IN BREVE

LT Attiva concentrazione massima

RT Attiva concentrazione massima

LB Premi senza rilasciare + effetto per un colpo morbido

RB Premi senza rilasciare + effetto per un colpo concentrato

Y Effetto corto

X Effetto a sinistra

B Effetto a destra

A Effetto alto

L Muovi personaggio/ Mira

START Menu di pausa

BACK Cambia visuale

R In direzione del tavolo - Effetto alto
In direzione opposta al tavolo - Effetto corto
A sinistra - Effetto laterale sinistro
A destra - Effetto laterale destro

A Take2 Company

© 2006-2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar San Diego, il logo R*, Rockstar Games presenta Table Tennis, il logo Rockstar Games presenta Table Tennis e il logo A Take-Two Company sono marchi e/o marchi registrati di Take-Two Interactive Software. Tutti gli altri marchi e nomi sono di proprietà dei rispettivi detentori. Tutti i diritti riservati. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live e i loghi Xbox, Xbox 360 e Xbox Live sono marchi o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

5026555246149/MAN

AVVISO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360™ e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

Connessione a Xbox Live 2

Controller 3

Un po' di storia 4

Interfaccia di gioco 5

Salvare e caricare 5

Regole di gioco ufficiali 6

Allenamento sul campo 7

Suggerimenti 11

Giocatori 12

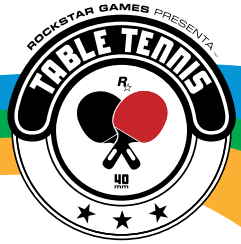
Torneo ed esibizione 18

Collegamento in rete 19

Riconoscimenti 20

Garanzia 28

Supporto tecnico 29



XBOX LIVE

★ XBOX LIVE

Gioca con chi vuoi, in qualsiasi momento e dovunque con Xbox Live®! Crea il tuo profilo, chiacchera con i tuoi amici, scarica contenuti dal Marketplace Xbox Live e invia e ricevi videomessaggi o messaggi vocali. Collegati! Ti aspetta un universo rivoluzionario.

★ CONNESSIONE

Per poter usare Xbox Live, devi dotarti di una connessione Internet a banda larga per la tua console Xbox® e abbonarti al servizio Xbox Live. Per stabilire se Xbox Live è disponibile nella zona in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox Live, vai su www.xbox.com/live.

★ IMPOSTAZIONI FAMILIARI

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familysettings

CONTROLLER

COMANDI PREDEFINITI

Pulsante A.....Effetto alto/Tieni premuto per imprimere maggiore effetto
Pulsante Y .....Effetto corto/Tieni premuto per imprimere maggiore effetto
Pulsante X... Effetto laterale sinistro/Tieni premuto per imprimere maggiore effetto
Pulsante B.... Effetto laterale destro/Tieni premuto per imprimere maggiore effetto

Levetta sinistra..... Muovi personaggio/Mira
Levetta destra in direzione del tavolo ..... Effetto alto
Levetta destra in direzione opposta al tavolo.....Effetto corto
Levetta destra verso sinistra .....Effetto a sinistra
Levetta destra verso destra .....Effetto a destra

Pulsante dorsale destro ...Premi senza rilasciare + effetto per un colpo concentrato
Grilletto destro .....Attiva concentrazione massima
Pulsante dorsale sinistro.....Premi senza rilasciare + effetto per un colpo morbido
Grilletto sinistro.....Attiva concentrazione massima

Pulsante BACK .....Cambia visuale
Pulsante START .....Menu di pausa

★ ★ ★ UN PO' DI STORIA

Il tennis tavolo affonda le proprie radici nell'Inghilterra del tardo Ottocento, in piena epoca vittoriana, dove prese piede come gioco di società per ricreare il tradizionale gioco del tennis nella comodità del proprio salotto. Infatti, si trattava di uno sport praticato principalmente da benestanti che, per giocare, impiegavano oggetti di uso comune.

Quando poi iniziò a diffondersi accrescendo la sua popolarità, i produttori di articoli sportivi non si lasciarono sfuggire l'occasione e subito immisero sul mercato attrezzature standardizzate avvalendosi di svariati nomi, tra cui Gossima, Whiff Whaff e il più noto Ping Pong, depositato dall'inglese John Jacques, che qualche tempo dopo lo vendette alla Parker Brothers™.

Per affermarsi definitivamente, il tennis tavolo dovette però aspettare il nuovo secolo e le innovazioni di due gentiluomini inglesi. Nel 1901, James Gibbs si recò negli Stati Uniti e vi scoprì nuove palline fatte di celluloide; mentre nel 1903 E. C. Goode ebbe l'idea di rivestire le racchette di legno con fogli di gomma: entrambi contribuirono così a migliorare l'immagine di quello che sarebbe divenuto uno svago praticato in tutto il mondo e ben presto anche uno sport a tutti gli effetti, il cui riconoscimento ufficiale arrivò negli anni Venti. Nata come organismo di controllo e amministrazione, la Federazione Internazionale di Tennis Tavolo fu fondata nel 1926 e il primo campione venne incoronato a Londra nel 1927. Nel 1935 anche gli Stati Uniti si dotarono di una propria organizzazione nazionale, l'Associazione di Tennis Tavolo degli Stati Uniti, nata della fusione di enti locali minori.

Il riconoscimento ufficiale come sport olimpico avvenne in Corea del Sud, ai Giochi di Seoul del 1988. Le prime medaglie d'oro di questa disciplina furono assegnate, per il singolo, al sudcoreano Yoo Nam-Kyu per gli uomini e alla cinese Chen Jing per le donne.

Quello a cui stai per prendere parte è un omaggio, dedicato con tutto il cuore, a questo sport straordinario. Sei pronto a sferrare il colpo migliore e a diventare campione del mondo?

INTERFACCIA DI GIOCO

1. **PUNTEGGIO ATTUALE** - indica il tuo punteggio.
2. **NOME DEL PERSONAGGIO** - indica il nome del tuo personaggio.
3. **PUNTEGGIO PARTITA** - indica il punteggio della partita.
4. **INDICATORE DI CONCENTRAZIONE** - indica la concentrazione totale accumulata dal giocatore.
5. **SCAMBI** - mostra il numero dei colpi dello scambio.

SALVARE E CARICARE

SALVA PARTITA // Salva i progressi di gioco del profilo giocatore attivo sulla periferica di memorizzazione in uso. Fallo ogni volta che intendi salvare i progressi di gioco o cambiare la periferica di memorizzazione utilizzata dal profilo giocatore.

CARICA PARTITA // Carica i progressi di gioco dalla periferica di memorizzazione in uso.

SALVA IMPOSTAZIONI // Salva le impostazioni di gioco condivise sulla periferica di memorizzazione in uso.

CARICA IMPOSTAZIONI // Carica le impostazioni di gioco condivise dalla periferica di memorizzazione in uso.

