

Sommaire

Remerciements	3
Préface	4
Introduction	5
I - Les différents types de rom-hack	8
A – Patch de traduction	
B – Modification d'un jeu en conservant les mécaniques	
C – Modification d'un jeu en changeant les mécaniques	
D – Nouveau Jeu	
E – Les Demakes	
F – L'accessibilité dans le rom-hacking	
G – Mentions honorables : les outils de conception inclus dans les jeux officiels	
II - Les Joueur·euses de rom-hack	15
A – Profil des sondé·es	
B – Les hack rom auxquelles jouent les sondé·es	
C – L'attrait des hack-rom	
D – Les conditions de jeu	
E – La nature particulière des hack rom	
F – La création de hack rom	
G – Conclusion	
III - Les créateur·ices de rom-hack	22
A – Profil des créateur·ices	
B – Pourquoi créer des hack rom ?	
C – L'équipe et le développement	
D – Les outils	
E – La diffusion du jeu terminé	
F - Conclusion	
IV - Le Droit autour des Hack-rom	30
A – La diffusion des hack rom	
B – Les hack rom, illégales mais tolérées	
C – Quelques exceptions notables	
Conclusion	34
Annexes	35
Bibliographie	55

Remerciements

Tout d'abord, je remercie Stéphanie Mader d'avoir validé mon sujet et pour les conseils apportés.

Je remercie également toutes les personnes qui ont contribué à ma collecte d'information. Merci aux sondé·es de bien avoir voulu répondre à mon questionnaire, merci à mes camarades de promotion qui m'ont fourni des références, merci à Miacis et The_Elfangor pour les informations sur l'histoire des traductions de *Fire Emblem : Thracia 776* et merci à Quentin Gervasoni de m'avoir transmis son mémoire.

Enfin, merci aux relecteur·ices d'avoir relu mon mémoire.

Préface

Assez tôt dans mon parcours de joueur, je tombai sous le charme du jeu *Pokémon Diamant*. Subjugué par l'expérience, je me résolus bien vite à jouer à tous les jeux de la licence mais il me fallut plusieurs années et de nombreuses recherches pour me procurer le matériel et les jeux nécessaires à l'accomplissement de mon objectif. Au cours de ces recherches, je tombais fréquemment sur des jeux que je ne connaissais pas et qui dégageaient une atmosphère bien différente de ceux que je convoitais. Il était de plus compliqué de trouver des informations sur eux et même impossible de les trouver à la vente, que ce soit en ligne ou en magasin. Il s'agissait en réalité de *hack rom*, des jeux créés par des fans de la franchise en modifiant les données de jeux officiels. Plusieurs années plus tard, je parvins à comprendre comment me procurer ces jeux et enfin y jouer.

Durant cette année de M1 à l'Enjmin, ma promotion et moi-même avons été confronté par deux fois au *Rom-Hacking*. La première fois dans le cadre d'un exercice individuel de Level Design : chaque élève devait créer un niveau du jeu *Doom* à l'aide du logiciel *DoomBuilder* ; et la seconde lors d'un exercice individuel de prototypage exclusif à la spécialité Game Design où j'ai saisi l'occasion de créer une petite *hack rom* du jeu *Fire Emblem : The Sacred Stones*. Cela a conduit à des discussions avec mes camarades de promotion et je me suis aperçu que rares étaient les personnes à avoir déjà entendu parler de *hack rom* et encore plus celles à y avoir déjà joué.

J'en suis donc venu à me poser la question suivante : **Quelle est la place des Hack Rom et du Rom-Hacking dans le paysage vidéoludique actuel ?**

Introduction

Ce travail de recherche s'articulera en **4 parties**. Tout d'abord, je proposerai une séparation en plusieurs catégories des différents types de hack rom que j'ai pu identifier. J'étudierai ensuite les joueur·euses de hack rom et leurs pratiques, puis je ferai de même avec les créateur·ices de hack rom. Enfin, je terminerai en abordant la diffusion des hack rom terminées et le droit entourant leur existence.

Avant toute chose, il convient de définir plus précisément le terme de *hack rom* et d'en expliquer le fonctionnement.

Qu'est-ce qu'une hack rom ?

Une hack rom est **un jeu créé par un·e ou plusieurs fan·s**. La manière de procéder est particulière : les **données d'un jeu officiel sont récupérées** sous forme de *ROM** puis sont **modifiées afin de changer** les visuels, les dialogues, les sons, les musiques, du level design, etc. Il est également possible d'**ajouter, retirer ou modifier des mécaniques** de gameplay. Cela conduit à une modification du jeu de base plus ou moins importante, voire à la création d'un tout nouveau jeu (comme une suite ou une préquelle par exemple). Cela reste **non-officiel**.

Bien souvent, ces **hackers se rassemblent en communautés** plus ou moins importantes et collaborent pour s'entraider et/ou diffuser/monttrer leurs travaux respectifs.

Comment jouer à une hack rom ?

Pour jouer à un jeu normal, deux éléments sont requis : le jeu et un dispositif matériel le faisant fonctionner (console de jeu, téléphone, ordinateur, etc).

C'est la même chose pour une hack rom. La *ROM* est **la copie digitale d'un jeu**, tandis qu'un logiciel nommé **émulateur fait office de console** de jeu. Il existe de nombreux émulateurs différents selon les consoles. Quelques-uns fonctionnent sur smartphone (notamment les émulateurs de *Game Boy*, *Game Boy Color* et *Game Boy Advance*), la grande majorité fonctionne sur ordinateur.

**ROM : Read-only Memory ; dans notre cas on peut se contenter de le considérer comme un fichier informatique lisible par un ordinateur*

La plupart des hack rom sont trouvables sur Internet sous forme de **patch**, qu'il faut d'abord **appliquer sur la ROM** d'un jeu officiel avant d'y jouer sur émulateur. Selon la manière dont une hack rom est diffusée par son·ses créateur·ices, il sera **plus ou moins aisé de se la procurer**.

Il est à noter qu'il est possible de transférer une hack rom sur une **cartouche de jeu officiel**, puis d'y jouer sur console dans des **conditions similaires à un jeu officiel** (en se passant donc d'émulateur). Cela demande cependant plus d'efforts que la méthode décrite plus tôt, pour un résultat pas toujours plus satisfaisant.

Recourir à cette possibilité est toutefois primordiale dans le cas de jeux nécessitant un élément hardware ou une action particulière. Ainsi, les jeux utilisant l'écran tactile des différentes consoles Nintendo DS (tels que *Pokémon Ranger* ou *The Legend of Zelda : Phantom Hourglass*) auront un **confort de jeu moindre** s'ils sont joués autrement que sur leur console d'origine.

Le cas de *Boktai : The Sun Is in Your Hand* est particulièrement intéressant. La cartouche de ce jeu de Game Boy Advance possède un capteur de lumière solaire qui permet de réaliser des actions in-game en fonction de l'exposition à la lumière (notamment recharger l'arme principale du protagoniste). Il est donc très compliqué d'y jouer dans les conditions imaginées par les développeur·euses autrement que via la cartouche d'origine du jeu officiel.



Ces deux cartouches de jeu sont à la même échelle.

Celle de Boktai est en effet plus haute à cause de son capteur de lumière solaire

Quelles la différence avec un *mod* ou un *fangame* ?

Je tiens avant toute chose à préciser que, bien qu'il me fut facile de trouver les définitions des trois termes, elles présentaient beaucoup de similitudes et il fut à l'inverse très compliqué de trouver des informations sur ce qui les différencie fondamentalement. **La distinction entre ces termes cause débat** au sein même des communautés de hackers, comme le démontre les recherches de Quentin Gervasoni dans son mémoire *Transmission des savoirs et savoir faire du Rom-Hacking : le cas de la communauté de ROM Hacking de ThePokécommunity*

Les explications ci-dessous sont donc issues de mes réflexions personnelles et sujettes à amélioration.

Un *fangame* est très similaire à une *hack rom*. La principale différence est que, même si créativement parlant les créateur·ices du *fangame* se basent sur un jeu (ou une IP) pré-existant·e, iels **le créent techniquement sans recourir au jeu de base**. Iels préféreront utiliser des logiciels tels que *RPG Maker* ou *Construct* permettant de créer un jeu à partir de zéro, plutôt que des logiciels de rom-hacking qui modifieront un jeu pré-existant.

La différence réside donc principalement dans **la manière de faire**.

Un *mod* est quant à lui la modification d'un ou plusieurs aspects d'un jeu pré-existant, mais à l'inverse des rom-hackers, **les moddeur·euses ne s'attaquent pas à la ROM** du jeu. Sans entrer dans les détails techniques, il faut retenir que le rom-hacking est moins flexible que le modding et permet moins facilement de s'éloigner du matériau de base. Encore une fois, la différence réside dans la manière de faire.

Ainsi, la frontière entre ces trois termes est assez floue. Voilà pourquoi, dans la suite de ce mémoire, je ne différencierai plus les *mod* et les *fangame* des *hack rom* et privilégierai pour tous l'appellation *hack rom*, bien que cela puisse dans certains cas être un abus de langage. Pareillement, j'utiliserai le terme de *développeur·euse* pour désigner les créateur·ices à l'origine d'un jeu officiel et le terme *hacker* pour nommer ceux qui modifient ce jeu et en font une *hack rom*.

Limites du mémoire : *La recherche d'information sur ce sujet s'est révélée plutôt ardue. Je n'ai pas trouvé de source regroupant des informations de manière exhaustive et il n'existe aucun ouvrage ou étude entièrement dédié·e au sujet et à ma portée. Il est aisé de tomber sur une niche de passionné·es, voire une communauté dédiée à un jeu ou une licence en particulier, mais il est compliqué d'avoir une vue d'ensemble sur tout ce qui existe.*

De plus, de par mes connaissances linguistiques limitées et le temps à ma disposition, mes recherches se sont limitées aux ressources que j'ai pu trouver en français et en anglais ainsi qu'à mes connaissances personnelles. Aussi, les données présentées dans ce mémoire traiteront en grande majorité de jeux sortis sur les consoles Nintendo, et concerneront principalement l'Europe et les pays anglo-saxons.

I - Les différents types de rom-hack

A - Patch de traduction

Il est probable que le rom-hacking soit né du besoin de **traduire des jeux**, généralement du **japonais vers une autre langue**. En effet, après le krach du jeu vidéo de 1983, c'est principalement au **Japon que se relance l'industrie**. De très nombreux jeux et licences voient alors le jour, mais bon nombre d'entre eux ne sortent pas tout de suite du Japon, et ne sont donc **pas jouables dans une autre langue** (encore aujourd'hui, des titres tels que *Fire Emblem : Genealogy of The Holy War* ou *Tokimeki Mémorial* ne possèdent toujours pas de traduction officielle malgré une grande popularité auprès des fans étrangers).

En Occident, les jeux traduits par les fans le sont généralement du japonais vers l'anglais, puis de l'anglais vers d'autres langues telles que le français, l'espagnol ou l'allemand. Cependant, cela peut prendre plusieurs années voire décennies.

L'histoire des traductions de *Fire Emblem : Thracia 776* en est un bon exemple et est d'actualité (Annexe 1). Le jeu est sorti au Japon en **1999**. En **2006**, un·e dénommé·e *FireLizard* traduit les scripts du jeu du **japonais vers l'anglais**. Le jeu n'est alors **pas patché** (il s'agit uniquement d'un fichier texte à avoir à côté lorsque l'on joue pour comprendre les dialogues) mais **le sera peu de temps après** grâce à *Shaya*, qui ajoute également quelques traductions supplémentaires. *Michel DO* utilise en parallèle le travail de *FireLizard* pour traduire ces scripts en **français** (probablement à la même période). Mais à ce moment-là, les menus ne sont que partiellement traduits et restent illisibles par endroits. Ce n'est qu'en **août 2018** que naît le **Project Exile**, qui vise à créer un meilleur patch. L'apport principal de Project Exile par rapport au travail de *Shaya* est la traduction complète des menus. La première version de ce nouveau patch s'achève en **août 2019** mais suite à des dissensions internes parmi les membres du projet, certain·es quittent le groupe. L'une d'entre elleux, *Miacis*, débute de son côté le projet *Lil'Manster*, qui vise à utiliser Project Exile pour créer un patch permettant de jouer à *Fire Emblem : Thracia 776* en français. D'autres personnes la rejoignent et le patch sort en **décembre de la même année**. De nombreuses mises à jour continuent de sortir dans les années qui suivent pour peaufiner le patch (amélioration de la quality of life, mise à jour des noms propres pour rester cohérent avec les rares traductions officielles, réparation des erreurs de Project Exile, etc). Aujourd'hui encore, le patch continue d'être retravaillé.

De plus, comme brièvement évoqué plus tôt, la traduction est parfois **découpée en plusieurs étapes** : traduction des dialogues ingame, des dialogues apparaissant lors de cinématiques, des menus, etc. Pour des raisons techniques, il n'est pas toujours possible de tout traduire en même temps. Voici ci-dessous l'exemple des menus de *Fire Emblem : Thracia 776*.



Le patch de Shaya. Les textes interchangeables (nom du personnage et de la classe, valeurs des statistiques, etc) sont compréhensibles, mais le nom des statistiques n'est pas traduit.



Plus tard, tout sera traduit, même le nom des statistiques. On remarque également en haut à droite l'ajout de statistiques supplémentaires. Il s'agit de données présentes mais cachées dans le jeu de base, qui ont été ajoutées dans ce patch pour rendre les mécaniques du titre plus compréhensibles.

La typographie a également été revue.

Enfin, il existe des cas de **traductions officielles mais censurées**, qui décident des fans à réaliser leur propre traduction du jeu plus fidèle à l'originale.

B - Modification d'un jeu en conservant ses mécaniques

Ces modifications sont légères et ne transforment pas les mécaniques, ce qui ne veut pour autant pas dire que l'expérience ne change pas.

Il existe de nombreuses raisons d'apporter ce genre de changements. En voici quelques-unes :

- **L'équilibrage** : Lorsque les fans estiment qu'un jeu est mal équilibré, iels peuvent recourir au rom-hacking pour l'améliorer. On peut par exemple citer le vidéaste *Mangs** qui apporta tout un lot de modifications à *Fire Emblem : The Binding Blade* : des statistiques moindres pour les ennemis en début de jeu, des armes supplémentaires pour les boss, une durabilité allongée pour les armes rares, etc. Dans cet exemple, Mangs tenta de conserver l'esprit du jeu et l'expérience voulue par les développeur·euses, mais il est à noter que les équilibrages de ce genre semblent bien souvent relativement subjectifs.

- **Le défi** : Quand les fans atteignent une maîtrise du jeu telle qu'iels le jugent trop simple, iels peuvent en augmenter la difficulté pour les rendre plus challengeants. On peut par exemple citer *The Legend of Zelda : Kaizo Breath of The Wild***, dont la principale différence avec le jeu original est l'augmentation de la puissance, de la portée et de l'aggro des monstres. Peu d'autres choses sont modifiées et pourtant l'expérience de jeu s'en retrouve grandement impactée.

