



INFORMATIONS SUR LA SÉCURITÉ

À propos des crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certains effets visuels, notamment les lumières ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

Les symptômes de ces crises peuvent varier : ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des bras ou des jambes, une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute sur le sol ou à un choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous ressentez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus : les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes.

Le risque de crise d'épilepsie photosensible peut être réduit en prenant les précautions suivantes :

- jouer dans une pièce bien éclairée ;
- ne pas jouer si la fatigue ou le sommeil se font sentir.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de crises d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Les informations contenues dans ce document, y compris les références à des URL ou à d'autres sites Web Internet, peuvent faire l'objet de modifications sans préavis. Sauf mention contraire, les noms de sociétés, les organisations, les produits, les noms de domaines, les adresses e-mails, les logos, les personnes, les lieux et les événements décrits dans ce document sont fictifs et toute ressemblance à une société, une organisation, un produit, un nom de domaine, une adresse e-mail, un logo, une personne, un lieu ou un événement réels ne serait que pure coïncidence. Il incombe à l'utilisateur de respecter toutes les lois applicables en matière de droits d'auteur. Sans limitation des droits issus des droits d'auteur, aucune partie de ce document ne peut être reproduite, stockée ou incluse dans un système de récupération de données, voire transmise à quelque fin ou par quelque moyen que ce soit (électronique, mécanique, photocopie, enregistrement ou autre) sans l'autorisation expresse et écrite de Microsoft Corporation.

Les produits mentionnés dans ce document peuvent faire l'objet de brevets, de dépôts de brevets en cours, de marques, de droits d'auteur ou d'autres droits de propriété intellectuelle et industrielle de Microsoft. Sauf stipulation expresse contraire d'un contrat de licence écrit de Microsoft, la remise de ce document n'a pas pour effet de vous concéder une licence sur ces brevets, marques, droits d'auteur ou autres droits de propriété intellectuelle.

© 2004 Big Huge Games, Inc. Portions © & © 2004 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Big Huge Games et le logo Big Huge Games sont des marques exclusives de Big Huge Games, Inc. Microsoft, Windows, DirectX, le logo Microsoft Games Studios, MSN, et Rise of Nations sont soit des marques déposées de Microsoft Corporation, soit des marques de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

Ce produit contient une technologie logicielle concédée sous licence par GameSpy Industries, Inc. © 1999-2004 GameSpy Industries, Inc. Tous droits réservés.

Les noms de sociétés et de produits mentionnés dans ce document appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Le pack d'extension couvre déjà toute antique que vous extension, la vers

Nouveautés :

- Six nouvelles r
- Sioux Lakota e
- De nouveaux
- Trois nouvelles
- Quatre nouvel
- Équilibre mod
- notamment :
- Suppression
- Amélioratio
- Les Anglais
- et les ports.
- Les Aztèque
- Les Romain
- à partir de l
- La vitesse d
- ces bâtiment
- Les Russes
- Nouveau po
- détruit.
- Le bonus de
- bonus de li
- Le bonus de
- des bâtiment
- Le collision
- Les pyrami
- Le Kremlin
- supplémén
- Les howitze
- Les lignes d

VIII^e SIÈCLE AV. J.-C.
Composition de l'Illiade, source d'inspiration d'Alexandre le Grand.

356 AV. J.-C.
Alexandre le Grand naît à Pella, en Macédoine.



Le pack d'extension *Rise of Nations®: Thrones & Patriots* vient s'ajouter au jeu original qui couvre déjà toute l'histoire de l'Antiquité à nos jours. Vous commencez avec un seul village antique que vous agrandissez jusqu'à posséder un empire mondial. Pour utiliser cette extension, la version originale de *Rise of Nations* doit être installée sur votre ordinateur.

