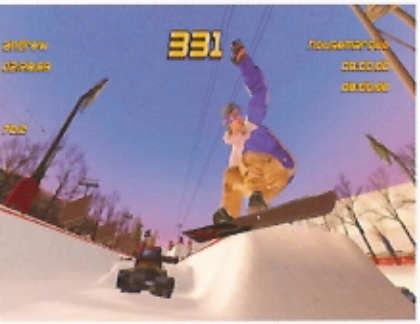
COMING SOON

TRANSWORLD SNOW BOARDING™



Jib, snowpark, grind, half pipe, saut de route…
toutes les tendances " newschool "
du Snowboard enfin reunies dans un jeu.
Developpé par la même equipe que
SUPREME SNOWBOARDING PC (HOUSEMARQUE, FIN)

Jib, roof grinding, road gap, snowpark, slopestyle, freeriding...
Alles wat je mag verwachten van een 'next generation'
snowboarding game. Van de ontwikkelaars van
SUPREME SNOWBOARDING PC (HOUSMARQUE)
Volledig in de geest van het magazine Transworld snowboarding

ATARI Interactive Inc, 2002 All rights reserved. ©2002 Infogrames, Inc. All rights reserved. Developed by Angel Studios. TransWorld and TransWorld SURF are registered trademarks of Time4Media, Inc., used by Infogrames under license. All other trademarks are property of their respective owners. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.

BILLABONG and the WAVE DEVICE Logo are registered trade marks of subsidiaries of Billabong International Limited. All copyright is reserved.

BILLABONG
ATARI

XBOX

TRANSWORLD SURF™

ATARI

Informations sur la sécurité

À propos des crises d'épilepsie liées à la photosensibilité

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, 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.

Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de s'asseoir à un emplacement éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de petite taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas d'envie de dormir ou de fatigue.

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

Autres informations importantes sur la santé et la sécurité Le manuel d'instructions Xbox contient des informations importantes en matière de santé et de sécurité qui doivent être lues et bien comprises avant d'utiliser ce logiciel.

Comment éviter d'endommager votre téléviseur

Vous ne devez pas utiliser certains téléviseurs. En effet, certains d'entre eux, particulièrement ceux à projection frontale ou par transparence, peuvent être endommagés si vous les utilisez pour jouer à certains jeux vidéo, notamment les jeux Xbox. Des images statiques présentées pendant le cours normal du jeu risquent de se fondre avec l'écran, ce qui provoque l'apparition définitive d'une ombre permanente de l'image statique, même lorsque vous ne jouez pas aux jeux vidéo. Un endommagement similaire risque de se produire à partir des images statiques créées lorsque vous interrompez ou mettez en pause un jeu vidéo. Reportez-vous au manuel d'utilisation de votre téléviseur pour déterminer s'il est possible de jouer à des jeux vidéo en toute sécurité sur votre poste. Si vous ne parvenez pas à trouver ces informations dans le manuel d'utilisation, contactez votre fournisseur ou fabricant pour déterminer si vous pouvez jouer à des jeux vidéo sur votre poste.

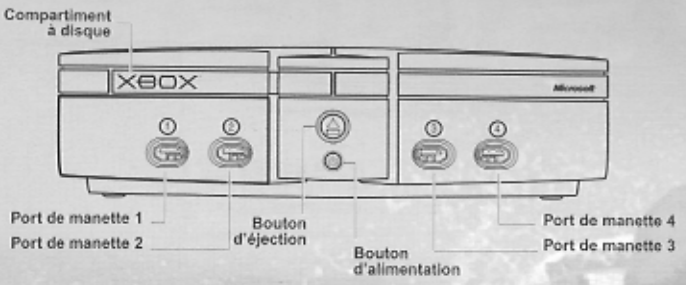
Il est strictement interdit de recopier, désosser, transmettre, présenter en public, louer, facturer à utilisation ou de contourner la protection contre la copie.

TRANSWORLD SURF™

TABLE DES MATIERES

Utilisation de la console de jeu vidéo Xbox 4
Utilisation de la manette Xbox 5
Les commandes 6
Informations à l'écran 7
Menu principal 8
Options 10
Le Compteur de karma 11
Tricks de base 12
Tricks avancés 13
Les combos 16
Astuces 17
Bios des surfers et tricks spéciaux 18
Les spots 22
Crédits 50
Crédits musique 52
Garantie 25
Support client 59