AUTOSALVATAGGIO // *Rockstar Games presenta Table Tennis* dispone anche della funzionalità di autosalvataggio. Durante la partita, i progressi di gioco verranno salvati automaticamente sulla periferica di memorizzazione di Xbox 360 dopo eventi significativi, come la fine di una partita o di un torneo. Quando appare l'icona di salvataggio nell'angolo inferiore sinistro dello schermo, significa che è in corso l'autosalvataggio dei progressi di gioco. Non spegnere la console e non rimuovere nessuna periferica di memorizzazione durante il salvataggio.

REGOLE ★ ★ ★ DI GIOCO UFFICIALI

IL TAVOLO // Per giocare, si utilizza una superficie rettangolare di 275 centimetri di lunghezza per 152,5 centimetri di larghezza.

LA RETE // La superficie di gioco è divisa in due parti uguali da una rete posta in verticale al centro del campo e che corre parallela al lato corto (fondo) del tavolo.

LA PALLINA // La pallina da tennis tavolo ha un diametro di 40 millimetri, è vuota ed è fatta di celluloide o di un altro materiale plastico.

LA RACCHETTA // La racchetta è composta da una base di legno, cui vengono applicati fogli di gomma su entrambi i lati. Può essere di qualsiasi grandezza, forma o peso, purché sia piana.

IL SERVIZIO // Il servizio è il colpo con cui si apre ogni scambio. Per eseguire un buon servizio, occorre lanciare in aria la pallina con la mano libera e poi colpirla abbastanza forte da farla rimbalzare sul proprio campo, oltre la rete e quindi nel campo dell'avversario. Le impostazioni predefinite prevedono che il servizio si alterni fra i giocatori ogni due punti giocati.

IL RINVIO // Un rinvio è qualsiasi colpo che passi sopra la rete (anche toccandola) dopo un servizio iniziale o nello scambio che segue, rimbalzando nel campo dell'avversario.

L'ORDINE DI GIOCO // L'ordine di gioco consiste in un servizio valido da parte del giocatore che serve e da tutti i servizi validi che seguono, effettuati alternativamente dai giocatori.

IL COLPO NULLO // Si ha un colpo nullo quando la palla battuta in servizio tocca una qualsiasi parte della rete e rimbalza, ancora in gioco, nel campo dell'avversario. Se la palla tocca una qualsiasi parte della rete ma non atterra in gioco, viene assegnato un punto all'avversario.

IL PUNTO // Il giocatore ottiene un punto ogniqualvolta l'avversario non sia in grado di effettuare un rinvio valido. Sono compresi anche i casi in cui la pallina non oltrepassa la rete, non rimbalza nel campo dell'avversario o rimbalza due volte nel proprio campo prima che un rinvio sia effettuato.

IL SET // In una partita ufficiale si ottiene la vittoria al raggiungimento di 11 punti con 2 punti di vantaggio sull'avversario. Si prosegue oltre gli 11 punti finché uno dei due giocatori non si trova con 2 punti di vantaggio. Nel menu delle opzioni di gioco è possibile scegliere se disputare partite da 7 o 21 punti.

LA PARTITA // Una partita consiste nel «al meglio di» un numero dispari di set. Le formule più comuni sono al meglio dei tre (il vincitore è il primo giocatore ad aggiudicarsi due set) o al meglio dei cinque (il vincitore è il primo giocatore ad aggiudicarsi tre set).

ALLENAMENTO ★★★ SUL CAMPO

Esegui una serie di esercizi in modalità Allenamento o continua a leggere per imparare i meccanismi di gioco e affinare la tecnica per diventare un vero campione.

★ Indicatore del servizio

L'indicatore del servizio mostra quanta potenza e quanto effetto acquisterà la pallina.

Premi un qualsiasi pulsante per l'effetto o clicca la levetta sinistra per prepararti a servire e per far apparire l'indicatore di servizio. La parte superiore dell'indicatore corrisponde a servizi molto potenti, mentre la parte inferiore corrisponde a servizi più deboli.

Per servire, tieni premuto un qualsiasi pulsante per l'effetto. Rilascia il pulsante quando l'indicatore si trova nel punto desiderato per servire la pallina.

Quanto più a lungo premi senza rilasciare il pulsante per l'effetto, tanto più il bordo bianco salirà in alto. Questo indica la quantità di effetto impresso alla pallina. L'indicatore si ferma sempre qualche attimo dopo il raggiungimento del massimo effetto, ma a questo punto la potenza sarà molto bassa.

Durante le partite online, il tuo personaggio servirà automaticamente dopo un certo periodo di tempo.

★ Direzione del servizio

Mentre stai per servire, puoi mirare premendo la levetta sinistra nella direzione desiderata.

Premi verso il tavolo per un colpo lungo. Premi in direzione opposta al tavolo per un colpo sotto-rete. Premi a destra o a sinistra per mirare ai lati del tavolo. Se vuoi riposizionarti, clicca la levetta sinistra per annullare o iniziare il servizio.

continua alla pagina successiva

ALLENAMENTO SUL CAMPO

continua dalla pagina precedente

★ Rinvii

Premi un pulsante per l'effetto qualsiasi per rinviare le palline sparate dal Robo-Pong. Quando non ti trovi nella posizione adatta per rinviare, usa la levetta sinistra per riposizionarti.

★ Caricare il colpo

Quanto più a lungo tieni premuto un pulsante per l'effetto mentre stai colpendo, tanto più effetto e potenza avrà la pallina. Questo è ciò che si dice "caricare il colpo".

Ricorda che puoi iniziare a caricare il colpo solo dopo il colpo dell'avversario.

Mentre carichi i colpi, vedrai salire l'indicatore di concentrazione. Quando è pieno, inizia a lampeggiare e il personaggio entra automaticamente in modalità Concentrazione massima, eseguendo così colpi più efficaci e veloci. I giocatori esperti possono disattivare l'opzione "Auto concentrazione max" dal menu delle opzioni di gioco. In questo caso, quando l'indicatore di concentrazione è pieno e lampeggiante, per entrare in modalità Concentrazione massima devi premere il grilletto sinistro o destro (comandi predefiniti).

★ Effetto

L'effetto alto è il colpo di attacco di base. Effetti alti molto potenti possono costringere l'avversario a un rinvio molto alto o persino fuori campo.

L'effetto corto è il colpo di difesa di base. Effetti corti molto potenti possono costringere l'avversario a un rinvio a rete.

L'effetto laterale curva la traiettoria della pallina nella direzione dell'effetto impresso. Effetti laterali molto potenti possono essere difficili da raggiungere.

★ Punto di rimbalzo

Mira premendo la levetta sinistra nella direzione desiderata mentre colpisci. Quanto più a lungo premi la levetta sinistra senza rilasciare, tanto più la mira si sposterà di conseguenza.