Nouveautés :

- Six nouvelles nations : les Américains, les Néerlandais, les Indiens, les Iroquois, les Sioux Lakota et les Perses.
- De nouveaux concepts : le sénat, le gouvernement et le patriote.
- Trois nouvelles merveilles du monde.
- Quatre nouvelles campagnes pour la conquête du monde.
- Équilibre modifié pour les nations, les merveilles et les technologies existantes, notamment :
 - Suppression du bonus de vitesse de transport avec les recherches militaires.
 - Amélioration des lignes de fantassins à arcs longs anglais.
 - Les Anglais reçoivent des archers et des bateaux de pêche gratuits dans les casernes et les ports.
 - Les Azèques et les Romains reçoivent une recherche militaire gratuite dès le début.
 - Les Romains reçoivent de l'infanterie lourde gratuite pour chaque caserne construite à partir de l'âge classique.
 - La vitesse de construction de forts des Romains est supérieure et les améliorations de ces bâtiments sont gratuites.
 - Les Russes reçoivent une recherche civique gratuite dès le début.
 - Nouveau pouvoir russe : ceux-ci reçoivent du butin pour chaque bâtiment ennemi détruit.
 - Le bonus des ruines espagnoles est moins élevé, les Tercio sont moins efficaces, le bonus de ligne de mire est supprimé.
 - Le bonus des Mayas pour la réduction, la vitesse de construction et les points de vie des bâtiments est moins élevé.
 - Le collisionneur de particules n'a plus d'impact sur la recherche en unités.
 - Les pyramides offrent des villes moins chères.
 - Le Kremlin et le Taj Mahal changent d'âge. Le Kremlin reçoit des capacités pétrolières supplémentaires.
 - Les howitzers et les roquettes sont moins efficaces contre les unités de fantassins.
 - Les lignes de tanks sont plus efficaces contre les unités de siège.

V. J.-C.
and naît à Pella,
édoine.

336 AV. J.-C.
Alexandre monte sur le trône
de Macédoine.

GOVERNEMENT

Le gouvernement apporte des bonus militaires et non militaires à votre nation. Pour mettre en place un gouvernement, vous devez dans un premier temps construire un sénat et avoir effectué les recherches technologiques nécessaires.

Chaque type de gouvernement vous permet également de créer un patriote, un dirigeant unique capable d'améliorer la puissance militaire ou économique de votre nation.



Sénat

Vous pouvez construire un sénat une fois que votre nation est passée à l'âge classique et ce, dans la limite de votre cité. Si vous construisez un sénat dans une cité autre que votre capitale, cette cité deviendra automatiquement la nouvelle capitale.

Pour afficher les options du gouvernement, cliquez

sur le bâtiment du sénat dans la palette de commande.



Despotisme

Un tyran aux pouvoirs absolus se trouve à la tête du gouvernement.

- Recherches et unités militaires moins chères.
- Patriote : le despote, général offrant également des avantages en termes d'approvisionnement, de ligne de mire et de butin.



République

Des représentants élus qui reflètent ou non la volonté du peuple se trouvent à la tête du gouvernement.

- Limite commerciale supérieure.
- Patriote : le sénateur, général offrant également des avantages en termes de guérison, de corruption et de bâtiments de défense.



332 AV. J.-C.
Fondation d'Alexandrie, grand
centre littéraire et commercial.

323
Alexandre
le plus gran
son



Monarchie

Un dirigeant héréditaire se trouve à la tête du gouvernement.

- Cavalerie moins chère et construite plus rapidement.
- Patriote : le roi, général offrant également des avantages en termes d'approvisionnement, de siège et de combats avec unités montées.



Démocratie

Des dirigeants élus par tous les citoyens et représentant la volonté du peuple se trouvent à la tête du gouvernement.

- Technologies, autres que bibliothèques, moins chères.
- Patriote : le président, général offrant également des avantages en termes de production, de bâtiments et de guérison.



Socialisme

Gouvernement dans lequel l'équité plutôt que les principes de l'économie de marché régit la production et la distribution de marchandises.

- Construction des usines, des bases aériennes et des ports moins chère et plus rapide.
- Patriote : le camarade, général offrant également des avantages en termes d'approvisionnement, de combat et d'assimilation.



