

INTRODUCTION

Le temps est venu d'incarner Dieu. Dans Populous : A l'Aube de la Création, vous incarnez la Chamane, le chef spirituel d'une tribu de sauvages dont l'objectif ultime est de devenir une divinité toute-puissante. Vous devez vous battre et conquérir chaque monde en écrasant les ennemis qui osent défier votre immense pouvoir. Vous devez organiser de puissantes armées et jeter des sorts dévastateurs pour réduire à néant tous ceux qui entraveront votre route. Ce n'est qu'en régnant en maître absolu sur chacun des mondes que vous deviendrez le tout-puissant.

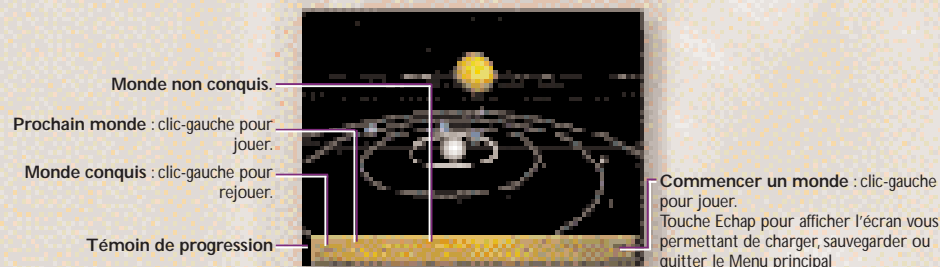


INSTALLATION

Pour savoir comment installer le jeu, reportez-vous à la carte de référence ci-jointe.

LE SYSTÈME SOLAIRE

Vous naissez Chamane et avez pour objectif ultime d'atteindre le statut de divinité. Vous devez pour cela conquérir toutes les planètes du système solaire qui est composé de 25 mondes divisés en petites lunes en orbite autour de grandes planètes. Votre première mission commence sur la lune la plus éloignée du soleil. Vous devez conquérir toutes les lunes afin de vous rapprocher progressivement du soleil.



L'ÉCRAN DE JEU

Clic-gauche pour faire un **gros plan** sur un point précis.
Clic-droit pour accéder à la **Vue du monde**.

Adeptes ennemis (qui apparaissent uniquement à proximité de vos villages).



LA CARTE

Vos adeptes.

Pointeur de direction.

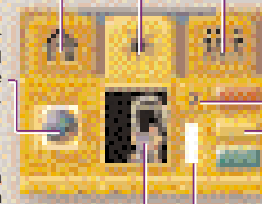
ICÔNES GÉNÉRALES

Tableau des bâtiments. Tableau des sorts. Tableau des adeptes.

Alterner adeptes : clic-gauche pour obtenir alternativement le nombre Total des Adeptes dans le monde et le nombre des Adeptes visibles sur l'écran.

La Chamane : clic-gauche pour la sélectionner. Clic-droit pour faire un gros plan sur elle.

La santé de la Chamane.



Aide au contexte : clic-gauche pour sélectionner l'option puis clic-gauche sur n'importe quel objet ou icône du jeu pour obtenir des informations complémentaires dans l'Encyclopédie.

Icônes des Tribus Ennemies : ces icônes sont disponibles uniquement si les Tribus Ennemies de cette couleur sont présentes dans le monde. Les icônes se mettent à clignoter si un Adeptes Ennemi de cette couleur meurt. Pour déguiser vos Espions, sélectionnez un ou plusieurs Espions et faites un clic-gauche sur la couleur que vous voulez utiliser pour dissimuler vos Espions. **Remarque :** dans une partie multijoueur, appuyez sur la touche Maj + clic-gauche sur une icône pour vous allier à un autre joueur. L'autre joueur doit faire la même chose sur l'icône en couleur sur son écran pour valider l'alliance.

