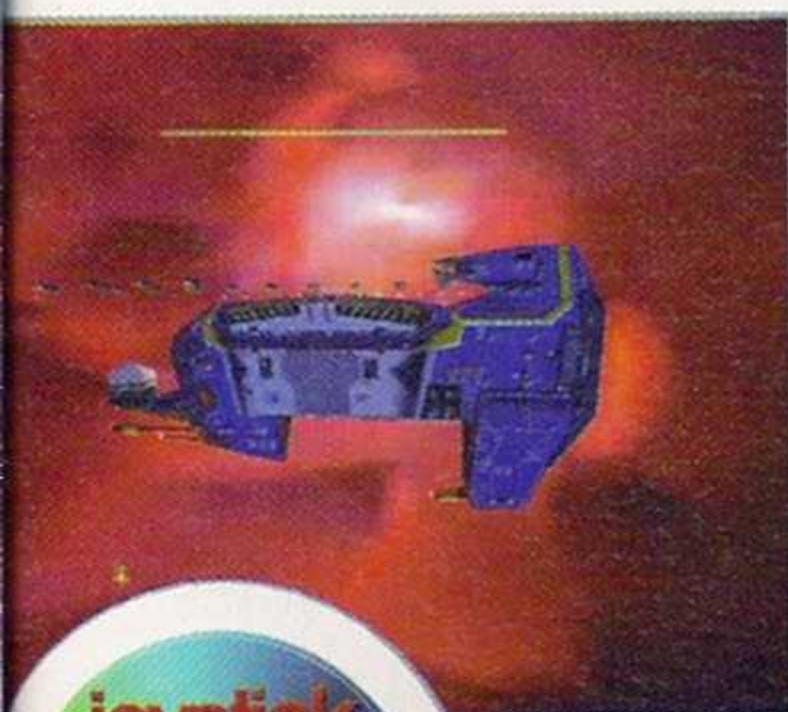


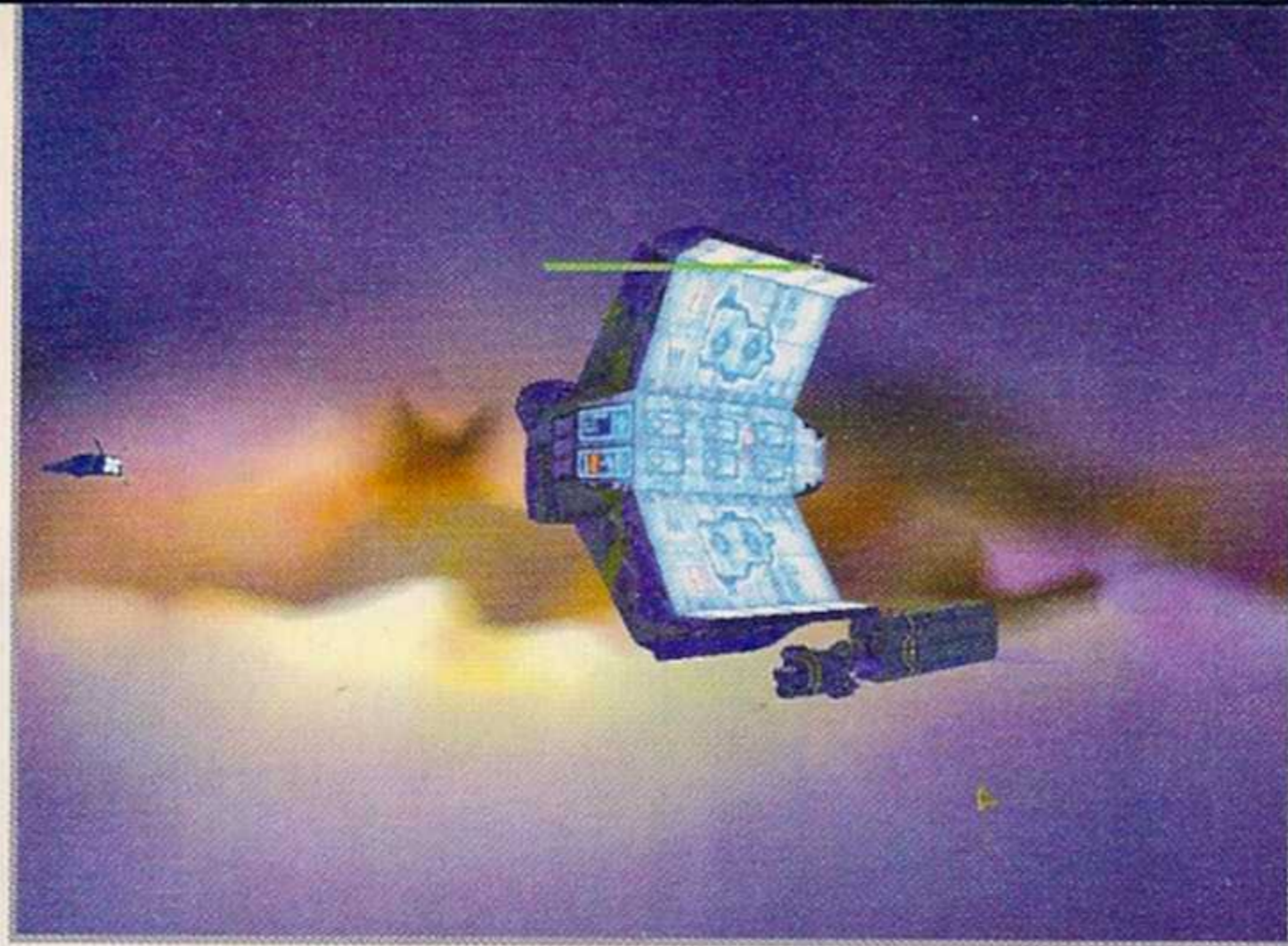
Test



Homeworld

Stratégie temps réel en 3D pour tous joueurs - PC CD-Rom





Depuis que je travaille à Joystick, j'ai eu deux grands chocs dans ma vie d'homme de goût. Le premier, c'est d'avoir vu Seb débarquer un après-midi pour nous présenter, hilare, sa dernière création culinaire : la tarte au slip (Eminence, je crois). Le second, c'est lors de l'E3 1998 à Atlanta, quand j'ai vu Homeworld pour la première fois.



C'est bien simple, je ne voulais plus quitter le stand de Sierra où le jeu était présenté. J'y suis repassé tous les jours, j'ai tiré lansolo de son Outcast'o'mania pour l'y envoyer, et j'ai même submergé Wanda de paroles (et ça, faut le faire, croyez-moi) alors qu'elle voulait juste trois lignes dans son reportage pour le site Web. Je n'en revenais pas. Pensez donc, un jeu dans l'espace croisé avec un jeu de stratégie temps réel ! Et beau à pleurer avec ça. En plus, c'était le tout premier bébé d'une équipe de jeunes canadiens (Relic). Et puis, le temps passait, et à force de retards, on s'inquiétait... Mais rassurez-vous, l'accouchement s'est bien passé, la maman va comme elle veut, on s'en fout, mais le bébé se porte comme un charme. Il fait déjà 1280X1024 et 32 bits à la naissance : balèze le morveux, non ?

De quoi qu'il cause ?