Il controller vibra quando rischi di tirare la pallina fuori dal tavolo o contro la rete. Mira rapidamente nella direzione opposta per tenere la pallina in gioco.

Puoi mirare solo quando il tuo personaggio sta preparando il colpo. Una volta colpita la pallina, non potrai più mirare.

★ Colpi morbidi

Per effettuare un colpo morbido, premi senza rilasciare il pulsante dorsale sinistro e premi un pulsante per l'effetto.

I colpi morbidi tolgono velocità alla pallina, causando rinvii piuttosto corti. Se eseguito come si deve, un colpo morbido potrebbe far rimbalzare due volte la pallina sull'altra parte del tavolo o far sbagliare all'avversario il tempismo per il rinvio.

★ Schiacciate

Impara a posizionarti per effettuare una schiacciata e guadagnare punti preziosi.

La schiacciata è un colpo veloce e difficile da rinviare. Usala quando l'avversario solleva la pallina ed esegue un pallonetto. Il pallonetto, o un colpo alto e debole, è il risultato di un rinvio impreciso da parte dell'avversario.

Posizionati di fronte a un rimbalzo molto alto della pallina, premi un pulsante per l'effetto ed effettuerai automaticamente una schiacciata. Mira con attenzione o la pallina andrà fuori.

continua alla pagina successiva

continua dalla pagina precedente

★ Colpi concentrati

I colpi concentrati sono eccezionalmente potenti, utili per rinviare colpi avversari difficili e per effettuare colpi vincenti.

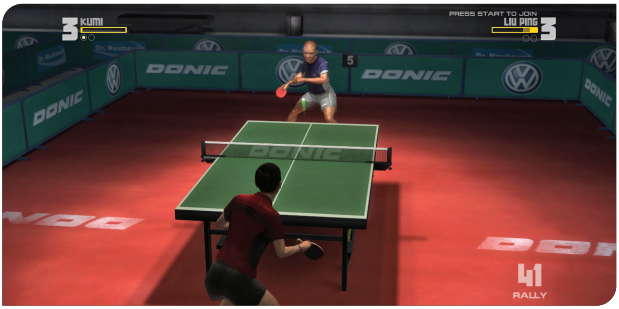
Premi senza rilasciare il pulsante dorsale destro e premi un qualsiasi pulsante per l'effetto per effettuare un colpo concentrato. L'utilizzo dei colpi concentrati svuota il relativo indicatore. Quando non hai abbastanza concentrazione, i colpi non avranno la massima potenza.

Ricorda che la concentrazione massima si attiva automaticamente quando l'indicatore di concentrazione si riempie e inizia a lampeggiare. Se hai disattivato l'opzione "Auto concentrazione max" dal menu delle opzioni di gioco, per attivarla devi quindi premere il grilletto destro o sinistro. Quando sei in modalità Concentrazione massima, l'indicatore inizierà a svuotarsi e le tue prestazioni miglioreranno per un breve periodo di tempo, al termine del quale l'indicatore passerà al livello successivo. In totale, ci sono 3 livelli.

★ Contro-effetto

Il metodo più sicuro di rinviare un colpo consiste nell'impiegare l'effetto usato dall'avversario, effettuando in questo modo un contro-effetto.

Il colore dell'indicatore di effetto intorno alla pallina corrisponde a quello dei pulsanti del controller nella configurazione predefinita.



SUGGERIMENTI ★ ★ ★

- Non confidare in un solo tipo di colpo. Cerca di combinare i tipi di effetto per ottenere colpi davvero portentosi. Per eseguirli devi usare due pulsanti, oppure premere la levetta destra in diagonale. Effetti molto corti possono far sì che i rinvii del tuo avversario finiscano a rete. Non devi dargli nemmeno un attimo di tregua!
- Per dare al rinvio il massimo dell'effetto, prova a spostare il tuo personaggio verso la pallina prima di rinviare. Si tratta di una strategia particolarmente efficace per effettuare una schiacciata su un pallonetto.
- Cerca di mantenerti sempre al centro del campo. Se ti fai sorprendere "fuori dal campo", l'avversario potrebbe approfittarne per fare punto nelle zone scoperte.
- Lascia pure che sia il tuo avversario a compiere il primo errore. A volte, il gioco difensivo paga più di cercare di far muovere il tuo avversario intorno al tavolo o eseguire colpi rischiosi.
- Non lasciare che l'avversario stia fermo su un lato del tavolo. Obbligalo a spostarsi colpendo in direzione del lato opposto lasciato scoperto.
- I colpi morbidi tolgono velocità alla pallina, causando rinvii piuttosto corti. Se eseguito come si deve, un colpo morbido potrebbe far rimbalzare due volte la pallina sull'altra parte del tavolo o far sbagliare all'avversario il tempismo per il rinvio.
- Anche se non si tratta del tiro più efficace del gioco, se non sai quale effetto ha la pallina in arrivo, premi leggermente il pulsante A e vedrai che non sbaglierai.
- Effettua colpi morbidi al momento opportuno durante scambi infuocati per confondere l'avversario.
- Se l'avversario predilige usare l'effetto a destra o a sinistra, costringilo a cambiare gioco rispondendo con l'effetto corto

★ ★ ★ GIOCATORI

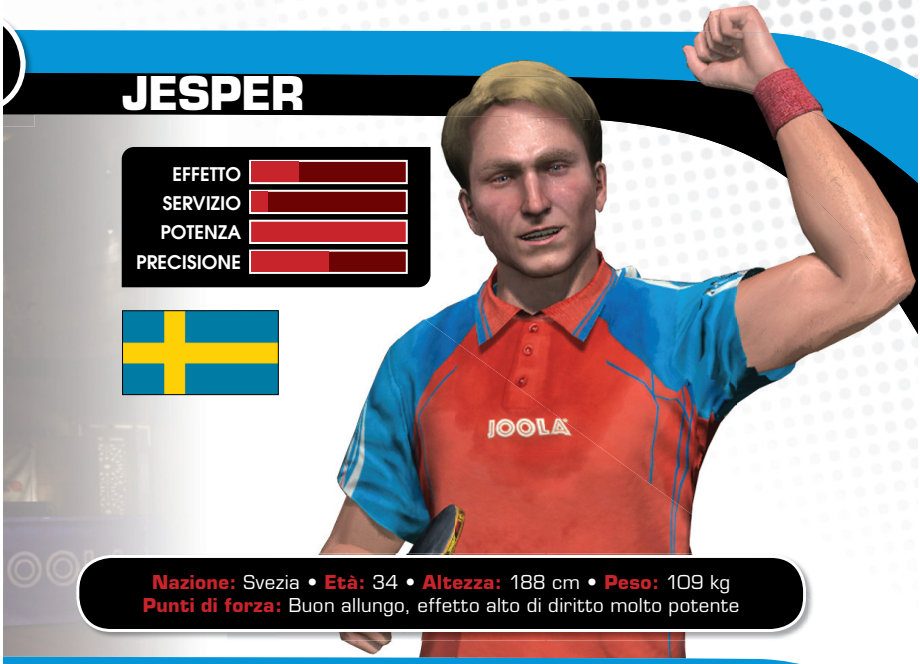
★ Gli 11 giocatori di tennis tavolo rappresentano stili molto diversi tra loro. Sbloccali e provali tutti per scoprire il giocatore più adatto al tuo stile.

