

## Enjeux traductologiques d'un jeu vidéo humoristique

**Auteur :** Duvnjak, Armin

**Promoteur(s) :** Mergeai, Mathilde

**Faculté :** Faculté de Philosophie et Lettres

**Diplôme :** Master en traduction, à finalité spécialisée

**Année académique :** 2018-2019

**URI/URL :** <http://hdl.handle.net/2268.2/7691>

---

### *Avertissement à l'attention des usagers :*

*Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.*

*Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.*

---



Faculté de Philosophie et Lettres

Département de Langues Modernes : linguistique, littérature et traduction

Filière en traduction et interprétation

# **ENJEUX TRADUCTOLOGIQUES D'UN JEU VIDÉO HUMORISTIQUE**

Travail de fin d'études présenté par Duvnjak Armin en vue de l'obtention  
du grade de master en traduction, à finalité spécialisée

Année académique 2018-2019

Promotrice : Mathilde Mergeai

Co-promoteur : Pierre-Yves Houlmont

Lectrice : Fanny Barnabé



## **Remerciements**

Je tiens d'abord à remercier de tout cœur ma promotrice Mathilde Mergeai et mon copromoteur Pierre-Yves Houlmont pour leur aide et leurs corrections précieuses tout au long de mon travail. Je tiens également à remercier tous mes amis qui m'ont soutenu moralement et qui ont contribué à la qualité de ce travail. Je remercie Heartbeat Interactive de m'avoir autorisé à traduire une partie de leur jeu. Enfin, je voudrais exprimer toute ma gratitude envers mes parents pour tous les sacrifices qu'ils ont faits pour moi depuis notre arrivée en Belgique jusqu'à mes études à l'Université de Liège. Merci infiniment.



# TABLE DES MATIÈRES

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>1</b>
<b>TRADUCTION.....</b>	<b>3</b>
<b>COMMON_NAMES_ENG.TXT.....</b>	<b>4</b>
<b>EVENT_DICTIONARY_ENG.TXT .....</b>	<b>8</b>
<b>ITEM_DICTIONARY_ENG.TXT.....</b>	<b>96</b>
<b>QUESTLOG_ENG.TXT.....</b>	<b>164</b>
<b>SIDEQUESTS_ENG.TXT .....</b>	<b>176</b>
<b>VOCAB_ENG.TXT.....</b>	<b>178</b>
<b>MISCELLANEA_ENG.TXT .....</b>	<b>228</b>
<b>HELPPAGES_ENG.....</b>	<b>232</b>
<b>COMMENTAIRES TRADUCTOLOGIQUES.....</b>	<b>245</b>
<b>1. CADRE THÉORIQUE .....</b>	<b>246</b>
1.1. Le monde du jeu vidéo.....	246
1.1.1. À la recherche d'une définition.....	246
1.2.1. Courte histoire.....	248
1.3.1. Produit ou art ? .....	249
1.2. La localisation.....	250
1.1.2. Qu'est-ce que la localisation ?.....	250
1.2.2. Émergence et développement de la localisation de jeux vidéo .....	251
1.3. Doom & Destiny .....	252
1.1.3. Premier contact avec l'entreprise .....	252
1.2.3. Résumé du jeu.....	253
1.3.3. Contenu des fichiers .....	254
<b>2. COMMENT TRADUIRE LES JEUX VIDÉO.....</b>	<b>255</b>
2.1. Stratégies traductologiques .....	255
2.1.1. La « Théorie Skopos » .....	255
2.2.1. L'« invisibilité des traducteurs » .....	256
2.3.1. Liberté et créativité du traducteur .....	257
2.2. Le traducteur-joueur.....	258
<b>3. LES DIFFÉRENTES COMPOSANTES TEXTUELLES.....</b>	<b>258</b>
3.1. Texte narratif/dialogue écrit.....	259
3.1.1. Mise en abîme.....	260
3.2.1. Humour.....	261
3.3.1. Variétés du langage.....	270
3.4.1. Les « dia-sociolectes ».....	271
3.5.1. Les interjections .....	273
3.2. Interface utilisateur .....	274
3.1.2. Contrainte d'espace .....	275
3.2.2. Les noms propres .....	276
3.3.2. Format de date et de temps, les unités de poids et distance.....	280
3.3. Tutoriel.....	281
3.1.3. Description des objets et des compétences .....	282
3.2.3. Tutoyer ou vouvoyer.....	283

<b>4. DIFFICULTÉS SPÉCIFIQUES À LA TRADUCTION DE JEUX VIDÉO .....</b>	<b>284</b>
4.1. Le manque de contexte .....	284
4.1.1. <i>Polysémie des mots</i> .....	284
4.2.1. <i>Référents non réels</i> .....	285
4.3.1. <i>Deixis et situation de communication</i> .....	286
4.4.1. <i>Non-linéarité et fragmentation</i> .....	286
4.2. Les variables .....	288
4.3. Références intratextuelles .....	289
<b>CONCLUSION.....</b>	<b>291</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE .....</b>	<b>293</b>

## INTRODUCTION

Mon présent travail de fin d'études (TFE) se consacrera à la traduction commentée du jeu vidéo « Doom & Destiny » et aux enjeux qui y sont liés. Je suis un grand passionné de jeux vidéo depuis que je suis tout petit. Ce fut mon père qui m'a initié à ce monde, car il était lui-même un joueur. Lorsque j'ai dû choisir un sujet, j'ai profité de l'occasion pour conjuguer mes études et l'une de mes passions.

La traduction de jeux vidéo est un domaine que je n'avais jamais approché auparavant durant mes années d'études. Ce fut donc une toute nouvelle expérience pour moi, où j'ai énormément appris. Il a fallu que je m'adapte et que je change ma méthodologie de traducteur. L'objectif de ce travail est d'identifier les différents enjeux traductologiques spécifiques au jeu vidéo « Doom & Destiny », mais aussi au monde du jeu vidéo tout court, et de présenter les solutions trouvées. Mon travail se divise en deux parties : une partie pratique et une partie théorique.

La première partie de mon travail comprend la traduction d'un extrait du jeu vidéo « Doom & Destiny ». Les textes sont répartis en plusieurs fichiers .txt, dont chacun renvoie à une composante textuelle différente du jeu. La traduction était très amusante et très stimulante à réaliser. En effet, elle demandait énormément de créativité. De plus, certaines contraintes spécifiques aux jeux vidéo, comme l'espace ou la décontextualisation, rendent la traduction encore plus complexe. Il a fallu que je me renseigne sur la méthodologie des autres traducteurs et localisateurs pour trouver des solutions.

La seconde partie porte sur les commentaires traductologiques du jeu. Je commence par présenter le cadre théorique de mon travail pour mieux comprendre le jeu vidéo. Ensuite, je cite et décris les différentes stratégies qui sont conseillées au traducteur de jeu vidéo, mais aussi les prérequis qu'il doit avoir afin d'accomplir convenablement sa tâche. Par la suite, je décompose le jeu en différentes composantes textuelles afin d'identifier plus aisément les enjeux qu'ils recèlent. Enfin, je termine mon commentaire en isolant les difficultés de traduction spécifiques au monde jeu vidéo.





# **TRADUCTION**

## Common\_Names\_eng.txt

AC_001	
	Nigel
AC_002	
	Mike
AC_003	
	Johnny
AC_004	
	Francis
AC_005	
	Castle Town
AC_006	
	Hank
AC_007	
	Zoey
AC_008	
	Elven Town
AC_009	
	Richard
AC_010	
	Neo Sushi
AC_015	
	Colombo
AC_016	
	Knock Out
AC_017	
	Utility
AC_018	
	Utilities
AC_019	
	MacGuffin

## Common\_Names\_fr.txt

AC_001	
	Nigel
AC_002	
	Mike
AC_003	
	Léo
AC_004	
	Marco
AC_005	
	Ville-Citadelle
AC_006	
	Henri
AC_007	
	Zoé
AC_008	
	Villelfe
AC_009	
	Richard
AC_010	
	Néo Sushi
AC_015	
	Colombo
AC_016	
	Mis à Terre
AC_017	
	Outil
AC_018	
	Outils
AC_019	
	MacGuffin

AC_020	
	\C[18]Might\C[0]
AC_021	
	\C[10]Health\C[0]
AC_022	
	\C[10]Strength\C[0]
AC_023	
	\C[9]Charisma\C[0]
AC_024	
	\C[16]Mana\C[0]
AC_025	
	\C[16]Spirit\C[0]
AC_026	
	\C[11]Dexterity\C[0]
AC_027	
	\C[3]Speed\C[0]
AC_028	
	\C[3]Evasion\C[0]
AC_029	
	\C[14]Grit\C[0]
AC_030	
	\C[17]Critical Hit\C[0]
AC_031	
	\C[17]Resistance\C[0]
AC_032	
	\C[17]Experience Points\C[0]
AC_033	
	Juda
AC_034	
	by the Sacred Feather
AC_035	
	Power
AC_020	

	\C[18]Pouvoir\C[0]
AC_021	
	\C[10]Santé\C[0]
AC_022	
	\C[10]Force\C[0]
AC_023	
	\C[9]Charisme\C[0]
AC_024	
	\C[16]Mana\C[0]
AC_025	
	\C[16]Esprit\C[0]
AC_026	
	\C[11]Dextérité\C[0]
AC_027	
	\C[3]Vitesse\C[0]
AC_028	
	\C[3]Esquive\C[0]
AC_029	
	\C[14]Cran\C[0]
AC_030	
	\C[17]Coup Critique\C[0]
AC_031	
	\C[17]Résistance\C[0]
AC_032	
	\C[17]Points d'Expérience\C[0]
AC_033	
	Juda
AC_034	
	par la Plume Sacrée
AC_035	
	Force

AC_036	
	of the Flying Tiger
AC_037	
	PASSWORD
AC_038	
	Emilio
AC_039	
	Benjamin

### Event\_Dictionary\_eng.txt

MP_001001	
	Nigel's car.
MP_001002	
	Awesome, role playing big night! I hope we'll start a new D&D campaign!\.\. I'm so excited!
MP_001003	
	Calm down Nigel! Benjamin, the Game Master, told me that he wanted to play something different... Something that's not the usual D&D...
MP_001004	
	\*WHAT!?! Are you sure Mike? Crap, I spent the entire afternoon filling out the character sheet for tonight!
MP_001005	
	Easy Johnny...
MP_001006	
	\*Yeah, Francis is right, chillax Johnny, it's just a game!
MP_001007	
	Last time I heard the Master, he told me exactly the same: he wants to play something new.
MP_001008	
	Come on guys, let's go inside.

AC_036	
	du Tigre Volant
AC_037	
	MOT DE PASSE
AC_038	
	Emilio
AC_039	
	Benjamin

### Event\_Dictionary\_fr.txt

MP_001001	
	Voiture de Nils
MP_001002	
	Trop bien, le moment tant attendu ! J'espère qu'on va débiter une nouvelle histoire D&D !\.\. Je suis impatient !
MP_001003	
	Du calme Nils ! Benjamin, le Maître du jeu, m'a dit qu'il voulait jouer à autre chose... Quelque chose qui change un peu du D&D habituel.
MP_001004	
	\*QUOI?! T'es sûr Mike? Mince, j'ai passé tout l'après-midi à remplir la feuille de personnage pour ce soir !
MP_001005	
	Cool, Léo...
MP_001006	
	\*Ouais, Marco a raison, chill Léo, c'est juste un jeu !
MP_001007	
	La dernière fois que j'ai parlé au Maître, il m'a dit pareil : il veut jouer à quelque chose de nouveau.
MP_001008	
	Allez, les gars, on rentre.



MP_001009	
	Use the \C[5]Left Analog\C[0] or the \C[5]D-Pad\C[0] to move your Hero around. Hold \I[938] to walk. Press \I[936] to interact with the surrounding and to confirm. Press \C[5]Start\C[0] anytime to open the game option menu.
MP_001010	
	Use the \C[18]ARROW KEYS\C[0] to move your Hero around. Hold \C[18][COMMAND.RUN]\C[0] to walk. Press \C[18]Z\C[0] to interact with the surrounding and to confirm. Press \C[18]ESC\C[0] anytime to open the game option menu.
MP_001011	
	Would you like to save?
MP_001012	
	Yes, let's save!
MP_001013	
	No, I don't care.
MP_001014	
	You can \C[11]SAVE\C[0] from the Menu or by pressing the Back button on your device. You can do it (almost) anytime you want it, so don't forget to save often!
MP_001015	
	\*WHAT!?! Are you sure Mike? Crap, I spent the whole afternoon filling out the character sheet for tonight!
MP_001016	
	Use the \C[5]Left Analog\C[0] or the \C[5]D-Pad\C[0] to move your Hero around. Hold \C[12]X\C[0] to run. Press \C[11]A\C[0] to interact with the surrounding and to confirm. Press \C[14]B\C[0] to open the menu. Press \C[18]B\C[0] to cancel. Press \C[5]Start\C[0] anytime to open the game option menu. You can save and load the saved file to keep playing this demo even after the 8 minutes limit. To save, press \C[5]Start\C[0] and select "Save".

MP_001009	
	Utilise l'\C[5]Analogue Gauche\C[0] ou les \C[5]Croix Directionnelles\C[0] pour déplacer ton Héros. Maintiens \I[938] pour marcher. Appuie sur \I[936] pour interagir avec ton environnement ou pour confirmer. Appuie sur \C[5]Start\C[0] à tout moment pour ouvrir le Menu des Options.
MP_001010	
	Utilise les \C[18]Touches Directionnelles\C[0] pour déplacer ton Héros. Maintiens \C[18][COMMANDE.COURSE]\C[0] pour marcher. Appuie sur \C[18]Z\C[0] pour interagir avec ton environnement ou pour confirmer. Appuie sur \C[18]ESC\C[0] à tout moment pour ouvrir le Menu des Options.
MP_001011	
	Veux-tu sauvegarder ?
MP_001012	
	Oui, bien sûr !
MP_001013	
	Non, pas besoin.
MP_001014	
	Tu peux \C[11]Sauvegarder\C[0] depuis le Menu ou en appuyant sur la touche Retour de ton appareil. Tu peux le faire (presque) quand tu veux, alors n'oublie pas de sauvegarder souvent !
MP_001015	
	\QUOI?! T'es sûr Mike ? Mince, j'ai passé tout l'après-midi à remplir la feuille de personnage pour ce soir !
MP_001016	
	Utilise l'\C[5]Analogue Gauche\C[0] ou la \C[5]Croix Directionnelle\C[0] pour déplacer ton Héros. Maintiens \C[12]X\C[0] pour courir. Appuie sur \C[11]A\C[0] pour interagir avec ton environnement ou pour confirmer. Appuie sur \C[14]B\C[0] pour ouvrir le Menu. Appuie sur \C[18]B\C[0] pour annuler. Appuie sur \C[5]Start\C[0] à tout moment pour ouvrir le Menu des Options. Tu peux sauvegarder et charger ta partie pour continuer cette démo même après la limite des 8 minutes. Pour sauvegarder, appuie sur \C[5]Start\C[0] et sélectionne « Sauvegarder ».

MP_001017	
	No answer...
MP_001018	
	Locked from the inside.
MP_001019	
	A stash of consumers' complaints. It seems like Benjamin doesn't care about it that much.
MP_001020	
	A stash of consumers' complaints. It seems like Benjamin doesn't care about it that much.
MP_001021	
	Nothing.
MP_001022	
	I told ya!
MP_001023	
	Come on! Open the door!
MP_001024	
	No answer, maybe Benjamin can't hear us because he is already downstairs waiting for us...
MP_001025	
	Ok, so, shall we use the backdoor located down the courtyard, on the right?
MP_001026	
	\*Yeah, we should, but why are you specifying that? We all know where the backdoor is.
MP_001027	
	Just to be precise... There is nothing around here.
MP_001028	
	\*Yep, nothing...

MP_001017	
	Aucune réponse...
MP_001018	
	Fermé de l'intérieur.
MP_001019	
	Une pile de plaintes des consommateurs. Benjamin n'a pas l'air de s'en soucier des masses.
MP_001020	
	Une pile de plaintes des consommateurs. Benjamin n'a pas l'air de s'en soucier des masses.
MP_001021	
	Rien.
MP_001022	
	J'te l'avais dit !
MP_001023	
	Allez ! Ouvre la porte !
MP_001024	
	Aucune réponse, peut-être que Benjamin nous entend pas parce qu'il nous attend déjà en bas...
MP_001025	
	OK, et si on utilisait la porte de derrière située au fond de la cour à droite ?
MP_001026	
	\*Ouais, allons-y, mais pourquoi t'as besoin de préciser ? On sait tous où se trouve la porte.
MP_001027	
	Juste pour être sûr... Il n'y a rien près d'ici.
MP_001028	
	\*Rien du tout...

MP_001029	
	Use the \C[5]ARROW KEYS\C[0] to move the Hero around. Hold \C[18][COMMAND.RUN]\C[0] to walk. Press \C[18]Z\C[0] to interact with the surrounding and to confirm. Press \C[18]X\C[0] to open the menu and cancel. Press \C[18]ESC\C[0] anytime to open the game option menu and save options.
MP_001030	
	To open the Menu press \I[939] on your gamepad. To open the Pause Menu press \C[5]Start\C[0].
MP_001031	
	You can save whenever you want from the Menu or the Pause Menu, so do it often! It's free!!!
MP_001032	
	To open the Menu press "X" on your keyboard. To open the Pause Menu press "ESC".
MP_001033	
	To open the Menu slide to the LEFT on the right side of the screen. To open the Pause Menu, SLIDE UP from outside the bottom of the screen.
MP_001034	
	Use the \C[5]Left Analog\C[0] or the \C[5]D-Pad\C[0] to move your Hero around. Hold \C[12]X\C[0] to walk. Press \C[11]A\C[0] to interact with the surrounding and to confirm. Press \C[5]Back\C[0] anytime to open the game option menu.
MP_001035	
	Use the \C[5]Left Analog\C[0] or the \C[5]D-Pad\C[0] to move your Hero around. Hold \I[943] to walk. Press \I[942] to interact with the surrounding and to confirm. Press \C[5]Options\C[0] anytime to open the game option menu.
MP_003001	
	WE_004 has been found!

MP_001029	
	Utilise les \C[5]FLÈCHES DIRECTIONNELLES\C[0] pour déplacer ton Héros. Maintiens \C[18][COMMANDE.COURSE]\C[0] pour marcher. Appuie sur \C[18]Z\C[0] pour interagir avec ton environnement ou pour confirmer. Appuie sur \C[18]X\C[0] pour ouvrir le Menu ou annuler. Appuie sur \C[18]ESC\C[0] à tout moment pour ouvrir le Menu des Options ou enregistrer les options.
MP_001030	
	Pour ouvrir le Menu, appuie sur \I[939] sur ta manette. Pour ouvrir le Menu Pause, appuie sur \C[5]Start\C[0].
MP_001031	
	Tu peux sauvegarder à tout moment depuis le Menu ou le Menu Pause, alors profite-en ! C'est gratuit !!!
MP_001032	
	Pour ouvrir le Menu, appuie sur sur la touche « X ». Pour ouvrir le Menu Pause, appuie sur « ESC ».
MP_001033	
	Pour ouvrir le Menu, balaie vers la GAUCHE depuis la droite de l'écran. Pour ouvrir le Menu Pause, balaie vers le HAUT depuis le bas de ton appareil.
MP_001034	
	Utilise l'\C[5]Analogue Gauche\C[0] ou la \C[5]Croix Directionnelle\C[0] pour déplacer ton Héros. Maintiens \C[12]X\C[0] pour marcher. Appuie sur \C[11]A\C[0] pour interagir avec ton environnement ou confirmer. Appuie sur \C[5]Retour\C[0] à tout moment pour ouvrir le Menu des Options.
MP_001035	
	Utilise l'\C[5]Analogue Gauche\C[0] ou la \C[5]Croix Directionnelle\C[0] pour déplacer ton Héros. Maintiens \I[943] pour marcher. Appuie sur \I[942] pour interagir avec ton environnement ou confirmer. Appuie sur \C[5]Options\C[0] à tout moment pour ouvrir le Menu des Options.
MP_003001	
	Tu as trouvé WE_004 !

MP_003002	
	Why should we pick up this shovel?
MP_003003	
	\*It might be useful.
MP_003004	
	Yeah, in a amok!
MP_003005	
	Good!
MP_003006	
	We are back!
MP_003007	
	Home sweet home!
MP_003008	
	I' L L B E B A C K!
	And I am!
MP_003009	
	I can't believe we did it! We are back home!
MP_003010	
	Where is Benjamin?
MP_003011	
	At least we still have our magic rings!
MP_003012	
	Hey, where is Benjamin?
MP_003013	
	Wait... Where is Benjamin?
MP_003014	
	Wait a second,\  where is Benjamin?
MP_003015	
	Locked.
MP_003016	
	IT_006 was found!

MP_003002	
	Pourquoi on ramasserait cette pelle ?
MP_003003	
	\*Elle pourrait nous être utile.
MP_003004	
	Ouais, pour un bain de sang !
MP_003005	
	Bien !
MP_003006	
	On est rentrés !
MP_003007	
	Ça fait du bien d'être à la maison !
MP_003008	
	JE REVIENDRAI !
	Et me revoilà !
MP_003009	
	J'y crois pas, on l'a fait ! On est rentrés !
MP_003010	
	Où est Benjamin ?
MP_003011	
	Au moins, on a toujours nos anneaux magiques !
MP_003012	
	Hé, où est Benjamin ?
MP_003013	
	Attends... Où est Benjamin ?
MP_003014	
	Attends une seconde, où est Benjamin ?
MP_003015	
	Fermé.
MP_003016	
	Tu as trouvé IT_006 !



MP_005001	
	A stash of old 80's porn magazines... Nothing useful here.
MP_005002	
	IT_010 has been found!
MP_005003	
	Nothing here...
MP_005004	
	Is this Benjamin's cellar?
MP_005005	
	\*Well, it is where that should be... But it's different from usual.
MP_005006	
	Guys, did you notice these dragon statues?
MP_005007	
	This place looks cleaner...
MP_005008	
	\*Yeah, you're right!
MP_005009	
	Guys, these statues are strange! I haven't seen them before.
MP_005010	
	Perhaps they are just scenery parts of Benjamin's game!
MP_005011	
	\*That's why he cleaned the whole room!
MP_005012	
	Awesome!
MP_005013	
	Oh boy!
MP_005014	
	The door is locked, YOU NEED THE RED KEY.
MP_005015	
	What is this stuff?

MP_005001	
	Une pile de vieux magazines porno des années 80... Rien d'intéressant.
MP_005002	
	Tu as trouvé IT_010 !
MP_005003	
	Rien d'intéressant...
MP_005004	
	C'est la cave de Benjamin ?
MP_005005	
	\*Ben, elle est censée être là. Mais quelque chose tourne pas rond.
MP_005006	
	Les gars, vous avez remarqué ces statues de dragon ?
MP_005007	
	Cet endroit a l'air plus propre...
MP_005008	
	\*Ouais, t'as raison !
MP_005009	
	Les gars, ces statues sont bizarres ! Je les ai jamais vues avant.
MP_005010	
	Elles font peut-être partie du décor du jeu de Benjamin !
MP_005011	
	\*C'est pour ça qu'il a rangé toute la pièce !
MP_005012	
	Trop bien !
MP_005013	
	Bon sang !
MP_005014	
	La porte est fermée, TU AS BESOIN DE LA CLÉ ROUGE.
MP_005015	
	C'est quoi ce truc ?

MP_005016	
	That's weird, the door to the Game Master's playroom is locked... It says we need a red key.
MP_005017	
	This stuff looks like a bunch of instructions for a role playing game.
MP_005018	
	Doom & Destiny...
MP_005019	
	D&D?
MP_005020	
	Booring...
MP_005021	
	So, do you want to hear it or not?
MP_005022	
	Yes, I really want.
MP_005023	
	No, please no!
MP_005024	
	It looks like a standard RPG. You just have to go around, collect keys, open doors and chests and, apparently, even wardrobes and closets, you kill monsters and upgrade to new levels through \C[17]Experience Points\C[0]...
MP_005025	
	\*Ain't that cool!
MP_005026	
	\*Sounds good!
MP_005027	
	Go back to the upgrading part, how does it work?

MP_005016	
	C'est bizarre, la porte qui mène à la salle de jeux du Maître est fermée... Il est écrit qu'on a besoin d'une clé rouge.
MP_005017	
	Ça ressemble à des instructions pour un jeu de rôle.
MP_005018	
	Doom & Destiny...
MP_005019	
	D&D ?
MP_005020	
	Bouuuuh...
MP_005021	
	Alors, tu veux entendre la suite ou pas ?
MP_005022	
	Oui, je veux savoir !
MP_005023	
	Non, par pitié !
MP_005024	
	Ça ressemble à un RPG classique. Tu dois juste explorer, collecter des clés, ouvrir des portes et des coffres et, apparemment, même des armoires et des placards, tuer des monstres et monter des niveaux grâce aux \C[17]Points d'expérience\C[0]...
MP_005025	
	\*Si c'est pas cool, ça !
MP_005026	
	\*Super !
MP_005027	
	Parle-nous un peu plus des niveaux. Ça marche comment ?

MP_005028	
	It says that when you gain a new level, the player can use 3 points to increase the four main Abilities: \C[18]Might\C[0], \C[9]Charisma\C[0], \C[14]Grit\C[0] and \C[11]Dexterity\C[0].
MP_005029	
	\*Any special power?
MP_005030	
	Hum, let me see... Yes! It says that you can find and buy special Powers for each character that can be equipped and removed whenever you want. Still, in order to be equipped, each Power requires a certain number of Power Points which are based on ability scores.
MP_005031	
	So, the higher my ability scores are, the more Power Points I get, and the more Powers I can equip...
MP_005032	
	Yeah, you are right! I'm amazed!
MP_005033	
	One Power Point when a base ability score hits 15, another when hits 21, next at 28, 36, 45... And so on...
MP_005034	
	\*Sounds easy.
MP_005035	
	\*Coo'
MP_005036	
	In order to avoid messing up as we usually do when we play an RPG, we have to decide which role each one of us should pick...
MP_005037	
	I'll play a super sorcerer/warlock/leader/badass Hero with high \C[9]Charisma\C[0]!

MP_005028	
	Il est écrit que quand tu gagnes un niveau, tu peux utiliser 3 points pour augmenter les quatre Attributs principaux : \C[18]Pouvoir\C[0], \C[9]Charisme\C[0], \C[14]Cran\C[0] et \C[11]Dextérité\C[0].
MP_005029	
	\*Et pour ce qui est des compétences spéciales ?
MP_005030	
	Hum, laisse-moi voir... Oui ! Il est écrit que tu peux trouver ou acheter des Compétences spéciales pour chaque personnage, qui peuvent être équipées ou déséquipées. Mais, pour être équipée, chaque Compétence requiert un certain nombre de Points de Compétence qui est basé sur les scores de capacité.
MP_005031	
	Donc, plus mes scores de capacité sont élevés, plus je gagne des Points de Compétence, et plus je peux équiper de Compétences...
MP_005032	
	Ouais, voilà ! Tu m'impressionnes !
MP_005033	
	Un Point de Compétence lorsque les scores de capacité atteint 15, un autre lorsqu'il atteint 21, puis à 28, 36, 45... Et ainsi de suite...
MP_005034	
	\*Ça a l'air facile.
MP_005035	
	\*Génia'
MP_005036	
	Pour éviter de tout faire foirer comme on le fait toujours en jouant à un RPG, on doit décider le rôle de chacun...
MP_005037	
	Je jouerai un leader Sorcier/Enchanteur qui déchire avec beaucoup de \C[9]Charisme\C[0] !

MP_005038	
	Ok...
MP_005039	
	And look what I found here! A Power for my class!
MP_005040	
	Nigel learned \I[672]Magic Missile\I[672].
MP_005041	
	\*Lucky bastard...
MP_005042	
	Now I can cast a Magic Missile if I equip this Power!
MP_005043	
	Com'on, try it!
MP_005044	
	I want to play a fighter with tons of \C[18]Might\C[0]!
MP_005045	
	I'll be a nimble and honorable ninja! \C[11]Dexterity\C[0] is my second name!
MP_005046	
	Mike, you're the last one... We need a healer, why don't you play a cleric?
MP_005047	
	Yeah, without a healer it gets really hard playing an RPG...
MP_005048	
	I'm a Pirate!
MP_005049	
	WHAT!?! Are you nuts? You can't be a pirate while I'm a ninja! There is a chance that all life as you know it would instantaneously stop and that every molecule in your body explodes at the speed of light!
MP_005050	
	He is right!

MP_005038	
	D'accord...
MP_005039	
	Eh ! Regarde ce que j'ai trouvé ! Une Compétence pour ma classe !
MP_005040	
	Nils a appris \I[672]Missile Magique\I[672].
MP_005041	
	\*Putain, la chance...
MP_005042	
	Je peux maintenant lancer un Missile Magique si j'équipe cette Compétence !
MP_005043	
	Vas-y, essaie-la !
MP_005044	
	J'ai envie de jouer un Guerrier avec un max de \C[18]Pouvoir\C[0] !
MP_005045	
	Je serai un Ninja agile et honorable. La \C[11]Dextérité\C[0], c'est dans ma nature !
MP_005046	
	Mike, il reste que toi... On a besoin d'un soigneur, ça te dit de jouer un Prêtre ?
MP_005047	
	Ouais, sans soigneur, c'est difficile de jouer à un RPG...
MP_005048	
	Je suis un Pirate !
MP_005049	
	QUOI !?! T'es malade ? Tu peux pas être un Pirate alors que je suis un Ninja ! La vie telle qu'on la connaît disparaîtrait instantanément et chaque molécule de ton corps exploserait à la vitesse de la lumière !
MP_005050	
	Il a raison !



MP_005051	
	Whatever he said...
MP_005052	
	Plus, we need a healer. Come on, what about a cool paladin devoted to a mighty and vengeful God?
MP_005053	
	Well, what about a Pirate who is a paladin of a god who is a huge flying monster made of spaghetti?
MP_005054	
	Whatever...
MP_005055	
	Yeah... The important thing is: don't mess everything up as usual...
MP_005056	
	Urrayh!
MP_005057	
	One last thing... We need a leader.
MP_005058	
	\*Yeah!
MP_005059	
	Why?
MP_005060	
	Because during a battle, according to where we decide to fight, whether up front or to the rear line, the leader can give different types of bonuses.
MP_005061	
	\*And what if I want to stay in the middle?
MP_005062	
	No bonuses for those who stay in the middle!
MP_005063	
	Being the most charismatic guy of our party, as a leader, I'd boost \C[16]Mana\C[0] and \C[16]Spirit\C[0]!

MP_005051	
	Rien à ajouter...
MP_005052	
	En plus, on a besoin d'un soigneur. Allez, pourquoi pas un paladin stylé qui est dévoué à un dieu vengeur et tout puissant ?
MP_005053	
	Eh bien, pourquoi pas un Pirate qui est un paladin d'un dieu qui est en fait un énorme monstre volant fait de spaghetti ?
MP_005054	
	Peu importe...
MP_005055	
	Ouais... Le plus important est que tu foutes pas tout en l'air comme d'habitude...
MP_005056	
	Hourra, moussaillons !
MP_005057	
	Une dernière chose... Il nous faut un chef.
MP_005058	
	\*Ouais !
MP_005059	
	Pourquoi ?
MP_005060	
	Parce qu'en combat, suivant notre position, que ce soit à l'avant ou à l'arrière, le chef peut donner différents types de bonus.
MP_005061	
	\*Et si j'ai envie de rester au milieu ?
MP_005062	
	Pas de bonus pour ceux qui restent au centre !
MP_005063	
	Vu que je suis la personne la plus charismatique de l'équipe, si j'étais chef, je boosterais \C[16]Mana\C[0] et \C[16]Esprit\C[0] !

MP_005064	
	What a pussy! Being the strongest among us, I'd boost \C[10]Health\C[0] and \C[10]Strength\C[0]!
MP_005065	
	What a bunch of slowpokes, the real deal is \C[3]Evasion\C[0] and \C[3]Speed\C[0]!
MP_005066	
	What about you Mike?
MP_005067	
	I don't know...
MP_005068	
	\*Com'on, make up your mind!
MP_005069	
	I think \C[14]Grit\C[0] is the most important quality in an adventurer, so I think I'd boost \C[17]Resistance\C[0] to unfavorable states and \C[17]Critical Hit\C[0]...
MP_005070	
	\*What?
MP_005071	
	Yeah, you know, \C[17]Resistance\C[0] to poisoning, confusion, burning, abilities down, and so on and chance to double your damage with a \C[17]Critical Hit\C[0]...
MP_005072	
	\*Sounds useless...
MP_005073	
	You are useless! Don't expect my help when the evil jinxing monster hits you!
MP_005074	
	Com'on, let's choose the Leader!
MP_005075	
	Awesome! I was born to be a leader!
MP_005076	
	I am the leaderrr! Yarhhh!

MP_005064	
	Quelle mauviette ! Vu que je suis le plus fort d'entre nous, je boosterai \C[10]Santé\C[0] et \C[10]Force\C[0] !
MP_005065	
	Quelle bande de lambins, rien ne bat \C[3]Esquive\C[0] et \C[3]Vitesse\C[0] !
MP_005066	
	Et toi, Mike ?
MP_005067	
	Je sais pas...
MP_005068	
	\*Vas-y, décide-toi !
MP_005069	
	Pour moi, \C[14]Cran\C[0] est la plus importante qualité d'un aventurier, donc je boosterai \C[17]Résistance\C[0] à des altérations d'état négatives et \C[17]Coup Critique\C[0].
MP_005070	
	\*Hein ?
MP_005071	
	Mais si, \C[17]Resistance\C[0] au poison, à la confusion, aux brûlures, diminution des statistiques et ainsi de suite, et des chances de doubler les dégâts avec un \C[17]Coup Critique\C[0]...
MP_005072	
	\*Ça sert à rien...
MP_005073	
	C'est toi qui sers à rien ! Compte pas sur moi pour t'aider quand un monstre cruel s'en prendra à toi !
MP_005074	
	Allez, faut choisir le Chef !
MP_005075	
	Trop bien ! Je suis né pour être chef !
MP_005076	
	Je suis le chef ! Yarrrr !

MP_005077	
	Ok guys, I'll be the leader! Just follow my lead and no one will be left behind!
MP_005078	
	With me as a leader, we might even win this game!
MP_005079	
	Ok, I think we are done, but I'll take these handbooks with us, just in case we need to revise the rules of the game...
MP_005080	
	Do it Nigel, what are you waiting for? Equip the Power you found!
MP_005081	
	Thanks God, I didn't want to hear 'em, either!
MP_005082	
	Morons...
MP_005083	
	But just in case, I'll take these handbooks with me...
MP_005084	
	Press \I[937] to open the menu and to cancel.
MP_005085	
	Press \C[18]X\C[0] to open the menu and cancel.
MP_005086	
	IT_003 has been found!
MP_005087	
	A manual about a roleplaying game...
MP_005088	
	IT_009 has been found!
MP_005089	
	Wait! Wasn't there a door? Where did it go?
MP_005090	
	Wow, no door here! Where the hell did that go?

MP_005077	
	OK les gars, je serai le chef ! Faites ce que je dis et tout ira bien !
MP_005078	
	Si je deviens chef, on aura des chances de gagner ce jeu !
MP_005079	
	D'accord, je pense que c'est bon, mais je vais emporter ces manuels, juste au cas où on devrait revoir les règles du jeu...
MP_005080	
	Vas-y Nils, qu'est-ce que t'attends ? Équipe la Compétence que tu as trouvée !
MP_005081	
	Dieu merci, j'voulais pas les entendre non plus !
MP_005082	
	Bande de cons...
MP_005083	
	Mais juste au cas où, je vais emporter ces manuels...
MP_005084	
	Appuie sur \I[937] pour ouvrir le Menu ou pour annuler.
MP_005085	
	Appuie sur \C[18]X\C[0] pour ouvrir le Menu ou pour annuler.
MP_005086	
	Tu as trouvé IT_003 !
MP_005087	
	Un manuel sur un jeu de rôle...
MP_005088	
	Tu as trouvé IT_009 !
MP_005089	
	Attends ! Il y avait une porte là, non ? Elle est passée où ?
MP_005090	
	Waouh, il y a plus de porte ! Elle est passée où, bordel ?

MP_005091	
	The door is missing... Typical of Benjamin, he always loses something!
MP_005092	
	Oh boy ! The door is missing!
MP_005093	
	Typical of Benjamin, he always loses something!
MP_005094	
	The door is missing.
MP_005095	
	WE_003 has been found!
MP_005096	
	Awesome, a hammer! So manly!
MP_005097	
	Ta na nanaa ! Can't touch this!
MP_005098	
	An improvised weapon... But in the right hands , it can be deadly enough!
MP_005099	
	It's Hammer time!
MP_005100	
	Press \C[14]B\C[0] to open the menu. Press \C[14]B\C[0] to cancel.
	Press \C[14]B\C[0] to cancel.
MP_005101	
	Press \I[941] to open the menu and to cancel.
MP_006001	
	Holy crap a skeleton!
MP_006002	
	Wow, check this out! A monnnster!
MP_006003	
	Is that an enemy!?!

