

[HOME](#)[ACTUS](#)[FOCUS](#)[DOWNLOAD](#)[ASTUCES](#)[FORUM](#)[TOUT](#)[PC / XBOX](#)[SONY](#)[SEGA](#)[NINTENDO](#)

Dernière édition : jeudi 29 mars 2001 20:15:00

SSX - Test

15/12/00 19:07:00



Ce jeu de glisse offre les plus impressionnants "rides" depuis WipEout sur N64. Vertiges et creux à l'estomac garantis. Avec une maniabilité d'enfer, la neige va fondre pour longtemps.

Par : Bliss

[ENVOYEZ CET ARTICLE](#)[VERSION A IMPRIMER](#)[ARTICLE PRECEDENT](#)[RETOUR](#)[ARTICLE SUIVANT](#)[VIDEO DU JEU](#)[SSX](#)[EN SAVOIR PLUS](#)

Ne cherchez pas plus loin le meilleur jeu Playstation 2 du moment, il est là. SSX n'est sans doute pas la démo technologique attendue sur Playstation 2, en revanche il s'agit bien là d'un jeu complet, maniable, extrêmement rapide, et ébouriffant.

La Playstation 2 se moque du joueur

Autant le dire tout de go, dès les premières images des circuits on se demande un peu si le programme (et la Playstation 2 toute rutilante) ne se moque pas de nous. **La piste qui va bientôt être descendue par six snowsurfers décidés est balayée par une caméra aérienne qui saccade outrageusement !** Les premières fois c'est franchement embarrassant vis à vis de cette console soit disant ultra perfectionnée, après quelques descentes, tout est pardonné. Sur Playstation 2 comme sur n'importe quelle console, un bon jeu est un bon jeu, et des défauts graphiques ici et là ne changent rien à un programme, par ailleurs, finement réglé.

La Playstation 2 tousse mais le joueur respire bien

Or donc, les présentations aériennes des circuits sont saccadées et, en pleine course échevelée, quand les six athlètes des neiges se retrouvent sur le même écran, le framerate (*vitesse de rafraîchissement de l'écran*) baisse assez pour se faire remarquer. Oui, malgré toute sa puissance de calcul, la Playstation 2 peine à tout faire simultanément. Certains expliquent ce problème par un anti-aliasing (*lissage des contours*) appliqué à posteriori. Peu importe, ce qu'il faut savoir avant tout c'est que jamais le contrôle du personnage n'est altéré par ce problème graphique. **Quelle que soit la vitesse et les risques pris en plein saut, le joueur reste à 100 % maître de son cascadeur des neiges.** Plus tard, une fois les saccades amèrement "acceptées", l'ampleur et l'ambition des circuits présentés finissent par prendre le pas sur les critiques. Car c'est une chose de voir le circuit de haut, c'en est une autre de le descendre en personne !

Chaque Mode de jeu complète les autres

Pas très original dans sa structure, SSX assure pourtant sur tous les tableaux. Les six circuits (*plus un spécial "Pipe" et un Hors Piste écologique*), se débloquent au fur et à mesure des finales gagnées dans le mode Championnat. Les planches, les nouveaux surfers et leurs tenues sexy deviennent disponibles en fonction des cascades et autres "Tricks" réussis dans le mode Show Off (*où le but du jeu est de faire le plus de figures aériennes*). A la manière des RPG, des points d'expérience sont attribués aux sportifs méritant, et le joueur les répartit entre différentes caractéristiques à sa disposition (*vitesse, agilité, stabilité, etc*). Même hors des pistes le joueur tient donc les rennes du programme, et comme l'interface est totalement conviviale. **Tous les modes s'enchevêtrent et se complètent parfaitement. Ils incitent le joueur à aborder le jeu de plusieurs manières tout en lui laissant la sensation de participer à un tout qui progresse.** En exploitant astucieusement ce procédé de multi-entrées, SSX est donc un de ces émules réussis de Gran Turismo. Toutes les sections du jeu participent au tout et c'est au joueur de choisir selon son humeur et ses aptitudes comment l'aborder.

Astuces SSX (PS2)

Actu

Psst... le meilleur jeu Playstation 2
Electronic Arts étale son planning PS2
Playstation 2 : les 28 jeux du lancement US
PS2 : liste exacte des premiers jeux
ECTS 2000 : SSX sur PS2
5 jeux EA Sports pour la sortie de la PS2
NBA Street : les auteurs de SSX se mettent au Basket !
SSX : la version DVD
Prix AIAS : Diablo 2 et SSX, jeux de l'année
Les jeux PS2 dominent les charts US et Jap'
SSX : 24 images secondes sur PS2

[TOUT SUR](#)[SSX](#)

Là où SSX, devient vraiment réussi c'est quand son contrôle physique fait encore mieux que sa structure organisationnelle. Une fois sur les pistes tout est possible. A la Road Rash, le stick analogique droit de la Dual Shock 2 permet de donner des coups aux adversaires qui vous frôlent de trop. A la 1080° Snowboarding sur Nintendo 64, le saut se prépare en appuyant (flexion) sur un bouton qu'il faut relâcher pour sauter (projection). **Le stick gauche offre un contrôle analogique d'une souplesse rare, freiner en pleine descente, s'accroupir pour prendre de la vitesse, s'agripper aux virages grâce à des angles périlleux...** Tous les risques sont permis et un joueur se surprend lui-même à chaque descente.