Capitalisme

Gouvernement dans lequel la production et la distribution de biens sont soumises à une économie de marché libre et compétitif.

- Recevez + 100 de production de pétrole et + 500 de pétrole.
- Patriote : le directeur général, général offrant également des avantages en termes de défense, de portée et de guérison.

323 AV. J.-C.
 Alexandre meurt, il était
 le plus grand conquérant de
 son époque.

XV^e SIÈCLE
 Fondation de l'empire inca
 dans la Cordillère des Andes.

NOUVELLES NATIONS

Les Américains

Immigrants qui se sont installés en Amérique du Nord et ont déclaré leur indépendance au XVIII^e siècle.

Les Américains bénéficient de la puissance de l'innovation.

- La première merveille est immédiatement construite, à condition que sa construction n'ait pas déjà été entamée par une autre nation (à l'exception du programme spatial et du collisionneur de particules).
- Les gouvernements au sénat sont gratuits.
- Les appareils aériens et les porte-avions sont moins chers.
- Deux bombardiers gratuits sont créés sur chaque base aérienne à partir de l'âge moderne.
- Un savant gratuit est créé dans chaque nouvelle université.
- Améliorations d'unités militaires moins chères.
- Chaque unité de caserne fournit une production de ressources gratuite.

Les unités américaines sont les suivantes : bataillon de fusiliers marins, fusiliers marins, infanterie de marine et commando de fusiliers marins.

Les Néerlandais

Nation réputée pour ses succès économiques et son exploration du monde. S'est libérée du joug de l'empire espagnol au XVI^e siècle.

Les Néerlandais bénéficient de la puissance du commerce.

- Commencez avec une recherche commerciale gratuite et recevez une réduction sur toutes les suivantes.
- Commencez avec un marché et des marchands gratuits.
- Recevez des bonus de ressources en fonction des ressources accumulées (à l'exception des connaissances).
- Recevez des navires légers et des améliorations de navires moins chères pour chaque nouveau port construit.

Les unités néerlandaises sont les suivantes : caravane armée, marchand armé, wagon d'approvisionnement armé, brick, cabotier et clipper.

Les Indiens

Nation dont les unités sont puissantes et elle est la démocratie.

Les Indiens bénéficient de la puissance de l'innovation.

- Le coût des unités est réduit et la hausse des taxes est normale.
 - Rayon économique étendu.
 - Revenu des unités indiennes.
- Les unités indiennes sont : armé et Mahout.

**Habituellement, les unités indiennes reçoivent un supplément de ressources et des unités de production.*

Les Iroquois

Confédération de tribus d'Amérique du Nord.

Les Iroquois bénéficient de la puissance de l'innovation.

- Recevez un bonus de ressources sur chaque caserne.
- Les éclaircisseurs de forêt sont moins chers.
- Le premier soldat est gratuit.
- Les bûcherons sont moins chers.
- En territoire ennemi, les unités indiennes reçoivent un supplément de ressources lorsqu'elles sont construites.

Les unités iroquoises sont : mohawk, lancier.

Les Indiens

Nation dont les origines remontent à 2500 av. J.-C. Implantée en Asie méridionale, elle est la démocratie moderne la plus peuplée au monde.

Les Indiens bénéficient de la puissance de la majesté.

- Le coût des bâtiments (à l'exception des merveilles et des cités) reste constant* et la hausse progressive du coût des fortifications est deux fois inférieure au taux normal.
- Rayon économique de la cité supérieur.
- Revenu des caravanes supérieur.

Les unités indiennes sont les suivantes : éléphant de guerre, Mahout, Mahout armé et Mahout avec culverin.

**Habituellement, le coût de construction de bâtiments et unités supplémentaires augmente au fur et à mesure que le nombre de bâtiments et unités de votre nation s'accroît.*

Les Iroquois

Confédération de tribus d'Indiens d'Amérique peuplant la région nord-est de l'Amérique du Nord.