MP_005091	
	La porte a disparu... C'est Benjamin tout craché, toujours à perdre quelque chose !
MP_005092	
	Bon sang ! La porte a disparu !
MP_005093	
	C'est Benjamin tout craché, il perd tout le temps quelque chose !
MP_005094	
	La porte a disparu.
MP_005095	
	Tu as trouvé WE_003 !
MP_005096	
	Trop bien, un marteau ! Tellement viril !
MP_005097	
	Ta na nanaa' ! Can't touch this!
MP_005098	
	Une arme improvisée... Mais entre de bonnes mains, elle peut être fatale !
MP_005099	
	It's Hammer time!
MP_005100	
	Appuie sur \C[14]B\C[0] pour ouvrir le Menu. Appuie sur \C[14]B\C[0] pour annuler.
	Appuie sur \C[14]B\C[0] pour annuler.
MP_005101	
	Appuie sur \I[941] pour ouvrir le Menu ou pour annuler.
MP_006001	
	Oh merde, un squelette !
MP_006002	
	Waouh, regarde-moi ça ! Un moonstre !
MP_006003	
	C'est un ennemi !?!



MP_006004	
	Watch out! That's an abomination!
MP_006005	
	wHHat'sS uUuPPpp!?!
MP_006006	
	Awesome, it's talking!
MP_006007	
	Let's kick its ass before it manages to change our minds!
MP_006008	
	What did it said?
MP_006009	
	Wow, he is trying to communicate!
MP_006010	
	You will not taint our souls!
MP_006011	
	Freaking fun, we beat a skeleton!
MP_006012	
	This is lava! I'm starting to doubt that this is only a setting...
MP_006013	
	Coo', is that lava flowing down there?
MP_006014	
	Or it's magma? I can't remember the difference.
MP_006015	
	Is this real lava?
MP_006016	
	Pretty hot in here...
MP_006017	
	And you morons still think it's just the setting for a game?
MP_007001	
	What was that!

MP_006004	
	Fais attention ! C'est une abomination !
MP_006005	
	quOOi dE neEuuFFff!?!
MP_006006	
	Génial, ça parle !
MP_006007	
	Bottoms-lui les fesses avant qu'il ne nous fasse changer d'avis !
MP_006008	
	Elle a dit quoi, cette chose ?
MP_006009	
	Waouh, il essaie de communiquer !
MP_006010	
	Tu souilleras pas notre âme !
MP_006011	
	Trop fun, on a vaincu un squelette !
MP_006012	
	C'est de la lave ! Je commence à me demander si c'est vraiment qu'un décor...
MP_006013	
	Génia', c'est de la lave qui flotte là en bas ?
MP_006014	
	Ou c'est du magma ? Je ne me souviens plus de la différence.
MP_006015	
	C'est de la vraie lave ?
MP_006016	
	Il fait chaud ici...
MP_006017	
	Et vous croyez toujours que c'est juste le décor du jeu, bande d'abrutis ?
MP_007001	
	C'était quoi, ça ?!

MP_007002	
	Did you hear something?
MP_007003	
	Random encounters...
MP_007004	
	Those little fuckers! I hate random encounters...
MP_007005	
	Did you hear that?
MP_007006	
	What?
MP_007007	
	Bastards...
MP_007008	
	Did I hear something?
MP_007009	
	I don't know, did you?
MP_007010	
	That means experience points!
MP_007011	
	...
MP_007012	
	Random encounters...\.\. Let's try to be careful.
MP_007013	
	Press \C[5]LT\C[0] in battle to use the T-T-Turbo! Your party will blindly attack the first target at a double game speed. Press \C[5]RT\C[0] in battle to show the Battle Log.
MP_007014	
	Press \C[18][COMMAND.CTRL]\C[0] in battle to use the T-T-Turbo! Your party will blindly attack the first target at a double game speed. Press \C[18]Space\C[0] in battle to show the Battle Log.

MP_007002	
	Vous avez entendu quelque chose ?
MP_007003	
	Des rencontres hostiles...
MP_007004	
	Ces petits cons ! Je hais les rencontres hostiles...
MP_007005	
	Vous avez entendu ça ?
MP_007006	
	Quoi ?
MP_007007	
	Les enfoirés...
MP_007008	
	J'ai entendu quelque chose ?
MP_007009	
	Je sais pas... Toi bien ?
MP_007010	
	Des points d'expérience en vue !
MP_007011	
	...
MP_007012	
	Des rencontres hostiles...\.\. Restons sur nos gardes.
MP_007013	
	Appuie sur \C[5]LT\C[0] en combat pour utiliser le T-T-Turbo ! Ton équipe attaquera aveuglément la première cible à une vitesse de jeu double. Appuie sur \C[5]RT\C[0] en combat pour afficher le Journal de Combat.
MP_007014	
	Appuie sur \C[18][COMMANDE.CTRL]\C[0] en combat pour utiliser le T-T-Turbo ! Ton équipe attaquera aveuglément la première cible à une vitesse de jeu deux fois plus rapide. Appuie sur \C[18]Espace\C[0] en combat pour afficher le Journal de Combat.

MP_007015	
	Tap and hold the right side of the screen for 2 seconds, in order to use the TURBO in battle!!!
MP_010001	
	Nice hole...
MP_010002	
	Is this the way to go ahead?
MP_010003	
	All the evidences points to this.
MP_010004	
	What evidences?
MP_010005	
	That's what I call a "hole".
MP_010006	
	Why not?
MP_010007	
	Look at that big hole...
MP_010008	
	We HAVE to go down here...
MP_010009	
	Why? Is this our road to go ahead?
MP_010010	
	Let's use the rope we found before!
MP_010011	
	We can't go down without a ladder or a rope...
MP_010012	
	Here's a rope...
MP_010013	
	We still need a rope...
MP_010014	
	Look, a picture of Benjamin, our Game Master...

MP_007015	
	Touche et maintiens le côté droit de l'écran pendant 2 secondes pour utiliser le T-T-Turbo !!!
MP_010001	
	Sympa le trou...
MP_010002	
	C'est le chemin à prendre ?
MP_010003	
	Tout semble converger vers là.
MP_010004	
	Comment ça tout ?
MP_010005	
	C'est ce que j'appelle un « trou ».
MP_010006	
	Pourquoi pas ?
MP_010007	
	Regarde-moi cet énorme trou...
MP_010008	
	On DOIT descendre ici...
MP_010009	
	Pourquoi ? C'est par là qu'on doit aller ?
MP_010010	
	Utilisons la corde qu'on a trouvée plus tôt !
MP_010011	
	On peut pas descendre sans une échelle ou une corde.
MP_010012	
	Voici une corde...
MP_010013	
	Il nous manque une corde...
MP_010014	
	Regardez, une photo de Benjamin, notre Maître du jeu...

MP_010015	
MP_010016	
	Look at the way he's smiling...
MP_010017	
	Loser, where the heck are you now?
MP_010018	
	Can't push this way...
MP_012001	
	Monster'o Matic.
MP_012002	
	Locked, but the opening mechanism is surely around here...
MP_012003	
	Wait! There might be a trap!
MP_012004	
	I'm not sure... There might be a trap...
MP_012005	
	Chillax ! There can't be traps without a warning !
MP_012006	
	So that's how monsters are created!
MP_012007	
	It's stuck...
MP_013001	
	OUCH ! That just singed my balls!
MP_013002	
	OUCH! That's not cool man!
MP_013003	
	ARGH! That's not good!
MP_013004	
	ARGH! The floor is somehow electrified! Watch out!

MP_010015	
MP_010016	
	Regardez la manière dont il sourit...
MP_010017	
	Le minus, où te caches-tu, bordel ?
MP_010018	
	C'est bloqué...
MP_012001	
	Monstr'o Matic.
MP_012002	
	Fermé, mais le mécanisme d'ouverture doit pas être très loin...
MP_012003	
	Attendez ! Il y a peut-être un piège !
MP_012004	
	Je sais pas... Il pourrait y avoir un piège...
MP_012005	
	Chill ! Il peut pas y avoir de pièges sans avertissement !
MP_012006	
	C'est donc comme ça que sont créés les monstres !
MP_012007	
	C'est bloqué...
MP_013001	
	OUCH ! Ça m'a fait mal aux couilles !
MP_013002	
	OUCH ! C'est pas cool, mec !
MP_013003	
	ARGH ! C'est mauvais signe !
MP_013004	
	ARGH ! Bizarrement, le sol est électrifié ! Faites attention !



MP_013005	
	What are you looking at!
MP_013006	
	Died because he haven't bought Doom & Destiny's full version.
MP_013007	
	Died after playing D&D for 12 hours in a row.
MP_013008	
	Died because he hacked Doom & Destiny.
MP_013009	
	No really, watch out for the electrified floor!
MP_013010	
	Died because he did not pay attention to the electrified floor.
MP_013011	
	Died because he was dead.
MP_013012	
	You hear the distinctive sound of a cell door opening...
MP_013013	
	Died peeling a banana. It was a very big one.
MP_013014	
	Died while beta-testing.
MP_013015	
	He deserved to die. He was a douchebag.
MP_014001	
	AR_193 has been found!
MP_014002	
	Locked, but the opening mechanism is in another room...
MP_015001	
	Holy Guacamole ! What a treasure!
MP_015002	
	Finally! A treasure!

MP_013005	
	Tu regardes quoi là ?!
MP_013006	
	Mort parce qu'il n'a pas acheté la version complète de Doom & Destiny.
MP_013007	
	Mort après avoir joué D&D 12 heures d'affilée.
MP_013008	
	Mort parce qu'il piraté Doom & Destiny.
MP_013009	
	Non, sérieusement, méfiez-vous du sol électrifié !
MP_013010	
	Mort parce qu'il n'a pas fait attention au sol électrifié.
MP_013011	
	Mort parce qu'il était mort.
MP_013012	
	Vous entendez le bruit classique d'une porte en fer qui s'ouvre...
MP_013013	
	Mort en épluchant une banane. Elle était vraiment grande.
MP_013014	
	Mort en testant la bêta.
MP_013015	
	Il méritait de mourir. C'était un gros con.
MP_014001	
	Tu as trouvé AR_193 !
MP_014002	
	Fermé, mais le mécanisme d'ouverture se trouve dans une autre pièce...
MP_015001	
	O.M.G. ! Quel trésor !
MP_015002	
	Enfin ! Un trésor !

MP_015003	
	Too much goodness...
MP_015004	
	Could it be a trap?
MP_015005	
	No, I don't think so. We are low level characters and we don't have a rogue who could disarm traps, so there can't be any traps!
MP_015006	
	Yeah, Johnny's right!
MP_015007	
	IT_045 has been found!
MP_015008	
	Wow, a key item... and it's a key!
MP_015009	
	..and red! Cool !
MP_015010	
	A funny shaped red key! Very cool!
MP_015011	
	I found this boring key... Let me guess, we need it to go ahead...
MP_015012	
	Ohhh, shiny!
MP_015013	
	Very interesting, a red key.
MP_015014	
	Are you still worried about the trap?
MP_015015	
	Come on Francis, chillax a little more!
MP_015016	
	Tell me once more to "chillax" and I swear I'll kick your balls out of your mouth!
MP_015017	
	And by the way, what does "chillax" mean?

MP_015003	
	Trop de bonté...
MP_015004	
	Serait-ce un piège ?
MP_015005	
	Non, je pense pas. On est des personnages de bas niveau, et on a pas de Roublard pour désarmer les pièges. Il peut pas y avoir de pièges !
MP_015006	
	Ouais, Léo a raison !
MP_015007	
	Tu as trouvé IT_045 !
MP_015008	
	Génial, un objet clé... en plus c'est une clé !
MP_015009	
	...rouge ! Trop bien !
MP_015010	
	Une clé rouge difforme ! Vraiment cool !
MP_015011	
	J'ai trouvé cette bête clé... Laisse-moi deviner, on en a besoin pour avancer...
MP_015012	
	Ohhh, elle brille !
MP_015013	
	Très intéressant, une clé rouge.
MP_015014	
	Tu crois toujours qu'il y a un piège ?
MP_015015	
	Allez Marco, sois un peu plus chill !
MP_015016	
	Prononce encore une fois le mot « chill » et je te ferai bouffer tes couilles.
MP_015017	
	Et au fait, ça veut dire quoi « chill » ?

MP_015018	
	It means that you have to chill out and relax! There are no traps, see!
MP_015019	
	Yes! I was right!
MP_015020	
	\*And we are dead!
MP_015021	
	That was fun!
MP_015022	
	Awesome, we beat the dragon!
MP_015023	
	And a dungeon...
MP_015024	
	Whatever it was...
MP_015025	
	I think I've pooped myself...
MP_015026	
	WE_069 has been found!
MP_015027	
	Awesome, a real sword!
MP_015028	
	No, wait, I can't equip it... This looks like a weapon for a fighter... Someone like Johnny.
MP_015029	
	Pirates don't use swords like this... Fighters like Johnny do.
MP_015030	
	Finally! A real weapon for me!
MP_015031	
	A rusty sword... Deadly, but not deadly enough for a ninja...
MP_016001	
	What is this place?

MP_015018	
	Ça veut dire relax en anglais. Il y a pas de pièges, regarde !
MP_015019	
	Oui ! J'avais raison !
MP_015020	
	\*Et on est foutus !
MP_015021	
	C'était marrant !
MP_015022	
	Trop bien, on a vaincu le dragon !
MP_015023	
	Et le donjon...
MP_015024	
	Peu importe...
MP_015025	
	Je me suis chié dessus, je crois...
MP_015026	
	Tu as trouvé WE_069 !
MP_015027	
	Génial, une vraie épée !
MP_015028	
	Une seconde, j'arrive pas à l'équiper... Cette arme est faite pour un Guerrier... Quelqu'un comme Léo.
MP_015029	
	Les Pirates utilisent pas ce genre d'armes... Les Guerriers comme Léo, bien.
MP_015030	
	Enfin ! Une vraie épée pour moi !
MP_015031	
	Une épée rouillée... Mortelle, mais pas assez pour un Ninja.
MP_016001	
	C'est quoi cet endroit ?

MP_016002	
	This doesn't look like the Game Master's playroom...
MP_016003	
	BENJAMIN!!!\.\. ARE YOU THERE!?!
MP_016004	
	I don't think the Master will answer...
MP_016005	
	What the fuck!?!.\.^
MP_017001	
	Where are we?
MP_017002	
	Oh crap! We are naked!
MP_017003	
	I can't believe, the experiment worked!
MP_017004	
	Yes! It worked! I don't know how, but everything went well!
MP_017005	
	So my presence here is no longer required...
MP_017006	
	Yes priest, thank you very much. Your holy words and prayers helped us all.
MP_017007	
	Wait a sec! What's going on!?!
MP_017008	
	Excuse me, but aren't supposed to be five like the legendary five Rangers of Power?
MP_017009	
	Five? Have you seen Benjamin?
MP_017010	
	He is our Game Master!

MP_016002	
	Ça ressemble pas à la salle de jeu du Maître...
MP_016003	
	BENJAMIN !!!\.\. T'ES LÀ !?!
MP_016004	
	Je pense pas que le Maître va te répondre...
MP_016005	
	C'est quoi ce bordel !?!.\^
MP_017001	
	On est où ?
MP_017002	
	Oh merde ! On est tout nus !
MP_017003	
	J'y crois pas, l'expérience a marché !
MP_017004	
	Oui ! Ça a marché ! Je ne sais pas comment, mais tout s'est bien déroulé !
MP_017005	
	Ma présence n'est donc plus nécessaire...
MP_017006	
	Oui prêtre, merci beaucoup. Vos paroles sacrées et vos prières nous ont aidés.
MP_017007	
	Attendez ! Qu'est-ce qui se passe ?
MP_017008	
	Excusez-moi, mais ils n'étaient pas censés être cinq, comme les mythiques Power Rangers ?
MP_017009	
	Cinq ? Vous avez vu Benjamin ?
MP_017010	
	C'est notre Maître du jeu !



MP_017011	
	Well, yeah, they should have been five, but even four is ok... After all, there were four of the Incredible Ninja Mutants!
MP_017012	
	Yes! He is right! We should thank Destiny for those four living Heroes!
MP_017013	
	Heroes? US !?!
MP_017014	
	Living? Yuk!
MP_017015	
	Yes, you are Heroes! Since you made it alive across the mystical portal, that qualifies you as Heroes!
MP_017016	
	Coo'!!!
MP_017017	
	Wait, wait, wait... First of all:\.\. WHAT'S GOING ON!?!
MP_017018	
	We understand your concern, the king will explain everything to you!
MP_017019	
	To the king!
MP_017020	
	We should thank Destiny for those four living Heroes!
MP_017021	
	But we don't have time! Let's go meet the king, he will explain us everything!
MP_021001	
	Awesome! It seems our Magic Crystal is reacting with this magic glyph!

MP_017011	
	Ben ouais, ils étaient censés être cinq. Mais déjà quatre, c'est bien. Après tout, les Tortues Ninja n'étaient que quatre !
MP_017012	
	Oui ! C'est vrai ! Nous devrions remercier Destiny pour ces quatre Héros en vie !
MP_017013	
	Des Héros ? NOUS !?!
MP_017014	
	En vie ? Hein ?!
MP_017015	
	Oui, vous êtes des Héros ! Vous avez voyagé à travers le portail mystique et vous y avez survécu, ce qui fait de vous des Héros !
MP_017016	
	Génia' !!!
MP_017017	
	Wo-wo-wo, attendez... Tout d'abord : \.\. IL SE PASSE QUOI LÀ !?!
MP_017018	
	Nous comprenons votre inquiétude, le roi vous expliquera tout !
MP_017019	
	Allons voir le roi !
MP_017020	
	Nous devrions remercier Destiny pour ces quatre Héros en vie !
MP_017021	
	Mais on a pas le temps ! Allons voir le roi, il nous expliquera tout !
MP_021001	
	Génial ! Notre Cristal Magique semble réagir à ce glyphe magique !

MP_021002	
	Cool! Our Magic Crystal is reacting with this super cool magic glyph! Look at all those shimmering stars!
MP_021003	
	Our Magic Crystal is reacting with this magic glyph! Please, let it spawn a magic item! Magic item!
MP_021004	
	The Magic Crystal is resounding with the magic glyph on the floor! Are we going home?
MP_021005	
	I'm a DEMON! You can't play this side-quest because you are a cheap bastard. Buy the full game!
MP_021006	
	Magic Crystal can only be found in a mine South from Castle Town. Unfortunately we dig the last pieces...
MP_021007	
	As we expected, the last Magic Crystals are small and not very useful at summoning Heroes...
MP_021008	
	It is unclear how we learned the Summoning Ritual. I know Destiny used this process to summon his own personal Heroes...
MP_021009	
	IT_016 has been found!
MP_021010	
	How did a scientist manage to get through the portal? Who let him come in!?!?
MP_021011	
	IT_036 has been found!
MP_021012	
	I can't believe it, the experiment worked!

MP_021002	
	Cool! Notre Cristal Magique réagit à ce glyphe magique super cool! Regardez toutes ces étoiles scintillantes !
MP_021003	
	Notre Cristal Magique réagit à ce glyphe magique! Pourvu qu'un objet magique apparaisse ! Un objet magique !
MP_021004	
	Le Cristal Magique retentit avec le glyphe magique sur le sol ! On va rentrer chez nous ?
MP_021005	
	Je suis un DÉMON ! Tu ne peux pas suivre cette quête secondaire vu que tu es radin. Achète le jeu complet !
MP_021006	
	On ne trouve le Cristal Magique que dans une mine située au sud de Villechâteau. Hélas, on y a extrait les derniers morceaux...
MP_021007	
	Comme prévu, les derniers Cristaux Magiques sont petits et peu utiles pour invoquer des Héros...
MP_021008	
	On ignore comment on a appris le Rituel d'Invocation. Je sais que Destiny a procédé ainsi pour invoquer ses propres Héros...
MP_021009	
	Tu as trouvé IT_016 !
MP_021010	
	Comment un scientifique a réussi à traverser le portail ? Qui l'a laissé entrer !?!
MP_021011	
	Tu as trouvé IT_036 !
MP_021012	
	Je n'y crois pas, l'expérience a marché !

MP_021013	
	Excuse me, but aren't they supposed to be five, like the legendary five Rangers of Power?
MP_021014	
	Yes! He is right! We should thank Destiny for these four living Heroes!
MP_021015	
	Yes, you are Heroes! Since you survived travelling across the mystical portal, that qualifies you as Heroes!
MP_021016	
	Sorry guys, but we have less than 8 min and we have to speed up the process.
MP_021017	
	You are about to become Heroes, randomly chosen to help us defeat the evil Unnamed, a vicious wizard whose name cannot be pronounced. I know, this might sound weird to you, but these are crazy times and we came up with the craziest solution to handle this situation...
MP_021018	
	But are we really Heroes now?
MP_021019	
	Unfortunately, not yet. You need at least to fulfill one quest: I let my daughter Zoey be kidnapped by the evil orc wizard Orcus. His lair is far East from here, over the mountain. Go there, save her and <b>BUY THIS GAME!</b>
MP_021020	
	Heroes? us? Super cool !
MP_021021	
	Heroes? us? I can see that!
MP_021022	
	But we are not Heroes!

MP_021013	
	Excusez-moi, mais ils n'étaient pas censés être cinq, comme les mythiques Power Rangers ?
MP_021014	
	Oui ! Il a raison ! On devrait remercier Destiny pour ces quatre Héros vivants !
MP_021015	
	Oui, vous êtes des Héros ! Vous avez voyagé à travers le portail mystique et vous avez survécu, ce qui fait de vous des Héros !
MP_021016	
	Désolé les gars, mais il nous reste moins de 8 min. Il faut se dépêcher.
MP_021017	
	Vous êtes sur le point de devenir des Héros, choisis aléatoirement pour nous aider à vaincre le Sansnom maléfique, un magicien dangereux dont le nom ne peut être prononcé. Je sais, ça peut vous paraître bizarre, mais on vit dans une époque folle où il faut trouver les solutions les plus folles...
MP_021018	
	Mais on est vraiment des Héros désormais ?
MP_021019	
	Hélas, pas encore. Vous devez compléter une quête avant : j'ai laissé ma fille Zoé se faire kidnapper par l'orc magicien maléfique Orcus. Son repaire se trouve à l'est d'ici sur la montagne. Va là-bas, sauve-la et ACHÈTE CE JEU !
MP_021020	
	Des Héros ? Nous ? Trop cool !
MP_021021	
	Des Héros ? Nous ? Ouais, possible !
MP_021022	
	Mais, on est pas des Héros !

MP_021023	
	You are right, you need to fulfill at least one quest: I let my daughter Zoey be kidnapped by the evil orc wizard Orcus. His lair is far East from here, over the mountain. Go there, save her and BUY THIS GAME!
MP_021024	
	This is the lab where we summoned you... It is a hard and dangerous process and requires a lot of mana crystals... Or at least a high quality one.
MP_021025	
	It seems you have found a Magic Crystal... It's not very big, but it might react on the glyph... I wonder what will happen!
MP_021026	
	Sorry guys, but this is a demo and I don't want to bother you with too many dialogue lines.
MP_022001	
	IT_074 has been found!
MP_022002	
	My Lord, preparationsh have been finisssshed...
MP_022003	
	Excellent...
MP_022004	
	Is the flux capacitor at maximum power?
MP_022005	
	\*Abssholutely my Lord!
MP_022006	
	\*And the four elemental mana crystalsh overflow with energy, my Lord...
MP_022007	
	Marvelous! My plan is finally coming together! The gates to the Ultraworld are about to be opened!

MP_021023	
	Vous avez raison, vous devez compléter une quête avant : j'ai laissé ma fille Zoé se faire kidnapper par l'orc magicien maléfique Orcus. Son repaire se trouve à l'est d'ici, à la montagne. Va là-bas, sauve-la et ACHÈTE CE JEU !
MP_021024	
	C'est dans ce laboratoire que nous vous avons invoqués... C'est un processus difficile et dangereux qui nécessite beaucoup de cristaux de mana... Ou au moins un de haute qualité.
MP_021025	
	Vous semblez avoir trouvé un Cristal Magique... Il n'est pas très gros, mais il pourrait réagir au glyphe... Je me demande ce qui va se passer !
MP_021026	
	Désolé les gars, mais ceci est une démo, et je n'ai pas envie de vous ennuyer avec de longs dialogues.
MP_022001	
	Tu as trouvé IT_074 !
MP_022002	
	\*Mon Seigneur, les préparasssions sssssont terminées...
MP_022003	
	Parfait...
MP_022004	
	Le condensateur de flux est à son niveau maximal ?
MP_022005	
	\*Absssolument mon Seigneur !
MP_022006	
	\*Et les quatre crissstaux élémentaires de mana débordent d'énergie, mon Seigneur...
MP_022007	
	Merveilleux ! Mon plan prend enfin forme ! Les portails vers l'Ultramonde sont sur le point de s'ouvrir !



MP_022008	
	We just need a virgin's blood and then...
MP_022009	
	THIS UNIVERSE WILL BE MINE!!!
MP_022010	
	BWAHHH AHH AH !
MP_022011	
	Actually...
MP_022012	
	I had such dreadful expectations from this experiment that last night I had a party and.\..\.
MP_022013	
	Yep, great party!
MP_022014	
	\*It was awesome, bro! I got laid!
MP_022015	
	No way, me too! High five!
MP_022016	
	THIS CANNOT BE!!!
MP_024001	
	Are those fellows the five Heroes?
MP_024002	
	\*Well, yes Your majesty, \. but they are only four...
MP_024003	
	I see...
MP_024004	
	\*They do not look as handsome as the last Heroes we had... And they are half naked!
MP_024005	
	Well, yeah, maybe they don't look like much, but they survived the journey across the portal and this qualifies them as Heroes!

MP_022008	
	Il ne manque plus que du sang de vierge et puis...
MP_022009	
	L'UNIVERS M'APPARTIENDRA !!!
MP_022010	
	BWAHHH AHH AH !
MP_022011	
	Euh...
MP_022012	
	Je m'attendais au pire avec cette expérience, donc j'ai fait la fête hier soir et.\..\.
MP_022013	
	Ouais, sacrée soirée !
MP_022014	
	\*C'était génial, frerot ! Je me suis envoyé en l'air !
MP_022015	
	Sérieux ? Moi aussi ! Tope là !
MP_022016	
	CE N'EST PAS POSSIBLE !!!
MP_024001	
	Ces quatre messieurs, ce sont les héros ?
MP_024002	
	\*Eh bien, oui, Votre Majesté, \. mais ils ne sont que quatre...
MP_024003	
	Je vois...
MP_024004	
	\*Ils ne sont pas aussi beaux que les précédents Héros... Et ils sont à moitié nus !
MP_024005	
	Oui, c'est vrai, on ne dirait peut-être pas, mais ils ont survécu au voyage à travers le portail, ce qui fait d'eux des héros !

MP_024006	
	I'm sorry to interrupt you, but we don't have a clue of what you are talking about! Where are we? Who are you?
MP_024007	
	I am King MacGuffin and this is my castle. You have been summoned to help us against our eternal enemy: the Unnamed!
MP_024008	
	Unnamed? Cool name!
MP_024009	
	Unnamed is not his name, since his real name was cursed by Destiny himself!
MP_024010	
	Awesome, but what is his real name?
MP_024011	
	It cannot be pronounced since it was cursed!
MP_024012	
	I bet his name is something embarrassing... Like Anus! \\.\.^\^
MP_024013	
	\*... or Analbag!\\.\\.^\^
MP_024014	
	But what has he done, in order to become your number one enemy?
MP_024015	
	Who knows...
MP_024016	
	You see, Destiny always selected some Heroes able to stop the Unnamed, long before he could do anything evil...
MP_024017	
	So we've never known what the Unnamed was up to.
MP_024018	
	But since you are THE Heroes now, you will be the ones to stop him!

MP_024006	
	Pardon de vous interrompre, mais on a pas la moindre idée de ce dont vous parlez ! Qui sommes-nous ? Qui êtes-vous ?
MP_024007	
	Je suis le roi MacGuffin et ceci est mon château. Vous avez été invoqués pour nous aider à vaincre notre ennemi juré : le Sansnom !
MP_024008	
	Sansnom ? Cool comme nom !
MP_024009	
	Sansnom n'est pas son nom, puisque son vrai nom a été maudit par Destiny lui-même !
MP_024010	
	Trop bien, mais c'est quoi son vrai nom ?
MP_024011	
	Il ne peut pas être prononcé vu qu'il a été maudit !
MP_024012	
	Je parie que c'est un nom embarrassant... comme Anus ! \\. ^
MP_024013	
	\*... ou bien Sacanal ! \\. ^
MP_024014	
	Mais pourquoi est-il devenu votre ennemi numéro un ?
MP_024015	
	Qui sait...
MP_024016	
	Vous voyez, le Sansnom n'a jamais pu passer à l'acte, car Destiny a toujours fait appel à des Héros bien à l'avance.
MP_024017	
	Donc nous n'avons jamais su ce que manigançait le Sansnom.
MP_024018	
	Mais vu que vous êtes LES Héros dorénavant, c'est vous qui l'arrêterez !

MP_024019	
	But why us? We are not Heroes!
MP_024020	
	Yes you are!
MP_024021	
	What about...\. Lord McDouche !\ ^
MP_024022	
	No we're not!
MP_024023	
	\*Hank ?\.\.\.^
MP_024024	
	But you were chosen!\ . Even if by pure chance...
MP_024025	
	PARDON!?!
MP_024026	
	Well, you see... In troubled times, Destiny himself pronounces a prophecy which picks up the Heroes who will save us all...
MP_024027	
	But this time, even if the Unnamed is up to something Destiny made no prophecy !
MP_024028	
	So this time we act on our own initiative and decided to choose five Heroes by pure chance, and we just hoped for the best!
MP_024029	
	WHAT !?!\.\. That's the craziest thing I've ever heard!
MP_024030	
	Indeed, but crazy times require crazy solutions...
MP_024031	
	That's great! I wonder why you did not select someone more apt! I don't know, someone like Chuck Norris... Or Bruce Campbell!

MP_024019	
	Mais pourquoi nous ? On est pas des Héros !
MP_024020	
	Si, vous l'êtes !
MP_024021	
	Vous pensez quoi de... \. Seigneur Ducon !\ ^
MP_024022	
	Non, on l'est pas !
MP_024023	
	\*Henri ?\.\.\ ^
MP_024024	
	Mais vous êtes les élus !\ . Même si c'est un pur hasard...
MP_024025	
	PARDON !?!
MP_024026	
	Eh bien, vous voyez... En période de troubles, Destiny prophétise lui-même l'arrivée des Héros qui nous sauveront...
MP_024027	
	Mais cette fois-ci, même si le Sansnom manigance quelque chose dont Destiny n'a pas fait de prophétie.
MP_024028	
	Donc cette fois-ci, nous agissons de notre propre initiative. Nous avons donc choisi au hasard cinq Héros et croisé les doigts !
MP_024029	
	QUOI !?!\.\ C'est complètement dingue !
MP_024030	
	En effet, mais aux dingues maux, les dingues remèdes...
MP_024031	
	Tant mieux ! Pourquoi vous avez pas choisi quelqu'un de plus doué ?! Je sais pas, quelqu'un comme Chuck Norris... Ou Jean-Claude Van Damme !

MP_024032	
	But do not worry, Destiny will help us all!
MP_024033	
	Yes, once you will complete your first quest, he will make you like Heroes!
MP_024034	
	Wait! «He»? Is "Destiny" a person?
MP_024035	
	Well, of course! He is our Emperor! Ruler of this world!
MP_024036	
	Hail to thee, oh Destiny!
MP_024037	
	No... Unnamed's name has to be something more evil...\\ . Something with "dark" in it...\\  Like Dark Evil!\\ .\\ ^
MP_024038	
	Oh boy ! This place is way out of my league!
MP_024039	
	Dark Hank!\\.\\.\\.\\ ^
MP_024040	
	Evil Hank?\\.\\.\\.\\ ^
MP_024041	
	\\*Enough of this "Hank"!\\.\\.\\.\\.\\ ^
MP_024042	
	Now, no more delays! I let the evil wizard Orcus kidnap my daughter Zoey! His lair is hidden far East near a lake. Go there, defeat the evil Orcus, save my daughter and become real Heroes!
MP_024043	
	Jester!
MP_024044	
	Yes? Your majesty?

MP_024032	
	Mais ne vous inquiétez pas, Destiny nous viendra en aide !
MP_024033	
	Oui, une fois que vous aurez terminé votre première quête, il fera de vous des Héros !
MP_024034	
	Une seconde ! « Il » ? « Destiny » est une personne ?
MP_024035	
	Ben, bien sûr ! Il est notre Empreur ! Le Maître de ce monde !
MP_024036	
	Gloire à toi, oh Destiny !
MP_024037	
	Non... Le Sansnom doit avoir un nom plus sombre... \ . Un nom qui contient « Dark »... \  Comme Dark Maléfique !\ \.^
MP_024038	
	La vache ! Cet endroit me dépasse !
MP_024039	
	Dark Henri !\.\.\.^
MP_024040	
	Maléfique Henri ?\.\.\.^
MP_024041	
	\*Ça suffit avec les « Henri » !\.\.\.\.^
MP_024042	
	Ça suffit ! J'ai laissé ma fille Zoé se faire kidnapper par le maléfique magicien Orcus ! Son repaire est caché très à l'est près d'un lac. Allez là-bas, battez le maléfique Orcus, sauvez ma fille et devenez de vrais Héros !
MP_024043	
	Bouffon !
MP_024044	
	Oui ? Votre Majesté ?



MP_024045	
	Give these young adventurers 100Golz and a World Map.
MP_024046	
	IT_044 has been found!
MP_024047	
	Then spread the word all around the kingdom, let the people know that four Heroes are about to achieve great deeds! They're now allowed to gather anything they want from each and every house...\\ But they still have to pay for their own equipment. And for the love of Destiny, give them some clothes! They are still naked!
MP_024048	
	Yes Your majesty!
MP_024049	
	I got it! DARK EIDOUS!\\.\.\.\.^
MP_024050	
	HOLY FRYING SHIT!
MP_024051	
	\\*Did you see that? It was so cool!
MP_024052	
	Freaking awesome! So the unmentionable name was Dark Eidous!\\.\.^
MP_024053	
	Stop it! That name CANNOT be pronounced! Now leave, save my daughter and fulfill your destiny!
MP_024054	
	Fulfill the Emperor?
MP_024055	
	No! Your fate, karma, whatever!\\ Now BEGONE!
MP_024056	
	That lightning was so rad!

MP_024045	
	Donne à ces jeunes aventuriers 100Orz et une Carte du Monde.
MP_024046	
	Tu as trouvé IT_044 !
MP_024047	
	Ensuite, répands la nouvelle dans tout le royaume, et fais savoir aux habitants que quatre Héros sont sur le point de réaliser de grandes choses ! Ils sont maintenant autorisés à prendre tout ce qu'ils veulent dans les maisons... Mais ils doivent quand même payer pour leur propre équipement. Et pour l'amour de Destiny, donne-leur des vêtements ! Ils sont toujours tout nus !
MP_024048	
	Oui, Votre Majesté !
MP_024049	
	J'ai trouvé ! DARK EIDOUS !\.\.\.\.^
MP_024050	
	NOM D'UN CHIEN VOLANT !
MP_024051	
	\*T'as vu ça ? C'était trop cool !
MP_024052	
	Un truc de dingue ! Le nom à ne pas prononcer était Dark Eidous !\.\.\.^
MP_024053	
	Arrêtez ! Il est INTERDIT de prononcer ce nom ! Maintenant, partez, sauvez ma fille et remplissez votre destinée !
MP_024054	
	Remplir Destiny ?
MP_024055	
	Non, pas lui ! Votre sort, votre karma, quoi !\ À présent, DU VENT !
MP_024056	
	Cet éclair était trop stylé !

MP_025001	
	I'm a DEMOn! Why don't you stop fucking around and buy this game?
	It's a huge old-school RPG with a 20+ hours story, tons of secrets, stuff to do, monsters to defeat, side-quests and dirt-cheap humor! Come on!
MP_025002	
	I wonder where the king sleeps...
MP_025003	
	I saw a man with a lab coat and a blue robot running upstairs, maybe YOU should check it out.
MP_025004	
	Over there we keep various treasures...
MP_025005	
	Really!?! Can we take them?
MP_025006	
	Well, you could, but the doors are sealed with a magical elfish key.
MP_025007	
	Oh... and who has the key?
MP_025008	
	The elves of course! Find the key and the stuff will be yours!
MP_025009	
	Find the elfish key and the stuff will be yours!
MP_025010	
	You have the elfish Key! Fell free to loot the warerooms.
MP_025011	
	AR_195 has been found!
MP_025012	
	Do you know who my favorite Hero is? Colombo! He is super cool and he knows Kung Fu.

