

The Witcher 3 : l'éblouissant coup de maître de CD Projekt



Attendu comme le messie, le dernier chapitre des aventures de Geralt de la Rivia débarque enfin sur PC et consoles. Quel verdict pour l'un des jeux de rôles les plus attendus de l'année ?

Avec Greg
Jacomet

Il se sera fait attendre, ce fameux Witcher 3 - l'ultime épisode de la trilogie du studio polonais CD Projekt – un studio jouissant d'une cote d'amour toute particulière dans le cœur de nombreux joueurs, en particulier pour leur croisade contre les DRMs et autres logiciels anti-piratage invasifs, source de nombreuses prises de tête pour le joueur honnête qui achète ses jeux au lieu de les pirater.

The Witcher, pour ceux qui ne connaissent pas, est une franchise multimédia inspirée d'une série de livres fantastiques de l'auteur polonais Andrzej Sapkowski, qui relate les aventures d'un certain Geralt de la Rivia. Ce dernier appartient à l'ordre des "Sorcelleurs", une société de mercenaires mystiques particulièrement versés dans l'art de la chasse au gros gibier fantastique (griffons, goules et autres joyeusetés).

Adapté d'abord au cinéma, puis en série à la télévision, puis finalement en jeu vidéo en 2007, avec le premier épisode de la trilogie sorti le 26 octobre, la série est depuis devenue une valeur sûre du jeu de rôle à l'occidentale, avec son univers violent et mature et ses personnages complexes et charismatiques.

L'histoire de The Witcher 3 débute dans un contexte politique trouble : les royaumes du Nord sont en guerre contre l'ambitieux empire de Nilfgaard, dirigé d'une main de fer par l'empereur Emhyr var Emreis. C'est donc sur une terre dévastée par la guerre et régie par la peur que débarque Geralt, à la recherche de Ciri, sa fille adoptive.

Seulement voilà, il n'est pas le seul à ses trousses : en raison de son statut politique et de ses nombreux talents (expliqués dans le jeu, qui vous propose d'incarner directement la demoiselle à plusieurs reprises), l'empire de Nilfgaard s'intéresse également à Ciri, tout comme, et c'est plus problématique, la mystérieuse Chasse Sauvage, une sorte de chevauchée fantastique composée de cavaliers démoniaques parcourant le ciel et le temps sur leurs étalons squelettiques.

Fidèle à la direction récente embrassée par la plupart des RPGs occidentaux modernes, The Witcher 3 met les choix du joueur au cœur de l'expérience. De très nombreuses quêtes et dialogues vous proposent ainsi une série de choix aux conséquences plus ou moins dramatiques. Exit le manichéisme primaire : dans The Witcher 3, la notion de "bien" et de "mal" est plus subjective que jamais – et il ne sera jamais vraiment possible de limiter la casse avec de décisions tièdes. Le monde est vivant, complexe, et vos choix ont

des répercussions réelles sur la vie et la mort de nombreuses personnes.

Le design est ambitieux et est mis au service d'une immersion très poussée. En outre, le monde de The Witcher 3 est vaste *très* vaste, et pour ne rien gâcher, le joueur est entièrement libre de ses déplacements. L'exploration ajoute autant au plaisir de jeu que l'intrigue principale, globalement réussie (avec quelques réserves sur certains twists scénaristiques vers la fin du jeu, n'ayant pour objectif que de rallonger une durée de vie pourtant déjà conséquente).

Mais si l'intrigue principale est véritablement bien écrite, elle n'est qu'un fil d'Ariane dans un monde qui ne demande qu'à être exploré dans ses moindres recoins. Les quêtes secondaires abondent, et de très nombreuses sont pleinement scénarisées, à grands renforts de « cut-scenes » et de dialogues entièrement doublés ; c'est un véritable plaisir que de se laisser distraire de la trame principale pour voler, par exemple, à la rescousse d'un forgeron dont la forge a été incendiée.

□

Ces quêtes secondaires font appel, la plupart du temps, aux talents de Sorcelleur de Geralt – qu'il s'agisse de sa maîtrise de la chasse aux monstres ou de ses talents surnaturels : en effet, les Sorceleurs maîtrisent une forme rudimentaire de magie qui font d'eux des pisteurs hors pairs, capables d'influer sur l'esprit des gens qui les entourent, un peu à la manière d'un Jedi dans Star Wars.

Entre la trame principale (qui vous occupera une bonne quarantaine d'heures), les nombreuses quêtes secondaires, la tripotée de grosses bêtes à chasser, et le très sympathique jeu de cartes à jouer (à collectionner !) présent dans de nombreuses tavernes, The Witcher 3 est en mesure de tenir occupé le plus obsessionnel des joueurs pendant des dizaines et des dizaines d'heures passionnantes.

□

Autant dire, qu'on en a vraiment pour son argent.

Graphiquement parlant, le jeu impressionne tout autant : si les textures sont inégales par endroits, le rendu final est tout de même impressionnant de vie et l'univers de The Witcher est foisonnant comme jamais. En conséquence, si vous souhaitez y jouer sur PC, une machine relativement puissante (voire vraiment balèze) est requise pour apprécier le jeu dans de bonnes conditions.

Porté par un superbe casting de personnages très humains, du guerrier bougon à la gueule cassée et bourrée de cicatrices, à la sorcière ténébreuse et paranoïaque, The Witcher 3 est un univers dans lequel il fait bon se perdre. Pour ne rien gâcher, le doublage (en Français pour ceux qui le souhaitent) est excellent, et n'a pas à rougir, pour une fois, face à la VO.

□

Tout dans l'oeuvre de CD Projekt, y compris la très bonne bande son (composée de musiques folklorique slaves et de thèmes orchestraux plus classiques) joue de conserve pour donner vie à la fabuleuse atmosphère, extrêmement tendue et pessimiste, d'un royaume au bord du précipice.

Un petit bijou du jeu de rôle occidental moderne et l'un des plus fiers représentants du genre, tout simplement.

On aime :

- Un scénario passionnant
- Un excellent doublage en VO et en VF
- Une bande son à pleurer de joie
- Graphiquement magnifique
- Un monde gigantesque et vivant
- Entre les quêtes secondaires...
- La chasse aux monstres ...
- Le jeu de cartes ...
- L'exploration
- Il y a de quoi s'occuper !

On aime moins :

- Certains twists scénaristiques pas forcément nécessaires
- Un moteur de collision pas forcément toujours cohérent

Développeur : CD Projekt

Genre : Jeu de Rôle

Date de sortie : 19 mai 2015

Prix : 59.99€