

5e opus de la série, le Professeur Layton et le Masque des miracles est sorti fin 2012, édité par Level-5, exclusivement sur Nintendo 3DS. Ce jeu suit bien la lignée des Prof. Layton cependant, c'est lui que je vais analyser car il est supérieur en plusieurs points. Pour cette critique, nous avons un invité de marque haha, allez, c'est parti !



Et le voilà parmi nous, le célèbre, ce cher professeur Hershel Layton ! Comment allez-vous professeur ?

Layton: Ma foi, très bien ! Je suis ravi d'être ici pour parler de cet épisode qui fut l'un des plus importants de mon histoire !

Haha je vois. Tout de suite, le scénario du jeu, professeur, nous vous écoutons.

L: D'accord, je vais vous lire le journal que j'ai tenu au cours de cette aventure.

I. Histoire

1) Synopsis

« La lettre d'une amie nous a conduits, Emmy, Luke et moi, à traverser le désert pour nous rendre dans la ville de Dorémont. À peine étions-nous arrivés à destination qu'Emmy est partie mener sa propre enquête. Pendant ce temps, Luke et moi allons assister au défilé. (...) En tout cas, je suis curieux de savoir ce qui nous attend ici. (...) Au beau milieu de la foule en liesse, un cri s'est soudain élevé et a provoqué une panique générale. Des personnes ont déclaré en hurlant qu'elles avaient vu des individus se transformer en pierre. Nous avons constaté la présence de statues de pierre ayant l'air plus vraies que nature sur le lieu de l'incident. Un étrange homme masqué est ensuite arrivé pour revendiquer la responsabilité de

l'incident qu'il a qualifié de « prodige », puis s'est enfui. Nous sommes bien décidés à le rattraper »

Ouaouh ! De nouveaux mystères à élucider ! On ne s'ennuie jamais avec vous, professeur ! Permettez que je revienne sur le scénario de cette aventure?

L: Faites donc !

2) Scénario

Encore une fois, je ne spoilerai personne, et oui, je prends des bonnes résolutions ! Je ne parlerai que de la forme du scénario et non du contenu. Que dire si ce n'est qu'il est vraiment bien construit, comme les précédents, si ce n'est qu'un seul point à critiquer: On trouve des coups de théâtre, mais pas assez à mon goût. On manque de réelle surprise. Dans cet épisode, nous contrôlons deux Layton, celui du présent et celui du passé (ce n'est pas un spoil, on voit ça dans le trailer!). Quel effet cela vous a-t-il fait professeur?

L: Je dois vous avouer que j'étais loin de me douter que j'allais me revoir aussi jeune ! Vous avez vu ma coiffure? Blague à part, cela était très amusant de se revoir à cette époque, et de toutes façons, il est nécessaire au joueur de revivre cet épisode avec moi pour pleinement comprendre l'aventure. De plus, les deux arcs, présent ou passé, sont tous les deux aussi intéressants! Le joueur ne se trouve jamais dans une situation de ce style: « Bon... quand est-ce que l'on revient au présent/passé, je m'ennuie là... », vous voyez?



Oui je vois ! Et sur ce coup, les développeurs ont réussi un beau tour de force car, lorsque l'on change d'époque, on est un peu frustré, surtout impatient, car on aimerait poursuivre le scénario, et au final, on s'intéresse bien vite à l'époque dans laquelle on vient d'atterrir, nous faisant oublier notre impatience que l'on avait juste avant.

Pour aborder un autre point du scénario, je trouve que celui-ci est plus crédible que les précédents opus, qui étaient parfois tirés par les cheveux.

L: Cela est vrai mon cher. L'histoire est un peu moins tordue et l'on pourrait presque croire que cela serait réalisable dans votre monde, jonrod.

Euh... Quand même pas ! Mais il faut bien qu'un Layton garde une touche de fantaisie ! Cela reste un jeu vidéo qui veut, tout en feignant un réalisme absolu, amuser l'imaginaire des joueurs.

Allez, maintenant, le gameplay !