MP_025001	
	Je suis un DÉMON ! Et si t'arrêtais de déconner et que t'achetais le jeu ?
	C'est un RPG à l'ancienne avec une histoire de 20+ heures, plein de secrets, des trucs à faire, des monstres à vaincre, des quêtes secondaires et de l'humour pourri ! Fonce !
MP_025002	
	Je me demande où dort le roi...
MP_025003	
	J'ai vu un homme avec une blouse et un robot bleu monter les escaliers. Vous devriez peut-être aller jeter un coup d'œil.
MP_025004	
	On garde divers trésors là-bas...
MP_025005	
	Sérieux !?! On peut les prendre ?
MP_025006	
	Eh bien, oui, mais les portes ont été fermées avec une clé elfique magique.
MP_025007	
	Oh... et qui a la clé ?
MP_025008	
	Les elfes, bien évidemment ! Trouvez la clé, et tout vous appartiendra !
MP_025009	
	Trouvez la clé elfique, et tout vous appartiendra !
MP_025010	
	Vous avez trouvé la clé elfique ! N'hésitez pas à piller l'entrepôt.
MP_025011	
	Tu as trouvé AR_195 !
MP_025012	
	Vous savez qui est mon Héros préféré ? Colombo ! Il est super cool et il pratique le Kung Fu.

MP_025013	
	Please, save the princess Zara, otherwise I won't have anybody to talk to...
MP_025014	
	Thanks for saving Zoey! Here's a small reward!
MP_025015	
	Thanks for saving Zoey!
MP_025016	
	Welcome to MacGuffin's castle. This is the back door, it will lead you to what Heroes call "World Map".
MP_025017	
	The Orcus is an evil orc wizard with fearsome power and an army of minions... He is concealed in a dungeon at East.
MP_025018	
	Oh, I hate dungeons...
MP_025019	
	Yeah! Minions! That means a lot of easy exp.!
MP_025020	
	Great, I love dungeons!
MP_025021	
	Beware of the evil Orcus!
MP_025022	
	So, did you find any side-quest?
MP_025023	
	Get back!
MP_025024	
	No one can be behind me, so I won't turn around...
MP_025025	
	Princess Zoey always gets kidnapped by some villain or monster... You don't have to worry, she is used to this.

MP_025013	
	Je vous en prie, sauvez la princesse Zoé, sinon je n'aurai plus personne à qui parler...
MP_025014	
	Merci d'avoir sauvé Zoé ! Prenez cette petite récompense !
MP_025015	
	Merci d'avoir sauvé Zoé !
MP_025016	
	Bienvenue dans le château de MacGuffin. Voici la porte de derrière, elle mène à ce que les Héros appellent la « Carte du Monde ».
MP_025017	
	L'Orcus est un maléfique orc magicien d'une puissance terrifiante qui possède une armée de sbires... Il se cache dans un donjon situé à l'Est.
MP_025018	
	Oh, je déteste les donjons...
MP_025019	
	Trop bien ! Des sbires ! On gagnera facilement des XP !
MP_025020	
	Génial, j'adore les donjons !
MP_025021	
	Méfiez-vous du maléfique Orcus !
MP_025022	
	Alors, vous avez trouvé des quêtes secondaires ?
MP_025023	
	Reviens !
MP_025024	
	Personne peut être derrière moi, donc pas besoin de me retourner...
MP_025025	
	La princesse Zoé se fait toujours kidnapper par un méchant ou un monstre... Ne vous en faites pas, elle s'est habituée.

MP_025026	
	Princess Zoey always gets kidnapped by some villain or monster... You just have to wait long enough and she'll be kidnapped again. I bet on it!
MP_025027	
	Welcome to MacGuffin's castle.
MP_025028	
	Locked...
MP_025029	
	I saw a man with a lab coat and a blue robot running towards the castle, maybe YOU should check it out.
MP_025030	
	A weird scientist and his robotic minions kidnapped princess Zoey!
MP_025031	
	Here's something that might help you find princess Zoey...
MP_025032	
	IT_047 has been found!
MP_025033	
	What a fancy dress!
MP_025034	
	What a cool dress!
MP_025035	
	What is it?
MP_025036	
	Why should we need this?
MP_025037	
	It's Zara's dress, use it to find her!
MP_025038	
	How? How could a dress help us?

MP_025026	
	Un méchant ou un monstre finit toujours par kidnapper la princesse Zoé... Il vous suffit d'attendre un peu, et elle se fera kidnapper à nouveau. Vous verrez !
MP_025027	
	Bienvenue dans le château de MacGuffin.
MP_025028	
	Fermé...
MP_025029	
	J'ai vu un homme vêtu d'une blouse et un robot bleu courir vers le château. VOUS devriez peut-être aller jeter un coup d'œil.
MP_025030	
	Un scientifique bizarre et son sbire robotique ont kidnappé la princesse Zoé !
MP_025031	
	Voici quelque chose qui pourrait vous aider à retrouver Zoé...
MP_025032	
	Tu as trouvé IT_047 !
MP_025033	
	Quelle robe chic !
MP_025034	
	Quelle belle robe !
MP_025035	
	C'est quoi ?
MP_025036	
	Pourquoi on aurait besoin de ça ?
MP_025037	
	C'est la robe de Zoé, servez-vous-en pour la retrouver !
MP_025038	
	Comment ?



MP_025039	
	It's the last dress she wore. It still smells like her...
MP_025040	
	What! We are not dogs!! We can't use scent to track people!
MP_025041	
	Oh really? My bad. Well, keep it anyway, she has tons of clothes!
MP_025042	
	Seems like the Princess is the only person who owns a bed in this castle...
MP_026001	
	Good day to you, starker Heroes!
MP_026002	
	Hurry up!
MP_026003	
	You should talk to the king first!
MP_026004	
	The king is waiting for you! You should talk to him, if you want to start your quest.
MP_026005	
	Nice butt!
MP_026006	
	I know!
MP_026007	
	Na na naa ! I won't let you pass!
MP_026008	
	East is where the sun rises.
MP_026009	
	Princess Zoey has been kidnapped... Again! I think you should save her!
MP_026010	
	I. C. Wiener... \   That's how I'm gonna call you!

MP_025039	
	C'est la dernière robe qu'elle a portée. On sent encore son parfum...
MP_025040	
	Quoi ?! On est pas des chiens !! On peut pas renifler leur odeur pour les suivre.
MP_025041	
	Vraiment ? Au temps pour moi. Ben, gardez-la quand même, elle a plein de vêtements !
MP_025042	
	On dirait que la Princesse est la seule à avoir son propre lit dans ce château...
MP_026001	
	Bonne journée à vous, Héros nudistes !
MP_026002	
	Dépêchez-vous !
MP_026003	
	Vous devriez d'abord parler au roi !
MP_026004	
	Le roi vous attend ! Vous devriez lui parler, si vous voulez débiter votre quête.
MP_026005	
	Joli cul !
MP_026006	
	Je sais !
MP_026007	
	Hopopop ! Je ne vous laisserai pas passer !
MP_026008	
	À l'Est, c'est là que le soleil se lève.
MP_026009	
	La princesse Zoé s'est fait kidnapper... Encore ! Vous devriez aller la sauver !
MP_026010	
	C.D. Quéquettes... \   Ça sera votre nouveau nom !

MP_026011	
	If you really want to impress a lady, you should use an enlarging spell...
MP_026012	
	I can't allow you to go downstairs like that! You are naked!
MP_026013	
	The throne room lies in the North.
MP_026014	
	Princess Zoey has been kidnapped... Again! This time it was a mad scientist!
MP_026015	
	You should find some clothes before you catch a cold.
MP_026016	
	A scientist just ran into the lab! I think he was with a robot!
MP_026017	
	The warehouse where we stock empty crystals lies in the West. The Lab lies in the East...
MP_026018	
	I can see your heroic wiener!
MP_026019	
	Summoning Heroes is not an easy task. Most of the time they don't make it through the portal... That's why we always keep a priest around us.
MP_026020	
	Wow, a Hero's wiener.
MP_026021	
	You should meet the king...  And buy some clothes!
MP_027001	
	It is very hard to gather Crystals since they can only be found in a mine South from here... But it has become a dangerous place.

MP_026011	
	Pour vraiment épater une dame, tu devrais utiliser un sort d'agrandissement...
MP_026012	
	Je ne peux pas vous laisser descendre dans cet état ! Vous êtes nus !
MP_026013	
	La salle du trône se situe au nord.
MP_026014	
	La princesse Zoé s'est fait kidnapper... Encore ! Cette fois par un scientifique fou !
MP_026015	
	Vous devriez vous habiller, vous allez tomber malades.
MP_026016	
	Un scientifique vient d'entrer dans le labo ! Je crois qu'il était avec un robot !
MP_026017	
	L'entrepôt où nous gardons nos cristaux vides se trouvent à l'Ouest.
MP_026018	
	On peut voir votre quèque héroïque !
MP_026019	
	Invoquer des Héros est une tâche difficile. La plupart du temps, ils ne ressortent pas vivants du portail... On a donc toujours un prêtre avec nous.
MP_026020	
	Ouah, la quèque d'un Héro.
MP_026021	
	Vous devriez rencontrer le roi... Et acheter des habits !
MP_027001	
	Il est très difficile de collecter des Cristaux, car on en trouve que dans une mine au sud d'ici... Mais c'est devenu un lieu dangereux.

MP_027002	
	Greetings noble Heroes!
MP_027003	
	Well, here is where we keep all the empty Magic Crystals used during the summoning...
MP_027004	
	There's a lot of them...
MP_027005	
	Yes...\.\. We made a lot of attempts...
MP_027006	
	What happens when you fail?
MP_027007	
	If we are lucky, we only waste Crystals... but if goes really bad... Well, we have a place where we keep failed summons... It's called cemetery.
MP_027008	
	Yes... those are really dark days...
MP_029001	
	You don't need to talk to everybody, but sometimes people can share useful information with you... Most of the times it's just crap, anyway...
MP_029002	
	Princess Zoey has been kidnapped... Again! This time is a weird looking scientist!
MP_029003	
	This is the castle of King MacGuffin.
MP_029004	
	Well, that was fun!
MP_029005	
	\*Who would've thought! You utter a name and BAAM! Lightning strike!
MP_029006	
	And they gave us these new clothes, too!

MP_027002	
	Mes salutations, nobles Héros !
MP_027003	
	Ben, c'est ici qu'on stocke tous les Crystaux Magiques vides utilisés lors de l'invocation...
MP_027004	
	Il y en a beaucoup...
MP_027005	
	Oui... \\. On a fait de nombreuses tentatives...
MP_027006	
	Il se passe quoi quand vous échouez ?
MP_027007	
	Si on est chanceux, on ne gaspille que des Cristaux... Mais si ça tourne vraiment mal... Eh bien, on a un endroit pour les invocations ratées... C'est le cimetière.
MP_027008	
	Oui... C'est des moments vraiment sombres...
MP_029001	
	Vous n'êtes pas obligés de parler à tout le monde, mais les habitants donnent parfois des informations utiles... Très souvent, c'est juste des conneries. Bref...
MP_029002	
	La princesse Zoé s'est fait kidnapper... Encore ! Cette fois par un scientifique bizarre !
MP_029003	
	Voici le château du Roi MacGuffin.
MP_029004	
	Eh ben, c'était marrant !
MP_029005	
	\*Qui l'aurait cru ! Tu prononces un nom et BAAM ! Un éclair !
MP_029006	
	Et ils nous ont aussi donné de nouveaux vêtements !

MP_029007	
	Now that you mention it, isn't it weird? We lost our clothes, but not those items we found in the lava-flooded room...
MP_029008	
	\*I'm still not at ease with what they gave me... I'd rather wear something fancier... At least it's blue...
MP_029009	
	Question... Where are we? What is this place?
MP_029010	
	It's too well done to be a Benjamin's scenery...
MP_029011	
	Do you really think this is all scenery? What do you think this castle is made of? Cardboard!?
MP_029012	
	\*Chill...\.\.\^
MP_029013	
	Well... So, tell us, what do you think has happened?
MP_029014	
	I have no idea... Maybe some kind of parallel dimension... A fantasy world... with magic, princesses, monsters and...\.\.\. fantasy... I don't know...
MP_029015	
	Wow, a parallel dimension. That's more than awesome! It's gigawesome! One billion times awesomer!
MP_029016	
	\*But is it possible?
MP_029017	
	I have no clue, but we are here and we have to deal with it...
MP_029018	
	Sooo, what do we do now? Are we going to save the princess?

MP_029007	
	Maintenant que tu le dis, c'est pas bizarre ? On a perdu nos habits, mais pas les objets qu'on a trouvés dans la salle remplie de lave...
MP_029008	
	\*Je suis pas encore à l'aise dans ces nouveaux habits... J'aurais préféré quelque chose de plus chic... Au moins, c'est bleu...
MP_029009	
	Question... On est où ? C'est quoi cet endroit ?
MP_029010	
	Ça peut pas être le décor de Benjamin, c'est trop bien fait.
MP_029011	
	Tu penses vraiment que tout ça, c'est un décor ? Il est fait en quoi le château alors ? En carton ?!
MP_029012	
	\*Chill...\.\.\^
MP_029013	
	Eh bien... Dis-nous alors ce qui s'est passé !
MP_029014	
	Aucune idée... Peut-être une sorte de dimension parallèle... Un monde fantastique... avec de la magie, des princesses, des monstres et...\.\.\. de la fantaisie... Je sais pas...
MP_029015	
	Ouah, une dimension parallèle. C'est plus que cool ! C'est gigacool ! Un milliard de fois trop cool !
MP_029016	
	\*Mais c'est possible ?
MP_029017	
	Pas la moindre idée, mais on se trouve ici maintenant, et on doit faire avec...
MP_029018	
	Doonc, on fait quoi maintenant ? On va sauver la princesse ?



MP_029019	
	Yeah, so they might give us a reward! Maybe a magic item!
MP_029020	
	Or tell us how to go home! Let's take a look around, maybe we can find a way back...
MP_029021	
	Ok, let's do it!
MP_029022	
	And maybe we may find Benjamin...
MP_029023	
	As a Game Master, he'd love this place!
MP_029024	
	Nigel learned \ [658]Dark Eidous!\ [658]
MP_029025	
	Who are you? What do you want? I have no money for you freaks!
MP_029026	
	I know you! You are those losers! Here's some money!
MP_029027	
	Good day!
MP_029028	
	If you were just as cool as the Bright Warriors... But those were different times...
MP_029029	
	I wonder what happened to the Bright Warriors... I heard they were defeated by four nerds...
MP_029030	
	Hey kids, you look like Heroes...
MP_029031	
	Thanks man!

MP_029019	
	Ouais, ils nous récompenseront peut-être ! Avec un objet magique !
MP_029020	
	Ou nous expliquer comment rentrer ! Cherchons dans les alentours, on découvrira peut-être un chemin de retour...
MP_029021	
	D'accord, allons-y !
MP_029022	
	Et on retrouvera peut-être Benjamin...
MP_029023	
	En tant que Maître de jeu, il aurait aimé cet endroit !
MP_029024	
	Nils a appris \I[658]Dark Eidous !\I[658]
MP_029025	
	Qui êtes-vous ? Que me voulez-vous ? Je n'ai pas d'argent, bande de tarés !
MP_029026	
	Je vous reconnais ! Vous êtes la bande de nuls ! Prenez cet argent !
MP_029027	
	Bonne journée !
MP_029028	
	Si seulement vous étiez aussi cool que les Guerriers Brillants... Les temps ont bien changé...
MP_029029	
	Je me demande ce qui est arrivé aux Guerriers Brillants... J'ai entendu dire que quatre geeks les ont battus...
MP_029030	
	Hé les mioches, vous ressemblez à des Héros...
MP_029031	
	Merci, mec !

MP_029032	
	Really? That's cool!
MP_029033	
	Just wait when we reach level 20!
MP_029034	
	Thanks... I guess!
MP_029035	
	Don't get too excited! You didn't let me finish, you look like lousy Heroes!
MP_029036	
	You need some fancy equipment to become a real Hero! Go to a shop and buy some new gear! But remember that weapons, armors and utilities are specific for each class.
MP_029037	
	So for instance, you look like a wizard. You'll never be able to equip a sword, heavy armor or a shield... Look for a magic shop for your needs.
MP_029038	
	So for instance, you look like a...\\.\\.\\. What are you? A bard ?
MP_029039	
	I'm a pirate!
MP_029040	
	Whatever you say kid... Maybe you should focus on ranged weapons. You don't look like the type of Hero that throws himself in a brawl... I can't picture you wielding a sword or a heavy armor...
	Maybe some light shirt and some music instrument... Do you like music kid?
MP_029041	
	Yes I do like music! Thanks for the advice!

MP_029032	
	Vraiment ? Trop cool !
MP_029033	
	Attends de voir quand on aura atteint le niveau 20 !
MP_029034	
	Merci... Je suppose !
MP_029035	
	Ne vous emballez pas trop ! Je n'avais pas fini ma phrase. Vous ressemblez à des Héros nuls !
MP_029036	
	Vous avez besoin d'équipements chics pour devenir de vrais Héros ! Allez dans un magasin, et achetez de nouveaux équipements ! Mais n'oubliez pas que les armes, les armures et les outils sont spécifiques à chaque classe.
MP_029037	
	Toi, par exemple, tu ressembles à un magicien. Tu ne pourras jamais équiper une épée, une armure lourde ou un bouclier... Rends-toi donc dans un magasin de magie.
MP_029038	
	Toi, par exemple, tu ressembles à un...\\.\\.\\.\\. T'es quoi en fait ? Un Barde ?
MP_029039	
	Je suis un Pirate !
MP_029040	
	Si tu le dis, mon petit... Tu devrais peut-être te concentrer sur les armes à distance. Tu n'as pas l'air d'être le genre de Héros qui se mêle aux bagarres. Je ne te vois pas porter une épée ou une armure lourde.
	Peut-être une chemise légère et un instrument à musique... T'aimes la musique, mon petit ?
MP_029041	
	Oui, j'aime la musique ! Merci pour le conseil !

MP_029042	
	So for instance, you look like a fighter. Swords, axes and heavy armors are more suitable for you. Don't waste your time on capes or tunics.
MP_029043	
	So for instance, you look like a rogue. Knives, daggers, short swords and whips might be your weapons. Use light armors too.
MP_029044	
	Did you noticed that? Some shops now sell different stuff. You should check them out and tell the smith I sent you!
MP_030001	
	The Unnamed is up to something... I can feel it! If I only were a Hero, I would go to kill that demon myself... But I'm not, so it's up to you.
MP_030002	
	Big news, Destiny is gone. But I bet you already know it.
MP_030003	
	Equipping or un-equipping a Power can be done whenever you want, except in combat. So you better remember to prepare yourself before going to battle!
MP_030004	
	I'm a DEMON! I'm here to remind you that this is just a demo, but you can save and load saved file as you would do in the real game! So now, you can't complain about the length of this demo!
MP_031001	
	That house creeps me out...
MP_031002	
	I'm sho old...

MP_029042	
	Toi, par exemple, tu ressembles à un Guerrier. Les épées, les haches et les armures lourdes t'iraient bien. Ne perds pas ton temps avec les capes et les tuniques.
MP_029043	
	Toi, par exemple, tu ressembles à un Roublard. Les couteaux, les dagues, les épées courtes et les fouets sont tes armes. Porte aussi des armures légères.
MP_029044	
	Vous avez remarqué ? Certains magasins proposent des objets différents maintenant. Vous devriez aller voir et dire au forgeron que je vous envoie !
MP_030001	
	Le Sansnom manigance quelque chose... Je le sens ! Si seulement j'étais un Héro, j'irais tuer ce démon moi-même... Mais je n'en suis pas un, c'est à vous de vous en occuper.
MP_030002	
	Grande nouvelle, Destiny est parti. Mais, je parie que vous le savez déjà.
MP_030003	
	Vous pouvez équiper ou déséquiper à tout moment une compétence, sauf en combat. Alors, n'oubliez jamais de vous préparer avant d'entrer en un !
MP_030004	
	Je suis un DÉMON ! Je suis ici pour te rappeler que tu joues à une démo, mais tu peux sauvegarder et charger ta sauvegarde comme dans le jeu complet ! Tu ne peux plus te plaindre de la longueur de cette démo !
MP_031001	
	Cette maison me fout les chocottes...
MP_031002	
	Je suis shi vieux...

MP_032001	
	North: Castle;
	East: Diner, Bright Warriors' Museum, Exit;
	South: Inn, Exit;
	West: Smiths.
MP_032002	
	I'm having so much fun...
MP_032003	
	People around here are so didactic!
MP_032004	
	If you're as handsome and charming as me, that implies that you have a high \C[9]Charisma\C[0]. That means that you are so cool, you can use a lot of special attacks due to the high \C[16]Mana\C[0], or \C[16]MP\C[0] as we amazing people call it. Plus, magic attacks will cause a lot of damage due to the high \C[16]Spirit\C[0].
	It is so awesome being awesome!
MP_032005	
	I know man!
MP_032006	
	Yeah dude, why not!
MP_032007	
	What a douche...
MP_032008	
	My job is to get into the Heroes' way and slow them down... I know, it's a dirty job, but someone's got to do it...
MP_032009	
	My mum always reminds me to check my inventory every time I find a new piece of equipment! You never know when you'll find something better!
MP_032010	
	We're on a school trip to visit the famous Bright Warriors' Museum.

MP_032001	
	Nord : Château ;
	Est : Restaurant, Musée des Guerriers Brillants, Sortie ;
	Sud : Auberge, Sortie ;
	Ouest : Forgerons.
MP_032002	
	Je m'amuse trop...
MP_032003	
	Les gens d'ici sont très moralisateurs !
MP_032004	
	Grâce à ma beauté et mon charme, mon \C[9]Charisme\C[0] est élevé. Cela veut dire que je suis tellement cool que je peux utiliser de nombreuses attaques spéciales grâce au \C[16]Mana\C[0] élevé, ou \C[16]PM\C[0], comme les personnes géniales le disent. De plus, les attaques magiques infligeront beaucoup de dégâts grâce à l'\C[16]Esprit\C[0] élevé.
	C'est génial d'être génial !
MP_032005	
	J'te le fais pas dire, mec !
MP_032006	
	Ouais gros, cause toujours !
MP_032007	
	Quel connard...
MP_032008	
	Ma tâche est de me mettre en travers du chemin des Héros et de les ralentir... Je sais, c'est un sale boulot, mais quelqu'un doit bien le faire...
MP_032009	
	Ma mère me rappelle sans arrêt de vérifier mon inventaire à chaque fois que je trouve un nouvel équipement ! Tu sais jamais quand tu tomberas sur un meilleur équipement !
MP_032010	
	On est en voyage scolaire pour visiter le célèbre musée des Guerriers Brillants.



MP_032011	
	Someone should invent a spell to wash clothes... He would be a millionaire in no time!
MP_032012	
	Castle Town is a fairly standard town for adventurers... You can find the magic shop up North-West, the smiths is West and a nice tavern lies in the East.
MP_032013	
	Quiet kids, I don't want to miss another student 'cause he's been devoured by a monster...
MP_032014	
	Since you don't look like typical Heroes... Actually, you don't look like Heroes at all, I give you a hint: <code>\C[18]Might\C[0]</code> is the base stat for <code>\C[10]Health\C[0]</code> and <code>\C[10]Strength\C[0]</code> . <code>\C[10]Health\C[0]</code> , or <code>\C[10]HP\C[0]</code> for friends, stays for how hard you can be hit, before you get knocked out. <code>\C[10]Strength\C[0]</code> represents how much damage you cause with your basic attack. But if I were you, I would open a bar and forget about adventures...
MP_033001	
	In order to learn a Power, you need to pay a trainer that teaches you the technique, then you have to remember to equip the Power. Do not forget that!
MP_033002	
	The best way to win a fight is not losing...
MP_033003	
	I can't decide! Rogue or Warrior? Which class should I pick?
MP_033004	
	A Warrior can control its enemies' hate, so to draw their attacks on him. Powers with effects like these <code>\I[912]</code> <code>\I[913]</code> can be very helpful!

MP_032011	
	Quelqu'un devrait inventer un sort pour laver les vêtements... Il deviendrait millionnaire en un rien de temps.
MP_032012	
	Villechâteau est une ville assez ordinaire pour les aventuriers... Vous trouverez le magasin de magie dans le Nord-Ouest de la ville, les forgerons, dans l'Ouest et une belle taverne, dans l'Est.
MP_032013	
	Silence, les petits. Je ne veux pas qu'un autre étudiant disparaisse parce qu'il s'est fait dévorer par un monstre...
MP_032014	
	Vu que vous ne ressemblez pas à des Héros classiques... En fait, vous ne ressemblez pas à des Héros tout court, je vais vous donner un conseil : \C[18]Pouvoir\C[0] est la stat de base pour \C[10]Santé\C[0] et \C[10]Force\C[0]. \C[10]Santé\C[0], ou \C[10]PV\C[0] pour les connaisseurs, détermine combien de dégâts vous pouvez encaisser avant d'être mis à terre. \C[10]Force\C[0] détermine combien de dégâts vous pouvez infliger avec une attaque normale. Mais si j'étais vous, j'ouvrirais un bar et j'oublierais les aventures.
MP_033001	
	Pour apprendre une Compétence, vous devez payer un entraîneur qui vous enseignera la technique. Puis, il faut équiper la Compétence. N'oubliez surtout pas !
MP_033002	
	La meilleure façon de gagner un combat est de ne pas perdre...
MP_033003	
	J'arrive pas à me décider ! Roublard ou Guerrier ? Quelle classe choisir ?
MP_033004	
	Un Guerrier peut contrôler la haine de ses ennemis et attirer les attaques sur lui. Les Compétences avec des effets comme \I[912] \I[913] peuvent être très utiles !

MP_033005	
	While Weapons, Utilities and Armors are specific for each class, Rings and Accessories can be equipped by anyone...
MP_034001	
	Hi, welcome to Castle Town.
MP_034002	
	Thanks pal...
MP_034003	
	Yeah, thanks...
MP_034004	
	Ohm... I get it, thanks...
MP_034005	
	We should leave him alone...
MP_034006	
	Hi, weColme to Castle Town.
MP_034007	
	Wi, HeColme to Castle Town.
MP_034008	
	Wi, Castle Town HeColme 2 .
MP_034009	
	Dude, I don't get it...
MP_034010	
	Are you all right?
MP_034011	
	Watch out for random encounters outside the town...
MP_034012	
	No, I hate random encounters...
MP_034013	
	Oh boy, I'm so excited! I'm about to see the Bright Warriors!

MP_033005	
	Alors que les Armes, Outils et Armures sont spécifiques à chaque classe, les Anneaux et les Accessoires peuvent être équipés par n'importe qui...
MP_034001	
	Bonjour, bienvenue à Villechâteau.
MP_034002	
	Merci poto...
MP_034003	
	Ouais, merci...
MP_034004	
	Uhm... Je comprends, merci...
MP_034005	
	On devrait le laisser tranquille...
MP_034006	
	Bonjour, bonVenue à Villechâteau.
MP_034007	
	Bienjour, bonVenue à Villechâteau.
MP_034008	
	Bienjour, Villechâteau à BonVenuE.
MP_034009	
	Gros, je pige rien...
MP_034010	
	Tu vas bien ?
MP_034011	
	Faites attention aux rencontres hostiles en dehors de la ville...
MP_034012	
	Oh non, je déteste les rencontres hostiles...
MP_034013	
	Purée, j'ai trop hâte ! Je vais rencontrer les Guerriers Brillants !

MP_034014	
	Please, stop at our bar. Food will heal your wounds and drinks will replenish your mana!
MP_034015	
	Orcus created his hideout far to the East. You can't reach it straight away because of the mountains. Just go South-East and then North.
MP_034016	
	Now that you beat the Orcus, I have nothing to say... Except what I've just said.
MP_034017	
	Did you find any good side-quest? Since Destiny is gone, no one need his permission to become a Hero anymore! Everybody can go adventuring now!
MP_034018	
	We had a lot of Heroes, each one of them chosen by Destiny, but none of them became famous like the Bright Warriors did! This is their hometown!
MP_034019	
	Hi kids, I guess you have a lot of questions about \C[11]Dexterity\C[0] which governs \C[3]Speed\C[0] and \C[3]Evasion\C[0]. \C[3]Speed\C[0] lets you act before your enemies and a higher score lets you play more turns during the battle. If you are faster, your actions will require less time. \C[3]Evasion\C[0] represents the chance of evading an attack, taking no damage! Pretty neat! And remember kid, never hit your face with your sword!
MP_034020	
	I'll tell you a secret about \C[14]Grit\C[0]. Not only it is a basic ability for \C[17]Critical Hit\C[0] and \C[17]Resistance\C[0], it also give you a bonus to the \C[17]Experience Points\C[0]! But remember, you didn't hear it from me...

MP_034014	
	Veillez passer par notre bar. La nourriture soignera tes blessures et les boissons rempliront ta mana !
MP_034015	
	Orcus a construit sa cachette très à l'est. Vous ne pouvez pas y accéder directement. Allez simplement vers le sud-est, puis vers le nord.
MP_034016	
	Maintenant que vous avez battu l'Orcus, je n'ai plus rien à dire.... Sauf ce que je viens de dire.
MP_034017	
	Vous avez trouvé de bonnes quêtes secondaires ? Depuis que Destiny est parti, nul n'a besoin de sa permission pour devenir un Héros ! Tout le monde peut partir à l'aventure maintenant !
MP_034018	
	Nous avons beaucoup de Héros, tous choisis par Destiny, mais aucun d'entre eux n'est devenu aussi célèbre que les Bright Warriors ! On est dans leur ville natale !
MP_034019	
	Salut les enfants, j'imagine que vous avez beaucoup de questions sur \C[11]Dextérité\C[0] qui régit \C[3]Vitesse\C[0] et \C[3]Esquive\C[0]. \C[3]Vitesse\C[0] permet d'agir avant vos ennemis, et un score plus élevé permet de jouer plus de tours pendant le combat. Si vous êtes plus rapides, vos actions demanderont moins de temps. \C[3]Esquive\C[0] représente la chance d'esquiver une attaque, sans subir de dégâts ! Plutôt chouette ! Et souvenez-vous les mioches, évitez de vous frapper le visage avec votre épée !
MP_034020	
	Je vais vous confier un secret sur \C[14]Cran\C[0]. Non seulement c'est une capacité de base pour \C[17]Coup Critique\C[0] et \C[17]Résistance\C[0], mais elle augmente aussi les \C[17]Points d'Expérience\C[0] ! Si on vous demande, je ne vous ai rien dit...

## Item\_Dictionary\_eng.txt

IT_002	
	Jelly Beans
	Sweet and gummy. Heals 50HP
IT_003	
	Potato Chips
	Salty and unhealthy! Heals 75HP
IT_004	
	Pizza
	A real slice of Italian Pizza! Heals 150HP
IT_005	
	Sushi
	A speciality of Neo Sushi. Heals 200HP
IT_006	
	Panino
	Delightful Italian sandwich. Heals 300HP
IT_008	
	Orange Juice
	From REAL orange juice! Heals 50MP
IT_009	
	Loca Cola
	Great hot with biscuits! Heals 75MP
IT_010	
	Beer
	Cold and refreshing as you always want it! Heals 150MP
IT_011	
	Sake
	An alcoholic drink from Neo Sushi! Heals 200MP
IT_012	
	Wine
	The blood of God... Bacchus. Heals 300MP

## Item\_Dictionary\_fr.txt

IT_002	
	Bonbons
	Colorés et sucrés ! Restaure 50PV
IT_003	
	Paquet de chips
	Gras et salé ! Restaure 75PV
IT_004	
	Pizza
	De la vraie pizza italienne ! Restaure 150PV
IT_005	
	Sushi
	Une spécialité du Néo Sushi. Restaure 200PV
IT_006	
	Panini
	Délicieux sandwich italien. Restaure 300PV
IT_008	
	Jus d'Orange
	Fraîchement pressé ! Restaure 50PM
IT_009	
	Loca Cola
	À boire chaud avec des biscuits ! Restaure 75PM
IT_010	
	Bière
	Fraîche et désaltérante ! Restaure 150PM
IT_011	
	Saké
	Un alcool fort du Néo Sushi ! Restaure 200PM
IT_012	
	Vin
	Le sang du dieu... Bacchus. Restaure 300PM



IT_013	
	Food Ration
	After every battle, automatically heals 25% of one Hero's HP.
IT_014	
	Water Ration
	After every battle, automatically heals 25% of one Hero's MP.
IT_016	
	Magic Potion
	This magic juice will heal 33% of your max HP&MP!
IT_017	
	Strawberry Popcicle
	The strong taste of strawberry will heal 250HP & your STR.
IT_018	
	Super Magic Potion
	This super magic juice will heal 66% of your max HP&MP and more!
IT_019	
	Smurf Popcicle
	Capable of smurfing 250MP & your SPI.
IT_020	
	Giga Magic Potion
	Heal everything! Except death, that's too much.
IT_021	
	Banana Popcicle
	Its magic banana juice heals 125HP & 125MP and heals from CURSE.
IT_022	
	Mighty Apple
	Tastes like sweat and muscles. +1 MIGHT.
IT_023	
	Charismatic Grape
	This good looking grape is always mature. +1 CHARISMA.

IT_013	
	Ration Alimentaire
	Après chaque combat, restaure automatiquement 25 % des PV d'un Héros.
IT_014	
	Ration d'Eau
	Après chaque combat, restaure automatiquement 25 % des PM d'un Héros.
IT_016	
	Potion Magique
	Ce jus magique restaurera 33 % de tes PV&PM max !
IT_017	
	Glace à la Fraise
	Le goût prononcé de la fraise restaurera 250PV & ta FOR.
IT_018	
	Potion Super Magique
	Ce jus super magique restaurera 66 % de tes PV&PM max et plus !
IT_019	
	Glace Schtroumpf
	Capable de schtroumpfer 250PM & ton ESP.
IT_020	
	Potion Giga Magique
	Restaure tout ! Sauf si tu meurs, ce serait exagéré.
IT_021	
	Glace à la Banane
	Son jus de banane magique restaure 125PV & 125PM et guérit FLÉAU.
IT_022	
	Pomme Puissante
	Goûte la transpiration et les muscles. +1 PUISSANCE.
IT_023	
	Raisin Charismatique
	Ce raisin appétissant reste toujours mature. +1 CHARISME

IT_024	
	Gritty Cheese
	So greasy and smelly, Yummie! +1 GRIT.
IT_025	
	Dexter Broccoli
	Your mum is right, you have to eat your vegetables. +1 DEXTERITY.
IT_026	
	Lime Icicle
	Its tropical nature heals 125HP, 125MP & your SPD.
IT_027	
	Wolf Sandwich
	Yuk! It tastes horribly, but heals 100HP & 100MP
IT_028	
	Perfect Wolf Sandwich
	Amazingly delightful! +1 MIGHT, +1 CHA, +1 GRIT, +1 DEX
IT_029	
	Prehistoric Egg
	Histotically energetic! +1 MIGHT, +1 CHA, +1 GRIT, +1 DEX
IT_036	
	Aspirin
	Cures a few negative states.
IT_037	
	Placebo
	Believe it or not, it cures EVERY negative state.
IT_038	
	Phoenix Feather
	Wake dead people by rubbing it on their naked feets!
IT_039	
	One Up
	What a Hero needs when he is K.O.

IT_024	
	Fromage Moelleux
	C'est gras et ça sent fort, Miam ! +1 CRAN.
IT_025	
	Brocoli de Dexter
	Ta maman a raison, mange tes légumes. +1 DEXTÉRITÉ
IT_026	
	Glace au citron
	Sa nature tropicale restaure 125PV, 125PM & ta VIT.
IT_027	
	Sandwich au Loup
	Beurk ! Ce n'est pas bon, mais ça restaure 100PV & 100PM.
IT_028	
	Sandwich Parfait au Loup
	Extrêmement délicieux ! +1 POUVOIR, +1 CHA, +1 CRAN, +1 DEX
IT_029	
	Œuf Préhistorique
	D'une énergie historique ! +1 POUVOIR, +1 CHA, +1 CRAN, +1 DEX
IT_036	
	Aspirine
	Guérit certaines altérations d'état.
IT_037	
	Placebo
	Crois-le ou non, ça guérit toutes les altérations d'état.
IT_038	
	Plume de Phoenix
	Réveille les morts en leur chatouillant les pieds !
IT_039	
	Second Souffle
	Ce dont un Héros a besoin lorsqu'il est K.O.

IT_040	
	Philosopher Beer
	Turn Golz into beer.
IT_041	
	Daemons Orb
	A small cage for huge monsters. Save before using it!
IT_043	
	Rope
	A 30feet long common rope.
IT_044	
	World Map
	You don't need googles to use this map!
IT_045	
	Red Key
	You HAVE the red key!
IT_046	
	Warg Pelt
	From the vicious Warg. A warm trophy.
IT_047	
	Princess Dress
	A fancy dress for a fancy princess in a fancy castle in a fancy world.
IT_048	
	Golzen Egg
	Made of pure Golz!
IT_049	
	Magic Candle
	A magical candle that never dies out.
IT_050	
	Golden Egg
	Made of pure Gold!

IT_040	
	Bière Philosophique
	Transforme l'or en bière.
IT_041	
	Orb des Démons
	Une petite cage pour d'énormes monstres. Sauvegarde avant de l'utiliser !
IT_043	
	Corde
	Une corde ordinaire de 10 m.
IT_044	
	Carte du Monde
	Tu n'as pas besoin de Google pour utiliser cette carte !
IT_045	
	Clé Rouge
	Tu POSSEDES la clé rouge !
IT_046	
	Peau d'Ouargue
	Provenant du Ouargue féroce. Un trophée chaud.
IT_047	
	Robe de Princesse
	Une belle robe pour une belle princesse dans un beau château dans un beau monde.
IT_048	
	Œuf d'Orz
	Composé d'Orz pur !
IT_049	
	Bougie Magique
	Une bougie magique qui ne s'éteint jamais.
IT_050	
	Œuf d'Or
	Composé d'Or pur !