C'est d'un jeu de stratégie en temps réel, dans l'espace, entièrement en 3D, que je vous cause. Un jeu au fonctionnement

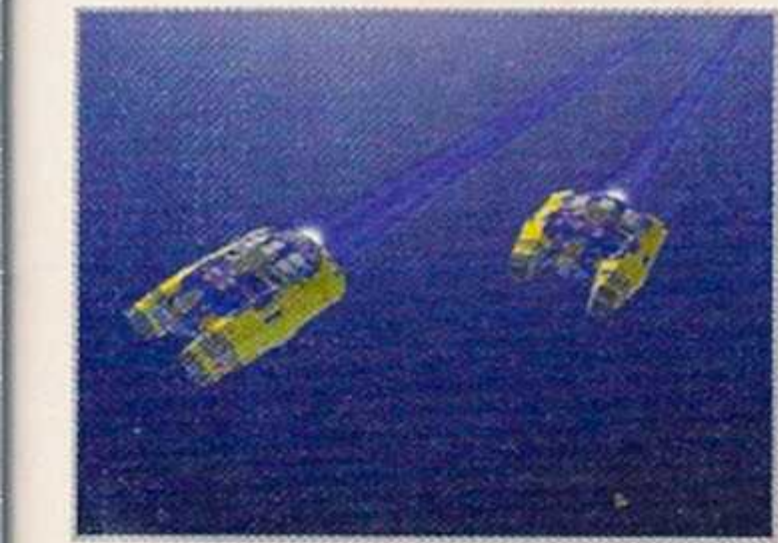
relativement classique (management de ressources simple, construction d'unités et gestion des upgrades technologiques), révolutionné par un principe bête comme chou : la totale liberté de déplacement dans les trois dimensions. Devant, derrière, à droite ou à gauche, mais aussi vers le haut ou vers le bas, tout est possible. Comme tout se passe dans l'espace interstellaire, vous êtes libre de regarder vos unités ou celles de l'ennemi sous tous les angles. Et à ce stade, en principe, vous pouffez de rire en pensant que Blizzard a osé appeler son dernier jeu « Starcraft ». Ah, ah, vous riez. Le vrai Space Opera, il est là, dans ces engins gracieux ou menaçants dont vous suivez les sillages ; dans les paysages spatiaux d'une grande beauté où les effets de lumière sont saisissants ; dans la musique irréaliste qui pousse à vous demander si c'est vraiment la chaleur qui fait fumer votre processeur ; dans la gestion 3D des sons, qui superpose les conversations radio grésillantes des pilotes en plein combat au grondement des moteurs de votre destroyer interstellaire ; dans la furie, enfin, de combats gigantesques et épiques qui mettent aux prises des dizaines de vaisseaux de tailles variées, comme aux meilleurs moments Star Wars. Homeworld, c'est avant tout une immersion incroyable.

Il revient,
et il est pas content

Bien sûr, c'est d'abord la qualité de la réalisation qui permet cet effet de dépaysement. À cet égard, la musique mérite

Elle est belle, notre démo exclusive, elle est belle !

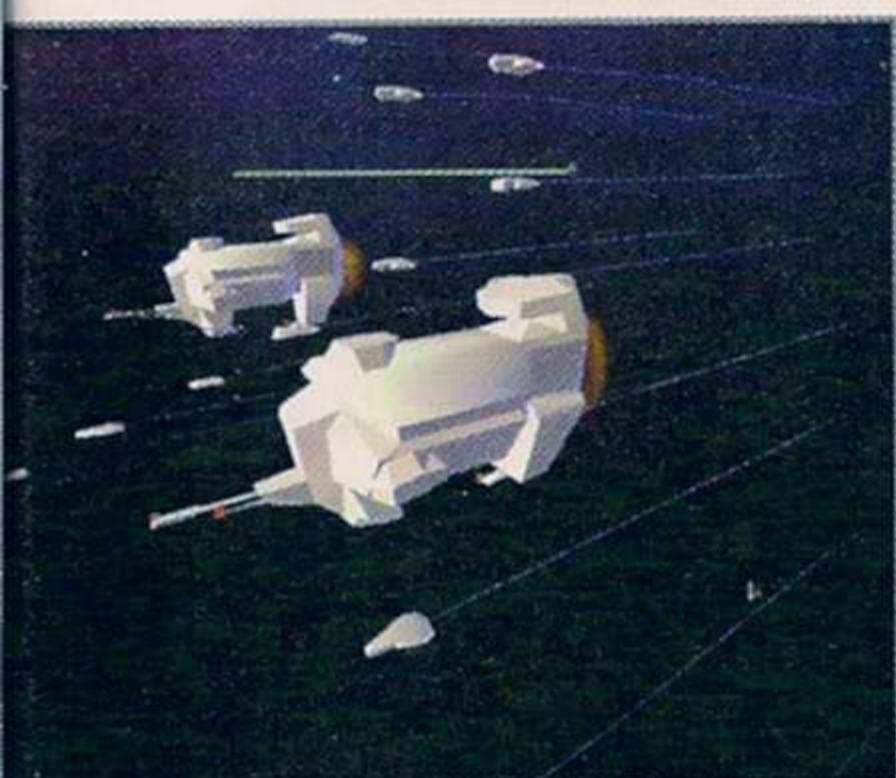
Comme le monde est bien fait, et que Joystick vous aime (si, si), vous trouverez dans le CD de ce même magazine la démo jouable de Homeworld. Outre le tutorial complet (et indispensable), vous pourrez vivre le début de la campagne solo (3 scénarios) et même essayer le jeu en mode escarmouche sur une carte multijoueur. On vous soigne, non ? Attention, cependant : la démo semble souffrir des mêmes problèmes que ma version bêta, alors évitez le mode OpenGL dans les options vidéo et restez sous Direct3D. Dernier détail : désolé pour les anglophobes, cette démo est entièrement en anglais.



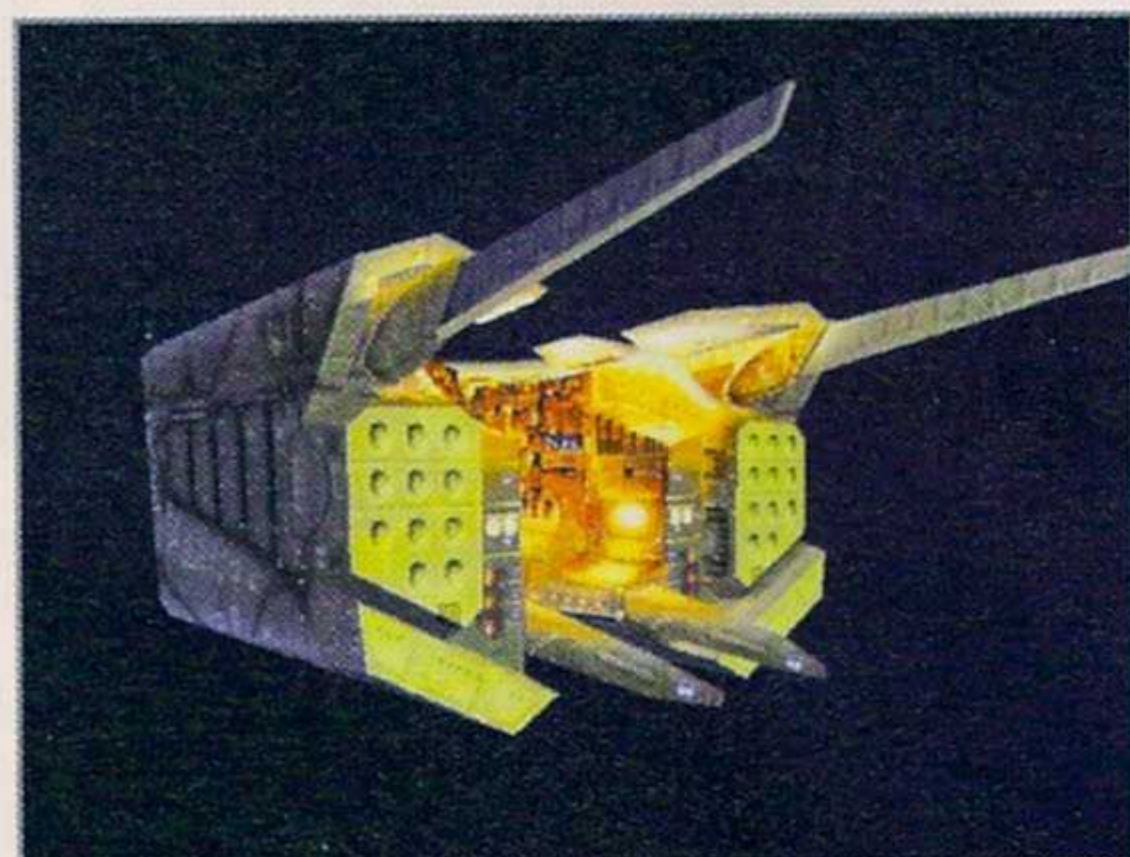
Test

Homeworld

Un petit bug graphique passager permet de réaliser que les objets 3D, dans Homeworld, ne sont pas des formes polygonaux très complexes : ce sont surtout les textures plaquées qui sont magnifiquement travaillées. ▼