UTILISATION DE LA CONSOLE DE JEU VIDEO XBOX



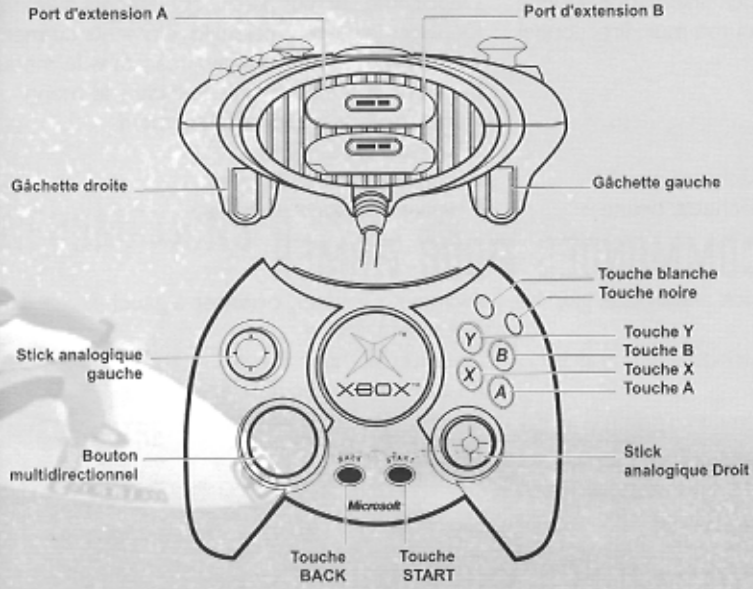
1. Pour installer votre console Xbox™, suivez les procédures fournies dans son manuel d'instructions.
2. Appuyez sur le bouton d'alimentation ; le voyant de mise en marche s'allume.
3. Appuyez sur le bouton d'éjection pour ouvrir le compartiment à disque.
4. Placez le disque TransWorld Surf dans le compartiment, l'étiquette vers le haut puis fermez le compartiment.
5. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur le jeu TransWorld Surf.

COMMENT EVITER D'ENDOMMAGER LES DISQUES OU LE LECTEUR DE DISQUES

Comment éviter d'endommager les disques ou le lecteur de disques :

- Insérez uniquement des disques compatibles Xbox dans le lecteur de disques.
- N'utilisez jamais de disques dont la forme est inhabituelle, notamment des disques en forme d'étoile ou de cœur.
- Ne laissez aucun disque dans la console Xbox lorsque vous ne l'utilisez pas pendant une période prolongée.
- Ne déplacez pas la console Xbox alors qu'elle est sous tension et qu'un disque est inséré.
- N'appliquez pas d'étiquettes, d'autocollants ou d'autres objets étrangers sur les disques

UTILISATION DE LA MANETTE XBOX



1. Insérez la manette Xbox dans un port de manette sur la partie frontale de la console Xbox. Pour un jeu à plusieurs joueurs, insérez des manettes supplémentaires dans les ports de manette disponibles.
2. Insérez des unités d'extension (par exemple, des cartes mémoire Xbox) dans les ports d'extension de manette, le cas échéant.
3. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous au présent manuel pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation de la manette Xbox dans le jeu TransWorld Surf.

Vous devez choisir la langue désirée pour votre jeu à partir de l'interface Xbox. Pour ce faire,
reportez-vous à la section Configuration initiale dans le manuel d'utilisation Xbox.

COMMANDES DU MENU

Stick analogique gauche	Déplacer le curseur parmi les éléments du menu
Bouton multidirectionnel	Déplacer le curseur parmi les éléments du menu
A	Confirmer la sélection, avancer dans le menu
B	Invalider la sélection, reculer dans le menu
Y	Accepter la sélection de l'élément, ouvrir un sous-menu
Gâchette gauche	Changer de zone de break
Gâchette droite	Changer de zone de break

COMMANDES POUR RAMER

Stick analogique gauche	Avancer, s'arrêter, orienter à gauche, orienter à droite
Stick analogique droit	Orienter en haut : regarder devant, orienter en bas : regarder derrière
A	Se lever (sur une vague)
Y	Appeler les Reef-Girls
Noire	Faire un canard
Blanche	Faire un canard
START	Pause

COMMANDES POUR SURFER

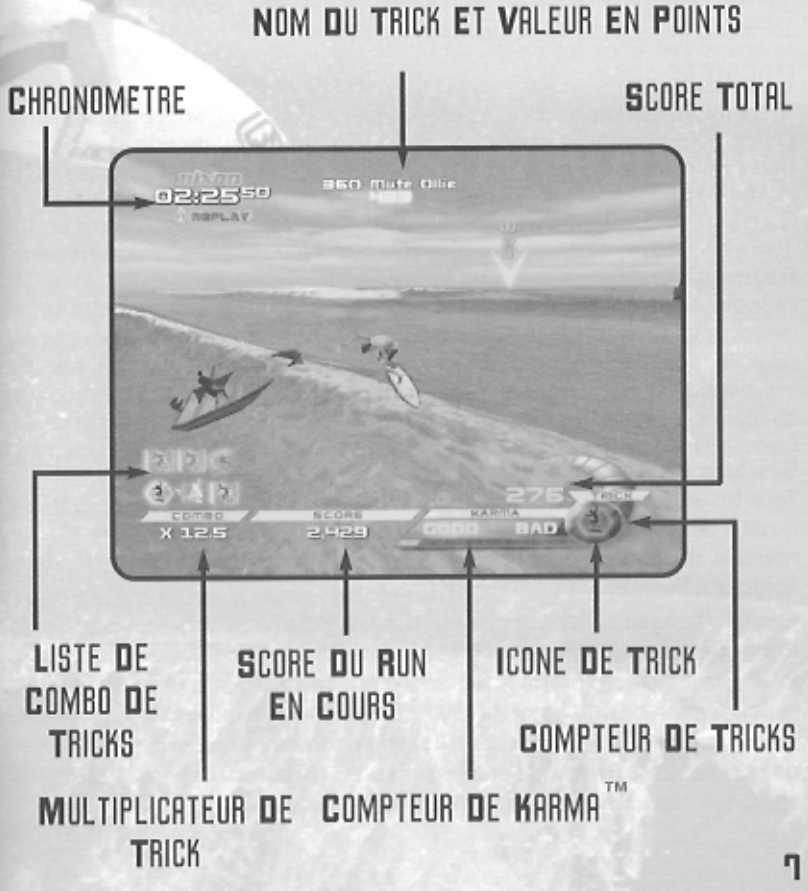
Stick analogique gauche	Orienter à gauche, orienter à droite
Stick analogique droit	Orienter en haut : regarder devant, orienter en bas : regarder derrière
A	Ollie/air (maintenir/lâcher)
B	Snaps
X	Stall (ralentir)
Y	Floater (+ direction)
Noire	Descendre de la planche
Blanche	Descendre de la planche
Gâchette gauche	Grab main gauche
Gâchette droite	Grab main droite
Gâchette D + G	Grab à deux mains
Gâchette + X	Autres grabs
START	Pause