HALEY

EFFETTO	
SERVIZIO	
POTENZA	
PRECISIONE	

Nazione: Stati Uniti • **Età:** 21 • **Altezza:** 165 cm • **Peso:** 57 kg
Punti di forza: Buona giocatrice a 360°, effetto alto di diritto molto potente

JESPER

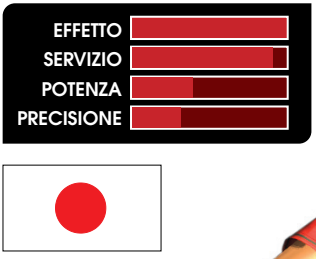


Nazione: Svezia • **Età:** 34 • **Altezza:** 188 cm • **Peso:** 109 kg
Punti di forza: Buon allungo, effetto alto di diritto molto potente

LIU PING

Nazione: Cina • **Età:** 32 • **Altezza:** 175 cm • **Peso:** 70 kg
Punti di forza: Aggressività, effetto alto di diritto molto potente

KUMI



Nazione: Giappone • **Età:** 23 • **Altezza:** 157 cm • **Peso:** 48 kg
Punti di forza: Piè veloce, buon effetto laterale di diritto

JUERGEN

Nazione: Germania • **Età:** 29 • **Altezza:** 178 cm • **Peso:** 79 kg
Punti di forza: Piè veloce, buon effetto laterale di diritto

LUC

EFFETTO	
SERVIZIO	
POTENZA	
PRECISIONE	

Nazione: Francia • **Età:** 27 • **Altezza:** 180 cm • **Peso:** 79 kg
Punti di forza: Buona difesa, potente effetto corto di rovescio

SOLAYMAN

EFFETTO	
SERVIZIO	
POTENZA	
PRECISIONE	

Nazione: Egitto • **Età:** 35 • **Altezza:** 191 cm • **Peso:** 97,5 kg
Punti di forza: Buon bilanciamento, potente effetto alto di rovescio

CARMEN

EFFETTO	
SERVIZIO	
POTENZA	
PRECISIONE	

Nazione: Brasile • **Età:** 25 • **Altezza:** 167 cm • **Peso:** 59 kg
Punti di forza: Buona giocatrice a 360°, effetto alto di rovescio molto potente

JUNG SOO

EFFETTO	
SERVIZIO	
POTENZA	
PRECISIONE	

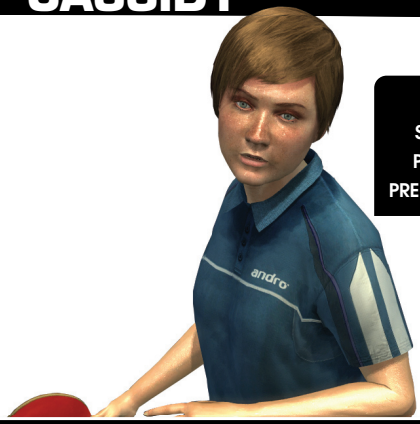
Nazione: Corea del Sud • **Età:** 23 • **Altezza:** 183 cm • **Peso:** 86 kg
Punti di forza: Buon attacco, effetto alto di rovescio molto potente

MARK

EFFETTO
SERVIZIO
POTENZA
PRECISIONE

Nazione: Inghilterra • **Età:** 22 • **Altezza:** 185 cm • **Peso:** 100 kg
Punti di forza: Buon attacco, effetto alto di diritto molto potente

CASSIDY

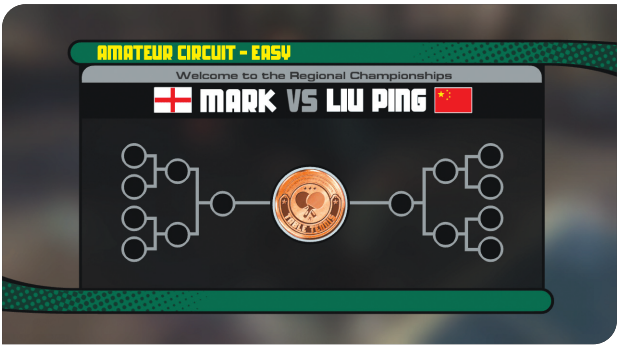


EFFETTO
SERVIZIO
POTENZA
PRECISIONE

Nazione: Irlanda • **Età:** 25 • **Altezza:** 170 cm • **Peso:** 63,5 kg
Punti di forza: Eccellente difesa, potente effetto corto di diritto

TORNEO ED ESIBIZIONE

Gioca in queste modalità per sbloccare personaggi e oggetti.



TORNEO

Nella modalità Torneo, sfiderai gli avversari in numerosi circuiti in diverse ambientazioni per aggiudicarti il titolo di campione.

ESIBIZIONE

Nella modalità Esibizione, sfiderai i singoli giocatori in partite singole organizzate da te.

Un secondo giocatore può unirsi in qualsiasi momento semplicemente premendo il pulsante START su un altro controller. Così facendo, la partita in corso terminerà e i giocatori verranno portati alla pagina di selezione del personaggio.

OPZIONI DI COLLEGAMENTO IN RETE

PARTITA DEL GIOCATORE - partecipa a un'esibizione non classificata o a un torneo a tempo contro altri giocatori su Xbox Live.

PARTITA CLASSIFICATA - sfida giocatori con la tua stessa esperienza in esibizioni classificate o tornei a tempo su Xbox Live.

Se invece vuoi buttarti subito nella mischia, seleziona Partita veloce e premi il tasto direzionale verso sinistra o destra per scegliere tra un'esibizione o un torneo a tempo. Table Tennis cercherà subito una sessione a cui farti partecipare. Se non ve ne sono di disponibili, potrai scegliere di creare la tua sessione di gioco. Scegli Partita personalizzata per impostare i criteri di ricerca per la sessione a cui partecipare. Scegli Crea partita per impostare una sessione di gioco in base alle tue preferenze. Una volta scelta la modalità di gioco, devi configurarne le impostazioni. Le opzioni che non puoi modificare o che non sono disponibili appaiono in grigio.

MODALITÀ DI GIOCO

ESIBIZIONE - si tratta di una partita uno contro uno, con un margine di vittoria fisso di 2 punti.