- **Le skin** : Ici, les seuls changements apportés au jeu de base sont d'ordre visuel, textuel ou sonore. Le but de ces hack rom peut par exemple être l'immersion des joueur·euses dans un autre univers. Ainsi, les mods *Game of Thrones* ou *Le Seigneur des Anneaux* du jeu *The Elder Scrolls V : Skyrim* donnent l'impression d'évoluer dans les univers éponymes.

- **L'humour** : Parfois, l'humour ou l'envie de placer une référence peut suffire à modifier un élément de jeu. Les modifications en question peuvent être de tous types : visuelles, sonores, gameplay, etc. Par exemple, il est possible de patcher son jeu *Hogward Legacy* pour transformer son balai volant en un asset graphique de Shrek.



* Voici le lien de la vidéo dans laquelle il explique en détail les changements apportés : <https://www.youtube.com/watch?v=LmriJinixMs>

** Voici le lien d'un let's play de cette version du jeu : <https://www.youtube.com/watch?v=cSXWoOlPkww>

C - Modification d'un jeu en changeant les mécaniques

Ces modifications sont plus importantes et changent généralement les mécaniques du jeu (suppression, ajout, modification). Voici quelques exemples :

- **La série RUINS** : Cette série reprend les jeux *Super Mario Bros*, *The Legend of Zelda* et *Metroid* mais supprime tous les monstres. Les mondes de ces jeux sont alors complètement vides, ce qui change totalement l'ambiance des titres.*

- **L'ajout de contenu** : Il s'agit ici de création de contenu supplémentaire pour un jeu. *Super Mario 64* marqua tellement les joueur·euses à sa sortie qu'il existe énormément de hack rom ajoutant des niveaux et des étoiles supplémentaires, tout en conservant le caractère contrôlé et les mécaniques initiales.

- **Les défis** : Comme pour la partie précédente, l'objectif est de rendre le jeu plus difficile, mais cette fois en touchant aux mécaniques. Les *Nuzlocke* sont célèbres dans la communauté *Pokémon* pour rendre les jeux drastiquement plus compliqués. Deux nouvelles règles sont ajoutées : il n'est possible de capturer que le premier Pokémon rencontré dans chaque zone et un Pokémon rendu K.O. ne peut plus être utilisé en combat (il est considéré mort). Il est également conseillé de surnommer chacun de ses Pokémon afin de leur donner plus de personnalité, rendant leur mort encore plus tragique lorsqu'elle advient. Ce genre de défi est particulièrement prisé des streamers et vidéastes, dont l'audience apprécie redécouvrir un jeu qu'elle a aimé à l'aune de ces nouvelles règles.

Les **randomizers** sont également très populaires. Ils rendent aléatoire un certain nombre d'éléments du jeu, ce qui renouvelle l'expérience tout en la rendant plus ardue car moins prévisible quand on la connaît déjà.

D - Nouveau Jeu

Nous avons parlé des hack rom dérivées d'un jeu officiel, mais un très grand nombre de projets a pour but de **créer un tout nouveau jeu**. Parfois, l'objectif est de réaliser une suite, une préquelle, une histoire alternative au jeu original ; d'autres fois le nouveau jeu s'en détache complètement et est totalement indépendant.

* Voici un lien recensant les jeux de la série : <https://alvarosalvagno.com/ruins>

Dans le cas d'un nouveau jeu, beaucoup **plus de libertés sont généralement prises**. Le scénario et les personnages sont fréquemment changés (pour le cas des jeux avec un minimum de narration), ainsi que le level design et bien souvent les mécaniques de gameplay.

L'aspect visuel n'est quant à lui pas toujours modifié (cela demande des compétences supplémentaires) mais innover via le level design est une manière de renouveler visuellement l'univers. L'aspect sonore, lui, est celui qui est le moins souvent changé.

Ces **projets de longue haleine** sont très éprouvants et **rare sont ceux qui aboutissent**. Cependant, certains y parviennent.

Pokemon Reborn est un bon exemple d'un jeu totalement nouveau et terminé. Son développement s'est étiré de 2009 jusqu'à 2022. Il s'inscrit dans la lignée des jeux principaux de la licence *Pokémon* et présente aux joueur·euses le **même objectif** : acquérir tous les badges, vaincre la Ligue et déjouer en chemin les plans d'une organisation malfaisante ; mais avec **énormément de changements et d'ajouts**. L'histoire se veut bien **plus sombre et moins manichéenne** (elle aborde des thèmes tels que le suicide, l'identité de genre, l'écologie ou encore les inégalités de richesse) et le jeu est **beaucoup plus long** (8 badges doivent être récoltés dans les jeux originaux contre 16 dans *Pokemon Reborn*). Bien que le style graphique des opus GBA ait été conservé, **tous les visuels ont été redessinés**. Idem pour les sons et musiques : la plupart sont des remix des thèmes musicaux des différents jeux de la licence, mais tout est nouveau.

Tous les pokémons ont été intégrés au jeu, et **quelques nouveaux ont été créés**. Les mécaniques de puzzles, de combat et d'exploration ont été conservées, mais encore une fois de nombreux ajouts ont été réalisés pour **renouveler le jeu et aller plus loin** que ce qui a été fait dans les jeux officiels.

E- Les Demakes

Un demake est une reprise d'un jeu vidéo moderne sur une plate-forme plus ancienne. Le rom-hacking est un moyen de parvenir à ce résultat.

On peut citer comme exemple ***Zelda Breath of the NES***, demake de *The Legend of Zelda : Breath of The Wild* sur la plate-forme NES ; ou encore ***Fire Emblem Sacred Echoes*** et ***Fire Emblem Three Houses Demake***, respectivement demake de *Fire Emblem Gaiden* et *Fire Emblem Three Houses* sur la plate-forme Game Boy Advance.



The Legend of Zelda : Breath of the Wild



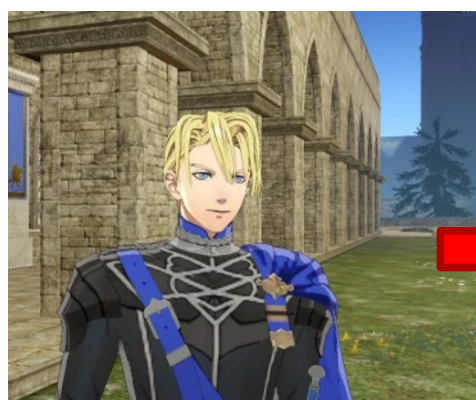
Zelda breath of the NES



Fire Emblem Echoes : Shadows of Valentia



Fire Emblem Sacred Echoes



Fire Emblem : Three Houses



Fire Emblem Three Houses Demake

F - Le Rom-Hacking vecteur d'accessibilité

Le rom-hacking peut également être une façon de développer des outils permettant d'**améliorer l'accessibilité** de certains jeux.

Pokemon Access est un programme à patcher sur n'importe quel jeu des trois premières générations de la licence *Pokémon*. Il est compatible avec JAWS et NVDA, deux outils permettant aux **personnes malvoyantes d'utiliser dans de meilleures conditions** un appareil informatique.

Pokemon Access a plusieurs fonctionnalités intéressantes. En entrant au clavier la bonne combinaison de boutons, il permet entre autre de :

- décrire les textes visibles à l'écran via une audio-description
- prévoir l'efficacité des attaques de notre pokémon (attaque peu efficace, neutre, très efficace, etc)
- naviguer avec la caméra sur toute la carte sans bouger notre personnage (et ainsi avoir accès à d'autres informations que celles affichées à l'écran)

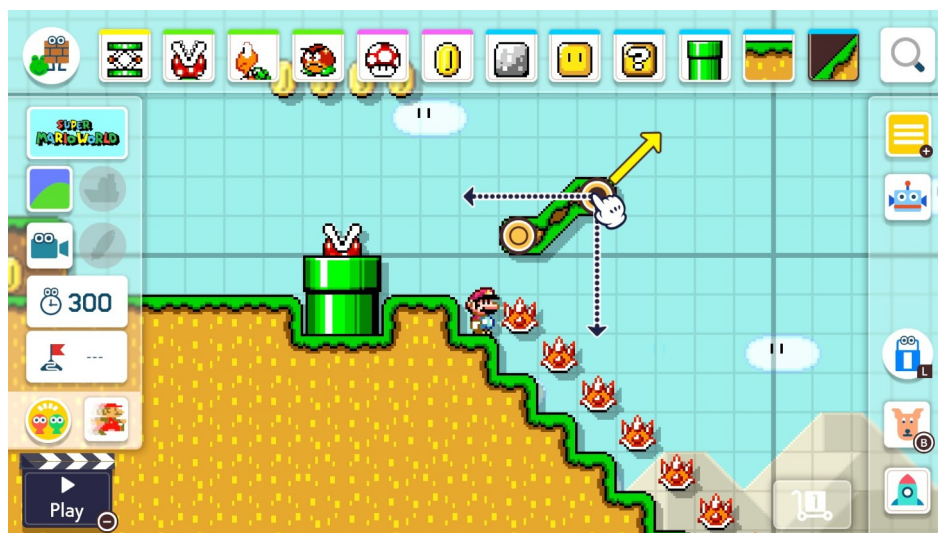
G - Mention honorable : les outils de conception inclus dans les jeux officiels

Bien qu'il ne s'agisse pas de rom-hacking, il peut être pertinent de mentionner les **outils de création** de niveau, circuit, etc intégrés dans certains jeux officiels.

Advance Wars possède par exemple un **éditeur de niveaux**, auxquels on peut ensuite jouer contre l'ordinateur ou avec des amis. L'Expansion Kit du jeu *F-Zero*, d'une manière similaire, permet de créer des circuits.

Et bien sûr, les jeux de la série *Mario Maker* sont **entièrement dédiés à la création de niveaux** de jeux que les joueur·euses peuvent ensuite s'échanger via Internet partout à travers le monde.

Bien que cela soit légal et officiel, ces outils / jeux permettent aux fans d'exprimer leur **passion** et leur **créativité** d'une **manière similaire au rom-hacking**. Peut-être même ont-ils été pour certaines personnes la porte d'entrée vers l'univers du rom-hacking.



L'outil d'édition de niveau de Mario Maker

II - Les Joueur·euses de rom-hack

Dans cette partie, nous nous intéresserons aux joueur·euses de hack-rom. Quelles sont leurs profils ? Leurs connaissances sur le sujet ? Leurs pratiques ?

Les données que je présenterai ici sont issues d'un **sondage** que j'ai réalisé à l'aide d'un formulaire Google et que j'ai diffusé sur mes réseaux personnels. Les personnes ayant répondu sont donc pour la plupart des gens **initiés au domaine du jeu vidéo**.

Le questionnaire avait **51 réponses** au moment où j'ai recueilli les données. Vous pouvez les consulter via l'Annexe 2.

A - Profil des sondé·es

75 % des sondé·es ont **entre 18 et 25 ans**. Le reste est âgé de **25 à 35 ans**.

80 % sont des étudiant·es, dont un lycéen. Les autres ont terminé leurs études et **13 % d'entre ell·eux ont un travail dans le domaine de la communication** (développement web, assistant communication/marketing) **ou du jeu vidéo** (QA tester, Game Design, programmation).

L'entièreté des sondé·es sont **français·es**, à l'exception d'une personne belge.

B - Les hack rom auxquelles jouent les sondé·es

82 % des sondé·es **savent ce qu'est une hack rom** et **64 % d'entre elles·eux y ont déjà joué** (soit un peu plus de la moitié du total de sondé·es). Parmi les personnes ayant indiqué de pas savoir ce dont il s'agit, aucun·e n'avait joué à une hack rom par inadvertance.

Les jeux auxquels jouent les joueur·euses de hack rom appartiennent en écrasante majorité à la **licence Pokémon**, principalement aux générations 3 et 5.

Très loin derrière, on retrouve des jeux issus des franchises *Mario*, *Zelda*, *Sonic*, *Fire Emblem* et *Metroid*.

30 % de ces joueur·euses ont déjà joué à une hack rom **sans avoir préalablement joué au jeu dont elle est issue / s'inspire**.

62 % des gens n'ayant jamais joué à une hack rom **envisagent d'y jouer un jour**. Encore une fois, c'est **l'univers Pokémon qui est le plus cité** et on retrouve *Fire Emblem*, *Mario*, *Zelda* et *Metroid*. Mais d'autres titres tels qu'*Earthbound*, *Tokimeki Memorial*, *Europa Universalis*, *Don't Starve*, *Inside* ou *A Short Hike* sont également nommés. Certaines personnes ont préféré répondre en donnant des genres de jeu, à savoir les RPG, les jeux de farming et les immersive sim. Une personne a déclaré être assez étrangère au monde des jeux vidéos. Si elle devait jouer à une hack rom elle souhaiterait donc que celle-ci soit issue d'un jeu accessible.

Les 8 personnes qui n'envisagent pas de jouer à une hack rom ont donné plusieurs raisons à cela. Voici les trois principales :

- ce type de **contenu ne les intéresse pas** particulièrement
- le **nombre de jeux officiels est déjà astronomique**
- iels préfèrent **jouer aux jeux tels qu'ils ont été pensés** par les concepteur·ices originale·aux, sans modification ou règle supplémentaire

C - L'attrait des hack rom

Les informations de cette partie ne concernent que les personnes ayant indiqué avoir déjà joué à des hack rom.

À la question **Pourquoi jouer à des hack rom ?**, les réponses furent nombreuses, variées et certaines réponses étaient particulièrement étoffées. Les joueur·euses apprécient principalement **deux aspects des hack rom** :

- **Leur capacité à prolonger l'expérience initiale** : Les hack rom permettent de redécouvrir un jeu ou une licence en l'**abordant sous un angle différent**, en **approfondissant certaines mécaniques** ou encore en proposant **plus de contenu**. Le fait que la **difficulté soit souvent rehaussée** (voire qu'on puisse la moduler) est considéré comme quelque chose d'appréciable. La *quality of life* peut par ailleurs être également **améliorée**.

Enfin, les joueur·euses se tournent parfois vers les hack rom lorsqu'ils ont **déjà fait le tour de l'ensemble des jeux d'une licence** mais qu'ils en veulent plus.

- **Leur capacité à oser proposer de la fraîcheur** : Les hack rom sont considérées par certain·es sondé·es comme des moyens d'**apporter de la nouveauté** dans des licences qui **peinent à se**

renouveler. Les hackers étant **issu·es des communautés** de fan, iels sont **à l'écoute de leurs pairs** et savent de quoi ont envie les joueur·euses.

