

Quelques livres autour de l'Amiga



Ces dernières années, beaucoup de livres traitants de notre machine préférée ont été publiés. Un phénomène paradoxal quand on sait que l'Amiga est abandonné depuis une vingtaine d'années. Mais comme la machine a marqué les coeurs et les esprits, sa génération nostalgique en âge de publier des bouquins a décidé de s'exprimer, ce qui explique la sortie de livres très différents. Ajoutez à cela qu'Internet permet à ses fans de se regrouper pour financer des projets d'édition qui ne verraient pas le jour sans une communauté soudée.

La Bible Amiga



Voilà un livre bourré de défauts qui doit malgré tout être possédé par tout amigaïste. La première partie raconte de manière détaillée l'histoire de l'Amiga, de sa naissance à sa chute. Vient ensuite la partie la plus intéressante du livre : un catalogue où chaque jeu est présenté sous la forme d'une fiche contenant une capture d'écran et une critique. Ce catalogue très complet permet de se renseigner sur un jeu très facilement à la manière d'un dictionnaire. Cette petite encyclopédie est donc indispensable pour ceux qui veulent découvrir ou se renseigner sur un jeu.

Hélas, l'ouvrage n'est pas sans défauts :

- Les fiches des jeux sont trop succinctes et les images sont trop petites. Quand on aime le graphisme des jeux anciens, on veut voir de belles captures d'écran.
- Les critiques sont également trop sommaires. Beaucoup de place est gaspillée pour le design au détriment du

contenu. Il faudrait revoir la mise en page, ou traiter moins de jeux en sélectionnant les meilleurs jeux plutôt que de parler des jeux médiocres, ce qui permettrait de faire des fiches plus complètes.

- La fin du livre est occupée par un listing de jeux totalement inutile qui occupe une dizaine de pages.