Les Iroquois bénéficient de la puissance de la nation.

- Recevez un éclaireur gratuit et des améliorations d'éclaireur avec chaque caserne.
- Les éclaireurs peuvent se déplacer dans les forêts.
- Le premier sénat est gratuit et construit immédiatement.
- Les bûcherons amassent également de la nourriture.
- En territoire allié, les unités militaires bénéficient de points de vie supplémentaires, sont cachées lorsqu'elles n'attaquent pas et guérissent lorsqu'elles ne bougent pas et n'attaquent pas.

Les unités iroquoises sont les suivantes : Okwari, Akweks, Takohs, lancier, lancier mohawk, lancier lourd mohawk et lancier d'élite mohawk.

21
s conquièrent
aztèque.

1624
Les Néerlandais créent La Nouvelle-
Amsterdam qui deviendra la ville de
New York.

Les Sioux Lakota

Indigènes d'Amérique du Nord peuplant la région ouest du Dakota du Sud, la région est du Wyoming et la région est du Montana.

Les Sioux Lakota bénéficient de la puissance des plaines.

- Au lieu de construire des fermes et des greniers, recevez de la nourriture pour chaque citoyen, éclaireur et unité de cavalerie (à l'exception des unités en garnison).
- Les ennemis ne voient pas les frontières. Possibilité de construire des bâtiments dans tous les territoires, à condition qu'ils n'appartiennent pas à une nation ennemie.
- Les améliorations de la cavalerie à portée sont gratuites.

Les unités sioux lakota sont les suivantes : Sunka Wakan, cavalier avec plume d'aigle, cavalier avec mousquet et cavalier avec fusil à répétition.

Les Perses

L'une des plus grandes anciennes nations d'Asie du sud-ouest.

Les Perses bénéficient de la puissance de cérémonie.

- Nourriture supplémentaire dès le début.
- La deuxième cité joue le rôle de seconde capitale. Recevez un bonus de frontière de capitale supplémentaire. Les deux capitales doivent être capturées pour éliminer la nation.
- Recherches civiques et améliorations de taxation moins chères.
- Nombre de caravanes toujours maximal.

Les unités perses sont les suivantes : Immortels, Anusiya, éléphant de guerre, Athanatoi, Mahout, Mahout armé, Immortel avec arquebuse et Mahout avec culverin.

NOUVEAU

Jardins su



Cité inter



Fort Roug



1769
Napoléon Bonaparte naît
à Ajaccio, en Corse.

NOUVELLES MERVEILLES DU MONDE

Jardins suspendus



L'une des Sept Merveilles du monde antique. Créés par Nabuchodonosor II en l'honneur de sa reine dans l'ancienne Babylone, en 600 av. J.-C. Nécessite d'avoir atteint l'âge classique. Un point de merveille. Augmentent la production de connaissance et offrent une réduction sur les technologies économiques d'amélioration.

Cité interdite



Ville fortifiée construite en 1407 dans Pékin pour la cour impériale de l'empereur de Chine. L'entrée en fut interdite aux simples citoyens jusqu'en 1912. Nécessite d'avoir atteint l'âge médiéval. Deux points de merveille. Compte autant qu'une métropole et peut être construite aux mêmes endroits qu'une ville. Son emplacement est révélé à l'ennemi une fois la construction achevée. Elle fournit + 50 de nourriture et de bois d'œuvre. Les chronomètres des capitales et l'élimination par mort subite n'ont aucun effet sur la nation possédant cette merveille.

Fort Rouge



Fortification massive construite à partir de grès rouge en 1618, elle servit de résidence aux empereurs moghols d'Inde. Le mur de défense externe mesurait 2,5 km de long et 33,5 m de haut. Nécessite d'avoir atteint l'âge de la poudre. Deux points de merveille. Le Fort Rouge bénéficie d'une longue portée et d'une solidité accrue ; il peut être construit aux mêmes endroits qu'un fort. Son emplacement est révélé à l'ennemi une fois la construction achevée. Recevez des améliorations de forts gratuites et tous les forts de votre nation possèdent des points de vie accrus. Les unités en garnison au Fort Rouge guérissent plus rapidement.