Remarque: chaque surfer a deux tricks spéciaux. Ceux-ci ne peuvent être exécutés que lorsque le Compteur de tricks est rempli et clignote. Appuie sur la touche A et maintiens-la pour préparer un saut. Oriente ensuite en haut et en bas ou à gauche et à droite, puis lâche la touche A en haut de la lèvre.

COMMANDES DU RALENTI

Bouton multidirectionnel	Changer de caméra
Y	Pause/image par image
B	Relancer le ralenti

INFORMATIONS A L'ECRAN



MENU PRINCIPAL

PRO TOUR [TRANSWORLD SURF WORLD TOUR]

Pour tenter de poser les bases de l'avenir du surf de compétition, le magazine TransWorld organise un pro tour sur invitation. Treize des surfers les mieux classés du circuit mondial participent à la compétition, qui a lieu sur 9 spots différents. A chaque spot, les surfers doivent réaliser une courte session photo avant de participer à la compétition et c'est aussi pendant ces sessions qu'ils se trouvent confrontés aux Challenges d'objectifs. Les surfers reçoivent une liste d'objectifs à remplir. Pour qu'un surfer puisse accéder au prochain spot, il ou elle doit avoir obtenu suffisamment de " points d'objectifs " (c'est-à-dire rempli le nombre d'objectifs requis). Le vainqueur du Pro Tour est le surfer qui a non seulement remporté toutes les compétitions, mais aussi rempli tous les objectifs.

CARRIERE

Tu peux commencer ici une carrière Pro Tour, ou en continuer une sauvegardée précédemment, pour faire le tour du monde des spots. Choisis Nouvelle Carrière pour commencer ta carrière, ou Continuer si tu as déjà sauvegardé une carrière commencée précédemment."Charger Carrière" : cette option permet de charger une carrière déjà créée à partir d'un dispositif mémoire sélectionné (Disque dur Xbox ou Carte mémoire).

Règles/Itinéraire

Au nom de TransWorld Magazine, nous te souhaitons la bienvenue et te remercions d'avoir relevé notre challenge. Pour des raisons de sécurité et pour le bon déroulement de la compétition, il est nécessaire que tu acceptes de te conformer au règlement général suivant. Si tu acceptes ces directives et que te sens à la hauteur, nous te prions de signer le formulaire de décharge en cas de blessure qui se trouve à la page suivante.

Sessions Photos

Tous les surfers doivent participer aux sessions photo à chaque spot. La qualité des photos sera jugée à la fin de chaque session. Une fois que le nombre de photos de qualification requis a été atteint, le surfer peut accéder à la compétition pour ce break.

Les Challenges

Les surfers recevront une liste d'objectifs à remplir lors des sessions photos. Pour chaque objectif rempli, le surfer recevra un point d'objectif. Chaque spot a un nombre de points d'objectifs requis que tous les surfers doivent atteindre pour pouvoir y accéder. Il s'agira parfois, pour le surfer, d' exécuter un trick simple, parfois de suivre suivre un parcours dangereux. Tous les challenges doivent être remplis pour finir le Pro Tour.

Compétitions

1. Chaque manche dure trois minutes.
2. Première manche : deux groupes de 4 surfers. Deuxième manche : les deux meilleurs surfers de chaque groupe de la première manche s'affrontent. Troisième manche : les deux meilleurs surfers de la deuxième manche s'affrontent.
3. Les trois meilleures vagues sont comptabilisées pour établir le score final.
4. En fonction des performances du surfer sur chaque vague et du nombre de chutes (- 0.1 points), un score est calculé et comparé avec ceux des autres surfers de la manche.
5. Le vainqueur de la finale reçoit une médaille d'or et une nouvelle planche, s'il ou elle décide de l'accepter.