IT_051	
	Dungeon Key
	You need this key, trust me.
IT_052	
	Cock Feather
	The feather of a deadly prehistoric bird.
IT_053	
	Force Token
	B - o c !
IT_054	
	White Pelt
	From the deadly Winter Wolf. A fancy trophy.
IT_055	
	Ship Receipt
	When the ship is ready, it will be yours!
IT_056	
	Bi-Force
	Bi-Force!
IT_057	
	Wooden Planks
	Perfect for building bridges.
IT_058	
	King's Bridge Pass
	No bridge can stop you now!
IT_059	
	Magic Diploma
	A degree certificate for capable spellcaster.
IT_060	
	Magic Crystal
	A mystical crystal. Filled with power.

IT_051	
	Clé du Donjon
	Cette clé est importante, fais-moi confiance.
IT_052	
	Plume de Coq
	La plume d'un oiseau préhistorique mortel.
IT_053	
	Jeton de Force
	B - o c !
IT_054	
	Peau Blanche
	Provenant du Loup Blanc mortel. Un trophée de luxe.
IT_055	
	Facture du Bateau
	Lorsque le bateau sera prêt, il sera à toi !
IT_056	
	Bi-Force
	Bi-Force !
IT_057	
	Planches en Bois
	Utiles pour construire des ponts.
IT_058	
	Passe pour Ponts
	Plus aucun pont ne t'arrêtera !
IT_059	
	Diplôme en Magie
	Un diplôme pour les mages compétents.
IT_060	
	Cristal Magique
	Un cristal magique, rempli de pouvoir.



IT_061	
	V.I.P. Magic Pass
	Carved on a stone tablet, it lets you visit forbidden places.
IT_062	
	Magical 10-foot Pole
	How the heck can it fit in your inventory!?!
IT_063	
	Arcanum Paper
	The ultimate degree certificate for Bad-Ass Spellcasters.
IT_064	
	-missing name-'s key
	A key to -missing name-'s place.
IT_065	
	Arena Ticket
	One of this ticket allows you to enter an Arena fight.
IT_066	
	Golden Key
	An amazing key made of real gold! Must be worth a lot of Golz!
IT_067	
	Arena Token
	A special coin won in an Arena.
IT_068	
	Broken Golden Key
	It's useless, but still made of gold!
IT_069	
	Fresh Candle
	This ice candle irradiates a fresh breeze when lit.
IT_070	
	Red Lever
	Something about it reminds you Xmas...

IT_061	
	Passé Magique V.I.P.
	Gravé sur une tablette en pierre, il te permet de visiter des endroits interdits.
IT_062	
	Bâton Magique de 3 mètres
	Comment est-ce qu'il fait pour entrer dans ton inventaire ?
IT_063	
	Papier Arcanum
	Le diplôme ultime pour les Mages qui déchirent.
IT_064	
	Clé de -nom manquant-
	Une clé pour entrer chez -nom manquant-.
IT_065	
	Ticket d'Arène
	Un de ces tickets te permet de combattre dans l'Arène.
IT_066	
	Clé d'Or
	Une clé incroyable en or véritable ! Elle doit valoir beaucoup d'Orz !
IT_067	
	Jeton d'Arène
	Une pièce spéciale gagnée dans une Arène.
IT_068	
	Clé d'Or Cassée
	Elle est inutile, mais elle est en or !
IT_069	
	Bougie Fraîche
	Allumée, cette bougie de glace émet une brise fraîche.
IT_070	
	Levier Rouge
	Quelque chose dans ce levier te rappelle Noël...

IT_071	
	Arena Gold
	Can be sold for 50 Golz.
IT_072	
	Blue Lever
	The lever of a blue switch.
IT_073	
	Spaghetti Orb
	Filled with Wisdom, tomato sauce and covered with Parmigiano.
IT_074	
	Dragon Orb
	Collect 'em all and something happy might happen!
IT_075	
	Old Pirate Key
	Probably for some old treasure chest.
IT_076	
	Love
	Makes you bigger under some circumstances...
IT_077	
	Bright Warriors' Ticket
	The most famous Heroes are waiting for you!
IT_078	
	ARENA Pass
	A pass for the ultimate Arena challenge!
IT_079	
	Lava Candle
	Capable of melting frozen dwarves.
IT_080	
	Elven Key
	Someone wrote "Castel Town" on its back.

IT_071	
	Or de l'Arène
	Vendable pour 50 Orz.
IT_072	
	Levier Bleu
	Le levier d'un interrupteur bleu.
IT_073	
	Orbe du Spaghetti
	Rempli de Sagesse, de sauce tomate et couvert de Parmigiano.
IT_074	
	Orbe du Dragon
	Collectionne-les toutes, un évènement heureux pourrait se produire !
IT_075	
	Vieille Clé de Pirate
	Sûrement pour un vieux coffre au trésor.
IT_076	
	Amour
	Te rend plus grand dans certaines circonstances...
IT_077	
	Ticket des Guerriers Brillants
	Les Héros les plus populaires t'attendent !
IT_078	
	Passé de l'ARÈNE
	Un passe pour le défi ultime de l'Arène !
IT_079	
	Bougie de Lave
	Capable de faire fondre des nains congelés.
IT_080	
	Clé Elfique
	Il est écrit « Villechâteau » à l'arrière.

IT_081	
	Green Lever
	Needed to open the dam.
IT_082	
	Red Orb
	One of the keys to reach your Destiny!
IT_083	
	Blue Orb
	One of the keys to reach your Destiny!
IT_084	
	Yellow Orb
	One of the keys to reach your Destiny!
IT_085	
	Green Orb
	One of the keys to reach your Destiny!
IT_086	
	Flux Capacitor
	Its fluxing will bring you home!
IT_087	
	Ultimetal
	Needed to craft the ultimate Hero's gear!
IT_088	
	Lab Key
	An old key from the Light Eidous Lab.
WE_002	
	2x4
	A wooden board. Smashing enemies since 1988.
WE_003	
	Hammer
	It's Hammer time!

IT_081	
	Levier Vert
	Nécessaire pour ouvrir le barrage.
IT_082	
	Orbe Rouge
	Une des clés nécessaires pour remplir ta Destinée !
IT_083	
	Orbe Bleue
	Une des clés nécessaires pour remplir ta Destinée !
IT_084	
	Orbe Jaune
	Une des clés nécessaires pour remplir ta Destinée !
IT_085	
	Orbe Vert
	Une des clés nécessaires pour remplir ta Destinée !
IT_086	
	Condensateur de Flux
	Son flux te renverra chez toi !
IT_087	
	Ultimétal
	Nécessaire pour forger l'équipement ultime du Héros !
IT_088	
	Clé du Labo
	Une vieille clé provenant du Labo de Light Eidous.
WE_002	
	2x4
	Une règle en bois. Punit les ennemis depuis 1988.
WE_003	
	Marteau
	It's Hammer Time !

WE_004	
	Shovel
	Dig your way through your enemies!
WE_005	
	Bone
	Ugah!
WE_006	
	Magic Bone
	No "boner" jokes in here.
WE_007	
	eXtreMAS Blade
	A blade for the happiest moment of the year. Easy to use, super expensive.
WE_008	
	eXtreMAS Staff
	A Staff for the happiest moment of the year. Easy to use, super expensive.
WE_010	
	Wand
	A simple weapon for a simple wizard.
WE_011	
	White Staff
	White mages prefer MP over Spirit.
WE_012	
	Black Staff
	For those who's only care is doing damage.
WE_013	
	Torn Staff
	Primitive magical staff.
WE_014	
	Force Sceptre
	Use the FORCE... orb.

WE_004	
	Pelle
	Fraie-toi un chemin en creusant tes ennemis !
WE_005	
	Os
	Woof !
WE_006	
	Os Magique
	Ils vont l'avoir dans l'os avec cet os.
WE_007	
	Lame SeNsatiOnnELle
	Une lame pour le plus beau moment de l'année. Facile à utiliser, coûte cher.
WE_008	
	Bâton SeNsatiOnnEL
	Un Bâton pour le plus beau moment de l'année. Facile à utiliser, coûte cher.
WE_010	
	Baguette
	Une arme simple pour un simple magicien.
WE_011	
	Bâton Blanc
	Les mages blancs préfèrent les PM à l'Esprit.
WE_012	
	Bâton Noir
	Pour ceux qui ne pensent qu'aux dégâts.
WE_013	
	Bâton Abîmé
	Tout premier bâton magique.
WE_014	
	Sceptre de Force
	Que l'orbe de la FORCE soit avec toi.



WE_015	
	Sorcerer Staff
	Unbound magic power. Best served with spells.
WE_016	
	Magic Staff
	Do not point directly to the eyes.
WE_017	
	Winter Rod
	Cool as Ice!
WE_018	
	Crystal Rod
	Made from the last few remaining Magic Crystals.
WE_019	
	Dark's Rod
	Forged by Unnamed himself. Has shocking properties.
WE_020	
	Sun Scepter
	It shines with a scorching light.
WE_021	
	Elven Staff
	Blessed with the ancient magic of ancient elves in ancient times.
WE_022	
	Fuji Staff
	Blessed by the God of Wind.
WE_023	
	Raijin Staff
	Blessed by the God of Thunder.
WE_024	
	Eidous' Staff
	Forged by Unnamed himself. Limited edition.

WE_015	
	Bâton de Sorcier
	Pouvoir magique libéré. À servir avec des sorts.
WE_016	
	Bâton Magique
	Ne pas diriger en direction des yeux.
WE_017	
	Bâton Hivernal
	Permet de briser la Glace !
WE_018	
	Bâton en Crystal
	Fait à partir des derniers Cristaux Magiques restants.
WE_019	
	Bâton de Dark
	Forgé par Sansnom lui-même. A des propriétés électriques.
WE_020	
	Bâton Solaire
	Il émet des rayons brûlants.
WE_021	
	Bâton Elfique
	Béni par la magie ancienne des elfes anciens d'un temps ancien.
WE_022	
	Bâton de Fuji
	Béni par le dieu du Vent.
WE_023	
	Bâton de Raijin
	Béni par le dieu de la Foudre.
WE_024	
	Bâton d'Eidous
	Forgé par Sansnom lui-même. En édition limitée.

WE_025	
	Love Staff
	The hot power of love in your hands!
WE_026	
	Earth Staff
	Imbued with the power of Earth.
WE_027	
	Destiny's Staff
	One of the most powerful staffs forged by Destiny for his spellcasters.
WE_028	
	I.C.E. Rod
	A magic mace capable of freezing to death your enemy.
WE_029	
	I.C.E. Wand
	Cooler than ice!
WE_030	
	Strength Scepter
	A magic weapon for melee spellcasters.
WE_031	
	Mace of Destruction
	A devastating weapon for melee spellcasters.
WE_032	
	Walrlock Staff
	Super powerful!
WE_033	
	Advanced Rod
	Uber powerful!
WE_034	
	Legendary Rod
	Wait for it!

WE_025	
	Bâton d'Amour
	Le pouvoir chaud de l'amour entre tes mains !
WE_026	
	Bâton de Terre
	Imprégné du pouvoir de la Terre.
WE_027	
	Bâton de Destiny
	L'un des plus puissants bâtons forgés par Destiny pour ses mages.
WE_028	
	Bâton de G.L.A.C.E.
	Une masse magique capable de tuer ton ennemi en le congelant.
WE_029	
	Baguette de G.L.A.C.E.
	Permet de briser la glace !
WE_030	
	Sceptre de Force
	Une arme magique pour les mages de mêlée.
WE_031	
	Masse de Destruction
	Une arme dévastatrice pour les mages de mêlée.
WE_032	
	Bâton de Sorcier
	Très puissant !
WE_033	
	Bâton Avancé
	Superpuissant !
WE_034	
	Bâton Légendaire
	Tu n'as pas encore tout vu !

WE_035	
	Epic Wand
	Astonishing powerful!
WE_036	
	Ultimate Staff
	The most powerful weapon for a Magus.
WE_038	
	Sling
	It can kill a giant if you are lucky...
WE_039	
	Fire Sling
	Fire bullets are shoot from this magic sling.
WE_040	
	Crossbow
	The shotgun of medieval times.
WE_041	
	Ice Sling
	This sling shoots ice cubes. Perfect for cold drinks.
WE_042	
	Short Bow
	It's not the size that matters, but if it can shoot arrows!
WE_043	
	Magic Sling
	Bullets thrown at the speed of magic sound!
WE_044	
	BOOMerang
	An explosive boomerang!
WE_045	
	Thunder Sling
	It shoots shocking lightnings capable of confusing your enemies.

WE_035	
	Baguette Épique
	D'une puissance stupéfiante !
WE_036	
	Bâton Ultime
	La plus puissante arme pour un Mage.
WE_038	
	Lance-Pierre
	Ça peut tuer un géant si t'es chanceux...
WE_039	
	Lance-Feu
	Ce lance-pierre magique tire des balles de feu.
WE_040	
	Arbalète
	Le fusil à pompe des temps médiévaux.
WE_041	
	Lance-Glace
	Ce lance-pierre tire des glaçons. Parfait pour les boissons froides.
WE_042	
	Arc Court
	Ce n'est pas la taille qui compte, c'est les flèches qu'elle tire !
WE_043	
	Lance-Pierre Magique
	Projette les balles à la vitesse du son magique !
WE_044	
	BOOMerang
	Un boomerang explosif !
WE_045	
	Lance-Foudre
	Il tire des foudres électriques capables de rendre confus tes ennemis.

WE_046	
	Long Bow
	Now we are getting pro!
WE_047	
	Composite Bow
	Now we are getting really really pro!
WE_048	
	Hand Cannon
	Bum, it shouts loud!
WE_069	
	Rusty Sword
	Rusty, but with a lot of style!
WE_070	
	Long Sword
	A classic.
WE_071	
	Long Sword+1
	It's magic dude!
WE_072	
	Handaxe
	Let me AXE you a question! It never gets old.
WE_073	
	Battleaxe
	It's huuuge!
WE_074	
	Masterwork Sword
	Keep out of children's reach.
WE_075	
	Morningstar
	It has nothing to do with stars...

WE_046	
	Arc Long
	On devient des pro !
WE_047	
	Arc Composite
	On devient vraiment des pro !
WE_048	
	Canon à Main
	Boum, ses tirs sont bruyants !
WE_069	
	Épée Rouillée
	Rouillée, mais stylée !
WE_070	
	Épée Longue
	Un classique.
WE_071	
	Épée Longue+1
	Elle est magique, mec !
WE_072	
	Hachette
	Une hache pour les grands et les petits.
WE_073	
	Hache de guerre
	Elle est énoorme !
WE_074	
	Épée Maîtresse
	À garder hors de portée des enfants.
WE_075	
	Morgenstern
	Une arme allemande qui pique les yeux.



WE_076	
	Illegitimate Sword
	A real bastard sword!
WE_077	
	Greatsword
	More great than a common sword.
WE_078	
	Awesomesword
	More awesome than a common greatsword.
WE_079	
	Dark's Blade
	The weapon of an Unnamed's knight. Lightning properties.
WE_080	
	Magi Machete
	Its blade is made of the famous Mexican mithral.
WE_081	
	Elven Spear
	Long, hard and green.
WE_082	
	Katana
	Does not need introduction.
WE_099	
	Short Sword
	A classic... but shorter.
WE_100	
	Curved Blade
	About 1 foot of sharp deadly blade.
WE_101	
	Pocket Knife
	Killed plenty of pockets!

WE_076	
	Épée Illégitime
	Une vraie arme bâtarde !
WE_077	
	Espadon
	Une arme d'une grande taille.
WE_078	
	Ultra Espadon
	Une arme d'une taille ultra !
WE_079	
	Lame de Dark
	L'arme d'un chevalier du Sansnom. Propriétés de Foudre.
WE_080	
	Magi Machette
	Sa lame est faite du fameux mithral mexicain.
WE_081	
	Lance Elfique
	Longue, dure et verte.
WE_082	
	Katana
	Tu sais ce que c'est.
WE_099	
	Épée Courte
	Un classique... mais en plus court.
WE_100	
	Lame Courbée
	Une lame tranchante et mortelle d'environ 30 cm.
WE_101	
	Couteau de Poche
	A troué de nombreuses poches !

WE_102	
	Whip
	Whapp-AH!
WE_103	
	Massive Knife
	Big, heavy and perfect against your foes.
WE_104	
	Grappling Hook
	A whip, but with metal and a spiky end!
WE_105	
	Rapier
	Dandy and fancy.
WE_106	
	Daga
	A wide blade used for stabbing.
WE_107	
	Ice Dagger
	It's made of magical ice.
WE_108	
	Katar
	It feels like a super sharp punch.
WE_109	
	Dark's Rapier
	A deadly blade forged for Dark Rogues. Lightning properties.
WE_110	
	Sacred Whip
	Made of some magic elven vines... Probably... BUT can harm anything!

WE_102	
	Fouet
	Whapp-AH !
WE_103	
	Couteau Énorme
	Grand, lourd et efficace contre tes ennemis.
WE_104	
	Grappin
	Un fouet, mais en métal et avec des piques !
WE_105	
	Rapière
	Chic et classe.
WE_106	
	Poignard
	Une lame large pour poignarder.
WE_107	
	Dague de Glace
	Elle est faite de glace magique.
WE_108	
	Katar
	Pour donner des coups de poing tranchants.
WE_109	
	Rapière de Dark
	Une lame mortelle forgée pour les Parias de Dark. Propriétés de Foudre.
WE_110	
	Fouet Sacré
	Fait de trilles elfiques magiques... Probablement... MAIS peut blesser n'importe quoi !

WE_111	
	Elven Blade
	Despite its size, it's very light and easy to handle! Like an elven p
WE_112	
	Wakizashi
	A short deadly exotic blade.
WE_113	
	Kusarigama
	A metal chain and a sicklet. Awesome!
AR_002	
	Blue Polo
	Blue and fancy.
AR_003	
	Blue Cape
	Cause you are a Wizard!
AR_004	
	White Tunic
	Made of Mana thread.
AR_005	
	Black Tunic
	Its dark nature will help you stay alive.
AR_006	
	Sorcerer Vest
	Sorcerers know how to survive in battle.
AR_007	
	Wizard Vest
	A powerful enchanted vest for magic users.
AR_008	
	Fire Cape
	Crafted with the essence of Fire.

WE_111	
	Lame Elfique
	Malgré sa taille d'Elfes, elle est très légère et facile à tenir ! Comme leur p
WE_112	
	Wakizashi
	Une lame courte, mortelle et exotique.
WE_113	
	Kusarigama
	Une chaîne en métal et une petite faucille. Génial !
AR_002	
	Polo Bleu
	Bleu et chic.
AR_003	
	Cape Bleue
	Car tu es un Sorcier !
AR_004	
	Tunique Blanche
	Fait de fils de Mana.
AR_005	
	Tunique Noire
	Sa nature sombre t'aidera à rester en vie.
AR_006	
	Gilet de Sorcier
	Les sorciers savent comment survivre en combat.
AR_007	
	Gilet de Magicien
	Un puissant gilet enchanté pour les mages.
AR_008	
	Cape de Feu
	Fabriquée avec l'essence de Feu.

AR_009	
	Ice Cape
	Crafted with the essence of Ice.
AR_010	
	Lightning Cape
	Crafted with the essence of Thunder.
AR_011	
	Cloud Mantle
	Light as a cloud and protective as much...
AR_012	
	Elven Cape
	It has magical leaves all over it. They seem to boost your Resistance.
AR_013	
	Bonzo's Gear
	Worn by exotic magic priests.
AR_014	
	Star Vest
	It holds the power of time and space.
AR_015	
	Eidous' Tunic
	Forged by Unnamed himself. Limited edition.
AR_025	
	Magical Stuff
	Give a little extra to your magic!
AR_026	
	Wizard Spell Book
	Contains everything a wizard needs to win!

AR_009	
	Cape de Glace
	Fabriquée avec l'essence de Glace.
AR_010	
	Cape de Foudre
	Fabriquée avec l'essence de Foudre.
AR_011	
	Manteau de Nuage
	Aussi léger et peu protecteur qu'un nuage...
AR_012	
	Cape Elfique
	Elle est recouverte de feuilles magiques, qui semblent améliorer ta Résistance.
AR_013	
	Habits de Bonze
	Portés par des prêtres magiques exotiques.
AR_014	
	Gilet d'Étoiles
	Il contient le pouvoir du temps et de l'espace.
AR_015	
	Tunique d'Eidous
	Forgé par le Sansnom en personne. En édition limitée.
AR_025	
	Affaires Magiques
	Donne un petit plus à ta magie !
AR_026	
	Grimoire de Magicien
	Contient tout ce dont un magicien a besoin pour gagner !



AR_027	
	Wizard Hat
	Keeps your head warm and witty.
AR_028	
	Fairy in a Jar
	Her magic whenever you need it!
AR_029	
	Wizard Glasses
	They help you better understand magic.
AR_030	
	Adv. Wizard Spell Book
	The usual expansion for every spellcaster.
AR_031	
	Mana Orb
	A spherical object full of mana.
AR_032	
	Sorcerer Hat
	It fills your brain with the desire to cast magic spells!
AR_033	
	Spell Compendium
	Oh God, another expansion!
AR_034	
	Monster's Orb
	Hold the soul of a deadly monster.
AR_035	
	Forbidden Scroll
	Holds many secrets, all of them forbidden!
AR_036	
	Super Magic Stuff
	Ingredients for super magic effects.

AR_027	
	Chapeau de Magicien
	Tient la tête chaude et plein d'esprit.
AR_028	
	Fée dans un Bocal
	En cas de besoin, brisez la glace !
AR_029	
	Lunettes de Magicien
	Elles permettent de mieux comprendre la magie.
AR_030	
	Grimoire avancé de Magicien
	L'extension habituelle pour tout mage.
AR_031	
	Orbe de Mana
	Un objet sphérique rempli de mana.
AR_032	
	Chapeau de Sorcier
	Il donnera à ton cerveau le désir de lancer des sorts !
AR_033	
	Sort Compendium
	Mon Dieu, encore une extension !
AR_034	
	Orbe du Monstre
	Contient l'âme d'un monstre mortelle.
AR_035	
	Rouleau Interdit
	Contient de nombreux secrets, tous interdits !
AR_036	
	Affaires Super Magiques
	Des ingrédients pour des effets super magiques.

AR_037	
	Elven Hat
	You are feeling smarter AND dandier.
AR_038	
	Snow Globe
	Inside, a nice replica of Ice Peak Town. Lovely.
AR_039	
	Winter Handbook
	An expansion about ice spells and cold magic.
AR_055	
	Yellow Shirt
	Phresh. With the "H" is even cooler!
AR_056	
	Magic Singlet
	Just a normal singlet, but magical!
AR_057	
	Shirt
	Comfortable and trendy.
AR_058	
	Another Type of Shirt
	Trendy and comfortable.
AR_059	
	Adventurer Gear
	Gives protection against negative states.
AR_060	
	Chain Shirt
	It's like a shirt but made of metal!
AR_061	
	Metal Shirt
	A shirt made of Heavy Metal! Rock on!

AR_037	
	Chapeau Elfique
	Tu te sens plus intelligent ET plus classe.
AR_038	
	Boule à Neige
	Une belle réplique de Ville-sur-Montblanc. Charmant.
AR_039	
	Manuel d'Hiver
	Une extension sur les sorts de glace et la magie froide.
AR_055	
	Chemise Jaune
	Une chemise jaune.
AR_056	
	Débardeur Magique
	Un débardeur ordinaire, mais magique !
AR_057	
	Chemise
	Confortable et à la mode.
AR_058	
	Autre Type de Chemise
	À la mode et confortable.
AR_059	
	Tenue d'Aventurier
	Protège contre les altérations d'état négatives.
AR_060	
	Chemise de Chaîne
	C'est une chemise faite de métal !
AR_061	
	Chemise en Métal
	Une chemise faite de Heavy Métal ! Que ça rock !

AR_062	
	Bright Singlet
	The official singlet sponsored by Bright Warriors.
AR_063	
	Dwarven Shirt
	It has a smiling dwarf printed on it!
AR_064	
	Elven Shirt
	It has a charming elf printed on it!
SK_001	
	[DONT TRANSLATE]Skelet Knight
	bRiNGH iT ON?
SK_002	
	[DONT TRANSLATE]Skelet Nimble
	DiE DiE!
SK_003	
	[DONT TRANSLATE]Skelet Ice
	WeLLcOme to DiE!
SK_004	
	[DONT TRANSLATE]Dragon's Breath
	Dragon's Breath!!!
SK_005	
	[DONT TRANSLATE]Dungeonlghtining
	Dungeonitining !
SK_006	
	[DONT TRANSLATE]Dungeon Wrath
	Dungeon Wrath!
SK_007	
	[DONT TRANSLATE]Claw + Bleed 2
	I'll tear you apart!

AR_062	
	Débardeur Brillant
	Le débardeur officiel sponsorisé par les Guerriers Brillants.
AR_063	
	Chemise de Gnome
	Un gnome est imprimé sur la chemise !
AR_064	
	Chemise Elfique
	Un elfe charmant a été imprimé sur la chemise !
SK_001	
	Skelet Knight
	rAmENEZ-VOUs ?
SK_002	
	Skelet Nimble
	CrEvEZ cReVEz !
SK_003	
	Skelet Ice
	BeLLe jOurNée pOur MoUriR !
SK_004	
	Dragon's Breath
	Souffle du Dragon !!!
SK_005	
	Dungeonlghtining
	Donjonisement !
SK_006	
	Dungeon Wrath
	Colère du Donjon !
SK_007	
	Claw + Bleed 2
	Je vais te réduire en bouillie !

SK_008	
	[DONT TRANSLATE]Str down
	This will stop your attacks!
SK_009	
	[DONT TRANSLATE]Spi down
	I'll break your Spirit!
SK_010	
	[DONT TRANSLATE]Lullaby Bard
	Sweet Dreams Asshole!
SK_011	
	[DONT TRANSLATE]Countersong Bard
	No more Manaaa!
SK_012	
	[DONT TRANSLATE]Orc Twin
	Orc these!
SK_013	
	[DONT TRANSLATE]Orc Power
	Ork Power !
SK_014	
	[DONT TRANSLATE]Orc Fire
	Orcus' Fire!
SK_015	
	[DONT TRANSLATE]Orc Lightning
	Lighting Orc!
SK_016	
	[DONT TRANSLATE] Slimer
	I'll slime your pretty face!
SK_017	
	[DONT TRANSLATE] Green Slime
	Sticky everywhere!

SK_008	
	Str down
	Ça va arrêter tes attaques !
SK_009	
	Spi down
	Je vais détruire ton Esprit !
SK_010	
	Lullaby Bard
	Bonne Nuit, Connard !
SK_011	
	Countersong Bard
	Plus de Manaaa !
SK_012	
	Orc Twin
	Orc-moi ça !
SK_013	
	Orc Power
	Pouvoir d'Ork !
SK_014	
	Orc Fire
	Feu d'Orcus
SK_015	
	Orc Lightning
	Lumière d'Orc !
SK_016	
	Slimer
	Ton visage sera recouvert de ma substance !
SK_017	
	Green Slime
	De la gelée partout !



SK_018	
	[DONT TRANSLATE] Orange Slime
	Hot jelly coming through!
SK_019	
	[DONT TRANSLATE]Blood Suck - Bat
	Slurp Slurp !
SK_020	
	[DONT TRANSLATE] Sonar
	Batsonar!
SK_021	
	[DONT TRANSLATE] Unstoppable Dude
	U N S T O P P A B L E !
SK_022	
	[DONT TRANSLATE]Sleepy Pollen
	Sleep well!
SK_023	
	[DONT TRANSLATE]Orcus' Inferno
	The Hell with YOU!
SK_024	
	[DONT TRANSLATE]Earth Orcus
	Orcus' Slam!
SK_025	
	[DONT TRANSLATE]Red Orcus' Thunder
	Why don't you just DIE!
SK_026	
	[DONT TRANSLATE]Earth 1
	Earth
SK_027	
	[DONT TRANSLATE]Fire 1
	Fire

SK_018	
	Orange Slime
	De la gelée chaude est prête à sortir !
SK_019	
	Blood Suck - Bat
	Slurp Slurp !
SK_020	
	Sonar
	Batsonar !
SK_021	
	Unstoppable Dude
	I M B A T T A B L E !
SK_022	
	Sleepy Pollen
	Bonne nuit !
SK_023	
	Orcus' Inferno
	Va au Diable !
SK_024	
	Earth Orcus
	Frappe d'Orcus !
SK_025	
	Red Orcus' Thunder
	Je te propose de MOURIR !
SK_026	
	Earth 1
	Terre
SK_027	
	Fire 1
	Feu

SK_028	
	[DONT TRANSLATE]Wind 1
	Wind
SK_029	
	[DONT TRANSLATE]Earth Rolling Stone
	I can get no, satisfaction!
SK_030	
	[DONT TRANSLATE]Nimble Chick
	Cock-a-Doodle-Do!
SK_031	
	[DONT TRANSLATE]Merc Power
	Hero my Ass!
SK_032	
	[DONT TRANSLATE]Stunning Merc
	Right in the jewels!
SK_033	
	[DONT TRANSLATE]Light 1
	Light!
SK_034	
	[DONT TRANSLATE]Poison Slash
	Get Over Here!
SK_035	
	[DONT TRANSLATE]Slow Cock
	Petrification!
SK_036	
	[DONT TRANSLATE] Orc Ice
	Chill out, my friend!
SK_037	
	[DONT TRANSLATE]Orc Storm
	Death Mountain's Wrath!

SK_028	
	Wind 1
SK_029	
	Earth Rolling Stone
	I can't get no satisfaction !
SK_030	
	Nimble Chick
	Cocoricooo !
SK_031	
	Merc Power
	Un Héros, mon Cul !
SK_032	
	Stunning Merc
	Droit dans les bijoux de famille !
SK_033	
	Light 1
	Éclair !
SK_034	
	Poison Slash
	Ramène-toi !
SK_035	
	Slow Cock
	Pétrification !
SK_036	
	Orc Ice
	Calme-toi, mon pote !
SK_037	
	Orc Storm
	Colère de la Montagne de la Mort !

SK_038	
	[DONT TRANSLATE]Blood Suck - Pig
	Oink Oink!
SK_039	
	[DONT TRANSLATE]Marsh Power
	Me CRUSH you!
SK_040	
	[DONT TRANSLATE]Marsh Stunning
	Me STUN you!
SK_041	
	[DONT TRANSLATE]Marsh Random
	SBAM SBAM SBAM !
SK_042	
	[DONT TRANSLATE]Cleave Marsh
	ME KILL YOU!
SK_043	
	[DONT TRANSLATE]Orcus' Heal
	You can't stop me!
SK_147	
	Magic Missile
	A must for every spellcaster.
	Magic Missile!
SK_148	
	Fire Ball
	A fire explosion ignites all your foes.
	Fire at Will!
SK_149	
	Ice Blast
	A blast of ice freezes you enemy.
	Freeze!

SK_038	
	Blood Suck - Pig
	Groin ! Groin !
SK_039	
	Marsh Power
	Moi ÉCRASER toi !
SK_040	
	Marsh Stunning
	Moi ÉTOURDIR toi !
SK_041	
	Marsh Random
	SBAM SBAM SBAM !
SK_042	
	Cleave Marsh
	MOI TUER TOI !
SK_043	
	Orcus' Heal
	Vous ne me battez pas !
SK_147	
	Missile Magique
	Un must pour les mages.
	Missile Magique !
SK_148	
	Boule de Feu
	Une explosion qui enflamme tous tes ennemis.
	Feu à Volonté !
SK_149	
	Souffle de Glace
	Un souffle de glace qui gèle ton ennemi.
	On ne bouge plus !

SK_150	
	Lightning Orb
	Zap and stagger your enemy with a magic lightning orb!
	This will SHOCK you!
SK_151	
	Force Shield
	An invisible force field protects from physical attacks.
	Your Weapon can't harm me!
SK_152	
	Magic Shield
	An invisible force field protects from elemental attacks.
	Your Magic can't harm me!
SK_153	
	Wind Slash
	Rapid gusts of wind slice your opponent.
	Slashing wind!
SK_154	
	Earth Slam
	A strong seismic movement strikes all your enemies.
	Earth Power!
SK_155	
	Inferno
	A Hellish flame engulf your enemy for sure pain!
	The Hell with YOU!
SK_156	
	Ice Storm
	A deadly storm hits and freezes all opponents.
	Always Winter Day!
SK_157	
	Golden Thunder
	An outstanding lightning strikes from the sky.
	Death from above!
SK_150	

	Orbe de Foudre
	Frappe et étourdis ton ennemi avec un orbe de foudre magique !
	Tu vas ressentir un CHOC !
SK_151	
	Bouclier de Force
	Un champ de force invisible qui protège contre les attaques physiques.
	Ton arme ne peut rien contre moi !
SK_152	
	Bouclier Magique
	Un champ de force invisible qui protège des attaques élémentaires.
	Ta magie ne peut rien contre moi !
SK_153	
	Entaille de Vent
	Coups de vent rapides qui coupent ton ennemi.
	Un vent cinglant !
SK_154	
	Frappe Terrestre
	Un fort tremblement qui frappe tous tes ennemis.
	Pouvoir de la Terre !
SK_155	
	Inferno
	Une flamme infernale qui engloutit ton ennemi ! Douleur assurée !
	VA au Diable !
SK_156	
	Tempête de Glace
	Une tempête mortelle qui touche et gèle tous les ennemis.
	L'Hiver Chaque Jour !
SK_157	
	Foudre Dorée
	Un éclair exceptionnel qui frappe depuis le ciel.
	Mort venue d'en haut !
SK_158	



	Dispelling Blast
	A piercing blast of pure magic. With dispelling effects!
	Magic Blast!
SK_159	
	Brain Freeze
	Ice directed to the brain of your foe, with consequences for his MP.
	Have an ICE day!
SK_160	
	Fire Wall
	A wall of scorching flames falls all over you enemies.
	Another Fire Brick in the Wall!
SK_161	
	Tornado
	A freaking tornado at your service!
	To-To-Tornado !
SK_162	
	Stones Rain
	Up to three big rock falling from the sky at random on your enemies.
	It's raining stones, halleluiah!
SK_163	
	Gravity Smash
	You fly up in the air and fall down on your opponent.
	Magic Power!
SK_178	
	Heal Bruise
	A divine power capable of healing wounds.
	Heal us, Spaghetti Monster!
SK_179	
	Molotov Cocktail
	An explosive drink for your enemy. Better served hot!
	For freedom!
SK_158	
	Explosion de Dissipation

	Une explosion violente de magie pure. Avec des effets de dissipation !
	Explosion Magique !
SK_159	
	Gel du Cerveau
	Glace qui affecte directement le cerveau de ton ennemi, lui retirant ses PM.
	T'es complètement givré ou quoi ?
SK_160	
	Mur de Feu
	Un mur de flammes torrides qui s'abat sur tes ennemis.
	Allumer le Feu !
SK_161	
	Tornade
	Une foutue tornade à ton service !
	Tu vas te prendre un gros vent !
SK_162	
	Pluie de Pierres
	Jusqu'à trois grosses pierres qui tombent au hasard sur tes ennemis.
	Il pleut des cordes... ou plutôt des pierres !
SK_163	
	Frappe Gravitationnelle
	Tu t'envoles dans les airs et tu retombes sur tes ennemis.
	Pouvoir Magique !
SK_178	
	Petit Soin
	Un pouvoir divin capable de soigner des blessures.
	Soigne-nous, Monstre Spaghetti !
SK_179	
	Cocktail Molotov
	Une boisson explosive pour ton ennemi. De préférence à boire chaud !
	Pour la liberté !
SK_180	
	Strength Spirit

	This alcoholic beverage raises your Strength AND Spirit.
	Drink this!
SK_181	
	Super Heal Wound
	Your ally is healed and cured from many negative states.
	Super heal us, Spaghetti Monster!
SK_182	
	Lullaby Serenade
	This ancient melody will put your enemy into sleep for good!
	Sweet Dreams are made of this!
SK_183	
	Countersong Serenade
	Your "marvellous" song directly damages enemy's Mana.
	Goodbye Mana, I've got to goOoOo!
SK_184	
	Bull's Strength
	Greatly improves Strength for a short time.
	Drink this dude!
SK_185	
	Eagle's Spirit
	Greatly improves Spirit for a short time.
	Drink this nerd!
SK_186	
	Bomb
	A small explosive, perfect for blowing up one enemy.
	Here it come the SEX BOMB!
SK_187	
	Stunning Grog
	So strong that staggers.
	TASTE this!
SK_180	
	Esprit de Force
	Cette boisson alcoolisée augmentera ta Force et ton Esprit.