OBJETS DE VÉNÉRATION

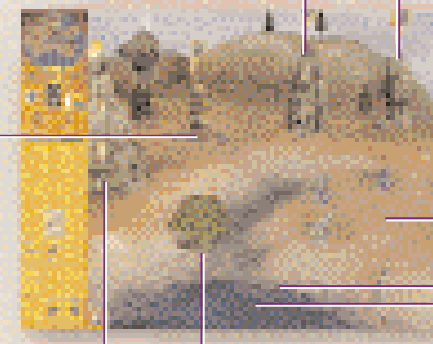
Tous ces objets doivent être vénérés pour qu'ils dévoilent les secrets et les pouvoirs qu'ils renferment. Pour cela, vous devez sélectionner la Chamane ou un certain nombre d'adeptes (en fonction de l'objet) et faire ensuite un clic-gauche. Si vous faites un clic-droit sur l'objet, des informations sur cet objet apparaissent. Les explications indiquent le type et le nombre d'adeptes nécessaires. Il est inutile d'atteindre le nombre d'adorateurs maximum au début mais le processus sera alors plus lent. Lorsque la vénération commence et la barre rouge se met à augmenter. Elle indique votre progression et donc le temps qu'il reste avant de pouvoir bénéficier des pouvoirs ou de la récompense de l'objet.

Tête Sacrée : c'est un objet spécial laissé sur terre par les Ancêtres. Il offre au joueur un Sort Unique ou un Bâtiment. Chaque Sort Unique ne peut être jeté ou construit qu'une seule fois. En revanche, il n'est pas nécessaire de charger un Sort Unique.

Obélisque : c'est un autre objet qui déclenche un sort. Vous constaterez que seule la Chamane est appelée à le vénérer.

Totem : vénérez les Totems pour prendre l'avantage sur vos Ennemis. Faites un clic-droit sur le Totem pour voir combien d'adorateurs sont nécessaires.

Pyramide de la Connaissance : l'ennemi a dissimulé la science des constructions et des sorts dans la Pyramide de la Connaissance. Seule la Chamane est appelée à la vénérer et à y pénétrer pour découvrir ses secrets. Dès que la Chamane obtient les informations, elles sont acquises définitivement.



AUTRES OBJETS

Haut lieu de Réincarnation : au commencement de chaque monde, un Haut Lieu de Réincarnation sera créé. Si la Chamane meurt et n'a plus d'Adeptes, le Haut Lieu de Réincarnation sera détruit et le niveau s'achèvera. Si la Chamane meurt en ayant toujours des Adeptes dans le monde, elle se réincarnera dans le Cercle de Pierres. Il est impossible de détruire ou de construire par dessus mais il peut servir de point de départ à votre village.

Sauvages : les sauvages sont des indigènes impies qui parcourent le pays à la recherche de nourriture et d'eau. Ils ne sont pas dangereux et peuvent être convertis à votre cause pour grossir les rangs de votre armée en jetant le sort Conversion.

Eau : l'eau est très dangereuse et, bien que vos Adeptes l'évitent soigneusement, ils pourront y tomber et se noyer.

Arbres : les arbres sont précieux car ils permettent de construire des bâtiments. Chaque arbre contient un maximum de quatre piles de bois. Même si vous coupez l'arbre, il repoussera. Si un arbre est complètement abattu, il faudra du temps pour qu'il repousse.

LES SORTS

LE TABLEAU DES SORTS

Taux de chargement des sorts : c'est l'efficacité avec laquelle vos sorts se chargent de Mana. Le mana est créé lorsque vos adeptes travaillent ou se reposent dans leur hutte. Les Braves créent la plupart du mana. Plus la barre blanche est réduite, plus le temps nécessaire au chargement de vos sorts et à l'entraînement de vos Adeptes sera long. Vous pouvez augmenter l'efficacité en chargeant moins de sorts et en formant moins d'Adeptes et en donnant du travail aux oisifs. Si la barre pénètre dans le vert, vos sorts sont chargés à la rapidité maximale. Si la barre est rouge, vous gaspillez du mana et devriez charger quelques sorts inactifs.



Sort **non disponible**.

Le sort est **disponible** dans le monde mais il n'a pas été encore découvert.

Sort unique. Il ne peut être chargé avec du mana et ne peut être jeté qu'une seule fois.

Sort se **chargeant de mana**. La barre bleue indique la quantité de mana chargée dans ce sort. Les points bleus représentent les sorts qui ont été chargés jusqu'à présent.

Ce sort a été **désactivé**. Faites un clic-droit sur le sort pour l'activer ou le désactiver. Si vous désactivez un sort, il ne se chargera pas de Mana et vos autres sorts se chargeront plus rapidement.

Ce sort a été **chargé au maximum**, il est impossible de le charger davantage.