Les figures ne rigolent pas

Le nombre de figures à disposition de chaque athlète est digne d'un jeu de combat (50 figures et combos !). Chacun d'eux a d'ailleurs une section propre où sont listés tous les tricks dont ils sont capables. Il faut alors les réussir en pleine compétition pour les "débloquer" et obtenir des bonus et des points d'expérience. Une fois un saut réussi, tous les boutons sont mis à contribution pour faire des "grabs" (*attraper la planche avec une main*), des "spins" (*tourner sur soi-même*), des "flips" (*sauts périlleux avant ou arrière*). Selon les modes, des flocons de neige géants permettent de décupler, en les traversant, les points obtenus grâce aux figures. **Autre détail bien implémenté, plus vous réussissez de sauts de la mort ou de figures audacieuses, plus votre jauge d'adrénaline augmente.** Cette jauge graduée accorde en fait des "boosts" au surfer qui, d'une pression brève ou continue sur le bouton Carré, peut alors accélérer sur de courtes distances.

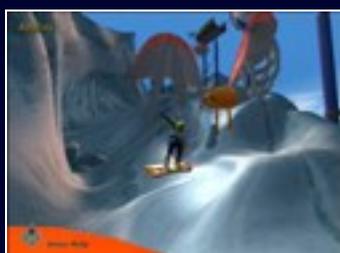
Mieux encore, si par malheur le surfer reste bloqué contre un mur dans l'impossibilité de se mettre dans l'axe de la piste, une pression sur le bouton Select remet instantanément en piste... en tapant dans le stock d'adrénaline / boost ! Quand on vous dit que tout est bien pensé et imbriqué.

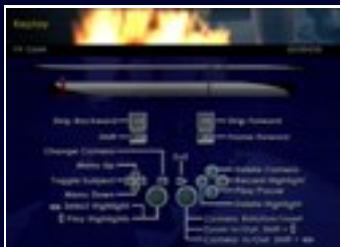
SSX sur la première place du podium des jeux de glisse

En terme de maniabilité, SSX devient directement la référence en sport de glisse. Du côté futuriste on pensera sans doute un peu à WipEout, mais SSX impressionne beaucoup plus avec ses pentes verticales à + de 35°, et les personnages ont un maniement beaucoup plus subtil et complet que les engins anti-gravité. **Du côté neige on se réfèrera au summum du genre avec l'inégalé 1080° Snowboarding sur Nintendo 64, auquel SSX enlève par surprise, la couronne.** C'est que les pistes sont nettement plus grandes, plus longues, plus cabossées, moins écologiques mais beaucoup plus sportives et donc plus dynamiques pour le joueur que le chef d'oeuvre de Nintendo. Ce n'est pas pour rien qu'il y a une jauge d'adrénaline...

Avec ce premier titre portant le label E.A Sports Big, Electronic Arts frappe juste et fort. D'abord exercices libertaires (free) avant de devenir de véritables disciplines, les sports extrêmes correspondent à une attitude, un mode de vie avec un style particulier. SSX tape dans le mille. Les personnages, sans doute un peu bande dessinée mais réalistes quand même, ont du style et du bagout. Ils parlent tous leur langue d'origine et ont des postures qui leur appartiennent en propre. Les planches et les fringues sont originales et, à moins d'être allergique aux couleurs, chacun devrait y trouver un alter ego avant de se jeter dans le vide. Les musiques techno dance, big beat, trip-hop, sont du meilleur cru, les bruitages parfaits dans le genre, les commentaires off encourageants (*et non énervants*), et tout est paramétrable. De la vue hélico au plan rapproché, plusieurs caméras sont à disposition et donne tout à coup la mesure de la puissance de la console. Cerise sur un gâteau déjà plein de chantilly (*ou enneigé, si vous préférez*), un mode replay complet avec arrêt sur image, accéléré, chapitrage et système d'édition et de montage permet de garder un souvenir best of de ses exploits. **Même si SSX souffre de quelques défauts graphiques pour une machine de ce calibre, le gameplay est si souple et sophistiqué qu'il balaie toute hésitation.** **Et nous n'avons rien dit sur le meilleur du jeu, que disons-nous, l'essentiel du jeu : LES PISTES. Parce que là, alors là, vraiment, cest...**

François de la Boissière





Note générale: 8,5 / 10

Côté plus : La maniabilité
 Le tracé audacieux des pistes
 La profondeur de jeu
 L'ambiance sonore
 Le mode 2 joueurs
 L'éditeur de Replay

Côté moins : Les saccades lors des présentations
 L'IA un peu sévère dans les finales
 Graphismes pas toujours très net