	BOIS-ça !
SK_181	
	Super Grand Soin
	Soigne ton allié et guérit de nombreuses altérations d'état.
	Super soigne-nous, Monstre Spaghetti !
SK_182	
	Sérénade Berceuse
	Cette vieille mélodie endormira ton ennemi pour de bon !
	Fais dodo, t'auras du lolo !
SK_183	
	Sérénade de Riposte
	Ta « merveilleuse » chanson attaque directement les Manas de l'ennemi.
	Dites à mes Manas que je m'en vaaais !
SK_184	
	Force de Taureau
	Améliore grandement la Force pour une courte durée.
	Bois-ça, mec !
SK_185	
	Esprit d'Aigle
	Améliore grandement l'Esprit pour une courte durée.
	Bois-ça, le geek !
SK_186	
	Bombe
	Un petit explosif, parfait pour faire sauter un ennemi.
	Je te présente ma SEX BOMB !
SK_187	
	Grog Étourdissant
	Tellement fort que ça étourdit.
	GOÛTE-moi ça !
SK_188	
	Haste Mixture
	A mysterious blend capable of raising your Speed.

	Drink this!
SK_189	
	Mass Heal Wound
	No one will be left behind!
	Heal us All, Spaghetti Monster!
SK_190	
	Heal Wound
	Focusing your spirit, you heal wounds and negative states.
	Heal us, Spaghetti Monster!
SK_191	
	Resurrection
	Bring back to action your Knocked Out friend!
	His noodle touch will save you!
SK_192	
	Cat's Speed
	Greatly improves Speed for a short time.
	All in one shot!
SK_193	
	Healing Song
	This song heals wounds and wakes up the entire party.
	Hey Listen!
SK_207	
	Power Attack
	Smash your opponent with a powerful attack.
	Yahhh !
SK_208	
	Cleave
	A devastating bare strength attack.
	Yahhhhhh !
SK_188	
	Mélange Hâtif
	Un mystérieux mélange capable d'augmenter ta Vitesse.
	Bois-ça !

SK_189	
	Grand Soin Général
	Personne ne sera oublié !
	Soigne-nous Tous, Monstre Spaghetti !
SK_190	
	Grand Soin
	En concentrant ton Esprit, tu soignes les blessures et les alt. d'état.
	Soigne-nous, Monstre Spaghetti !
SK_191	
	Réanimation
	Ranime un ami K.O. !
	Sa main en nouille te sauvera !
SK_192	
	Vitesse de Chat
	Améliore grandement la Vitesse pour une courte durée.
	En un battement de cœur !
SK_193	
	Musique Curative
	Cette musique soigne les blessures et réveille l'équipe entière.
	Écoute-moi ça !
SK_207	
	Attaque Puissante
	Frappe ton ennemi avec une attaque puissante.
	Yahhh !
SK_208	
	Fendoir
	Une attaque dévastatrice brute.
	Yahhhhhh !
SK_209	
	Twin Slash
	Two slashes are better than one.
	Swish! Swash!

SK_210	
	Warrior Challenge
	Challenge your opponent in a deadly duel.
	Bring it on!
SK_211	
	Holy Smite
	A magic blow that will crush the fiend in front of you.
	Surrend to Justice!
SK_212	
	Stalwart Defence
	Halves all weapon damages.
	Now try to defeat me!
SK_213	
	Undaunted Defence
	Halves all elemental damages.
	No spell can harm me!
SK_214	
	Crushing Blows
	A rain of raging fists falls on your enemy.
	Urruoah!
SK_215	
	Rage
	You enter a state of excitement for battle, with benefits and drawbacks.
	CROM !
SK_216	
	Unstoppable
	A powerful shout that recharges your HP.
	I'm Unstoppable!
SK_209	
	Entaille Jumelle
	Deux entailles valent mieux qu'une.
	Coup d'entaille à gauche, coup d'entaille à droite ...
SK_210	

	Défi de Guerrier
	Défis un ennemi à un combat à mort.
	Je t'attends !
SK_211	
	Châtiment Sacré
	Un coup magique qui écrasera les démons en face de toi.
	Justice sera rendue !
SK_212	
	Protection du Nain
	Réduit de moitié tous les dégâts d'arme.
	T'as plus aucune chance de me battre !
SK_213	
	Protection du Druide
	Réduit de moitié les attaques élémentaires.
	Aucun sort ne peut me blesser.
SK_214	
	Coups Écrasants
	Une pluie de poings enragés s'abat sur ton ennemi.
	Raaaah !
SK_215	
	Rage
	Tu vois rouge comme un taureau, avec les avantages et inconvénients,
	Par Crom !
SK_216	
	Inarrêtable
	Un cri puissant qui recharge tes PV.
	Je suis Inarrêtable !
SK_217	
	Undefeatable
	You heal yourself using your amazing Strength only.
	No one can defeat me!
SK_218	



	Blade Cascade
	A river of blades! Pure Strength all over your foe.
	Blade Cascade!
SK_235	
	Sneak Attack
	A must for every rogue. The enemy won't know who hit him.
	You can't see me!
SK_236	
	Sweep the Leg
	Yes, you heard me, hit his leg and slow him down!
	Sweep the Leg!
SK_237	
	Stunning Fist
	Guess what it does... It staggers and is a fist.
	Vulcan nerve pinch!
SK_238	
	Poison Strike
	Now with Poison!
	Sssnake Attack!
SK_239	
	Mind Blow
	The terror of every spellcaster!
	This will blow your mind!
SK_240	
	Nimble Strike
	An attack so fast that your opponent won't even know what hit him.
	Nimble as wind!
SK_217	
	Imbattable
	Tu te soignes grâce à ton incroyable Force !
	Personne ne peut me battre !
SK_218	
	Cascade de Lames

	Une rivière de lames ! Ton ennemi subira la Force Pure.
	Cascade de Lames !
SK_235	
	Attaque Furtive
	Un must pour tout roublard. L'ennemi ne saura même pas qui l'a frappé.
	Attaque plus vite que son ombre.
SK_236	
	Balayette
	Oui, tu m'as bien compris, vise la jambe et ralentis-le !
	Balayette !
SK_237	
	Poing Étourdissant
	Comme son nom l'indique... C'est un poing qui étourdit.
	Pincement neural vulcain !
SK_238	
	Frappe Empoisonnée
	Cette fois avec du Poison !
	Attaque du SSSerpent !
SK_239	
	Lavage de Cerveau
	Le cauchemar de tout mage !
	Ça va te retourner le cerveau !
SK_240	
	Frappe Agile
	Une attaque si rapide que ton adversaire ne verra rien venir.
	Plus léger que le vent !
SK_241	
	Chop the Throat
	An aimed karate chop to cripple the enemy's Spirit.
	Shut up!
SK_242	
	Sneaker Attack

	Sneaker than a sneak attack!
	You die today...
SK_243	
	Arms Sunder
	Break your opponent's arms to lower his Strength.
	This will stop you!
SK_261	
	Mage Armor
	An invisible barrier that protects you.
SK_262	
	Enchanted Strength
	Your strength is raised by magic, wow!
SK_263	
	Concentration
	Mind on your mana and mana in your mind!
SK_264	
	Spell Focus
	Your magic spells are even more magical!
SK_265	
	Stone Skin
	Your skin turns to stone, making you uglier but more resistant.
SK_287	
	Defensive Fight
	Keep your guard up!

SK_241	
	Coup au Cou
	Un coup de karaté qui affecte l'Esprit de l'ennemi.
	Ferme-la !
SK_242	
	Attaque Superfurtive
	Plus furtive qu'une attaque furtive !
	Ton heure a sonné...
SK_243	
	Casse-Bras
	Casse le bras de ton adversaire pour diminuer sa Force.
	Ça va te calmer !
SK_261	
	Armure de Mage
	Une barrière invisible qui te protège.
SK_262	
	Force Enchantée
	Ta force est renforcée par la magie, wouah !
SK_263	
	Concentration
	Pense Mana, sois Mana !
SK_264	
	Sort de Concentration
	Tes sorts magiques sont encore plus magiques maintenant !
SK_265	
	Peau en Pierre
	Ta peau se transforme en pierre, te rendant plus moche, mais plus résistant.
SK_287	
	Combat Défensif
	Ne baisse pas ta garde !

SK_288	
	Weapon Focus
	You are one with your weapon.
SK_289	
	Knight Oath
	You swear to use Special Attacks more often.
SK_290	
	Valor
	Your courage improves your magical attitude.
SK_291	
	Great Fortitude
	Your body is strong and firm.
SK_292	
	Improved Critical
	Just improving your chance to kill in one blow...
SK_293	
	Phalanx Fight
	Pro-Tip, dodge!
SK_294	
	Iron Train
	Your armored train is always right on time!
CL_001	
	Magus
CL_002	
	Pirate
CL_003	
	Warrior
CL_004	
	Ninja
CL_005	
	Hero

SK_288	
	Arme de Prédilection
	Tu ne fais qu'un avec ton arme.
SK_289	
	Serment du Chevalier
	Tu jures d'utiliser des Attaques Spéciales plus souvent.
SK_290	
	Vaillance
	Ton courage améliore ton attribut magique.
SK_291	
	Force d'Âme
	Ton corps est aussi dur que de la pierre.
SK_292	
	Critique Améliorée
	Améliore juste tes chances de tuer en un coup...
SK_293	
	Style du Phalanx
	Conseil de pro : esquive !
SK_294	
	Train en Fer
	Ton train cuirassé sera toujours à l'heure !
CL_001	
	Mage
CL_002	
	Pirate
CL_003	
	Guerrier
CL_004	
	Ninja
CL_005	
	Héros

EN_001	
	Skeleton
EN_002	
	Skeletank
EN_003	
	Skeletron
EN_004	
	Skelezard
EN_005	
	Dragon
EN_006	
	Dungeon
EN_007	
	Grey Wolf
EN_008	
	Warg
EN_009	
	Thief
EN_010	
	Bard
EN_011	
	Orc
EN_012	
	Ork
EN_013	
	Orcubus
EN_014	
	Jelly
EN_015	
	Jelly, Lemon
EN_016	
	Jelly, Orange
EN_001	

	Squelette
EN_002	
	Squeletank
EN_003	
	Squeleton
EN_004	
	Squelézard
EN_005	
	Dragon
EN_006	
	Donjon
EN_007	
	Loup Gris
EN_008	
	Ouargue
EN_009	
	Voleur
EN_010	
	Barde
EN_011	
	Orc
EN_012	
	Ork
EN_013	
	Orcubus
EN_014	
	Gelée
EN_015	
	Gelée Citronnée
EN_016	
	Gelée Orangée
EN_017	



	Dire Bat
EN_018	
	Armored Dude
EN_019	
	Omnivorous Plant
EN_020	
	Guardian of Power
EN_021	
	Orcus
EN_022	
	Crazy Crystal
EN_023	
	Rolling Stone
EN_024	
	Crazy Chicken
EN_025	
	Mercenary
EN_026	
	Enchanted Spirit
EN_027	
	Emerald Scorpion
EN_028	
	Cockatrice
EN_029	
	Super Orc
EN_030	
	Super Ork
EN_031	
	Super Orcubus

EN_017	
	Chauve-Souris Géante
EN_018	
	Gars en Armure
EN_019	
	Plante Omnivore
EN_020	
	Gardien du Pouvoir
EN_021	
	Orcus
EN_022	
	Cristal Fou
EN_023	
	Roche'n Roll
EN_024	
	Poulet Fou
EN_025	
	Mercenaire
EN_026	
	Esprit Enchanté
EN_027	
	Scorpion Émeraude
EN_028	
	Cocatrix
EN_029	
	Super Orc
EN_030	
	Super Ork
EN_031	
	Super Orcubus

EN_032	
	White Wolf
EN_033	
	Battle Pig
EN_034	
	Winter Wolf
EN_035	
	Mr. Marsh Mellon
EN_036	
	Red Ninja

### QuestLog\_eng.txt

RedKey	
	Red Key
RedKey_01_01	
	Find a key to open the mysterious door.
	You have found the key; now it's time to use it and hope for the best.
NiceHole	
	Nice Hole
NiceHole_01_01	
	Find some mean to descend the hole in the blue room: a rope or a ladder should do!
NiceHole_02_01	
	The rope you found in the cellar should allow a safe descent in the dark hole.
TheMaster	
	The Master
TheMaster_01_01	
	Discover what happened to your friend Benjamin.

EN_032	
	Loup Blanc
EN_033	
	Cochon de Guerre
EN_034	
	Loup Hivernal
EN_035	
	M. Marsh Mellon
EN_036	
	Ninja Rouge

### QuestLog\_fr.txt

RedKey	
	Clé rouge
RedKey_01_01	
	Trouve une clé pour ouvrir la porte mystérieuse.
	Tu as trouvé la clé ; il est temps de l'utiliser et de croiser les doigts.
NiceHole	
	Beau Trou
NiceHole_01_01	
	Trouve un moyen de descendre dans la salle bleue : une corde ou une échelle devrait suffire !
NiceHole_02_01	
	Grâce à la corde trouvée dans la cave, tu devrais pouvoir descendre en toute sécurité dans le trou sombre.
TheMaster	
	Le Maître
TheMaster_01_01	
	Découvre ce qui est arrivé à ton ami Benjamin.

TheMaster_02_01	
	The king and his servants didn't know anything about Benjamin's fate. He's probably fine and happy in the real world while you strive to survive here.
TheMaster_03_01	
	You found Benjamin! He was Dark Eidous' new lieutenant!
TheMaster_04_01	
	You found Benjamin! He was Dark Eidous' new lieutenant!
IronDoor	
	Iron Door
IronDoor_01_01	
	The heavy iron door at the end of the lava stream is locked by a remote mechanism. You should find a way to open it if you want to get out of here!
IronDoor_02_01	
	The noise you heard pulling the lever might have something to do with the locked door on the main floor.
IronDoor_03_01	
	The heavy iron door at the end of the lava stream is locked by a remote mechanism. You should find a way to open it if you want to get out of here!
IronDoor_04_01	
	The heavy iron door at the end of the lava stream is locked by a remote mechanism. You should find a way to open it if you want to get out of here!
IronDoor_05_01	
	The heavy iron door at the end of the lava stream is locked by a remote mechanism. You should find a way to open it if you want to get out of here!

TheMaster_02_01	
	Le roi et ses serviteurs ignorent ce qui est arrivé à Benjamin. Il est sûrement heureux et en bonne santé dans le vrai monde, pendant que tu essaies de survivre ici.
TheMaster_03_01	
	Tu as retrouvé Benjamin ! Il était le nouveau lieutenant de Dark Eidous !
TheMaster_04_01	
	Tu as retrouvé Benjamin ! Il était le nouveau lieutenant de Dark Eidous !
IronDoor	
	Porte en Fer
IronDoor_01_01	
	La lourde porte en fer située au bout de la coulée de lave est verrouillée par un mécanisme à distance. Trouve un moyen de l'ouvrir si tu veux sortir d'ici.
IronDoor_02_01	
	Le bruit que tu as entendu en tirant le levier vient peut-être de la porte fermée au premier étage.
IronDoor_03_01	
	La lourde porte en fer située au bout de la coulée de lave est verrouillée par un mécanisme à distance. Trouve un moyen de l'ouvrir si tu veux sortir d'ici.
IronDoor_04_01	
	La lourde porte en fer située au bout de la coulée de lave est verrouillée par un mécanisme à distance. Trouve un moyen de l'ouvrir si tu veux sortir d'ici.
IronDoor_05_01	
	La lourde porte en fer située au bout de la coulée de lave est verrouillée par un mécanisme à distance. Trouve un moyen de l'ouvrir si tu veux sortir d'ici.

LegendOfZ	
	Legend of Z
LegendOfZ_01_01	
	The king let the evil Orcus kidnap his daughter Zoey. To become real heroes you'll need to reach the wizard's lair and rescue the princess! The people of castle town might have some suggestion for the location of the lair.
LegendOfZ_02_01	
	Rumors in town tell that Orcus created his hideout far to the East. To reach it you need to go South-East and then North.
LegendOfZ_03_01	
	Rumors in town tell that Orcus created his hideout far to the East. To reach it you need to go South-East and then North.
LegendOfZ_04_01	
	Rumors in town tell that Orcus created his hideout far to the East. To reach it you need to go South-East and then North.
LegendOfZ_05_01	
	You reached the entrance to the forest that surrounds Orcus lair. Watch out for orks that dwell the surroundings and find a way into the lair.
LegendOfZ_06_01	
	You made it into Orcus lair. Now it's time to face the mighty guardians that protect the evil wizard.
LegendOfZ_07_01	
	You made it into Orcus lair. Now it's time to face the mighty guardians that protect the evil wizard.
OrcusGate	
	Orcus gate

LegendOfZ	
	Légende du Z
LegendOfZ_01_01	
	Le roi a laissé sa fille Zoé se faire kidnapper par le maléfique Orcus. Pour devenir un véritable Héros, tu dois pénétrer dans le repaire du magicien et sauver la princesse ! Les habitants de Villechâteau savent peut-être où se trouve le repaire.
LegendOfZ_02_01	
	D'après les rumeurs en ville, Orcus a construit sa cachette très à l'est. Pour t'y rendre, tu dois d'abord aller vers le sud-est, puis vers le nord.
LegendOfZ_03_01	
	D'après les rumeurs en ville, Orcus a construit sa cachette très à l'est. Pour t'y rendre, tu dois d'abord aller vers le sud-est, puis vers le nord.
LegendOfZ_04_01	
	D'après les rumeurs en ville, Orcus a construit sa cachette très à l'est. Pour t'y rendre, tu dois d'abord aller vers le sud-est, puis vers le nord.
LegendOfZ_05_01	
	Tu as atteint l'entrée de la forêt qui entoure le repaire d'Orcus. Fais attention aux orques qui habitent dans les alentours et trouve un moyen d'entrer dans le repaire.
LegendOfZ_06_01	
	Tu as pénétré dans le repaire d'Orcus. Il est temps que tu affrontes le puissant gardien qui protège le magicien maléfique.
LegendOfZ_07_01	
	Tu as pénétré dans le repaire d'Orcus. Il est temps que tu affrontes le puissant gardien qui protège le magicien maléfique.
OrcusGate	
	Le portail d'Orcus



OrcusGate_01_01	
	The main gate of Orcus lair is locked. You'll need to find a key or a way around.
OrcusGate_02_01	
	In a cave North-West of Orcus forest entrance you found a merchant. His wares contained a Dungeon Key that may do the trick.
TrialOfTheBiforce	
	Trial of the Biforce
TrialOfTheBiforce_01_01	
	To challenge Orcus and save princess Zoey you need to find the mysterious Biforce.
TrialOfTheBiforce_02_01	
	You have found a Force token; it might be a piece of the key you need to access Orcus room.
TrialOfTheBiforce_03_01	
	You have found the second part of the Biforce; it's time to put an end to Orcus evil deeds!
TrialOfTheBiforce_04_01	
	The Biforce is now repaired and you are ready for the final showdown with Orcus!
YouGotALight	
	You got a light?
YouGotALight_01_01	
	The left corridor from the main room of Orcus lair leads to a dark room. No way to progress further unless you find a source of light.
YouGotALight_02_01	
	In a cave North-West of Orcus forest entrance you found a merchant. His wares contained a magic candle; it may be worth a try.

OrcusGate_01_01	
	Le portail principal du repaire d'Orcus est fermé. Tu dois trouver une clé ou une autre solution.
OrcusGate_02_01	
	Tu as rencontré un marchand dans une grotte au nord-ouest de l'entrée de la forêt. Il vendait une Clé de Donjon qui pourrait t'aider.
TrialOfTheBiforce	
	L'épreuve de la Biforce
TrialOfTheBiforce_01_01	
	Pour pouvoir affronter Orcus et sauver la princesse, tu dois trouver la mystérieuse Biforce.
TrialOfTheBiforce_02_01	
	Tu as trouvé un jeton de Force ; c'est peut-être un morceau de la clé dont tu as besoin pour entrer dans la salle d'Orcus.
TrialOfTheBiforce_03_01	
	Tu as trouvé le second morceau de la Biforce ; il est temps que tu mettes fin aux méfaits du vilain Orcus !
TrialOfTheBiforce_04_01	
	Maintenant que la Biforce est réparée, tu es prêt pour le combat final avec Orcus !
YouGotALight	
	T'as du feu ?
YouGotALight_01_01	
	Le couloir gauche de la salle principale du repaire mène à une pièce sombre. Impossible d'aller plus loin, sauf si tu trouves une source de lumière.
YouGotALight_02_01	
	Tu as rencontré un marchand dans une grotte au nord-ouest de l'entrée de la forêt. Il vendait une bougie magique ; ça pourrait marcher.

ButtonsRoom	
	Buttons Room
ButtonsRoom_01_01	
	In the right wing of Orcus lair you found a locked door. The way to unlock it might be in the surroundings...
ALabInTheDesert	
	A lab in the desert
ALabInTheDesert_01_01	
	The mysterious guy you beat outside the temple was an Unnamed' soldier. He mentioned something about a secret lab in the desert south of here. You should definitely look for it.
ALabInTheDesert_02_01	
	You met Benjamin at Dark Eidous' abandoned lab. You were given the permission to use his Flying Ship to reach Eidous.
ALabInTheDesert_03_01	
	You met Benjamin at Dark Eidous' abandoned lab. You were given the permission to use his Flying Ship to reach Eidous.
ALabInTheDesert_04_01	
	You finally reached Dark Eidous' castle. Time for some explanations!
ALabInTheDesert_05_01	
	You finally reached Dark Eidous' castle. Time for some explanations!
DragonOrbs	
	Dragon Orbs
DragonOrbs_01_01	
	Grandpa Sensei told you about six orbs of power scattered around the continent. Should you be able to gather all of them he will probably teach you an incredible new technique.

ButtonsRoom	
	La Salle des Boutons
ButtonsRoom_01_01	
	Tu as découvert une porte verrouillée dans l'aile droite du repaire. La solution pour la déverrouiller se trouve peut-être dans les environs...
ALabInTheDesert	
	Un labo dans le désert
ALabInTheDesert_01_01	
	Le mec mystérieux que tu as battu devant le temple était un soldat du Sansnom. Il a parlé d'un labo dans le désert au sud d'ici. Tu devrais y aller jeter un coup d'œil.
ALabInTheDesert_02_01	
	Tu as rencontré Benjamin dans le labo abandonné de Dark Eidous. Tu as reçu l'autorisation d'utiliser le Bateau Volant pour rejoindre Eidous.
ALabInTheDesert_03_01	
	Tu as rencontré Benjamin dans le labo abandonné de Dark Eidous. Tu as reçu l'autorisation d'utiliser le Bateau Volant pour rejoindre Eidous.
ALabInTheDesert_04_01	
	Tu as enfin atteint le château de Dark Eidous. Des explications s'imposent !
ALabInTheDesert_05_01	
	Tu as enfin atteint le château de Dark Eidous. Des explications s'imposent !
DragonOrbs	
	Les Dragon Orbes
DragonOrbs_01_01	
	Papy Sensei t'a parlé de six orbes d'énergie dispersés sur le continent. Si tu parviens à tous les rassembler, il pourrait t'enseigner une nouvelle technique incroyable.

DragonOrbs_02_01	
	You gathered all the 6 Orbs just to be told by Granpa that the true meaning of a search is the quest itself. What a waste of time!
Heroes	
	Heroes?
Heroes_01_01	
	You have escaped the siege of Elven Town. Now you need to get back to Castle Town as soon as possible.
Heroes_02_01	
	After a strenuous battle you were taken prisoners on Dark Eidous flying ship. You need to find a way to escape!
Heroes_03_01	
	Mr. Rossi you made a mess! Find a way out of the ship before everything blows up! The captain might have access to a lifeboat or a special escape route.
Heroes_04_01	
	After the terrible fall you find yourself stranded on an unknown and probably dangerous land. You need to find a way to continue your quest!!
LadyOfTheRings	
	Lady of the rings
LadyOfTheRings_01_01	
	The king sent you to recover the four magical rings which will finally grant you the status of Heroes. You have also obtained a pass to cross the western bridge to the elven lands. Your guide Judas will be waiting for you there to reach Death Mountain.
LadyOfTheRings_02_01	
	You reached the path leading to Death mountain. Now you need to follow Judas to the Elven stronghold.

DragonOrbs_02_01	
	Tu as rassemblé les 6 Orbes juste pour que Papy te dise que le vrai sens d'une quête est la quête elle-même. Quelle perte de temps !
Heroes	
	Des Héros ?
Heroes_01_01	
	Tu as échappé au siège de Villelfe. Tu dois maintenant retourner dès que possible à Villechâteau.
Heroes_02_01	
	Après un rude combat, tu as été emprisonné dans le bateau volant de Dark Eidous. Tu dois trouver un moyen de t'y échapper !
Heroes_03_01	
	M. Rossi, vous avez mis le bazar ! Trouve un moyen de sortir du bateau avant que tout n'explose ! Le capitaine a peut-être accès à un canot de sauvetage ou une autre issue de secours.
Heroes_04_01	
	Après cette terrible chute, tu t'es retrouvé sur une terre inconnue et probablement dangereuse. Tu dois trouver un moyen de poursuivre votre quête !!
LadyOfTheRings	
	Dame des anneaux
LadyOfTheRings_01_01	
	Le roi t'a envoyé chercher les quatre anneaux magiques qui te donneront enfin le titre de Héros. Tu as également obtenu un laissez-passer pour traverser le pont d'ouest menant aux terres elfiques. Ton guide Judas t'y attendra pour monter la Montagne de la Mort.
LadyOfTheRings_02_01	
	Tu as atteint le chemin menant à la Montagne de la Mort. Tu dois maintenant suivre Judas jusqu'à la forteresse des Elfes.

LadyOfTheRings_03_01	
	By the entrance of Moriaz you lost track of your guide Judas. You need to find him if you want to reach Elven Town.
LadyOfTheRings_04_01	
	Judas was a spy sent by Dark Eidous! His betrayal didn't come unpunished, but now you are on your own in your quest to find the rings of power. The path to the elven valley must be nearby St.Moriaz town.
LadyOfTheRings_05_01	
	Morning mist can hide many things... Except the Elven Town that's too big. you found this riddle on a statue leading to a tick forest. Maybe some rest and a clear mind may help in solving it.
LadyOfTheRings_06_01	
	While you were sleeping at the inn you were awoken by a loud noise. A mysterious character leading Unnamed army found you! Now you must flee trough the forest and find a shelter.
LadyOfTheRings_07_01	
	You finally made it to Elven Town. It's time to seek the items of power.
LadyOfTheRings_08_01	
	The town is under attack by Unnamed army. The Elven seers has granted you access to the lower floors of the tower. There you should finally find the four rings.

### Sidequests\_eng.txt

Dead or alive?	
	Dead or alive?
My name is Wolf	
	My name is Wolf
Wargiful!	
	Wargiful!

LadyOfTheRings_03_01	
	À l'entrée de Moriaz, tu as perdu la trace de ton guide Judas. Tu dois le retrouver si tu veux atteindre Villelfe.
LadyOfTheRings_04_01	
	Judas était un espion envoyé par Dark Eidous ! Sa trahison n'est pas restée impunie. Tu dois désormais trouver seul les anneaux du pouvoir. Le chemin menant à la vallée elfique ne doit pas se trouver loin de la ville de Saint-Moriaz.
LadyOfTheRings_05_01	
	Dans la brume du matin se cachent de nombreuses choses... Sauf Villelfe, qui est très grand. Tu as trouvé cette énigme sur une statue menant à une forêt épaisse. Un peu de repos et un esprit clair t'aideront peut-être à la résoudre.
LadyOfTheRings_06_01	
	Alors que tu dormais à l'auberge, un énorme bruit t'a réveillé. Un mystérieux personnage à la tête de l'armée du Sansnom t'a trouvé ! Tu dois maintenant fuir à travers la forêt et trouver un abri.
LadyOfTheRings_07_01	
	Tu es enfin arrivé à Elfesville. C'est le moment de chercher les objets de pouvoir.
LadyOfTheRings_08_01	
	La ville se fait attaquer par l'armée du Sansnom. Les voyants elfiques t'ont donné accès aux étages inférieurs de la tour. Tu devrais enfin y trouver les quatre anneaux.

### Sidequests\_fr.txt

Dead or alive?	
	Mort ou vif ?
My name is Wolf	
	Mon nom est Loup
Wargiful!	
	Ouarguatif !



Ex-Orc-ism!	
	Ex-Orc-ism!
Angry Birds!	
	Angry Birds!
Insert Cock joke	
	Insert Cock joke
Winter Collection	
	Winter Collection
Hocus Pocus!	
	Hocus Pocus!
Double Drake	
	Double Drake
Blue Screen	
	Blue Screen
Greedy	
	Greedy
Mamma Mia!	
	Mamma Mia!
Double Dragon	
	Double Dragon

### Vocab\_eng.txt

tagdic_undead	
	Undead
tagdic_wolf	
	Wolf
tagdic_orckin	
	Orckin
tagdic_chicken	
	Chicken

Ex-Orc-ism!	
	Ex-Orc-isme !
Angry Birds!	
	Douze oiseaux en colère !
Insert Cock joke	
	Combat de coqs
Winter Collection	
	Collection Hivernale
Hocus Pocus!	
	Hocus Pocus !
Double Drake	
	Double Drake
Blue Screen	
	Écran Bleu
Greedy	
	Cupide
Mamma Mia!	
	Mamma Mia !
Double Dragon	
	Double Dragon

### Vocab\_fr.txt

tagdic_undead	
	Mort-vivant
tagdic_wolf	
	Loup
tagdic_orckin	
	Orckine
tagdic_chicken	
	Poule

tagdic_spellcaster	
	Sorcier
tagdic_lizard	
	Lézard
tagdic_robot	
	Robot
tagdic_goldemon	
	DémonDor
tagdic_spaghetti	
	Spaghetti
tagdic_dragon	
	Dragon
dmg	
	FOR
skills_equipped	
	Compétences équipées :
start_message	
	Appuie sur Start pour reprendre
item_found	
	Tu as trouvé :
always_active	
	Toujours actif
to_equip	
	{0} {1} pour équiper
to_unequip	
	{0} {1} pour déséquiper
usable_on	
	Utilisable {0} sur {1}
default_costs	
	Par défaut coûte {0} tours et {1} {2} pour lancer

tagdic_spellcaster	
	Sorcier
tagdic_lizard	
	Lézard
tagdic_robot	
	Robot
tagdic_goldemon	
	DémonDor
tagdic_spaghetti	
	Spaghetti
tagdic_dragon	
	Dragon
dmg	
	FOR
skills_equipped	
	Compétences équipées :
start_message	
	Appuie sur Start pour reprendre
item_found	
	Tu as trouvé :
always_active	
	Toujours actif
to_equip	
	{0} {1} pour équiper
to_unequip	
	{0} {1} pour déséquiper
usable_on	
	Utilisable {0} sur {1}
default_costs	
	Par défaut coûte {0} tours et {1} {2} pour lancer

nondefault_costs	
	Costs {0} turns and {1} {2} to cast
damages	
	Damages {0} {1}
stat_damage	
	{0} Damage
heals	
	Heals {0} {1}
variance	
	Variance: {0} %
specials	
	Specials : {0}
removes	
	Removes :
element	
	Element :
effect	
	Effect :
skills	
	Skills :
stun_res	
	Stun Res: {0} %
drops	
	DROPS: {0}
state_resistances	
	STATES RESISTANCES:
elemental_resistances	
	ELEMENTAL RESISTANCES:
NotSet	
	Not-Set

nondefault_costs	
	Par défaut coûte {0} tours et {1} {2} pour lancer
damages	
	Inflige {0} {1}
stat_damage	
	{0} Dégâts
heals	
	Restaure {0} {1}
variance	
	Variation : {0} %
specials	
	Bonus : {0}
removes	
	Guérit :
element	
	Élément :
effect	
	Effet :
skills	
	Compétences :
stun_res	
	Rés. Étourdissement : {0} %
drops	
	BUTINS : {0}
state_resistances	
	RÉSISTANCES AUX ALT. D'ÉTAT :
elemental_resistances	
	RÉSISTANCES ÉLÉMENTAIRES :
NotSet	
	Non défini

None	
	None
AbsorbEffect	
	Absorb effect
GuardsFrom	
	Guards from :
AfterBattles	
	After battles
Consumable	
	Consumable
XPercentYFixedDamage	
	Damages {2}+{1}%{0} every turn
XPercentYFixedHealing	
	Heals {2}+{1}%{0} every turn
OrReceivesDamage	
	or when the character receives damage
CancelsAfterXTurnsYProb	
	Cancels after {0} turns with a {1}% prob
CancelsEveryTurnXProb	
	Is cancelled every turn with a {0}% prob
CancelsAfterXTurns	
	Cancels after {0} turns
LastsUntilRemoved	
	Lasts until removed
restriction	
	Restriction : {0}

None	
	Aucun
AbsorbEffect	
	Effet d'absorption
GuardsFrom	
	Protège contre :
AfterBattles	
	Fins de combat
Consumable	
	Consommable
XPercentYFixedDamage	
	Inflige {2}+{1}%{0} chaque tour
XPercentYFixedHealing	
	Restaure {2}+{1}%{0} chaque tour
OrReceivesDamage	
	ou quand le personnage subit des dégâts
CancelsAfterXTurnsYProb	
	Se dissipe après {0} tours avec {1}% de prob
CancelsEveryTurnXProb	
	Rate chaque tour avec {1}% de prob
CancelsAfterXTurns	
	Se dissipe après {0} tours
LastsUntilRemoved	
	Permanent jusqu'à dissipation
restriction	
	Restriction : {0}



ImmunityTo	
	Immunity to :
PriceIsX	
	Price: {0}
Causes	
	Causes :
BaseDmg	
	Base Dmg: {0}
BaseHeal	
	Base HP healing: {0}
ItemVariance	
	Variance: {0}
AttackForce	
	Attack Force: {0}
SpiritForce	
	Spirit Force: {0}
XRecoveredY	
	{0} recovered: {1}
quest_defeat	
	Defeat {0} {1}
quest_recover	
	Recover {0} {1}
quest_discover	
	Discover {0}
cp	
	Power Points
cp_a	
	PP
ShopBuy	
	Buy

ImmunityTo	
	Immunisé contre :
PriceIsX	
	Prix : {0}
Causes	
	Cause :
BaseDmg	
	Dégâts de base : {0}
BaseHeal	
	Soins de base : {0}
ItemVariance	
	Variation : {0}
AttackForce	
	Force Physique : {0}
SpiritForce	
	Force Mentale : {0}
XRecoveredY	
	{0} a récupéré : {1}
quest_defeat	
	Vaincre {0} {1}
quest_recover	
	Récupérer {0} {1}
quest_discover	
	Explorer {0}
cp	
	Points de Compétence
cp_a	
	PC
ShopBuy	
	Acheter

ShopSell	
	Sell
ShopCancel	
	Cancel
Possession	
	Possession
ExpTotal	
	Current Exp
ExpNext	
	To Next {0}
SaveMessage	
	Save to which file?
LoadMessage	
	Load which file?
PartyName	
	Superfriends
Emerge	
	{0} prepares for combat
Preemptive	
	{0} got the upper hand!
Surprise	
	{0} were surprised!
EscapeStart	
	{0} try to escape ...
EscapeFailur e	
	But they miserably fail!
Victory	
	{0} were victorious!
Defeat	
	{0} were defeated.

ShopSell	
	Vendre
ShopCancel	
	Annuler
Possession	
	En possession
ExpTotal	
	Total d'XP
ExpNext	
	Suivant dans {0}
SaveMessage	
	Sauvegarder dans quel fichier ?
LoadMessage	
	Charger quel fichier ?
PartyName	
	Superamis
Emerge	
	{0} se prépare au combat
Preemptive	
	{0} ont pris l'avantage !
Surprise	
	{0} ont été surpris !
EscapeStart	
	{0} tentent de fuir ...
EscapeFailur e	
	Mais ils échouent lamentablement !
Victory	
	{0} ont gagné !
Defeat	
	{0} ont perdu.

ObtainExp	
	{0} EXP were received
ObtainGold	
	{0} {1} were obtained!
ObtainItem	
	{0} was found
LevelUp	
	{0} is now {1} {2}
ObtainSkill	
	{0} was learned!
DoAttack	
	{0} attacks!
DoGuard	
	{0} is guarding for {1} turns.
DoEscape	
	{0} ran away.
DoWait	
	{0} is waiting.
UseItem	
	{0} uses {1}!
CriticalToEnemy	
	An excellent hit!!
CriticalToActor	
	A painful blow!!
ActorDamage	
	{0} took {2} {1} damage!
ActorLoss	
	{0} lost {2} {1}!
ActorDrain	
	{0} drained {2} {1}!

ObtainExp	
	{0} EXP reçus
ObtainGold	
	{0} {1} obtenus !
ObtainItem	
	{0} trouvé
LevelUp	
	{0} est maintenant {1} {2}
ObtainSkill	
	{0} appris !
DoAttack	
	{0} attaque !
DoGuard	
	{0} se défend pendant {1} tours.
DoEscape	
	{0} a pris la fuite.
DoWait	
	{0} est en attente.
UseItem	
	{0} utilise {1} !
CriticalToEnemy	
	Un joli coup !
CriticalToActor	
	Un coup douloureux !
ActorDamage	
	{0} a pris {2} {1} dégâts !
ActorLoss	
	{0} a perdu {2} {1} !
ActorDrain	
	{0} a drainé {2} {1} !

