RAPPEL DES COMMANDES

A Take2 Company

© 2006-2007 Rockstar Games, Inc. Rockstar San Diego, le logo R*, Rockstar Games présente Table Tennis, le logo Rockstar Games présente Table Tennis et le logo A Take-Two Company sont des marques commerciales et/ou déposées de Take-Two Interactive Software. Les autres marques, commerciales ou non, sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live et les logos Xbox, Xbox 360 et Xbox Live sont des marques, déposées ou non, de Microsoft Corporation aux États-Unis d'Amérique et/ou dans d'autres pays.

5026555246132/MAN

XBOX 360

XBOX LIVE

⚠ AVERTISSEMENT

Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360™ ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

SOMMAIRE

Connexion à Xbox Live 2

Manette..... 3

Histoire 4

ATH 5

Sauvegarde et chargement..... 5

Règles officielles 6

Entrainement dans le jeu..... 7

Astuces..... 11

Joueurs 12

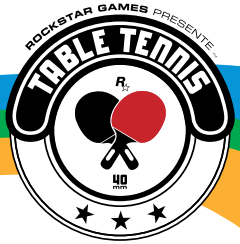
Tournoi et exhibition..... 18

Réseau 19

Crédits 20

Garantie limitée 28

Assistance consommateurs 29



XBOX LIVE

★ XBOX LIVE

Avec Xbox Live®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil du joueur (carte du joueur). Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox Live. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

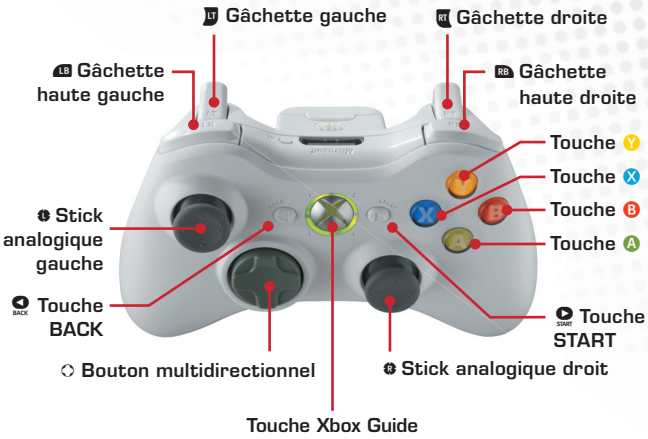
★ CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox Live, vous devez raccorder votre console Xbox® à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox Live. Pour savoir si Xbox Live est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox Live, rendez-vous sur le site www.xbox.com/live.

★ CONTRÔLE PARENTAL

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter www.xbox.com/familysettings.

MANETTE



COMMANDES PAR DEFAUT

Touche A ..... Coup lifté / Appuyer longuement pour plus d'effet
Touche Y ..... Coup coupé / Appuyer longuement pour plus d'effet
Touche X ...Coup avec effet à gauche / Appuyer longuement pour plus d'effet
Touche B .....Coup avec effet à droite / Appuyer longuement pour plus d'effet

Stick analogique gauche ..... Déplacer le personnage / Viser
Stick analogique droit en haut ..... Coup lifté
Stick analogique droit en bas ..... Coup coupé
Stick analogique droit à gauche ..... Coup avec effet à gauche
Stick analogique droit à droite ..... Coup avec effet à droite

Gâchette haute droite ..... Appuyer longuement + effet pour un coup Extra
Gâchette droite ..... Activer l'Extra max
Gâchette haute gauche .....Appuyer longuement + effet pour un amorti
Gâchette gauche ..... Activer l'Extra max

Touche BACK ..... Changer de caméra
Touche START ..... Afficher le menu Pause

★ ★ ★ HISTOIRE

Bien qu'il soit difficile de déterminer une date précise, il semblerait que le tennis de table trouve son origine en Angleterre à la fin du XIXe siècle. Conçu tout d'abord pour recréer l'atmosphère du tennis en intérieur, ce jeu de société a vite été adopté par la bourgeoisie victorienne qui le pratiquait à l'aide de divers objets du quotidien.

A mesure que la popularité de ce jeu s'est développée, des sociétés de produits sportifs ont commencé à vendre au grand public un équipement standardisé sous différents noms, tels que "gossima", "whiffwhaff" et surtout "ping pong", un nom déposé par John Jacques, fabricant d'équipements sportifs anglais, et revendu plus tard à Parker Brothers™.

La notoriété du tennis de table s'est grandement développée au début du XXe siècle grâce aux innovations apportées par deux citoyens de l'Empire britannique. James Gibbs a découvert les balles en celluloïd lors d'un voyage aux Etats-Unis en 1901 et EC Goode a décidé de rajouter des couches de caoutchouc aux raquettes en bois standard en 1903. Ces deux améliorations ont contribué à améliorer l'image d'une activité qui va vite devenir une activité de loisirs largement répandue avant de s'organiser en sport de compétition.

C'est dans les années 1920 que le tennis de table devient peu à peu un sport reconnu de par le monde. En 1926, est fondée la Fédération Internationale de Tennis de Table (ITTF) et l'année suivante, un champion du monde est couronné à Londres. En 1935, plusieurs petites organisations américaines se regroupent pour former l'USA Table Tennis Association (l'Association Américaine du Tennis de Table).

Le tennis de table est reconnu officiellement sport olympique en 1988, à l'occasion des jeux d'été de Séoul, en Corée du Sud. Les deux premiers champions olympiques individuels sont le sud-coréen Yoo Nam-Kyu et la chinoise Chen Jing.

Le jeu que vous avez entre les mains est un simple hommage à ce sport incroyable. Alors préparez votre meilleur revers pour tenter de devenir... Champion du Monde !