TORNEO A TEMPO - si tratta di un torneo con girone all'italiana in cui i giocatori possono sfidare qualunque altro partecipante in una serie di partite a tempo. I set della partita sono ai 5 punti con un margine di vittoria di 1 punto. Durante le partite a tempo udirai due fischi, che indicano l'approssimarsi della fine dell'incontro. Il primo avverte che mancano 2 minuti al termine della partita in corso, mentre il secondo indica che la partita terminerà alla chiusura del punto.

GIOCATORI - numero di partecipanti ammessi alla competizione. A un'esibizione possono partecipare solo 2 giocatori, mentre a un torneo a tempo ne sono ammessi 4 o 8.

SET PER PARTITA - numero di set che devono essere vinti per aggiudicarsi la partita. Vale solo per le esibizioni.

PUNTI PER SET - numero di punti necessari per vincere ciascun set. Vale solo per le esibizioni.

CONSENTI SPETTATORI - permetti o impedisci a utenti che non partecipano alla partita, ma sono collegati alla Rete di Table Tennis, di assistervi.

SLOT PRIVATI - numero di slot riservati ai giocatori che inviti a partecipare alle tue sessioni di gioco. Non disponibile nelle partite classificate.

PUNTI PER SERVIZIO - numero di punti che devono essere effettuati prima dei cambi di servizio. Vale solo per le esibizioni.

MINUTI - durata di un round in un torneo a tempo.

RETE DI TABLE TENNIS - assisti alle sfide degli altri giocatori nelle esibizioni o nei tornei online su Xbox Live.

CLASSIFICA - confronta la tua posizione e le tue statistiche con quelle di altri giocatori di Table Tennis su Xbox Live.

RICONOSCIMENTI

ROCKSTAR SAN DIEGO

In memoria di
Mike Haynes 1972-2005

PROGETTAZIONE

Benjamin Johnson ..... Capo progettista
Troy Bowman.....Interfaccia online e utente
Race Lancaster...Progettazione e grafica livelli

PROGRAMMAZIONE

Wil Paredes ..... Direttore tecnico/ Capo programmatore
Kevin Baca .....Programmatore online
Mark Beazley.....Programmatore
Joshua Breindel ..... Programmatore audio senior/Motore audio
Nathan Carlin ..... Programmazione fisica di gioco
Alexander Ehrath ..... Programmatore effetti e sistema personaggio
Wolfgang Engel..... Shader personaggio
Charles T. Eubanks Programmatore animazione
Michael Alexander Ewert.....Simulazione indumenti
John Gierach .....Programmatore online
Randy Hsiao .....Programmatore
Jeremy Jessup .....Programmatore
Kevin Luckerson.....Programmatore dinamica di gioco e IA
James Miller .....Programmatore animazione
Chris Mizerak .....Programmatore
Ken Murfitt .....Programmatore
Ron O'Hara.....Ottimizzazioni indumenti e grafica
Ben Padget ..... Programmatore grafica
Steve Reed..... Programmatore grafica senior/Ottimizzazioni
Kevin Rose ..... Programmatore strumenti
Brendon Thornton .....Programmatore replay e animazione

GRAFICA

Joseph Pileski..... Capo grafico
Ted Bradshaw.....Direttore grafica
Jason Castagna .....Direttore grafica personaggi
James Graham ..... Grafico tecnico
Ryan Broley..... Grafico ambiente 3D
Matt Clyne ..... Grafico ambiente 3D
Ben Herrera .....Grafico personaggi 3D
Patrick Jamaa ..... Grafico ambiente 3D
Jerome Lacote..... Grafico IU
Deanna Vye ..... Grafico ambiente 3D
Todd Moulton ..... Grafico IU / Visuali
Ryan Pearo ..... Grafico Junior
Raphael Phillips.....Grafico personaggi 3D
Marshall Ross .....Grafico IU senior
Joshua Bass.....Grafico personaggi 3D

ANIMAZIONE

Ferdinand Fontanilla .....Capo animatore
Kirk Cumming ..... Animatore senior
Terri-Kim Chuckry.....Animatore
Josh Lange.....Animatore
Kyu Lee.....Animatore

Supporto grafica aggiuntivo
Marcellus Barnes 2, Eric Lin, Ron Suverkrop, Jun Choi

AUDIO

Jeffrey R. Whitcher.. Capo progettista audio
Christian Kjeldsen ..... Progettista audio
Corey Ross..... Tecnico effetti audio

PRODUZIONE

Darion Lowenstein.....Produttore
Adrian Castaneda..... Produttore associato

SUPPORTO STUDIO

RAGE

Eugene Foss .....Capo programmatore
Ted Carson..... Direttore tecnico
David Etherton.....Direttore tecnico senior
Derek Tarvin .....Produttore
Kirk Boornazian..... Progettista
Michael Erickson..... Assistente produttore
Mike Haynes..... Programmatore senior
Todd LeMoine .....Programmatore
Chris Perry.....Programmatore
Russ Schaaf ..... Programmatore senior

Programmazione aggiuntiva

Alex Champandard, Clemens Beer, Wolfgang Deutsch, Rachel Heck, Lucas Kovar, David Mondelore

Responsabili Studio

Alan Wasserman..... Direttore sviluppo
Steve Reed..... Direttore tecnico
Daren Bader..... Direttore creativo
Joshua Bass.. Direttore dipartimento grafica

Squadra Cq

Adam Hernandez.....Responsabile CQ
Michael Crespo..... Supervisore CQ

Capo Cq

Ryan Dormanesh, Bob Salzano

RICONOSCIMENTI

Analisti Cq
Justin Bushman, Neil Carter, Art Fernandez, Levi Hill, Danielle Homer, Tom Kane, Megan King, Chris Lopez, Dan Pearo, Tyler Riojas, Aaron Robuck, Stephen Russo, Troy Schram, Joe Soler, Jason Umbreit, Bradley Willson

Supporto
Michael Mattes, Dave Counts, Paul Anderson, Marie Cote, Sarah King, Evaleen Bakeman-Alvarez, Jennifer Sole

ROCKSTAR NYC

Produttore esecutivo
Sam Houser

VP Creative
Dan Houser

Direttore grafica
Alex Horton

Direttore visualizzazione
Steven Olds

Direttore tecnologia
Gary J. Foreman

Produttore associato
Josh Needleman

Direttore controllo qualità
Jeff Rosa

Capo analista senior
Lance Williams

Capo analista
William Rompf

Squadra testing Rockstar
Christopher Mansfield, Sean Flaherty, Rich Huie, Adam Stennett, Brian Alcazar, Devin Smither, Adam Tetzloff, Brian Planer, Chris Choi, Chris Plummer, Gene Overton, Jameel Vega, Mike Hong, Crystal Bahmaie, Ethan Abeles, Jay Capozello, James Dima, Lee Cummings, Marc Rodriguez, Michael Fleizach, Mike Nathan, Tamara Carrion

