

Traduire son premier jeu

Tu as toujours voulu traduire un jeu...tu as cherché sur internet des tutos simples...tu pensais qu'il fallait être programmeur pour le faire...ah bah non !

La réalité est que ce n'est pas hyper compliqué mais comme tout, il faut passer un peu de temps car cela ne se fait pas tout seul mais une fois la mécanique comprise...cela devient même amusant.

Je ne suis pas un habitué des tutos (c'est mon premier :p) mais je vais essayer de faire simple pour ne pas t'embrouiller.

Pour éviter de parler une langue étrangère et éviter les mots qui font peur dans ce milieu (Pointeurs...assembleur...), j'ai trouvé la ROM idéale pour débiter dans le milieu...ce sera « Robocop Vs Terminator » sur GameBoy.



On va d'abord lancer le jeu dans son émulateur préféré pour repérer une ligne de texte. Quand on lance la partie, un premier écran apparaît et celui-ci va nous servir pour déterminer la **table de caractère** de la ROM. Premier terme barbare...la table va nous servir à convertir l'écriture hexadécimal en lettres de l'alphabet...tu vas voir, c'est simple.

Adresse	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
00000	C3	6A														
00010	C3	6A														
00020	00	00														
00030	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00040	C3	AF	28	00	00	00	00	00	C3	A9	2A	00	00	00	00	00
00050	D9	00	00	00	00	00	00	00	D9	00	00	00	00	00	00	00
00060	D9	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00070	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00080	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00090	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000A0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000B0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000C0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000D0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000E0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
000F0	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
00100	00	C3	50	01	CE	ED	66	66	CC	0D	00	0B	03	73	00	83
00110	00	0C	00	0D	00	08	11	1F	88	89	00	0E	DC	CC	6E	E6
00120	DD	DD	D9	99	BB	BB	67	63	6E	0E	EC	CC	DD	DC	99	9F
00130	BB	B9	33	3E	52	56	54	20	20	20	20	20	20	20	20	20
00140	20	20	20	20	00	00	00	01	02	00	01	71	00	D6	83	B5
00150	C3	6B	2B	CD	A0	01	FA	E9	D1	E6	01	28	19	F0	8B	E6
00160	FE	E0	8B	CD	A0	01	FA	E9	D1	E6	01	28	09	F0	8B	E6
00170	FE	E0	8B	CD	A0	01	FA	E9	D1	EA	E6	D0	F0	8B	FE	0F
00180	CA	96	2B	FA	42	D1	B7	CA	9F	01	F0	8B	CB	4F	28	0F
00190	FA	E9	D1	CB	6F	28	08	FA	43	D1	EE	01	EA	43	D1	C9
001A0	3E	20	E0	00	F0	00	F0	00	2F	E6	0F	CB	37	47	3E	10
001B0	E0	00	F0	00	F0	00	F0	00	F0	00	F0	00	F0	00	2F	E6
001C0	0F	B0	4F	F0	8B	A9	A1	EA	E9	D1	79	E0	8B	3E	30	E0

Pour la suite, on va avoir besoin d'un éditeur hexadécimal...personnellement, j'utilise **Olympus** que je trouve intuitif, léger et accessible...bien qu'un peu plus lent que les autres.

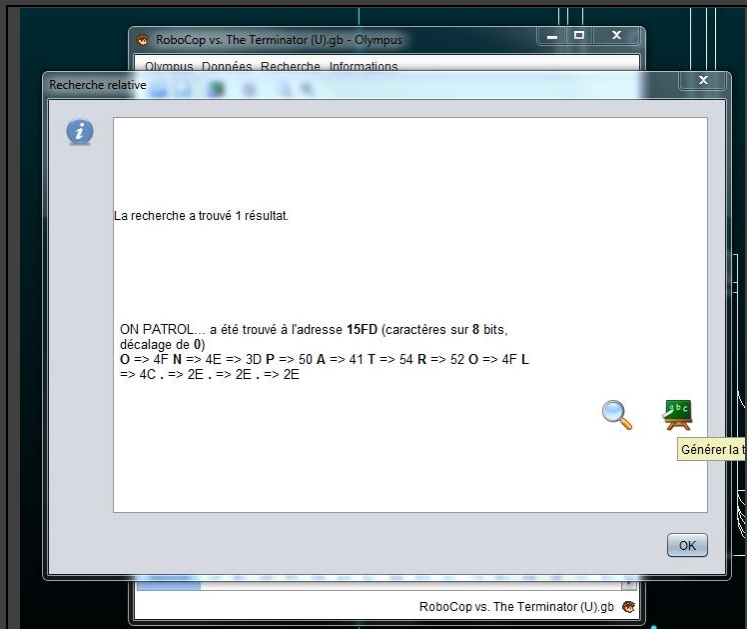
<http://traductions.lyssal.fr/Logiciels/Olympus>