1804

Napoléon devient
empereur des Français.

1808

Napoléon envahit l'Espagne et
installe son frère sur le trône.

NOUVELLES CAMPAGNES POUR LA CONQUÊTE DU MONDE

Vous avez conquis le monde dans *Rise of Nations*... recommencez aujourd'hui en jouant aux nouvelles campagnes historiques dotées d'une diplomatie et d'un système commercial complètement interactifs. Suivez les pas de deux des plus grands généraux au monde, Alexandre le Grand et Napoléon. Mesurez votre potentiel dans le climat lourd de tensions politiques du Nouveau Monde et de la guerre froide.

Alexandre le Grand

Alexandre le Grand monta sur le trône à l'âge de 20 ans suite à l'assassinat de son père. Il se retrouva alors entouré d'ennemis dans son pays et confronté à une menace de rébellion à l'extérieur.

Prenez sa place et efforcez-vous de consolider votre pouvoir en Macédoine. Essayez ensuite d'écraser l'empire perse en reproduisant les exploits militaires d'Alexandre.

Tout au long de cette campagne, vous devrez :

- Suivre l'exemple d'Alexandre et jouer les scénarios basés sur des batailles historiques ou anticiper ses stratégies et suivre votre propre chemin.
- Combattre avec ou contre des unités de général uniques telles qu'Alexandre, Darius, Ptolémée et Parménion.



Napoléon

Après qu'il eut à l'école militaire que sa famille déchirée par un Napoléon Bonaparte pris dans la tour France post-rév

Jeune officier, il parler de lui en une révolte à A bombardant les rage telle que c Toulon. Peu de réprima des m ce qui le propu

En prenant les vous devrez :

- Choisir votre et revenir en précédent co
- Une fois emp autres gran
- Prendre des seule mauva le pouvoir.

OUR

aujourd'hui
matie et d'un
ux des plus
rez votre
onde et de la



s batailles
min.
d'Alexandre,

Napoléon

Après qu'il eut terminé ses études à l'école militaire de Brienne et que sa famille eut fui la Corse déchirée par une guerre civile, Napoléon Bonaparte se retrouva pris dans la tourmente de la France post-révolutionnaire.

Jeune officier, il fit rapidement parler de lui en étouffant une révolte à Avignon et en bombardant les Anglais avec une rage telle que ceux-ci quittèrent Toulon. Peu de temps après, il réprima des manifestations populaires à Paris de « quelques coups de canon », ce qui le propulsa au commandement d'une armée entière.



En prenant les rênes de la carrière de Napoléon dans de telles circonstances, vous devrez :

- Choisir votre chemin pour devenir Empereur. Conquérir des terres étrangères et revenir en héros ou impressionner le monde entier par des victoires sans précédent contre les monarques d'Europe.
- Une fois empereur, conclure des affaires et négocier des colonies avec les autres grandes nations. Contraindre les autres à devenir vos vassaux.
- Prendre des risques pour être le plus puissant. En tant qu'empereur, une seule mauvaise décision peut vous conduire à l'exil et à la lutte pour regagner le pouvoir.

1815
enfuit et rentre
ent dans Paris.

1815
Napoléon abdique une seconde
fois et est exilé à Sainte-Hélène.

Le Nouveau Monde

Deux continents s'offrent à vous dans l'affrontement de deux cultures dans le Nouveau Monde. Les Européens, animés par leurs rêves d'exploration et de conquête, sont à la recherche de richesses qu'ils pourront rapporter à leurs souverains. Les Indiens d'Amérique, ébranlés par l'arrivée inimaginable de ces envahisseurs, luttent pour conserver leur mode de vie. D'autre part, un nouveau mode de pensée apparaît chez certains Européens qui ne voient aucune raison de conserver les liens qui les unissent à leurs dirigeants sur le continent.