Direttore sviluppo commerciale
Sean Macaluso

Responsabili colonna sonora
Ivan Pavlovich, Andi Hanley

PRODUZIONE
Supervisore produzione
Kerry Shaw

Tecnico supervisore montaggio audio
Nicholas Montgomery

Squadra produzione
Rod Edge, Eli Weissman, Kerry Shaw, John Zurhellen, Franceska Clemens, Peter Adler, Caleb Oglesby, Anthony Carvalho, Robert Karol, Phil Poli, Jaesun Celebre, Anthony Litton, Ian Stynes

DOPPIATORI
Clark Saturn - Juergen
Guenia Lemos - Carmen
Hara Kang - Jung Soo
Heather O'Neill - Cassidy
Jackson Loo - Liu Ping
Jerome Lacote - Luc
Kerry Butler - Haley
Leroy McClain - Mark
Patrik Andersson - Jesper
Sam Younis - Solayman
Seiko Higuma - Kumi
Justin Link - Annunciatore

Casting a cura di
Bernard Telsey Casting

MOTION CAPTURE
Attori
Arturo Shiu, Aubrey Levy, Barry Dattel, Benjamin Hersey, Benny Kuchero, Biba, Caleb Scott, Jamaa Williamson, Jamie Hector, Joe Holt, John Tartaglia, Johnny Pruitt, Jonathan Sale, Katty Biscone, Lily Yip, Mark Hazinski, Renata Peluchova, Ryan Shogren, Svetlana Panich, Tamala Horbianski, Thomas Vergow, Wally Green, Will Janowitz

Casting a cura di
Judy Henderson & Associates Casting

Direzione Motion Capture
Alex Horton, Ferdinand Fontanilla, Benjamin Johnson

Supervisione Motion Capture
Kerry Shaw

Animazione viso
Image Metrics PLC

Registrazione ed elaborazione Motion Capture
Perspective Studios

Noleggio attrezzatura
Barry Dattel, Lily Yip Sports, Inc.

RICONOSCIMENTI

ROCKSTAR NYC

(continua)

SQUADRA PUBBLICAZIONE

Terry Donovan, Jenefer Gross, Jennifer Kolbe, Devin Winterbottom, Laura Paterson, Hosi Simon, Adam Tedman, Paul Yeates, Bill Woods, Dave Kim, Michael Elkind, Justin Hills, Kath Horton, Daniel Einzig, Gauri Khindaria, David Santana, Mike Cala, Marlene Yamaguchi, Brian Noto, Stanton Sargeant, Jordan Chew, Ryan Rayhill, Devin Bennett, Todd Zuniga, Maria Tabia, Anthony Carvalho, Peter Adler, Lyonel Tollemache, Andrea Borzuku, Greg Lau, Futaba Hayashi, Daisuke Taoka, Jerry Luna, Job Stauffer, Alice Chuang, Mike Torok, Mayumi Kobayashi, Elizabeth Satterwhite, Nick Giovannetti, Bruce Dugan, Russell Lewis, Sean Mackenzie, Jean Moncada, Pete Shima, Megan Henretta, Angus Wong, Rowan Hajaj, Kristine Severson, Harry Allen, Rodney Walker

ROCKSTAR LINCOLN

Mark Lloyd, Kit Brown, Matt Hewitt, Steve Bell, Andy Webster, Sergio Russo, Jason Trindall, Nathan Buchanan, Dave Lawrence, André Mountain, Rob Dunkin, Jon Gittus, Dave Fahy, Chris Bengner, Alessandro Macilenti, Breogán Zazpe Tejedor, Naomi Long, Carola Berens

ROCKSTAR LONDON

Neil Stephen, Nijiko Walker, Lucien King, Andrew Forrest, Hugh Michaels, David Manley, Nick Walker, Hamish Brown, Amy Curtin, PJ Sim, CJ Gibson, Chris Madgwick, Maike Köhler, Shino Hori, Laura Battistuzzi, Heloise Williams, Jaz Banzi, Marie Bailey, Richard Barnes, James Crocker, Hal Udell, Jordan Fisher, Ben Sutcliffe, Tuukka Taipalvesi, Jürgen Mol, Graham Ainsley, David McCarthy, Chris Wood, Alan Jack, Melanie Clark, Paul Nicholls

TEAM EDITORIALE EUROPEO

Heinz Henn, James Ellingford, Serhad Koro, Anthony Dodd, Jon Broadbridge, Mark Lugli, James Crocker, Sarah Seaby, Corinne Herbault, Nasko Fejza, Emmanuel Tramblais, John Gordon, Jochen Till, Zoran Roso, Jochen Färber, Jan Sturm, Alexander Harlander, Sandra Dosch, Frank Blum, Warner Guinée, Onno Bos, Giovanni Oldani, Fabio Gusmaroli, Monica Puricelli, Federico Clonfero, Cristiana Colombo, Barbara Ruocco, Jose Antonio Muñoz-Calero, Raquel Garcia Gonzales, Sandra Melero, Ana Lafuente, David Powell, Ben Seccombe, Gabby Fitzgerald, Leigh Harris, Simon Ramsey

RICONOSCIMENTI MUSICA

"Akiinom"
ARIL BRIKHA
Scritto da A. Brikha
Pubblicato da Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Per gentile concessione di Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Alive"
D'MALICIOUS
Scritto da M. Nordgren
Pubblicato da Peo Stromberg
℗ 2004 Wave Music
Per gentile concessione di Wave Music
www.wavemusic.com

"Another Tricky One"
LEGA
Scritto da L. Pugliese
Pubblicato da Rhythmic Inc.
℗ 2005 Intrinsic Design
Per gentile concessione di Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Anytime Soon (Instrumental)"
BLU MAR TEN
Scritto da L. Wyndham, C. Marigold
Pubblicato da Copyright Control
℗ 2006 Blu Mar Ten
Per gentile concessione di Blu Mar Ten
www.blumarten.com

"Artoo"
ARIL BRIKHA
Scritto da A. Brikha
Pubblicato da Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Per gentile concessione di Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Birth of 3000"
LOS HERMANOS
Scritto da M. Banks
Pubblicato da Mad Mike Music/Submerge Music
℗ 2004 Submerge Recordings
Per gentile concessione di Submerge Recordings
www.submerge.com

"Chica Wappa (Mejor Edit)"
ALEX SMOKE
Scritto da A. Menzies
Pubblicato da SPG Publishing UK Ltd./EMI Music Publishing
℗ 2005 Soma Recordings Ltd.
Per gentile concessione di Soma Recordings Ltd.
www.somarecords.com

"City Slicker"
ARIL BRIKHA
Scritto da A. Brikha
Pubblicato da Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Per gentile concessione di Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Coloratura"
BLU MAR TEN
Scritto da L. Wyndham, C. Marigold
Pubblicato da Copyright Control
℗ 2000 Blu Mar Ten
Per gentile concessione di Blu Mar Ten
www.blumarten.com