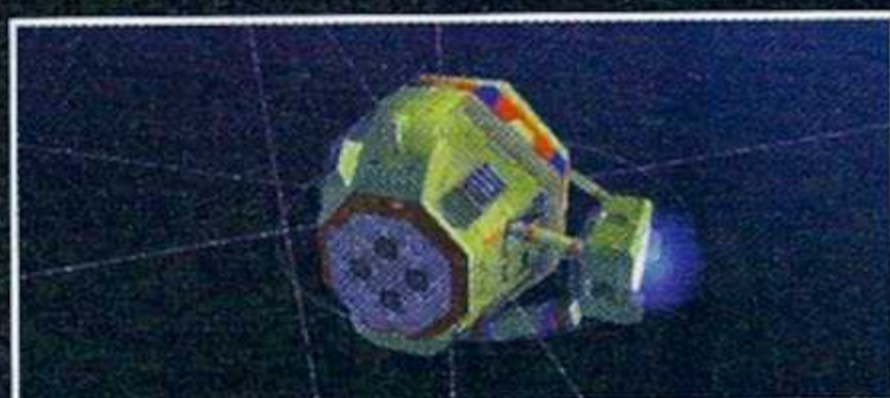
une mention toute spéciale. Mais nos coyotes de canadiens ont également énormément bossé sur l'histoire et l'ambiance du jeu solo. Et travailler, ça ne veut pas dire pondre une bible de 600 pages de background inutile, en inventant des noms avec peu de voyelles pour faire exotique. Ici, travailler, ça veut dire faire un incroyable boulot pour rendre le jeu en solo le plus cinématographique possible. Non seulement l'histoire est prenante et richement dotée en rebondissements et détours bien venus, mais en plus, elle est agrémentée de différentes séquences



d'explication, tantôt en cinématiques (avec un somptueux travail sur le cadrage et le montage), tantôt en illustrations noir et blanc légèrement animées. Parfois, en cours de partie, l'écran se rétrécit progressivement façon 16/9°, et c'est comme si un narrateur prenait la main quelques instants pour enrichir votre aventure avant de vous laisser suivre le cours du jeu. On se laisse d'autant plus prendre au jeu, que comme dans Warzone 2100, les missions s'enchaînent sans remise à zéro : on commence une nouvelle étape de l'histoire en gardant les troupes qui ont fini la précédente. L'histoire, parlons-en un peu, mais pas trop. Imaginez votre peuple, vivant à la dure sur une planète inhospitalière au possible. Un jour, des chercheurs tombent en plein désert sur les vestiges d'un immense vaisseau spatial, extrêmement ancien. Après des années d'études minutieuses, de congrès savants et de colloques à Vienne, il n'y a plus de doute : ce vaisseau est celui qui a amené vos lointains ancêtres, ce qui signifie que vous n'êtes pas originaire de cette planète comme vous l'aviez cru. Zut. Et voilà tout un peuple saisi par l'urgence d'une quête ambitieuse : retrouver votre monde d'origine (le fameux Homeworld). Des années passent, vos savants donnent des conférences à droite à gauche et apprennent beaucoup des ruines du vaisseau ; vous êtes bientôt capable de construire un gigantesque vaisseau-mère qui sera le fer de lance de votre mission de recherche. Alors que vous revenez d'un petit saut dans l'hyperespace pour tester les moteurs flambant neufs de votre paquebot géant, stupeur : votre planète a été proprement rasée pendant votre absence et toutes les installations orbitales détruites. En récupérant la boîte noire d'une épave, vous découvrirez qu'une flotte se réclamant d'un empire inconnu a condamné votre planète et votre peuple à mort parce que vous aviez enfreint une loi (dont vous ignoriez l'existence) vous interdisant d'acquiescer les technologies hyper-spatiales. Du coup, trop de colère en vous il y a, jeune Jedi, et vous vous lancez à la pour-

Les armes secrètes

Homeworld dispose aussi d'unités qui sortent des sentiers battus et qui se battent avec autre chose que des canons ou des missiles. Cela dit, sur 27 unités disponibles, seules deux sont spécifiques à un camp ou l'autre.



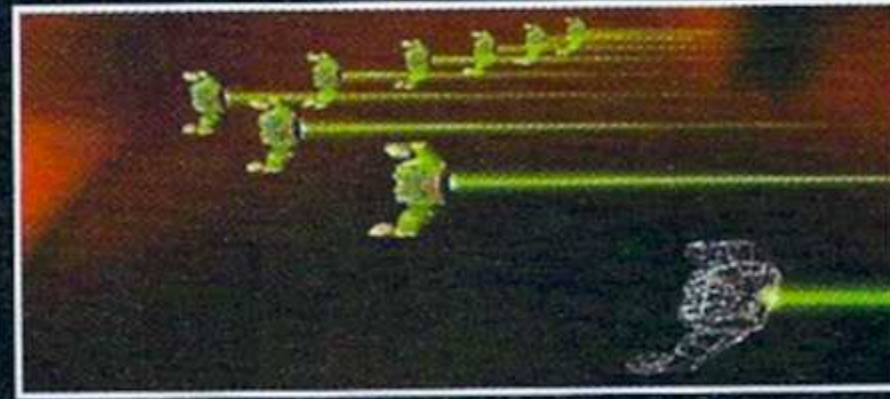
Générateur Gravwell (Kushan et Taliidan) : ce petit traître génère un champ de force assez étendu qui immobilise sur place les vaisseaux légers, comme des mouches sur une toile d'araignée.



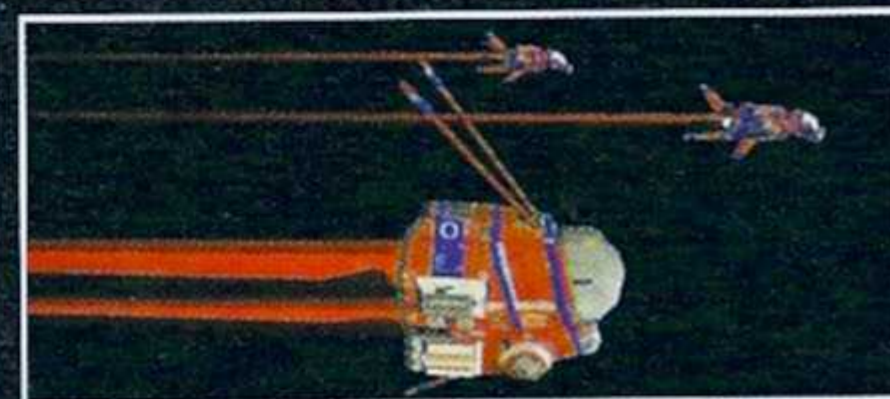
Générateur de camouflage (Kushan et Taliidan) : une unité fourbe qui rend invisibles et indétectables les unités proches.



Cette frégate Kushan lance des dizaines de drones autour d'elle, formant une protection rapprochée diabolique.



Les chasseurs furtifs Kushans peuvent se rendre invisibles et attaquer en toute impunité un adversaire non-préparé.



Les chasseurs de défense Taliidans volent en binômes avec d'autres vaisseaux qu'ils protègent des tirs adverses.



Cette frégate Taliidan peut générer un champ magnétique qui détourne les tirs, ou même les renvoie.

