

Front Mission 3 : Pourquoi l'a-t-on oublié ? - 1/3

Front Mission 3, ou FM3, est un jeu de combat mélangé à un jeu de tactique, ce qui en fait un jeu que tous vont aimer. Pourtant, il semble que plus personne n'y joue, et qu'encore moins de personnes connaissent son existence. Pourquoi ? Présentation de ce jeu pour qu'il regagne en popularité.

Ce jeu n'est pas un simple jeu de combat au hasard. Il contient une histoire. Avec les dialogues, les choix qu'on peut faire, etc., le joueur moyen en aura pour un minimum de 75 heures de jeu afin de "passer" le jeu. Quand on travaille beaucoup sur ses "wanzers" (les robots de combat), on peut facilement passer 100 heures sur ce jeu avant d'en voir la scène finale.

Le jeu se passe dans le futur, dans le coin des années 2090. Tout commence lorsque Kazuki et son ami Ayogo, deux Japonais, doivent aller livrer des wanzers à l'armée japonaise (la JDF, pour "Japanese Defense Force"). Au moment où ils arrivent, une terrible explosion secoue le souterrain de la base. Ayant appris que sa soeur adoptive Alissa travaillait là, Kazuki, un jeune au tempérament impulsif, décide de se servir des nouveaux wanzers qu'il allait livrer pour sauver sa soeur, aidé de son ami Ayogo. Cependant, avant qu'il n'aient pu aller plus loin, des soldats de l'armée les arrêtent. Le père de Kazuki, un colonel de l'armée, leur permet de partir en leur disant qu'Alissa va bien. Les rapports sont extrêmement conflictuels entre le père et le fils et ce, depuis très longtemps (des années). Alors que Kazuki et Ayogo allaient quitter la base sans histoire (mais avec Kazuki de très mauvaise humeur), ils voient un camion pénétrer dans la base avec à son bord des wanzers de l'USN (les États-Unis). Intrigués, ils espionnent ces wanzers, qui finissent par s'en prendre à Alissa qui passait par là à la recherche de son frère. Kazuki et Ayogo sautent dans des wanzers pour sauver Alissa et réussissent à faire fuir les soldats de l'USN, mais la JDF veut encore les arrêter. Un homme inconnu arrive à leur rescousse et ils se sauvent tous ensemble. Cet homme s'avère travailler pour la république de Da Han Zong (DHZ), soit une partie de l'Asie (l'autre étant celle contenant le Japon, nommée OCU). Il leur explique qu'ils peuvent fuir à bord du sous-marin de la DHZ s'ils arrivent à se rendre au bord de l'eau. Ils y arriveront, mais après plusieurs combats ardues contre la JDF qui tente de les tuer pour garder le secret sur leurs activités ayant causé l'explosion de la base militaire. Cette activité, comme le leur a expliqué Liu, l'homme ayant sauvé Kazuki, Ayogo et Alissa, était de travailler sur une nouvelle bombe appelée "Midas", qui utilise des radiations mais qui, contrairement à la bombe nucléaire, ne cause pas de dommages à l'environnement et peut donc être utilisée n'importe où. Le Japon avait volé cette bombe à l'USN, les deux nations voulant l'avoir à des fins militaires, mais le but de Liu et de la DHZ est de détruire cette bombe, qui est trop dangereuse.

Donc tout au long de l'histoire chacun cherche à avoir MIDAS pour des raisons différentes. Kazuki, Ayogo et Alissa ne peuvent retourner au Japon, où on les a fait passer pour responsables de l'explosion de la base. Afin de ne pas être des fugitifs pour le reste de leur vie, ils décident d'aider Liu. Pour cela, il y aura plusieurs combats (missions). À la fin, la bombe devra être détruite. Tout au long du jeu, des personnages se joindront à notre liste de personnages "à nous", qui en contiendra au final 8. À chaque mission il faut en choisir 4, mais on peut en avoir plus dans certaines missions.

Un autre élément du jeu est le choix du scénario. Il y a deux histoires possibles. Le scénario d'Alissa (dont je viens de vous parler) mais aussi celui d'Emma. Dans ce scénario, on sera plutôt avec Emma, qui travaille pour l'USN et qui a créé MIDAS mais elle veut la détruire. Emma s'avère être la soeur d'Alissa, elles ont été séparées alors qu'elles étaient enfants. On verra donc tout au long des 2 scénarios des flashs-backs de leur enfance et de ce qui leur est arrivé (c'est crucial dans l'histoire du jeu). Dans le scénario d'Emma, on sera avec des personnages différents, toujours au nombre de 8. Le scénario d'Alissa est plus difficile au niveau de la mission finale, mais dans le scénario d'Emma, Alissa meurt à la fin (elle se sacrifie pour sauver les autres). Le point déterminant le choix du scénario est au début du jeu, quand Ayogo demande à Kazuki de l'accompagner. Si on va avec lui on a le scénario d'Emma. Si on refuse (mais on le rejoindra quand même plus tard), on a le scénario d'Alissa.