Lorsque tu finis un niveau du Pro Tour, tu as la possibilité de sauvegarder tes données d'arcade. Si tu n'as pas créé de données d'arcade, tu peux sauvegarder les données en cours soit sur la carte mémoire Xbox, soit sur le disque dur. Les données d'arcade comprennent tes meilleurs scores et les niveaux et vidéos déverrouillés.

Session simple

Tu peux jouer uniquement sur les spots que tu as déverrouillés dans le mode Pro Tour. Sur tous les spots auxquels tu peux accéder, tu peux essayer de battre le précédent record.

Free Surf

Tu peux jouer uniquement sur les spots que tu as déverrouillés dans le mode Pro Tour. Bien que le score total ne soit pas calculé, les points s'affichent à l'écran pour chaque trick que tu exécutes. Profite de ce mode pour t'amuser et te familiariser avec les subtilités du jeu, explorer l'environnement et améliorer tes qualités de surfer.

MULTIJOUEUR

Free Surf

Même chose que dans le mode Un joueur.

Roi de la vague

Le surfer qui réussit à rester debout sur la vague le plus longtemps gagne. Chaque joueur doit essayer d'exécuter autant de tricks que possible pour remplir son Compteur de tricks au maximum. Lorsque le Compteur de tricks d'un surfer est plein, il peut éjecter ses adversaires de la vague en leur rentrant dedans ou en les éclaboussant. S'il y a égalité au niveau du temps, le surfer qui a obtenu le meilleur score (non affiché à l'écran) remporte la partie.

Compétition

Essaye d'obtenir le maximum de points en réalisant autant de tricks que possible dans un temps limité.

OPTIONS

Audio – Pour régler le volume de la musique, des effets sonores et du présentateur. Tu peux également choisir entre un son stéréo ou Dolby Surround.
Vibration – Pour activer ou désactiver la fonction Vibration.
Surfer Guides – Pour activer ou désactiver l'Aide au surfer.
Vidéos – Il y a des trucs cools ici. Viens voir les récompenses que tu obtiens lorsque tu déverrouilles des personnages et des planches, ainsi que des séquences bonus de pubs et des prochains jeux à sortir. Certaines vidéos doivent être déverrouillées.
Ralenti – Pour visualiser tes ralentis sauvegardés.
Données d'arcade – Pour charger des données d'arcade à partir d'un dispositif mémoire sélectionné.
Creer donnees d'arcade : choisis ou sauvegarder les donnees d'arcade (disque dur Xbox ou Carte Memoire Xbox)
Remarque : les données d'arcade comprennent tes meilleurs scores ainsi que les niveaux et vidéos déverrouillés.
Crédits – Les gens qui t'ont permis de faire l'expérience du surf.

LE COMPTEUR DE KARMA™

Ton karma évolue en fonction de ton comportement vis-à-vis des autres surfers et des animaux sauvages. Si tu prends garde à respecter les règles tacites du surf, les autres surfers te respecteront. En revanche, si tu te montres imprudent et perturbateur, les autres surfers et les animaux marins essaieront de te rendre la vie aussi dure que possible sur les vagues. Les deux extrêmes du Bon et du Mauvais karma ont des avantages.

- Ton karma détermine la manière dont les animaux sauvages et les autres surfers réagissent à ta présence.
- Entrer en collision avec des animaux marins fera baisser ton karma.
- Percuter ou éclabousser un autre surfer fera baisser ton karma.
- Taxer la vague d'un autre surfer fera baisser ton karma.
- Surfer une vague sans tracasser les animaux et sans gêner les autres surfers fera augmenter ton karma.

TRICKS DE BASE

• **Les courbes:** de grands virages coulés sur la vague.

• **Pomper:** monter et descendre en suivant le déferlement de la vague. Cela permet au surfer de gagner de la vitesse.

• **Les snaps:** appuie sur la touche B en haut de la vague pour faire un snap et redescendre le curl (déferlement). La manœuvre aura des résultats différents en fonction de l'endroit de la vague où elle est exécutée. Si tu tentes de faire un snap en bas de la vague, ton surfer ne pourra terminer le mouvement et il perdra momentanément l'équilibre.

• **Les ollies/les airs:** maintiens la touche A pour que ton surfer reste accroupi. Lorsqu'il est accroupi, le surfer tourne moins bien, mais il arrive mieux à conserver sa vitesse. Lorsque la touche A est lâchée, le surfer saute. Si tu sautes en descendant la vague, tu feras un ollie. Si tu sautes en remontant la vague, au niveau de la lèvre, tu feras un air.

• **Les floaters:** si tu maintiens la touche Y en haut de la vague, ton surfer exécutera un floater. Pendant un floater, le joueur doit essayer de maintenir la boule brillante aussi proche du centre de la jauge de floater que possible. Si la boule sort des extrémités de la jauge, le surfer chute. Lorsque tu lâches la touche Y, ton surfer recommence à surfer normalement.