On va donc ouvrir notre rom avec Olympus et tomber sur cette magnifique suite de lettres et de chiffres...c'est bien notre jeu !

Comme j'ai vraiment mâché le boulot, on va faire exactement ce qui suit :

Recherche > Recherche relative étendue

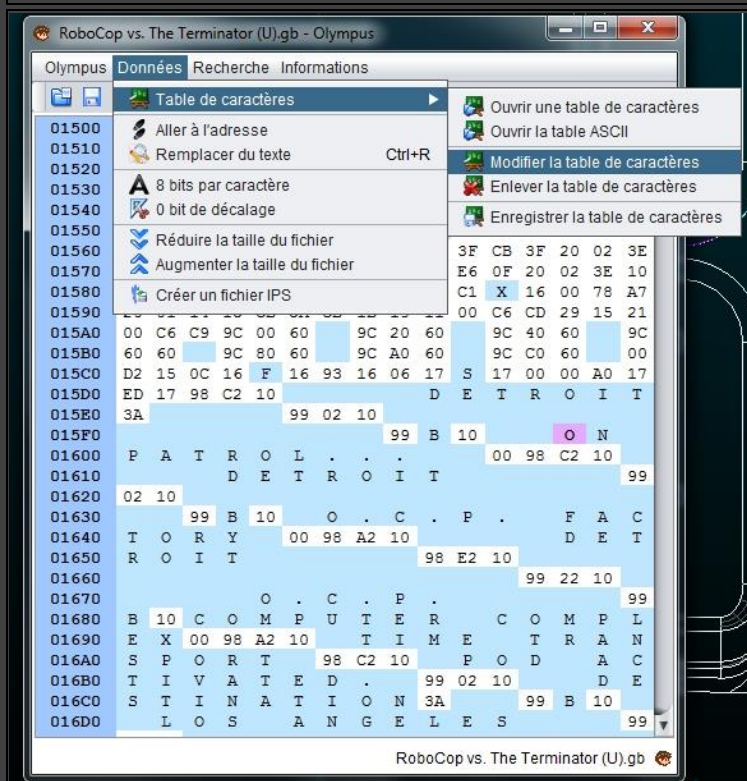
Dans la fenêtre qui apparaît, on va rentrer le « ON PATROL... » du début.



Abracadabra...on a une correspondance !

- Un clique sur le petit tableau vert pour générer notre table
- Un clique sur la petite loupe pour aller à l'adresse de la correspondance.

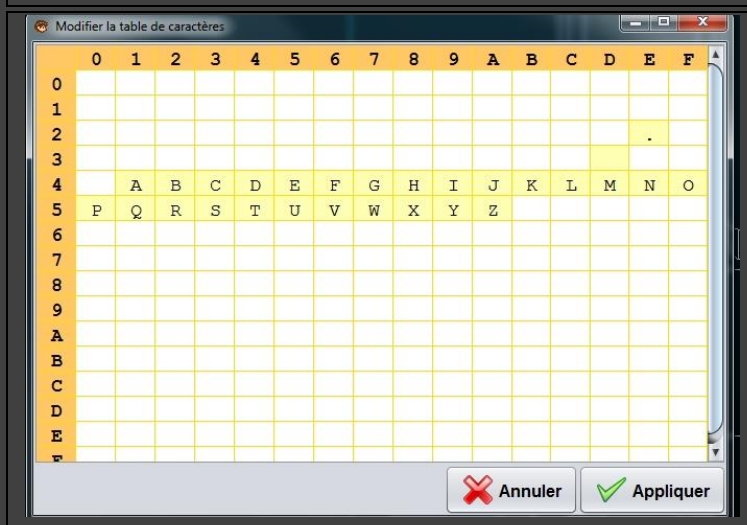
Note : Dans l'hypothèse où il n'aurait rien trouvé, il aurait fallu essayer avec d'autres mots dès fois que le jeu utilise peut-être plusieurs tables.



