L’ANTIQUITÉ DONT VOUS ÊTES LE HÉROS – DE L’ÂGE DE PIERRE A L’ÂGE DE FER

Publié le 18/05/2020 - 14:40

- 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 »[1] 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.

En cette radieuse journée estivale de l’année 450 av. J.-C, la société d’Hirapoes s’active. Le monde agricole est en ébullition : paysans et laboureurs défrichent les environs, laissant place aux bâtisseurs…moulins, forges et scieries voient le jour : de nouvelles structures appelant le développement de nouvelles technologies par l’intermédiaire des richesses produites par les manouvriers. Un long chemin débute alors pour le « gamer » qui se voit traverser les âges, ici technologiques.

Nombreux sont les jeux de stratégies reposant sur l’évolution de sociétés entières dans lesquelles le joueur doit franchir des paliers technologiques afin de faire progresser sa civilisation (sur les plans culturel, politique, économique et bien évidemment technologique), qu’elle soit, égyptienne, grecque ou romaine. Toutes les technologies ne sont pas disponibles immédiatement. Le « gamer » débute la partie avec seulement quelques technologies de base et doit lui-même effectuer des recherches (entendons ici technologiques) au moyen de l’accumulation des ressources nécessaires (entretien d’un personnel en nombre, récolte de bois, pierre, or, etc.). Celles-ci lui permettront de mener à bien la construction de bâtiments spécifiques via lesquelles le joueur pourra accéder aux technologies supérieures. Ces mêmes technologies sont souvent interdépendantes et se schématisent sous la forme d’un arbre technologique.

Image : 

https://www.microsoft.com/fr-fr

Les recherches technologiques aboutissent généralement à l'accession à de nouvelles armes de guerres (la poliorcétique, à savoir les armes de siège), de nouveaux bâtiments d'instruction militaire (casernes, archeries, écuries, chantiers navals etc.), l'évolution de bâtiments déjà existants, le déblocage de nouvelles unités militaires, davantage spécialisés ou de nouvelles compétences pour vos unités. Toutes ces améliorations sont destinées non seulement à faire progresser la civilisation, alors émergente, du « gamer » mais aussi à lui donner un avantage certain sur le champ de bataille face à ses ennemis.

Les arbres des technologies ont toujours fait partie intégrante des « gameplay » des jeux de stratégie dès les années 1990. La structure telle que la connaissent les générations de joueurs actuelles, fut découverte par les joueurs en 1991 avec le jeu *Civilization*. Ces arbres technologiques prennent des formes variées. Ainsi, dans la saga *Rome Total War*, l'arborescence des technologies est propre à chaque faction/civilisation tandis que dans la célèbre franchise *Age of Empire*, un seul arbre technologique est disponible pour toutes les civilisations jouables, or certaines n'ont pas accès à des technologies bien spécifiques mais sont avantagées par ailleurs. À titre d'exemple les Égyptiens n'ont pas d'unités de siège à proprement dite là où les Romains et les Grecs (auxquels nous devons de nombreuses innovations en terme d'art des sièges, notamment au cours de la Guerre du Péloponnèse pour ces

derniers) ont accès à de nombreuses unités de guerre : baliste, onagre, catapulte etc. En outre les Egyptiens sont avantagés sur le plan de l'agriculture et bénéficie de compétences rares et d'innovations agricoles plus efficace. Ce souci de la distinction (donnant son trait de caractère propre à chaque civilisation) repose, on le devine, sur nos connaissances historiques : les Égyptiens ont bénéficié d'une agriculture viable via un habitat très fertile : le delta du Nil.

Historiquement conformes ou non, ces différences entre factions obligent le « gamer » à faire des choix stratégiques. Des technologies de haut niveau sont toujours avantageuses, elles engendrent une croissance économique et par ailleurs un décuplement de la force militaire d'une faction. En règle générale, les arbres technologiques, bien que différents d'une faction à l'autre, sont le fruit de nombreux rééquilibrages souhaités par les développeurs, aucune civilisation n'est plus « forte » que les autres, c'est au joueur d'être un bon stratège et de se démarquer de son adversaire dans la conduite de ses armées et dans la gestion de sa cité.

Ben Mustapha Nicolas

Vidéothèque

I - Stratégie tour par tour

Centurion: Defender of Rome : Electronic Arts, 1990, jeu en solo.

Dungeon rats: Iron Tower Studio, 2016, jeu en solo.

II - Stratégie en temps réel

Imperator: Rome: Paradox Interactive, 2019, jeu en solo.

Against Rome : JoWood Productions, 2004, jeu en multi-joueurs.

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

Celtic Kings: Rage of War: Strategy First, 2002, jeu en multi-joueurs.

Celtic Kings: The Punic Wars: Haemimont Games, 2004, jeu en multi-joueurs.

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

Europa Universalis: Rome: Paradox Interactive, 2002, jeu en multi-joueurs.

Praetorians: Eidos Interactive, 2003, 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.

VI - City Builder

Caesar: Impressions Games, 1992, jeu en solo.

Caesar II: Sierra On-line, 1995, jeu en solo.

Caesar III : Sierra, 1998, jeu en solo.

Caesar IV: Sierra Entertainment, 2006, jeu en solo.

CivCity: Rome: 2K Games, 2006, jeu en solo.

Domina: DolphinBarn, 2017, jeu en solo.

Glory of the Roman Empire Imperium Romanum: cdv Software Entertainment, 2006, jeu en solo.