• **Les tubes:** Lorsqu'un surfer se trouve dans la zone où la vague casse, avec la lèvre au-dessus de sa tête, il ou elle est dans le tube. Pour s'enfoncer plus profondément dans le tube, tu peux utiliser la touche X pour ralentir.

• **Le fakie:** Quand un surfer surfe intentionnellement vers l'arrière, il fait un fakie. Il y a plusieurs manières de se retrouver en position de fakie et plusieurs manières d'en sortir. Essaye différentes façons d'entamer un fakie. Une fois que tu es en fakie, la manière la plus facile de recommencer à surfer normalement est d'utiliser la touche B.

TRICKS AVANCES

LE SNAPS

• **Les snaps 180:** lorsque ton surfer est tourné vers la gauche de l'écran, oriente le stick analogique de droite à gauche, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, et appuie sur la touche B en haut de la vague. Lorsque ton surfer est tourné vers la droite, commence à gauche puis oriente le stick à droite, dans le sens des aiguilles d'une montre, et appuie sur la touche B en haut de la vague.

• **Les snaps 360:** lorsque ton surfer est tourné vers la gauche de l'écran, oriente le stick analogique à droite et fais un tour complet dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pour revenir à droite, puis appuie sur la touche B en haut de la vague. Lorsque ton surfer est tourné vers la droite, commence à gauche et fais un tour complet dans le sens des aiguilles d'une montre pour revenir à gauche, puis appuie sur la touche B en haut de la vague.

• **Les reverses:** en gros, un reverse s'exécute en faisant un snap 180 reverse to fakie. Lorsque ton surfer est tourné vers la gauche de l'écran, oriente le stick analogique à gauche puis à droite dans le sens des aiguilles d'une montre, et appuie sur la touche B en haut de la vague. Lorsque ton surfer est tourné vers la droite, commence à droite et oriente le stick à gauche dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, puis appuie sur la touche B en haut de la vague.

LES AIRS

- **Grab main gauche 1:** appuie sur la gâchette gauche lorsque tu es en l'air.
- **Grab main droite 1:** appuie sur la gâchette droite lorsque tu es en l'air.
- **Grab à deux mains 1:** appuie sur les gâchettes droite et gauche lorsque tu es en l'air.
- **Grab à deux mains 2:** appuie sur les gâchettes droite et gauche + la touche X lorsque tu es en l'air.
- **Grab main gauche 2:** Appuie sur la gâchette gauche + la touche X lorsque tu es en l'air
- **Grab main droite 2:** Appuie sur la gâchette droite + la touche X lorsque tu es en l'air.

LES FLIPS

- **Les Flips:** maintiens la touche A, puis oriente le stick analogique en haut, en bas, et lâche la touche A.
- **Les Heel Flips:** maintiens la touche A, puis oriente le stick analogique en bas, en haut, et lâche la touche A
- **Les Shuvit 360:** maintiens la touche A, puis oriente le stick analogique en haut, à droite, en bas, et lâche la touche A.

LES FLOATERS

- **Les Floaters boardslide:** maintiens la touche Y + oriente le stick analogique à gauche, puis en direction de la vague.
- **Les Floaters crooked:** maintiens la touche Y + oriente le stick analogique à droite, puis en direction de la vague.

TRICKS SPECIAUX

- En exécutant des tricks, tu remplis le Compteur de tricks de ton surfer.
- Lorsque le Compteur de tricks a atteint son maximum, tu peux réaliser des tricks spéciaux.
- Pour réussir des tricks spéciaux, tu dois réaliser des combinaisons de haut, bas, droite et gauche avec le stick analogique gauche en maintenant des touches A ou Y.
- Chaque surfer a une combinaison différente de tricks spéciaux. Se reporter à la section Bios des surfers et tricks spéciaux, à la page 16.

LES COMBOS

Les combos sont la clé de la réussite pour un surfer dans TransWorld Surf. Un combo est une série de tricks reliés les uns aux autres qui permettent au surfer d'obtenir un bon score combiné. Les règles suivantes s'appliquent aux combos :

- Pour réaliser un combo, il faut exécuter des tricks les uns après les autres, en série.
- Un combo se termine lorsque l'enchaînement des tricks est interrompu : le surfer reste inactif, chute ou descend de sa planche.
- Le score du combo est multiplié par le multiplicateur de chaque trick du combo.
- Exécuter un même trick deux fois n'aura aucun effet sur le multiplicateur, il est donc important de varier ses tricks pour obtenir un bon score.
- La valeur en points de chaque trick s'ajoute au combo jusqu'à ce que celui-ci soit interrompu. Le score du combo est alors calculé et le bonus ajouté à ton score.
- Les snaps constituent un bon moyen de relier des tricks.