On peut voir notre texte ainsi que d'autres présents dans le jeu...

On va sauvegarder notre table histoire de ne pas recommencer et voir ce qu'elle donne pour la compléter.

Données > Table de caractères > Enregistrer...
puis
Données > Table de caractères > Modifier...

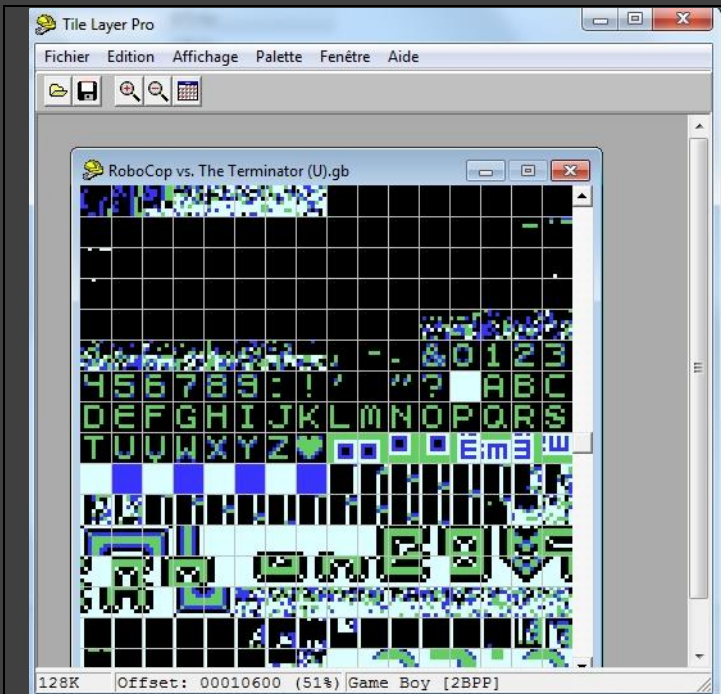


Voici la table générée à partir de ce qu'on lui a demandé. On peut y retrouver toutes les lettres du « ON PATROL » ainsi que l'espace et le point.

Pour la suite, on va accéder à la rom pour compléter notre table.

On peut soit avec l'émulateur en lui demandant d'afficher les Tiles <- 2^e terme barbare^^. Soit avec un logiciel d'édition graphique spécial ROM trouvable sur tout bon site. Personnellement, j'utilise **Tile Layer Pro** mais il y en a d'autres...

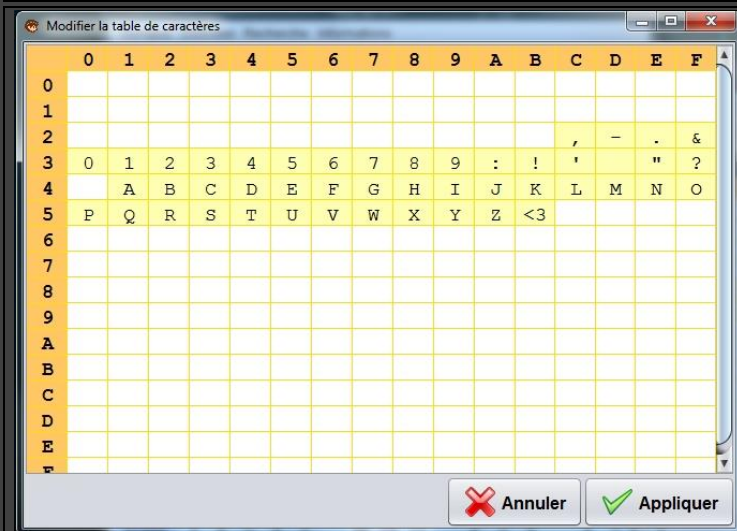
<https://traf.romhack.fr/index.php?p=outils&ocid=4>