De plus, iels peuvent se permettent de **prendre des risques** auxquels ne se confronteraient pas les développeur·euses. Cela peut prendre la forme d'une narration qui aborde des thèmes plus matures, plus personnels ou plus délicats que les jeux officiels, qui eux cherchent à plaire au plus grand nombre tout en restant politiquement corrects. Ainsi, il n'est pas rare de voir l'**incorporation de private jokes**, de mèmes ou d'autres éléments s'adressant à une niche spécifique.

Certaines personnes ont également mentionné comme argument majeur la **gratuité des hack rom** et le fait qu'elles ne nécessitent pas d'acheter de nouvelles consoles ; tandis que d'autres y jouent simplement par **curiosité**.

D - Les conditions de jeu

Les informations de cette partie ne concernent que les personnes ayant indiqué avoir déjà joué à des hack rom.

Les joueur·euses de hack rom jouent principalement **via des émulateurs** sur **ordinateur** et/ou **téléphone portable**. Seules cinq personnes ont indiqué jouer sur une **console** (il s'agissait d'une Nintendo DS ou 3DS lorsqu'iels précisaient laquelle). Certain·es sondé·es privilégient une unique plate-forme tandis que d'autres en cumulent deux ou trois.

La majorité des sondé·es jouent **chez eux, dans leur lit ou à leur bureau**. Quelques personnes ont révélé jouer dans les **transports en commun** (bus, métro) ou **avant un cours**. Le **lieu de jeu est corrélé à la plateforme**, les joueur·euses téléphone étant plus libres de jouer n'importe où que les joueur·euses PC.

Peu de personnes ont précisé le moment où elles jouaient, mais lorsqu'elles le faisaient elles évoquaient « le soir » ou « les temps de repos » en général.

Plusieurs répondant·es précisent également qu'elles ne font dans leurs pratiques **aucune distinction entre un jeu officiel ou une hack rom**.

E - La nature particulière des hack rom

Les informations de cette partie ne concernent que les personnes ayant indiqué avoir déjà joué à des hack rom.

Seule **une minorité de joueur·euses de hack rom considèrent ces dernières identiquement à un jeu officiel** (environ 25 % des personnes ayant atteint cette question). Selon elleux, il s'agit d'**un jeu à part entière** réalisé par une équipe de développeur·euses, au même titre que n'importe quel jeu officiel.

À l'inverse, les autres sondé·es trouvent que les hack rom sont trop différentes car iels ont des **facilités à abandonner le jeu** en cours de partie, iels ont **moins de scrupules à regarder une soluce** et la **rareté des playtests** rend le jeu plus susceptible de contenir des bugs. Iels se sentent également **plus proches des développeur·euses** du jeu : il est possible de leur faire des retours et iels sont à l'écoute.

Quoiqu'il en soit, toustes s'accordent sur un point : **les attentes pesant sur les hack rom sont moins élevées** concernant la quantité et la qualité du contenu proposé, ainsi que sur le polish. Il y a également **plus d'indulgence envers les bugs**. Une personne fait le parallèle avec les fanfictions : ce sont des œuvres de qualité variable, réalisées par des personnes passionnées et souvent avec peu d'expérience. La **gratuité** a également été mentionnée plusieurs fois et semble excuser les éventuels défauts des hack rom aux yeux de certaines personnes.

Les bugs, bien que bien plus tolérés que dans un jeu officiel et payant, paraissent néanmoins plus menaçants (softlock, effacement de la sauvegarde, etc).

Leurs attentes vont plutôt se diriger vers les **nouveautés proposées** : expérimentation de nouvelles mécaniques de gameplay, narration innovante, etc.

À la question **Vous est-il déjà arrivé de préférer une hack rom au jeu d'origine ?**, il y eut autant de Oui que de Non.

Les personnes ayant répondu **négativement** mettent en avant les raisons suivantes :

- les hack rom **revisitent un jeu aimé** qui rend nostalgique. C'est appréciable de revivre ces émotions, mais cela ne remplacera pas les souvenirs que l'on peut avoir avec le jeu de base
- la **difficulté rehaussée ne plaît pas** à tout le monde.

- la **curiosité** pousse parfois à commencer le jeu, mais elle **ne suffit pas** à le terminer
- les hack rom sont vues comme des **DLC**, une manière d'étoffer l'expérience vécue sur un jeu

Quant aux personnes ayant répondu **positivement**, voilà ce qui les a poussé à préférer la hack rom :

- **plus de contenu**
- **moins de contraintes** propres aux intentions des développeur·euses du jeu initial (par exemple, de nombreuses hack rom *Pokémon* permettent d'obtenir tous les pokémons sans avoir besoin de faire des échanges avec quelqu'un d'autre)
- iels trouvent la hack rom tellement réussie qu'iels la considèrent comme **faisant partie intégrante de la licence**
- lorsqu'iels ont envie de rejouer à un jeu, iels préfèrent jouer à une hack rom – plus difficile et surprenante – pour **sortir de la routine** dans laquelle les enfermerait une énième partie sur le jeu original

Note : énormément de réponses traitent de hack rom issus de la licence *Pokémon*.

F - La création de hack rom

Seul·es quatre sondé·es ont déjà **fourni des retours** aux créateur·ices d'une hack rom à laquelle iels ont joué. Les hack rom nommées étaient toutes issues de la licence *Pokémon*.

Ces retours visaient à **proposer de l'aide** pour les graphismes, **relever des bugs**, **discuter de problèmes** sur les puzzles et énigmes, **remercier et féliciter** les hackers, faire des retours sur **l'équilibrage** (sans pour autant entraver la créativité d'autrui). Les discussions ont eu lieu sur des forums ou via Discord.

Trois sondé·es ont **déjà participé à la création d'une hack rom**, dont un·e en tant que traductrice des dialogues (de l'anglais vers le français).

La moitié des sondé·es concerné·es se déclare **intéressé·es par le rom-hacking** et ont déjà envisagé de participer à la création d'une hack rom.

Si les sondé·es avaient la possibilité de discuter avec des créateur·ices de hack rom, voici les sujets qu'iels aimeraient aborder.

Le profil des hackers

Beaucoup d'interrogations concernaient le rapport à la création des hackers. Pourquoi créer une hack rom ? Pourquoi le faire alors que les droits du jeu original ne sont pas libres ? Comment rester motivé·e aussi longtemps ?

Le background des hackers pose également question, notamment le parcours qui les a mené à devenir hacker et leurs compétences préalables.

Les intentions de design

Les intentions de design et le rapport de la hack rom au jeu original intriguent beaucoup. Quelles sont ces intentions, comment les atteindre, quelles décisions difficiles ont dû être prises ?

L'influence du jeu d'origine interpelle également : pourquoi avoir choisi ce jeu / cette licence en particulier ? D'autres jeux ont-ils servi d'inspiration ? Comment trier « ce qu'on garde et ce qu'on jette » dans le jeu d'origine ?

Les aspects techniques

Des questions plus utilitaires sur la conception technique ont aussi été posées. Quels logiciels, outils et méthodologies sont utilisés ? Comment trouver le jeu d'origine ? Combien de temps dure le projet ? Comment diffuser sa hack rom, notamment par rapport aux risques légaux ?

Remerciements

Enfin, plusieurs personnes ont déclaré qu'entrer en contact avec des hackers seraient surtout un moyen pour les féliciter et les remercier de leur travail qu'ils effectuent gratuitement et sans garantie de résultats durables (les studios détenant les droits des jeux pouvant demander la suppression des hack rom à tout moment).

Un détail m'a frappé concernant cette question : personne n'a demandé combien de personnes travaillaient sur le projet.

G - Conclusion

Ainsi, les personnes sondées étaient **une majorité à connaître l'existence des hack rom** et à y avoir déjà joué. Cette proportion est assez haute – plus que je le pensais – mais cela peut être expliqué par leur **profil assez jeune** (18 à 35 ans), leurs centres d'intérêt et leur domaine professionnel **très liés au numérique et au jeu vidéo**. La plupart des jeux et hack rom cités sont issus d'univers *Nintendo*, et plus particulièrement *Pokémon*.

Les joueur·euses se tournent vers les hack rom en grande partie pour **prolonger leur expérience**, se confronter à **plus de challenge** et/ou découvrir une licence aimée sous **un angle correspondant davantage à leurs attentes** (thèmes abordés, choix des graphismes ou mécaniques, etc). Les joueur·euses de hack rom y jouent dans des conditions **similaires aux jeux officiels** qui dépendent donc du temps libre de l'individu et de la plate-forme sur laquelle iel joue. Bien que certain·es d'entre elleux ne fasse d'ailleurs pas de différence avec des jeux officiels, la majorité les séparent cependant.

Nombreux·ses sont en revanche ceux qui ont déjà **préféré une hack rom au jeu officiel** dont elle est issue.

Enfin, bien que de nombreux·ses sondés·es aient déjà envisagé de participer à la création d'une hack rom, rares sont ceux qui l'ont fait. De nombreuses interrogations de tous types et **une grande curiosité les habitent toutefois concernant cette pratique**.

Je conclurai cette partie en ajoutant que lors de la diffusion de ce questionnaire, de nombreuses personnes ont souligné leur intérêt pour mon travail, trouvaient le sujet trop peu médiatisé à leur goût dans les sphères JV, ou m'ont demandé si j'accepterai de leur envoyer ce présent mémoire une fois terminé.

III - Les créateur·ices de rom-hack

Nous avons parlé des pratiques des joueur·euses de hack rom, intéressons-nous à présent à leurs créateur·ices. Pour cette partie, je me suis principalement basé sur 3 témoignages :

1. L'interview d'**Amras Anàrion*** réalisé par le site Nuzlocke France. Amras est l'instigateur du projet **Pokemon Sacred Phoenix**, lancé en 2018 par une **équipe française**. À ce jour, seule la **démo du premier chapitre** est parue mais le projet n'est pas abandonné.
2. La vidéo **post-mortem** du vidéaste **Chris Piché****, qui passa 2 ans sur son projet de hack rom Pokémon avant **d'abandonner**.
3. La vidéo du vidéaste Percevalko*** retraçant brièvement l'**histoire du développement de Fire Emblem Vision Quest** et de son créateur **Pandan**, un **jeu terminé** et sorti en 2021.

Je les ai sélectionnés car ils sont **assez récents** et présentent plusieurs différences : ils sont issus de **plusieurs nationalités**, certains ont été réalisés **en équipe et d'autres en solo**, chaque projet en est à un **stade de développement différent** et chacun a eu un mode de **diffusion différent**. Mon seul regret est de n'avoir trouvé que des projets dont l'instigateur est un homme.

A - Profil des créateur·ices

Voici les profils des créateur·ices que j'ai pu dresser à partir des quelques informations que j'avais.

Amras : 30 - 35 ans, homme. Il a découvert *Pokémon* **enfant** grâce aux jeux et à l'anime. Il a joué aux jeux de la licence pendant plusieurs années avant de faire une longue pause. Une fois adulte, il y rejoue par **nostalgie** par le biais de plusieurs **hack rom**. Il a **déjà de l'expérience dans le modding** lorsqu'il commence son projet, ayant créé des mod sur Skyrim dont un qui a connu un très grand succès.

* L'interview d'Amras : <https://nuzlocke-france.forumgratuit.org/t2103-creer-un-fan-game-pokemon-interview-d-amras-anarion-pokemon-sacred-phoenix>

** La vidéo de Chris Piché : <https://www.youtube.com/watch?v=48gwAayhPQk&t>

*** La vidéo de Percevalko : <https://www.youtube.com/watch?v=uh3wTk1FGGs>

Chris Piché : probablement entre 25 et 35 ans, homme. Il a **joué à la majorité des jeux Pokémon**. A **déjà un peu d'expérience dans le rom-hacking** quand il commence son projet.

Pandan : probablement une trentaine d'années, probablement homme. Il est **fan de la licence Fire Emblem** dès l'instant où il l'a découverte et a **joué à tous les jeux de la série**. Il a travaillé sur les **premiers projets de hack rom Fire Emblem** au début des années 2000 sans jamais en être l'instigateur.

Mais en 2017 sort l'outil *FEBuilder GBA*. Pandan, qui était justement en train d'écrire un scénario, saisi cette opportunité pour commencer son propre projet.

On constate que les créateur·ices de hack rom sont avant tout des **fans de longue date** des licences qu'ils reprennent. Ils ont souvent **joué à la majorité des titres de la licence** en question. Ils **acquièrent de l'expérience dans la création amateur** dans des licences qu'ils affectionnent, avant de se lancer sur leur propre projet. Dans nos trois cas, ils sont des hommes adultes d'une trentaine d'années.

B - Pourquoi créer des hack rom ?

Amras : Il aimerait que les jeux officiels soient **plus difficiles**. Dans ceux-ci, beaucoup d'éléments narratifs sont populaires auprès des fans mais ne sont **pas (ou mal) intégrés au gameplay** : l'amitié entre dresseurs et pokémons, les pokémons légendaires qui sont décrits comme rares et surpuissants mais mis en scène de manière insatisfaisante, etc.

Ces envies, couplées à ses découvertes sur **ce qu'il est possible de faire** en jouant à des hack rom, ont décidées Amras à passer du côté créateur.

Chris Piché : Il **n'aime pas les nouveaux jeux** de la licence (notamment l'aspect graphique et **l'ambiance**) et veut recréer à partir des anciens jeux ce qu'ils lui ont fait expérimenter.

Pandan : Il a envie de **proposer un gameplay qui lui convient mieux** : moins d'emphasis sur les skills des personnages, rendre certaines classes moins « de niche » et plus agréables à jouer, rendre les armes « efficace sur [...] » plus menaçantes, etc. Pandan a également **envie de raconter l'histoire d'un roturier** pour changer un peu, un personnage plus proche des joueur·euses (la série est en effet connue pour constamment raconter l'histoire de personnages divins, nobles ou très importants).

Les créateur·ices sont avant tout des **passionné·es**. Iels semblent partager cette envie de créer des hack rom pour **compléter, renouveler, voire surpasser l'original**. Iels accordent de l'importance à **certains éléments délaissés** par la licence originale et souhaitent mettre ces éléments au premier plan dans leur projet.

C - L'équipe et le développement

Amras : Le projet *Sacred Phoenix* existe depuis 5 ans, mais à ce jour **seule une démo du premier chapitre** est jouable (temps de jeu estimé : 30min à une heure). En 2021, Amras déclare travailler **25h par semaine** en moyenne sur son projet. Il était **seul au début** mais a été progressivement rejoint par 5 autres personnes. Il semble être assez sélectif sur le recrutement, malgré un nombre très réduit de candidat·es. Il **délègue la majorité des graphismes** (infographie et pixel art) à quatre personnes et le son à une autre personne. Amras se charge quant à lui de la programmation, du game et level design, de la gestion de projet et de la communication. Il espère recruter d'autres personnes pour pouvoir déléguer et avancer plus rapidement. Ses ambitions, titanesques au départ, ont été **revues à la baisse** avec le temps.