ATH : AFFICHAGE TETE HAUTE

1. **SCORE ACTUEL** - affiche votre score.
2. **NOM DU PERSONNAGE** - affiche le nom de votre personnage.
3. **SCORE DE LA PARTIE** - affiche le score de la partie.
4. **JAUGE EXTRA** - représente la quantité d'Extra que vous avez accumulée.
5. **ECHANGE** - indique le nombre d'échanges.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

SAUVEGARDER LA PROGRESSION // Sauvegardez la progression du profil du joueur actif sur le périphérique de stockage sélectionné. Cette étape est nécessaire si vous désirez sauvegarder ou modifier le périphérique de stockage utilisé par un profil du joueur.

CHARGER LA PROGRESSION // Chargez votre progression sauvegardée depuis le périphérique de stockage sélectionné.

SAUVEGARDER LES PARAMETRES PARTAGES // Sauvegardez les paramètres partagés sur le périphérique de stockage sélectionné.

CHARGER LES PARAMETRES PARTAGES // Chargez les paramètres partagés depuis le périphérique de stockage sélectionné.

SAUVEGARDE AUTOMATIQUE // *Rockstar Games présente Table Tennis* comprend une fonction de sauvegarde automatique. Lorsque vous jouez, votre progression sera sauvegardée sur le périphérique de stockage Xbox 360 sélectionné après des événements importants, tels que la fin d'une partie ou d'un tournoi. Un icone de sauvegarde, en bas à gauche de l'écran, indique la sauvegarde automatique de vos données de jeu. Pendant ce temps, veuillez ne pas éteindre la console ni retirer de périphériques de stockage.

REGLES ★★★ OFFICIELLES

TABLE // Le jeu se joue sur une surface rectangulaire de 2,74 m de long sur 1,52 m de large.

FILET ET ACCESSOIRES // L'aire de jeu est divisée en deux moitiés de même taille par un filet vertical parallèle, fixé aux deux extrémités de la table.

BALLE // Une balle de tennis de table a un diamètre de 40 mm. Elle est creuse et composée de celluloïd ou de matière plastique analogue.

RAQUETTE // La raquette est composée d'une palette en bois recouverte de caoutchouc sur ses deux faces. La taille, la forme ou le poids de la raquette peuvent varier mais elle doit être obligatoirement droite.

SERVICE // Le service est le premier coup d'un échange. Pour réaliser un service valable, le joueur doit tenir la balle avec sa main libre, l'envoyer en l'air, puis la frapper de manière à ce qu'elle touche son camp et franchisse le filet avant de toucher le camp adverse. Par défaut, le service change de joueur tous les deux points.

RETOUR // Un retour, ou renvoi, est le nom donné à tout coup passant par-dessus le filet (ou touchant le filet) soit après le service, soit durant l'échange initié, avant de toucher le camp de l'adversaire.

ORDRE DU JEU // L'ordre du jeu se compose d'un service régulier par le serveur, puis de tous les retours réguliers effectués alternativement par les différents joueurs.

BALLE A REMETTRE // Le service est à remettre si la balle touche le filet ou un de ses accessoires avant de toucher le camp du relanceur. Si le service touche le filet mais sort directement sans toucher le camp du relanceur, un point est attribué à ce dernier.

POINT // Un point est attribué à un joueur si son adversaire n'a pas réussi à effectuer un retour régulier : si la balle ne franchit pas le filet, si elle ne touche pas le camp adverse ou si un joueur laisse rebondir la balle deux fois dans son camp avant d'initier un renvoi.

MANCHE // Une manche officielle est remportée lorsque l'un des joueurs a marqué au moins 11 points et compte deux points de plus que son adversaire. Une fois que l'un des joueurs a atteint 11 points, la manche peut se continuer tant que l'un des deux joueurs n'a pas deux points de plus que son adversaire. Les joueurs peuvent choisir de disputer des manches en 7 ou 21 points dans le menu des options du jeu.

PARTIE // Une partie peut se jouer "au meilleur" d'un nombre défini (et impair !) de manches. Les deux formats les plus courants sont les parties au meilleur des trois manches (le vainqueur est le premier à remporter deux manches) ou au meilleur des cinq manches (le vainqueur est le premier à remporter trois manches).

ENTRAINEMENT ★★★
DANS LE JEU

Jouez à une série d'exercices dans le mode Entraînement ou lisez ce qui suit pour vous familiariser avec les principes du jeu et aiguiser vos compétences afin de peut-être devenir un véritable champion du tennis de table !

★ Jauge de service

La Jauge de Service indique la puissance et la quantité d'effet que recevra la balle.

Appuyez sur une des touches d'effet ou sur le stick analogique gauche pour passer en position de service et faire apparaître la Jauge de Service. Le haut de la jauge correspond à des services plus puissants que le bas de la jauge.

Pour enclencher un service, appuyez longuement sur n'importe quelle touche d'effet. Lorsque la position de l'indicateur vous convient, lâchez la touche pour frapper la balle.

Plus vous appuyez longuement sur une touche d'effet, plus la bordure blanche grimpe. Ceci indique la quantité d'effet que recevra la balle. La jauge s'arrêtera toujours peu de temps après avoir atteint l'effet maximum mais, à ce niveau, la puissance sera très faible.

Lorsque vous jouez en ligne, et passé un certain laps de temps, votre personnage se met automatiquement à servir.

★ Visée

En position de service, vous pouvez viser en orientant le stick analogique gauche dans la direction souhaitée.

Orienter le stick analogique gauche en direction de la table vous fera viser son extrémité. Orientez-le en sens inverse pour rapprocher la balle du filet. Orienter le stick analogique gauche à gauche ou à droite vous fera viser les côtés de la table. Appuyez sur le stick analogique gauche pour passer en position de service ou bien vous repositionner.

suite

ENTRAINEMENT DANS LE JEU
suite

★ Retours

Appuyez sur n'importe quelle touche d'effet pour renvoyer les coups du Robo-Pong et n'hésitez pas à utiliser le stick analogique gauche pour vous repositionner si besoin.