JETER UN SORT

Pour **jeter un sort**, faites un clic-gauche sur l'icône correspondant au sort et déplacez la souris au-dessus de l'endroit de votre choix. Chaque sort a une portée différente. Quand vous en choisissez un dans le Tableau des Sorts, la Chamane est entourée d'une aura surnaturelle indiquant les limites du sort. Plus la Chamane est haute, plus grande est la portée du sort. Vous pouvez aussi viser les Adeptes et les Bâtiments ennemis pour que l'effet dévastateur soit encore plus puissant. Faites un clic-gauche pour jeter un sort à l'intérieur de ces limites.



Si vous jetez un sort à l'extérieur de ces limites, la Chamane se dirige vers la portée et déclenche le sort. Faites un clic-gauche sur l'Adeptes ou le Bâtiment pour jeter le sort directement sur la cible. Maintenez la touche Ctrl enfoncée et faites un clic-gauche pour jeter le sort sans le sélectionner à nouveau.



LES BATIMENTS



LE TABLEAU DES BÂTIMENTS

Bâtiment **disponible** pour la construction.

Bâtiment **non disponible**.

Le Bâtiment est disponible dans le monde mais il n'a **pas été encore découvert**.

Bâtiment unique. Vous ne pouvez construire ce Bâtiment qu'une seule fois.

Le Poste de Guet. Il vous permet de surveiller votre village et ses alentours, et de constituer des patrouilles de guet.

CONSTRUCTION



Pour **construire un bâtiment**, faites un clic-gauche sur l'icône correspondante dans le tableau des bâtiments et déplacez le pointeur de la souris sur le paysage.

Un carré blanc, dénommé Plan, apparaît sur le sol et vous indique l'espace nécessaire à la construction de ce Bâtiment. Vous ne pouvez construire un nouveau Bâtiment qu'à côté d'un bâtiment existant déjà ou à côté du Site de Réincarnation. La seule exception à cette règle est le Poste de Guet qui peut être construit n'importe où et peut être utilisé pour commencer un nouveau village.



Si vous ne pouvez pas construire sur un endroit en particulier, le Plan devient partiellement rouge et vous devez le déplacer à un autre endroit. La flèche qui se trouve sur le Plan indique l'entrée du bâtiment. Pour faire tourner le Plan à 90°, appuyez sur la barre d'espacement. Pour annuler la sélection d'un Plan, faites un clic-droit.

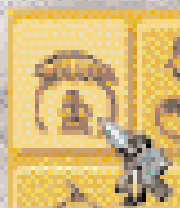


Dès que vous avez trouvé un endroit adapté à la construction de votre bâtiment, faites un clic-droit pour le placer. Vous devez ensuite diriger certains de vos Braves pour commencer la construction (sélectionnez-les et faites un clic-gauche sur le Plan). Les Braves oisifs



qui se trouvent à proximité vont se mettre à construire spontanément après un bref instant. Pour supprimer un Plan, appuyez sur la touche Maj et faites un clic-droit.

Cette image représente une Petite Hutte qui peut abriter jusqu'à trois adeptes. Sélectionnez certains adeptes et faites un clic-gauche sur le bâtiment pour leur **ordonner d'y pénétrer**. Sinon, sélectionnez certains adeptes et appuyez sur la touche Maj et faites un clic-gauche sur l'icône du bâtiment pour placer les adeptes dans le bâtiment de cette catégorie le plus proche.



Quand une Hutte a été habitée pendant un certain temps, vos Braves la transforment en Hutte Moyenne pouvant abriter jusqu'à quatre adeptes. **Pour contraindre un adepte à quitter le bâtiment**, appuyez sur la touche Maj et faites un clic-gauche dessus. Sinon, faites un clic-droit sur le bâtiment pour faire apparaître l'ordre de construction et faites un clic-gauche sur un adepte pour le sélectionner. Pour sélectionner tous les occupants, appuyez sur la touche Maj et faites un clic-gauche sur un adepte.



Puis, lorsque la Hutte Moyenne a été occupée pendant une durée supplémentaire, elle sera transformée en Grande Hutte abritant jusqu'à cinq adeptes. Cette hutte va produire la quantité de mana maximum lorsqu'elle sera pleine. Pour démonter un bâtiment, faites un clic-droit sur le bâtiment pour faire apparaître l'ordre de Construction et cliquez sur l'icône Démonter bâtiment. Vous avez toujours la possibilité de désactiver cette option pour garder le bâtiment.