L'équipe met un point d'honneur à **rendre public son travail**. Si jamais leur projet est abandonné, leur travail ne sera ainsi pas perdu et d'autres personnes pourront le réutiliser.

Chris Piché : Au début de son projet, Chris se laisse **3 mois** pour le terminer. Il veut commencer petit. Tout d'abord, il doit **apprendre à se servir des outils** qu'il utilise (hormis Photoshop qu'il maîtrise déjà) et est confronté à leurs contraintes. Il fait tout **seul** : musique, visuels, intégration, maps, etc. Hélas, il est seul dans son tunnel et n'est **pas capable de trier toutes les nouvelles idées** qui lui arrivent en tête, ce qui le pousse à **augmenter son scope** petit à petit. Il travaille vite, sans vérifier la propreté de son code.

Au bout de deux ans, il teste **son jeu qui freeze sans cesse**. Il répare les bugs un à un, mais ils sont beaucoup trop nombreux et il regrette de ne pas avoir testé plus tôt. Il fait une longue pause au moment où sort sa vidéo post-mortem et **rend publique les 6h de musique** qu'il a composé pour son projet.

Pandan : Pandan est **seul au début** du projet, lorsqu'il écrit le scénario et réalise une première démo jouable (25 % du jeu). Cela lui prend un an et 4 mois. Il **présente sa démo au FEE3 (Fire Emblem E3)**, un événement en distanciel présentant les avancées et les nouveautés dans la communauté du rom-hacking *Fire Emblem*. Son projet plaît beaucoup et **il est rejoint par d'autres**

hackers, qui remplacent bien vite les nombreux placeholders visuels et sonores. Cinq mois plus tard, l'équipe sort la seconde partie du jeu.

Pandan n'est pas satisfait et retravaille cette partie en parallèle de la création de la 3ème. D'autres hackers se joignent au projet, facilitant le processus. La version complète du jeu prendra au total **2 ans** à être créée.

Les créateur·ices commencent bien souvent leur projet **seul·es** et portent donc plusieurs casquettes. Iels visualisent bien les piliers de leur futur jeu mais ce n'est généralement qu'en ayant **quelque chose de concret à présenter** qu'iels peuvent espérer rallier d'autres hackers à leurs projets.

Ainsi, je ne trouve pas cela étonnant de voir Pandan atteindre ses objectifs en 2 ans seulement. Il avait **une démo à présenter lors d'un événement célèbre** dans la communauté, là où Amras a mis des années à réaliser une démo qu'il n'a que peu médiatisée. Quant à Chris, il n'a présenté son projet aux yeux du monde qu'à la fin et n'a pas réalisé plus tôt ses erreurs.

L'univers du rom-hacking compte énormément de lanceur·euses de projets qui se rendent compte en cours de route des réalités du développement d'un jeu. S'iels ont peu de temps à y consacrer et que peu de personnes les suivent, ces projets **se soldent bien souvent par un abandon**.

Les trois hackers font néanmoins tous mention de l'**aventure humaine** que leur projet leur (a) fait vivre. Que ce soit des personnes qui ont un jour ponctuellement répondu à une question sur un forum, des gens qui ont assuré un certain suivi à l'époque où le hacker était novice ou même des membres de leur équipe ; tous trois s'accordent à dire qu'ils n'auraient jamais pu aller aussi loin seuls.

Cela démontre la tendance qu'ont les communautés à se **partager gratuitement leurs connaissances** dans le but de s'entraider et **accompagner la passion créative** des membres. Tout comme l'équipe d'Amras le fait, de nombreuses ressources créées par les fans sont également **mises à disposition gratuitement** sur Internet. Des événements tels que le FEE3 aident à faire connaître leur existence et montrer chaque année ce qui est fait.

D - Les outils

Amras :

- il recueille les envies et attentes des fans avant de commencer son projet.
- **Moteur de jeu** : RPG Maker XP

- **Programmation** : Notepad ++
- **Pixel art** : Paint.net
- **Gestion de projet** : Trello
- **Communication interne** : Discord
- **Communication externe** : différents forums, site officiel du projet, Deviantart, Discord

Amras précise qu'il est le seul à centraliser et intégrer les assets du jeu, il n'a donc **pas besoin d'outil de versionning**.

Chris Piché :

- **Level Design** : Advance Map
- **Graphismes** : Photoshop
- **Son** : Logic Pro Ex, Anvil Studio, Sappy
- **Programmation** : Pksv, Free Space Finder
- **Communication externe** : Youtube

Pandan:

- **Moteur de jeu** : FEBuilder
- **Communication Externe** : Site FEUniverse, Youtube, événement FEE3
- L'équipe recueille régulièrement les retours des joueur·euses sur ses prototypes pour les améliorer.

Il existe **deux grandes manières de créer son jeu** :

- utiliser un moteur indépendant (comme RPG Maker) et partir de rien
- ou se baser sur un jeu officiel et le modifier

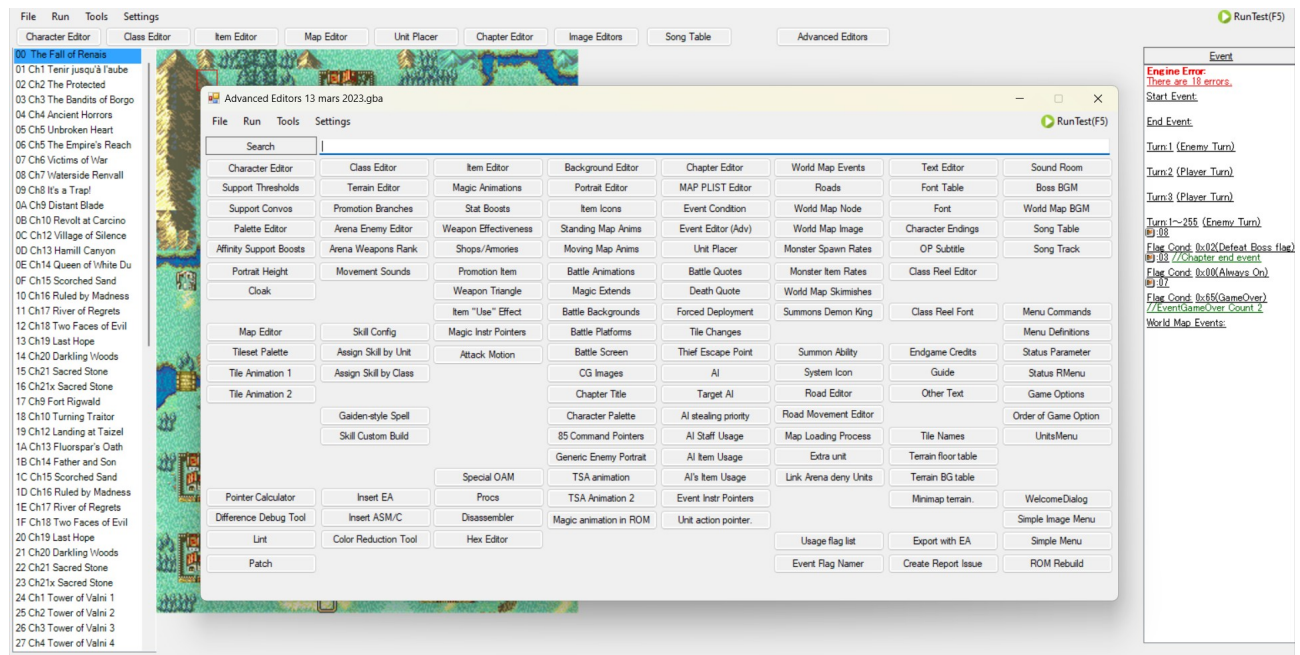
Chacune a ses avantages et ses inconvénients, choisir entre les deux délimite donc déjà les possibilités.

Le **moteur indépendant** offre beaucoup plus de libertés mais demande d'intégrer / refaire soi-même bon nombre de features déjà implémentées dans le jeu original.

La **modification du jeu** offre à l'inverse une base solide, mais il sera difficile de s'en éloigner sans casser tout le jeu.

De plus, les outils de modification de jeu sont généralement **propres à une licence**, voire certains jeux d'une licence, et ils sont parfois **très nombreux** : map editing, map scripting, event scripting, dialogues, item editing, portrait des personnages, etc. Cela demande beaucoup d'efforts d'apprendre à se servir de chacun d'entre eux.

Certains logiciels, comme *FEBuilder GBA*, **les regroupent tous**. Cela facilite grandement la tâche des hackers.



***FEBuilder GBA** : Tous les outils dont un-e hacker puisse rêver rassemblés en un seul logiciel*

L'apprentissage est également beaucoup **plus simple aujourd'hui** qu'il y a 10 ou 15 ans*. Les outils sont de plus en plus **efficaces et intuitifs**. Les communautés, comme dit plus tôt, sont **mieux formées** et il leur tient à cœur de **transmettre leurs connaissances** aux néophytes. La diffusion de l'information est également facilitée grâce aux tutoriels vidéo (hébergés sur des plate-formes telles que Youtube) et aux messageries instantanées (Discord en tête).

* Vous pouvez vous faire une idée en comparant ces deux manières d'apprendre à créer sa hack rom *Fire Emblem* :

- voici d'un côté la documentation écrite par l'instigateur de la première hack rom *Fire Emblem* achevée pour apprendre à se servir de multiples outils : <http://www.feshrine.net/ultimatetutorial/>

- voici ici une vidéo sortie 10 ans plus tard pour apprendre à se servir simplement de *FEBuilder* : https://www.youtube.com/watch?v=Z_HeNcLc6Jk

E - La diffusion du jeu terminé

Amras : L'équipe de *Pokemon Sacred Phoenix* communique principalement sur l'**avancée de son projet** via **Deviantart** afin de montrer les nombreux visuels du jeu. La **démo est téléchargeable** sur leur **site officiel** et quelques vidéastes ont posté des **let's play** de celle-ci.

Amras communique régulièrement sur son projet via des **forums francophones et anglophones**.

Il possède également une **chaîne Youtube** sur laquelle il poste ses vidéos « Journal des développeurs » et la soundtrack du jeu.

Bien qu'Amras n'en parle pas, il semble aussi communiquer sur les réseaux sociaux.

Chris Piché : Chris n'a jamais vraiment communiqué sur son projet, à part pour **poser des questions sur des forums ou des channels discord** lorsqu'il était en difficulté. Il a également posté sa vidéo post-mortem sur sa chaîne **Youtube**.

Pandan : Pandan a communiqué l'avancée de son projet plusieurs fois sur le **site FEUniverse**. C'est d'ailleurs sur ce site que son jeu est téléchargeable. Il a participé à **plusieurs FEE3** pour présenter son jeu en vidéo. De très **nombreux let's play** du jeu sont visionnables sur Youtube, dont certains joués et commentés par Pandan lui-même. Celui-ci possède aussi une chaîne Youtube sur laquelle il donne des conseils pour créer des hack rom *Fire Emblem*.

Les créateur·ices de hack rom passent finalement par des **moyens similaires aux jeux officiels** pour faire la promotion de leur jeu : les **réseaux sociaux**, les plate-formes d'hébergement **vidéo**, des **événements** dédiés (ex : le FEE3), etc. Les **streamers** jouent à ces jeux de la même manière également, leur faisant de la publicité de la même façon. Les hack les plus connus ont souvent **un site et un discord dédiés**, et de nombreux **forums** en parlent. Le **bouche-à-oreille** fait le reste. Seule la télévision reste absente de l'équation, sans aucun doute pour des raisons légales et financières.

F - Conclusion

Ces projets ont tous commencé **après 2015**. Les projets se multiplient, probablement car les outils sont de plus en plus **perfectionnés, ergonomiques, intuitifs**. De plus la communauté est de mieux en mieux formée, mature et volontaire pour **aider les néophytes** à apprendre. Aujourd'hui, **n'importe qui peut créer sa propre hack rom** et comprendre comment son jeu préféré a été créé (même si plus le jeu est récent, plus cela est complexe).

Finalement, travailler sur une hack rom n'est **théoriquement pas très différent** de travailler sur n'importe quel autre type de jeu. Seules les logiciels utilisés changent ainsi que le design général qui est fortement influencé par le jeu original sur lequel se base le projet.

Mais dans les faits, les hackers sont confrontés à de nombreuses difficultés. La première est le **problème du temps**. Il s'agit généralement de projets effectués durant leur **temps libre**. Il faut alors faire un choix entre travailler intensivement sur son projet au prix de sa vie sociale, ou au contraire laisser la production s'étendre dans le temps avec le risque que la **motivation s'amenuise**. Bien souvent, **les équipes sont très réduites**, quand il ne s'agit pas de **projets solo**. Leurs membres ne travaillent généralement ensemble qu'**à distance**, et chacun·e a son propre emploi du temps. Enfin, le **test** des prototypes de hack rom semble compliqué, voire parfois inexistant. De nombreux projets semblent ne pas les prendre en compte et subir « **l'effet tunnel** », ne se rendant compte de leurs erreurs qu'une fois le produit diffusé.

Toutefois, **les hackers sont des passionné.es** qui créent le jeu de leur rêve à partir des attentes de toute une communauté. Même si la plupart finit par abandonner leur projet en se rendant compte de la dure réalité, le fait de **pouvoir « bidouiller »** dans les jeux de leur enfance et **comprendre** comment ceux-ci ont été créés est **un plaisir et un objectif en soi**.

La diffusion du jeu est ensuite un véritable imbroglio. Les hack rom veulent se faire connaître mais, de par leur statut non-officiel, **elles ont paradoxalement intérêt à ne pas faire trop parler d'elles**, au risque d'attirer l'attention des studio détenteurs des droits des jeux d'origine et d'être entraînées dans des tourments juridiques.

IV - Le Droit autour des Hack-rom

A - La diffusion des hack rom

Quand une hack rom est terminée (que ce soit un prototype, une démo ou une version achevée), elle est **diffusée sur Internet**. Les joueur·euses devront la **télécharger puis la patcher** sur une rom du jeu original (il s'agit du processus expliqué dans l'introduction). Certaines hack rom ont déjà été patchées au moment du téléchargement. D'autres jeux ne sont **pas techniquement basés** sur le jeu original et sont donc **exécutables dès le téléchargement**, ce qui dispense la phase de patch (ce sont ceux que la majorité des communautés s'accorde à nommer *fangame*).

Tous ces fichiers à télécharger sont assez facilement trouvables sur Internet. Plusieurs **sites sont spécialisés** là-dedans et propose plusieurs milliers de jeux à télécharger. De plus, le rom-hacking concerne principalement des jeux de consoles rétro. Ceux-ci sont extrêmement légers, donc **faciles à stocker et rapides à installer**.