★ Charge

Plus vous appuyez longuement sur une touche d'effet, plus vous chargez la puissance et la quantité d'effet que recevra la balle.

Vous pouvez commencer à charger votre frappe dès que votre adversaire entre en contact avec la balle.

A mesure que votre personnage Charge des coups, sa jauge Extra se remplit. Lorsqu'elle est pleine, elle se met à clignoter et votre personnage passe automatiquement en mode Extra max, ce qui rend ses balles beaucoup plus rapides et percutantes. Si vous souhaitez corser un peu le jeu, vous pouvez retarder cette activation automatique en désactivant l'option de jeu "Activer auto. l'Extra max". Pour passer en mode Extra max, vous devrez alors appuyer sur la gâchette gauche ou la gâchette droite (par défaut) dès lors que votre jauge Extra sera pleine et se mettra à clignoter.

★ Effet

Le coup lifté est le coup offensif standard. Des coups liftés puissants peuvent forcer votre adversaire à renvoyer la balle haut dans les airs, voire carrément en dehors de la table.

Le coup coupé est le coup défensif standard. Des coups coupés puissants peuvent forcer votre adversaire à renvoyer la balle dans le filet.

Les coups avec un Effet latéral inclinent la balle dans la direction choisie. Des coups puissants avec un Effet latéral peuvent s'avérer très difficiles à renvoyer.

★ Placement

Visez à l'aide du stick analogique gauche. Plus vous orientez le stick analogique gauche dans la direction voulue, plus vous visez loin dans cette direction.

Si vous visez trop loin ou dans le filet, la manette vibrera. Visez alors rapidement dans la direction opposée pour garder la balle sur la table.

Vous ne pouvez orienter la balle qu'une fois que vous avez initié la frappe. Dès que la balle est frappée, vous ne pouvez plus l'orienter.

★ Amortis

Pour réaliser un amorti, appuyez longuement sur la gâchette haute gauche et appuyez sur une touche d'effet.

Un amorti ralentit la balle et a une trajectoire de retour plus courte. Un amorti bien réalisé peut rebondir deux fois dans le camp de votre adversaire ou le surprendre dans sa préparation de frappe.

★ Smashs

Apprenez à vous placer pour smasher, et ainsi gagner facilement des points.

Les Smashs sont des coups rapides, difficiles à renvoyer et qui peuvent être utilisés dès lors que vous recevez une balle haute, qui résulte souvent d'un bien piètre retour de votre adversaire...

Pour exécuter un smash, placez-vous devant la balle qui a rebondi assez haut et appuyez sur une touche d'effet. Visez doucement ou vous risquez d'envoyer la balle dehors.

suite

★ Coups Extra

Les Coups Extra sont très puissants et vous permettent de contrer des coups difficiles et de gagner des points.

Appuyez longuement sur la gâchette haute droite et sur une touche d'effet pour réaliser un coup Extra. Le fait de réaliser des Coups Extra pendant une phase de jeu normale vide votre jauge Extra. Lorsque cette jauge est vide, vous ne pouvez plus effectuer de coups véritablement "Extra".

Par défaut, l'Extra max s'active automatiquement lorsque votre jauge Extra se remplit et commence à clignoter. Si vous avez désactivé l'option de jeu "Activer auto. l'Extra max", appuyez sur la gâchette gauche ou la gâchette droite pour activer l'Extra max. En mode Extra max, votre jauge Extra se videra petit à petit et vos performances seront bien meilleures pendant un bref instant. Passé ce délai, votre jauge passera au niveau supérieur. Il y a 3 niveaux au total.

★ Contre

Le moyen le plus sûr de renvoyer la balle est d'utiliser le même type d'effet que l'adversaire vient d'utiliser. Cette technique s'appelle le Contre.

La couleur autour de la balle vous indique quel type d'effet elle a reçu. Ces couleurs correspondent à celles des touches de la manette de la configuration par défaut.

ASTUCES ★ ★ ★

- Pour remporter vos parties, ne comptez pas sur un seul type de coup. Utilisez des combinaisons d'effets pour des coups plus percutants. Pour ce faire, vous pouvez utiliser deux touches ou un angle diagonal avec le stick analogique droit. Si vous réussissez un gros effet coupé, il y a de fortes chances que votre adversaire renvoie la balle dans le filet. Maintenez toujours votre adversaire sous pression.
- Lors de votre renvoi, essayez de rapprocher votre joueur de la balle avant de la frapper, vous gagnerez en efficacité, notamment sur des Smashs.
- Essayez de rester au centre de la table. Si vous laissez un côté de la table trop ouvert, votre adversaire risque de vous déborder et de placer son renvoi hors d'atteinte.
- N'hésitez pas à laisser l'adversaire faire la première erreur. Parfois, un jeu simplement défensif peut s'avérer beaucoup plus efficace que d'essayer de faire courir votre adversaire ou de tenter des coups risqués.
- Ne laissez pas votre adversaire sur un même côté de la table. Envoyez vos balles tantôt à gauche tantôt à droite pour qu'il soit constamment en mouvement.
- Un amorti ralentit la balle et a une trajectoire de retour plus courte. Un amorti bien réalisé peut rebondir deux fois dans le camp de votre adversaire ou le surprendre dans sa préparation de frappe.
- Bien que ce ne soit pas le coup le plus efficace qui soit, si vous ne savez pas quel type d'effet votre adversaire a donné à la balle, contentez-vous d'appuyer sur la touche A pour jouer la sécurité et garder la balle sur la table.
- Lors d'échanges endiablés, n'hésitez pas à placer un petit amorti au moment opportun pour essayer de déstabiliser votre adversaire.
- Si votre adversaire apprécie particulièrement les effets latéraux, envoyez-lui des coups coupés pour le forcer à varier son jeu.