ActorNoDamage	
	{0} took no damage!
ActorNoHit	
	Miss!
ActorEvasion	
	{0} evaded the attack!
ActorRecovery	
	{0} recovered {2} {1}!
EnemyDamage	
	{0} took {2} {1} damage!
EnemyLoss	
	{0} lost {2} {1}!
EnemyDrain	
	{0} drained {2} {1}!
EnemyNoDamage	
	{0} took no damage!
EnemyNoHit	
	Miss!
EnemyEvasion	
	{0} evaded the attack!
EnemyRecovery	
	{0} recovered {2} {1}!
StatusChange	
	{0} now has {1}.
ActionFailure	
	There was no effect on {0}!
initiative_roll	
	{0} rolls a {1} for the initiative.
powers	
	Powers

ActorNoDamage	
	{0} n'a subi aucun dégât !
ActorNoHit	
	Raté !
ActorEvasion	
	{0} a esquivé l'attaque !
ActorRecovery	
	{0} a récupéré {2} {1} !
EnemyDamage	
	{0} a subi {2} {1} dégâts !
EnemyLoss	
	{0} a perdu {2} {1} !
EnemyDrain	
	{0} a drainé {2} {1} !
EnemyNoDamage	
	{0} n'a subi aucun dégât !
EnemyNoHit	
	Raté !
EnemyEvasion	
	{0} a esquivé l'attaque !
EnemyRecovery	
	{0} a récupéré {2} {1} !
StatusChange	
	{0} est sous l'effet {1}.
ActionFailure	
	{0} n'a pas été affecté !
initiative_roll	
	{0} a fait un jet d'initiative de {1}.
powers	
	Compétences



leader	
	Leader
tactics	
	Tactics
stats	
	Stats
completion	
	Completion
options	
	Options
VictoryItems	
	That's my favorite part of the game!
	Gold, gold, always believe in your soul!
	Where are the magic items?!
	Something new to play with!
VictoryExperience	
	These guys weren't a match for the great Nigel!
	Never mess with the good guys!
	You'll need much more than that to hurt me!
	I'll need to meditate on our tactic flaws
VictoryLevel	
	I'm bi-winning!
	This won't pay me a drink!
	My fists just got stronger!
	My technique is almost perfect.
VictoryQuests	
	We came, we saw, we've kicked their asses!
	Ahoy, and other nautical expressions!
	It's a load of fun!
	Back off men, I'm not a Fruit Ninja!

leader	
	Chef
tactics	
	Tactiques
stats	
	Stats
completion	
	Avancement
options	
	Options
VictoryItems	
	Ma partie préférée du jeu !
	Heigh-ho, heigh-ho, on rentre du boulot !
	Où sont les objets magiques ?!
	Un nouveau joujou !
VictoryExperience	
	Ils n'étaient pas de taille face au grand Nils
	Ne jamais se froter aux gentils !
	Il en faut beaucoup plus pour me blesser.
	J'ai besoin de méditer sur nos failles tactiques.
VictoryLevel	
	Bi-winning !
	C'est même pas assez pour un verre !
	Mes poings sont encore plus forts !
	Ma technique est presque parfaite.
VictoryQuests	
	On est venus, on a vu, on a botté leur cul !
	Oh, oh ! Et autres expressions nautiques !
	C'était une vraie partie de plaisir !
	Reculez, je ne suis pas un Fruit Ninja !

no_item_found	
	Unfortunately no useful item was found
some_item_found	
	Some useful item was found!!
some_gold_found	
	Your party found: {0} {1}
gold_owned	
	Current {1}: {0}
victory_next	
	To level {0}
victory_exp	
	Gains {0} Xp!
victory_ko	
	{0}% K.O. time
levelup_points	
	LevelUP Points
op_help	
	Help
op_skills	
	Powers
op_enemies	
	Enemy
op_items	
	Item
op_weapons	
	Weapon
op_armors	
	Gear
op_states	
	State

no_item_found	
	Malheureusement, tu n'as trouvé rien trouvé d'utile.
some_item_found	
	Tu as trouvé un objet utile !
some_gold_found	
	Ton équipe a trouvé : {0} {1}
gold_owned	
	{1} en possession : {0}
victory_next	
	Niveau suivant : {0}
victory_exp	
	Reçoit {0} Xp !
victory_ko	
	K.O. {0}% du temps
levelup_points	
	Points de Niveau
op_help	
	Aide
op_skills	
	Compétences
op_enemies	
	Ennemi
op_items	
	Objets
op_weapons	
	Armes
op_armors	
	Équipement
op_states	
	État

onopedia	
	Handbooks
easy	
	Chillax
normal	
	Classic
hard	
	Hardcore
inventory	
	Inventory
op_main quests	
	Main Quest
op_side quests	
	Side Quests
op_completed_quests	
	Completed Quests
questlog	
	Journal
credits	
	Credits
tokens	
	Tks
resume	
	Resume
save_game	
	Save Game
xp_plus	
	XP+
bon	
	BON

onepedia	
	Manuel
easy	
	Chill
normal	
	Classique
hard	
	Hardcore
inventory	
	Inventaire
op_main_quests	
	Quête principale
op_side_quests	
	Quêtes secondaires
op_completed_quests	
	Quêtes complétées
questlog	
	Journal
credits	
	Crédits
tokens	
	Tks
resume	
	Reprendre
save_game	
	Sauvegarder
xp_plus	
	XP+
bon	
	BON

res	
	RES
cri	
	CRI
ini	
	SPD
eva	
	EVA
mdmg	
	SPI
Ko	
	{0} is K.O.
new_game	
	New Game
weapon2	
	Weapon 2
agi	
	DEXT
level	
	Level
level_a	
	Lv
save	
	Save
to_title	
	To Title
guard	
	Guard
mp	
	MP

res	
	RES
cri	
	CRI
ini	
	VIT
eva	
	ESQ
mdmg	
	ESP
Ko	
	{0} est K.O.
new_game	
	Nouvelle Partie
weapon2	
	Arme 2
agi	
	DEXT
level	
	Niveau
level_a	
	Lv
save	
	Sauvegarder
to_title	
	Au titre
guard	
	Se défendre
mp	
	PM



mp	
	MP
gold	
	Golz
escape	
	Escape
weapon1	
	Weapon 1
spi	
	CHAR
status	
	Status
armor1	
	Utility
armor2	
	Ring
armor3	
	Armor
armor4	
	Acc.
shutdown	
	Shutdown
skill	
	Skill
hp_a	
	H
fight	
	Fight
def	
	GRIT

gold	
	Golz
escape	
	Fuir
weapon1	
	Arme 1
spi	
	CHAR
status	
	Alt. d'état
armor1	
	Outil
armor2	
	Anneau
armor3	
	Armure
armor4	
	Acc.
shutdown	
	Éteindre
skill	
	Compétence
hp_a	
	V
fight	
	Se battre
def	
	CRAN
equip	
	Équiper

weapon	
	Weap.
continue_	
	Continue
attack	
	Attack
hp	
	HP
game_end	
	Game End
atk	
	MIGHT
cancel	
	Cancel
item	
	Item
mp_a	
	M
elements	
	Bludgeoning
	Piercing
	Slashing
	Fire
	Cold
	Lightning
stats_total	
	Total Stats
stats_episode	
	Episode {0} Stats

weapon	
	Arme
continue_	
	Continuer
attack	
	Attaquer
hp	
	PV
game_end	
	Fin de Partie
atk	
	POUVOIR
cancel	
	Annuler
item	
	Objet
mp_a	
	M
elements	
	Contondant
	Perforant
	Tranchant
	Feu
	Glace
	Foudre
stats_total	
	Stats totales
stats_episo de	
	Épisode {0} Stats

stats_level	
	Level {0} Stats
cast	
	Lancer
quest_overall	
	En général
help_to_use_an_item	
	Pour utiliser un objet, sélectionne-le et {0} sur ta cible.
help_to Equip_a_weapon	
	Pour équiper/déséquiper une arme, sélectionne-la et {0} deux fois.
help_to Equip_gear	
	Pour équiper/déséquiper une arme, sélectionne-la et {0} deux fois.
help_to Use_a_healing	
	Pour utiliser un sort de soin, sélectionne-le et choisis ta cible.
help_to Equip_a_power	
	Pour équiper/déséquiper une compétence, sélectionne-la et {0} deux fois.
help_to Equip_utility	
	Pour équiper/déséquiper un outil, sélectionne-le et {0} deux fois.
help_to Equip_ring	
	Pour équiper/déséquiper un anneau, sélectionne-le et {0} deux fois.
help_to Equip_armor	
	Pour équiper/déséquiper une armure, sélectionne-la et {0} deux fois.

stats_level	
	Level {0} Stats
cast	
	Lancer
quest_overall	
	En général
help_to_use_an_item	
	Pour utiliser un objet, sélectionne-le et {0} sur ta cible.
help_to Equip_a_weapon	
	Pour équiper/déséquiper une arme, sélectionne-la et {0} deux fois.
help_to Equip_gear	
	Pour équiper/déséquiper une arme, sélectionne-la et {0} deux fois.
help_to Use_a_healing	
	Pour utiliser un sort de soin, sélectionne-le et choisis ta cible.
help_to Equip_a_power	
	Pour équiper/déséquiper une compétence, sélectionne-la et {0} deux fois.
help_to Equip_utility	
	Pour équiper/déséquiper un outil, sélectionne-le et {0} deux fois.
help_to Equip_ring	
	Pour équiper/déséquiper un anneau, sélectionne-le et {0} deux fois.
help_to Equip_armor	
	Pour équiper/déséquiper une armure, sélectionne-la et {0} deux fois.

help_to_equip_accessory	
	To equip/unequip an accessory select it and {0} twice.
help_key_items	
	Here you can find key items for your adventure.
inventory_categories	
	Food
	Weapons
	Gear
	Misc
	Utilities
	Rings
	Armors
	Accessories
Scopes	
	None
	One opponent
	All enemies
	One opponent dual
	One random opponent
	2 random opponents
	3 random opponents
	One ally
	All allies
	One ally (dead)
	All allies (dead)
	The user
occasions	
	Always

help_to_equip_accessory	
	Pour équiper/déséquiper un accessoire, sélectionne-le et {0} deux fois.
help_key_items	
	Tu trouveras ici les objets clés pour ton aventure.
inventory_categories	
	Nourriture
	Armes
	Équipement
	Autres
	Outils
	Anneaux
	Armures
	Accessoires
Scopes	
	Aucun
	Un ennemi
	Tous les ennemis
	Un ennemi 2 fois
	Un ennemi au hasard
	2 ennemis au hasard
	3 ennemis au hasard
	Un allié
	Tous les alliés
	Un allié (mort)
	Tous les alliés (mort)
	L'utilisateur
occasions	
	Toujours



Only in battle	
	Only from menu
	Never
stateRestrictions	
	None
	Cannot use skills
	Always attacks enemies
	Always attacks allies
	Can't move
	Can't move or evade
elementRanks	
	(None)
	Very Weak
	Weak
	Def
	Resistant
	Immune
	Absorbs
stateRanks	
	(None)
	Very Weak
	Weak
	Def
	Resistant
	Very Resistant
	Immune
stat_names_single	
	Damage dealt
	Damage healed
	Total
	Hate generated

	Seulement en combat
	Seulement depuis le menu
	Jamais
stateRestrictions	
	Aucun
	Compétences inutilisables
	Attaque toujours les ennemis
	Attaque toujours les alliés
	Ne peut pas bouger
	Ne peut pas bouger ou fuir
elementRanks	
	(Aucun)
	Très faible
	Faible
	Déf
	Résistant
	Immunisé
	Absorbe
stateRanks	
	(Aucun)
	Très faible
	Faible
	Déf
	Résistant
	Très résistant
	Immunisé
stat_names_single	
	Dégâts infligés
	Soins prodigués
	Total
	Rage générée

	Enemies Killed
	Mates resurrected
	Guards executed
	Attacks executed
	Items used
	Skills used
	Actions executed
	K.O. time
	Damage taken
	Incapacitated
	Statuses inflicted
	Statuses received
	Max status stack
	Statuses removed
	Mp dmg. inflicted
	Mp dmg. received
	Mana healed
	Mana spent
stat_names_team	
	Damage dealt
	Damage healed
	Total
	Hate generated
	Enemies Killed
	Mates resurrected
	Guards executed
	Attacks executed
	Items used in battle
	Skills used in battle
	Actions executed
	K.O. time

	Ennemis tués
	Potes ressuscités
	Défenses exécutées
	Attaques exécutées
	Objets utilisés
	Compétences utilisées
	Actions effectuées
	Temps K.O.
	Dégâts reçus
	Paralysé
	Alt. d'état infligées
	Alt. d'état subies
	Nombre max d'alt. d'état
	Alt. d'état dissipées
	Dmg PM infligés
	Dmg PM reçus
	Mana restaurée
	Mana dépensée
stat_names_team	
	Dégâts infligés
	Soins prodigués
	Total
	Rage générée
	Ennemis tués
	Amis ressuscités
	Défenses exécutées
	Attaques exécutées
	Objets utilisés
	Compétences utilisées
	Actions effectuées
	Temps K.O.

	Damage taken
	Incapacitated
	Statuses inflicted
	Statuses received
	Max status stack
	Statuses removed
	Mp dmg. inflicted
	Mp dmg. received
	Mp healed
	Mp spent
	Gold earned
	Gold spent
	Items gained
	Items used in map
	Skills learnt
	Skills used in map
	Steps made
	Battles
	Battles won
	Battles fled
	Time exploring
	Time battling
	Time shopping
	Time managing
help_formation	
	UP-DOWN to choose formation or LEFT-RIGHT to choose battle position
help_formation_bis	
	{0} to select a Hero or LEFT-RIGHT to choose battle position

	Dégâts reçus
	Paralysé
	Alt. d'état infligées
	Alt. d'état subies
	Nombre max d'alt. d'état
	Alt. d'état dissipées
	Dmg PM infligés
	Dmg PM reçus
	Mana restaurées
	Mana dépensées
	Ors reçus
	Ors reçus
	Objets reçus
	Objets utilisés sur la carte
	Compétences apprises
	Compétences utilisées sur la carte
	Pas effectués
	Combats
	Combats gagnés
	Combats fuis
	Temps d'exploration
	Temps de combat
	Temps de shopping
	Temps de gestion
help_formation	
	HAUT-BAS pour choisir une formation ou GAUCHE-DROITE pour choisir une position de combat
help_formation_bis	
	{0} pour sélectionner un Héros ou GAUCHE-DROITE pour choisir une position de combat

state_no_more	
	{0} has no longer {1}.
state_has_still	
	{0} has still {1}.
options_helps	
	LEFT/RIGHT to adjust the Music Volume
	LEFT/RIGHT to adjust the Sound Volume
	LEFT/RIGHT to adjust battle difficulty (enemy damage, hp, mp and critical chance)
	LEFT/RIGHT to change Default Font
	LEFT/RIGHT to change Font Color
	LEFT/RIGHT to change Border Color
	LEFT/RIGHT to change Top Window Color
	LEFT/RIGHT to change Bottom Window Color
	<Action> to switch between FULLSCREEN/HD
	LEFT/RIGHT to change the Battle Pointer
	LEFT/RIGHT to set the analog sticks sensibility
	<Action> to the storage device for saving and loading games
	<Action> to undo last changes
	<Action> to reset default values
	<Action> to return to game after saving changes
options_names	
	Music Volume
	Sound Volume
	Difficulty
	Font
	Font Color
	Border Color
	Window Top Color

state_no_more	
	{0} n'a plus {1}.
state_has_still	
	{0} a toujours {1}.
options_helps	
	LEFT/RIGHT pour ajuster le Volume de la Musique
	LEFT/RIGHT pour ajuster le Volume du Son
	LEFT/RIGHT pour ajuster la difficulté des combats (dégâts des ennemis, pv, pm et coups critiques)
	LEFT/RIGHT pour changer la Couleur par Défaut
	LEFT/RIGHT pour changer la Couleur de la Police
	LEFT/RIGHT pour changer la Couleur des Bords
	LEFT/RIGHT pour changer la Couleur de la Fenêtre du Haut
	LEFT/RIGHT pour changer la Couleur de la Fenêtre du Bas
	<Action> pour passer entre PLEIN ÉCRAN/HD
	LEFT/RIGHT pour changer le Curseur de Combat
	LEFT/RIGHT pour fixer la sensibilité des sticks analogues
	<Action> dans l'Appareil de stockage pour sauvegarder et charger des parties
	<Action> pour annuler la dernière modification
	<Action> pour rétablir les valeurs par défaut
	<Action> pour revenir dans le jeu après avoir sauvegardé les modifications
options_names	
	Musique (Volume)
	Son (Volume)
	Difficulté
	Police
	Police (Couleur)
	Bords (Couleur)
	Fenêtre du Haut (Couleur)



	Window Bottom Color
	Fullscreen
	Battle Pointer
	Analog sensibility
	Change storage Device
	Undo
	Reset
	Save & Resume
@false	
	false
@true	
	true
ShopConfirm	
	Are you sure?
ShopFor	
	for
Yes	
	Yes
No	
	No
_press	
	press
_Right_TAP	
	Right TAP
_Press	
	Press
_right_TAP	
	right TAP
_Hold	
	Hold

	Fenêtre du bas (Couleur)
	Plein Écran
	Curseur de Combat
	Sensibilité de l'Analogue
	Modifier l'Appareil de stockage
	Annuler
	Rétablir
	Sauvegarder & Reprendre
@false	
	faux
@true	
	vrai
ShopConfirm	
	Es-tu sûr ?
ShopFor	
	pour
Yes	
	Oui
No	
	Non
_press	
	appuie sur
_Right_TAP	
_Press	
	Appuie sur
_right_TAP	
_Hold	
	Maintiens

_Use_Left_Analog	
	Use Left Stick
_Use_Arrow_Keys	
	Use Arrow Keys
_Drag_left	
	Drag on the Left half
_Shift	
	SHIFT
_Drag_right_right	
	Drag Left on the Right half
help	
	Help
privacy_title	
	Privacy Statement
created	
	Created
dateFormat	
	{1}/{0}/{2} {3}:{4:00}
import_saved_games	
	Import saved games
export_saved_games	
	Export saved games
ShareTitleW8	
	Export your saved games
ShareDescriptionW8	
	Will send your saved games to your favorite file sharing app, like Skydrive or a compatible Dropbox client (see 8FilesInABox for instance)

_Use_Left_Analog	
	Utilise le Joystick Gauche
_Use_Arrow_Keys	
	Utilise les Touches Directionnelles
_Drag_left	
_Shift	
	MAJ
_Drag_right_right	
help	
	Aide
privacy_title	
	Déclaration de confidentialité
created	
	Crée le
dateFormat	
	{0}/{1}/{2} {3}:{4:00}
import_saved_games	
	Importer des sauvegardes
export_saved_games	
	Exporter des sauvegardes
ShareTitleW8	
	Exporter tes sauvegardes
ShareDescriptionW8	
	Tes sauvegardes seront envoyées à ton app de partage de fichiers préférée, telle que Skydrive ou un client compatible de Dropbox (voir 8FilesInABox)

IncreaseSizeToPlay	
	Doom & Destiny's\nawesomeness\ndoesn't fit\nthis window\nplease increase\nwindow size\nto play.
W8AcquiringLicense	
	Buying the full license...
W8LicenseAcquired	
	You successfully upgraded your app to the fully-licensed version.
W8LicenseStillTrial	
	You still have a trial license for this app.
W8LicenseUpgradeFail	
	The upgrade transaction failed. You still have a trial license for this app.
W8LicenseAlreadyOwned	
	You already bought this app and have a fully-licensed version.
extra	
	Extra
save_and_continue	
	Save and continue
restore_defaults	
	Restore defaults
press_a_button_to_assign_to	
	Press a Button to assign to
silent_mode	
	Silent Mode
key_configuration	
	Key configuration

IncreaseSizeToPlay	
	Doom & Destiny\nest beaucoup trop\ngénial pour entrer\ndans cette fenêtre.\nAgrandis\nla fenêtre\npour jouer.
W8AcquiringLicense	
	Achat de la licence complète...
W8LicenseAcquired	
	Ton app a été mis à jour avec succès vers une licence complète.
W8LicenseStillTrial	
	Ton app est toujours sous une licence d'essai.
W8LicenseUpgradeFail	
	La mise à jour a échoué. Ton app est toujours sous une licence d'essai.
W8LicenseAlreadyOwned	
	Ton app est déjà sous une licence complète.
extra	
	Extra
save_and_continue	
	Sauvegarder et reprendre
restore_defaults	
	Rétablir par défaut
press_a_button_to_assign_to	
	Appuie sur une Touche pour l'assigner à
silent_mode	
	Mode Silencieux
key_configuration	
	Configurations des Touches

could_file_management	
	Cloud file management
performances	
	Performances
advanced_settings	
	Adv. Settings
downloading_saves_to_device	
	Downloading Saves to Device:
uploading_saves	
	Uploading saves:
cloud_error	
	Error:
downloading	
	Downloading...
uploading	
	Uploading...
cleaning_up	
	Cleaning up...
extracting_files	
	Extracting Files...
cloud_completed	
	Completed!
compressing	
	Compressing...
no_saved_games_found_to_upload	
	No saved games found to upload

could_file_management	
	Gestion des fichiers en ligne
performances	
	Performances
advanced_settings	
	Paramètres Avancés
downloading_saves_to_device	
	Télécharger les Sauvegardes vers l'Appareil :
uploading_saves	
	Mettre en ligne les sauvegardes :
cloud_error	
	Erreur :
downloading	
	Téléchargement...
uploading	
	Mise en ligne...
cleaning_up	
	Nettoyage...
extracting_files	
	Extraction des Fichiers...
cloud_completed	
	Terminée !
compressing	
	Compression...
no_saved_games_found_to_upload	
	Aucune sauvegarde trouvée à mettre en ligne



press_a_key_to_assign_to	
	Press a key to assign to
gamepad	
	Gamepad
keyboard	
	Keyboard
skydrive_not_reachable	
	Cloud service could not be reached, either your device is offline or service is down. Please try again later.
save_to_cloud	
	Save to Cloud
save_to_device	
	Save to Device
login_to_	
	Login to Skydrive
create_cloud_account	
	Create {0} Account
unable_to_connect_to_account	
	We were unable to connect to the cloud service, please check that you are connected to the internet and that you have completed the login process before returning to the game.
login_timeout	
	Login timed out...
logging_in	
	Logging in...
completed	
	Completed:

press_a_key_to_assign_to	
	Appuie sur une Touche pour l'assigner à
gamepad	
	Manette
keyboard	
	Clavier
skydrive_not_reachable	
	Le service Cloud est inaccessible. Soit ton appareil est déconnecté, soit le service est indisponible. Réessaie plus tard.
save_to_cloud	
	Sauvegarder vers Cloud
save_to_device	
	Sauvegarder vers l'Appareil
login_to_	
	Se connecter à Skydrive
create_cloud_account	
	Créer {0} Compte
unable_to_connect_to_account	
	La connexion au service cloud n'a pas pu être établie. Vérifie que ta connexion à internet et ton processus d'identification avant de revenir sur le jeu.
login_timeout	
	Connexion interrompue...
logging_in	
	Connexion...
completed	
	Réussie :

story	
	Story:
side_quests	
	Side quests:
secrets	
	Secrets:
guard_duration	
	Duration ?
language	
	Language
automatic	
	Automatic
apply	
	Apply
notifications	
	Notifications

### Miscellanea\_eng.txt

The story we are about to tell is fictionary.
All characters and events appearing
in this work are fictitious.
Any resemblance to real persons, living or
un-dead, is purely coincidental.
...purely coincidental.
PLAYING WITH YOUR GAMEPAD
PLAYING WITH YOUR KEYBOARD
TURBO
(in battle)
MINI-MAP
(only in world view)
FAST EQUIP
(PAGE UP and PAGE DOWN)

Story	
	Histoire :
side_quests	
	Quêtes secondaires :
secrets	
	Secrets :
guard_duration	
	Durée ?
language	
	Langue
automatic	
	Automatique
apply	
	Appliquer
notifications	
	Notifications

### Miscellanea\_fr.txt

L'histoire que nous allons vous raconter est fictionnelle.
Les personnages et les situations de ce récit
sont purement fictifs.
Toute ressemblance avec des personnes ou des situations existantes
ou ayant existé ne saurait être que fortuite.
...QUE fortuite.
JOUE AVEC UNE MANETTE
JOUE AVEC UN CLAVIER
TURBO
(en combat)
MINI-CARTE
(seulement en mode exploration)
VITE ÉQUIPER
(PAGE SUIVANTE et PAGE PRÉCÉDENTE)

MOVE
NAVIGATE MENU
HELP
PAUSE
WALK
MENU
CANCEL
USE or ACCEPT
LEFT SIDE OF THE SCREEN
EXPLORATION:
TOUCH AND SLIDE
TO MOVE CHARACTER
BATTLE and MENU:
TO MOVE CURSOR
WATCH A MOVIE TO LEARN THE CONTROLS
RIGHT SIDE OF THE SCREEN
EXPLORATION:
TAP TO INTERACT
SLIDE
LEFT FOR MENU
UP FOR INVENTORY
RIGHT TO WALK
DOWN FOR POWERS
BATTLE and MENU:
TAP TO CONFIRM
SLIDE LEFT TO CANCEL/GO BACK
SLIDE UP AND DOWN TO MOVE THE CURSOR UP/DOWN ONE PAGE

SE DÉPLACER
MENU DE NAVIGATION
AIDE
PAUSE
MARCHER
MENU
ANNULER
UTILISER ou ACCEPTER
PARTIE GAUCHE DE L'ÉCRAN
EXPLORATION :
SÉLECTIONNE ET DÉFILE
POUR DÉPLACER LE PERSONNAGE
COMBAT et MENU :
POUR DÉPLACER LE CURSEUR
VISIONNE UN FILM POUR APPRENDRE LES TOUCHES
CÔTÉ DROIT DE L'ÉCRAN
EXPLORATION :
TOUCHE POUR INTERAGIR
DÉFILE
VERS LA GAUCHE POUR LE MENU
VERS LE HAUT POUR L'INVENTAIRE
VERS LA DROITE POUR MARCHER
VERS LE BAS POUR LES POUVOIRS
COMBAT et MENU :
TOUCHE POUR CONFIRMER
DÉFILE VERS LA GAUCHE POUR ANNULER/RETOURNER
DÉFILE VERS LE HAUT OU LE BAS POUR DÉPLACER LE CURSEUR

## HelpPages\_eng

[TITLE]MOVEMENT
[BODY]Use the Move buttons to move your team.
You can't move diagonally, sorry.
Hold <Run> to change move speed.
In some dangerous places, while you walk, you can be attacked by monsters.
In others places, monsters can be spotted walking on the map; if you touch them or they hit you, you'll have to fight them.
Sometime traps might be hidden on the floor: if the first character of the team activates the trap, all the team will be damaged.
[TITLE]INTERACTION
[BODY]Press Action to interact with the environment and talk to people.
Treasure chests, cupboards and wardrobes contain items useful for your adventure. Sometimes, these items are not hidden in chest, but simply placed on tables or on the ground.
People are willing to share information and tips with you, so you might want to talk to them sometimes.
In towns, look for shops where you can buy better equipment and food for your quest.
Characters with a "light bulb" balloon are trainers who can teach you new Powers.
[TITLE]BATTLE
[BODY]In the Battle Screen Heroes and enemies face each other politely in the middle of the screen.
Each strike reduces the Health Points (HP) of a certain number. When the HP of a character reaches 0, he is Knocked Out.
Heroes win when all the foes are beaten.
Heroes will lose if all the party is Knocked Out.
If Heroes win, they are rewarded with Experience Points, Golz (the currency in the game) and occasionally, items.

## HelpPages\_fr

[TITLE]MOUVEMENT
[BODY]Utilise les touches de Déplacement pour déplacer ton équipe.
Tu ne peux pas te déplacer en diagonale, désolé.
Maintiens <Courir> pour changer ta vitesse de déplacement.
Dans certains lieux dangereux, lorsque tu marches, tu peux être attaqué par des monstres.
Dans d'autres endroits, tu peux voir des monstres se déplacer sur la carte ; si tu les touches ou s'ils te frappent, tu devras les affronter.
Des pièges sont cachés parfois sur le sol : si le premier personnage de ton équipe active le piège, toute l'équipe subira des dégâts.
[TITLE]INTERACTION
[BODY]Appuie sur Action pour interagir avec ton environnement ou pour parler avec les habitants.
Les coffres aux trésors, placards et armoires contiennent des objets utiles pour ton aventure. Ces objets sont parfois visibles sur des tables ou sur le sol.
Les habitants sont prêts à te donner des informations et des conseils. N'hésite pas à leur parler de temps à autre.
En ville, cherche des magasins où tu peux acheter de meilleurs équipements et de la nourriture pour ta quête.
Les personnages avec une « ampoule » au-dessus de leur tête t'apprendront de nouvelles Compétences.
[TITLE]COMBAT
[BODY]Dans l'écran de combat, les Héros et les ennemis s'affrontent poliment au milieu de l'écran.
Chaque frappe diminue d'un certain nombre les Points de Vie (PV). Lorsque les PV d'un personnage atteignent 0, il est mis à terre.
Les Héros gagnent lorsque tous les ennemis ont été vaincus.
Les Héros perdent si toute l'équipe a été mise à terre.
Si les Héros gagnent, ils reçoivent des Points d'Expérience, des Orz (la monnaie dans le jeu) et parfois des objets.



All Knocked Out characters are revived to 1 HP at the end of combat, but they will gain only a portion of the Experience.

#### [TITLE]BATTLE LINE

[BODY]At the top of the screen the Battle Line shows the right to left order in which each character will act.

The first to the right is the active character and can act in combat.

Each action costs Turns. When the character acts, he will be pushed back in the line for a number of steps equal to the cost of the action.

Then the next character in the line will become the active character and so on.

#### [TITLE]ACTIONS

[BODY]When one of the Heroes is the active character, the player can chose among four actions: Attack, Skill, Guard and Item.

A high score of Speed will reduce the number of turns required for the action.

A character with high Speed will then act more frequently in battle. A prevision of your next turn will appear on the battle line depending on the standard cost of the highlighted action.

#### [TITLE]ATTACK

[BODY]The attack costs 26 turns regardless of the weapon you are wielding.

To strike an enemy with a simple attack highlight the Attack option and confirm your target.

If you feel like invincible you can automatically engage an attack by holding the Left Trigger.

The damage of the base attack depends entirely on the Strength of the Hero.

Weapons increase this value greatly so remember to equip them at once.

#### [TITLE]SKILL

[BODY]Every skill has a different cost in turns (average cost is 29 turns).

The Hero can select and use one of his special attacks (Skill) to do more damage, weaken an opponent or power up your team.

Tous les Héros à terre revivent avec 1 PV à la fin du combat et ne gagnent qu'une partie de l'Expérience.
[TITLE]JAUGE D'ACTION
[BODY]En haut de l'écran, la Jauge d'action montre l'ordre, de droite à gauche, dans lequel chaque personnage va effectuer une action.
Le premier de la droite est le personnage actif qui peut effectuer une action en combat.
Chaque action coûte des Tours. Lorsque le personnage effectuera une action, il reculera sur la ligne un nombre de pas égal au coût de l'action.
Ensuite, le personnage suivant deviendra le personnage actif et ainsi de suite.
[TITLE]ACTIONS
[BODY]Lorsque l'un des Héros devient le personnage actif, le joueur peut choisir entre quatre actions : Attaque, Compétences, Défense et Objets.
Un score élevé de Vitesse réduira le nombre de tours nécessaire pour l'action.
Un personnage ayant une Vitesse élevée effectuera alors une action plus souvent en combat. Une visualisation de ton prochain tour apparaîtra sur la jauge d'action suivant le coût de base de l'action sélectionnée.
[TITLE]ATTAQUE
[BODY]Chaque attaque coûte 26 tours, peu importe l'arme équipée.
Pour donner un coup à l'ennemi, sélectionne l'option Attaque et confirme ta cible.
Si tu te sens invincible, tu peux lancer automatiquement une attaque en maintenant la Gâchette gauche.
Les dégâts de l'attaque de base dépendent entièrement de la Force du Héros.
Les armes augmentent fortement cette caractéristique, n'oublie donc pas de les équiper.
[TITLE]COMPÉTENCES
[BODY]Le coût en tours diffère pour chaque compétence (le coût moyen est de 29 tours).
Le Héros peut sélectionner et utiliser une de ses attaques spéciales (Compétence) pour infliger plus de dégâts, affaiblir un adversaire ou renforcer ton équipe.

These Powers are not free and require a certain number of Mana Points (MP) to be cast.

Depending on the nature of the Skill its effectiveness could be based on the caster Spirit or Strength.

As a general rule, magic spells are use Spirit while special attacks rely on the Strength score to deal more damage.

#### [TITLE]GUARD

[BODY]Guarding is a fast action that requires a variable amount of turns.

The Hero adopts a defensive stance. He will not act, but all the damage received until next round will be halved.

Guarding is extremely effective after the Hero has dealt/healed a lot of damage as the enemy is likely to retaliate.

#### [TITLE]ITEM

[BODY]Using an item is a slow action that in general requires 26 turns.

You can use food and potions to heal yourself or your companions.

Some special items (like "One Up") are even able to heal K.O. Heroes while in battle.

#### [TITLE]ABILITIES

[BODY]Each Hero is characterized by four Abilities: Might, Charisma, Dexterity and Grit.

#### [TITLE]MIGHT

[BODY]MIGHT represents the physical power of the Hero.

It's the base stat for the Health Points and Strength.

Health Points (HP) represent Hero's vitality. Each hit he gets will reduce this score. If it reaches 0, the Hero is Knocked Out. Food and healing spells restore HP, but a Hero can't have more Health Points then his maximum.

Strength represents how much damage a Hero can do with a standard attack or a physical special attack.

#### [TITLE]CHARISMA

[BODY]CHARISMA represents how much personality a character has.

It's the base stat for the Mana Points and Spirit.

Ces Compétences ne sont pas gratuites et nécessitent un certain nombre de Points de Mana (PM) pour être lancées.
Suivant la nature de la Compétence, son efficacité pourrait dépendre de l'attribut Esprit ou Force.
En règle générale, les sorts magiques dépendent de l'Esprit, alors que les attaques spéciales reposent sur le score de la Force pour infliger plus de dégâts.
[TITLE]DÉFENSE
[BODY]Se défendre est une action rapide qui nécessite un nombre variable de tours.
Le Héros adopte une position défensive. Il n'effectuera pas d'action, mais tous les dégâts reçus jusqu'à la prochaine manche seront réduits de moitié.
Se défendre après avoir infligé beaucoup de dégâts ou récupéré beaucoup de vie est très efficace, car l'ennemi pourrait riposter
[TITLE]OBJETS
[BODY]Utiliser un objet est une action lente qui, en général, coûte 26 tours.
Tu peux utiliser de la nourriture ou des potions pour te soigner ou soigner tes compagnons.
Certains objets spéciaux (comme « Second Souffle ») raniment même des Héros K.O. en combat.
[TITLE]ATTRIBUTS
[BODY]Chaque Héros possède quatre Attributs : Pouvoir, Charisme, Dextérité et Cran.
[TITLE]POUVOIR
[BODY]POUVOIR correspond à la puissance physique du Héro.
C'est la stat de base pour les Points de Vie et la Force.
Les Points de Vie (PV) correspondent à la vitalité du Héros. Chaque coup qu'il prend réduit ce score. S'il atteint 0, le Héros est mis à terre. La nourriture et les sorts de soin restaurent des PV, mais les Points de Vie maximum d'un Héros ne peuvent pas être dépassés.
Force correspond au nombre de dégâts qu'un Héros peut infliger avec une attaque ou une attaque physique spéciales de base.
[TITLE]CHARISME
[BODY]CHARISME correspond à la personnalité d'un personnage.
C'est la stat de base pour les Points de Mana et de l'Esprit.

Mana Points (MP) are used by the Hero to activate special attacks (Powers). Each use of a Power consumes some of these points. If a Hero hasn't got enough MP to activate a Power, he simply can't use it. Drinking and resting refills this pool.

Spirit is used to calculate the damage of a lot of special attacks (Powers). The higher is this score, the more damage these Powers will do. Be aware that not every Power uses Spirit.

#### [TITLE]DEXTERITY

[BODY]DEXTERITY measures Hero's agility and reflexes.

It's the base stat for Evasion and Speed.

Evasion represents the chance of dodging an attack or a skill, taking no damage.

Evasion also reduces the chance to being hit by a critical strike.

It's a percentage number, so 5 means 5%.

Speed helps acting first during the first round of battle.

It also reduces the number of turns required by actions.

Every 5 points of Speed 1 turn is deducted from the action cost. When Speed gets higher the reduction in turns is slower

but the relative advantage remains the same.

If you speed is lower than 10 your actions will cost more turns than normal.

#### [TITLE]GRIT

[BODY]GRIT represents Hero's boldness and courage.

Every time a Hero gets Experience Points, they are increased by a percentage equal to the Grit score.

Grit is also the base stat for Resistance and Critical.