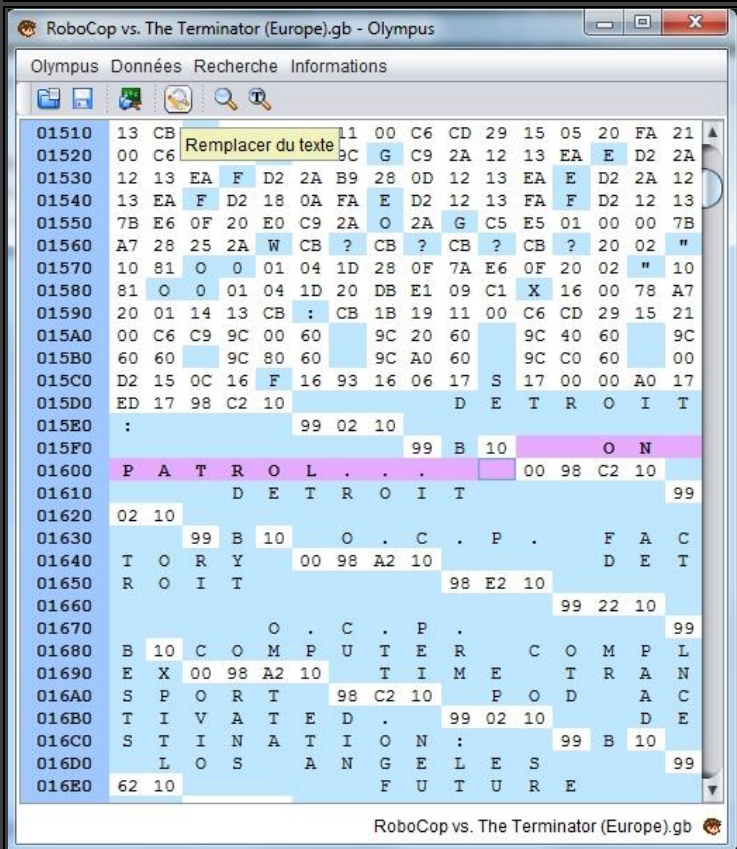
Après avoir ouvert la ROM dans Tile Layer Pro, on va se balader dedans jusqu'à trouver quelque chose ressemblant à notre table.

Et là...magie !!! On a notre table en plus complète.

Note :Il faut savoir que dans une ROM, les caractères sont comme le reste...du graphisme...donc notre ROM appelle un morceau de graphisme pour afficher notre caractère. C'est assez important pour la suite quand on abordera les accents.



Cette dernière va servir à compléter comme sur l'image, la table générée avec Olympus qu'on sauvegardera ensuite.

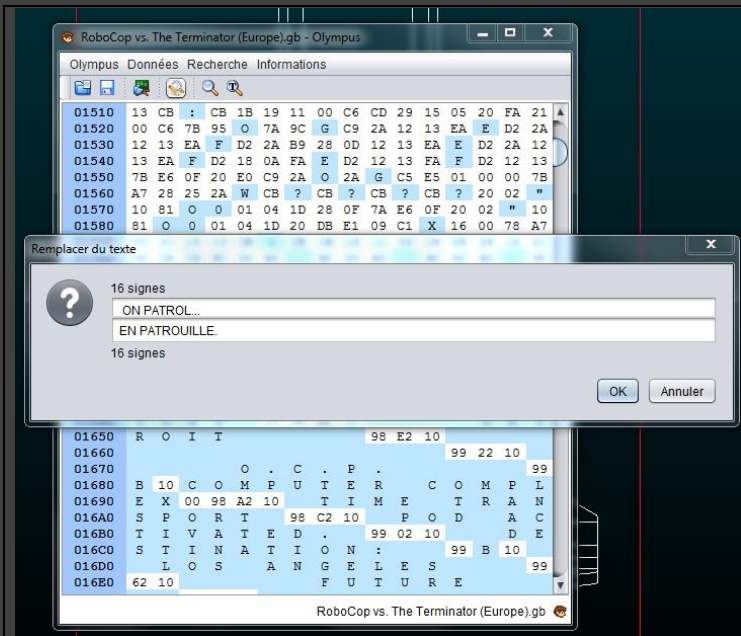


Maintenant que nous avons une table qui tient la route, on va commencer la traduction.