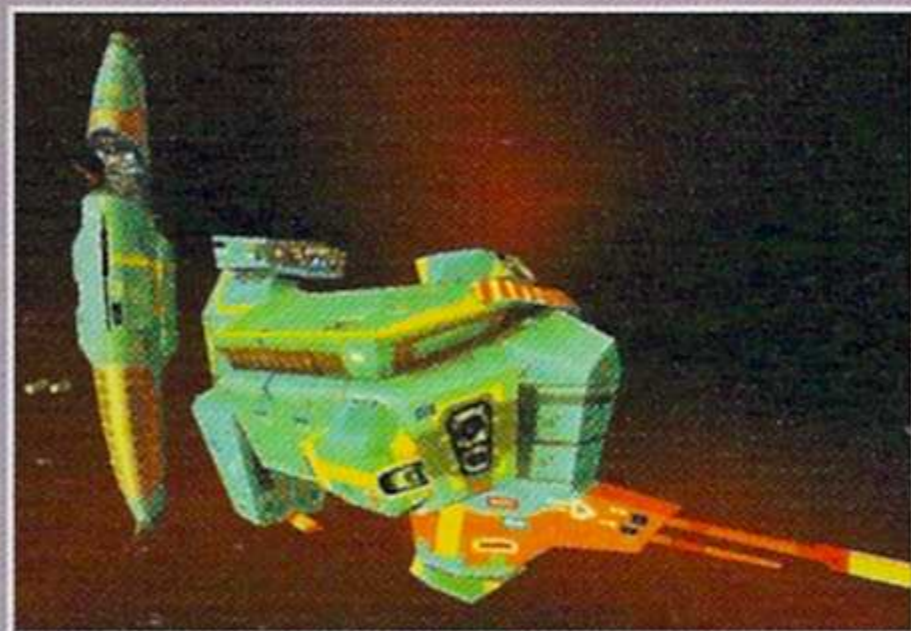


La config qui va bien

L'avantage d'Homeworld, c'est que vu la beauté du mode software, il y en a vraiment pour tous les goûts, du Pentium 200 sans carte 3D au P450 avec TNT 2.



Mode software, 640x480, toutes options au minimum.



Mode Direct3D, 1024x768, couleurs 32 bits, toutes options au maximum.



▲ Vu du dessous, un collecteur de minéral vient s'amarrer à un porte-aéronefs. « In the navy... »



▲ Rien de tel qu'un petit saut de l'hyperespace à l'aube pour vous mettre en appétit...

suite de la flotte criminelle, première étape de la quête de votre monde natal. Ta-tata !

Un moteur tout public

Avant de partir, vérifions donc l'état de la mécanique. Bonne nouvelle pour les petites config, le mode software est magnifique et tout à fait praticable sans trop sacrifier de plaisir. La config minimum officielle (un P200 MMX sans carte 3D et avec 32 de Ram) me paraît un peu optimiste. Cela dit, en enlevant les textures de fond et quelques autres options gourmandes, le jeu solo est parfaitement jouable sur un vrai P200 MMX (64 Mo de Ram) avec une petite carte accélératrice genre 3dfx. Bien entendu, Homeworld gagne beaucoup à être vu sur une bécane dotée d'une bonne carte accélératrice permettant le 1024x768. Les plus bourgeois d'entre vous pourront taper le 1280x1024 en 32 bits, mais très honnêtement, un P266 avec une Voodoo 2 permettra de planer tranquille en 800x600 (16bits) sans que la différence de qualité soit vraiment flagrante. Hop, vous voilà prêt pour le grand trip de l'espace infini, tout ça.

C'est comment qu'on fait ?

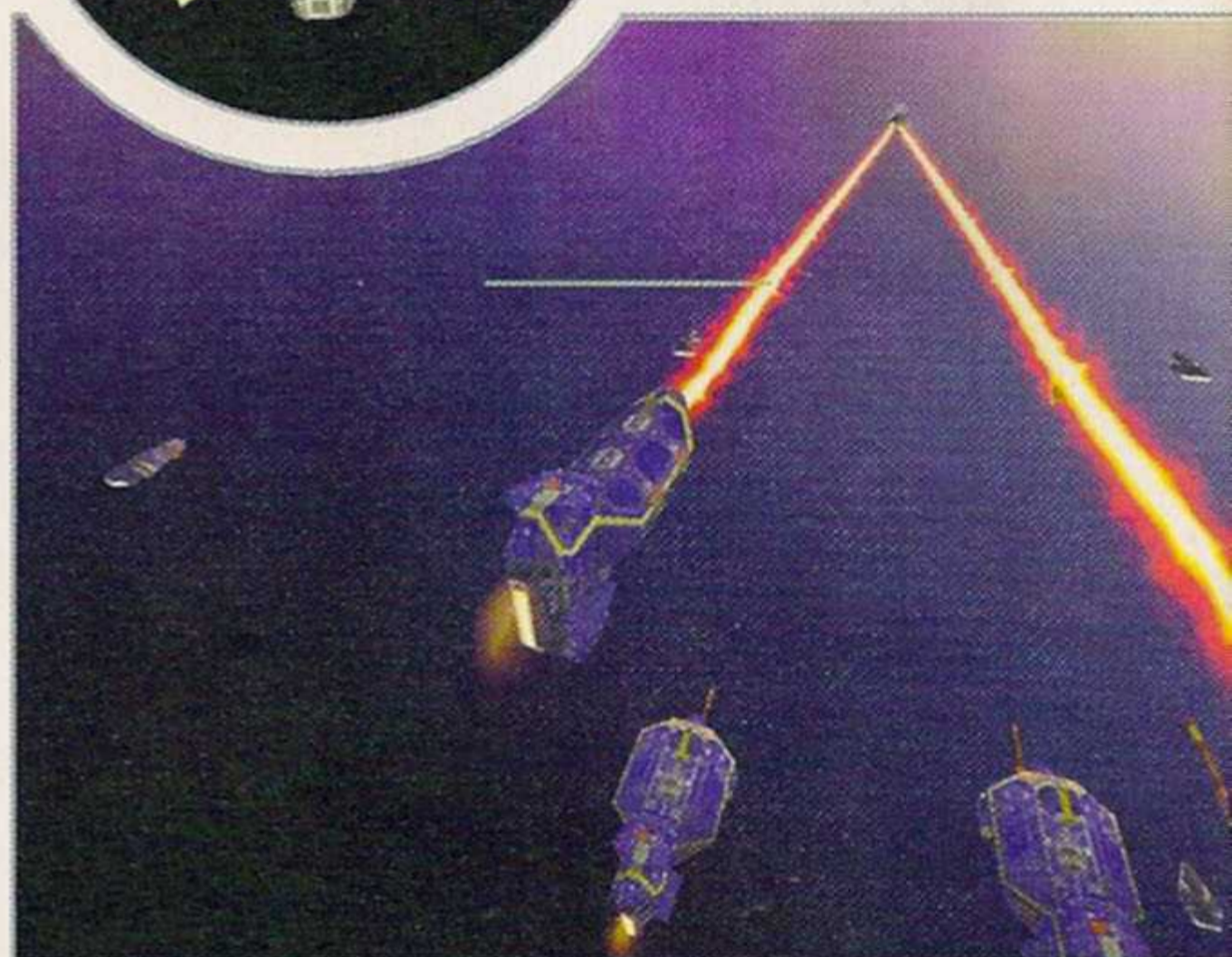
○ n lâche le volant Force Feedback, qui ne va pas nous être utile, et on reprend gentiment sa souris à molette. Voilà. Pas



▲ Une des missions vous demandera de protéger votre vaisseau-mère des chocs lors de la traversée d'un champ d'astéroïdes.