ASTUCES

- Pour surfer une vague en entier, il faut la prendre dès qu'elle casse et rester debout jusqu'à la fin.
- Certains objectifs ne peuvent être remplis que si tu prends une vague particulière. Dans l'écran de sélection des vagues auquel tu accèdes après avoir appelé les Reef-Girls, cherche l'icone correspondant à des objectifs de niveau spécifiques. L'icone sur la vague sera identique à celui de la liste des objectifs de niveau.
- Les vagues difficiles ont plus de peaks et de sections qui se referment
- Sur les vagues dangereuses, il y a des obstacles dans l'eau.
- La vitesse est la clé des gros airs.
- Enchaîne des tricks sans interruption pour réussir d'énormes combos.
- Certains tricks peuvent être combinés en un seul. Par exemple, le roundhouse cutback est un cutback enchaîné avec un snap.
- Si tu dois "éclabousser" quelque chose, le mieux est de faire un snap en haut de la vague.
- Pour "effrayer" un oiseau, le surfer doit sauter le plus près possible de lui.
- Pour libérer les dauphins, tu dois surfer à travers les filets dans lesquels ils sont pris.
- Lorsque tu rames ou après une chute, tu peux gagner beaucoup de temps en appelant les Reef-Girls (appuie sur la touche Y).
- Si tu as vraiment fait une grosse chute ou si tu es entraîné jusqu'à la plage, une Reef-Girl de secours viendra à ton aide.
- Remplir au maximum le Compteur de tricks + le Compteur de bon ou mauvais karma donne des bonus spéciaux.
- Fais bien attention à surveiller le chronomètre en Compétition ou tu risques d'avoir une seule très bonne vague et de ne récolter aucun point sur les autres.

BIOS DES SURFERS ET TRICKS SPECIAUX

ROCHELLE BALLARD

Rochelle est une fille qui n'a pas froid aux yeux. Plus radicale que la plupart des hommes, elle sait enfoncer ses rails aussi profondément que les meilleurs. Rochelle est également une incroyable surfeuse de tubes et tu la verras plus souvent dans le creux de la vague que sur la plage.

Heel Clicker – (MAINTENIR A) ⇦, ⇧, ⇩ (LACHER A)
Alleyoop 540 – (MAINTENIR A) ⇩, ⇨, ⇧ (LACHER A)
Fakie Floater – (MAINTENIR Y) ⇧, ⇩

SHAWN BARRON

Surnommé "Barney", Shawn Barron est un dingue des airs. Toujours novateur et intéressant à regarder surfer, il mélange des ollies de style skate et des grabs avec des rotations pour faire flipper tout le monde !

Barrel Roll – (MAINTENIR A) ⇦, ⇧, ⇨ (LACHER A)
Judo Flip – (MAINTENIR A) ⇩, ⇧, ⇩ (LACHER A)
Floater Shuvit – (MAINTENIR Y) ⇧, ⇩

TAJ BURROW Team rider BILLABONG

Taj Burrow est réputé être un des meilleurs surfers mondiaux pour les airs. Véritable ouragan australien de vitesse et de style, il a le potentiel pour devenir un futur champion du monde.

Finger Flip – (MAINTENIR A) ⇨, ⇦, ⇨ (LACHER A)
Look Back – (MAINTENIR A) ⇩, ⇧, ⇩ (LACHER A)
Floater Kickflip – (MAINTENIR Y) ⇧, ⇩

JASON COLLINS

Surnommé "Ratboy", Jason Collins est intouchable dans les airs. Perpétuellement en train de flotter au-dessus de la vague, il retombe toujours sur ses pieds et on devrait plutôt l'appeler "catboy". Ajoutez à cela un grand répertoire de tricks de skate et on obtient Ratboy, le maître des airs.

Christ Varial – (MAINTENIR A) ⇩, ⇧, ⇨, ⇩ (LACHER A)
Kickflip-Underflip – (MAINTENIR A) ⇧, ⇩, ⇧, ⇩ (LACHER A)
Floater Darkslide – (MAINTENIR Y) ⇧, ⇩

TIM CURRAN

Tim a réussi à devenir une star du surf en balançant les alley-oop qui ont fait sa réputation sur toutes les vagues disponibles. Son flow et sa vitesse pourraient bien t'arracher la tête, alors mets-toi à l'abri si tu le vois au line-up !

Superman – (MAINTENIR A) ⇦, ⇩, ⇧ (LACHER A)
Screwdriver – (MAINTENIR A) ⇧, ⇨, ⇩, ⇦ (LACHER A)
Floater Judo – (MAINTENIR Y) ⇧, ⇩

SHANE DORIAN Team rider BILLABONG

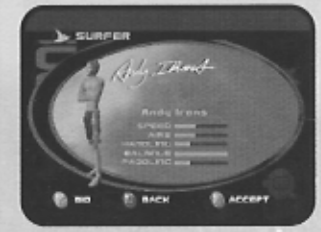
Shane est certainement le surfer le plus cool et le plus posé du circuit pro. Si tu as l'occasion de le voir surfer, tu seras hypnotisé par son approche ultra-coulée et tranquille, et c'est là qu'il t'achèvera avec un énorme lipslide ou un air dément !

