L’Antiquité dont vous êtes le héros – Légats et généraux : Veni vidi vici !

Publié le 19/08/2020 - 13:51

- l'antiquité dont vous êtes le héros

L'Antiquité dont vous êtes le héros



De quelle façon le monde virtuel interprète-t-il les connaissances que nous avons de l’Antiquité ? Comment, au travers des « gameplay » et des scénarios de fiction vidéo-ludique, le joueur s’imprègne-t-il des sociétés antiques au cœur desquelles l’action du jeu-vidéo le situe ? Souvent entre réalité historique et imaginaire fantasmé, Nicolas Ben Mustapha, étudiant-chercheur diplômé en histoire ancienne, nous invite à nous plonger dans ces mondes reconstitués.

Les trompettes claironnent dans la brume tandis que les enseignes militaires et l’aigle romain se déploient dans le vent, annonçant ainsi le départ de vos légions. Vous empruntez désormais la panoplie du légat ou du général romain. Les légions sont vos pions, le champ de bataille est votre échiquier, le vaste monde, votre horizon. Cette semaine nous évoquerons la représentation des commandants de légions au sein de ces mondes virtuels.

L’un des points forts sur lequel insistent les concepteurs de jeux de stratégie, lorsqu’il s’agit de jouabilité et de « gameplay », est évidemment la stratégie elle-même. *Rome Total War*, consacré dès sa sortie par la presse internationale, revisite la gestion militaire. Désormais, dans le scénario principal du jeu, le joueur incarne un général appartenant à l’une des factions (ici Rome), et ce tout en contrôlant l’une des grandes familles patricienne ou plébéienne : à savoir, les *Cornelii*, les *Iulii* ou les *Junii*. De la gestion de cette famille dépend ainsi le sort de beaucoup, parfois même de l’Empire. En effet, c’est au joueur que revient l’obligation d’élever sa propre *gens* (en discréditant les autres *gentes* —familles —, obtenant des titres, remportant des batailles ou s’illustrant dans la gestion de la cité).



https://www.creative-assembly.com/

Un légat et sa garde.



https://www.creative-assembly.com/

Désormais centrale, la figure du général s’incarne sur le champ de bataille et dans le cadre de la faction romaine, à travers les unités suivantes : le consul et le légat. Les consuls de Rome étaient à la fois généraux et magistrats. Sous la République, chaque année, deux consuls étaient élus par le sénat et co-géraient la magistrature consulaire. Ils possédaient droit de véto l’un à l’égard de l’autre, par crainte de la tyrannie et de la monarchie dont Rome se préservait depuis la fin du VIe siècle avant notre ère. Leur *imperium* était un pouvoir suprême, civil, religieux et militaire, mais ce n’était pas un pouvoir absolu, car ils l’exerçaient sous le regard attentif d’une assemblée, le Sénat. Les légats quant à eux étaient des officiers supérieurs d’une légion. Ils recevaient, sous la République, le commandement d’une légion par délégation du consul à qui cette même légion était affectée. Avec la multiplication des légions et le ralliement de celles-ci à de grands

Par ailleurs, il est possible de percevoir dans cette mise en avant de la figure du général, dans le « gameplay » de nombre de jeux-vidéos de stratégie. La recherche historique nous apprend que l'armée romaine tend, dès le Ier siècle av. notre ère, à se professionnaliser et être soumise aux ambitions de quelques grands personnages tels Sylla, Marius, César et Pompée. En effet, dans *Rome Total War*, les troupes sont recrutées par un seul homme et lui reste fidèle. C'est aussi au joueur que revient le soin d'entretenir cette armée, de lui faire bénéficier de traditions militaires et de la réformer si besoin est. Le joueur doit donc composer avec les données suivantes : nombre de provinces contrôlées et administrées, taux de prospérité, niveau de trésorerie et entretien de votre *imperium*. Ce dernier, le pouvoir (civil et surtout militaire ici) se décline au moyen du nombre de légions, de flottes, d'espions, de dignitaires et de champions que le « gamer » possède, mais aussi sur le nombre de sénateurs qui lui sont rattachés au sein du Sénat.

Nous comprenons donc que les généraux occupent une place centrale : ils représentent la puissance politique mais aussi le pouvoir économique, militaire et diplomatique de toute une faction. La phase « diplomatique » consiste le plus souvent à négocier des routes commerciales et des alliances militaires. Le joueur tiendra compte ici du nombre d'alliés, d'ennemis, de partenaires commerciaux et des nations dites « en guerre » qu'il pourra influencer. En somme, tout ce qu'il faut pour se prendre pour César : *« veni vidi vici »*.

Bibliographie

LE BOHEC Y., *La guerre romaine : 58 avant J.-C.-235 après J.-C.*, Paris, Tallandier, 2015.

Vidéothèque

Stratégie en temps réel

Age of Empires: The Rise of Rome: Microsoft, 1998, jeu en multi-joueurs.

Empire Earth: The Art of Conquest: Sierra Entertainment, 2002, jeu en multi-joueurs.

Rome: Total War: Activision, 2004, jeu en multi-joueurs.

Rome: Total War - Barbarian Invasion: Activision, 2004, jeu en multi-joueurs.

Total War :Attila: Sega, 2015, jeu en multi-joueurs.

Total War: Rome II: Sega, 2011, jeu en multi-joueurs.