Certaines hack rom peuvent être hébergées sur des **sites dédiés à une licence** ou un type de jeu en particulier. Ainsi, le site *FEUniverse*, dont nous avons parlé plusieurs fois, facilite par exemple la diffusion des jeux de la licence *Fire Emblem*. Il existe même des **sites consacrés à un unique jeu**, généralement lorsque celui-ci a acquis une grosse popularité et / ou que ses hackers possèdent de plus gros moyens. *Rebornevo* est par exemple le meilleur site (et en théorie le seul) pour acquérir *Pokemon Reborn*.

Toutefois, il reste important de rappeler que **créer une hackrom est illégal**. En 2016, le jeu *Pokemon Uranium*, créé par des fans, a été téléchargé plus de 1,5 millions de fois. Nintendo, craignant sans doute que ce jeu n'**éclipse la franchise officielle**, a répondu en envoyant des courriers d'avocat pour **mettre fin à sa diffusion**.

Voilà pourquoi le moyen le plus sûr de diffuser une hack rom reste encore de **rester discret** et de **favoriser le circuit fermé**. Par exemple via un **Discord** ou un **forum nécessitant une inscription** pour accéder au lien de téléchargement.

B - Les hack rom, illégales mais tolérées

Le **droit d'auteur français protège d'office** toute « œuvre originale de l'esprit » (= création plus aboutie qu'une simple idée et imprégnée de la personnalité de son auteur) **dès sa création**, sans **aucune action requise** de la part le·a·s créateur·ices. Ainsi, une autorisation est nécessaire pour permettre l'utilisation des éléments d'un jeu tels que les ressources visuelles et sonores, l'histoire, les personnages, etc. Il existe des exceptions (exception de copie privée, d'analyse, de parodie, etc.) mais aucune ne concerne une utilisation faite par les fans.

En bref, il est complètement **illégal de développer une hack rom**.

En France, le droit d'auteur confère une protection à la fois **patrimoniale** (= exploitation, principalement financière) et **morale** (= respect de l'intégrité de l'œuvre) à l'auteur·ice de l'œuvre. Il est important de noter que l'œuvre doit être **plus qu'une simple idée**, ce qui est bien évidemment le cas d'un jeu officiel. De plus, ce n'est pas uniquement la représentation de l'œuvre qui est protégée (qu'elle soit graphique, sonore, matérielle, etc) mais bien son concept.

Dans les **pays anglo-saxons**, c'est le **copyright** qui protège les créateur·ices et leurs œuvres. En revanche, il **protège davantage ce que rapporte l'œuvre financièrement** que son aspect créatif. De plus, le copyright ne survient pas automatiquement et **une démarche est nécessaire** pour que l'œuvre soit protégée.

D'un point de vue juridique, plusieurs choses posent problème dans la création d'une hack rom : l'utilisation de **marques déposées** (ex : « Thu'um », « Pokeball »), l'utilisation d'**œuvres originales** (ex : un modèle 3D de Mario, un artwork de Link) et la **reproduction de certains concepts** (ex : la méthode de capture des pokémons, le fonctionnement précis des affinités de types)

Le rom-hacking reste toutefois globalement **toléré sous certaines conditions**. Premièrement, la hack rom **ne doit en aucun cas générer de revenus** de quelque manière que ce soit. Ce n'est généralement pas un problème, la passion et la curiosité étant les principaux moteurs des hackers, mais des précédents existent. On peut citer le projet *Zelda Breath of the NES* qui, avant l'intervention de Nintendo, devait aboutir à une campagne de financement participatif.

Ensuite, **le jeu doit rester discret**. Un jeu téléchargé 10.000 fois par les fans les plus fervents se fera moins remarquer et ne sera pas susceptible de passer pour un jeu officiel. La situation est à l'inverse beaucoup moins acceptable lorsque le nombre de téléchargements dépasse le million et que même des sites spécialisés dans le jeu vidéo en font la publicité.

Concrètement, que risque-t-on en créant une hack rom ?

À vrai dire, pas grand-chose. Si d'aventure le projet attirait l'attention d'un studio détenant les droits du jeu original, **la seule répercussion sera la demande d'arrêt du projet** (s'il est en cours) ou de diffusion du jeu (s'il est terminé). La justice ne sera saisie que si l'équipe refuse de se conformer aux exigences du studio.

De plus, le droit français est plus permissif sur ce sujet que dans les pays anglo-saxons. Le risque est donc encore moindre en France.

Finalement, en se basant sur la jurisprudence, la limite à ne pas franchir semble être le téléchargement à grande échelle, mais cela arrive rarement et **il suffit alors de retirer son jeu ou stopper le développement** de son projet pour que tout s'arrête là **sans poursuite judiciaire**.

Cependant, il existe des cas inverses, où les studios se montrent conciliants, voire ravis que des fans s'intéressent à leurs jeux.

C - Quelques exceptions notables

Si certains studio sont assez frileux à l'idée de laisser des fans modifier leurs jeux, d'autres vont plutôt **encourager cette pratique**. Bethesda, Valve et Blizzard ont par exemple souvent fourni des outils de modding aux joueur·euses.

Voici quelques exemples illustrant cette posture bienveillante qu'ont certains studios à l'égard des hackers.

Counter-Strike est un jeu issu de la modification du jeu *Half-Life*, créé par deux amateurs en 1999 grâce au kit de développement intégré. Le succès fut rapide et fulgurant, et Valve (le studio qui créa *Half-Life*) **racheta le jeu puis recruta ses deux créateurs**. Ceux-ci travaillèrent par la suite sur les autres jeux de la série *Counter-Strike*.

De manière générale, Valve a toujours mis des ressources à disposition des joueur·euses pour leur permettre de modifier leurs jeux. Le studio n'hésite ensuite pas à contacter les personnes à l'origine des projets les plus prometteurs.

Christian Whitehead créa en 2009 une démo technique de *Sonic the Hedgehog CD* jouable sur Iphone, qui prouva qu'un portage était possible. Cela attira l'attention de Sega, qui possédait les droits du jeu, et qui **l'engagèrent pour qu'il crée un remake** du jeu pour toutes les consoles de

l'époque (sauf celles de Nintendo). Il réalisa par la suite au sein du studio **plusieurs autres remakes** de la licence *Sonic* avant de développer *Sonic Mania*, **un jeu entièrement original**.

En 2012, Capcom **assista la production du jeu** *Street Fighter X Mega Man*, de Seo Zong Hui, puis **en fit la promotion**. L'anniversaire des 25 ans des deux franchises qui donnèrent leur nom au jeu approchait, alors le studio saisit cette occasion de le célébrer. Le vice-président de Capcom de l'époque a d'ailleurs déclaré que « même si le studio a déjà poursuivi certains fangame, il ne les pourchasse pas activement pour autant », ce qui admet une forme de **tolérance officielle de leur part**.

Conclusion

Ainsi, l'univers des hack rom est relativement riche et varié, il en existe de toutes sortes. **Certaines sont ambitieuses** et prennent à plusieurs personnes plusieurs années de développement, tandis que **d'autres ne sont qu'un prétexte** pour s'amuser ou pour modifier légèrement l'expérience d'un jeu. Le rom-hacking est aussi un **puissant instrument d'accessibilité** permettant aux fans de traduire et localiser les jeux (outrepassant même parfois la censure), de leur donner une meilleure quality of life et même de les rendre jouables pour les personnes en situation de handicap. Il peut aussi être l'occasion pour les fans de découvrir l'envers du décor et **comprendre comment un jeu est fait**. Depuis plusieurs années, en France, l'un des premiers exercices donnés aux étudiant·es du master JMIN (Jeux et Média Interactifs Numériques) est d'ailleurs la création d'une hack rom de *Doom*, à partir du logiciel *DoomBuilder*.

Pour les joueur·euses de hack rom, il n'y a finalement que **peu de distinctions entre ces dernières et les jeux officiels**, si ce n'est que les attentes sont globalement moins élevées lorsqu'ils jouent à une hack rom.

Malgré tout, **cette activité reste de niche**. Une importante proportion de gens n'ont pas conscience de son existence, même ceux pour qui le jeu vidéo occupe une place importante dans la vie. **Le sujet intrigue** et est jugé trop peu médiatisé ; mais la plupart des studios font justement **ce qu'il faut pour que cette pratique reste discrète**, afin d'éviter la concurrence et protéger leurs intérêts. À l'inverse, **d'autres encouragent le rom-hacking** et récompense les jeux et les hackers qui savent les séduire.

Ce mémoire s'est **focalisé sur l'Europe et les pays anglo-saxons** mais a totalement délaissé les autres zones du monde. Le sondage s'est quant à lui adressé uniquement aux **personnes proches de l'univers du jeu vidéo**, et il n'a que sporadiquement été fait mention des **pratiques des communautés** et de **la place des streamers / vidéastes**.

Il pourrait être intéressant de s'intéresser à tous ces sujets.

Annexes

26/07/2023 à 16:47

En quelle année avez-vous commencé à travailler sur la traduction en français de Fire Emblem Thracia ?

J'ai commencé en Août 2019, mais l'existence du projet n'a été révélée qu'en Décembre. Et toi [The_Elfangor], tu es arrivé en Avril 2020.

Et en quelle année avez-vous achevé ce projet (s'il est achevé) ?

Janvier 2023. Le projet est achevé, mais recevra des mises à jours pour harmoniser avec les nouvelles traductions qui peuvent apparaître dans les nouveaux jeux FE (Heroes, Engage). Le script anglais a également bien besoin de corrections pour les erreurs de traductions JP>EN. Comme notre patch FR est très inspiré par le script anglais, il est possible que l'on incorporera certaines de ces corrections.

26/07/2023 à 17:17

Sais-tu en quelle année a débuté / terminé la traduction du jeu en anglais ?

Le "débuté" est facile à répondre. Le "terminé", pas tellement.

Août 2018 : Cirozan commence Project Exile

Juin 2019 : La version "finale" de PE sort.

Juin/Juillet 2019 : Quelques mises-à-jour sont faites en Juin et Juillet. À ce stade, le patch n'est toujours pas complet car il reste quelques menus et bouts de texte qui ne seront jamais corrigés.

Août 2019 : Cirozan me dit en DM que le projet est terminé. 3 minutes après, il annonce publiquement qu'il est presque terminé. [grosse récapitulation] On se fâche et il m'éjecte du projet.

Octobre 2019 : Je commence Lil' Manster (qui est en gros PE, mais avec les bugs corrigés, et la traduction de tout le texte manquant).

Décembre 2019 : Je sors Lil' Manster.

2019 - 2023 : Pleins de mises à jour de LM, qui ajoutent des fonctions de qualité de vie, ou corrigent des détails soit du texte, soit de l'interface. Le patch est "terminé" mais le script a encore bien besoin d'un coup de balai, Cirozan nous ayant laissé pas mal de bourdes.

Annexe 1 : retranscription de mes échanges avec *The_Elfangor* et *Miacis*, membres du projet *Lil'Manster* qui vise à traduire en français le jeu *Fire Emblem : Thracia 776*.

Les Hack Rom dans le paysage vidéoludique actuel

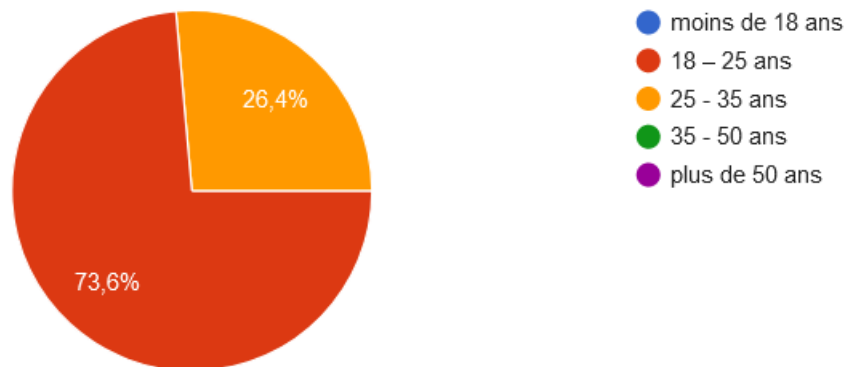
J'effectue ce sondage dans le cadre du mémoire que je réalise pour mon Master à l'ENJMIN (École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques) d'Angoulême.

Après avoir créé plusieurs petites hack rom lors d'exercices tout au long de l'année, je me suis rendu compte que peu de personnes de mon entourage savaient ce dont il s'agissait. Je me suis donc demandé : « **Quelle est la place des Hack Rom et du Rom-Hacking dans le paysage vidéoludique actuel ?** »

Je cherche à obtenir des informations sur les pratiques des joueur-euses de Hack Rom.

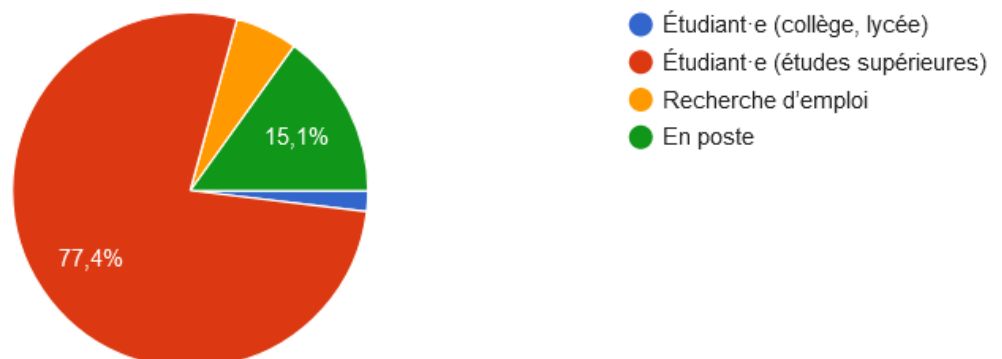
Quel âge avez-vous ?

53 réponses



Quelle est votre activité ?

53 réponses



Quelle est votre profession ?