★ ★ ★ JOUEURS

★ Les 11 joueurs de Table Tennis ont chacun un style de jeu très différent. Essayez chacun d'eux dès que vous les aurez débloqués pour trouver celui qui vous correspond le mieux.

HALEY

EFFET	
SERVICE	
PUISSANCE	
PRECISION	

Lieu de naissance : Etats-Unis • **Age :** 21 ans • **Taille :** 1,65 m • **Poids :** 57 kg
Points forts : Joueuse polyvalente, puissant coup droit lifté

JESPER

EFFET	
SERVICE	
PUISSANCE	
PRECISION	

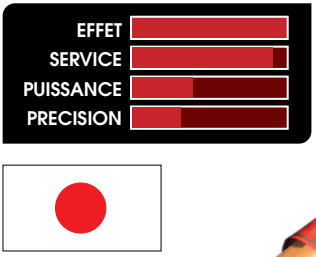
Lieu de naissance : Suède • **Age :** 34 ans • **Taille :** 1,88 m • **Poids :** 109 kg
Points forts : Bonne allonge, puissant coup droit lifté

LIU PING

EFFET	
SERVICE	
PUISSANCE	
PRECISION	

Lieu de naissance : Chine • **Age :** 32 ans • **Taille :** 1,75 m • **Poids :** 70 kg
Points forts : Agressif, puissant coup droit lifté

KUMI



Lieu de naissance : Japon • **Age :** 23 ans • **Taille :** 1,57 m • **Poids :** 48 kg
Points forts : Bon jeu de jambes, bon coup droit avec effet latéral

JUERGEN

Lieu de naissance : Allemagne • **Age :** 29 ans • **Taille :** 1,78 m • **Poids :** 79 kg
Points forts : Bon jeu de jambes, bon coup droit avec effet latéral

LUC

EFFET	
SERVICE	
PUISSANCE	
PRECISION	

Lieu de naissance : France • **Age :** 27 ans • **Taille :** 1,80 m • **Poids :** 79 kg
Points forts : Bonne défense, bon revers coupé

SOLAYMAN

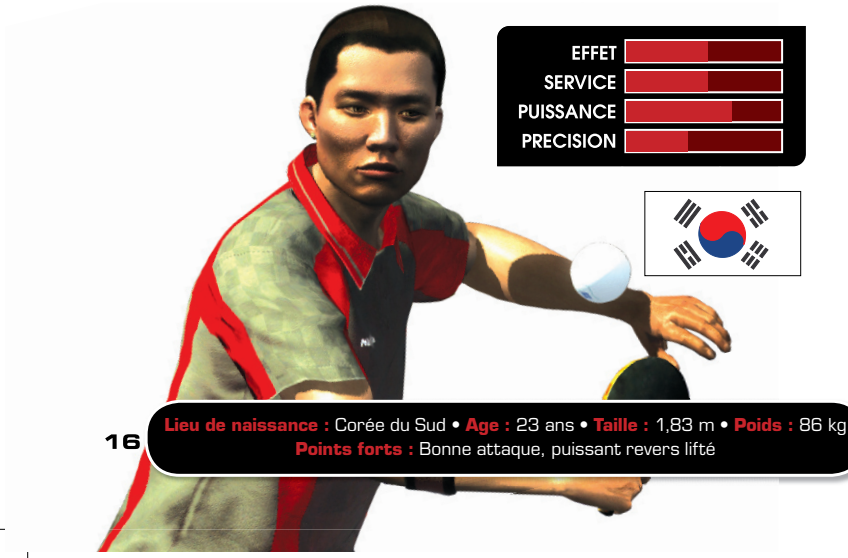
EFFET	
SERVICE	
PUISSANCE	
PRECISION	

Lieu de naissance : Egypte • **Age :** 35 ans • **Taille :** 1,91 m • **Poids :** 97,5 kg
Points forts : Bon équilibre, bon revers lifté

CARMEN

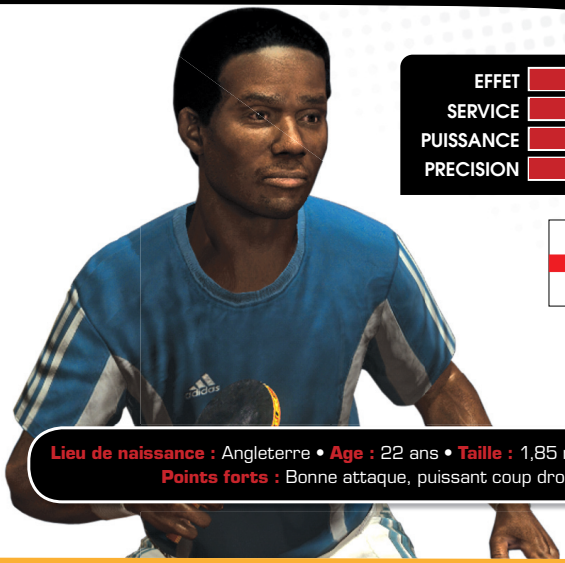
Lieu de naissance : Brésil • **Age :** 25 ans • **Taille :** 1,68 m • **Poids :** 59 kg
Points forts : Joueuse polyvalente, puissant revers lifté

JUNG SOO



Lieu de naissance : Corée du Sud • **Age :** 23 ans • **Taille :** 1,83 m • **Poids :** 86 kg
Points forts : Bonne attaque, puissant revers lifté

MARK



EFFET
SERVICE
PUISSANCE
PRECISION

Lieu de naissance : Angleterre • **Age :** 22 ans • **Taille :** 1,85 m • **Poids :** 100 kg
Points forts : Bonne attaque, puissant coup droit lifté