La Frégate à l'ons gagne en punch à longue portée ce qu'elle perd en défense rapprochée. Elle est substantiellement plus chère. ▼



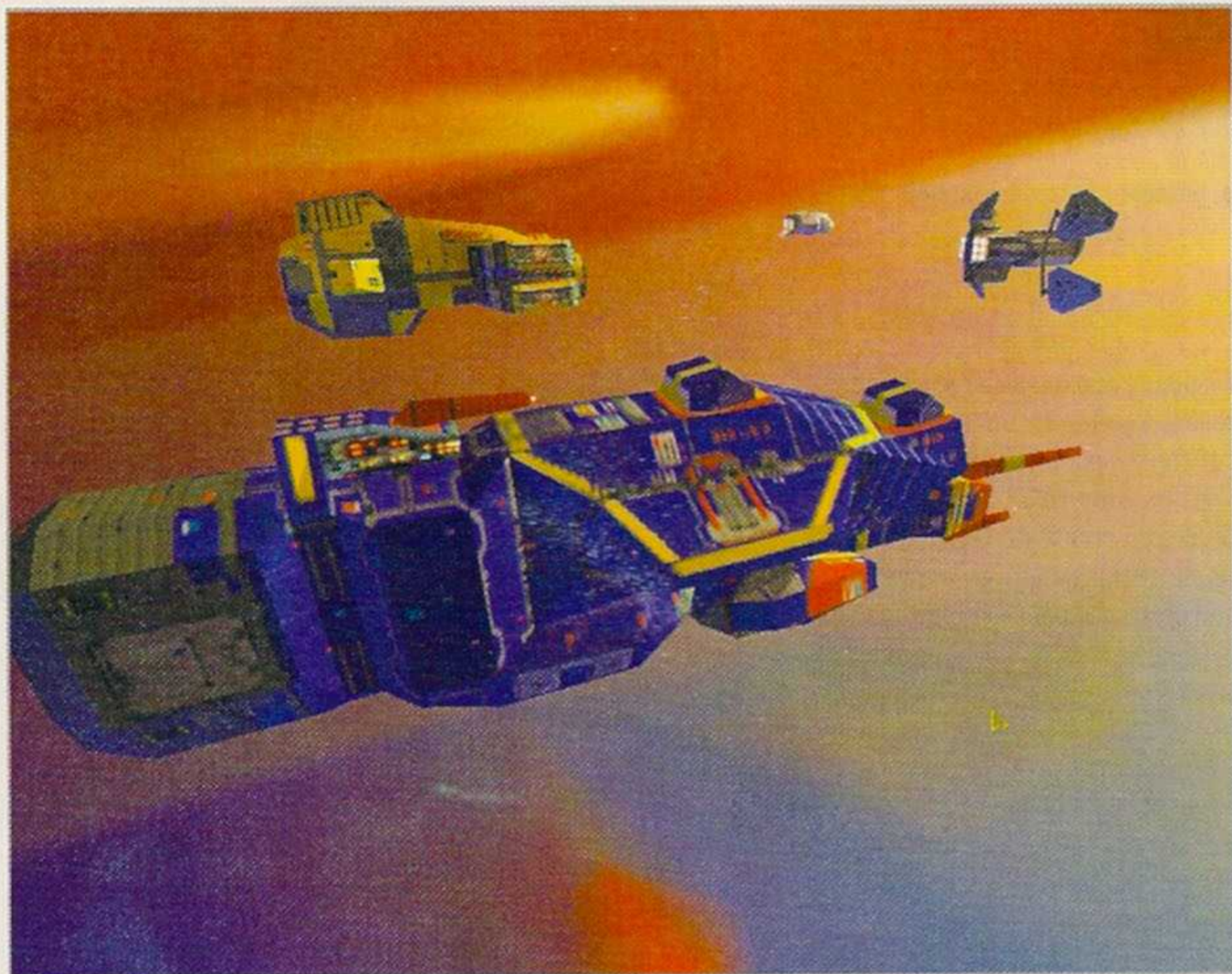
astuces
et
codes
inédits
3615
cheat
solutions complètes

Test

Homeworld



de panique, l'interface est un modèle du genre et elle est servie par un tutorial de grande classe. La sélection se fait avec le bouton gauche, classiquement. Le bouton droit, maintenu appuyé, permet à la souris de déplacer la caméra autour de l'objet sélectionné, tandis que la molette zoome ou dé-zoome à volonté. Dans Homeworld, la caméra n'est pas libre à la façon d'un Warzone 2100 par exemple : on fait toujours le point sur un vaisseau ou un groupe de vaisseaux. Certains trouvent gênant de ne pas pouvoir déplacer la caméra, avec les touches de direction par exemple,



▲ Une escadre de frégates, protégées par des corvettes légères en formation « Sphère ».

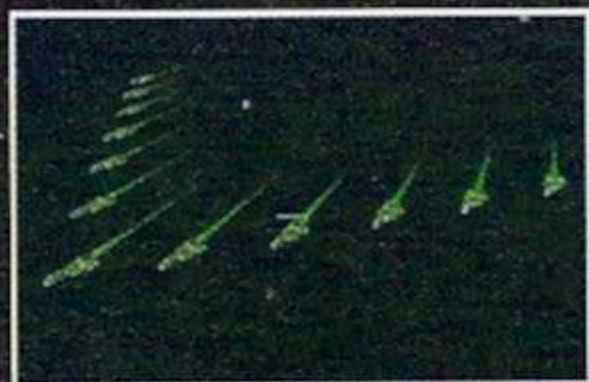
mais en fait, c'est juste un pli à prendre, et être toujours fixé sur un appareil empêche que l'on se perde dans l'univers 3D. Les mécanismes de jeu sont très classiques et très simples, même un peu trop : on récolte des unités de ressources en envoyant des collecteurs extraire du minerai dans des champs d'astéroïdes ou du gaz dans les nébuleuses (c'est une seule ressource, en fait), exactement comme dans C&C. Une fois le butin déposé à la base, on peut utiliser une certaine somme pour construire des vaisseaux. Les upgrades, c'est-à-dire les nouveaux types d'unités, s'obtiennent par la recherche technologique : plus on construit de vaisseaux scientifiques (6 maximum), plus la recherche va vite, ou plus on peut lancer de recherches simultanées. La recherche ne coûte rien, elle met du temps à se faire, c'est tout. En pratique, chaque recherche donne droit à un nouveau vaisseau et il y a 27 unités différentes, ce qui n'est pas énorme. C'est là que le haut commence à blaser, et le bât à blesser. Hum, oui, je sais, c'est idiot.

Viens là que je te pousse

Comme tout jeu de stratégie temps réel qui se respecte, Homeworld est prévu pour être pratiqué à plusieurs. En plus du réseau local, il sera ainsi possible de s'affronter jusqu'à 8 sur le serveur de Sierra : Won.net. Mais le jeu ne propose que deux peuples différents, et encore, leur principale différence est graphique : la plupart des unités sont en effet communes, à l'exception de deux par camps (voir encadré « Les armes secrètes »). Si les batailles rangées entre frégates et autres bâtiments principaux (le tout au milieu d'une nuée d'intercepteurs se donnant la

Au bonheur des ordres

Les formations que vous pouvez assigner à vos troupes auront une importance déterminante pour leur efficacité au combat. Elles sont au nombre de 6, accessibles directement par les touches F5 à F10. Chacune a ses avantages et ses inconvénients, et convient plus ou moins aux différents types d'appareils. Enfin, la touche F11 vous permet de définir la formation de votre choix.



La formation en Delta n'est pas un modèle d'efficacité (sauf chez les olés sauvages), mais elle a le mérite d'être claire.



La formation en Ligne n'est recommandée que pour les petits groupes (3 ou 4) de gros vaisseaux.



Le X est une bonne formation 3D pour tous les vaisseaux en attaque, bien que son côté « dense » offre une cible facile.



La Griffe est par excellence la formation d'attaque des chasseurs bombardiers, car elle concentre très bien la puissance de feu sur une seule cible.



Rudimentaire, mais impeccable pour vos bâtiments les plus importants, le Mur permet toutes sortes de combinaisons, en attaque comme en défense.

