

## Foire aux questions Lil' Manster version française

**J'utilise quoi comme émulateur ?**

**C'est compatible avec quelle ROM ?**

**Comment je patche si je suis pas sous Windows ?**

**Est-ce que les patches optionnels sont compatibles entre eux ?**

Les réponses à toutes ces questions se trouvent (respectivement) dans les fichiers que vous trouverez sur le lien de téléchargement: [Instructions](#), [Instructions\(bis\)](#), [Utilisateurs de Mac et Linux](#), et le [Lisez-Moi](#) du dossier Optionnel.

---

**Est-ce que je vais perdre ma sauvegarde du vieux patch / de Project Exile / de Lil' Manster / des versions précédentes du patch français ?**

Non, les sauvegardes de tous ces patches doivent être compatibles, à condition que ce soit des sauvegardes, pas des "save states".

Pour la plupart des émulateurs, il suffit de remplacer votre ancienne ROM par la nouvelle dans son dossier, en prenant garde de bien lui donner le même nom.

Si vous galérez quand même à transférer votre sauvegarde (ou pour patcher), n'hésitez pas à passer sur le serveur Discord et à nous demander.

---

**Quand j'essaie de patcher, j'ai un message d'erreur.**

**C'est quoi un "V-ROM" et un "NP" ?**

**Ça se mange ?**

Le jeu Thracia 776 est sorti à deux reprises. La première version (NP) était digitale, et la seconde était physique (V-ROM).

Le patch vérifie que vous utilisez la bonne ROM (V-ROM japonaise sans header) avant de patcher. Si vous recevez le message d'erreur "Version V.ROM nécessaire. Pas la NP.", il vous faudra simplement utiliser la bonne ROM.

---

**C'est quoi, ces noms de personnages ?**

À l'exception de quelques francisations de noms célèbres, comme Homère, je prends les noms utilisés dans Lil' Manster, qui considère comme corrects les noms utilisés dans les jeux FE Heroes et Engage, mais pas dans les sources externes comme le site "Choose Your Legends".

Tous les noms un peu inhabituels sont justifiés soit dans [les PDFs de Project Exile](#), soit dans [mes propres PDFs](#), s'ils diffèrent.

---

## **Il y a pleins de nouveaux paramètres dans les Options et je ne sais pas ce qu'ils font !**

Voici un inventaire détaillé des nouveaux paramètres, et de leur fonction.

Les paramètres soulignés sont les paramètres par défaut à la création d'un fichier de sauvegarde.

Données Terrain devient **Carte** :

Détail (Active la fenêtre du terrain et les barres de vie)

Simple (Active la fenêtre du terrain)

Off (Rien)

**Unités** :

Détail (Active l'infobulle et y affiche l'arme équipée)

Simple (Active l'infobulle)

Off (Rien)

**Données cachées (NOUVEAU !)** :

0 (Rien)

1 (Inventaire : Affiche les stats cachées de Réflexes, Évitement, et Vitesse d'Attaque, ainsi que les niveaux d'armes détaillés. Active l'affichage des taux de croissance en appuyant sur Select, et les bonus de croissance des écrits dans leurs descriptions.)

(Combat : Affiche le taux de critique à la place du niveau.)

2 (Sur la carte : Affiche les marqueurs de discussion, et indique les ennemis stationnaires en les sélectionnant.)(+ toute l'option 1)

3 (Affiche les techniques cachées[color=#ff0000], avec possibilité de légers spoilers[/color])(+ toute l'option 2)

**Déploiement (NOUVEAU !)** :

0 (Rien)

1 (Affiche les unités sur la carte pendant les préparatifs)

2 (Permet de réorganiser les unités sur la carte pendant les préparatifs en appuyant sur Y, **ce qui altère le gameplay**)

[Nota bene : Tout nouveau paramètre de Déploiement choisi ne s'activera qu'en visitant l'écran de Formation.]

---

**Je trouve que ces nouveaux paramètres altèrent le gameplay.**

**Que recommanderiez-vous pour une toute première partie ?**

**Et pour une partie faite complètement à l'aveugle ?**

Si vous jouez à Thracia pour la première fois, je vous recommande **le Déploiement à 1 et les Données cachées à 1 ou 2.**

Si vous tenez à jouer entièrement à l'aveugle, et profiter de tous les long tâtonnements que ce jeu a à vous offrir, je vous recommande **le Déploiement à 0 et les Données cachées à 0.** Vous pouvez également faire les Données cachées à 1, à condition d'éviter le bouton Select sur les profils des persos (taux de croissance) et le bouton X sur les écrits (bonus de croissance).

---

## **Il s'est passé quoi, entre Project Exile et Lil' Manster ?**

C'est une longue histoire, mais disons que le chef du Project Exile n'était pas partant pour finir ce qu'il avait promis de finir, et n'avait pas non plus l'intention de nous laisser le faire pour lui. Quelques mois après son départ en trombe du serveur de traduction, j'ai finalisé ce qu'il manquait avec mon patch, Lil' Manster.

Après plusieurs tentatives pas très correctes de s'en prendre à moi, il a fini par se mettre la communauté à dos, et Project Exile n'est désormais plus disponible que sur RomHacking.net. PE n'a pas été mis à jour depuis 3 ans, alors que LM continue son petit bonhomme de chemin.

---

## **Pourquoi traduire Thracia 776 avant Genealogy of the Holy War ?**

Tout simplement parce que j'ai commencé ce projet avec bien plus d'expérience sur Thracia 776 et sans aucun des outils nécessaires pour traduire Genealogy.

En discutant avec l'équipe qui a traduit FE4 en allemand, j'ai pu obtenir lesdits outils, et je me retrouve à présent à les apprivoiser en aidant l'équipe de traduction espagnole à faire leur propre patch de FE4. (C'est un grand effort international, de traduire les jeux Jugdral, hein ?)

Enfin, tout ça pour dire, Genealogy ça viendra, mais après Thracia.

During PE's post-release development, I was working on my own translation of it into French. As I was going through the script, I noticed an number of mistakes going from mistranslations to factual errors that couldn't be explained as mere creative liberties. When these edits did not pan out, I put them aside and kept working on porting the game to French.

Eventually, I learned enough about the working of Zane's tools to do some beautiful things that, during PE's development, we could only dream of doing. (I'm making it sound super impressive, but really, it's just neat menu stuff.)

I shared my knowledge and helped other teams that were starting to translate the game into their own languages (more about this in the second post). Then I figured, hey, why keep those things to non-English patches? So I decided to add those improvements to the English version of PE as well. With the help of my colleague ShikiLoveShikiLife, we also reviewed all those script edits I had found months ago, and packaged them into this patch. So here we are, with this "Editors' Cut" of sorts, one we like to call by the silly name of Lil' Manster.

As we understand, PE's lead translator informally announced he wishes to retain creative control over the script, which is why we made sure that our edits were as surgical and respectful of his creative vision as possible. Because of that, this not a rewrite by any extent, and a lot of stylistic problems were left unedited. All credit for the former PE script goes to the original Project Exile writing team, and don't worry, your favorite lines are still in there.