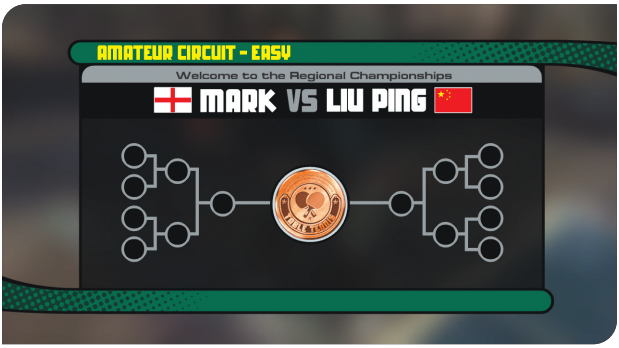
CASSIDY

EFFET
SERVICE
PUISSANCE
PRECISION

Lieu de naissance : Irlande • **Age :** 25 ans • **Taille :** 1,70 m • **Poids :** 63,5 kg
Points forts : Bonne défense, bon coup droit coupé

TOURNOI ET EXHIBITION

Jouez ces modes pour débloquer de nouveaux personnages et éléments.



TOURNOI

Dans un tournoi, vous jouez différents circuits et affrontez différents adversaires dans différents lieux pour tenter de devenir le champion.

EXHIBITION

Lors d'une exhibition, vous affrontez un joueur précis dans le cadre d'une partie sans classement que vous avez créée.

Un deuxième joueur peut vous rejoindre à tout instant en appuyant sur la touche START d'une autre manette. Il mettra alors un terme à la partie en cours et affichera l'écran de choix d'un personnage.

RESEAU

MISE EN RELATION - participez à une exhibition ou à un tournoi chronométré contre d'autres joueurs sur Xbox Live.

PARTIE AVEC CLASSEMENT - affrontez, sur Xbox Live, d'autres joueurs du même niveau que le vôtre dans le cadre d'une exhibition ou d'un tournoi chronométré officiel dont le résultat influe sur votre classement.

Si vous préférez entrer directement dans le vif du sujet, sélectionnez Partie rapide et appuyez à droite ou à gauche sur le bouton multidirectionnel pour choisir de disputer une exhibition ou un tournoi chronométré. Table Tennis tentera alors de trouver une session de jeu qui vous convienne. Si aucune session de jeu n'est disponible, vous aurez la possibilité de créer votre propre session de jeu. Choisissez Partie personnalisée pour définir vos critères de recherche d'une session de jeu à rejoindre. Choisissez Créer une partie pour créer votre propre session de jeu. Une fois le mode choisi, vous pouvez en définir les paramètres. Les options que vous ne pouvez pas modifier ou qui ne s'appliquent pas à ce mode de jeu sont grisées.

MODES DE JEU:

EXHIBITION - ce type de partie oppose deux joueurs. Il est nécessaire d'avoir un écart de deux points pour remporter la manche.

TOURNOI CHRONOMETRE - ce tournoi permet à tous les joueurs de rencontrer chacun de ses adversaires dans une série de parties chronométrées. Les manches de chaque partie se jouent en 5 points gagnants, avec une marge de victoire nécessaire d'un point. Lors des parties chronométrées, des coups de sifflet indiquent que la fin du temps imparti approche. Le premier coup de sifflet indique qu'il reste deux minutes. Le deuxième et dernier coup de sifflet indique que la partie se termine à la fin du point en cours.

JOUEURS - nombre de joueurs maximum. Une exhibition ne peut opposer que deux joueurs. Les tournois chronométrés accueillent entre 4 et 8 joueurs.

MANCHES PAR PARTIE - nombre de manches à remporter pour gagner la partie. Exhibition uniquement.

POINTS PAR MANCHE - nombre de points requis pour remporter une manche. Exhibition uniquement.

AUTORISER SPECTATEURS - vous pouvez autoriser ou non des utilisateurs extérieurs à la session de jeu en cours à regarder la partie en spectateur via le réseau de tennis de table.

CRENEAUX PRIVES - nombre de créneaux que vous souhaitez réserver à des joueurs que vous voulez inviter à rejoindre votre session de jeu. Ne s'applique pas aux parties avec classement.

POINTS PAR SERVICE - nombre de points à jouer avant de changer de serveur. Exhibition uniquement.

MINUTES - durée, en minutes, d'un tour d'un tournoi chronométré.

RESEAU DE TENNIS DE TABLE - regardez d'autres joueurs s'affronter lors d'exhibitions ou de tournois chronométrés en ligne sur Xbox Live.

CLASSEMENTS - comparez vos statistiques et votre classement à ceux des autres joueurs de Table Tennis sur Xbox Live.

CREDITS

ROCKSTAR SAN DIEGO

A la mémoire de
Mike Haynes 1972-2005

CONCEPTION

Benjamin Johnson ..... Concepteur en chef
Troy Bowman Interface utilisateur et en ligne
Race Lancaster..... Conception et graphismes

PROGRAMMATION

Wil Paredes ..... Directeur technique/ Programmeur en chef
Kevin Baca ..... Programmeur en ligne
Mark Beazley..... Programmeur
Joshua Breindel ..... Programmeur audio senior/Moteur audio
Nathan Carlin ..... Programmation du moteur
Alexander Ehrath ..... Programmeur des effets et du système
Wolfgang Engel..... Shaders des personnages
Charles T. Eubanks ..... Programmeur

Michael Alexander Ewert..... Simulation des vêtements
John Gierach ..... Programmeur en ligne
Randy Hsiao ..... Programmeur
Jeremy Jessup ..... Programmeur
Kevin Luckerson..... Programmeur du jeu et de l'IA
James Miller ..... Programmeur des animations
Chris Mizerak ..... Programmeur
Ken Murfitt ..... Programmeur
Ron O'Hara.... Optimisation des vêtements et des graphismes
Ben Padget ..... Programmeur graphique
Steve Reed.... Optimisation/Programmeur graphique senior
Kevin Rose ..... Programmeur des outils
Brendon Thornton ..... Programmeur des ralentis et des animations

