

Project Zero IV - Mask of the Lunar Eclipse

Version française (non officielle)

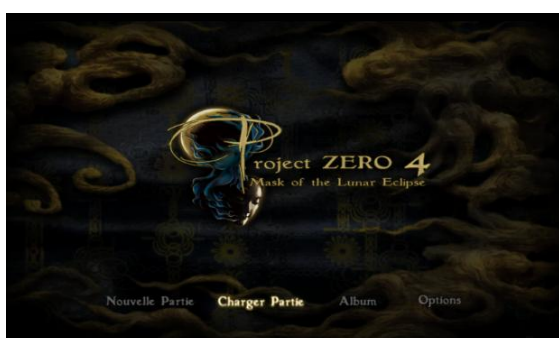


Synopsis

« Je n'ai aucun souvenir de mon enfance... »

Cinq jeunes filles dont Ruka Yomotsuki ont été kidnappées étant enfants. Dix ans plus tard, deux de ces dernières sont mortes. Misaki et Madoka, deux autres filles du groupe, sont malgré tout retournées sur l'île de Rougetsu. C'est alors que Ruka décide aussi de s'y rendre afin de savoir ce qui s'est passé à cette époque, avant qu'elle ne perde la mémoire...

Images





Avertissement

Cette version française a été réalisée par des fans et est distribuée totalement gratuitement. À l'exception de la traduction elle-même, le tout demeure l'unique propriété des concepteurs du jeu original. ProjectZero.fr et toutes les personnes ayant contribué au développement de cette version ne pourront être tenus comme responsables en cas de défaillance de votre système.

Caractéristiques

Titre original : Zero - Tsukihami no Kamen (零～月蝕の仮面～)

Plateforme : Nintendo Wii

Développeurs : Tecmo, Grasshopper Manufacture Inc.

Genre : Survival Horror

Voix : Japonais

Textes : Français

Format d'écran conseillé : 16/9

Site de téléchargement

<http://patch.projectzero.fr/>

Édito

C'est avec une immense joie que nous vous présentons notre version française du jeu Wii « Project Zero 4 - Mask of the Lunar Eclipse ». Cette version française traduite de la version originale japonaise « Zero - Tsukihami no Kamen » est le fruit de la collaboration de nombreuses personnes venant de différents horizons. Nous remercions tous les francophones anonymes ayant contribué au projet. Nous tenons également à remercier l'équipe de traduction originale anglaise et tous leurs collaborateurs pour avoir allumé la flamme de ce projet d'envergure.

Pendant deux ans, nous avons travaillé dur pour vous fournir une version de qualité et fidèle à l'originale. Croyez-nous, ce périple ne fut pas une promenade de santé !

Afin de profiter pleinement de notre travail, nous vous recommandons vivement d'utiliser le format d'écran 16/9, format pour lequel notre version a été optimisée. Le jeu reste néanmoins parfaitement jouable en 4/3.

Si vous éprouvez des difficultés à faire fonctionner le jeu sur votre console Wii, venez solliciter de l'aide sur notre [forum](#). Notre équipe fera tout son possible pour résoudre votre problème. Pour toute information complémentaire, rendez-vous sur notre site <http://www.projectzero.fr/>.

Nous vous souhaitons une excellente et terrifiante partie !

L'équipe projet,
Stéphane Alloster
Marie-Elen St-Amant
Tristan Wojciechowski

La distribution de cette version française est entièrement gratuite. Pour remercier l'équipe de traduction, pensez à faire un don [ici](#) !