Dans le Nouveau Monde, vous devrez :

- Choisir de jouer le rôle d'une nation européenne (Français, Néerlandais, Anglais, Espagnols ou Portugais) et essayer de devenir la puissance dominante.
- Choisir de jouer le rôle d'une tribu d'Indiens d'Amérique (Sioux Lakota, Iroquois, Aztèques, Mayas ou Incas) et chasser les Européens.
- Jouer le rôle des Américains et revendiquer votre indépendance. Faire de votre petite nation une super-puissance mondiale.



La guerre

La guerre froide... Les États-Unis e... alliés que face a... Après la défaite... d'influence dan... guerre face au... confrontation in...

En combattant

- Prendre la té... guerre froide... sur le cham...
- Construire d... un élément... surveiller le... tensions nu...
- Assigner à v... forces spéci... d'espionnag... dont la diffic... s'accroître e... d'être forte.
- Accomplir d... rétablissement... revendiquer... et contrôler... de Varsovie.

10

1947

Le terme de « guerre froide » est vulgarisé par le journaliste Walter Lippmann.

Création d... de l'AU...



La guerre froide

La guerre froide est née directement des cendres de la Seconde Guerre mondiale. Les États-Unis et l'Union des républiques socialistes soviétiques (URSS) n'étaient alliés que face à la menace nazie et se méfiaient l'un l'autre de leurs motivations. Après la défaite d'Hitler, les deux parties commencèrent à mener une lutte d'influence dans le monde entier. Aucune ne souhaitait déclencher une véritable guerre face au risque d'anéantissement nucléaire ; un style nouveau de confrontation indirecte était né.

En combattant dans le contexte de la guerre froide, vous devrez :

- Prendre la tête de l'URSS ou des États-Unis et tenter de mettre un terme à la guerre froide en faisant prospérer votre économie ou en écrasant votre ennemi sur le champ de bataille.
- Construire des armes nucléaires sur la carte stratégique. Les utiliser comme un élément de dissuasion ou vous en servir. Utiliser l'échelle DEFCON pour surveiller le niveau actuel des tensions nucléaires.
- Assigner à vos espions et vos forces spéciales des missions d'espionnage classées secrètes dont la difficulté ne cesse de s'accroître et la récompense d'être forte.
- Accomplir des actions de rétablissement de l'ordre, revendiquer des États clients et contrôler l'OTAN ou le Pacte de Varsovie.



landais,
nce dominante.
akota.

Faire de votre



1949

Création de l'Organisation du traité de l'Atlantique Nord (OTAN).

1950

Guerre de Corée, premier conflit armé de la guerre froide.

CRÉDITS

BIG HUGE GAMES

Responsable conception

Brian Reynolds

Concepteurs

Douglas Kaulman
John Hawkins
Mark Sobota
Ike Ellis

Producteur exécutif

Timothy Train

Producteurs

Paul Stephanouk
Jason Schklar

Assistants de production

Mathew Bloch
Lindsey Wilkinson

Responsable programmation

Jason Coleman

Programmeurs

Jason Bestimt
Pranas Pauliukonis
Bryant Freitag
Scott Lewis
Ilya Kreymer
Stuart Jeff
Jhon Restrepo
Mike LeGrand

Assistants de programmation

Zackery Smith
Josh Milnick

Directeur de l'infographie

David Inscore

Responsable de l'infographie des unités

Bill Podurciel

Responsable de l'infographie des bâtiments

Ted Terranova

Infographistes

Zero Dean
John FitzGerald III
Jason Johnson
Jonathan Jacobson
Michael D. M. Smith
David Locke
Dan Halka
Eric Kwon
Jeff Feligno