GRAPHISMES

Joseph Pileski..... Graphiste en chef
Ted Bradshaw... Directeur des graphismes
Jason Castagna ..... Directeur des graphismes des personnages
James Graham ..... Graphiste technique
Ryan Broley..... Graphiste de l'environnement 3D
Matt Clyne ..... Graphiste de l'environnement 3D
Ben Herrera ..... Graphiste des personnages 3D
Patrick Jamaa ..... Graphiste de l'environnement 3D
Jerome Lacote.... Graphiste de l'interfacet
Deanna Vye ..... Graphiste de l'environnement 3D
Todd Moulton ..... Graphiste de l'interface/Caméras
Ryan Pearo ..... Graphiste junior
Raphael Phillips..... Graphiste des personnages 3D
Marshall Ross ..... Graphiste de l'interface senior
Joshua Bass..... Graphiste des personnages 3D

ANIMATIONS

Ferdinand Fontanilla .....Animateur en chef
Kirk Cumming ..... Animateur senior
Terri-Kim Chuckry..... Animateur
Josh Lange..... Animateur
Kyu Lee..... Animateur

Assistance graphique supplémentaire
Marcellus Barnes 2, Eric Lin, Ron Suverkrop, Jun Choi, Sangsoon Park

AUDIO

Jeffrey R. Whitcher..... Concepteur audio en chef
Christian Kjeldsen ..... Concepteur audio
Corey Ross..... Effets sonores

PRODUCTION

Darion Lowenstein..... Producteur
Adrian Castaneda..... Producteur associé

ASSISTANCE DU STUDIO

RAGE

Eugene Foss ..... Programmeur en chef
Ted Carson..... Directeur technique
David Etherton..... Directeur technique senior
Derek Tarvin ..... Producteur
Kirk Boornazian..... Concepteur
Michael Erickson ..... Producteur assistant
Mike Haynes..... Programmeur senior
Todd LeMoine ..... Programmeur
Chris Perry..... Programmeur
Russ Schaaf ..... Programmeur senior

CREDITS

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

STUDIO
Alan Wasserman.....Directeur du développement
Steve Reed..... Responsable technique
Daren Bader..... Directeur créatif
Joshua Bass..... Directeur des graphismes

EQUIPE DU CQ
Adam Hernandez.....Responsable CQ
Michael Crespo.....Superviseur CQ

RESPONSABLES CQ
Ryan Dormanesh, Bob Salzano

ANALYSTES 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

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

ROCKSTAR NYC

Producteur exécutif
Sam Houser

Vice-président de la création
Dan Houser

Directeur des graphismes
Alex Horton

Directeur de la visualisation
Steven Olds

Responsable technologique
Gary J. Foreman

Producteur associé
Josh Needleman

Directeur du Contrôle Qualité
Jeff Rosa

Analyste en chef senior
Lance Williams

Analyste en chef
William Rompf

Equipe de testeurs de 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

Directeur du développement commercial
Sean Macaluso

Superviseurs de la bande-son
Ivan Pavlovich, Andi Hanley

PRODUCTION
Superviseur de la production
Kerry Shaw

Superviseur du son
Nicholas Montgomery

Equipe de production
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

VOIX
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 - Présentateur

Casting
Bernard Telsey Casting

CREDITS

ROCKSTAR NYC

(suite)

CAPTURE DE MOUVEMENTS

Acteurs
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
Judy Henderson & Associates Casting

Direction de la capture de mouvements
Alex Horton, Ferdinand Fontanilla, Benjamin Johnson

Supervision de la capture de mouvements
Kerry Shaw

Animations faciales
Image Metrics PLC

Enregistrement et traitement de la capture de mouvements
Perspective Studios

Location de l'équipement
Barry Dattel, Lily Yip Sports, Inc.

EDITION

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

EUROPEAN PUBLISHING TEAM

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

CREDITS MUSICAUX

"Akiinom"
ARIL BRIKHA
Composé par A. Brikha
Edité par Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Avec l'aimable autorisation de Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Alive"
D'MALICIOUS
Composé par M. Nordgren
Edité par Peo Stromberg
℗ 2004 Wave Music
Avec l'aimable autorisation de Wave Music
www.wavemusic.com

"Another Tricky One"
LEGA
Composé par L. Pugliese
Edité par Rhythmic Inc.
℗ 2005 Intrinsic Design
Avec l'aimable autorisation de Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Anytime Soon (Instrumental)"
BLU MAR TEN
Composé par L. Wyndham, C. Marigold
Edité par Copyright Control
℗ 2006 Blu Mar Ten
Avec l'aimable autorisation de Blu Mar Ten
www.blumarten.com

"Artoo"
ARIL BRIKHA
Composé par A. Brikha
Edité par Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Avec l'aimable autorisation de Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Birth of 3000"
LOS HERMANOS
Composé par M. Banks
Edité par Mad Mike Music/Submerge Music
℗ 2004 Submerge Recordings
Avec l'aimable autorisation de Submerge Recordings
www.submerge.com

"Chica Wappa (Mejor Edit)"
ALEX SMOKE
Composé par A. Menzies
Edité par SPG Publishing UK Ltd./EMI Music Publishing
℗ 2005 Soma Recordings Ltd.
Avec l'aimable autorisation de Soma Recordings Ltd.
www.somarecords.com

"City Slicker"
ARIL BRIKHA
Composé par A. Brikha
Edité par Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Avec l'aimable autorisation de Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Coloratura"
BLU MAR TEN
Composé par L. Wyndham, C. Marigold
Edité par Copyright Control
℗ 2000 Blu Mar Ten
Avec l'aimable autorisation de Blu Mar Ten
www.blumarten.com

"Deadline"
T-QUEST
Composé par T. Quest, T. Hades
Edité par News Publishing
℗ 2005 N.E.W.S.
Avec l'aimable autorisation de LUPP Records/ N.E.W.S.
www.news.be