Crédits

Traduction

Marie-Elen St-Amant
Tristan Wojciechowski

Programmation

Stéphane Alloster

Avec la participation de

Éric Brun
Pierre-Louis Coudercy
Audrey Harbonnier

Émilie Mavel
Anthony Nehmé
Mai Trang Nguyen
Yumie Sanchez

Merci à

Benja
Illducci
Tempus

Rétrospective

Notre projet de traduction a commencé en août 2009, alors que la sortie du jeu en occident semblait fortement compromise. La version anglaise était déjà bien avancée et nous a motivé à nous lancer dans l'aventure. Ainsi, aidés par l'équipe outre-Atlantique, nous avons débuté notre travail de traduction, de l'anglais vers le français. Le site web sur lequel nous travaillions étant ouvert à tous, de nombreux francophones anonymes sont venus soutenir le projet en contribuant à la traduction des textes. Ce n'était pas toujours de la grande poésie, mais le cœur y était. Les mois passaient et notre projet prenait forme.

Vers la mi-2010, les textes avaient globalement tous été traduits. Notre équipe s'est alors focalisée sur leur validation et sur leur intégration dans le jeu. Les tests d'intégration s'effectuaient sous forme de patch que nous appliquions à la volée au jeu original.

Nous avons depuis un moment découvert que la version anglaise n'était pas exempte d'erreurs, parfois importantes. Ainsi, pour la validation de nos textes, nous avons préféré nous référer à la version japonaise. La durée du projet en fut directement affectée, mais nous étions convaincus que c'était la bonne solution. Durant cette période, nous avons dû apporter de nombreuses corrections aux textes. Vers la fin du projet, nous avons intensifié la programmation et les tests d'intégration et nous avons remanié les textes afin d'assurer leur bon affichage à l'écran.

Finalement, nous avons terminé notre projet en août 2011, après deux ans de dur labeur. Nous pouvions enfin prendre un repos bien mérité !

Témoignages

Stéphane Alloster

Programmeur

Fan depuis la sortie du premier épisode sur PlayStation 2, je ne pouvais pas rester les bras croisés face au laxisme de Nintendo envers les continents américain et européen. J'ai donc suivi avec grand intérêt le développement du patch anglais par l'équipe de Tempus, et lorsqu'ils ont proposé d'aider au démarrage de traductions alternatives, je me suis mis à traduire quelques textes. Mais je trouvais que ce travail était assez pénible. Il faut tout de

même savoir que les Project ZERO ne sont pas des jeux où on passe son temps à flasher des fantômes. Ce sont des jeux contenant des centaines de documents à lire et donc contenant des milliers de lignes à traduire.

Peu de temps après avoir démarré les traductions des fichiers, Tempus a publié un pack de développement et je me suis mis à étudier ce pack avec pour objectif d'inclure un fichier en français au jeu. Ça a dû me prendre un mois entier à savoir comment exploiter le programme.

Puis j'ai commencé à travailler en coordination avec Tristan et Marie-Elen et à m'adapter à toutes les modifications qu'ils apportaient aux fichiers textes. En attendant qu'ils aient fini avec les textes, j'ai traduit les images et je me suis mis à étudier les différences entre le patch anglais et le patch espagnol. L'équipe du patch de traduction espagnol a réalisé un travail incroyable, si ce n'est parfait, et il fallait que le patch français soit aussi beau que l'espagnol.

Au final, c'est plus de 20 000 fichiers que j'ai générés, dont 2 500 qui sont dans la version finale du patch. C'est aussi beaucoup de temps qui a été utilisé pour fournir un patch de grande qualité, et qui je l'espère, sera joué par de nombreux joueurs.

Marie-Elen St-Amant

Traductrice

Lorsque j'ai découvert la série Project Zero, au troisième de ce nom, je me suis immédiatement découvert un fort intérêt pour celle-ci qui est devenue en un rien de temps ma favorite du genre dans l'univers des jeux vidéo. Alors comme des milliers de joueurs qui apprécient cette série, j'ai vécu une grande déception en 2008 lorsque j'ai appris que le quatrième opus ne sortirait pas en occident.

Toutefois, une rumeur commençait à circuler dans la communauté anglaise peu de temps après cette terrible nouvelle : celle d'un possible patch de traduction. Il y avait donc toujours de l'espoir...