Body Varial – (MAINTENIR A) ⇧, ⇩, ⇦ (LACHER A)
Indy Flip – (MAINTENIR A) ⇩, ⇧, ⇩ (LACHER A)
Floater Bluntslide – (MAINTENIR Y) ⇧, ⇩

CHRISTIAN FLETCHER

Bien que Christian n'ait pas été le premier à faire des airs sur un surf, il était sans aucun doute le premier à balancer régulièrement d'énormes airs sur toutes les vagues. L'Original Défonceur des airs, c'est lui.

Christ Air – (MAINTENIR A) ⇦, ⇨, ⇦ (LACHER A)
Rodéo – (MAINTENIR A) ⇧, ⇩, ⇨ (LACHER A)
Floater Darkslide – (MAINTENIR Y) ⇧, ⇩



ANDY IRONS

Team rider BILLABONG

Andy est un concurrent sérieux pour le titre de champion du monde. Pur représentant de la new school, son répertoire de tricks est illimité et surtout, "il en a". Andy est un surfer à ne pas prendre à la légère, dans toutes les conditions.

Air Wallon – (MAINTENIR A) ⇦, ⇧, ⇩ (LACHER A)
Stale Flip – (MAINTENIR A) ⇧, ⇨, ⇩, ⇦ (LACHER A)
Floater Layback – (MAINTENIR Y) ⇧, ⇩

TAYLOR KNOX

Très puissant et doté d'un style parfait, Taylor est le pro préféré des pros. Sa faculté de combiner technicité et puissance à l'état pur lui donnent l'avantage sur à peu près tout le monde. Taylor est un grand.

Sex Change – (MAINTENIR A) ⇧, ⇩, ⇦ (LACHER A)
Stiff Flip – (MAINTENIR A) ⇧, ⇨, ⇩, ⇦ (LACHER A)
Layback Floater – (MAINTENIR Y) ⇧, ⇩

CORY LOPEZ

Si la vitesse pouvait tuer, Cory serait déjà mort. Ses snaps et slides rapides comme l'éclair combinés à des capacités largement supérieures à la moyenne pour les airs font de lui un des meilleurs surfers mondiaux, des vagues de 30 cm de Huntington Beach jusqu'à celles de près de 4 m de Teahupoo.

Varial 360 – (MAINTENIR A) ⇧, ⇩, ⇦ (LACHER A)
Front Flip– (MAINTENIR A) ⇧, ⇩, ⇧ (LACHER A)
Floater Judo – (MAINTENIR Y) ⇧, ⇩

DAN MALLOY

Le plus jeune membre du clan Malloy a été à bonne école et aujourd'hui, il est capable de détruire n'importe quelle vague qui croise son chemin. Dan sait rentrer dans le tube avec aisance et il chauffe le line-up comme personne.

Nothing Air – (MAINTENIR A) ⇨, ⇩, ⇧ (LACHER A)
Backflip – (MAINTENIR A) ⇩, ⇧, ⇩ (LACHER A)
Floater Shuvit – (MAINTENIR Y) ⇧, ⇩

FRED PATACCHIA

Fred a réussi à se faire une place dans le monde ultra-compétitif du surf professionnel en passant du statut d'amateur plein de promesses à celui d'étoile montante du circuit. De fait, il a fait régner la terreur sur les World Qualifying Series (WQS) pendant un moment et sa qualification pour le World Championship Tour (WCT) ne semble plus très loin.

Impossible – (MAINTENIR A) ⇨, ⇦, ⇨ (LACHER A)
Slob Flip – (MAINTENIR A) ⇧, ⇨, ⇩, ⇦ (LACHER A)
Floater Bluntslide – (MAINTENIR Y) ⇧, ⇩

CHRIS WARD

Surnommé "Wardo", Chris est un monstre de style qui a démontré au monde entier sa capacité à combiner aisément des airs de fous et des attaques radicales avec un surf irréprochable sur le plan de la forme. En free surf, Wardo est de loin un des meilleurs mondiaux.

Back Scratcher – (MAINTENIR A) ⇨, ⇧, ⇩ (LACHER A)
Rocket Flip – (MAINTENIR A) ⇩, ⇧, ⇩ (LACHER A)
Floater Bluntslide – (MAINTENIR Y) ⇧, ⇩

LES SPOTS

KIRRA POINT

Queensland, Australie
Nombre d'objectifs requis pour déverrouiller : 0

Kirra est un spot qui dégage quand un cyclone fait monter le swell. Cette vague casse sur un fond de sable, donc elle permet de progresser sans trop de risques de blessure, en revanche il y a beaucoup de surfers au line-up et les locaux sont agressifs. Kirra est une vague très creuse et très rapide et si tu arrives à manœuvrer autour des violents courants et que tu te trouves en position quand un set (série de grosses vagues) arrive, tu pourrais bien surfer la meilleure vague de ta vie.

HOSSEGOR

France
Nombre d'objectifs requis pour déverrouiller : 5

Hossegor est une plage immense où les filles n'ont pas peur d'enlever le haut pour bronzer. Les vagues sont de superbes peaks en forme de pyramide qui forment des bowls près du bord, avec du wedge (ressac oblique). Hossegor est un spot idéal pour balancer d'énormes airs ou pour s'offrir des tubes incroyables. C'est de loin le meilleur beach break d'Europe.