Revenons sur le ON PATROL... du début.

On peut voir qu'il y a des espaces avant et après...on peut donc en déduire que c'est la place que nous avons pour écrire notre traduction.

Nous allons donc sélectionner la ligne et cliquer sur l'icône **remplacer du texte**.



Il faut impérativement que le nombre de caractères que l'on rentre soit égal au nombre sélectionné.

L'avantage de cette ROM est que nous avons une grosse liberté car PATROUILLE étant plus long que PATROL...il faut plus de place et certaines ROMS ne nous accordent pas ce luxe et il faut donc traduire avec équivalence dans le même nombre de caractères.



Après avoir sauvegardé, on va relancer notre ROM et voir ce que ça donne...et là...c'est en français \o/

Plus qu'à faire ça sur tout le jeu et tester au fur et à mesure. Perso, CHEAT code ON pour les tests.

Note :Je conseille évidemment de faire régulièrement des sauvegardes de notre ROM car une erreur et le jeu peut planter.

Si tu en es ici, c'est que tu n'as pas baissé les bras et que tu as traduit ton premier jeu.

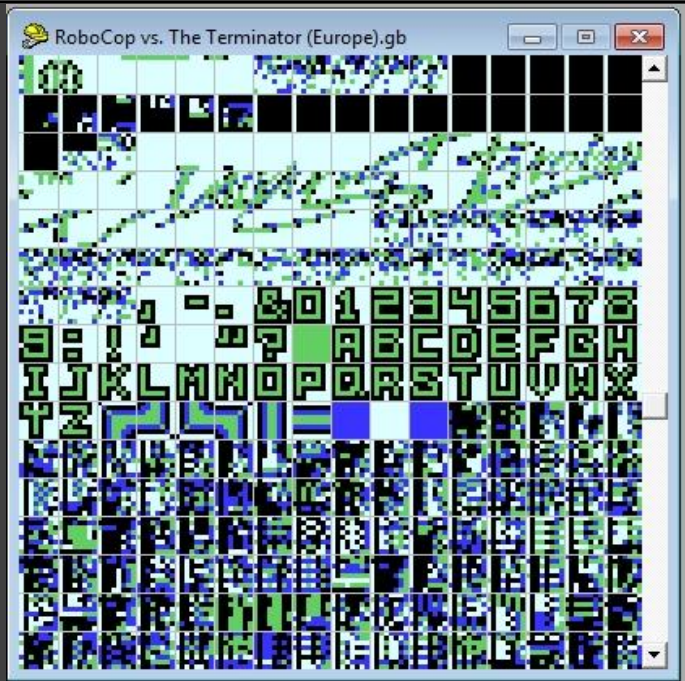
Nous allons donc entrer dans la deuxième phase de notre tuto qui est de récupérer des caractères non utilisés pour créer les nôtres (souviens-toi, je t'ai parlé des accents^^).

2^e PARTIE



Tu as fini le jeu et tout est OK mais tu veux améliorer un peu le truc...on va créer les accents.

On s'aperçoit, en traduisant le jeu, que le guillemet n'est pas utilisé (ou peut-être une fois mais c'est remplaçable par un apostrophe ou supprimable)