Assistants de l'infographie

Jay Gillen
Adam Hale

Consultants infographie

Jesse Brophy
Michael Schmidt
Jack Snyder
Justin Francis Thomas
Russell Vaccaro

Chef de bureau

Jennifer Coenen

Directeur informatique

Michael Payne

Support informatique

Mark Whitehead

Communauté Web

Graham Somers

Directeur des tests

Chris Coleman

Équipe de test Big Game

Jason Cain
Andrew Clark
Gregory Marques
Brad Turner
Fabio Tola
Kamil Kuza
Ryan McFall

MICROSOFT

Directeurs de programme

Steven Hill
Danan Davis
James McDaniel

Responsable test

Jason Richert

Tests

Dennis W. Stone
Bruce W. Carr Jr. ●
Sean J. Cruz ●
James A. Duchow ●
Michael Engle ●
Ryan C. Lewis ●
William Loera ●
Jeremy Baird Tate ●
George Townsend ●
Michael W. Wagner ●
Marc K. Watkins ●

Responsables contenu

Beth Demetrescu
Eric Nylund

Création du contenu

Bryan Howell
Melanie Henry ●
Yvette Kirby Waters ●

Conception de l'impression

Jeannie Voirin
Chris Lassen

Localisation - États-Unis

Lief Thompson
Kazuyuki Shibuya
Ann Foley ●

Localisation - Dublin

Niamh Marsh
Steven Garrad
Bernard Morgan
Jude Shiels
Redmond O'Hanlon
Jason Shirley
Ciaran Boylan

Tests utilisateur

Bill Fulton
Eric Schuh
Melissa Federoff ●
John Warren Hopson ●

Légal

Peter Becker

Jama Cantrell
Hubert Cheng
Sue Stickney
Judy Weston

Géopolitique

Tom Edwards

Planification produit

Jon Kimmich

Musique et son

Duane Decker ●
Bill Wolford ●

Marketing

John Dongelmanns
Stephanie Peterson

Emballage

Nancy Ramsey
Laura Kleinhols

Responsable relations publiques

Jen Martin

Direction

Shane Kim
Phil Spencer
Ken Lobb
Shannon Loftis
Jimbo Pfeiffer
Dana Fos
Jeremy Los
Greg B. Jones
Beth Featherstone
Chris Di Cesare
Peter Kingsley
Eli Friedman
Gunn Robison

Remerciements particuliers

Michele D'Amour
Justin Greywolf
Ryan James ●
Annie Eckles ●
Ed Fries
Jo Tyo
Matt Whiting
Chenelle Bremonit

OPTION

Argentina
Australia
Brasil
Österreich
Belgique
België
Belgium
Caribe
Centroamérica
Chile
Colombia
Danmark
Ecuador
Suomi/Finland
France
Deutschland

Ελλάδα
Ireland
Italia
Luxembourg (EN)
Luxembourg (FR)
Luxembourg
México
Nederland
Netherlands
New Zealand
Norge
Panamá
Perú
Portugal
España
Sverige
Schweiz
Suisse
Svizzera
UK
Uruguay
Venezuela

Pour toutes nos
Sur ces sites Web
• lire les conditions
• consulter les problèmes
• soumettre vos
sur Internet.

Dans le monde
Pour connaître votre
<http://support.microsoft.com>
votre pays ou dans
votre produit Microsoft

Conditions : les
ainsi qu'aux termes



● Volt ● Siemens Business Services ● Excell Data Corporation ● S&T Onsite ● Edelman ● Artiste indépendant

Signature du pa
nations comm

OPTIONS DU SUPPORT TECHNIQUE

Jama Cantrell
Hubert Cheng
Sue Stickney
Judy Weston

Géopolitique

Tom Edwards

Planification produit

Jon Kimmich

Musique et son

Duane Decker ●
Bill Wolford ●

Marketing

John Dongelmas
Stephanie Peterson

Emballage

Nancy Ramsey
Laura Kleinholz

Responsables relations publiques

Jen Martin

Direction

Shane Kim
Phil Spencer
Ken Lobb
Shannon Loftis
Jimbo Pfeiffer
Dana Fos
Jeremy Los
Greg B. Jones
Beth Featherstone
Chris Di Cesare
Peter Kingsley
Eli Friedman
Gunn Robison