Je me suis alors jointe à la communauté anglophone vers la fin de l'année 2008 pour aider à traduire les fichiers du jeu en anglais. Ma connaissance du japonais était alors pratiquement nulle, alors je m'y suis mise... Qu'est-ce qu'on ne peut pas faire pour quelque chose que l'on aime ?! Pendant ce temps, une idée a commencé à germer dans mon esprit : si l'on peut traduire le jeu en anglais, il en va de même en français !

J'ai donc commencé à l'été 2009 à faire des démarches auprès Colin « Tempus » Noga, initiateur du projet anglais, pour une éventuelle traduction française. Tout cela étant très joli, je ne pouvais pas faire tout le travail seule. J'avais besoin d'une équipe. J'ai donc parcouru les forums des communautés francophones pour mobiliser des volontaires pour le projet et à ma grande joie, on a répondu à mon appel.

L'équipe s'est donc constituée peu à peu et la traduction a débuté en août 2009. J'avais à cœur ce projet, quoique je me doutais que la route serait longue et périlleuse, car malgré notre bonne volonté, le résultat auquel nous sommes parvenu s'est façonné dans nos temps libres, au travers de nos travaux d'études, de notre travail, de nos amis et de notre famille...

Deux ans... Deux ans à travailler le matin avant de partir, sur l'heure du dîner et le soir à notre retour à la maison... Il s'en passe des choses en deux ans, autant de moments merveilleux que plus difficiles. Je ne mentirai pas en disant que j'ai parfois eu des doutes sur la faisabilité de mener notre ambitieux projet à terme, mais heureusement mes coéquipiers sont restés fidèles jusqu'au bout. À ces derniers, mais aussi à tous ceux qui ont cru en notre projet, je vous exprime ma plus sincère gratitude.

Tristan Wojciechowski

Traducteur

Je ne connaissais pas grand-chose de la série Project Zero et je me suis engagé dans ce projet un peu par hasard, grâce à l'appel à la mobilisation de Marie-Elen.

Au sein de l'équipe, je jouais différents rôles, mais j'étais avant tout un traducteur. À l'origine, je traduisais de l'anglais vers le français, mais lorsque nous nous sommes rendu compte que la version anglaise n'était pas fiable, nous avons décidé de traduire à partir des textes originaux. Ne connaissant rien au japonais, je me suis aidé de divers outils en ligne (dictionnaires et traducteurs) et prenais régulièrement contact avec des personnes maîtrisant la langue afin de percer le sens de certains textes complexes. Mon travail a vraiment été long et laborieux, car je voulais assurer une traduction de qualité.

J'aidais également Marie-Elen à la validation des traductions en effectuant une deuxième relecture après elle. Certains textes ont d'ailleurs fait beaucoup d'allées et venues entre elle et moi.

Vers la fin, je me suis également chargé de la mise en page des textes afin d'éviter que ceux-ci débordent des cadres. Et pour certains textes, ce ne fut pas une mince affaire, car les contraintes de place étaient telles qu'il fallait parfois tout réécrire en résumant du mieux possible.

Du côté de la programmation, à chaque nouvelle publication de Stéphane, je rallumais ma console pour tester le jeu et rédigeais ensuite un compte-rendu détaillé sur les points à retravailler (bugs, taille du texte, images, etc.).

Au tout début du projet, je pensais que ce serait l'histoire de quelques mois tout au plus. J'avais à l'idée que notre travail serait terminé pour fin décembre 2009... et nous voilà en août 2011.

Deux ans pour traduire le jeu !

Je n'ose imaginer le temps qu'il nous aurait fallu pour traduire un gros RPG.

J'ai dû laisser mes projets personnels de côté pendant tout ce temps, mais au final, ce fut une expérience positive.

Mon but premier était de laisser ma trace dans le monde du jeu vidéo en accomplissant quelque chose. À présent, j'espère de tout cœur que ce quelque chose sera apprécié des joueurs et qu'il restera gravé dans leurs esprits.