II. Gameplay

Et voilà la partie sur la jouabilité. Effectivement, quel est le type des jeux de cette franchise? Comment y joue-t-on? Nous allons voir ça tout de suite ! Professeur, interrompez-moi si je dis quoique ce soit d'erroné.

L: Je n'y manquerai pas !

Comme tous ses prédécesseurs, le Professeur Layton et le Masque des miracles est un jeu de réflexion, sous forme de point 'n' click. Vous contrôlez Hershel Layton et son entourage. Vous vous déplacez dans la ville de Dorémont, rue par rue, à l'aide du stylet. Vous pouvez fouiller de fond en comble chaque rue/place/lieu que vous arpentez dans l'espoir de trouver des choses intéressantes. Et bien sûr, vous pouvez parler aux gens que vous croisez pour qu'ils vous aident dans votre enquête. Et c'est là le point original du jeu, le truc qui fait qu'un jeu de cette franchise se démarque: dans 75% des cas, lorsque vous parlez à une personne, celle-ci va vous soumettre une énigme que vous devrez résoudre. Elles sont généralement bien amenées: soit c'est quelque chose du genre « Oh non, j'ai oublié le chemin pour me rendre au garage, pouvez-vous m'aider? » et là, la personne sort un plan assez loufoque dont vous devez comprendre la logique. Ou bien, le personnage veut tester le professeur Layton.

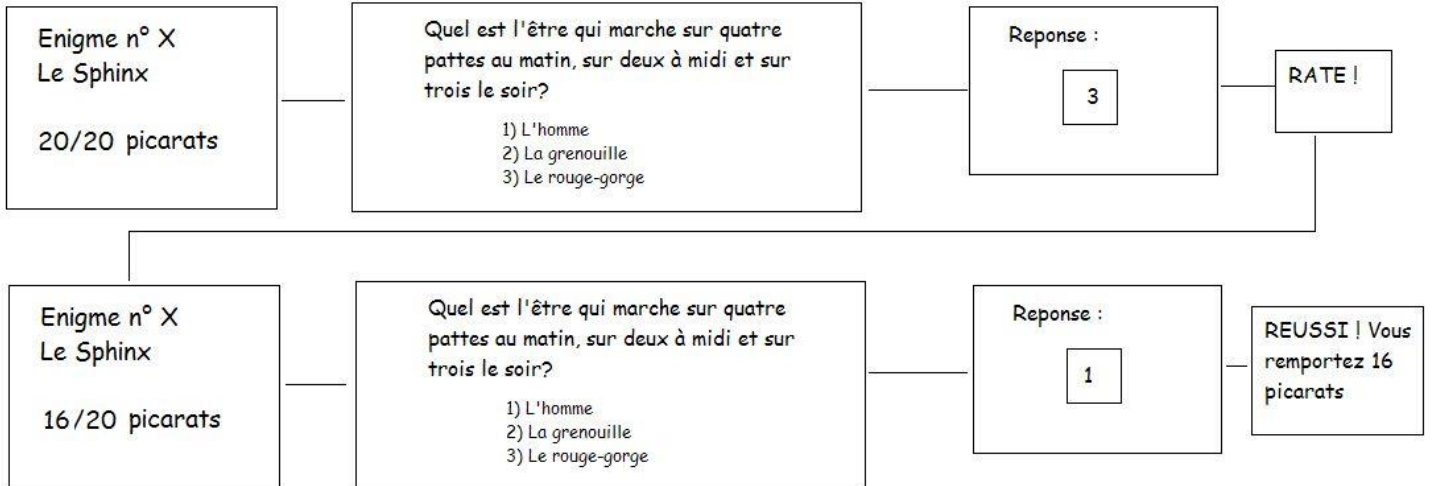


L: Oui, je me souviens très bien de certaines énigmes que l'on m'a proposé des fois pour voir si j'étais à la hauteur d'une réputation que l'on m'a attribuée. Elles n'étaient pas forcément faciles, mais comme je dis toujours: toute énigme à une solution !