"Dispierta"
LEGA
Composé par L. Pugliese
Edité par Rhythmic Inc.
℗ 2005 Intrinsic Design
Avec l'aimable autorisation de Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Dominus"
PARALLEL 9
Composé par S. Rachmad
Edité par Copyright Control
℗ 2005 N.E.W.S.
Avec l'aimable autorisation de Music Man Records/N.E.W.S.
www.musicmanrecords.net

"Dry Touch"
LEGA
Composé par L. Pugliese
Edité par Rhythmic Inc.
℗ 2006 Intrinsic Design
Avec l'aimable autorisation de Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Fiber Optix (The Jacky Brown Optix Mix)"
STEPHEN BROWN
Composé par S. Brown
Edité par Transmat Mayday Music
℗ 2006 Transmat Music
Avec l'aimable autorisation de Transmat Music
www.derrickmay.com

CREDITS MUSICAUX

"Fortnight"
BORUT MARGON
Composé par B. Margon
Edité par Dense Music
℗ 2006 WaveTec/Wave Music
Avec l'aimable autorisation de Wave Music
www.wavemusic.com

"Gravity"
FRED NASEN
Composé par F. Nasen, D. Andreas
Edité par News Publishing
℗ 2005 N.E.W.S.
Avec l'aimable autorisation de Visitor Records/N.E.W.S.
www.frednasen.com

"In Deeper Presence"
LOS HERMANOS
Composé par G. Mitchell
Edité par Mad Mike Music/Submerge Music
℗ 2004 Submerge Recordings
Avec l'aimable autorisation de Submerge Recordings
www.submerge.com

"Intervals"
ENVOY
Composé par H. Grant, D. Hill
Edité par SPG Publishing UK Ltd./EMI Music Publishing
℗ 2004 Soma Recordings Ltd.
Avec l'aimable autorisation de Soma Recordings Ltd.
www.somarecords.com

"Lose Your Mind"
FRED NASEN
Composé par F. Nasen, D. Andreas
Edité par News Publishing
℗ 2005 N.E.W.S.
Avec l'aimable autorisation de Visitor Records/N.E.W.S.
www.frednasen.com

"Lost In Sound"
ALEX SMOKE
Composé par A. Menzies
Edité par SPG Publishing UK Ltd./EMI Music Publishing
℗ 2005 Soma Recordings Ltd.
Avec l'aimable autorisation de Soma Recordings Ltd.
www.somarecords.com

"Loup Garou"
D'MALICIOUS
Composé par M. Nordgren
Edité par Peo Stromberg
℗ 2003 Wave Music
Avec l'aimable autorisation de Wave Music
www.wavemusic.com

"Megahurtz"
LEGA
Composé par L. Pugliese
Edité par Rhythmic Inc.
℗ 2005 Intrinsic Design
Avec l'aimable autorisation de Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Mezmorized"
TIM BAKER
Composé par T. Baker
Edité par Realhaus Music
℗ 2006 Real Estate Records
Avec l'aimable autorisation de Real Estate Records/ Elephanthaus Records
www.realestaterecords.com

"Motion Construct"
WILLIE GRAFF & T. TAURI
Composé par W. Graff, T. Tauri
Edité par Dense Music
℗ 2006 Wave Music
Avec l'aimable autorisation de Wave Music
www.wavemusic.com

"My Planet Rocks"
A:XUS
Composé par A. Bascom
Edité par 33 RPM
℗ 2000 Guidance Recordings Inc.
Avec l'aimable autorisation de Guidance Recordings Inc.
www.33rpm.com

"Now & Then"
LEGA
Composé par L. Pugliese
Edité par Rhythmic Inc.
℗ 2006 Intrinsic Design
Avec l'aimable autorisation de Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Open The Door"
FLOPPY SOUNDS
Composé par R. Rives
Edité par Dense Music
℗ 2004 WaveTec/Wave Music
Avec l'aimable autorisation de Wave Music
www.wavemusic.com

"Our Future"
MORPH
Composé par D. Wild, D. Ferrer
Edité par Geometric Music (BMI)/Dennis Ferrer Music
℗ 1993 Synewave Records
Avec l'aimable autorisation de Damon Wild and Dennis Ferrer
www.myspace.com/damonwild
www.myspace.com/dennisferrer

"Pluto"
A:XUS
Composé par A. Bascom
Edité par 33 RPM
℗ 2000 Guidance Recordings Inc.
Avec l'aimable autorisation de Guidance Recordings Inc.
www.33rpm.com

CREDITS MUSICAUX

"Prey For Peace"
ARIL BRIKHA
Composé par A. Brikha
Edité par Art Of Vengeance Music
℗ 2005 N.E.W.S.
Avec l'aimable autorisation de Music Man Records/N.E.W.S.
www.news.be

"Quo Vardis"
G-MAN
Composé par G. Varley
Edité par Swim~/Warner Chappell Music
℗ 1995 Swim~
Avec l'aimable autorisation de Swim~
www.swimhq.com

"Rejoice"
TIM BAKER
Composé par T. Baker
Edité par Realhaus Music
℗ 2006 Real Estate Records
Avec l'aimable autorisation de Real Estate Records/ Elephanthaus Records
www.realestaterecords.com

"Resurrection"
LOS HERMANOS
Composé par G. Mitchell
Edité par Mad Mike Music/ Submerge Music
℗ 2004 Submerge Recordings
Avec l'aimable autorisation de Submerge Recordings
www.submerge.com

"R-Theme"
DERRICK MAY
Composé par D. May, D. Wynn
Edité par Transmat Mayday Music/ Zomba Songs Inc.
℗ 1987 Transmat Music
Avec l'aimable autorisation de Transmat Music
www.derrickmay.com