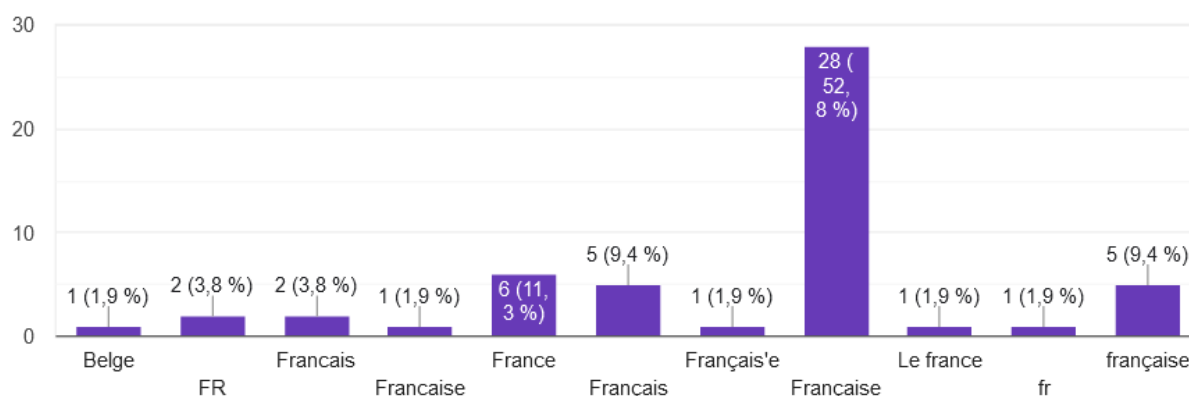
8 réponses

Développeur web
Testeur QA dans le Jeu Vidéo
Game designer
Junior game programmer
Assistante communication/marketing
ingénieure informatique
QA Tester
Modéliste 3D low-poly

Quelle est votre nationalité

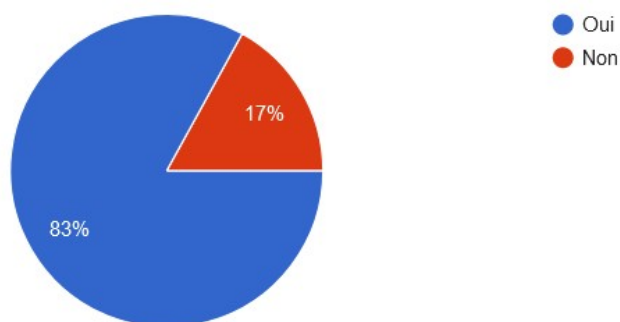
 Copier

53 réponses



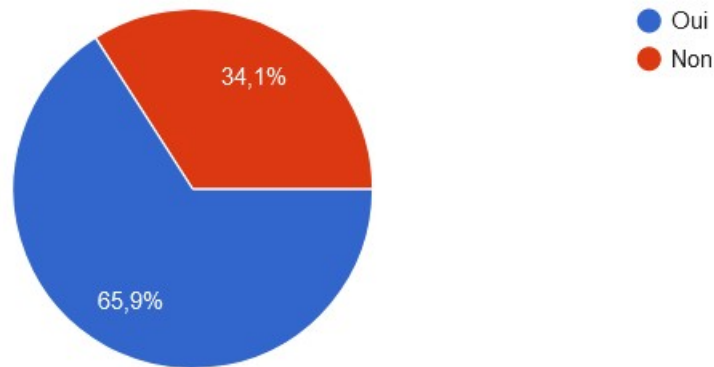
Savez-vous ce qu'est une hack rom ?

53 réponses



Avez-vous déjà joué à une hack rom ?

44 réponses

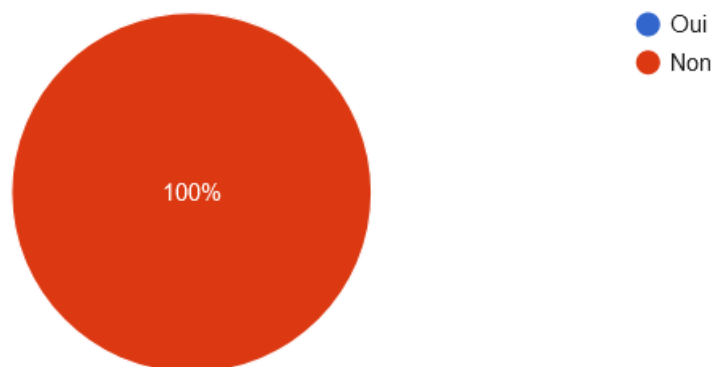


Définition : une hack rom est un jeu créé par des fans d'une manière particulière. Les données d'un jeu officiel sont modifiées afin de changer des visuels, des dialogues, des sons/musiques, du level design, etc. Il est également possible d'ajouter, retirer ou modifier des mécaniques de gameplay. Cela peut conduire à une modification du jeu de base, voire à la création d'un tout nouveau jeu (comme une suite ou une préquelle par exemple).

Les hack rom possèdent de nombreuses similitudes avec les mod et les fangame. Sous certains aspects il est d'ailleurs parfois compliqué de différencier les trois termes.

Avez-vous déjà joué à une hack rom ?

9 réponses



La(es)quelle(s) ?

29 réponses

Pokemon

Une de Pokemon Platine, mais je ne me souviens plus du nom

Pokémon : Volt White 1 & 2, Omega Red Fire, Pokémon Prism, Pokémon Bronze, et bcp d'autres je ne m'en rappelle plus ; Zelda The Missing Link

Pokémon Éclat Pourpre

Pokémon Light Platinum

...beaucoup ? Surtout des fangames Pokémon

Houla, plein de romhacks de pokémon. Volt White, Blaze Black 1 et 2, Rebord, Unbound, Infinite Fusion, probablement d'autres que j'ai oubliés.

J'avais testé une ou deux rom Pokemon dont je ne me rappelle plus des noms (désolé)

Principalement des romhacks pokémon (emerald rogue...)

des roms pokémon mais je me souviens plus des noms

Pokémon Brown, Kaizo Mario

Pokemon emeraude randomiser

Principalement des versions modifiées de pokemon, comme Insurgence, Uranium, Glazed, etc

Pokemon Saffron

Pokemon version Emeraude Plus

Pokemon, zelda, des vieux jeux de introuvables

Sonic Megamix, Sonic 2 XL, Somari, Sonic ERaZor, Super Metroid Phazon

Hack roms pokemon principalement

Pokémon VoltWhite (et probablement énormément d'autres romhacks pokémon que j'oublie)

Fire Emblem: Souls of the Forest, Fire Emblem: Requiem, Pokemon Silver, Pokemon Dark violet

Énormément de Rom Hack de jeu Pokémon GBA et DS, comme Pokémon Blaze Black, Pokémon Radical Red et beaucoup d'autres

Chaos Complexx - Super Mario World

Pokemon StormSilver , Pokemon Unbound

Pokémon Emeraude GBA, Pokémon version Noire/Blanche, Pokémon version Noire/Blanche 2

Pokemon clover

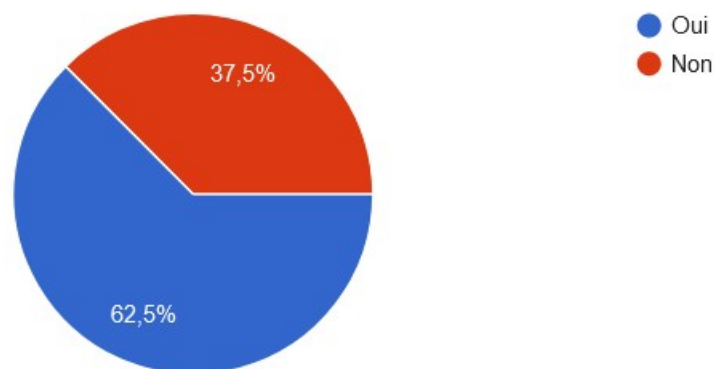
Pokémon Crystal, Pokémon Naranja, Pokémon Gemme

Metroid Super Zero Mission, Project Base, Super Mario World: Call of Cthuluh, Super Metroid Phazon Edition, Super Metroid Redesigned, et d'autres dont je me souviens pas

Newer Super Mario Bros DS/Wii, Super Mario and the Cursed Castles

Envisagez-vous de jouer à une hack rom ?

24 réponses



tokimeki memorial sur ds

A short Hike, Inside, project zomboid, don't starve, Sheep (un jeu GBA), Spyro, globalement des jeux qui ont bercé mon enfance ou qui m'ont beaucoup nourrie créativement, dont je me suis attachée au personnage etc

Probablement Pokémon !

Des Immersive Sim, ou des jeux sur consoles pour lesquels le modding n'est pas courant

Pokemon, Fire Emblem

Un univers « accessible » / que mes potes m'auraient introduit car je ne connais pas trop le monde des jeux vidéos et n'y joue jamais.

Europa Universalis IV

Earthbound

Pokemon, Fire emblem, ou d'autres rpg

Pourquoi ?

8 réponses

Je n'en ai pas qui me vienne à l'esprit et qui pourrait m'intéresser.

J'adore le principe mais il y a déjà tant de jeux.

Je préfère jouer aux jeux comme ils ont été conçus à l'origine, sans règles ajoutées ou modifiées que je ne connais pas

Je m'intéresse pas spécialement à ça, les jeux "classiques" me suffisent

Je m'y suis pas trop intéressé

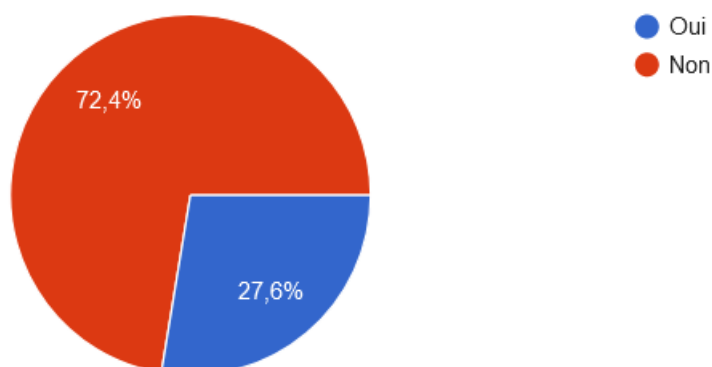
Je trouve le concept sympa mais ça a pas l'air très rigolo à jouer

Préférer jouer à un jeu officiel et de la façon dont il a été créé

Ce type de contenu ne m'intéresse pas particulièrement

Avez-vous déjà joué à une hack rom sans avoir joué au jeu original dont elle est issue / s'inspire ?

29 réponses



Qu'est-ce qui vous attire dans les hack rom ? Pourquoi jouer à ces jeux plutôt qu'à des jeux officiels ?

29 réponses

Permet de prolonger l'expérience initiale, le fait que ce soit fan-made permet des idées un peu originales.

La difficulté augmentée, le fait de rejouer à un jeu qu'on aime tout en le redécouvrant/en éyant surpris, les améliorations apportées par les hackeurs (étant des fans, ils savent ce qui fait plaisir aux fans)

Elles ajoutent du contenu par rapport aux jeux d'origine. Dans le cas des jeux Pokémon, qui sont des jeux très figés et qui évoluent peu, les romhacks apportent de la fraîcheur.

La possibilité de jouer à un jeu "nouveau" qui emprunte aux mécaniques d'un jeu existant. Dans mon cas, j'y joue en connaissant déjà les jeux officiels, pour prolonger l'expérience.

Redécouvrir les jeux officiels, les gameplays alternatifs

Pour moi c'est surtout un renouvellement de quelque chose que j'aime, ou une façon de remplir une fantaisie qui n'est pas remplie par les développeuses. J'ai toujours voulu un rééquilibrage des pokémons et l'ajout de certains double types, donc VoltWhite et BlazeBlack étaient une façon d'obtenir ça, avec par exemple le buff de Luxray et son double type Electric Ténèbres bien mérité ; mais aussi tout ce qui relève de la Quality of Life, qui est souvent bien meilleure dans les romhacks pokémons que dans les jeux mainline, parce que GameFreak est sourd aux désidératas de la commu alors que les personnes qui font des romhacks baignent dedans et sont souvent à l'écoute. Donc ça permet d'avoir accès à une version plus polished, et avec du nouveau contenu, des jeux officiels, donc plus satisfaisante, et qui vient satisfaire la faim de pokémon quand elle revient (mieux que les jeux officiels en tous cas).

Souvent on y trouve des histoires que les créateurs originaux n'aurai pas raconté mais dans un univers familier (histoires plus matures dans le cas de pokemon par exemple) ou recherche de difficulté dans un jeu qu'on connaît par coeur (je pense aussi à certaines rom de pokemon qui sont faites pour poser un vrai challenge aux personnes fans des jeux)

De la même façon qu'une fanfiction étend ou utilise l'univers et les personnages, les romhacks permettent pour moi de découvrir une expérience rafraîchissante basée plus ou moins sur les mêmes mécanismes.

gratuit + j'avais fini les miens et je voulais d'autres histoires pokémon

Étendre l'univers du jeu en gardant des repères, proposer de nouveaux défis et de la liberté créative

Variation du gameplay / approfondissement de certain mécanique.

Revisiter des jeux auquel j'ai joué, les voir sous un nouvel angle

Je voulais essayer par curiosité

Je joue aux deux, les roms hacks me permettent d'avoir de nouveaux objectifs dans des jeux que j'ai déjà terminé et qui n'auront plus jamais de mise à jour ou de contenu additionnel pour des raisons matérielles, comme les jeux sur cartouche de la GBA par exemple.

C'est des scénarios différents, des ajouts en plus que les commu veulent et que les entreprises ne font pas

intérêt pour une licence donnée, curiosité envers le fandom de cette même licence

Le potentiel de réinventer le game design, le level design et la rejouabilité d'un jeu qu'on a auparavant apprécié, faire durer ce plaisir là

Changement de scénario / nouveaux assets visuels et sonores

Disponible sur des supports accessibles, créativité des créateurs, nouveauté

Originalité, prise de risque que les développeurs du jeu officiel ne peuvent pas prendre

Plus de challenge, plus d'humour, plus de liberté prises

Originalité - Rétro-modernité - Symbole de la culture internet

C'est gratuit

une vision différente d'une formule établie

Le fait de pouvoir rajouter des difficultés et de la diversité

C'est stimulant de voir des mécaniques nouvelles sur un jeu qu'on aime, et ça occupe le temps d'attendre la suite des jeux officiels

Pour le cas des pokémon : les nouveaux pokémons + créations fan intégrés dans les anciens jeux

L'ajout de nouveaux niveaux dans un jeu déjà existant, voir carrément de nouveau contenu genre nouveaux ennemis, items, et boss

de plus en plus, les hack rom ne sont pas juste des nouveaux niveaux (ce que je croyais être la cas avant), c'est aussi de l'amélioration de l'ui, un nouveau scénario, de nouveaux éléments de game design et, quelques fois, ça peut faire de l'ombre au jeu original

Sur quel support jouez-vous aux hack rom ? (ordinateur, téléphone, console, etc)

29 réponses

ordinateur

Ordinateur

PC

Émulateurs sur ordinateur & téléphone + 3DS hackée

PC portable

Ordinateur et téléphone

PC / Téléphone

Emulateurs, souvent téléphone

Émulateur sur ordinateur, console émulation de poche

Ordinateur.

Telephone / pc

Ordinateur et téléphone, avec une préférence pour l'ordinateur à cause des pubs.

Ordi, tel

pc, ds/3ds

Emulateur téléphone

Ordinateur et téléphone

Téléphone

Idéalement sur console, sinon aussi sur téléphone

Ordinateur/ nintendo DS

Téléphone et Ordinateur

Téléphone

Pc

Dans quelles conditions jouez-vous aux hack rom ? (lieux (dans le bus, couché-e sur votre lit, etc), horaires, etc) ?