Cela va de soi Hershel ! Voyons un peu ces énigmes: elles peuvent être mathématiques, logiques, ou d'autres styles (solitaire, problème d'échecs,...). Leur difficultés varient, on en a des vraiment simples et de très dures. A chaque énigme est attribué un nombre de points: les « picarats » (20 pour les plus faciles jusqu'au-delà de 40 pour les plus dures), et le but est de récolter tous les picarats de l'énigme, sachant que si vous donnez une

mauvaise réponse, le nombre de picarats diminue donc on en gagne moins si on répond sans réfléchir.

L: jonrod, mon cher, je crois que vous embrouillez votre lectorat. Je vais vous faire un schéma type, chers lecteurs, avec une énigme bien connue.



L: Et voilà, rien de plus clair, vous gagnez vos 16 picarats ! Bien sûr la perte de 4 picarats était un exemple, ce n'est pas forcément 4 !

... Hershel vous me ridiculisez devant mes lecteurs ! En plus votre schéma, il est vraiment mal fait !

L: Voyons jonrod, agissons en gentlemens.

Vous avez raison... Ahem! Continuons. Bien sûr, même si les énigmes sont dures, vous pouvez obtenir des indices. Pour cela, il faut utiliser ce que l'on appelle des pièces S.O.S. (1 par indices, 2 pour l'indice ULTIME qui donne quasiment la solution). Pièces que l'on trouve en fouillant les décors. Donc voilà, on ne reste jamais bloqué indéfiniment sur une énigme. Et ces énigmes vont vous poursuivre tout au long du jeu, il y en a plus d'une centaine, diverses et variées à résoudre, donc il vaut mieux aimer ça ! Il est vrai que parfois c'est dur, on veut avancer dans l'histoire, et on a 4-5 énigmes à résoudre alors que l'on n'a pas forcément la tête à ça.

L: Mais enfin, on a toujours la tête à résoudre une énigme !

... Allez, la partie sensorielle: l'audio-visuel !

III. Audio-visuel

Tout d'abord, la sensation auditive.

1) Son

- Musique

On garde le même style de musique dans ce Layton que dans les précédents, c'est-à-dire, assez folklorique, l'accordéon étant l'instrument prédominant, on retrouve une ambiance à la « Paris » dans de vieux films ou autres. C'est agréable à l'oreille et reposant. Cependant, la musique des énigmes a bien changé. On retrouve un peu la même tonalité mais on ne s'en lasse pas comme on se lassait des précédentes qui, à force de faire des énigmes (c'est toujours la même musique...) nous rendait fou, qu'en pensez-vous Hershel?

L: ... Je ne vois pas du tout de quoi vous parlez ... Il n'y a jamais de musiques en fond que je résous une énigme... Qui diable la jouerait?

... Enfin bref ! Une bande son de qualité, comprenant aussi des morceaux épiques lors des moments de révélations, passons aux voix.

- Voix

Professeur, depuis le second épisode, vous avez appris à parler français, vous n'avez pas eu de difficulté à apprendre cette langue?

L: Non aucune, le français est une très belle langue et je suis content que le joueur français puisse m'associer à une voix de son pays!

Oui c'est préférable. De plus, elle colle parfaitement à votre personnalité. Mais on ne va pas tergiverser pendant des heures sur ce point, dans l'ensemble, on est pas choqués par les voix, elles sont bien assorties.

2) Image



- Décor

Alors Hershel, si vous nous parliez un peu de Dorémont? Est-ce une belle ville?

L: Ah jonrod, il faut le voir pour le croire. Cette ville est magnifique, chaque bâtiment a été construit minutieusement, même parfois, l'architecture est quelque peu... originale, voire improbable. Entre nous, c'est d'une toute beauté, on est ébloui par ces images. Et, de plus, de jour ou de nuit, la cité brille de mille feux, elle est toujours colorée, lumineuse, un vrai régal ! Je vous le dis, c'est une cité de gentleman !

Et bien... cela fait rêver... Allez la suite !

- 3D

Attention, ici, je ne parle pas du tout de la 3D en profondeur de la 3DS, que nenni, je parle uniquement du jeu en lui-même.