Remerciements particuliers

Michele D'Amour
Justin Greywolf
Ryan James ●
Annie Eckles ●
Ed Pries
Jo Tyo
Matt Whiting
Chenelle Bremont

Argentina (54) (11) 4316-4664
Australie 13 20 58
Brésil (55) (11) 34446844
Autriche +43 (01) 50222 22 55
Belgique +32 - 2-513-2268
Belgique 02-5133274
Belgique 02-5023432
Caribes 1-877-672-3842
Amérique centrale (506) 298-2020
Chile 800-330-6000
Colombie (91) 524-0404 6 9800-5-10595
Danemark +45 44 89 01 11
Ecuador (593) (2) 258 025
Suède/Finlande +358 (0) 9 525 502 500
France (33) (0) 825 827 829-0-1020#
Allemagne +49 (0) 1805 / 67 22 55

Ελλάδα (30) (10) 94 99 100
Irlande (01) 706 5353
Italie (+39) 02-70-398-398
Luxembourg (EN) +32 2-5023432
Luxembourg (FR) +32-2-513-2268
Luxembourg +32-2-5133274
Mexique (52) (55) 267-2191
Pays-Bas 020-5001005
Pays-Bas 020-5001053
Nouvelle Zélande (64) (9) 357-5575
Norvège +47 22 02 25 50
Panama (800) 506-0001
Pérou (51) (1) 215-5002
Portugal +351 214 409 280
Espagne (902) 197 198
Suède +46 (0) 8-752 09 29
Suisse 0848 802 255
Suisse 0848 800 255
Suisse 0848 801 255
Royaume-Uni (0870) 60 10 100
Uruguay (598) (2) 916-4445
Venezuela (58)(212)276-0500

www.microsoft.com/latam/soporte/
<http://support.microsoft.com>
www.microsoft.com/brasil/atendimento
www.microsoft.com/austria/support
<http://support.microsoft.com>
<http://support.microsoft.com>
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/danmark/support
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/finland/support
<http://support.microsoft.com>
<http://support.microsoft.com>
microsoft@service.microsoft.de
www.microsoft.com/hellas/support/
www.microsoft.com/ireland/support
www.microsoft.com/italy/support
<http://support.microsoft.com>
<http://support.microsoft.com>
<http://support.microsoft.com>
www.microsoft.com/latam/soporte/
<http://www.microsoft.com/latam/soporte/>
<http://www.microsoft.com/latam/soporte/>
<http://www.microsoft.com/portugal/support>
<http://www.microsoft.com/spain/support>
www.microsoft.com/sverige/support
<http://support.microsoft.com>
<http://support.microsoft.com>
<http://support.microsoft.com>
www.microsoft.com/uk/support
www.microsoft.com/latam/soporte/
www.microsoft.com/latam/soporte/

Pour toutes nos offres d'assistance, visitez le site <http://support.microsoft.com/>.
Sur ces sites Web, vous pouvez :

- lire les conditions générales de support concernant votre produit,
- consulter les articles de la Base de connaissances de Microsoft qui répondent à des problèmes spécifiques,
- soumettre votre problème et le résoudre avec un professionnel du support Microsoft sur Internet.

Dans le monde entier : l'assistance hors des États-Unis et du Canada varie selon les pays. Pour connaître votre interlocuteur régional, consultez la page <http://support.microsoft.com/international.aspx>. S'il n'existe aucune filiale Microsoft dans votre pays ou dans votre région, veuillez contacter le vendeur auprès duquel vous avez acheté votre produit Microsoft.

Conditions : les services de support Microsoft sont soumis aux tarifs applicables du moment ainsi qu'aux termes et aux conditions pouvant faire l'objet de modifications sans préavis.

Artiste indépendant

1955

Signature du pacte de Varsovie par huit nations communistes européennes.

1989

Chute du mur de Berlin, symbole de la fin de la guerre froide.