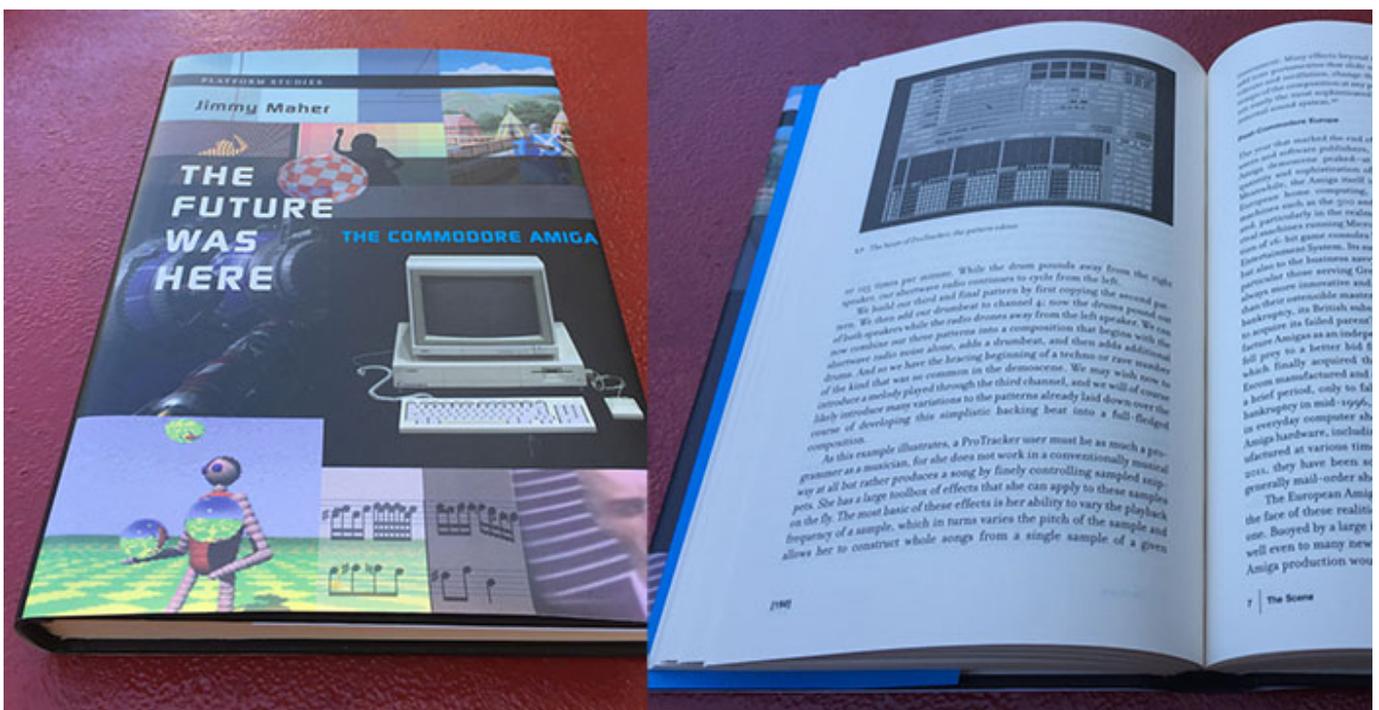
101 jeux Amiga



Dans sa conception, ce livre est un peu l'opposé de *La Bible*. L'auteur fait le focus sur quelques jeux emblématiques et les aborde d'une manière très étoffée, avec des interviews des artistes et des développeurs. La mise en page soignée propose de nombreuses captures d'écran, mais elle moins sophistiquée que celle de *La Bible*.

Ce livre aborde plutôt des jeux d'aventures ou de réflexion. Il est le résultat d'un choix de l'auteur, David Taddei, qui a fait une excellente sélection. A mettre absolument dans toute bibliothèque Amigaïste.

The future was here



Un livre en anglais écrit par le suédois Jimmy Maher, qui relate d'une manière très détaillée tous les aspects de l'Amiga qui ont fait sa légende et son avance technologique. Le livre décrit notamment le système d'exploitation, des logiciels phares

comme Deluxe Paint et Protracker, mais aussi les routines de programmation en assembleurs de jeux décortiqués comme Menace.

La recherche documentaire, le niveau élevé des notions abordées, les concepts compliqués détaillés en font un livre qui prouve sérieusement que l'Amiga était très en avance sur son époque.

En revanche, je déplore son côté rebutant, beaucoup de textes, quelques captures d'écran en noir et blanc, et tout en anglais. Ce livre n'est pas destiné aux néophytes, il s'adresse aux vrais passionnés.

Commodore Amiga : A visual Compendium



A l'inverse du précédent ouvrage, ce livre, issu d'un projet *kickstarter*, mise tout sur le graphisme. Le principe : une immersion totale dans les jeux et les démos qui ont fait la légende de l'Amiga. La mise en page est magnifique, les pages sont couvertes de graphismes colorés. Chaque jeu comporte un petit paragraphe écrit par un des artistes ou programmeurs du jeu. Les anecdotes sont souvent captivantes pour tous ceux qui ont aimé ces jeux.

Je conseille vivement ce livre qui n'est pas encore très connu, mais qui est un vrai régal à feuilleter.

Eric Chahi : Parcours d'un créateur de jeux vidéos



Cette biographie de chez Pix'nLove se lit comme un roman épique et vous fera aimer Eric Chahi (si vous ne l'aimez pas déjà). Ce livre se vend seul ou à l'intérieur d'un coffret contenant le jeu remastérisé *Another World* pour PC.

Contrairement à ce que je pensais, Eric Chahi a été assez productif et son parcours est riche en rebondissements. L'artiste nous raconte sa vision des choses, ses galères, ses relations avec les équipes, les éditeurs de jeux. Là encore, chaque chapitre de la vie d'Eric Chahi se lit comme un roman d'aventures et s'appuie sur ses oeuvres : *Another World*, *Heart of darkness* et plus récemment *From Dust*.

Encore un livre qui doit figurer dans la bibliothèque des passionnés. Ce bouquin a même un côté stimulant pour ceux qui aiment créer ou se lancer dans des projets.

Le petit livre des jeux vidéo (Marabout)



Voilà un livre qui ne paye pas de mine, et qui pourtant est, selon moi, le meilleur ouvrage consacré à l'histoire des jeux vidéo.

Je l'ai trouvé par hasard à la Fnac, et je n'ai pas regretté mon achat. Il raconte chronologiquement l'histoire des jeux vidéo, des origines à 1999. Yann Lebihan résume brillamment et amoureusement les jeux emblématiques. On sent qu'il a personnellement vécu cette épopée et compris l'essentiel.

Quand on le feuillette, on reconnaît la plupart des jeux, et c'est avec émotion que l'on redécouvre l'histoire de ces petits chefs d'oeuvre. Chaque page décrit un jeu célèbre, contenant une capture d'écran, une affiche, une carte d'identité, un article du rédacteur, et un mot du créateur. On trouve également quelques dossiers : l'histoire de l'Amiga, bien sûr, et aussi celle des pionniers créateurs de jeux ou ingénieurs hardware. Un livre très bien conçu et passionnant de bout en bout.