TAVARUA

Iles Fidji
Nombre d'objectifs requis pour déverrouiller : 10

Situé sur une petite île de l'archipel des Fidji, le spot de Tavarua est difficile d'accès mais il vaut le détour. Les spots de Cloudbreak et Restaurants offrent en effet des vagues qui comptent parmi les meilleures gauches du monde : de bons tubes, des sections de folie pour les airs et surtout, elles déroulent si longtemps que tu en auras mal aux jambes.

FORT POINT

San Francisco, Californie - USA
Nombre d'objectifs requis pour déverrouiller : 17

Une vague typique du nord de la Californie : froide. De plus, une forte marée descendante de la baie peut aisément t'emmener loin au large. Prends garde aussi à ce que les requins du coin ne te confondent pas avec un phoque. Enfin, tu pourras apprécier la vue sur Alcatraz et les gratte-ciel de San Francisco, mais fais attention aux oiseaux dans l'eau.

G LAND

Java, Indonesie
Nombre d'objectifs requis pour déverrouiller : 24

G Land est en fait un reef de lave incrusté de corail de 15 km de long qui décrit un arc autour de la péninsule de Blambangan, à Java. Les swells du sud et du sud-ouest se referment le long du reef, jusqu'à ce que la dernière courbe parte vers la baie de Grajagan : c'est là que tu trouveras de longues gauches.

HUNTINGTON BEACH

Californie du sud - USA
Nombre d'objectifs requis pour déverrouiller : 33

Certains ont surnommé Huntington Beach le "berceau de la culture surf". Pourtant ce spot n'est pas vraiment une destination de rêve pour les surfers, car l'eau ne sent pas très bon en général et il y a beaucoup de monde à l'eau. Cette plage se situe dans Orange County, en Californie, elle est donc très facile d'accès. En dépit de ces conditions pas franchement idéales, il y a toujours suffisamment de swell pour surfer à Huntington Beach et l'énorme jetée en acier est parfaite pour les spectateurs. En conséquence, c'est l'endroit rêvé pour organiser des compétitions.

WITCHES ROCK

Costa Rica

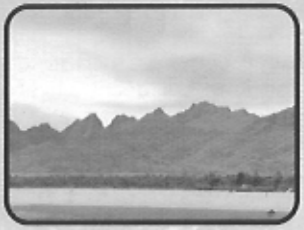
Nombre d'objectifs requis pour déverrouiller : 42

Merveille secrète des tropiques, Witches Rock est une destination privilégiée pour les surfers en Amérique centrale. Cette droite aussi puissante qu'un train de marchandise est considérée comme une des vagues les plus rapides du monde. Witches Rock est un spot parfait pour les accros de la vitesse.

PIPELINE

Hawaii

Nombre d'objectifs requis pour déverrouiller : 53



Pipeline est probablement la vague la plus convoitée et la plus médiatisée de la planète. Le spot se trouve au milieu de la côte nord d'Oahu, le North Shore, et a longtemps été considéré comme un endroit trop dangereux pour surfer. Les vagues cassent en effet au dessus de trois reefs et elles sont extrêmement creuses : les wipeouts t'enverront directement rebondir sur ce fond tranchant. C'est le rêve de tout surfer de surfer le Pipe au moins une fois dans sa vie.

TEAHUPOO

Tahiti

Nombre d'objectifs requis pour déverrouiller : 64

Considérée comme la vague la plus puissante de la planète, Teahupoo a un closeout (instant où la vague se ferme) extrême qui peut se révéler fatal, même pour les surfers les plus expérimentés. Il faut ramer pendant 15 bonnes minutes pour arriver au décrochement dans le récif. La lèvre est aussi épaisse que haute et tu devras faire ton take-off en dessous d'elle pour éviter que la vague t'envoie percuter le reef avec une violence mortelle.

Garantie limitée pour votre copie du jeu Xbox "Transworld Surf"

Garantie de bon fonctionnement du Jeu-Vidéo acheté

Le présent Jeu-Vidéo dispose d'une garantie de bon fonctionnement conformément aux dispositions légales nationales en vigueur dans le pays dans lequel il a été acquis, étant précisé que cette garantie ne saurait être inférieure à 90 (quatre-vingt dix) jours suivant la date d'acquisition dudit Jeu-Vidéo (preuve d'achat à l'appui).

Il est entendu que la présente garantie ne s'applique pas :

1/ au Jeu-Vidéo acquis dans le but d'être exploité à titre commercial ou professionnel (toute utilisation à de telles fins étant strictement interdite);

2/ si le disfonctionnement du Jeu-Vidéo résulte d'une mauvaise manipulation, d'un accident ou d'un usage impropre du fait du consommateur.

Le consommateur pourra adresser ses questions relatives à la présente garantie au revendeur auprès duquel le Jeu-Vidéo a été acheté ou en s'adressant à la hot line de l'éditeur du Jeu-Vidéo dans le pays d'acquisition du produit.