LES ADEPTES

Le nombre total d'adeptes dans le monde. La barre blanche indique le nombre d'adeptes ralliés à votre foi en comparaison au nombre que vous pouvez créer dans vos villages. Pour augmenter ce nombre, vous devez construire plus de Huttes. Le nombre maximum d'adeptes est de 200. Si la barre devient verte et se met à clignoter, cela signifie que la population a dépassé le nombre de huttes disponibles.

Le nombre total d'adeptes de cette catégorie.

Adeptes sélectionnés.

Adeptes oisifs.

Adeptes logés.

Adeptes occupés.

Le nombre total de Bateaux contenant ce type d'adeptes.

Le nombre total de Ballons contenant ce type d'adeptes.

LE TABLEAU DES ADEPTES

Clic-gauche

Ctrl + Clic-gauche

Maj + Clic-gauche

Clic-droit

Sélectionner un adepte

Sélectionner 5 adeptes

Tous les sélectionner

Faire un gros plan

DONNER DES ORDRES AUX ADEPTES



Pour sélectionner un adepte, déplacez le pointeur de la souris au-dessus de lui (un carré blanc apparaît autour de lui) et faites un clic-gauche.

Pour sélectionner plus d'un adepte, placez le pointeur de la souris sur le paysage et faites un clic-gauche, maintenez enfoncé et faites glisser le pointeur de la souris à l'extérieur. Un carré blanc apparaît sur le sol et vous pouvez modifier sa taille en déplaçant le pointeur de la souris autour. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, tous les adeptes à l'intérieur du carré seront sélectionnés.

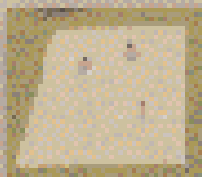
Pour annuler la sélection sur les adeptes sélectionnés, faites un clic-droit.

Lorsque un ou plusieurs adeptes sont sélectionnés, vous pouvez cliquer sur les objets dans le monde et accomplir certaines tâches :



Pour déplacer vos adeptes à un endroit, faites un clic-gauche sur le paysage à cet endroit.

Pour attaquer l'ennemi ou un bâtiment ennemi, faites un clic-gauche sur les adeptes ennemis ou le bâtiment ennemi.



Pour protéger la Chamane, sélectionnez certains adeptes et appuyez sur la touche G. Pour que vos adeptes ne protègent plus la Chamane, annulez la sélection de tous les adeptes et appuyez à nouveau sur G.

Pour que les adeptes sélectionnés accomplissent de multiples tâches, maintenez la touche Ctrl enfoncée et faites un clic-gauche sur un objet.

A chaque fois que vous faites cette action avec le même groupe sélectionné, vous ajoutez cette tâche à une liste et les adeptes s'en occuperont lorsqu'ils auront terminé leur travail précédent. Vous pouvez donner jusqu'à huit ordres, ce qui peut s'avérer très utile si vous voulez remplir en une seule fois de nombreuses huttes ou si vous voulez ordonner à vos adeptes de patrouiller en les déplaçant d'un Poste de guet à un autre. Lorsque vous cliquez sur le premier ordre, le chiffre 2 apparaît, il indique que le programme attend que vous donniez le deuxième ordre (et non que vous venez de donner le deuxième ordre) et ainsi de suite jusqu'au huitième ordre. Vous pouvez aussi faire un clic-gauche sur le sol plusieurs fois pour donner à vos adeptes des points de direction et diriger leur trajectoire de manière plus efficace.



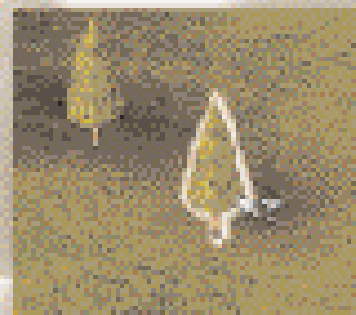
VICTOIRE ET DEFAITE

Pour gagner et conquérir chaque monde, vous devez accomplir rigoureusement les objectifs fixés dans le briefing. Dans certains mondes, il vous suffira de détruire toute forme d'opposition alors que dans d'autres, vous devrez accomplir des actions spécifiques sans être détruit.