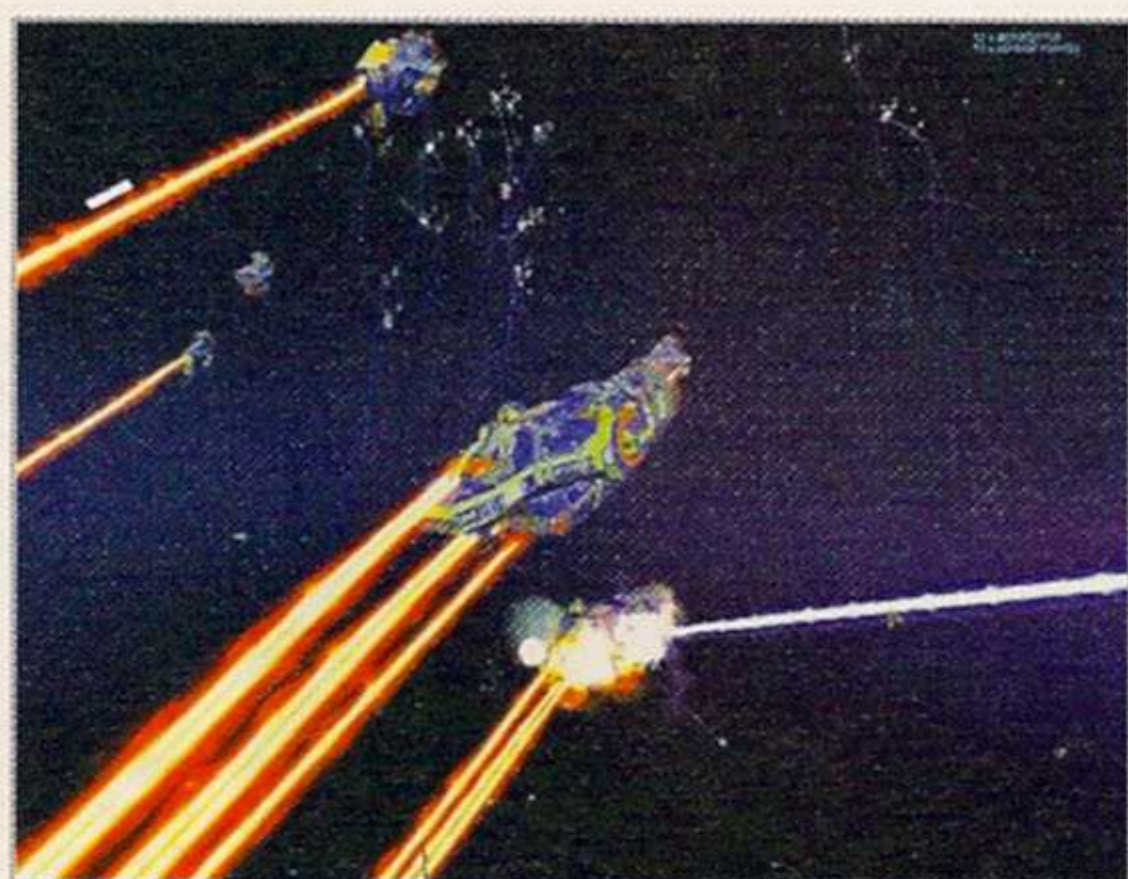


La Sphère est la formation idéale à adopter pour un groupe protégeant un vaisseau unique, mais elle est extrêmement rigide.



▲ Croyez-moi, ces salopards de petits moustiques de rien du tout vont vous faire passer un sale moment. Vous allez comprendre l'intérêt de la frégate à drones.

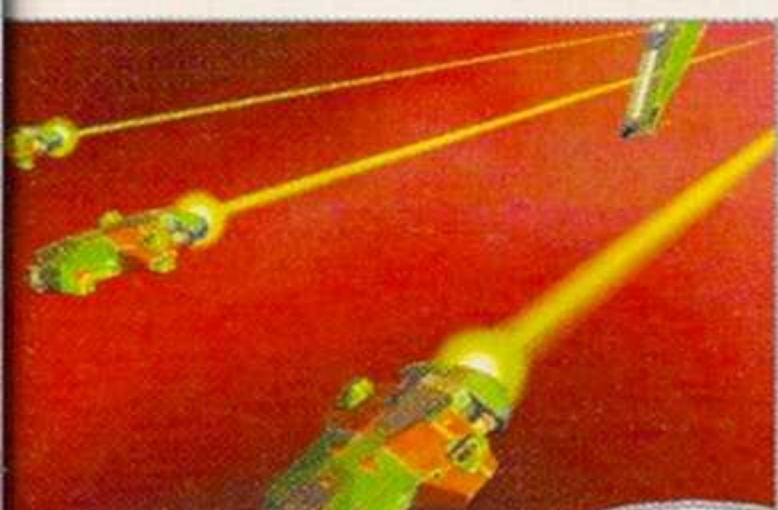
Au fond, Homeworld est un jeu tactique plutôt que stratégique.