29 réponses

A la maison, plutôt le soir ou l'été

Sur le pc, le soir plutôt, dans mon lit ou à mon bureau ; mais aussi dans le bus pour occuper mes trajets sur portable

Chez moi dans mon lit

Chez moi, à mon bureau

Le soir pour me détendre, avant en cour magistral pendant mes études

Très aléatoire pour les horaires, comme le reste de ma consommation vidéoludique. Je ne fais pas de distinction entre un romhack et un jeu officiel, pour moi c'est la même chose et ça a la même légitimité. Donc oui, j'y joue sur mon PC dans ma chambre, soit couché.e sur mon PC portable, soit sur mon fixe, en me mettant bien quoi.

C'est trop aléatoire pour donner une réponse précise

Temps de repos

assis au bureau devant l'ordi chez moi

-

Devant mon pc.

Principalement dans les transports, assis. Sinon, assis chez moi, sur mon bureau.

Chez moi sur mon PC apres les cours, comme je l'aurais fait pour n'importe quel autre jeu

Plus souvent sur mon bureau avec mon pc, parfois dans mon lit avec le téléphone

Le soir en temps libre, chez moi

au clavier, assis devant le bureau, généralement en journée au début de soirée

Dans le lit, dans un espace confortable a la maison

Sur mon temps personnel, plutot en soirée chez moi

Dans le bus, le soir avant de dormir, parfois l'après midi pour une sessions de jeu. Les sessions de jeux vont de 20 minutes à 2h.

Lit

Dans le lit

Chambre

Dans ma chambre sans heures particulières

dans le bus, sur un bureau, horaires variables

Dans les transports la journée, le soir dans mon lit

Quand je suis dans une phase moins active chez moi

Assis-e

Sur mon bureau

dans ma chambre assis sur mon siège, quand j'ai le temps/envie comme un jeu classique

Lorsque vous jouer, considérez-vous le jeu différemment parce que c'est une hack rom ? (attentes plus / moins élevées, possibilité de faire des retours aux développeur·euses, impression de jouer à un jeu « différent » ou « secret », etc)

29 réponses

Non

Oui. Moins d'attente car fanmade bénévole souvent + gratuit fait que c'est "moins grave" si ça ne me plaît pas.

Oui! Je suis + indulgent envers les bugs, et en même temps les bugs me font + peur car je suis - certain qu'une hack rom ne supprime pas ma partie/me softlock, contrairement à un jeu de base que je connais bien

J'ai tendance à considérer les romhacks comme des jeux à part entière.

Mes attentes se limitent surtout à la nouveauté que proposent ces jeux par rapport aux jeux officiels. Dans la mesure où j'y joue pour retrouver une expérience déjà connue (du point de vue des mécaniques), ce sont surtout les différences qui m'intéressent.

Moins regardant mais plus susceptible de drop. Les save states aident contre la frustration

Du coup non, je ne considère pas le jeu différemment d'un autre jeu, mais c'est vrai qu'il y a un confort supérieur parce que les développeurs peuvent être plus accessibles ou plus à l'écoute. Mais c'est pareil avec les jeux commerciaux, il y a des développeuses plus ou moins accessible, plus ou moins à l'écoute, et ça va faire partie de mon expérience globale d'un jeu ou d'une franchise. J'ai aussi parfois des attentes plus ou moins élevées selon le romhack, mais comme pour les jeux normaux ça dépend de la taille de l'équipe et de l'ambition du projet. Si c'est un petit romhack fait à l'arrache par un.e débutant, je vais avoir des attentes peu élevées, comme j'ai des attentes moins élevées pour un petit jeu peu ambitieux et pas cher par un dev dont c'est le premier jeu ^^ C'est pareil ^^

Oui, je les prends un peu comme une "fanfic" je sais que la qualité pourra être variable mais j'y vais avec une certaine tolérance car souvent elles sont faites par des toutes petites équipes/voir une seule personne

Oui, conception de jeu différent malgré la base commune

Ouaiiis attentes moins élevées et je me sens proche des devs, j'ai tendance à rigoler devant les dialogues parce que je sais que y'a certainement un ou une geek comme moi qui l'a écrit en se marrant devant son écran tout seul et je trouve ça fun

C'est souvent "cassé" et c'est à double tranchant : c'est ça qui est attirant (une expérience différente), mais qui peut devenir rebutant rapidement (je comprends pas, c'est buggé, c'est trop dur)

J'ai des attentes moins élevées sur la qualité, c'est sur. J'ai moins de scrupule à regarder une soluce, par exemple, parce que je sais qu'il est peu probable qu'une équipe de QA ai testé le jeu et ai fait des retours.

Impression de jouer à un jeu différent, potentiellement moins "sérieux" dans le sens plus extravagant dans l'histoire etc

Je ne fais pas vraiment de différence avec les jeux officiels

Ça me choque moins de rencontrer des bugs ou du contenu moins refined, c'est de l'indépendant ++ pour moi. Et gratuit en général.

Attentes moins élevées que pour le jeu d'origine, mais plus grande curiosité.
L'intérêt est de voir ce qu'une communauté d'amateurs peut apporter à un jeu initialement professionnel et commercial

oui, même involontairement, c'est un jeu plus "amateur", on peut faire des retours

attentes moins élevés sur le coté polish et impression de "produit fini" mais des attentes hautes sur l'aspect expérimentation (idée de gameplay, narration) car pas la pression d'une image de marque, de shipper un jeu à la hauteur de X attentes etc ...

Un jeu différent et je pardonne facilement des bugs dans un hack rom

Oui, j'attends une meilleure proximité avec les développeurs, une expérience plus "personnalisée"

Oui, voir comment le jeu d'origine a été utilisé pour former autre chose

un risque de qualité inférieur, voir qui ne fonctionne pas sur console, mais pour les créations originales un point de vue original par rapport à l'œuvre de base

Attentes souvent moins élevé et plus de souplesses dans les défauts qu'il pourraient avoir, Impression de jouer à un nouveau jeux car j'ai tendance à préférer les romhack qui s'éloigne grandement du matériel de base

Pas vraiment, j'apprécie seulement rejouer à des jeux auxquels j'ai déjà joué mais avec un challenge supplémentaire

Oui totalement, attentes moins élevées

Oui, je m'attends à avoir plus de "fun" et je prends le jeu moins au sérieux

J'ai l'impression de jouer à une extension d'un jeu déjà existant, l'attente de la qualité par contre est moindre que dans les jeux professionnels, mais la plupart du temps la difficulté peut être trop élevée

oui car on peut s'apercevoir de la propre "pâte" des personnes qui y ont contribuées, du coup on peut attendre d'autres jeux de leur part en ayant des à priori particuliers

Vous est-il déjà arrivé de préférer une hack rom au jeu d'origine (ou un autre jeu de la même franchise) ?

(N'hésitez pas à étoffer votre réponse si vous le souhaitez)

29 réponses

Non

Non

Oui!! Par exemple, Omega Red Fire à Rouge Feu (on peut capturer tous les pokémon, les évolutions par échange, que je ne pouvais pas faire, sont modifiées en évolution par niveau)

Oui, j'ai vu beaucoup de let's play et l'originalité de certaines romhacks me plaît plus que certains jeux d'origine.

Pas encore !

Oui, certaines rom hack surtout sur des vieux jeux sont des oeuvres d'art, mais qui n'avaient pas les limitations du produit original

Oui de ouf, par exemple j'adore Blanc 2/Noir 2, mais en fait j'ai presque joué que à Volt White 2 et Blaze Black 2 et c'est mes préférés de la mainline pokémon, en partie grâce à la qualité de ces romhacks (difficulté plus élevée, wish fulfillment sur l'équilibrage des pokémons, etc). En fait mes pokémons mainline préférés c'est VoltWhite 2 et BlazeBlack 2 ^^

Ça serait compliqué à dire car je les considère trop différemment, je pense que le jeu original bénéficiera toujours de la nostalgie mais il m'est arrivé de préférer certains aspects d'une rom hack oui

Oui

jamais joué à une hack rom d'un jeu auquel j'avais déjà joué de mémoire

Non, mais c'est normal. Comme dit, je n'ai joué, de mémoire, qu'à des hack rom de pokémon, qui sont des jeux très nostalgiques pour beaucoup de personnes. Donc même si c'est cool de les revisiter, ça ne remplacera pas les souvenirs qu'on peut avoir avec le jeu de base.

Pour l'instant, je considère les hack rom et leur jeu d'origine comme deux expériences séparées et je n'ai pas de préférence pour l'une ou l'autre.

Pas vraiment, c'est juste complémentaire

Non.

Le temps que j'ai investi dans une hack rom n'a jamais dépassé celui alloué au jeu d'origine. Beaucoup de hack rom auxquels j'ai joué ont simplement été ouverts une fois ou deux car leur concept était intrigant, plus par curiosité que par réelle volonté de m'investir dans le jeu et de le finir. De plus, la plupart de ces hack rom semblaient plus difficiles que le jeu d'origine.

Préférer non, mais de manière égale et que la hackrom n'ait rien à envier au jeu original oui, tout a fait. Le travail peut être parfois décevant, notamment dans le monde des romhack pokémon car il y a eu la mode de vouloir créer un jeu pokémon "plus mature, adulte et dark" que les originaux, et le rendu était clairement mauvais et trop axé sur ça. Mais d'autres justement remplissent le pari de juste faire un jeu pokémon différent, + dur, + challenging sans forcément s'éloigner de la base du jeu, et c'est très bien.

Oui, dans le cadre des pokemons, les scénarios amènent de la nouveauté et se détache parfois du schéma habituel. Cependant je ne préfère pas l'un par rapport à l'autre

En partie oui, quand je veux me replonger dans une ancienne version de Pokémon, j'ai tendance à préférer une Rom Hack qui augmente la difficulté ou qui change un peu la routine que je peux avoir sur des jeux que je connais par cœur

Oui, mario's mystery meat qui a une ost exceptionnelle

non

Oui, le jeu étant Pokémon et la formule différant souvent peu d'un opus officiel à un autre la possibilité d'avoir un cheminement de progression différent est agréable quand on a déjà plusieurs jeux de la licence à son compteur, j'ai par exemple commencé la licence avec Pokémon Platine et j'ai donc peu d'affect pour Pokémon Or/Argent j'aurais donc tendance à préférer des romhack rafraichissantes au jeux original puisque je connais déjà la formule.

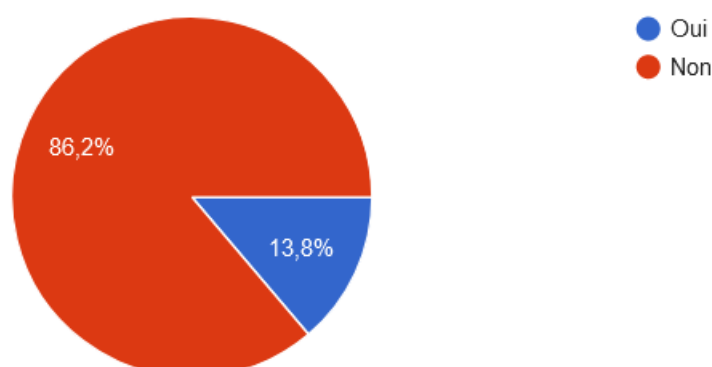
Non, pas spécialement. Je cherchais une expérience plus étoffée, comme avec les jeux de base + DLC

Non, malgré la grande qualité de certains hacks

pour les jeux Newer je dirais que oui et non, car objectivement ce sont des jeux plus accessibles mais j'ai beaucoup d'attache pour les jeux originaux (surtout celui sur DS), et pour SM64 je dirais qu'il y a quelques rom hacks qui sont supérieures au jeu original tout simplement car c'est un des premiers jeux 3D qui comporte énormément de défauts aujourd'hui et ils sont souvent corrigés dans les rom hacks

Avez-vous déjà fourni des retours aux créateur·ices d'une hack rom à laquelle vous avez joué ?

29 réponses



Quelle(s) hack rom ? Quelle était la nature de vos retours ?

4 réponses

Pokémon Sweet, je voulais contribuer pour faire des pixels art des fakemon, pour que le monde hors combat soit + vivant

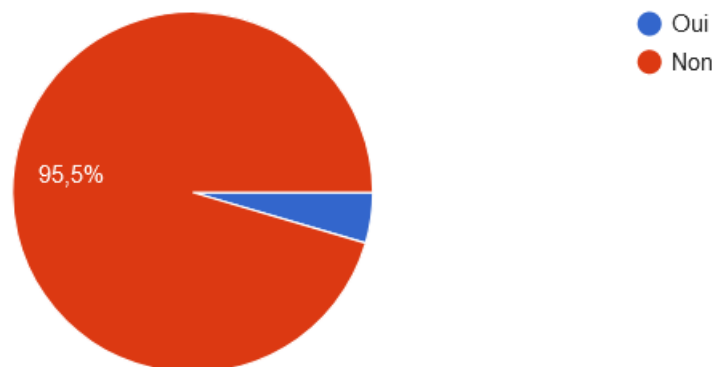
Super Eevee Edition pour parler de bugs et de problèmes dans les puzzles

Euh ben j'ai déjà dit aux devs que leurs romhacks étaient cools sur les forums ou discord quand j'en ai eu l'occasion ^^ Mais c'est surtout leur partager mon appréciation et ma reconnaissance pour leur travail, qui est un travail légitime de game design/game development qui est non rémunéré, donc on a intérêt à leur manifester notre appréciation je pense ^^

Des Hack Rom Pokémon, j'ai un peu participé sur un forum très axés sur les Hack Rom Pokémon Je faisais principalement des retours sur l'équilibrage et quelques suggestions, mais j'essayais de ne pas entraver les créations d'autrui

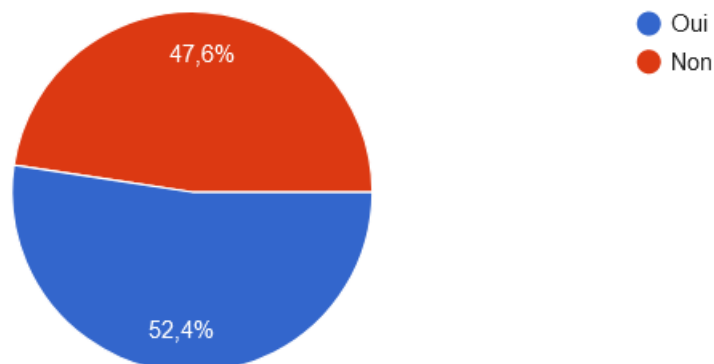
Avez-vous déjà participé à la création d'une hack rom ?

44 réponses



Avez-vous déjà envisagé de participer à la création d'une hack rom ?

42 réponses



Si vous aviez l'occasion de rencontrer un·e créateur·ice de hack rom, quelles questions souhaiteriez-vous lui poser ?