Perdre est d'un tout autre registre. Si tous vos adeptes sont tués et que la Chamane meurt, vous perdrez le monde et la partie. En effet, vos adeptes ne produisant plus de mana, ils ne pourront plus vous le transmettre. Par conséquent, le Haut Lieu de Réincarnation n'aura plus aucun pouvoir.

L'ENCYCLOPEDIE

L'Encyclopédie complète les informations contenues dans ce manuel. Vous pouvez y accéder à partir de Populus : A



l'aube de la Création. Elle vous aide à certains endroits spécifiques du jeu. Par exemple, même si ce manuel vous explique comment diriger vos adeptes et construire de nouveaux bâtiments, il n'explique pas en détail les activités de chaque adepte et les fonctions de chaque bâtiment. Pour obtenir ce type d'informations, vous pouvez vous reporter à l'Encyclopédie. L'Encyclopédie répertorie en détail chaque sort, chaque bâtiment et chaque adepte. Chaque fois que vous découvrez un nouvel objet, il apparaît dans l'Encyclopédie et vous pouvez ainsi savoir comment l'utiliser, l'identifier facilement et rapidement.

Pour afficher l'Encyclopédie en cours de partie, appuyez sur la touche F1. Vous pouvez aussi utiliser l'icône d'Aide au Contexte dans le Panneau de contrôle pour sélectionner une icône ou un objet et pour y accéder immédiatement.

Le Menu principal est composé de différentes rubriques telles que les Adeptes et les Bâtiments. Dans chacune de ces sections, vous trouverez une liste de tous les objets intéressants dans le jeu. Certains textes sont en caractères gras, ce sont des liens. Vous pouvez faire un clic-gauche dessus pour obtenir des informations supplémentaires à leur sujet.

OPTIONS DE JEU

Lorsque vous appuyez sur la touche Echap en cours de partie, un panneau apparaît avec différentes options :

CONTINUER PARTIE

Cette option vous permet de retourner dans la partie.

CHARGER PARTIE

Faites un clic-gauche sur une partie sauvegardée pour la sélectionner, puis cliquez sur CHARGER pour accomplir l'action correspondante.

SAUVEGARDER PARTIE

Cette option vous permet de sauvegarder votre partie. Pour sauvegarder votre partie, faites un clic-gauche sur un emplacement vide et nommez cette sauvegarde pour identifier la partie. Faites ensuite un clic-gauche sur OK.

OPTIONS

Reportez-vous à la rubrique ci-dessous.

RECOMMENCER NIVEAU

Cette option vous permet de recommencer au début du niveau en cours.

QUITTER NIVEAU

Cette option vous permet de retourner dans le système solaire. Si vous sélectionnez cette option, tous les progrès que vous avez faits dans ce niveau seront perdus.

QUITTER PARTIE

Cette option vous permet de retourner au Menu principal. Si vous la sélectionnez, tous les progrès que vous avez faits dans ce niveau seront perdus.

OPTIONS

JEU

BULLES INFOS

Cette option vous permet de modifier le type d'affichage des Bulles d'Infos dans le jeu. Les Bulles Infos Horizontales sont recommandées pour les non-initiés au jeu.

ROTATION

Cette option vous permet de modifier les touches utilisées pour faire pivoter le globe. Le Pointeur tourne à l'aide des touches directionnelles Gauche/Droite. Le pointeur tourne en maintenant enfoncée la touche Ctrl et en appuyant sur les touches directionnelles Gauche/Droite.

INVERSER ROTATION

Sélectionnez OUI si vous voulez inverser les touches de rotation.

SÉLECTION MAINTENUE

Sélectionnez AVEC pour maintenir la sélection sur les adeptes sélectionnés une fois que vous leur avez donné un ordre. Sélectionnez SANS pour annuler la sélection automatiquement après avoir donné un ordre.

SORT AUTOMATIQUE

Si vous jetez un sort en dehors de sa portée, la Chamane se rapprochera de la cible visée. Si cette option est désactivée (Choix SANS), la Chamane ne se rapprochera pas de sa cible et ne pourra donc pas jeter le sort.

SON

Vous pouvez activer ou désactiver cette option (Choix AVEC/SANS) et modifier le volume de la musique et du son.

AFFICHAGE

RÉSOLUTION D'ÉCRAN

Une résolution plus basse est recommandée sur les machines plus lentes.

CIEL

Si vous désactivez cette option (Choix SANS), vous pouvez accélérer le jeu sur les machines plus lentes.