Et effectivement, le passage de la franchise sur 3DS, il fallait du changement et les personnages sont passés du simple dessin à la 3D. Quel effet cela vous a-t-il fait professeur?

L: Je dois l'avouer, au début, j'étais plutôt sceptique. Le dessin était très réussi, pourquoi changer? Mais au final, regardez, je suis plutôt bien réussi !

Effectivement, l'équipe a réussi son coup, les graphismes 3D des personnages sont vraiment bien faits! Un réel avantage de cette 3D est d'avoir un peu de dynamique. Avant, les personnages ne bougeaient que lorsqu'ils prenaient la parole, et faisaient un unique mouvement. Alors que maintenant, ils bougent continuellement. Même lorsqu'ils ne parlent pas, ils ne sont pas complètement immobiles, et ça, on aime. Les décors sont aussi plus interactif, on a maintenant une notion de profondeur, qui n'était pas là avant.



- Cinématiques

Les jeux de Layton ont toujours plu pour leurs cinématiques, qui sont en fait des dessins animés, mais d'une qualité équivalente à celles des derniers Ghibli. Ces cinématiques restent en 2D, heureusement, on garde la beauté du dessin, cependant, la fonction 3D de la console ici, rend la chose différent, avec l'ajout de profondeur au dessin. Après, on aime ou l'on n'aime pas.

IV. Personnages

C'est maintenant l'heure de la description des personnages. Je vais vous présenter plus en détail notre hôte, puis il présentera les personnages principaux tels qu'il les décrit dans son journal, c'est bien ça?

L: Tout à fait.

Professeur Hershel Layton: Hershel Layton est un gentleman passionné d'énigmes et amateur de thé. Son ami d'enfance Randall lui a donné le goût de l'aventure et lui a permis de devenir professeur d'archéologie. Il ne quitte jamais son chapeau.



L: Hey c'est faux ! J'enlève mon chapeau pour dormir ! Enfin... Voici les autres personnages !

» Luke : C'est un garçon intelligent et très doué pour les énigmes qui se considère comme mon apprenti. Sa faculté de parler aux animaux s'est avérée utile à maintes reprises. Du haut de ses 11 ans, il a toutefois encore beaucoup à apprendre.



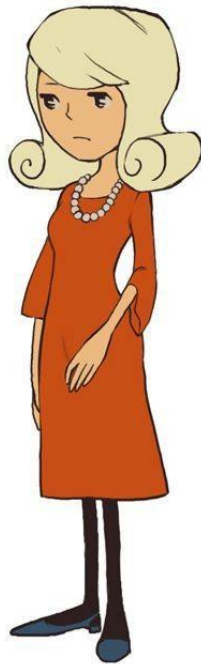
Emmy: Mon assistante, c'est une jeune femme à la fois intelligente et vive, passionnée de photographie. Toujours prête à foncer tête baissée, sa maîtrise des arts martiaux complète à merveille mes connaissances.



Grosky: inspecteur star de Scotland Yard. Il est très fier de ses muscles et de son abondante pilosité. Il consacre toute son énergie à ses enquêtes, quitte à en faire un peu trop parfois.



Marissa: Une amie d'enfance. Se doutant de l'identité du Maître du Masque, elle souhaitait que je confirme ses soupçons et m'a donc appelé à Dorémont.



Henry: Un ami d'enfance, le fondateur de Dorémont et mari de Marissa. Il injecte toute sa fortune dans l'économie de la ville.



Randall: Fanatique d'archéologie et d'expédition non sans risques, c'est mon meilleur ami d'enfance. Plein d'entrain, ce garçon arrive toujours à entraîner ses amis dans ses projets les plus fous.



Maître du Masque: apparu dans la ville de Dorémont il y a peu, prétend réaliser toutes sortes de prodiges maléfiques. «



De biens belles descriptions, merci professeur !

V. Autres

1) Durée de vie

Habituellement, les Layton sont assez rapides à finir (je parle uniquement de la quête principale), une dizaine d'heure et c'est réglé. Cependant, dans cet opus, il faut compter 6 à 7 heures de plus pour terminer cette aventure.