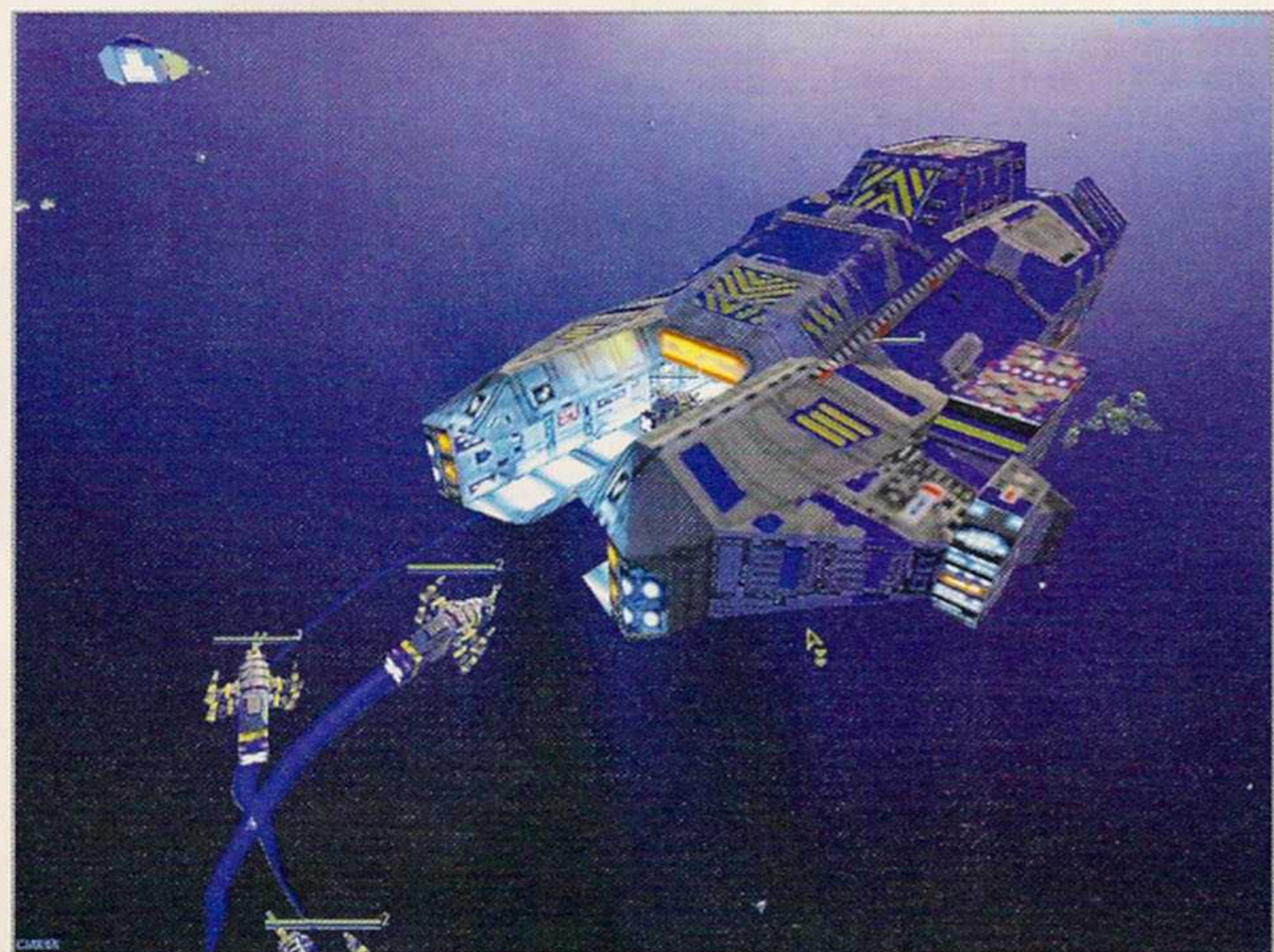
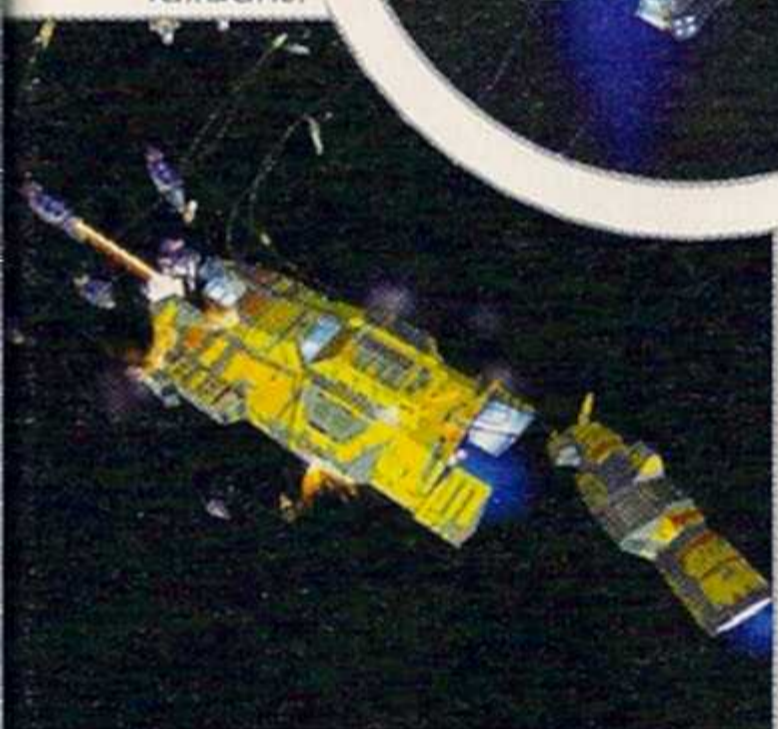
chasse) s'avèrent assez jouissives au premier abord, les quelques parties que nous avons faites nous ont laissé relativement perplexes sur la profondeur stratégique du jeu. On regrette vraiment que les cartes multijoueur ne comprennent pas de gigantesques champs d'astéroïdes ou cimetières de l'espace, dans lesquels les joueurs pourraient camoufler des flottes entières et échapper ainsi à cette cochonnerie de radar qui couvre systématiquement toute la carte. Il est d'ailleurs étonnant de voir que la campagne solo fourmille d'idées qui n'ont pas été traduites dans le côté multijoueur. Même si la faculté de faire des sauts dans l'hyperespace et les pouvoirs spéciaux de certaines unités permettent de créer des surprises, le vide des aires de jeu et les possibilités limitées en vaisseaux comme en technologies risquent de laisser les vrais stratèges sur leur faim. Du coup, Homeworld est un jeu tactique plutôt que stratégique : tout se joue pendant les batailles elles-mêmes. Il s'agit de bien gérer ses unités en combat, d'avoir prévu et choisi les formations adéquates et de réagir vite au milieu de la baston générale pour attaquer les vaisseaux adverses sur leurs points faibles, tout en évitant d'exposer les siens. On n'y retrouvera ni la richesse d'un Total Annihilation, ni la variété d'un Starcraft, mais une dimension originale où le micro-management et l'habileté aux raccourcis-clavier auront une importance capitale.

Conclusion

La principale déception, difficilement pardonnable, tient au nombre de missions solo. Une seule campagne, avec seule-



▲ Les corvettes multicanon Kushan sont moins impressionnantes que leur alter ego Taïdans.



▲ Avant de lui faire faire un bond hyperspatial près de l'ennemi, je charge mon porte-aéronefs ras la gueule avec des bombardiers et des corvettes multicanon.

Big tech is good tech

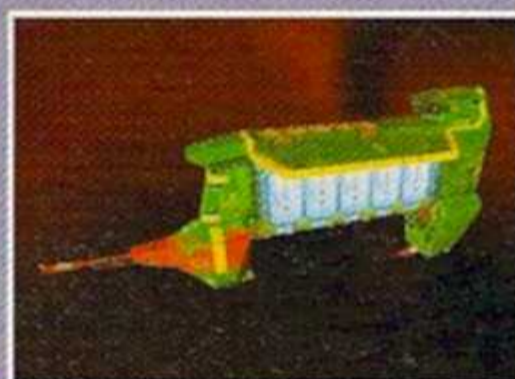
Ouais, les intercepteurs, c'est marrant un moment, mais on a vite envie de passer à des bâtiments de guerre plus sérieux. Le cœur de votre flotte sera constitué de ces vaisseaux principaux, allant de la simple frégate au croiseur lourd, en passant par le porte-aéronefs. À part le look évidemment, je n'ai vu que peu de différences entre Kushan et Taïdan.



La frégate d'assaut, la première unité sérieuse au-delà des différentes corvettes.



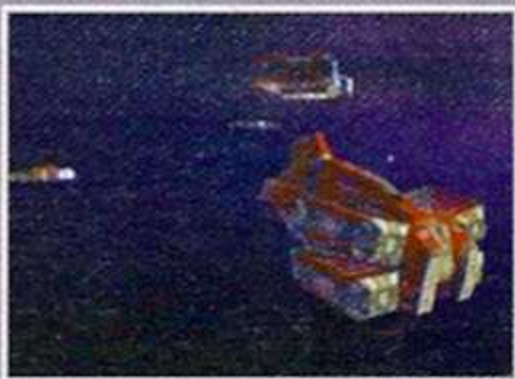
Le canon de la frégate à lon en fait une menace tout à fait réelle à distance, surtout en nombre.



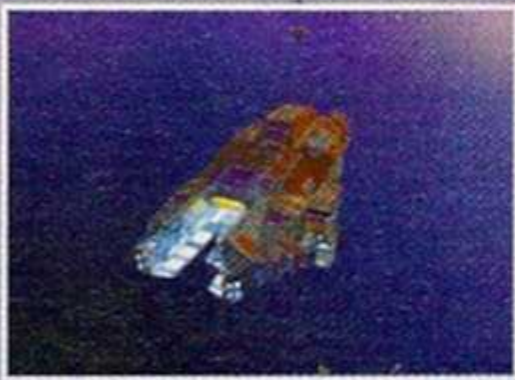
La frégate de support permet de ravitailler et réparer les autres vaisseaux.



Grosse armure et gros canons, le destroyer est une pièce importante de votre arsenal.



La variante lance-missiles du destroyer : moins costaud mais plus polyvalent.



Le porte-aéronefs abrite, ravitaille, répare et même construit tous les types de chasseurs et corvettes.



Voilà le plus gros bâtiment de guerre du jeu, le croiseur lourd : c'est le cauchemar des vaisseaux-mère.

TYPE	NOMBRE
LAN	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	8 (Won.net)



Mouvements, vecteurs et camemberts

Le mouvement totalement libre dans un univers 3D est la principale nouveauté de Homeworld, mais son fonctionnement n'est pas extrêmement intuitif. D'où l'intérêt de vous l'expliquer pas à pas, photos à l'appui. Vous verrez, ça a l'air complexe, mais on s'y fait très vite.