TRACES DE PAS

Vous pouvez activer ou désactiver les traces de pas laissées par les adeptes. Lorsque vous désactivez cette option (choix SANS), le jeu est plus rapide et nécessite moins de mémoire.

RÉDUIRE L'ÉCRAN

Cette option n'est disponible qu'avec la résolution 640X480. Le jeu apparaît dans une fenêtre plus petite ce qui améliore la rapidité du jeu sur les machines plus lentes (mais pas avec la version Direct 3D).

DÉTAILS PAYSAGE

Un niveau de détails plus faible est recommandé sur les machines plus lentes.

CORRECTION LUMINOSITÉ

Cette option vous permettra d'éclairer ou d'assombrir l'écran et peut aussi améliorer la qualité de l'image sur certains ordinateurs (mais pas avec la version Direct 3D).

PARAMÈTRES PAR DÉFAUT

Cette option correspond aux paramètres par défaut pré-définis que vous pouvez sélectionner sur les machines lentes, moyennes et rapides.

RETOUR

Cette option vous permet de retourner au Menu principal.

OPTIONS D3D

Remarque : ces options sont uniquement disponibles avec la version Direct 3D de Populous : A l'Aube de la Création.

CHOIX CARTE GRAPHIQUE

Cette option vous permet de choisir quelle carte est utilisée pour lancer le jeu.

FILTRAGE

Cette option vous permet de modifier le type de filtrage utilisé dans le jeu. Vérifiez si le périphérique 3D sera compatible avec la méthode de filtrage que vous avez sélectionnée.

GÉNÉRIQUE

Producteur exécutif : Richard Leinfellner
Producteur : Stuart Whyte
Responsable du projet : Alan Wright
Producteur associé : Pete Blow
Gestion de l'équipe : Lisa Stokes
Conception du jeu : The Populous Team @Bullfrog Productions
Producteur associé/Conception des niveaux : Rajan Tande
Conception des niveaux : Ken Malcolm, Al Cullum
Assistants à la conception des niveaux : Dan Riley, Lawrence Doyle
Conception complémentaire des niveaux : Pete Blow, Rajan Tande, Richard Leinfellner
Conception des niveaux du mode multijoueur : Dan Riley, Al Cullum, Ken Malcolm
Autre conception des niveaux du mode multijoueur : Barry Parker
Script : Jon Rennie, James Leach, Steve Brown
Texte des bulles d'infos : Jon Rennie, Pete Blow
Texte de l'Encyclopédie : Jon Rennie
Programmation principale : Alan Wright
Programmation du jeu : Gary Stead, Michael Willis, Ben Deane
Programmation de l'intelligence artificielle : Gary Stead
Programmation de l'intelligence artificielle supplémentaire : Alan Wright
Programmation Direct3D : David Bryson
Programmation réseau : Ben Deane, Mark Lamport
Programmation réseau et bibliothèque Internet : Mark Lamport, Grantley Day, Wes Santee, Tony Van, Steve Keller, Scott Talafuse
Programmation de la localisation : Ben Deane
Programmation du système solaire et de l'interface : Michael Willis
Programmation de l'interface : Michael Willis
Création du moteur : Alan Wright, Michael Willis, Gary Stead, Glenn Corpes, Ian Shaw, Martin Bell
Programmation additionnelle : Ian Shaw, Mark Huntley, Rajan Tande, Jan Svarovsky, Martin Griffiths, David Bryson, Dene Carter, Andy McDonald, Alistair Milne, Alex Peters, Chris Killpack, David Hooper
Responsable des infographistes : Steve Leney, Paul McLaughlin, Stuart Black
Infographistes : Mark Pitcher, Alex Goddill
Graphismes complémentaires : Andy Bass, Stuart Black, Tony Dawson, Jo Rider, Jon Farmer, Martin Carroll, Adam Cogan
Séquences vidéo : Steve Brown, Steve Leney, Jamie Bradshaw, Jason Lord, DigiMania Limited, membre de Digital Animation Group plc.
Producteur audio : Nick Lavers
Compositeur de la musique : Mark Knight
Composition complémentaire : Russell Shaw, Andy Nuttall
Conception du son : Adele Kellett, Bill Lusty, Adrian Moore
Programmation du son : Ben Deane
Outils et bibliothèque audio : Austin Ellis, Nick Lavers
Doublage des voix : Janet McTeer, Andy Cakebread, Dene Carter, Jon Law, Wayne Frost, James Leach, Adrian Moore
Distribution du doublage des voix : Steve Brown
Installation/Réalisateur associé : Pete Blow
Installation/Programmation : Andy McDonald
Installation/Programmation additionnelle : Alistair Milne
Graphismes : Steve Leney
Responsable du contrôle qualité : Wayne Frost
Coordination du contrôle qualité : Dominic Murphy
Equipe du contrôle qualité : 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
Contrôle qualité complémentaire : Michael Bain, Rob Byrne, Matt Dean, Stephen Harrison, Phil Mansell, Jake May, Dan McDonald, Mark Rose, James Robinson, Dominic Waddell
Supervision de la configuration : Matt Price
Assistant de la configuration : Rob Charlish
Responsables marketing : Europe : David Dyett ; **France** : Philippe Renaudin, Pauline Vivet
Marketing studio : Neil Thewarapperuma