L: Oui je me souviens que cette aventure a pris plus de temps que les précédentes. Mais il est fort probable que ce soit dû au changement d'époque et donc, on a eu plus de contenu.

Tout à fait possible. Après, pour résoudre toutes les énigmes et tout finir, on ajoute une à deux heures, et on arrive à une vingtaine d'heures environ, ce qui est la durée de vie moyenne d'un jeu de réflexion.

2) Difficulté

Ici, la difficulté du jeu est surtout la difficulté des énigmes, car il n'y a pas un moment où l'on est réellement perdu lorsque l'on enquête, on sait toujours ce qu'il faut faire.

L: Il est vrai que les aimables citoyens de Dorémont nous ont bien aidés dans notre enquête.

Après... les énigmes... Cela varie, mais comme je l'ai dit précédemment, on n'est jamais réellement bloqués sur une énigme, grâce aux indices.

3) Extras

- Mini-jeux



Eh oui, il y a des mini-jeux dans le professeur Layton, qui sont, d'autant plus, très intéressants.

L: Oui, je me souviens de ce que l'on nous a proposé à Dorémont; ces 3 mini-jeux étaient très divertissants, et ont demandé pas mal de réflexion, un très bon exercice pour la matière grise !

- Bonus

Lorsque l'on finit le jeu, on a de nouvelles options disponibles. Des énigmes supplémentaires, qui sont plus dures que toutes celles que l'on peut trouver dans le jeu, mais aussi, si vous possédez une connexion internet, vous pouvez télécharger une nouvelle énigme par jour ! Exactement, une par jour, et il y en a 365, ce qui fait un paquet d'énigmes en tout. De quoi réjouir les fanatiques !

L: Ah vraiment? 365 ? J'ignorais cela ! Où est donc ma Nintendo 3DS?

Conclusion

Et voilà, c'est la fin de cette analyse et de cet entretien Hershel.

L: Ce fut très amusant mon cher ! Alors finalement, quelle note attribuez-vous à ce nouvel opus de mon histoire?

Eh bien, au vu de tout ce que l'on a dit, et de mon ressenti lors du jeu, je mets un petit 9/10 pour un jeu qui m'a énormément divertit et plu ! Professeur, nous n'allons pas nous quitter sans une énigme quand même !

L: Bien sûr que non ! En voilà même deux !

Énigme n°1: « Axelle, Bonnie et Charlotte ont chacun mangé l'une des trois tranches de gâteau préparé par la maman de Axelle. Cependant, celle-ci a coupé le gâteau en trois parts inéquitables. Une petite, une moyenne et une grosse. Quand on leur demande quelle part elles ont mangée, voici les réponses qu'elles donnent:

Axelle : « Charlotte a mangé la part moyenne et Bonnie la grosse ! »

Bonne « Même pas vrai ! Axelle a mangé la grosse part, et moi la moyenne ! »

Les propos de Axelle et de Bonnie contiennent chacun un mensonge et un élément de vérité. Qui a mangé quelle part? »

Énigme n°2: « Adrien, Bill, Charles, Daniel et Emilie sont tous commerçants dans une rue où l'on trouve une boulangerie, une librairie, un café, une pâtisserie et enfin, une épicerie.

Retrouvez le métier de chacun, à l'aide de leurs propos.

Adrien: » Charles et moi travaillons tous deux près de la boulangerie et de la pâtisserie. »

Bill: « Charles et moi allons rarement au café... »

Charles: « Je ne gère pas la boulangerie, et Daniel non plus. Adrien et Bill ne sont pas libraires. »

Daniel: « Emilie et moi sommes de fidèles clients du café et de l'épicerie. »

Emilie: « Charles et moi travaillons près de l'épicerie » «

L: Voilà voilà, merci à tous, au revoir !

Un grand merci à mes lecteurs qui lisent chacune de mes critiques, ça me fait plaisir =>
N'hésitez pas à commenter surtout ! A la prochaine pour un nouveau test !