

Mon deuxième livre sur les jeux vidéo

Nicolas ESPOSITO

17/08/2008

Je parlais dans ma note précédente de mon premier livre sur les jeux vidéo : *Émulation et jeux vidéo* (paru en 2001 chez Micro Application). Depuis sa publication, je travaille sur un second livre sur le sujet : *Video Game Screenshots : Cartridge Quintessence*. Ce livre, écrit en trois langues avec Lilian Piluso, présentera une sélection d'environ 250 jeux vidéo sortis en cartouche sur les systèmes suivants (quelques précisions entre parenthèses, en particulier les noms dans les autres régions du monde) :

- Atari 2600 ;
- Atari 8-bit (notamment Atari XE Sytem) ;
- Nec PC Engine (Nec Turbo Grafx 16) ;
- Nintendo Entertainment System (Nintendo Famicom) ;
- Nintendo Super NES (Nintendo Super Famicom) ;
- Nintendo 64 ;
- Sega Master System (Sega Mark III) ;
- Sega Mega Drive (Sega Genesis) ;
- SNK Neo Geo.

Au départ, j'ai travaillé sur beaucoup plus de systèmes (y compris l'arcade), mais il y a fallu n'en garder que quelques-uns pour éviter d'avoir un livre hors norme au niveau du nombre de pages. À ce propos, quelques discussions avec Winnie Forster de GAMEplan m'ont permis d'affiner l'axe éditorial. Il s'agit donc d'une sélection de jeux vidéo en cartouche, hors consoles portables. Ce support ancre la sélection dans le temps et sur le marché des consoles de jeu. Une partie du livre explique la démarche et l'autre présente la sélection. Pour chaque jeu, il y a sur une page :

- le titre ;
- l'année de sortie ;
- la photo de la console concernée ;
- des informations additionnelles (titre alternatif, nom de la console, éditeur, développeur, nom de la série et informations sur la version d'arcade s'il y a lieu) ;

- un texte de présentation (merci à Lilian Piluso pour la rédaction) en trois langues (allemand, anglais et français) ;
- une photo de l'écran de titre (1/8 de la page) ;
- une photo du premier niveau (la moitié de la page).

La particularité de ce livre est de proposer des photos d'écran de haute qualité. Non pas des copies d'écrans réalisées à l'aide d'émulateurs, mais de réelles photos prises sur un téléviseur à tube cathodique affichant le signal provenant des consoles d'origine. L'idée est de reproduire, dans un média à haute résolution (un livre), le rendu visuel des jeux correspondant à ce que les joueurs ont vu. L'ambition est donc liée à la conservation de ce rendu si particulier (avec des lignes horizontales clairement visibles).

Cette approche est complexe :

1. Il faut faire la sélection en croisant des critères simples. J'ai un certain nombre d'heures de jeu derrière moi et une solide documentation, mais je ne suis pas expert dans tous les genres et sur toutes les consoles. J'ai donc soumis des versions préliminaires de ma sélection à des amis, divers contacts et plus largement sur des forums spécialisés, comme ceux du site Gros Pixels.
2. Il faut regrouper de nombreuses informations sur les jeux. Je me suis aidé de quelques grosses bases de données, par exemple Moby Games.
3. Il faut posséder toutes les consoles et tous les jeux en question. Cela m'a pris plusieurs années. Heureusement que certains contacts au Japon et aux USA ont pu parfois me dépanner.
4. Il faut prendre les photos. C'est un sujet difficile pour de multiples raisons, notamment : il faut éviter les bandes trop sombres ou trop claires sur l'image, et l'effet de moiré (comme un scintillement visible sur la photo). Après avoir testé différents équipements de vidéo professionnelle, j'ai finalement trouvé une solution vraiment satisfaisante.
5. Il faut écrire les textes de présentation. Pour cela, j'ai eu la chance de rencontrer Lilian Piluso qui a rédigé tous ces textes.

Autre point capital : il faut que je trouve un éditeur...

Voici la couverture de mon premier livre, *Émulation et jeux vidéo* :