Documentation : Jon Rennie
Responsable du service de mise en page de la documentation : Anita K. Legg
Mise en page de l'emballage et de la documentation : John Falkus & John Montague
Mise en page de la documentation : Oli Ladenburg, James Lenoël
Conception de l'emballage : Caroline Page
Rédacteur de l'emballage : Mark Herring
Relations presse : David Wilson, France : Karine Dognin, Anne Vaganay, Stéphanie Michel
Réalisateur associé à la localisation : Pete Blow
Responsable de la localisation : Carol Aggett
Assistant responsable localisation : Petrina Wallace
Coordination Extrême-Orient : Masa Nemoto
Localisation en français : Phuong Tran-mai, Christine Jean
Localisation en allemand : Bianca Normann, Alexa Kortsch
Localisation en espagnol : Julio Valladares, Ricardo Martinez
Localisation en suédois : Inger Marshall, Anu Laitila
Localisation en italien : CTO Studios S.p.A
Localisation en néerlandais : Utrax Multimedia Productions
Localisation en polonais : IPS Computer Group, Poland
Localisation en russe : Soft Club, Russia
Localisation en chinois : Christine Kong, Lennox Ong
Localisation en japonais : Kelsuke Yamada
Coordination de la traduction de la documentation : Petrina Wallace, Clare Parkes
Traduction de la documentation : Sandra Picaper
Contrôle qualité de la documentation : Frédéric Reitz
Responsable contrôle qualité Europe : Iain Hancock
Supervision des tests : Simon Davison
Tests des versions localisées : français : Frédéric Reitz, suédois : Sami Valkama, polonais : Grzegorz Wilk, italien : Gabriele Livaldi, néerlandais : Wendy Auckel, russe : Dmitry Martynov, allemand : Frank Gordes et espagnol : Alvaro Corral
Producteur de l'équipe Web de Populous : Dan Blackstone
Responsable du site Web : Chris Morgan, Michael Cassius, Nina Dobner
Scénario du site Web : James Leach, Jon Rennie
Création du site Web : Insomniac
Economiseur d'écran : Joseph Waller, Natalie White
Relations presse : Europe : David Wilson, **France** : Anne Vaganay, Karine Dognin, Stéphanie Michel
Assistance technique : Simon Handby, Michael Burnham, Daren Watson, Kevin Donkin
Budget : Laura West, Annette Dabb, Lucia Gobbo
Service juridique : 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
Direction : Colin Robinson, David Byrne, Les Edgar
Contrôle qualité Europe : Simon Romans, Dean Murphy & James Deverill
Contrôle qualité France : Lionel Berrodier

Nous remercions particulièrement : 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 Carlross, Noise, Nick Goldworthy, Ross Dearsley, Chris Hill, Darran Thomas, John Miles, Daren Watson, Stephen Frost
Remerciements à : 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 Wee, Gary Welch, Andrew Whittaker

Logiciel © 1998 Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog, le logo Bullfrog, Fog of War et Populous, sont des marques commerciales ou des marques déposées de Bullfrog Productions Ltd. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Bullfrog est une société d'Electronic Arts. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Microsoft et Windows sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. QSound et le logo Q sont des marques déposées de QSound Labs, Inc. "Environmental Audio" est une marque commerciale et le logo Environmental Audio est une marque déposée de Creative Technologies Ltd.