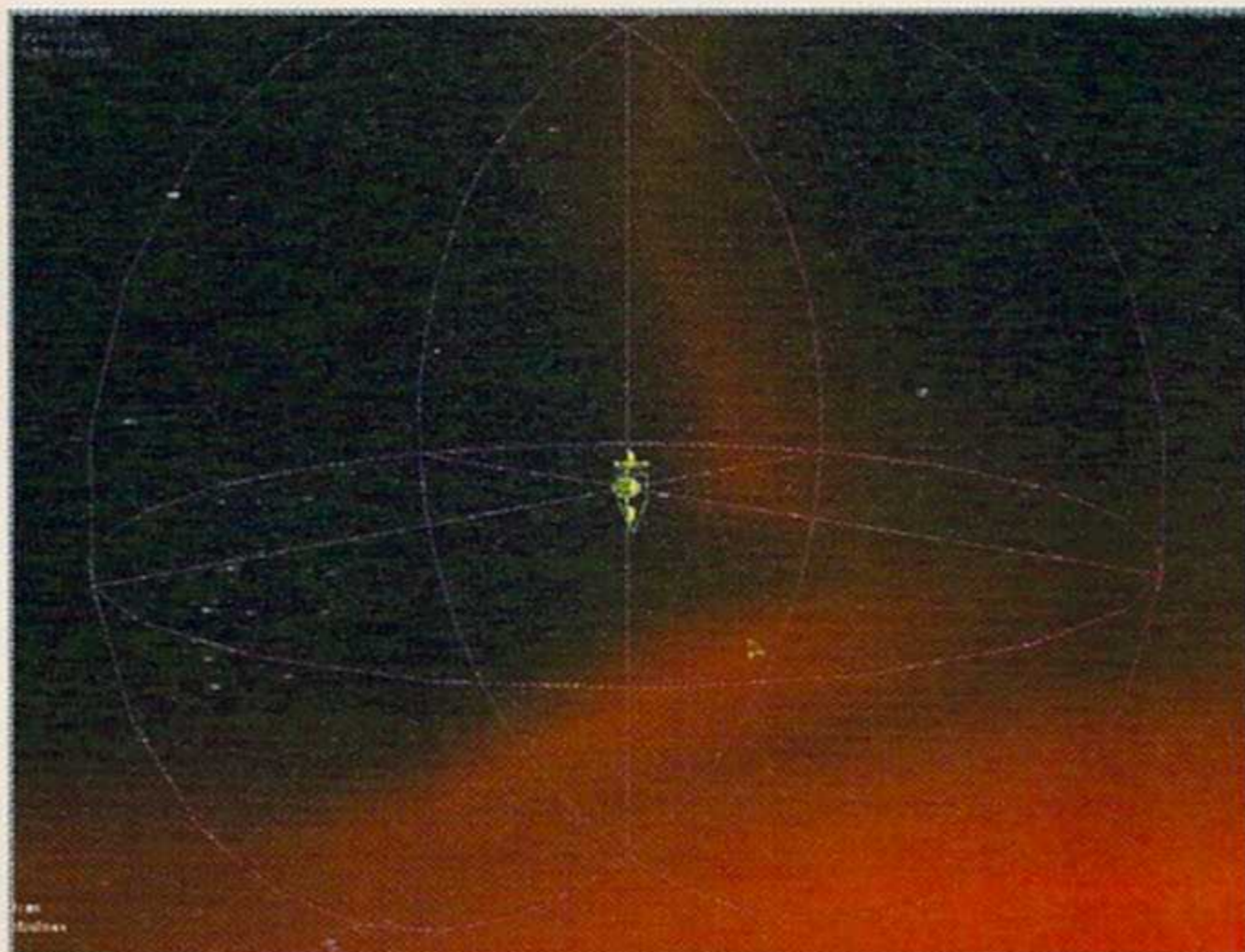
Imaginons que je veuille amener cette frégate au même niveau que le groupe d'intercepteurs en formation Delta.



En appuyant sur la touche « M » (comme Mouvement), je fais apparaître ce camembert vert qui simule le plan sur lequel se trouve ma frégate. Les vecteurs orange me donnent une idée de l'altitude de la formation d'intercepteurs, tandis qu'avec mon curseur, je dirige le vecteur bleu, sans changer de plan pour l'instant.



Après avoir choisi la distance, en maintenant enfoncée la touche Majuscule, je peux monter ou descendre. En l'occurrence, je monte pour rejoindre à peu près l'altitude des intercepteurs. Avec un peu de pratique, tout cela se fait en un tour de main.



ment 16 missions, c'est vraiment trop peu quand tous les concurrents en alignent au moins le double. Même si la difficulté est plutôt corsée en fin de campagne, conférant au jeu une durée de vie acceptable, il aurait été agréable d'avoir des missions plus nombreuses, un peu plus faciles, plutôt que de bloquer des heures devant une poignée de missions extrêmement difficiles.

Ceci se double d'un problème de réglage : étant donné que l'on garde ses unités d'une mission à l'autre, le jeu est censé adapter la difficulté au fur et à mesure, suivant la facilité avec laquelle le joueur réussit. Malheureusement, ce système ne semblait pas très au point sur ma version, puisque vers le milieu de la campagne, la difficulté s'est brusquement élevée lors d'une mission, jusqu'à me bloquer pendant des heures, alors que j'avais avancé très vite jusque-là. Impossible de savoir si ce problème sera corrigé dans la version finale. Au total, rien de très grave, puisque les missions existantes sont passionnantes, mais c'est un peu dommage que cet aspect ne soit pas au niveau du reste, c'est-à-dire tout à fait épatant.

Une dernière précision : Homeworld était censé sortir le 1^{er} septembre dans les magasins U.S. et fin septembre en Europe. À l'heure où je finis ce test, je ne serais pas très étonné que le jeu ne sorte finalement que fin octobre. Dans la version bêta que j'ai testée (globalement remarquablement propre), il subsistait quelques bugs embêtants : avec le mode OpenGL notamment, qui plantait très souvent (forçant à jouer en Direct3D). Mais nous avons également observé de gros problèmes avec certaines machines de la rédaction, sur lesquelles la souris devenait brusquement erratique et trop lente à réagir pour qu'Homeworld soit jouable, sans compter de forts ralentissements lors des parties multijoueur. Espérons que ce nouveau retard servira à corriger ces derniers bugs.

Ivan Le Fou



▲ Différents effets visuels vous indiqueront si vos vaisseaux sont mal en point.

◀ La touche « verrouillage majuscule » fait apparaître différentes indications tactiques (types de vaisseaux, vecteurs de déplacement, zone d'effet, etc.). Voici par exemple une visualisation du champ d'action d'un générateur gravwell (voir encadré « Les armes secrètes »).

Les centres de recherche Kushans s'assemblent pour faire une roue tournant lentement sur elle-même. Côté Taiidans, cela ressemble plutôt à la station Mir, période pré-Paco Rabanne. ▼



Un tutorial comme on n'en fait plus

C'est vrai, j'ai rarement vu un tutorial aussi bien fait. Bien conscient que la prise en main de leur bébé pouvait décontenancer les stratèges habitués à la 2D, les gars de chez Relic ont léché leur introduction pratique jusqu'à la perfection. C'est bien vu, bien fait et jamais pénible. Un petit regret : ils n'insistent pas assez sur la constitution de groupes de combat numérotés (les classiques Control + 1 à 9), dont l'utilisation est pourtant absolument vitale dans le jeu.



Le maniement d'Homeworld expliqué par le détail, pas à pas.



Bien entendu, tout sera entièrement traduit en français.

- + Le graphisme à couper le souffle.
- + L'ambiance et le scénario Space Opéra.
- + Enfin un jeu de stratégie en vraie 3D !
- + La musique.
- Les aires de jeu trop vides.
- La profondeur tactique un peu décevante.
- Seulement 16 missions solo.

EN DEUX MOTS

Homeworld est un jeu absolument époustoufflant, une réalisation superbe tant du point de vue technique que graphique ou sonore. Mais une fois redescendu sur terre (après bien des jours d'extase), on en aurait voulu plus : plus d'unités, plus de recherches technologiques, plus de créativité dans les aires de jeu, plus de richesse stratégique donc, mais surtout beaucoup plus de missions solo. Cela reste un grand jeu, à essayer absolument.