"Deadline"
T-QUEST
Scritto da T. Quest, T. Hades
Pubblicato da News Publishing
℗ 2005 N.E.W.S.
Per gentile concessione di LUPP Records/ N.E.W.S.
www.news.be

"Dispierta"
LEGA
Scritto da L. Pugliese
Pubblicato da Rhythmic Inc.
℗ 2005 Intrinsic Design
Per gentile concessione di Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Dominus"
PARALLEL 9
Scritto da S. Rachmad
Pubblicato da Copyright Control
℗ 2005 N.E.W.S.
Per gentile concessione di Music Man Records/ N.E.W.S.
www.musicmanrecords.net

"Dry Touch"
LEGA
Scritto da L. Pugliese
Pubblicato da Rhythmic Inc.
℗ 2006 Intrinsic Design
Per gentile concessione di Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Fiber Optix (The Jacky Brown Optix Mix)"
STEPHEN BROWN
Scritto da S. Brown
Pubblicato da Transmat Mayday Music
℗ 2006 Transmat Music
Per gentile concessione di Transmat Music
www.derrickmay.com

RICONOSCIMENTI MUSICA

"Fortnight"
BORUT MARGON
Scritto da B. Margon
Pubblicato da Dense Music
℗ 2006 WaveTec/Wave Music
Per gentile concessione di Wave Music
www.wavemusic.com

"Gravity"
FRED NASEN
Scritto da F. Nasen, D. Andreas
Pubblicato da News Publishing
℗ 2005 N.E.W.S.
Per gentile concessione di Visitor Records/N.E.W.S.
www.frednasen.com

"In Deeper Presence"
LOS HERMANOS
Scritto da G. Mitchell
Pubblicato da Mad Mike Music/Submerge Music
℗ 2004 Submerge Recordings
Per gentile concessione di Submerge Recordings
www.submerge.com

"Intervals"
ENVOY
Scritto da H. Grant, D. Hill
Pubblicato da SPG Publishing UK Ltd./EMI Music Publishing
℗ 2004 Soma Recordings Ltd.
Per gentile concessione di Soma Recordings Ltd.
www.somarecords.com

"Lose Your Mind"
FRED NASEN
Scritto da F. Nasen, D. Andreas
Pubblicato da News Publishing
℗ 2005 N.E.W.S.
Per gentile concessione di Visitor Records/N.E.W.S.
www.frednasen.com

"Lost In Sound"
ALEX SMOKE
Scritto da A. Menzies
Pubblicato da SPG Publishing UK Ltd./EMI Music Publishing
℗ 2005 Soma Recordings Ltd.
Per gentile concessione di Soma Recordings Ltd.
www.somarecords.com

"Loup Garou"
D'MALICIOUS
Scritto da M. Nordgren
Pubblicato da Peo Stromberg
℗ 2003 Wave Music
Per gentile concessione di Wave Music
www.wavemusic.com

"Megahurtz"
LEGA
Scritto da L. Pugliese
Pubblicato da Rhythmic Inc.
℗ 2005 Intrinsic Design
Per gentile concessione di Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Mezmorized"
TIM BAKER
Scritto da T. Baker
Pubblicato da Realhaus Music
℗ 2006 Real Estate Records
Per gentile concessione di Real Estate Records/Elephanthaus Records
www.realestaterecords.com

"Motion Construct"
WILLIE GRAFF & T. TAURI
Scritto da W. Graff, T. Tauri
Pubblicato da Dense Music
℗ 2006 Wave Music
Per gentile concessione di Wave Music
www.wavemusic.com

"My Planet Rocks"
A:XUS
Scritto da A. Bascom
Pubblicato da 33 RPM
℗ 2000 Guidance Recordings Inc.
Per gentile concessione di Guidance Recordings Inc.
www.33rpm.com

"Now & Then"
LEGA
Scritto da L. Pugliese
Pubblicato da Rhythmic Inc.
℗ 2006 Intrinsic Design
Per gentile concessione di Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Open The Door"
FLOPPY SOUNDS
Scritto da R. Rives
Pubblicato da Dense Music
℗ 2004 WaveTec/Wave Music
Per gentile concessione di Wave Music
www.wavemusic.com

"Our Future"
MORPH
Scritto da D. Wild, D. Ferrer
Pubblicato da Geometric Music (BMI)/Dennis Ferrer Music
℗ 1993 Synewave Records
Per gentile concessione di Damon Wild and Dennis Ferrer
www.myspace.com/damonwild
www.myspace.com/dennisferrer

"Pluto"
A:XUS
Scritto da A. Bascom
Pubblicato da 33 RPM
℗ 2000 Guidance Recordings Inc.
Per gentile concessione di Guidance Recordings Inc.
www.33rpm.com

RICONOSCIMENTI MUSICA

"Prey For Peace"
ARIL BRIKHA
Scritto da A. Brikha
Pubblicato da Art Of Vengeance Music
℗ 2005 N.E.W.S.
Per gentile concessione di Music Man Records/ N.E.W.S.
www.news.be

"Quo Vardis"
G-MAN
Scritto da G. Varley
Pubblicato da Swim~/Warner Chappell Music
℗ 1995 Swim~
Per gentile concessione di Swim~
www.swimhq.com

"Rejoice"
TIM BAKER
Scritto da T. Baker
Pubblicato da Realhaus Music
℗ 2006 Real Estate Records
Per gentile concessione di Real Estate Records/ Elephanthaus Records
www.realestaterecords.com

"Resurrection"
LOS HERMANOS
Scritto da G. Mitchell
Pubblicato da Mad Mike Music/ Submerge Music
℗ 2004 Submerge Recordings
Per gentile concessione di Submerge Recordings
www.submerge.com

"R-Theme"
DERRICK MAY
Scritto da D. May, D. Wynn
Pubblicato da Transmat Mayday Music/ Zomba Songs Inc.
℗ 1987 Transmat Music
Per gentile concessione di Transmat Music
www.derrickmay.com

"Solare Flare"
COSMIC TWINS
Scritto da D. May, F. Kevorkian
Pubblicato da Transmat Mayday Music/ Dense Music
℗ 2006 WaveTec/Wave Music
Per gentile concessione di Wave Music
www.wavemusic.com

"Substrata"
VECTOR LOVERS
Scritto da M. Wheeler
Pubblicato da SPG Publishing UK Ltd./EMI Music Publishing
℗ 2005 Soma Recordings Ltd.
Per gentile concessione di Soma Recordings Ltd.
www.somarecords.com

"Synchronicity"
A:XUS
Scritto da A. Bascom
Pubblicato da 33 RPM
℗ 2000 Guidance Recordings Inc.
Per gentile concessione di Guidance Recordings Inc.
www.33rpm.com