Resistance helps avoid and recover from negative statuses such as Poisoning, Confusion, Str Down etc.

An high score in Resistance also helps maintaining powerups longer.

Critical represents the chance of doubling damage with an Attack or Power and reduces the chance for an enemy to Evade.

Les Points de Mana (PM) permettent au Héros d'effectuer des attaques spéciales (Compétences). Utiliser une Compétence consomme des PM. Si un Héros n'a pas assez de PM pour utiliser une Compétence, il ne peut pas l'utiliser. Boire et se reposer permet de les restaurer.
Esprit permet de calculer les dégâts des attaques spéciales (Compétences). Plus ce score est élevé, plus ces Compétences infligeront de dégâts. Sache que toutes les Compétences n'utilisent pas l'Esprit.
[TITLE]DEXTÉRITÉ
[BODY]DEXTERITE mesure l'agilité et les réflexes du Héros.
C'est la stat de base pour l'Esquive et la Vitesse.
Esquive correspond aux chances d'éviter une attaque ou une compétence, et ainsi tout dégât.
Esquive réduit également les chances de recevoir un coup critique.
C'est un pourcentage : 5 signifie donc 5 %.
Vitesse permet d'effectuer une action en premier durant la première manche du combat.
Elle réduit également le nombre de tours nécessaire pour une action.
Tous les 5 points de Vitesse, 1 tour est déduit du coût de l'action. Plus la Vitesse est élevée, moins le coût en tours est grand.
Cependant, l'avantage reste le même.
Si ta vitesse est plus petite que 10, tes actions coûteront plus de tours que la normale.
[TITLE]CRAN
[BODY]CRAN correspond à l'audace et au courage du Héros.
Chaque fois qu'un Héros reçoit des Points d'Expérience, ils sont augmentés d'un pourcentage égal au score de Cran.
Cran est également la stat de base pour Résistance et Critique.
Résistance permet d'éviter les altérations d'état telles que Poison, Confusion, FOR diminuée... et de s'en remettre.
Un score élevé en Résistance permet également de prolonger les augmentations de stat.
Critique correspond aux chances de doubler les dégâts infligés avec une Attaque ou une Compétence et réduit les chances pour un ennemi d'esquiver.

## [TITLE]LEVEL UP

[BODY]When a Hero earns enough Experience Points, he gains a level, becoming stronger.

When this happens, he is completely healed and gets 3 points to add to his abilities.

Ability scores are also important to get Power Points.

## [TITLE]POWER POINTS

[BODY]When an ability hits 15, 21, 28, 36, etc. the character is granted an extra Power Point.

These points act as slots for equipping special skills or Powers.

Players can equip and unequip Powers from the Power menu section.

A Hero can learn an infinite number of Powers, but only those which are equipped will be available in battle.

Each Power has an equipping cost expressed by a number and the word PP (Power Point); for example, Magic Missile costs 1PP while Inferno costs 2PP

There are two kinds of Powers: Active and Passive.

## [TITLE]ACTIVE/PASSIVE

[BODY]Active Powers are special actions that require MP to be used; magic spells (like Magic Missile, Heal Bruise and Fire Ball) and extraordinary attack (like Power Attack, Sneak Attack and Sweep the Leg) are Active Powers.

Passive Powers are always effective (provided you equip them); they usually modify Hero's stats like pieces of equipment.

## [TITLE]TACTICS

[BODY]Players can change the party approach to battle from the Tactics voice in the Menu section.

Placing a Hero on the top position will make him the team leader. The leader and the other Heroes can be placed in front line, back line or neutral position.

While in front or rear line, Heroes receive a Bonus and Malus depending on position and current Leader.

[TITLE]MONTER DE NIVEAU
[BODY]Quand un Héros reçoit suffisamment de Points d'Expérience, il monte d'un niveau et devient plus fort.
Si ça se produit, il récupère toute sa vie et gagne 3 points qu'il peut ajouter à ces attributs.
Les Scores de capacité sont également importants pour obtenir des Points de Compétence.
[TITLE]POINTS DE COMPÉTENCE
[BODY]Lorsqu'un attribut atteint 15, 21, 28,36, etc. le personnage gagne un Point de Compétence supplémentaire.
Ces points servent d'emplacements pour équiper des attaques spéciales ou des Compétences.
Le joueur peut équiper ou déséquiper les Compétences depuis la section Compétence du Menu.
Un Héros peut apprendre une infinité de Compétences, mais seules celles qui ont été équipées seront disponibles en combat.
Chaque Compétence a un coût en PC (Point de Compétence) pour être équipée ; par exemple, Missile Magique coûte 1 PC alors que Inferno coûte 2 PC.
Il existe deux types de Compétence : Actives et Passives.
[TITLE]ACTIVES/PASSIVES
[BODY]Les Compétences Actives sont des actions spéciales qui nécessitent des PM pour être effectuées ; les sorts magiques (comme Missile Magique, Petit Soin et Boule de Feu) et les attaques extraordinaires (Attaque Puissante, Attaque Surprise et Balayette) sont des compétences Actives.
Les Compétences Passives sont toujours en vigueur (à condition qu'elles soient équipées) ; elles modifient les stats du Héros, tels que les pièces d'équipement.
[TITLE]TACTIQUE
[BODY]Le joueur peut changer l'approche de l'équipe au combat depuis la section Tactiques du Menu.
Si un Héros est placé en première position, il devient chef. Le chef et les autres Héros peuvent être placés à l'avant, à l'arrière ou au centre.
Aussi bien qu'à l'avant qu'à l'arrière, les Héros reçoivent des Bonus et des Malus suivant leur position et le chef actuel.



For instance, if Johnny is the Leader, any Hero in the front line will get a Strength bonus and an HP malus.

Instead, if the Hero is in rear line, he will get a bonus to HP and a malus to Str.

#### [TITLE]ELEMENTS

[BODY] Weapons and skills have one or more elemental attributes.

Bludgeoning,Piercing and Slashing are common elements for weapons and physical skills;

Fire,Cold and Lightning are common elements for spells and magic items.

Some enemy might be resistant or weak to an element.

An enemy with elemental weakness/resistance will take more/less damage from that element.

#### [TITLE]STATUSES

[BODY] States can alter the effectiveness of characters in battle: there are many types of statuses, and many of them follow special rules.

For example the Sleep status prevent the battler from fighting but a single damage will cancel it. The Burnt status decreases the

attack effectiveness of battlers and can be removed by spells or items.

Some statuses are able to remove others of opposite nature (like Frozen with Burnt), while others might stack up.

You can check the effect of statuses on the Status page of the handbooks.

A high score in Resistance reduces the chance of being hit and the duration of negative statuses.

Positive statuses might also last a little longer.

#### [TITLE]RATIONS

[BODY] Rations are special items you cannot use manually.

They are automatically used after winning a battle and can recover up to 25% of the health or mana each.

If you run out of Rations you must remember to heal yourself with more costly items after each battle, so try buy as much as possible of them.

Since you cannot use them during battles remember to take with you some consumables like Potato Chips or Loca Colas to recover

during the longest battles.

Par exemple, si Léo est le Chef, tout Héros à l'avant recevra un bonus de Force et un malus de PV.
Mais, si le Héros se trouve à l'arrière, il recevra un bonus de PV et un malus de Force.
[TITLE]ÉLÉMENTS
[BODY]Les armes et les compétences possèdent un ou plusieurs attributs élémentaires.
Contondant, Perforant et Tranchant sont des éléments ordinaires pour les armes et les attaques physiques ;
Feu, Glace et Foudre sont des éléments courants pour les sorts et objets magiques.
Certains ennemis sont résistants ou vulnérables à un de ces éléments.
Un ennemi avec une résistance/vulnérabilité élémentaire subira plus/moins de dégâts par cet élément.
[TITLE]ALTÉRATIONS D'ÉTAT
[BODY]Les altérations d'état modifient l'efficacité des joueurs en combat : il existe de nombreux types d'altérations d'état, et plusieurs d'entre elles respectent des règles spéciales.
Par exemple, l'altération Sommeil empêche les combattants de se battre, mais un seul dégât la dissipera. L'altération Brûlure diminue
l'efficacité des attaques des combattants, mais peut être enlevé avec des sorts et des objets.
Certaines altérations d'état dissipent les altérations de nature opposée (comme Gelé sur Brûlure), alors que d'autres peuvent s'accumuler.
Tu peux consulter l'effet des altérations d'état dans la page Altérations d'État du manuel.
Un score élevé en Résistance réduit les chances de recevoir un coup et la durée des altérations d'état négatives.
Les altérations d'état positives peuvent également durer un peu plus longtemps.
[TITLE]RATIONS
[BODY]Les rations sont des objets spéciaux que tu ne peux pas utiliser manuellement.
Elles sont utilisées automatiquement après avoir gagné un combat et restaurent chacune jusqu'à 25 % de la vie ou des mana.
Si tu es à court de Rations, n'oublie pas de te soigner avec de meilleurs objets après chaque combat. Essaie donc d'en acheter le plus possible.
Vu que tu ne peux pas les utiliser en combat, n'oublie pas d'emporter des consommables tels que des Chips ou des Loca Colas
pour les combats très longs.



**COMMENTAIRES  
TRADUCTOLOGIQUES**

# 1. Cadre théorique

Avant d'entrer dans le vif du sujet, j'aimerais établir la base du cadre théorique de mon travail en me penchant sur le monde du jeu vidéo et sur tout ce qui l'entoure. L'objectif de cette partie est simple : apporter des informations préalables au lecteur ou à la lectrice qui ne connaît pas très bien le monde du jeu vidéo et de la localisation.

## 1.1. Le monde du jeu vidéo

### 1.1.1. À la recherche d'une définition

Les jeux vidéo ont pris une grande place dans le quotidien de nombreuses personnes et ne cessent de gagner en popularité. Mais avant d'aller plus loin, il faut établir ce qu'est le jeu vidéo. De nombreux chercheurs du domaine des « Games Studies » ont essayé de formuler une définition. Cependant, aucun n'a réussi à en créer une qui soit admise par tous.

Prenons d'abord la définition d'un dictionnaire tel que « Larousse » :

Jeu vidéo, programme informatique permettant de jouer seul ou à plusieurs, conçu surtout en 3D et installé le plus souvent sur une console électronique ou un micro-ordinateur.<sup>1</sup>

Cette définition « limite le jeu vidéo à sa dimension ludique et logicielle », comme l'explique Pierre-Yves Houlmont dans une de ses vidéos sur YouTube<sup>2</sup>. Il faut se tourner vers les chercheurs pour trouver un début de définition.

Par exemple, Frasca (2001) affirme que les jeux vidéo sont « une forme de logiciel de divertissement sur ordinateur, textuel ou visuel, utilisant une plateforme électronique telle qu'un ordinateur personnel ou une console et impliquant un ou plusieurs joueurs dans un environnement physique ou en ligne », Esposito (2005) les définit comme « des jeux qui peuvent être joués grâce à l'aspect audiovisuel et qui peuvent contenir une histoire », et Zimmerman (2004) les désigne comme « une activité interactive volontaire, lors de laquelle un ou plusieurs joueurs respectent des règles qui limitent leur comportement, causant un conflit artificiel qui se termine par un résultat quantifiable ».

Chacune de ces définitions est différente l'une de l'autre. Cependant, des concepts clés peuvent en être isolés, ce qui donnerait un début de définition. Frasca parle de « logiciel de

---

<sup>1</sup> LAROUSSE. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>, consulté le 11 août 2019.

<sup>2</sup> HOULMONT P.-Y. (12 juin 2018). *Des jeux vidéo, des définitions et un bouvier bernois / Vulgamisation #1*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=xVNBn4PS16g&t=>, consulté le 11 août 2019.

divertissement » et de « plateforme électronique ». Eposito utilise les concepts « aspect audiovisuel ». Et Zimmerman introduit les notions « histoires », « activité interactive » et « règles ». Le jeu vidéo serait donc un logiciel qui a pour but de divertir l'utilisateur en lui proposant de la narration, de l'interactivité et de l'audiovisuel, où sont établies des règles spécifiques.

Chaque chercheur a donc sa propre définition du jeu vidéo, qu'il définit dans un cadre de recherche bien défini. Le monde du jeu vidéo étant vaste et varié, il est impossible de ne formuler qu'une seule définition. En effet, chaque jeu est défini par un genre et une plateforme. O'Hagan et Mangiron (2013) citent treize genres de jeu différents : action, aventure, course, tir, MMOG (jeu en ligne massivement multijoueur), plateforme, puzzle, RPG (jeu vidéo de rôle), simulation, stratégie, sport, serious game (jeu sérieux) et jeu social.

Chacun de ces genres demandera au joueur de puiser dans des compétences différentes. Par exemple, le joueur devra se montrer plus patient et plus réfléchi dans un jeu de puzzle que dans un jeu d'action, où il lui sera demandé d'être vif et instinctif. Aujourd'hui, de nombreux développeurs mélangent plusieurs genres pour donner un jeu unique, ce qui accentue la difficulté.

De plus, les jeux vidéo sont développés sur une ou plusieurs plateformes. Trois types de plateformes peuvent être citées : les consoles de salon (par exemple la PlayStation 4), les consoles portables (la Nintendo 3DS, mais également les smartphones) et les ordinateurs. Et chacune de ces plateformes a des caractéristiques uniques que les autres n'ont pas. Les consoles de salon permettent de jouer avec des amis devant un écran, les consoles portables permettent de jouer n'importe où et les ordinateurs permettent de pousser au maximum les ressources d'un jeu et d'y ajouter des mods (contenu créé par des joueurs).

Suivant le genre et la plateforme que le chercheur aura définis dans son étude, la définition prendra donc une forme différente.

Enfin, je voudrais également mettre en avant le concept de Minako O'Hagan (2016) : « l'expérience immersive ». Tous les concepts que j'ai cités, et que je citerai, contribuent à l'expérience immersive du joueur. Ermi et Mäyrä (2005) expliquent que l'expérience est la sensation ultime qu'un joueur vit, en d'autres termes, la sensation de plaisir. Il est lié au fait de jouer et non au jeu lui-même. Ensuite, l'immersion renvoie à la situation où le joueur est « absorbé » dans le jeu et où il est entouré par une réalité différente (Murray : 1997). Enfin,

chaque joueur dispose de différents « outils » (histoire, jouabilité, musiques, etc.) avec lesquels il créera sa propre expérience immersive.

### **1.2.1. Courte histoire**

L'histoire du jeu vidéo n'a vu le jour que récemment. En effet, le tout premier jeu électronique a été conçu en 1950 pour l'Exposition nationale Canadienne. Le jeu s'appelle « Bertie the Brain » et est un jeu de morpion (Lourenço, Moura, Marques et Tavares : 2017). Il ne pouvait être joué que sur un énorme ordinateur de quatre mètres de haut. Une décennie plus tard, « Spacewar », un jeu conçu en 1962 par Steve Russell, fut le premier jeu à être joué sur plusieurs ordinateurs. C'est pour cette raison que de nombreux chercheurs considèrent ce jeu comme le premier jeu vidéo.

Par la suite, « Spacewar » était tellement devenu populaire dans son université qu'il l'a transformé en une borne d'arcade, nommé « Computer Space ». Steve Russel a ensuite fondé l'entreprise Atari et a produit « Pong » (Sajna : 2016). Il a connu un grand succès et a permis à l'entreprise de devenir leader sur le marché. Puis, Atari a développé d'autres jeux, comme « Spacer Invaders » en 1978 et « Pac-Man », le jeu le plus connu au monde. Grâce à ces titres, le monde du jeu vidéo a connu un essor énorme. Tout le monde était excité à l'idée de pouvoir jouer à « Pac-Man » ou « Space Invaders » (Sajna : 2016). Cependant, les jeux vidéo n'étaient jouables que sur les bornes d'arcade dans les années soixante-dix.

Ce n'est que dans les années 80 que les consoles de salon ont vu le jour. La première console à s'imposer en Occident fut l'Atari VCS (renommée plus tard Atari 2600) avec 25 millions de ventes (Sajna : 2016). En parallèle, les ordinateurs personnels devenaient plus accessibles au grand public, ce qui encourageait aussi la production de jeux vidéo sur cette plateforme. Les jeux vidéo prenant de plus en plus d'importance sur le marché, de nombreuses entreprises ont rejoint le mouvement comme Nintendo et Sega en 1983, Sony (PlayStation) en 1994 et Microsoft (Xbox) en 2001.

Grâce à cette rude concurrence, les consoles et les jeux ont connu un développement très marqué. En effet, les composants des consoles devenaient toujours meilleurs, et les jeux vidéo ne cessaient d'impressionner les joueurs grâce aux nouvelles technologies (passage de la 2D à la 3D, les graphismes toujours plus poussées, introduction de la détection de mouvement, etc.).

### 1.3.1. Produit ou art ?

Le jeu vidéo, depuis sa création, a toujours été une source de revenus pour les grandes entreprises. Cependant, est-ce qu'il ne se limite qu'à cet aspect, ou peut-il également être considéré comme un art ? Les prises de position divergent parmi les chercheurs. En effet, Ebert (2010), par exemple, est d'avis que le jeu vidéo ne sera jamais un art, alors que Folkerts (2011) et Jenkins (2015) défendent sa nature artistique. Ce qui est certain, c'est que « les jeux vidéo ont été créés pour être joués et non être admirés » (Sajna : 2016).

De plus, les jeux vidéo « combinent les caractéristiques d'autres arts et disciplines comme les études cinématographiques, la littérature et l'informatique » (Bernal-Merino : 2014). En effet, les graphismes sont comparables aux films, la narration, aux livres et la bande-son, aux musiques. Chacun de ces éléments contribue à l'immersion et l'expérience unique du joueur. Le jeu vidéo devait donc avoir le mérite d'être désigné comme un art.

Cependant, l'aspect social est un grand facteur qui a freiné ce processus (Sajna : 2016). En effet, pendant des décennies, les joueurs étaient considérés comme des « geeks » qui gaspillaient leur temps à ne rien faire. Ensuite, de nombreux mouvements et de nombreuses associations avaient véhiculé l'idée que les jeux vidéo rendaient les jeunes violents et avaient un effet très négatif sur leur intelligence.

Aujourd'hui, l'image du monde du jeu vidéo a changé et est devenue plus positive pour plusieurs raisons. D'abord, pour des raisons économiques : en 2019, le marché du jeu vidéo s'élevait à 134,9 milliards de dollars.<sup>3</sup> Ce marché crée donc énormément d'offres d'emploi et alimente l'économie des différents pays dans toute l'égalité et en bénéficiant à toute tranche d'âge et à toute classe sociale. Ensuite, le nombre de joueurs dans le monde se chiffrait à 2,2 milliards en 2018<sup>4</sup>. Presque un tiers de la population mondiale a pu se faire sa propre idée des jeux vidéo et se rendre compte de la réalité de ce monde. Enfin, le discours des médias évolue et montre de moins en moins une mauvaise image du jeu vidéo<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> BATCHELOR J. (18 décembre 2018). *Global games market value rising to \$134.9bn in 2018*. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-18-global-games-market-value-rose-to-usd134-9bn-in-2018>, consulté le 11 août 2019.

<sup>4</sup> WIJMAN T. (20 juin 2018). *Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market*. <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>, consulté le 11 août 2019.

<sup>5</sup> JEUXVIDEO.COM. (5 février 2014). *Les médias français face aux jeux vidéo*, <http://www.jeuxvideo.com/news/2014/00070334-les-medias-francais-face-aux-jeux-video.htm>, consulté le 11 août 2019.



Le jeu vidéo n'a pas encore totalement été accepté socialement et doit encore faire ses preuves pour être considéré comme un art par tous.

## **1.2. La localisation**

Dans le monde du jeu vidéo, les termes « traductions » et « localisations » reviennent très souvent. Ils sont liés par un fil commun, mais ne partagent pas la même définition.

### **1.1.2. Qu'est-ce que la localisation ?**

La définition de Keiran Dunne permet de bien saisir la signification de la localisation :

« Ensemble des processus par lesquels des contenus et produits numériques développés en un lieu (compris en termes de zone géographique, de langue, de culture) sont adaptés pour leur vente et leur utilisation en un autre lieu. La localisation inclut dès lors (a) la traduction du contenu verbal selon les conventions textuelles et linguistiques de la langue réceptrice et (b) l'adaptation du contenu non verbal — depuis les couleurs, les icônes, le format bitmap jusqu'à l'emballage et autres contraintes formelles. Elle inclut aussi toutes les données et les paramètres utiles à la prise en compte des exigences culturelles, techniques et légales du lieu visé. En somme, la localisation ne porte pas tant sur des tâches spécifiques que sur des processus d'adaptation de produits. » (Dunne : 2016)

La localisation a donc pour objectif d'adapter, si nécessaire, toutes les sémiotiques au pays et à la langue dans lesquels le jeu sera publié. Cependant, pour bien comprendre le concept de localisation, il faut le replacer dans son contexte. En effet, il fait partie de ce qu'on appelle la « GILT » (Globalisation, Internationalisation, Localisation, Traduction). Pour résumer les deux nouveaux termes, l'internationalisation renvoie à « la généralisation d'un produit dès sa conception, de manière à ce qu'il accepte de multiples langues et conventions culturelles sans devoir être repensé et conçu de nouveau » et la globalisation, à « tout ce qui entoure le lancement au niveau mondial d'un produit ou d'un service, dans ses aspects commercial et juridique » (Folaron et Gambier : 2007).

Ces deux concepts n'ont été développés que récemment. Vu la croissance marquante du jeu vidéo dans le marché, les entreprises ont mis en place des stratégies pour maximiser leur profit. La localisation a été facilitée avec le temps et a été prise en compte lors du développement d'un jeu.

Enfin, selon Chandler et Deming (2011), il existe quatre types de localisation de jeux vidéo. La première est la « non-localisation », où le produit est expédié à l'étranger sans que les

caractéristiques culturelles ou linguistiques d'un pays spécifique soient prises en compte. Le but de la non-localisation est de vendre des copies supplémentaires du jeu avec peu d'investissement supplémentaire.

La seconde est « localisation de la boîte et du manuel », également appelée « box and docs ». Cette étape de localisation implique la traduction de la boîte et du manuel du jeu, afin que les joueurs potentiels aient les instructions sous la main. Cependant, l'expérience ne sera pas aussi bonne que dans le jeu originel, car les ressources linguistiques du jeu ne sont pas traduites. Cette catégorie de localisation était réservée aux jeux qui n'ont pas pour objectif d'être populaires dans le monde entier.

La troisième variante est la « localisation partielle », qui diffère de la deuxième en ce sens que seules les ressources linguistiques trouvées dans le jeu sont traduites (par exemple, les sous-titres et tous les autres textes écrits, sauf le doublage). Ce niveau de localisation permet une plus grande immersion.

Et enfin, la quatrième est la « localisation complète ». En plus de la localisation partielle, elle comprend les doublages et les matériels supplémentaires, notamment le visuel. Le produit final devrait permettre à deux joueurs de pays différents et de langues différentes de vivre chacun une expérience du même niveau.

De toutes ces explications, il en ressort que la traduction n'est qu'une entité de la localisation, vu qu'elle ne se penche que sur la sémiotique textuelle, alors que la localisation comprend toutes les sémiotiques (du texte, du visuel, de l'audition et du toucher).

### **1.2.2. Émergence et développement de la localisation de jeux vidéo**

Tout a commencé dans les années 80, aux États-Unis, lorsque les ordinateurs de bureau ont fait leur apparition et ont commencé à s'installer dans les maisons. Les ordinateurs n'étaient plus réservés qu'à une partie de la population comme les scientifiques ou les entreprises, mais commençaient à être accessibles à tous.

Les entreprises développant des logiciels voulaient saisir l'occasion pour s'étendre dans le monde entier. Pour ce faire, il devait adapter, plus précisément, localiser, leurs logiciels pour respecter l'aspect technique, linguistique et culturel des pays et des langues. Comme l'expliquent Folaron et Gambier (2007), « la notion de localisation en vint à désigner les phases de management et de marketing où l'on introduit des éléments linguistico-culturels dans la chaîne d'élaboration technique (comprenant programmation, rédaction et production) ».

En conséquence, des équipes de localisation étaient créées et établies au sein des entreprises. Mais très vite, elles se sont rendu compte qu'il était très difficile de gérer en même temps les équipes de développement et de localisation. C'est pourquoi, au début des années 90, les entreprises ont exporté leur localisation et ont demandé à des services de localisation, qui s'étaient développés dans le même temps, de s'en occuper.

Concernant le monde du jeu vidéo, l'une des premières tentatives de localisation était avec « Pac-Man ». Ce jeu japonais devait initialement s'appeler « Puck Man ». Cependant, de crainte que des anglophones malintentionnées n'altèrent le nom en grattant la lettre « P » pour en faire le mot « Fuck », il a été changé par le nom que nous connaissons tous aujourd'hui. De plus, les noms des fantômes dans la version anglaise ont été également modifiés pour qu'ils soient plus accrocheurs et plus immersifs (O'Hagan et Mangiron : 2013).

Plus le temps passait, et plus la localisation se développait. Comme susmentionnée, la localisation est passée de la « non-localisation » à la « box and docs ». Au début des années 90, la localisation a évolué vers « la localisation partielle ». Et enfin, dans les années 2000, nous avons eu droit à des « localisations complètes ». D'après Bernal-Merino, la qualité de la localisation ne cesse d'évoluer et la « localisation complète » serait remplacée par la « deep localisation » à l'avenir. C'est un type de localisation, « où tout ce qui ne s'oppose pas au monde du jeu lui-même et qui peut faciliter l'immersion des joueurs peut être remis en question et adapté à ce qui peut avoir un plus grand impact local » (Bernal-Merino : 2011). Le résultat serait un jeu totalement remodelé qui correspondrait totalement à la culture du public cible.

### **1.3. Doom & Destiny**

#### **1.1.3. Premier contact avec l'entreprise**

Lorsqu'il m'avait été demandé de trouver un sujet pour mon TFE, mon choix s'est directement tourné vers la traduction d'un jeu vidéo. Cependant, je ne m'attendais pas à éprouver autant de difficultés pour trouver une entreprise qui serait prête à me livrer les textes de son jeu. En effet, j'en ai contacté des dizaines, mais le résultat était souvent le même : soit ils me demandaient de traduire tout le jeu endéans les six mois, soit ils ne répondaient pas du tout. Heureusement, l'entreprise indépendante « HeartBit Interactive » m'a donné son accord pour traduire une partie de son jeu « Doom & Destiny » et m'a envoyé les différents fichiers comprenant les textes.

HeartBit Interactive est une petite entreprise indé qui a vu le jour en 2011, lorsque Matteo Nicolotti et Francesco Ficarelli s'étaient décidés à s'allier pour partager leur passion et développer des jeux vidéo. Le nom « Heartbit » signifie simplement un cœur formé à partir de bit. La simplicité de ce nom est à l'antipode de leur façon de travailler. Ils accordent une grande attention à la qualité de leurs jeux vidéo. Ils passent tout en revue et veulent offrir la meilleure expérience possible aux joueurs.

Depuis sa création, HeartBit Interactive a déjà sorti cinq jeux, qui sont vendus sur la plateforme de distribution « Steam » :

- Doom & Destiny
- Doom & Destiny Advanced
- Miner Warfare
- Spyleaks
- GalapaGoats

Leur premier jeu, Doom & Destiny qui est sorti la même année que la création de l'entreprise, a très bien été accueilli par les joueurs et a reçu le prix « Indie Games Summer Uprising 2011 ». Leurs deux autres jeux, « Miner Warfare » et « Spyleaks », ont également reçu de bonnes critiques.

### **1.2.3. Résumé du jeu**

« Doom & Destiny est un RPG à l'ancienne avec beaucoup de caractère, de contenu et de comédie ! »<sup>6</sup>, c'est ainsi que HeartBit qualifie son jeu. Le nom est un clin d'œil au jeu de table « Donjons et Dragons ». Il raconte l'histoire de quatre adolescents qui se retrouvent dans un monde fantastique, alors qu'ils voulaient jouer à Donjons et Dragons au départ. Ils se retrouvent obligés de partir à l'aventure et sauver le monde pour pouvoir rentrer chez eux et peut-être retrouver leur ami Benjamin.

De plus, ce jeu est très marqué par l'humour et par un grand nombre de références. En effet, les références sont très variées, allant du chanteur Johnny Hallyday à San Goku de Dragon

---

<sup>6</sup> HEARTBIT INTERACTIVE. <http://www.heartbit-interactive.com/doom-destiny/>, consulté le 11 août 2019.

Ball. L'objectif de ce jeu est que vous passiez un bon moment et que vous participiez à cette aventure burlesque avec les quatre héros.

Enfin, le gameplay s'apparente beaucoup à celui du jeu « Grandia ». Tout tourne autour de la « jauge d'action », une barre horizontale sur laquelle se déplacent de gauche à droite les personnages et qui indique leur ordre de passage. Le personnage qui atteint l'extrémité droite de la jauge effectue son action. Le système de combat et les commandes sont semblables à celui d'un RPG traditionnel.

### **1.3.3. Contenu des fichiers**

HeartBit Interactive m'a envoyé un fichier .zip contenant dix fichiers .txt :

- Common\_Names\_eng : Dans ce fichier se trouvent tous les noms de lieu et de personnages.
- Event\_Dictionary\_eng : Dans ce fichier se trouvent tous les dialogues du jeu, que ce soit les conversations entre les personnages ou les messages du système.
- Item\_Dictionary\_eng : Dans ce fichier se trouvent tous les objets et les compétences du jeu, ce qui comprend leur nom et leur description.
- QuestLog\_eng : Dans ce fichier se trouvent toutes les quêtes principales du jeu.
- Sidequests\_ENG : Dans ce fichier se trouvent toutes les quêtes secondaires.
- Vocab\_eng : Dans ce fichier se trouvent toutes les variables (que j'explique plus en profondeur dans la section « Les variables ») et les textes qui constituent l'interface et le menu du jeu.
- Miscellanea\_eng : Dans ce fichier se trouvent divers textes qui n'ont aucun lien entre eux.
- HelpPages\_eng : Dans ce fichier se trouvent les différentes instructions et informations nécessaires pour que le joueur puisse jouer correctement au jeu et donc qui s'affiche sur la page d'aide.
- \_TRANSLATION\_HELP : Dans ce fichier se trouvent des instructions des développeurs que le traducteur doit suivre lors de son travail. Chaque instruction porte sur chaque fichier.

Les six premiers fichiers comportent des lignes de code qui ne doivent pas être traduites. Ces lignes permettent d'identifier la ligne et de la placer dans le jeu. Il m'a été conseillé de travailler à partir d'Excel, car les lignes de code et les textes étaient placés automatiquement en colonnes.

De plus, surtout dans le fichier « Event\_Dictionary\_eng », les textes ne sont pas écrits de la même manière que dans une œuvre littéraire. Ils contiennent « des balises, des métadonnées et des variables » (Tarquini : 2014). Les balises ont pour effet de changer la vitesse et la police du texte. Il faut à tout prix faire attention à ces éléments non linguistiques, car une espace ou un caractère en trop peut rendre illisible le segment ou produire une erreur qui coupe le jeu.

Voici quelques exemples de balise :

MP_001028		MP_001028	
	\*Yep, nothing...		\*Rien du tout...
MP_007012		MP_007012	
	Random encounters...\.\.\. Let's try to be careful.		Des rencontres hostiles...\.\.\. Restons sur nos gardes.
MP_016005		MP_016005	
	What the fuck!?!.\.\^		C'est quoi ce bordel !?!.\.\^

## 2. Comment traduire les jeux vidéo

### 2.1. Stratégies traductologiques

#### 2.1.1. La « Théorie Skopos »

D'après plusieurs chercheurs, tels que Methusz Sanja (2016) et Yvonne Lopez (2013), avant de se lancer dans sa tâche, chaque traducteur de jeux vidéo devrait se pencher sur la « Théorie Skopos » (Vermeer : 1996). Le terme « Skopos » vient du grec et signifie « objectif, but, finalité, intention ». Il explicite la théorie de la manière suivante :

« In the framework of this theory, one of the most important factors determining the purpose of a translation is the addressee, who is the intended receiver or audience of the target text with their culture-specific world-knowledge, their expectations and their communicative needs. Every translation is directed at an intended audience, since to translate means 'to produce a text in a target setting for a target purpose and target addressees in target circumstances. » (Vermeer : 1987)

Selon lui, le public cible et l'objectif du texte source définiront les stratégies et les techniques de traduction que le traducteur appliquera. Une critique que plusieurs théoriciens

émettent est que cette théorie omet totalement le texte source et ne respecte pas le produit de base. Cependant, O'Hagan et Mangiron (2013) expliquent que, dans le domaine du jeu vidéo, le texte source n'a pas beaucoup de valeur et qu'il « est une entité beaucoup plus malléable qui a peut-être moins de prestige que dans la traductologie traditionnelle ».

De plus, d'après eux, le texte source et le texte cible ne sont plus aussi étroitement liés comme dans le passé. Ils possèdent tous deux le même « ADN », mais restent deux entités uniques, comme des frères et sœurs. Le traducteur devrait donc adopter une approche plus « cibliste » (Ladmiral : 2014), en d'autres termes, être plus proche de la culture du public cible. Évidemment, le traducteur peut également décider de préserver la culture présente dans le texte source et ainsi favoriser une approche plus « sourcière » (Ladmiral : 2014).

### **2.2.1. L'« invisibilité des traducteurs »**

En parallèle avec la « Théorie Skopos », qui définit les jalons des stratégies traductologiques, il est conseillé au traducteur de s'inspirer d'une autre théorie : « l'invisibilité des traducteurs » (Venuti : 1995). En effet, Lawrence Venuti explique dans « The Translator's Invisibility » (1995) que l'objectif du traducteur est que le lecteur ne se rende pas compte qu'il lit une œuvre traduite. Pour ce faire, le traducteur peut avoir recours à un mélange de deux stratégies qui sont très semblables :

#### *a. La « domestication »*

Ce concept provient de l'œuvre susmentionnée de Venuti. Selon lui (ibid.), la « domestication » a pour nature d'adapter les textes pour qu'ils concordent avec la culture locale et donc de rendre familier un texte pour un public cible. C'est une « reconstitution du texte étranger selon les normes, les croyances et les perceptions dont l'existence est préalable à celle du texte étranger dans la langue cible. » Ce processus s'oppose au concept de « Foreignisation » (ibid.), qui a pour objectif de préserver la culture du texte source.

#### *b. La « traduction instrumentale »*

« Instrumental translation » est un concept que Christian Nord a introduit et expliqué dans son œuvre « Text Analysis in Translation » (2005). Il le définit comme suit :

« It is a type of translation process which aims at producing in the TL an instrument for a new communicative interaction between the source-culture sender and a target-culture audience, using (certain aspects of) the ST as a model. » (Nord : 2005)

La « traduction instrumentale » a donc pour objectif de réécrire le texte et de respecter les normes et valeurs culturelles du public cible, en reproduisant ou non la fonction du texte source. Nord (2005) explique également que ce type de traduction peut être divisée en trois sous-genres, qui s'avèrent utiles pour mon travail.

Le premier sous-genre est la « equifunctional translation ». Le texte cible préserve le même objectif et donc la même fonction que le texte source. Le deuxième sous-genre est la « heterofunctional translation ». Le traducteur change la fonction et l'objectif du texte cible. Et le troisième sous-genre est la « homologous translation », qui concerne surtout la poésie. Le traducteur doit respecter la forme (la créativité) et l'impact de cette forme. L'opposé de la « traduction instrumentale » est la « traduction documentaire » (Nord : 2005), qui favorise le texte source et transmet inchangée la culture source au public cible.

Pour résumer, le traducteur de jeu vidéo devra privilégier les valeurs et les normes du public cible afin qu'il puisse profiter du jeu comme si c'était un original. La fonction de chaque type de textes est cependant très importante et ne devra pas être changée. En effet, O'Hagan et Mangiron (2013) expliquent que dans la localisation de jeux vidéo, il faut préserver la fonction du texte source, mais aussi ajuster la nouvelle situation de communication du texte cible. Le traducteur devra donc privilégier davantage la « equifunctional translation ». Il arrive, cependant, que le traducteur décide à employer la « traduction documentaire » ou la « foreignization » pour partager au public cible des éléments culturels importants au jeu et à la narration.

### **2.3.1. Liberté et créativité du traducteur**

Un autre point qui est très important est la liberté que le traducteur a dans ses choix de traduction. En effet, il a « carte blanche pour modifier, adapter et supprimer tous les termes culturels ou des blagues spécifiques à la langue qui ne fonctionneraient pas dans la langue cible » (ibid. : 2006). Un nom donné à cette liberté est la « transcréation ». Une critique peut être formulée envers ce concept. En effet, la « transcréation » est un terme très général qui ne renvoie à rien de concret. Elle semble servir d'excuses aux traducteurs pour opérer des choix qui ne respectent pas les normes traductologiques traditionnelles.

O'Hagan et Mangiron (2006) avancent également que son objectif « est de préserver l'expérience du jeu pour le public cible ». Cependant, comment préserver « l'expérience » d'un jeu, lorsque l'expérience est spécifique à chaque joueur ? La « transcréation » est donc un concept qui est à prendre avec des pincettes et que je n'utiliserai pas dans mon TFE. Seule la



partie concernant la liberté (et donc la créativité) du traducteur sera reprise. En effet, comme nous le verrons dans la section suivante, le traducteur devra se permettre des libertés et être créatif pour contourner des difficultés de traduction.