40 réponses

Ses intentions derrière la création, si iels souhaitent créer des jeux originaux ou si la notion de fanart est ce qu'iels leur plaît le plus

Des questions précises avec son rapport à la création; si par exemple si la personne voudrait faire un jeu avec son propre univers, après la création de son fangame

Comment trouve-t-on l'idée ? Comment choisit-on ce que l'on change et ce que l'on garde par rapport au jeu d'origine ?

Probablement des questions d'ordre créatif : qu'est-ce qui peut inciter une personne à créer une hack rom ? Quels seraient ses objectifs par rapport au jeu original ? Dans quelle mesure faut-il se défaire du matériau d'origine pour créer une expérience différente ?

Rien de spécial, j'ai déjà pas mal bidouillé dans les outils pour faire des romhacks mais c'est jamais allé très loin. Je ne mystifie pas particulièrement le fait de faire des romhacks, c'est juste du gamedev avec des moteurs un peu spécifiques ^^

Parler/expliquez comment et pourquoi vous êtes créateur.trice de hack rom

Je pense que j'aurai surtout des questions techniques sur le comment en créer une.
Potentiellement quelques questions sur son rapport au jeu original et sa vision pour la rom qu'il/elle créé

Comment vous-êtes vous lancé dans l'élaboration de hack rom ?
Pourquoi sur tel jeu/série en particulier ?
Quels sont vos outils/éditeurs

Avec quelles intentions le jeu fut créé, et quels choix de design ont été faits pour les atteindre.

Juste savoir comment ils font ça. J'ai tenté de faire des jeux pokémons de mon côté quand j'étais petite avec rpg maker et c'était cool mais il me semble que le processus de création d'une hack rom est un peu différent puisque l'on repart d'un jeu existant. Donc je me demande comment c'est dev, quelles sont les contraintes relatives, à quel point ils ont accès au code de base, etc.

rien de particulier, pour moi, ça revient à de la création de jeu ou a du modding

Comment il s'y est pris en particulier pour une hack rom de jeu GBA

Quels outils sont utilisés ? Quel est ton workflow ? Combien de temps un projet de cette envergure peut prendre ? Quelles sont les difficultés inattendues que tu as rencontrées ?

Pourquoi avoir choisi de faire ces changements plutôt qu'un autre ?

Est-ce compliqué à faire ?

Ca dépend du type de hack rom mais sûrement comment ils font et pourquoi ?

Des informations sur les rom hacks qui existent aujourd'hui

Pas de question particulière envisagée

Je demanderai surtout quels outils la personne a utilisé pour développer sa hack rom (logiciel, langage...)

Comment font-ils pour trouver les médias en l'occurrence, surtout quand on parle de lost media.

Comment cela fonctionne sur le plan technique pour créer la hack rom, et ensuite comment la diffuser. Si c'est pas trop compliqué avec les risques légaux

Comment se déroule la création d'une rom-hack? Combien de temps cela prend-t-il, et qu'est-ce qui vous motive à y consacrer autant de temps?

Chaque réponse doit probablement être très spécifique au support d'origine du jeu et aux outils à disposition de la communauté. Aujourd'hui, la création d'une rom hack est peut-être presque plus difficile d'accès que la création de jeux sur des moteurs plus répandus comme Unity ou Godot. Cela induit un grand investissement de la part des communautés créatrices de rom-hack, ce qui est assez fascinant à mes yeux.

J'ai touché à de vieilles hackrom donc pas de possibilité de vraiment faire de retour, j'aimerais demander comment se déroule le dev, quelles sont les difficultés rencontrées lors de sa création et les craintes, notamment au niveau du copyright (surtout chez Nintendo)

Pourquoi quelles raisons orienter ses efforts de création vers un univers "qui ne nous appartient pas" ?

son background ? (artiste, programmer, néophyte etc)

Déroulé de production, outils utilisés, processus créatif, liberté créative, objectifs personnels dans la création du hack rom

Est-ce que c'est une bonne porte d'entrée dans le domaine de la création de jeux vidéo, et qu'est-ce qui les pousse à choisir de travailler sur tel ou tel jeu

j'aimerais en apprendre plus sur la manière dont on en crée (techniquement, avec quels outils etc)

Leurs motivations quand à la création d'une hack rom, ce qu'il souhaitent insuffler dans le jeu qu'il ne possédait pas.

Comment on fait ? Et comment on en trouve ?

Combien de temps cela prend-t-il de modifier les paramètres d'un jeu

Comment t'est venue cette idée ? Comment t'y es-tu pris d'un point de vue technique ? (même si je ne comprendrais probablement pas toute la réponse à cette question) As-tu travaillé seul ou en équipe ?

pour quels raisons iel a décidé de créer un hack rom

Comment (technique /scenario / inspiration) ? Pourquoi (ennui / passion) ?

Quelles sont ses motivations (pour créer une hack rom), les avantages / les inconvénients, le processus de création, ...

Pourquoi faire ces modifs, qu'est ce que ça change / apporte au jeu

Comment ça se passe avec les questions de licences

Comment ils arrivent a s'approprier les fichiers codes pour modifier le jeu

Etc

Je pense que je serais curieux de discuter pour en savoir plus sur cette pratique que je pensais de niche

Déjà merci parce que souvent ce qui est fait est bien fait et si on adore la licence ça permet de continuer dans l'univers. Quel jeu ont-ils kiffé s'inspirer pour faire un hack rom?

pourquoi

Pas vraiment des questions, mais j'aimerais discuter avec eux des parallèles entre le rom hacking et les contenus additionels amateurs pour anciens jeux PC comme Doom ou Quake

Quelles sont les contraintes ou les avantages de développer une rom hack par rapport à un jeu totally from scratch ?

Annexe 2 : Questionnaire concernant les pratiques des joueur-euses de hack rom, que j'ai diffusé sur mes réseaux, avec les réponses associées

Bibliographie

Sitographie

Wikipedia contributors. **ROM hacking** [en ligne]. Wikipedia, The Free Encyclopedia, 3 août 2023
Consulté le 18 juillet 2023

Disponible sur : https://en.wikipedia.org/wiki/ROM_hacking

Wikipedia contributors. **Jeu Vidéo amateur** [en ligne]. Wikipedia, The Free Encyclopedia, 30 avril 2022

Consulté le 18 juillet 2023

Disponible sur : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vid%C3%A9o_amateur

Wikipedia contributors. **Fan game** [en ligne]. Wikipedia, The Free Encyclopedia, 7 août 2023

Consulté le 19 juillet 2023

Disponible sur : <https://en.wikipedia.org/wiki/Fangame>

Wikipedia contributors. **Video game modding** [en ligne]. Wikipedia, The Free Encyclopedia, 9 août 2023

Consulté le 19 juillet 2023

Disponible sur : https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_modding

Wikipedia contributors. **Intellectual property protection of video games** [en ligne]. Wikipedia, The Free Encyclopedia, 18 juin 2023

Consulté le 19 juillet 2023

Disponible sur : https://en.wikipedia.org/wiki/Intellectual_property_protection_of_video_games

Site de la plus grosse communauté de fans de *Fire Emblem*, **Fire Emblem Universe** (FEUniverse) [en ligne]

Dernière consultation : 10 août 2023

Disponible sur : <https://feuniverse.us/>

Site officiel du jeu *Pokemon Reborn*, **Rebornevo** [en ligne]

Dernière consultation : 10 août 2023

Disponible sur : <https://www.rebornevo.com/>

Site d'Alvaro Salvagno, créateur des hack rom de la série RUINS, **alvaro salvagno** [en ligne]

Dernière consultation : 19 juillet 2023

Disponible sur : <https://alvarosalvagno.com/>

Thread Reddit de *Underwhere_Overthere*, **Compilation of the best ROM hacks from various franchises**. [en ligne], 2020

Dernière consultation : 20 juillet 2023

Disponible sur : https://www.reddit.com/r/Games/comments/i549li/compilation_of_the_best_rom_hacks_from_various/

The FunKey Wiki, **List of recommended ROM hacks** [en ligne], 28 mai 2022

Dernière consultation : 17 juillet 2023

Disponible sur : https://funkey.miraheze.org/wiki/List_of_recommended_ROM_hacks

Site répertoriant plusieurs milliers de hack rom, **ROMhacking.net** [en ligne]

Dernière consultation : 13 juillet 2023

Disponible sur : <https://www.romhacking.net/>

Russ Frushtick, **Adults are finding new (and brutal) ways to enjoy Pokémon** [en ligne], 22 novembre 2019

Dernière consultation : 20 juillet 2023

Disponible sur : <https://www.vox.com/culture/2019/11/22/20976759/pokemon-what-is-nuzlocke-challenge-sword-shield>

Daniele Corciulo, Reto Inniger, Petra Ritter, Mohamed Sherif, Andreas Uebelbacher, **Jaws, NVDA et Zoomtext sous la loupe** [en ligne], 2017

Dernière consultation : 20 juillet 2023

Disponible sur : <https://www.tactuel.ch/fr/jaws-nvda-et-zoomtext-sous-la-loupe/>

Le tout premier Nuzlocke était un web comic de Nick Franco, de XXXX, **Pokemon Hard Mode** [en ligne]

Dernière consultation : 22 juillet 2023

Disponible sur : <https://www.nuzlocke.com/comics/pokemon-hard-mode/page/69/>

Blog de *Moustiplouf* sur le site *Azurii*, **Qu'est-ce qu'un Fan Game** [en ligne]

Dernière consultation : 19 juillet 2023

Disponible sur : <http://azurii.eklablog.fr/qu-est-ce-qu-un-fan-game-p1199918>

Site *Pokémon Workshop*, article rédigé par un avocat, **Les Fangames et le droit** [en ligne], 28 septembre 2018

Dernière consultation : 4 août 2023

Disponible sur : <https://pokemonworkshop.com/fr/articles/fangame-and-copyright>

Justin Pot, **Nintendo threatens diehard fans ; Sega hires them** [en ligne], 14 septembre 2016

Dernière consultation : 25 juillet 2023

Disponible sur : <https://thenextweb.com/news/nintendo-threatens-diehard-fans-sega-hires>

TV Tropes, **Promoted Fanboy** [en ligne]

Dernière consultation : 7 août 2023

Disponible sur : <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/PromotedFanboy/VideoGames>

Site *Campus des écoles*, **Le modding : Une première expérience pour les développeurs de jeu vidéo** [en ligne], 6 mars 2020

Dernière consultation : 8 août 2023

Disponible sur : <https://www.campus-des-ecoles.fr/design-digital/actus/modding-premiere-experience-developpeur-jeu-video/>

Thread Reddit de *show_me_yo_moves*, **Whats the best way to learn how to ROM hack** [en ligne], 2016

Dernière consultation : 29 juillet 2023

Disponible sur : https://www.reddit.com/r/fireemblem/comments/57g4m9/whats_the_best_way_to_learn_how_to_rom_hack/

Site *Pokecommunity* thread de *Lord Varion*, **Rom-Hacking or Rom-Modding** [en ligne], 18 mai 2011

Dernière consultation : 31 juillet 2023

Disponible sur : <https://www.pokecommunity.com/showthread.php?t=252538>

Site *SMW Central*, thread de *BerRGP*, **Difference between Fangames and ROM Hacks** [en ligne], 4 février 2020

Dernière consultation : 28 juillet 2023

Disponible sur : <https://www.smwcentral.net/?p=viewthread&t=100561>

Site *Fandom*, *Fire Emblem Wiki*, **Tactics Universe** [en ligne]

Dernière consultation : 26 juillet 2023

Disponible sur : https://femodding.fandom.com/wiki/Tactics_Universe

Site *SerenesForest*, thread de *AnonymousSpeed*, **What's up with The Last Promise** [en ligne], 15 juin 2019

Dernière consultation : 12 juillet 2023

Disponible sur : <https://forums.serenesforest.net/index.php?/topic/87652-whats-up-with-the-last-promise/>

Site *SerenesForest*, thread de *Crimson Red*, **The Last Promise** [en ligne], 18 janvier 2010

Dernière consultation : 12 juillet 2023

Disponible sur : <https://forums.serenesforest.net/index.php?/topic/18554-the-last-promise/>

Première traduction en français de bon nombre de jeux *Fire Emblem* sur le site de *Michel DO*, **The French Fire Emblem Translation Project** [en ligne]

Dernière consultation : 31 juillet 2023

Disponible sur : http://mdo.mogkupo.free.fr/FFETP_FE5.html

Guillaume Fortin-Debigaré sur le site *Debigare*, **The BIG List of Video Game Randomizers** [en ligne], 25 juillet 2023

Dernière consultation : 20 juillet 2023

Disponible sur : <https://www.debigare.com/randomizers/>

Le Salty Gamer, site *RomGame*, **Zelda Breath of the NES – un souffle rétro** [en ligne], 25 avril 2017

Dernière consultation : 7 août 2023

Disponible sur : <https://www.rom-game.fr/news/2626-Zelda+Breath+of+the+NES+-+un+souffle+retro.html>

Frédéric Gechter, site *RomGame*, **Zelda Breath of the NES joue à cache cache avec Nintendo** [en ligne], 1^{er} mai 2017

Dernière consultation : 7 août 2023

Disponible sur : <https://www.rom-game.fr/news/2637Zelda+Breath+of+the+NES+joue+a+cache+cache+avec+Nintendo.html>

Vidéos

MageKight404, **Fire Emblem E3 2018 – Vision Quest – creator commentary by Pandan** [vidéo en ligne]. Youtube, 27 octobre 2018

Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=IIHiQ2nmY6Q>

Amethyst Liddell, **Pokemon Reborn Dev Commentary LP-- Part 1-- Failed step one ?!** [vidéo en ligne]. Youtube, 18 octobre 2022

Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=x-Ghr8TfBB8>

Chaîne Youtube de *Pandan*, **nadnap** [en ligne]. Youtube

Disponible sur : <https://www.youtube.com/@nadnap>

nadnap, **Fire Emblem Vision Quest – Reflections** [vidéo en ligne]. Youtube, 25 janvier 2021

Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=rT22MUacjtw>

MageKight404, **Fire Emblem E3 2019 – Vision Quest – creator commentary by pandan** [vidéo en ligne]. Youtube, 12 novembre 2019

Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=OGHvfc8Pp5c>

Percevalko, **The Story behind Fire Emblem: Vision Quest** [vidéo en ligne]. Youtube, 1^{er} janvier 2022

Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=uh3wTk1FGGs>

Ross Minor, ***How Blind People Play Pokemon with This Accessibility Mod !*** [vidéo en ligne]. Youtube, 31 janvier 2023
Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=ddMaLrmKDYI>

Chris Piché, ***GAME FREAK won't like this...*** [vidéo en ligne]. Youtube, 24 mars 2023
Disponible sur : <https://youtu.be/48gwAayhPQk>

Fireshrine, ***Tactics Universe :: The Trailer*** [vidéo en ligne]. Youtube, 3 juillet 2009
Disponible sur : <https://www.youtube.com/watch?v=EOgVYdYDMEU>