"To Begin"
ARIL BRIKHA
Scritto da A. Brikha
Pubblicato da Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Per gentile concessione di Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Trauma"
BLU MAR TEN
Scritto da L. Wyndham, C. Marigold
Pubblicato da Copyright Control
℗ 2002 Blu Mar Ten
Per gentile concessione di Blu Mar Ten
www.blumarten.com

"Variable"
LEGA
Scritto da L. Pugliese
Pubblicato da Rhythmic Inc.
℗ 2006 Intrinsic Design
Per gentile concessione di Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Ventris"
PARALLEL 9
Scritto da S. Rachmad
Pubblicato da Copyright Control
℗ 2005 N.E.W.S.
Per gentile concessione di Music Man Records/ N.E.W.S.
www.musicmanrecords.net

"Whynot"
ARIL BRIKHA
Scritto da A. Brikha
Pubblicato da Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Per gentile concessione di Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Wrong Turn"
TIM BAKER
Scritto da T. Baker
Pubblicato da Realhaus Music
℗ 2006 Real Estate Records
Per gentile concessione di Real Estate Records/ Elephanthaus Records
www.realestaterecords.com

RINGRAZIAMENTI

RINGRAZIAMENTI SPECIALI

Shannon Haynes, Aaron Rix, Bryan Musson, Jason Dickson, George Lancaster, Rick Gonzales, Tina Hou, Kelly Tofte, Adrian Tomlin, Quentin Miller, Tae Woo Roh, Stewart Spilkin, Larry Thoman, Mike Gleicher, Tobias Sicheritz, The Fredster, Narns, Alan, The Ruks, Red, Big Foot, Rita Liberator, Elliot Torres

RINGRAZIAMENTI

Barry Dattel, Ben Nisbet, Chris Burner, JJ Adler, Larry Thoman, Lauren Anderson, Lily Yip, Michael Bachtler, Robert Blackwell, Tommy Perkins, Wally Green, Veronica Beckman, Aurelie Brambilla-Cotugno, Aril Brikha, Richard Brown, Mike Bryant, Alex De Maegd, Dennis Ferrer, Birgit Hoeppner, Daniel Hoops, Francois Kevorkian, Rod Kotler, Michael Lau, Ade' H. Mainor, Chris Marigold, Derrick May, Colin Newman, Dave Pettigrew, Mark Schwartz, Damon Wild, Christian Wiseman, Leo Wyndham, Art Of Vengeance, Blu Mar Ten, Guidance Recordings, N.E.W.S. Records, Real Estate Records, Rhythmic Inc., SOMA Recordings, Submerge Recordings, Swim~, Synewave Records, Transmat Music, Wave Music

AFFARI LEGALI

Usa tecnologia Bink Video. © 1997-2007 di RAD Game Tools, Inc.

Il marchio "adidas", il marchio delle tre strisce e il logo Trefoil sono proprietà di adidas-Salomon AG.

Il nome e il logo Andro sono marchi di Andro e concessi in licenza a Rockstar Games Inc.

Il nome Butterfly e il relativo logo sono marchi di Tamasu Co. Ltd. e sono usati su licenza da Rockstar Games Inc.

Il nome e il logo DONIC® sono marchi di DONIC GmbH e concessi in licenza a Rockstar Games Inc.

Il nome e il logo JOOLA® sono marchi di JOOLA Tischtennis GmbH & Co. Kg e concessi in licenza a Rockstar Games Inc.

Il nome e il logo Nittaku sono marchi di Nippon Takkyu Co., Ltd. e concessi in licenza a Rockstar Games Inc.

Il nome e il logo Yasaka sono marchi di Yasaka Co., Ltd. e concessi in licenza a Rockstar Games Inc.

Il nome e il logo Killerspin sono marchi di Killerspin, LLC e concessi in licenza a Rockstar Games Inc.

Il nome e il logo Tibhar sono marchi di TIBHAR Tibor Harangozo GmbH e concessi in licenza a Rockstar Games Inc.

Marchi e copyright di Volkswagen sono concessi in licenza dall'intestatario Volkswagen AG.

Il nome e il logo Dr. Neubauer sono marchi di Dr. Neubauer GmbH e concessi in licenza a Rockstar Games Inc.

Il nome e il logo USA TT sono marchi di USA Table Tennis Association e concessi in licenza a Rockstar Games Inc.

Il nome e il logo Newgy & Robo-Pong sono marchi registrati di Newgy Industries, Inc. e concessi in licenza a Rockstar Games Inc.

Il nome e il logo Paddle Palace sono marchi di Paddle Palace Table Tennis Co. e concessi in licenza a Rockstar Games Inc.

Il nome e il logo Doublefish sono marchi di Doublefish e concessi in licenza a Rockstar Games Inc.

PARTNER

Grazie ai partner elencati di seguito per il loro supporto.

killerspin.com

adidas.com

butterflyonline.com

joola.com

yasaka.se

Wally Green è sponsorizzato da Rockstar Games per il pro tour ITTF 2006.

Sul web: THEWALLYGREENEFFECT.COM
E-mail: wallygreennyc@aol.com

SUPPORTO TECNICO

Assistenza Tecnica

È stato impiegato ogni sforzo affinché i nostri prodotti siano il più compatibile possibile con l'hardware a disposizione.

Tuttavia, in caso di problemi con uno dei nostri prodotti, potrete contattare il personale della nostra assistenza tecnica compilando il questionario presente sul nostro sito

http://www.take2.it/assistenza

Per potervi assistere nel modo più efficiente possibile avremo comunque bisogno di dettagliate informazioni sul vostro sistema di gioco e sul problema.

Se non riusciste a reperire le informazioni riportate nell'elenco seguente, vi preghiamo di contattare il centro di assistenza tecnica del costruttore della vostra piattaforma di gioco prima di contattare Take 2 Interactive Italia: senza queste informazioni non saremo in grado di risolvere il vostro problema.

Ci occorreranno le seguenti informazioni, che potrete peraltro immettere on-line dal nostro sito, inviandoci cosi immediatamente la vostra richiesta di aiuto.

Dettagli di contatto

- Il vostro nome
- Indirizzo e-mail, numero telefonico durante l'orario di lavoro o indirizzo postale

Dettagli del problema

Descrivere il più chiaramente possibile la vostra piattaforma di gioco e le circostanze del problema, compresi eventuali messaggi d'errore.

NOTA: NON CONTATTARE IL PERSONALE DELL'ASSISTENZA TECNICA DI TAKE-TWO INTERACTIVE ITALIA PER CHIEDERE SUGGERIMENTI SUL GIOCO. I TECNICI NON SONO NE' AUTORIZZATI NE' QUALIFICATI A FORNIRE TALI INFORMAZIONI.

DETTAGLI DI CONTATTO DELLA NOSTRA ASSISTENZA TECNICA:

Telefono: 199 150020

Email: assistenza@take2.it

Sito web: www.take2.it

*Il servizio di assistenza telefonica è attivo dalle 15.00 alle 18.00, dal lunedì al venerdì.