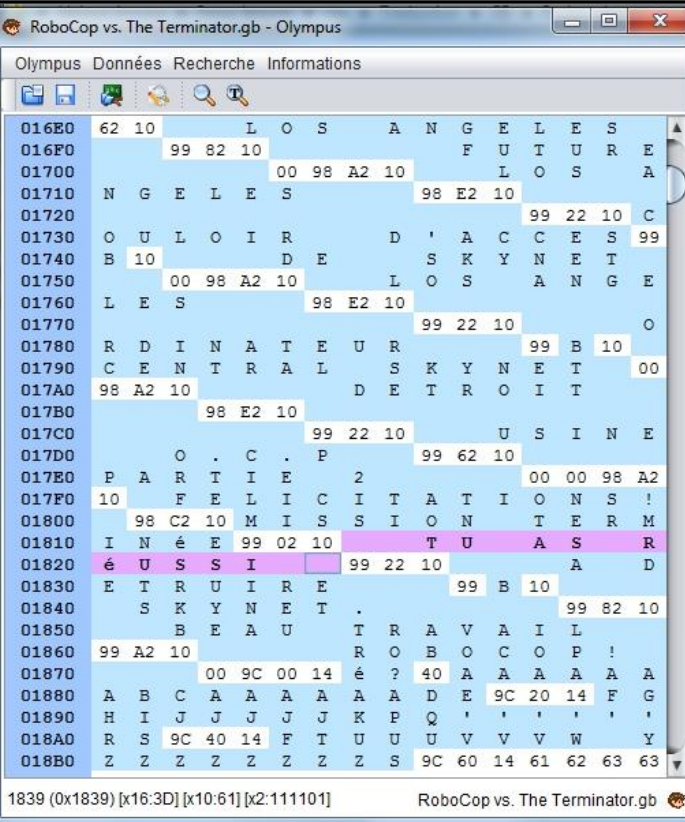
Quand on navigue avec Tile Layer Pro dans le jeu, on s'aperçoit qu'il y a une deuxième série de caractères...et nous n'avons qu'une table.

C'est normal, car la table gère les deux séries. Elles ne sont pas appelées en mémoire en même temps mais comme le jeu est bien programmé, les caractères ont les mêmes adresses...quand je disais que cette ROM était intéressante et simple...



On modifie les 2 Tiles guillemets en 2 Tiles é
Et on sauvegarde.

On remplacera aussi, en éditant la table sous Olympus, les guillemets par la lettre é...cela va de soit !



On va rééditer la ROM en remplaçant la phrase avec le caractère fraîchement crée et vérifier le résultat.





Je te laisse maintenant t'amuser un peu à essayer de comprendre car on peut faire beaucoup de choses. On peut par exemple modifier l'écran titre avec Tile Layer Pro, de la même manière que les lettres à accents.

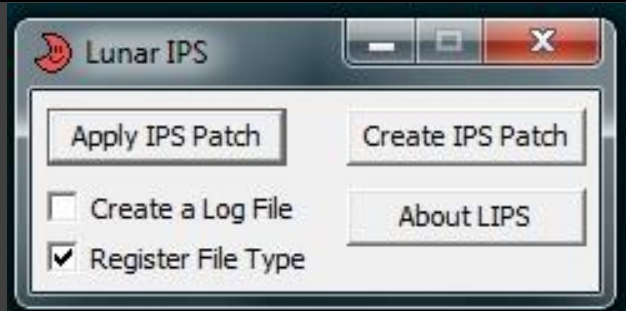
On va considérer que notre traduction est complète.
On peut maintenant attaquer la 3^e et dernière partie de ce tuto...
Créer son patch.

Pour créer un patch, il faut : La ROM Originale, la ROM modifiée et **Lunar IPS**. C'est celui que j'utilise mais il y en a d'autres.

<https://traf.romhack.fr/index.php?p=outils&ocid=6>

Très Important : Essaie, pour la ROM originale, de prendre une vraie ROM sur un site connu facile à retrouver pour que tout le monde puisse utiliser ton patch.

Pourquoi ne pas partager la ROM déjà traduite ? Peut-être une question de droit XD



On lance **Lunar IPS**, l'interface est simpliste au possible. On clique sur « Create IPS Patch » et il va demander dans l'ordre :

La ROM Originale

La ROM Modifiée

Le Nom du patch que tu veux créer.

C'est aussi simple que ça !

Notre tuto touche à sa fin.

J'espère qu'il a pu t'aider à aborder de manière simple le milieu de la traduction car ceci est la base. Pas toutes les ROMS sont comme ça, il y a des ROMS avec plusieurs tables, c'est le même principe. Après, c'est comme tout, il faudra persévérer...et la communauté sera là pour t'aider.