivådesigners: Dan Riley, Lawrence Doyle

Övrig nivådesign: Pete Blow, Rajan Tande, Richard Leinfellner

Nivådesigners, multiplayerspel: Dan Riley, Al Cullum, Ken Malcolm

Övrig nivådesign, multiplayerspel: Barry Parker

Manus: Jon Rennie, James Leach, Steve Brown

Text för verktygstips: Jon Rennie, Pete Blow

Text för encyklopedin: Jon Rennie

Huvudprogrammerare: Alan Wright

Spelprogrammering: Gary Stead, Michael Willis, Ben Deane

AI-programmering: Gary Stead

Övrig AI-programmering: Alan Wright

Direct3D-programmering: David Bryson

Nätverksprogrammering: Ben Deane, Mark Lamport

Programmering av nätverk och Internetbibliotek: Mark Lamport, Grantley Day, Wes Santee, Tony Van, Steve Keller, Scott Talafuse

Lokaliseringsprogrammering: Ben Deane

Programmering av solsystem och gränssnitt: Michael Willis

Spelmotor skapad av: Alan Wright, Michael Willis, Gary Stead, Glenn Corpes, Ian Shaw, Martin Bell

Övrig 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

Huvudgrafiker: Steve Leney, Paul McLaughlin, Stuart Black

Grafiker: Mark Pitcher, Alex Goddill

Övrig grafik: Andy Bass, Stuart Black, Tony Dawson, Jo Rider, Jon Farmer, Martin Carroll, Adam Coglan

FMV: Steve Brown, Steve Leney, Jamie Bradshaw, Jason Lord, DigiMania Limited, member of the Digital Animation Group plc.

Ljudproducent: Nick Lavers

Kompositör: Mark Knight

Övrig komposition: Russell Shaw, Andy Nuttall

Ljuddesign: Adele Kellett, Bill Lusty, Adrian Moore

Ljudprogrammerare: Ben Deane

Ljudbibliotek och verktyg: Austin Ellis, Nick Lavers

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

Tillsättning av dubbare: Steve Brown

Installationsprogram – assisterande producent: Pete Blow

Installationsprogram – programmering: Andy McDonald

Installationsprogram – övrig programmering: Alistair Milne

Grafik: Steve Leney

QA-projektledning: Wayne Frost

QA-ledning: Dominic Murphy

QA-grupp: 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

Övrig QA: Michael Bain, Rob Byrne, Matt Dean, Stephen Harrison, Phil Mansell, Jake May, Dan McDonald, Mark Rose, James Robinson, Dominic Waddell

Konfigureringsansvarig: Matt Price

Konfigureringsassistent: Rob Charlish

Marknadschef: Europa – David Dyett, Nordic: Andreas Larsson, Stefan Schulz

Studiomarknadsföring: Neil Thewarapperuma

Dokumentation: Jon Rennie

DTP-ansvarig: Anita K. Legg

Layout av förpackning och dokumentation: John Falkus, John Montague

Dokumentationsredigering: Oli Ladenburg, James Lenoël

Förpackningsdesign: Caroline Page

Copywriter: Mark Herring

Studio-PR: David Wilson

Lokalisering – assisterande producent: Pete Blow

Lokalisering – projektledare: Carol Aggett

Lokalisering – assistent: Petrina Wallace

Fjärran Östern-koordinator: 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

Svensk översättning: UKP Media AB

Italiensk lokalisering: CTO Studios S.p.A

Nederländsk lokalisering: Utrax Multimedia Productions

Polsk lokalisering: IPS Computer Group, Poland

Rysk lokalisering: Soft Club, Russia

Kinesisk lokalisering: Christine Kong, Lennox Ong

Japansk lokalisering: Keisuke Yamada

Översättningskoordinator (dokumentation): Petrina Wallace, Clare Parkes

Ledning, produktstöd, Europa: Iain Hancock

Ansvarig, språkkontroll: Simon Davison

Språktestare: Sverige: Sami Valkama, Poland: Grzegorz Wilk, Italien: Gabriele Livaldi, Frankrike: Frederic Reitz, Holland:

Wendy Auckel, Ryssland: Dmitry Martynov, Tyskland: Frank Gordes, Spanien: Alvaro Corral

Populous webbgrupp – producent: Dan Blackstone

Ledning, webbplats: Chris Morgan, Michael Cassius, Nina Dobner

Scripta, webbplats: James Leach, Jon Rennie

Produktion av webbplats: Insomniac

Skärmläckare: Joseph Waller, Natalie White

PR: Europa – David Wilson, Nordic: Maria Olsson

Teknisk support: Simon Handby, Michael Burnham, Daren Watson, Kevin Donkin

Finansiering: Laura West, Annette Dabb, Lucia Gobbo

Rättigheter: Felicity Knights, Duncan Backus, Elizabeth Hudson-Carter, Sue Garfield

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

Ledning: Colin Robinson, David Byrne, Les Edgar

Europeisk QA: Simon Romans, Dean Murphy, James Deverill

Särskilt tack till: 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 Carlsson, Noise, Nick Goldsworthy, Ross Dearsley, Chris Hill, Darran Thomas, John Miles, Daren Watson, Stephen Frost
Tack till: 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 Foksett, 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 Wee, Gary Welch, Andrew Whittaker

Programvara ©1998 Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog, Bullfrog logotypen, Fog of War och Populous är registrerade varumärken tillhörande Bullfrog Productions Ltd. i USA och/eller andra länder. Bullfrog är ett företag tillhörande Electronic Arts. Electronic Arts och Electronic Arts logotyp är registrerade varumärken tillhörande Electronic Arts i USA och/eller andra länder. Med ensamrätt. Microsoft och Windows är registrerade varumärken tillhörande Microsoft Corporation i USA och/eller andra länder. QSound och Q-logotypen är registrerade varumärken tillhörande QSound Labs, Inc. "Environmental Audio" är ett varumärke och Environmental Audio-logotypen är ett registrerat varumärke tillhörande Creative Technologies Ltd.