Front Mission 3 : Pourquoi l'a-t-on oublié ? - 2/3

On peut aussi aller dans "l'Internet" du jeu (des faux sites fictifs) chercher des documents et ce genre de choses. Ça aide pour le jeu. Par exemple, si on a téléchargé un plan, et qu'on a besoin de ce plan pour une mission, un personnage dira "j'ai ce plan, je l'ai trouvé sur Internet". Si on ne l'a pas, la mission sera plus difficile. Il y a aussi beaucoup de dialogues. Il faut les lire, car ils contiennent parfois des indices pour la suite du jeu. Et ils permettent de voir qui sont les traîtres !

FM3 : Un jeu de combat mélangé à un jeu tactique

Les combats ne se font pas "au hasard". On choisit quels personnages on va utiliser. On choisit où on va les faire avancer. Quel ennemi attaquer, et avec quelle arme. Comme un jeu d'échecs, si on veut. Ça rend le jeu plus réel. Par exemple, si on sait qu'il n'y a que des hélicoptères à abattre, on ne choisira pas un personnage qui n'a que des armes de poing (un bâton, un "punch", etc.) car il ne peut pas voler pour aller frapper l'hélicoptère ! Il veut mieux choisir des personnages qui ont des fusils et des lance-missiles... Et quand on sait que les armes munies de balles ont priorité d'action sur celles qui ont une arme de poing, on ne va pas aller, si on a une arme de poing, attaquer un wanzers ennemi qui a une mitraillette s'il nous reste peu de "vie" car comme il va agir en premier, on va se faire tuer avant même de l'avoir frappé... Vous voyez le genre ? C'est très tactique ! Mais ça n'enlève absolument rien aux effets spéciaux des combats !

Il y a plusieurs types d'armes. Je donne certains noms en anglais car le jeu est en anglais : "shotgun", "machine gun", "rifle", "lance-missile", "lance-grenade" et "melee". Les armes de "melee" comportent les "punchs", les "baton" et les "spike". Un shotgun attaque toutes les parties du wanzers ennemi selon un certain pourcentage. Il vaut donc mieux l'utiliser sur les ennemis qui ont une partie du corps presque détruite. Les parties du corps des wanzers sont : corps, bras droit, bras gauche et jambes. Les machines guns tirent au hasard une série de balles, peu importe dans quelle partie elles atterriront. Le rifle tire un seul coup dans une seule partie du corps. Le lance-missile fonctionne sur le même principe. Le lance-grenade tire des grenades sur une région choisie (exemple 3 cases par 6).

Les personnages ont aussi un "backpack". Celui de "melee" ajoute de la force de frappe à ceux qui ont de telles armes. Celui d'items peut contenir des items qu'on peut utiliser pour éviter de se faire tuer ou pour pouvoir continuer le combat. Par exemple "restore" permet de reconstituer une partie du corps qui a été détruite, et "missile" permet de se réapprovisionner en missiles quand notre lance-missiles est vide.

Parfois, il suffit d'éliminer un ennemi particulier pour réussir le tableau, sans avoir besoin de tuer les autres. Il faut donc suivre les dialogues pour s'éviter du travail inutile !

FM3 : Comment monter ses propres wanzers (choisir les modèles pour chaque partie du corps, choisir les armes, les équiper, les "upgrader", etc.).

Ce serait assez long à expliquer ici. À ce sujet, le jeu comporte un tutoriel qui explique tout ceci.

FM3 : Astuces

Vous pouvez rechercher sur Internet les mots de passe pour les sites Internet fictifs du jeu. Certains sont donnés directement dans le jeu, mais la plupart sont sur Internet. Vous pourrez ainsi trouver la liste des adresses courriel fictives du jeu FM3 (qui comporte aussi en plus de l'Internet une boîte de courriels fictive).

Front Mission 3 : Pourquoi l'a-t-on oublié ? - 3/3

FM3 : Plate-forme et suite

Ce jeu se joue sur le Playstation 1. Mais naturellement, il peut aussi se jouer sur PS2 puisque cette console lit les jeux de PS1. Il y a plusieurs jeux dans la série Front Mission. Il existe aussi le jeu Front Mission 4 sur PS2 mais il est très différent de FM3, ce n'est pas une "suite", c'est une histoire totalement différente qui au lieu de se passer en Asie et en Australie comme FM3, se passe en deux parties, une en Europe et une en Amérique du sud. Ce jeu est cependant dans le même genre que FM3 pour le reste, et les graphiques sont meilleurs.

Le mot de la fin

Je recommande à tous d'essayer le jeu FM3. Il est très intéressant et amusant, on en a pour plusieurs heures et on peut ainsi apprendre comment passer le jeu plus facilement. On peut changer notre façon de construire et d'équiper nos wanzers d'une partie à l'autre, et alterner entre les scénarios si on veut du changement, ou garder toujours le même si on en préfère un en particulier. À essayer et vous me donnerez votre avis !!!