"Solare Flare"
COSMIC TWINS
Composé par D. May, F. Kevorkian
Edité par Transmat Mayday Music/ Dense Music
℗ 2006 WaveTec/Wave Music
Avec l'aimable autorisation de Wave Music
www.wavemusic.com

"Substrata"
VECTOR LOVERS
Composé par M. Wheeler
Edité par SPG Publishing UK Ltd./EMI Music Publishing
℗ 2005 Soma Recordings Ltd.
Avec l'aimable autorisation de Soma Recordings Ltd.
www.somarecords.com

"Synchronicity"
A:XUS
Composé par A. Bascom
Edité par 33 RPM
℗ 2000 Guidance Recordings Inc.
Avec l'aimable autorisation de Guidance Recordings Inc.
www.33rpm.com

"To Begin"
ARIL BRIKHA
Composé par A. Brikha
Edité par Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Avec l'aimable autorisation de Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Trauma"
BLU MAR TEN
Composé par L. Wyndham, C. Marigold
Edité par Copyright Control
℗ 2002 Blu Mar Ten
Avec l'aimable autorisation de Blu Mar Ten
www.blumarten.com

"Variable"
LEGA
Composé par L. Pugliese
Edité par Rhythmic Inc.
℗ 2006 Intrinsic Design
Avec l'aimable autorisation de Rhythmic Inc.
www.rhythmicnyc.com

"Ventris"
PARALLEL 9
Composé par S. Rachmad
Edité par Copyright Control
℗ 2005 N.E.W.S.
Avec l'aimable autorisation de Music Man Records/N.E.W.S.
www.musicmanrecords.net

"Whynot"
ARIL BRIKHA
Composé par A. Brikha
Edité par Art Of Vengeance Music
℗ 2006 Art Of Vengeance Music
Avec l'aimable autorisation de Art Of Vengeance Music
www.myspace.com/arilbrikha

"Wrong Turn"
TIM BAKER
Composé par T. Baker
Edité par Realhaus Music
℗ 2006 Real Estate Records
Avec l'aimable autorisation de Real Estate Records/ Elephanthaus Records
www.realestaterecords.com

REMERCIEMENTS

UN GRAND MERCI

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

MERCI

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

MENTIONS LEGALES

Utilise la technologie Bink Video. © 1997-2007 par RAD Game Tools, Inc.

Le nom de marque adidas, la marque commerciale Trois-Bandes et le logo Trefoil sont la propriété de adidas-Salomon AG.

Le nom et le logo Andro sont des marques commerciales de Andro et sont utilisés sous licence accordée à Rockstar Games, Inc.

Le nom et le logo Butterfly sont des marques commerciales de Tamasu Co. Ltd. et sont utilisés sous licence accordée à Rockstar Games Inc.

Le nom et le logo DONIC® sont des marques commerciales de DONIC GmbH et sont utilisés sous licence accordée à Rockstar Games, Inc.

Le nom et le logo JOOLA® sont des marques commerciales de JOOLA Tischtennis GmbH & Co. Kg et sont utilisés sous licence accordée à Rockstar Games, Inc.

Le nom et le logo Nittaku sont des marques commerciales de Nippon Takkyu Co., Ltd. et sont utilisés sous licence accordée à Rockstar Games, Inc.

Le nom et le logo Yasaka sont des marques commerciales de Yasaka Co., Ltd. et sont utilisés sous licence accordée à Rockstar Games, Inc.

Le nom et le logo Killerspin sont des marques commerciales de Killerspin, LLC et sont utilisés sous licence accordée à Rockstar Games, Inc.

Le nom et le logo Tibhar sont des marques commerciales de TIBHAR Tibor Harangozo GmbH et sont utilisés sous licence accordée à Rockstar Games, Inc.

Les marques commerciales et les copyrights Volkswagen sont utilisés avec la permission de leur propriétaire Volkswagen AG.

Le nom et le logo Dr. Neubauer sont des marques commerciales de Dr. Neubauer GmbH et sont utilisés sous licence accordée à Rockstar Games, Inc.

Le nom et le logo USA TT sont des marques commerciales de the USA Table Tennis Association et sont utilisés sous licence accordée à Rockstar Games, Inc.

Les noms et les logos Newgy & Robo-Pong sont des marques commerciales déposées de Newgy Industries, Inc. et sont utilisés sous licence accordée à Rockstar Games, Inc.

Le nom et le logo Paddle Palace sont des marques commerciales de Paddle Palace Table Tennis Co. et sont utilisés sous licence accordée à Rockstar Games, Inc.

Le nom et le logo Doublefish sont des marques commerciales de Doublefish et sont utilisés sous licence accordée à Rockstar Games, Inc.

PARTENAIRES

Merci aux partenaires ci-dessous qui nous ont soutenus tout au long de cette aventure !

killerspin.com

adidas.com

butterflyonline.com

CHAMPIONS COMPANY

joola.com

yasaka.fr

Wally Green est sponsorisé par Rockstar Games pour le 2006 ITTF pro tour.

Site : THEWALLYGREENEFFECT.COM
Email : wallygreennyc@aol.com

ASSISTANCE CONSOMMATEURS

COMMENT CONTACTER NOTRE HOTLINE ?

TELEPHONE

De France, composez le : 0890 808 809 (0,18€ TTC / min)

Horaires d'ouverture : du lundi au samedi de 9h00 à 20h00 (hors jours fériés)

De Belgique, composez le : 0902-88078 (0,74€ TTC / min)

COURRIER

Service Consommateurs Take Two Interactive

Techcity Solutions

4, Boulevard Rocheplatte

45000 ORLEANS

EMAIL

Demande de patch ou mise à jour par email : support-take2@techcity.fr

SITE WEB

Catalogue produits : www.taketwo.fr

Pour toute demande d'information, vous pouvez contacter notre webmaster à l'adresse suivante : webmaster@taketwo.fr