## **2.2. Le traducteur-joueur**

Enfin, en plus de devoir suivre des stratégies de traduction, il est fortement recommandé au traducteur de remplir certains prérequis afin de pouvoir traduire convenablement un jeu vidéo. Tout d'abord, le traducteur devrait être lui-même un joueur, car il pourra ainsi identifier les souhaits et les attentes des autres joueurs plus facilement (Sajna : 2016).

De plus, en tant que joueur, il a déjà rencontré et assimilé de nombreuses terminologies qui sont spécifiques à chaque genre. Par exemple, il existe de la terminologie et des concepts spécifiques au monde du RPG classique. On peut citer entre autres les niveaux, les menus, les compétences..., sans compter les termes empruntés à l'anglais et utilisés par la communauté de joueurs tels que « farmer » (répéter une action pour obtenir des objets ou de l'expérience par exemple), « spawn » (apparaître), « tank » (personnage qui prend les dégâts pour l'équipe), etc.

Il n'est pas impossible pour un traducteur non-joueur de traduire un jeu vidéo. Mais il devra mener des recherches, lire de la littérature sur les jeux vidéo, se rendre sur des forums et discuter avec d'autres joueurs (Sajna : 2016). Il devra également prendre beaucoup de liberté et faire preuve de grande créativité en traduisant, ce à quoi un traducteur traditionnel n'est pas habitué.

## **3. Les différentes composantes textuelles**

Maintenant que le cadre théorique de mon TFE a été défini, il est temps d'identifier et d'analyser les enjeux de traduction dans le cadre du jeu vidéo et de « Doom & Destiny ». Pour faciliter la tâche, il faut décomposer le jeu et identifier les différentes composantes textuelles. Grâce au tableau récapitulatif de O'Hagan et Mangiron (2013), on peut en identifier trois : le « texte narratif/dialogue écrit », « l'interface utilisateur » et « le tutoriel ». Ils sont tous les trois importants et contribuent chacun à l'expérience du joueur.

De plus, chaque élément possède une ou deux fonctions qu'il faut préserver en traduisant. Je me baserai sur Katharina Reiss et ses trois fonctions du langage fondamentales (1981) : la « fonction informative » (faire passer le contenu), la « fonction expressive » (transmettre la forme) et la « fonction incitative » (provoquer les mêmes réactions). Comme il a été expliqué dans la section « Stratégies traductologiques », la fonction du texte source doit être préservée

pour que le joueur puisse créer son expérience de la même manière. Grâce à cette théorie, il est possible d'identifier la fonction de chaque composante textuelle et ainsi de la préserver dans le texte cible.

### 3.1. Texte narratif/dialogue écrit



Cet élément regroupe tous les textes qui constituent l'histoire du jeu. Il faut savoir qu'« un jeu sans histoire est juste une abstraction » (Edge Staff : 2007). Le jeu repose donc en grande partie sur l'histoire que les développeurs lui donnent. La tâche revient au traducteur de la traduire pour que le joueur puisse autant en profiter que le joueur du jeu original.

Les jeux vidéo possèdent deux types de narration : « une qui est fixe (appelée simplement “narration”), et l'autre qui est fluide et interactive (appelée “ludonarration”) » (Bissel : 2010). Un exemple de « narration » serait les cinématiques, où le joueur ne peut rien faire à part regarder. La « ludonarration », elle, comme son nom l'indique, unit histoire et jouabilité. Contrairement à un livre, le joueur joue et évolue à sa manière dans une histoire. Il a donc une certaine liberté que le lecteur n'a pas.

De plus, ces textes sont « diégétiques » (Van Oers : 2014), en d'autres termes, ils « racontent une histoire et contiennent une narration » (Shen : 2005). En ce qui concerne la fonction, ce type de texte comprend les trois fonctions susmentionnées. En effet, les textes apportent au joueur des informations qui l'aideront à comprendre l'histoire, le monde et les personnages (fonction informative). Le style, le registre, la grammaire et la syntaxe de ces textes permettent de donner vie à un personnage ou à une situation (fonction expressive) (Sajna : 2016). Pour terminer, les dialogues de certains personnages non jouables (PNJ) peuvent inciter

le joueur à accomplir une tâche, par exemple, annoncer une quête principale ou une quête secondaire (fonction incitative).

Maintenant que cette composante textuelle a été définie et expliquée, nous pouvons passer aux enjeux qu'elle recèle :

### 3.1.1. Mise en abîme

Dans le jeu « Doom & Destiny », les personnages se donnent rendez-vous un soir pour jouer au jeu table « Donjons et Dragons ». Cependant, la soirée ne se passe pas comme prévu, et ils se retrouvent dans un univers presque identique à celui de D&D. Au départ, ils croient que ce n'est qu'un décor, mais peu à peu ils se rendent compte que c'est réel. Le joueur joue donc à un jeu où des personnages se retrouvent et jouent dans un monde de « Donjons et Dragons ».

En conséquence, les textes dans le jeu sont très marqués par la terminologie du jeu de table. En tant que traducteur, il doit « respecter le glossaire et la terminologie fantastiques de D&D » (Tarquini : 2014). Je n'y ai jamais joué, et donc je n'avais presque aucune connaissance spécifique de jeu. Il a fallu que je fasse une « recherche documentaire et terminologique », comme le conseille Christine Durieux (1990).

Elle explique que « la démarche mise en œuvre pour effectuer la traduction d'un texte technique va bien au-delà de la recherche de termes ou de tournures, elle exige une compréhension du texte » (ibid.). Les documentations unilingues sont les meilleurs outils dans ce cas, car elles permettent de comprendre les mots dans leur contexte et de les comparer dans les deux langues. Voici quelques exemples de termes qui m'étaient inconnus et qui méritaient des recherches :

1<sup>er</sup> exemple :

MP_015005		MP_015005	
	No, I don't think so. We are low level characters and we don't have a <b>rogue</b> who could disarm traps, so there can't be any traps!		Non, je ne pense pas. On est des personnages de bas niveau et on n'a pas de <b>Roublard</b> pour désarmer les pièges. Il ne peut pas y avoir de piège !

2° exemple :

MP_005030		MP_005030	
	Hum, let me see... Yes! It says that you can find and buy special Powers for each character that can be equipped and removed whenever you want. Still, in order to be equipped, each Power requires a certain number of Power Points which are based on <b>ability scores</b> .		Hum, laisse-moi voir... Oui ! Il est écrit que tu peux trouver ou acheter des Compétences spéciales pour chaque personnage et qu'elles peuvent être équipées ou déséquipées à tout moment. Mais, pour être équipée, chaque Compétence requiert un certain nombre de Points de Compétence qui est basé sur les <b>scores de capacité</b> .

Dans le premier exemple, il est mentionné une des quatre classes présentes dans le jeu : le « guerrier ». Le terme anglais « fighter » aurait pu également être traduit par « combattant » ou « batailleur », mais le traduire par un de ces deux termes aurait été une erreur. En effet, « fighter » renvoie directement à une classe de « Donjons et Dragons ». Dans le second exemple, le personnage définit les compétences et explique qu'elles dépendent des « scores de capacité ». Ce concept a été repris de « Donjons et Dragons » et possède la même fonction que dans le jeu « Doom & Destiny ». Le traducteur doit donc reprendre le terme existant pour la traduction.

Tous ces termes ont été intégrés dans le système de jeu de « Doom & Desinty ». Son univers et celui du jeu de table « Donjons et Dragons » sont donc étroitement liés.

### 3.2.1. Humour

L'humour, qui est omniprésent dans ce jeu, est sa marque de fabrique. Il constitue donc son enjeu de traduction le plus important. O'Hagan (2006) explique que l'« humour est un élément clé dans les jeux vidéo qui sert à divertir le joueur ». Il contribue énormément à l'expérience du joueur. Le mémoire d'Ornella Lepre (2014), « The translation of humor in video games: a case study », a été d'une grande aide pour comprendre ce qu'était l'humour, pour définir les types d'humour dans les jeux et pour trouver des solutions de traduction. Outre son objectif de faire rire et de divertir, l'humour est un concept difficile à définir, car il n'existe pas

une définition pour le représenter. Elle le définit donc à l'aide de quatre théories (la dernière étant la plus importante et la plus pertinente dans le cadre de mon TFE) :

- La « théorie de supériorité » : La définition de Thomas Hobbes (1999) résume bien cette théorie. Il avance que « la passion du rire est un mouvement subit de vanité produit par une conception soudaine de quelque avantage personnel, comparé à une faiblesse que nous remarquons actuellement dans les autres ou que nous avons auparavant ».
- La « théorie d'incongruité » : L'un des créateurs de cette théorie, Emmanuel Kant, explique « qu'il faut qu'il y ait, dans tout ce qui doit provoquer un rire vif et éclatant, un élément absurde (ce qui fait par conséquent que l'entendement, en soi, ne peut y trouver aucune satisfaction). Le rire est un affect procédant de la manière dont la tension d'une attente se trouve soudain réduite à néant. » (Kant : 1790)
- La « théorie du soulagement » : Cette théorie a été développée par Sigmund Freud. Le rieur « voit se relâcher en lui une tension, une attente, une énergie psychique préalablement mobilisée et devenue soudainement inutile ou excessive » (Chabanne : 2002).
- La « théorie générale de Verbal Humour (GTVH) » : Victor Raskin et Salvatore Attardo en sont les créateurs. Elle est une extension de la théorie sémantique basée sur le « Script de l'humour » (SSTH), qui examine pour la première l'humour d'un point de vue verbal et linguistique. Ils ont mis au point six niveaux de ressources de connaissances indépendantes (KRS). Ils comprennent « les choix lexico-grammaticaux (LAl1guage), la Situation (c'est-à-dire, le sujet de l'histoire drôle), la cible (TARget) de l'humour (s'il y en a une), et la stratégie narrative (NS), c'est-à-dire le genre du texte (par exemple, la devinette), et finalement le mécanisme logique (LM), qui correspond, comme le soutient Attardo (1997), à la phase de la résolution de l'incongruité dans les modèles incongruité-résolution des psychologues » (Madini : 2000).

Pour créer de l'humour à l'écrit, il faut donc respecter ces nombreux facteurs. En ce qui concerne la traduction de l'humour, Ornella Lepre (2014) affirme qu'il est impossible de traduire de l'humour à l'aide de la majorité des procédés de traduction traditionnels (littéral, calque, modulation, etc.). Dans le cadre du jeu vidéo, le traducteur a la possibilité de prendre beaucoup plus de liberté et moins accorder d'attention au texte source lorsqu'il rencontre de

l'humour. Ensuite, elle cite les différents types d'humour qui reviennent souvent dans les jeux vidéo et donc dans « Doom & Destiny » :

*a. Jeux de mots*

Les jeux de mots sont un type d'humour verbal qui est très utilisé dans les jeux vidéo. Ornella Lepre (ibid.) adopte l'approche de Delabastita (1996), pour qui les jeux de mots « mettent l'accent sur la dualité entre les structures linguistiques aux formes similaires et aux significations différentes ». Elle cite également trois types de jeux de mots : « phonologiques » (par exemple, en créant un effet avec des abus de langage ou des noms propres), « graphologiques » (par exemple, en créant un effet avec des homophones ou des acronymes), « morphologiques » (en créant un effet avec des mots composés ou des mots-valises) et les jeux de mots lexicaux (par exemple, en créant un effet avec des homonymes ou des proverbes, expressions, citations, etc.).

Delabastita (ibid.) propose huit techniques de traduction qui peuvent être utiles pour traduire des jeux de mots :

- Jeu de mots -> Jeu de mots : Le jeu de mots du texte source est remplacé par un jeu de mots avec une forme ou une signification différente.
- Jeu de mots -> Pas de jeu de mots : Seule la signification, totale ou partielle, est préservée, en perdant donc la forme.
- Jeu de mots -> Figure de style semblable : Le jeu de mot est remplacé par une figure du style afin de préserver au mieux l'effet du texte source.
- Jeu de mots -> Rien : Le jeu de mots est totalement omis.
- Jeu de mots du TS -> Jeu de mots du TC : Le jeu de mots est traduit littéralement.
- Pas de jeu de mots -> Jeu de mots : Une phrase du texte source est transformée en jeu de mots, ce qui s'apparente à la compensation.
- Rien -> Jeu de mots : Le traducteur ajoute un jeu de mots, mais aussi un contexte textuel.
- Techniques éditoriales : Le jeu de mots est expliqué en note de bas de page, en note de fin d'ouvrage ou dans les instructions.

Voici quelques exemples de jeu de mots que j'ai rencontrés en traduisant :

WE_075		WE_075	
	Morningstar		Morgenstern
	<b>It has nothing to do with stars...</b>		Une arme allemande qui <b>pique les yeux</b> .

Dans cet exemple, l'anglais crée de l'humour en jouant sur la morphologie du mot. « Morningstar » est un mot composé qui renvoie à une arme du Moyen-Âge. La description pointe une évidence, que cette arme ne partage aucun lien avec les étoiles. En français, j'ai choisi de traduire par l'expression « piquer les yeux ». J'ai joué sur sa double signification : littérale et imagée. L'arme, qui est équipée de piques à son extrémité, peut littéralement piquer les yeux. De plus, elle peut « piquer les yeux », parce que l'arme est assez laide. En conséquence, j'ai traduit le jeu de mots par un jeu de mots ayant une forme différente et une signification différente.

AR_028		AR_028	
	Fairy in a Jar		Fée dans un Bocal
	<b>Her magic whenever you need it!</b>		<b>En cas d'urgence, briser la glace !</b>

Il s'agit ici d'une fée dans un bocal. La phrase anglaise est une phrase normale ne contenant pas de jeu de mots. Cependant, j'ai décidé de créer un jeu de mots lexical dans la version française. « En cas d'urgence, briser la glace » est une phrase qui est généralement utilisée pour les alarmes incendie. Je l'ai employée pour les mêmes raisons, mais dans un contexte différent, où la fée permettrait de sauver l'utilisateur.

SK_159		SK_159	
	Brain Freeze		Gel du Cerveau
	<b>Have an ICE day!</b>		<b>T'es complètement givré ou quoi ?</b>

La version anglaise joue sur l'aspect graphologique de la phrase et sur les homophones. En effet, au lieu d'avoir « have a nice day », nous avons « have an ice day », renvoyant au côté glacial de la compétence et créant ainsi un jeu de mots. Il était impossible de respecter la forme

et la signification. En conséquence, j'ai opté pour un type de jeu de mots différent, en ayant recours encore une fois à un jeu de mots lexical en français. En effet, j'ai utilisé l'expression « être givré » pour faire référence au côté glacial, mais aussi à la signification de « fou ». J'ai traduit le jeu de mots par un jeu de mots avec une forme différente et une signification différente.

AR_061		AR_061	
	Metal Shirt		Chemise en Métal
	A shirt made of <b>Heavy Metal!</b> Rock on !		Une chemise faite de <b>Heavy Métal !</b> Que ça rock !

Dans cet exemple, l'anglais emploie un jeu de mots lexical. En effet, il joue sur le double sens des termes « Heavy Metal ». Ils renvoient soit au matériau de métal, soit au genre musical. J'ai préservé le jeu de mots du texte source, et j'ai traduit littéralement dans le texte cible. En effet, le terme « metal » est et le genre « Heavy Metal » existent en français et ont la même signification. Le jeu de mots a pu ainsi être conservé, même s'il y a une perte au niveau du terme « Heavy ».

MP_026010		MP_026010	
	<b>I. C. Wiener...</b> \   That's how I'm gonna call you!		<b>C.D. Quéquettes !</b> Ça sera votre nouveau nom !

Pour replacer cette phrase dans son contexte, les personnages viennent juste d'apparaître dans cet univers, et cela, tout nus. Cette phrase est prononcée par un garde lorsqu'il rencontre les quatre adolescents. Le jeu de mots est graphologique et est créé à partir d'un acronyme. En effet, l'acronyme « I.C. » lui-même ne représente rien. Ce qui importe, c'est le son produit en lisant cet acronyme : « I see », je vois. Suivi du mot, cela donne « I see Wiener », qui peut être traduit par « je vois un zizi ». En français, j'ai essayé de garder la forme et la signification. J'ai utilisé l'acronyme « C.D. » (c'est des) suivi du terme « quéquettes » pour exprimer que le garde voit des zizis en face de lui.



*b. Les métaréférences et le quatrième mur*

« Selon Scholes (1970), la métaréférence est un dispositif particulier où des éléments fictifs — généralement les personnages — indiquent directement ou indirectement qu'ils appartiennent à un monde fictif. Souvent utilisé comme un moyen de briser le quatrième mur, il n'a fait l'objet que récemment d'études médiatiques. » (Lepre : 2014)

Les métaréférences et le fait de briser le quatrième mur avaient pour objectif premier de créer le « Verfremdungseffekt », une distance entre le public et les personnages qui permet d'éviter qu'un spectateur ne se perde complètement dans l'histoire, l'encourageant ainsi à être un observateur consciemment critique (Willett : 1964). Aujourd'hui, elles sont surtout utilisées pour apporter une touche d'humour dans les jeux. « Doom & Destiny » comporte de très nombreuses métaréférences et de moments où le quatrième mur est brisé. Pour mieux les analyser et mieux pouvoir les traduire, il est préférable de les classer en groupe. Ornella Lepre (2014) présente trois sous-genres :

- Interaction personnage-joueur

Dans certains jeux vidéo, il arrive qu'un ou plusieurs personnages, jouables ou non, interagissent avec le joueur, en s'adressant par exemple directement à lui. Cette technique a pour effet de renforcer le lien entre les personnages et le joueur.

MP_021023		MP_021023	
	You are right, you need to fulfill at least one quest: I let my daughter Zoey be kidnapped by the evil orc wizard Orcus. His lair is far East from here, over the mountain. <b>Go there, save her and BUY THIS GAME!</b>		Vous avez raison, vous devez compléter une quête avant : j'ai laissé ma fille Zoé se faire kidnapper par l'orc maléfique Orcus. Son repaire se trouve à l'est d'ici, sur la montagne. <b>Va là-bas, sauve-la et ACHÈTE CE JEU !</b>

Dans cet exemple, qui n'apparaît que dans la version démo du jeu, le roi s'adresse aux quatre personnages et leur explique leur tâche. Cependant, à la dernière phrase, le roi s'adresse directement au joueur en lui ordonnant d'acheter le jeu. Le changement est brusque et n'est pas du tout prévisible. Le joueur sort de cet univers et est ramené à la réalité, où il est censé prendre la décision d'acheter le jeu complet.

- Références à l'univers du jeu vidéo

Une autre manière de briser le mur est de simplement admettre son existence, en jouant sur les normes et les conventions du jeu vidéo. En effet, tous les genres et tous les jeux vidéo ont leurs propres règles, que « les joueurs ne remettent pas en question. Il est prêt à les accepter, et il ne trouve rien d'étrange à cela, à moins que le jeu lui-même brise l'illusion en soulignant l'étrangeté » (Lepre : 2014). Les développeurs dans « Doom & Destiny » vont plus loin et se moquent même de ces normes.

MP_024042		MP_024042	
	Now, no more delays! <b>I let the evil wizard Orcus kidnap my daughter Zoey!</b> His lair is hidden far East near a lake. Go there, defeat the evil Orcus, save my daughter and become real Heroes!		Ça suffit ! <b>J'ai laissé ma fille Zoé se faire kidnapper par le maléfique magicien Orcus !</b> Son repaire est caché très à l'est près d'un lac. Allez là-bas, battez le maléfique Orcus, sauvez ma fille et devenez de vrais Héros !

L'orateur, le roi, s'adresse aux quatre Héros et explique qu'il a laissé sa fille se faire kidnapper. Cette phrase est contradictoire avec les normes vidéoludiques traditionnelles. En effet, le roi est censé dire qu'un méchant a kidnappé sa fille et qu'il a besoin de leur aide, et non qu'il a laissé la liberté au méchant de le faire. Le but est donc de se moquer de cette norme en soulignant la non-action du roi dans chaque jeu. De plus, le roi s'appelle « McGuffin », qui est un terme qui signifie : « un prétexte au développement d'un scénario »<sup>7</sup>. Ce dernier point vient renforcer implicitement la remise en question des normes.

MP_024047		MP_024047	
	Then spread the word all around the kingdom, let the people know that four Heroes are about to achieve great deeds! <b>They're now allowed to gather anything they want from each and every house...</b> But they still have to pay for their own equipment. And for the love of Destiny,		Ensuite, répands la nouvelle dans tout le royaume, et fais savoir aux habitants que quatre Héros sont sur le point de réaliser de grandes choses ! <b>Ils sont maintenant autorisés à prendre tout ce qu'ils veulent dans les maisons...</b> Mais ils doivent quand même payer pour leur propre équipement. Et pour

<sup>7</sup> WIKIPÉDIA. <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=MacGuffin&oldid=161556540>, consulté le 11 août 2019.

	give them some clothes! They are still naked!		l'amour de Destiny, donneleur des vêtements ! Ils sont toujours tout nus !
--	---	--	--

Dans cet exemple, le roi explique que les Héros peuvent entrer dans n'importe quelles maisons et emporter les objets qui s'y trouvent. Dans les RPG classiques, il est instinctif pour le joueur d'entrer dans les maisons et de se servir, sans qu'il reçoive une instruction ou autorisation. Le but de ce passage est donc d'explicitier cette norme vidéoludique acceptée de tous. Le joueur prend conscience de cette norme, brisant ainsi le quatrième mur.

- Références intertextuelles

L'intertextualité est la « relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes, c'est-à-dire, eidétiquement et le plus souvent, [...] la présence effective d'un texte dans un autre » (Genette : 1982). Souvent utilisées à des fins humoristiques, les références à d'autres textes (par exemple, les films, les chansons ou d'autres jeux) sont très communes dans les jeux vidéo. Il existe les références culturelles directes et les références culturelles indirectes.

Pour les références culturelles directes, la référence intertextuelle est explicite, alors pour que pour les références culturelles indirectes, la référence intertextuelle est implicite. Ce dernier posera plus de soucis au traducteur. En effet, Leppihalme (1997) explique la raison :

« The translator, in his/her role as cultural mediator, needs the necessary degree of biculturalism to recognize such meanings, and the awareness to see with which allusions and in which contexts the choice of translation strategy will need special attention, either because of the importance of the allusion in the context, or because of the difference in cognitive environments. »

Plus « l'allusion », dans notre cas la référence, est implicite, plus les chances que le traducteur ne la verra pas seront grandes. Lors de la traduction, j'ai tenté du mieux que je pouvais de ne pas omettre des références. Ce n'était pas une tâche facile, car elles sont très nombreuses dans « Doom & Destiny ». Voici quelques exemples de référence que j'ai rencontrés :

SK_183		SK_183	
	Countersong Serenade		Sérénade de Riposte
	<b>Goodbye Mana, I've got to goOoOo!</b>		<b>Dites à mes Manas que je m'en vaaais !</b>

Dans ce premier exemple, la phrase en anglais est une référence indirecte à la musique « Bohemian Rhapsody » du groupe « Queen ». La phrase de base était « Goodbye everybody, I've got to go », et le terme « everybody » a été remplacé par « Mana ». Le message de cette phrase est que les Mana de l'ennemi sont diminués. La phrase est très spécifique et ne fait pas partie du refrain, ce qui diminue les chances pour le joueur francophone de reconnaître facilement la référence. En conséquence, j'ai essayé de préserver cette idée et tenté de trouver une référence musicale qui serait connue par un public francophone. Mon choix s'est tourné vers l'une des musiques présentes dans le film de Disney « Frère des Ours », « Je m'en vais ». J'ai repris une phrase du refrain « Dites à mes amis que je m'en vais » et remplacé « amis » par « Mana », ce qui respecte l'idée de base et le type de référence.

MP_005097		MP_005097	
	<b>Ta na nanaa ! Can't touch this!</b>		<b>Ta na nanaa ! Can't touch this!</b>

Pour replacer cette phrase dans son contexte, l'un des personnages trouve un marteau sur le sol et cite ces paroles dans ce passage. La référence anglaise est directe. La phrase provient du refrain de la musique « U Can't Touch This » de « MC Hammer ». Contrairement à l'extrait de « Queen », les paroles font partie du titre et du refrain, ce qui augmente les chances pour le joueur de reconnaître la référence. J'ai donc décidé de préserver telle quelle la référence, sans rien modifier.

MP_024031		MP_024031	
	That's great! I wonder why you did not select someone more apt! I don't know, someone like <b>Chuck Norris... Or Bruce Campbell!</b>		Tant mieux ! Pourquoi ne pas avoir choisi quelqu'un de plus doué ?! Je sais pas, quelqu'un comme <b>Chuck Norris... Ou Jean-Claude Van Damme !</b>

Pour ce dernier exemple, le passage contient deux références culturelles directes : Chuck Norris et Campbell, qui sont deux acteurs américains. Chuck Norris est un acteur qui est apparu durant de nombreuses années sur la chaîne TF1 dans la mythique série « Walker, Texas Ranger ». En l'an 2005 ont vu le jour les « Chuck Norris Facts », « une série de blagues sous

forme d'aphorismes humoristiques évoquant Chuck Norris »<sup>8</sup>. Ces blagues ont renforcé sa popularité tant en Amérique que dans le reste du monde. Pour ces raisons, j'ai décidé de préserver la référence.

Cependant, pour Bruce Campbell, j'ai dû rechercher son nom pour savoir qui il était. Cet acteur est connu pour son rôle dans « Evil Dead », un film d'action où il semble immortel. Les vrais cinéphiles reconnaîtraient l'acteur rien qu'à son nom. Mais pour un joueur moyen comme moi, la référence n'avait pas d'effet direct. C'est pourquoi il a été remplacé par un acteur très connu par les francophones : Jean-Claude Van Damme. Cet acteur belge a joué dans de très nombreux films d'action, dans lesquels il ressort toujours victorieux et laissant une image de personnage imbattable.

Dans ces trois exemples, j'ai eu recours à la traduction « instrumentale » et à la « domestication ». J'ai préservé les références qui pouvaient être comprises par le public cible et changé celles qui étaient plus compliquées à reconnaître.

### 3.3.1. Variétés du langage

L'humour peut être causé par le langage lui-même. En effet, le registre, le style ou la manière de parler peuvent produire de l'incongruité lorsqu'ils sont exagérés lors d'une situation commune.

MP_005076		MP_005076	
	I am the leaderrr! <b>Yarhhh !</b>		Je suis le chef! <b>Yarrrr !</b>

Pour contextualiser cet exemple, l'un des personnages a choisi la classe de « pirate » et prétend en être un. « Yarhh » est une acclamation utilisée en fin de phrases par les pirates. En français, la graphie du mot se forme sans « h »<sup>9</sup>. L'accent a donc été déplacé sur le « r » pour créer le même effet sonore qu'en anglais.

MP_005056		MP_005056	
	<b>Urrayh !</b>		<b>Hourrra, moussaillons !</b>

<sup>8</sup> WIKIPÉDIA. [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Chuck\\_Norris\\_Facts&oldid=159184701](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Chuck_Norris_Facts&oldid=159184701), consulté le 11 août 2019.

<sup>9</sup> TLAPDQC. *Comment parler comme un pirate... en français!*. <https://tlapdq.wordpress.com/a-propos-de-tlapd-classement/parler/>, consulté le 11 août 2019.

Dans ce passage, le même personnage s'exprime. Pour varier le langage de pirate, j'ai ajouté le terme « moussaillons », tout en gardant la répétition de la lettre « r ». Le langage pirate ne se résume plus qu'à prolonger le son d'une syllabe, mais également à employer un vocabulaire spécifique.

MP_006005		MP_006005	
	<b>wHHat'sS uUuPPpp!?!</b>		<b>quOOi dE neEuuFFff !?!</b>

Dans ce dernier exemple, les quatre héros tombent sur le premier monstre du jeu, qui est un squelette. Pour accentuer le côté chaotique et racaille du monstre, la graphie des paroles de celui-ci a été exagérée. Les lettres et les ponctuations sont répétées, et les majuscules sont mises à des endroits incongrus. Sans ces modifications, la phrase anglaise s'écrit « What's up ?! ». En respectant le registre, la traduction en français donne « Quoi de neuf ?! ». À partir de là, il a simplement fallu répéter des lettres et les ponctuations et ajouter des majuscules au hasard.

### 3.4.1. Les « dia-sociolectes »

« Doom & Destiny » est un jeu où les personnages ne s'expriment pas oralement, mais par l'intermédiaire de la sémiotique textuelle. Le joueur n'a donc accès qu'à un dialogue écrit. Pour reproduire le langage oral et donner l'illusion que les personnages sont réels, le jeu a recours à des « dia-sociolectes » (Lopez : 2013). Le dialecte est utilisé pour marquer régionalement le langage d'un personnage. Le sociolecte, lui, est utilisé pour marquer socialement le langage d'un personnage. Les « dia-sociolectes » permettent donc de définir le registre et le niveau de langue (grossier, familier, soutenu...), l'effet stylistique (comique, sérieux...), la fréquence (régulière ou rare), l'appréciation (positive ou négative) et les émotions (ibid.).

Elles sont compliquées à traduire, vu qu'elles sont propres à une région ou à une classe sociale précise dans un pays précis. Le traducteur n'a pas beaucoup de choix que de chercher des équivalences dans la langue cible. Il peut également décider de s'éloigner d'un régionalisme et d'en choisir un tout nouveau.

Dans « Doom & Destinty », les quatre personnages principaux sont des adolescents qui parlent de manière très familière entre eux. Leur langage est surtout marqué par la vulgarité et les ellipses syntaxiques propres à l'oral (Lopez : 2013). Il faut donc s'imaginer et se mettre à la

place d'un adolescent francophone qui est avec ses amis et qui parle dans un registre familier afin de pouvoir retranscrire convenablement des dialogues.

MP_005072		MP_005072	
	\* <b>Sounds</b> useless...		\*Ça sert <b>à rien</b> ...
MP_005073		MP_005073	
	You are useless! <b>Don't</b> expect my help when the evil jinxing monster hits you!		C'est toi qui sers <b>à rien</b> ! Compte <b>pas</b> sur moi pour t'aider quand le monstre cruel s'en prendra à toi !

Dans cet exemple, la première ligne en anglais contient une ellipse du pronom personnel « it ». L'ellipse du pronom personnel en anglais « est un phénomène courant dans la conversation orale » (Nariyama : 2004). En français, j'ai procédé à une ellipse du premier élément de la négation « ne », ce qui « est traditionnellement considéré comme un trait de la langue orale familière » (Morel : 1994). Ce procédé est appliqué dans tout le texte, à chaque fois qu'un des quatre personnages exprime une négation dans sa phrase.

Une autre manière de marquer le caractère oral du texte est l'emploi d'un registre familier et d'un langage grossier. En effet, les quatre personnages n'ont pas de filtre entre eux et utilisent de gros mots assez souvent.

MP_015016		MP_015016	
	Tell me once more to "chillax" and I swear <b>I'll kick your balls out of your mouth!</b>		Prononce encore une fois le mot « chill » et <b>je te ferai bouffer tes couilles.</b>

Dans ce premier exemple, l'un des personnages ne cesse de répéter le terme « chillax » à un autre. Ce dernier finit par s'énerver et le fait savoir en proférant une menace, qui ne l'est pas vraiment. En effet, il déclare qu'il « frappera ses couilles et qu'ils sortiront de sa bouche », traduit littéralement. Cette spontanéité est propre au langage oral. En français, j'ai préservé les deux termes importants « couilles » et « bouche ». Je me suis servi de l'expression très familière « faire bouffer tes dents », dans laquelle j'ai remplacé « les dents » par « les couilles ».

MP_022014		MP_022014	
	\*It was awesome, <b>bro!</b> I got laid!		\*C'était génial, <b>frérot</b> ! Je me suis envoyé en l'air !

Dans ce second exemple, un joueur non-jouable a recours à un terme d'adresse, qui est un mot « utilisé pour s'adresser à une personne sans avoir recours à son nom » (Kiesling : 2011). Ces termes sont très employés à l'oral pour éviter de répéter le prénom de la personne. Le personnage, ici, emploie le terme « bro », qui veut dire « mon frère » ou « frerot » et qui est un terme d'adresse familial. Dans la phrase qui suit, le personnage emploie une expression familière, ce qui souligne son langage familial.

### 3.5.1. Les interjections

Dans cette lignée, on retrouve de nombreuses interjections dans « Doom & Destiny ». Les interjections sont des « Gesprächswörter », des mots de conversations, qui peuvent servir comme connecteurs logiques ou comme des signaux d'écoute dans les conversations orales ou écrites (Lopez : 2013). Elles renvoient à la situation de communication et sont des réactions directes des personnages. Elles permettent donc d'en apprendre davantage sur leurs sentiments, leur état d'âme et leurs actes (Schultze : 2004). Leurs fonctions sont donc expressives et communicatives.

Schultze (2004) explique qu'il existe deux types d'interjections : les primaires et les secondaires. Les interjections primaires renvoient aux sentiments ou aux sensations corporelles, à l'état d'âme et aux onomatopées ; les interjections secondaires renvoient à des expressions émotionnelles (mots, phrases ou expressions). La plupart des interjections sont empruntées à l'anglais, alors que d'autres ont un équivalent qu'il faut respecter.

IT_027		IT_027	
	Wolf Sandwich		Sandwich au Loup
	<b>Yuk!</b> It tastes horribly, but heals 100HP & 100MP		<b>Beurk !</b> C'est pas bon, mais ça restaure 100PV & 100PM.

Dans ce premier exemple se trouve une interjection primaire : « yuk ». Cette interjection renvoie au sentiment de dégoût que ressent l'orateur et est traduisible par « beurk » en français (Seppälä : 1998). Ce procédé donne donc vie à l'orateur en lui attribuant des sentiments.

MP_016005		MP_016005	
	<b>What the fuck!?!.\.^</b>		<b>C'est quoi ce bordel !?!.\.^</b>



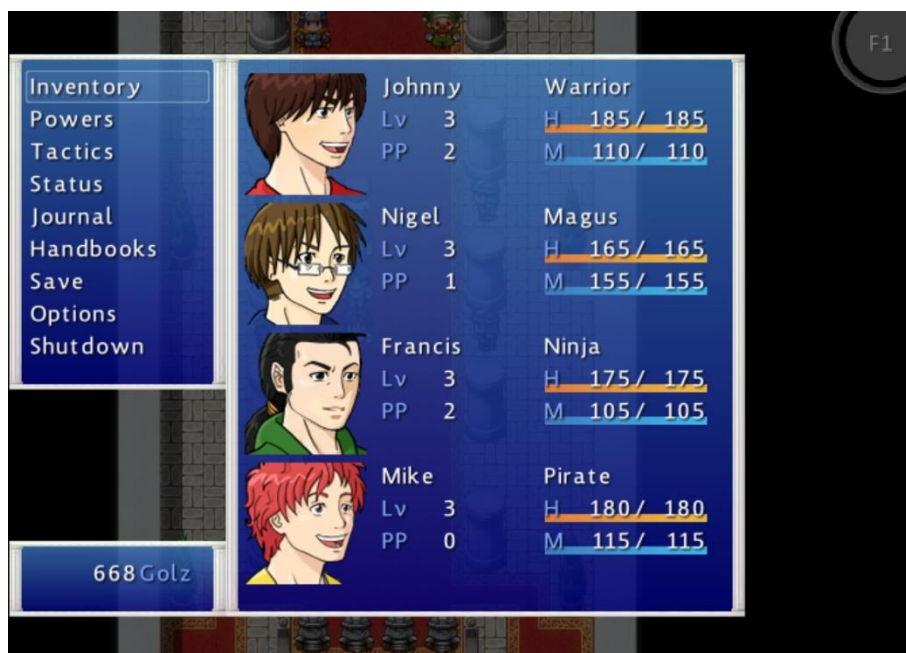
Pour replacer cette phrase dans son contexte, les quatre personnages pensaient entrer dans la salle du Maître du jeu, mais en fin de compte, ils se retrouvent dans un endroit spacieux avec de la lave. L'un des personnages réagit en criant « What the fuck ». Cette expression familière exprime le sentiment de surprise et de choc face à cette découverte. C'est donc une interjection secondaire. Il fallait retranscrire ces sentiments en français, pour bien représenter l'aspect psychologique du joueur, ce que j'ai fait dans la traduction.

MP_029005		MP_029005	
	\*Who would've thought! You utter a name and <b>BAAM!</b> Lightning strike!		\*Qui l'aurait cru! Tu prononces un nom et <b>BAAM!</b> Un éclair!

Enfin, dans ce dernier exemple, nous avons le cas d'une interjection primaire renvoyant à une onomatopée, étant « BAAM ». Cette onomatopée reproduit le bruit d'un éclair s'écrasant sur le sol. Elle a été empruntée à l'anglais et est donc utilisée dans la langue française. Je l'ai donc reproduite dans le passage français.

La traduction de ce type de dialogue s'apparente beaucoup à la traduction des bandes dessinées, car elle requiert « un style conversationnel coulant à l'écrit tout en préservant un registre approprié qui convient au contexte » (O'Hagan et Mangiron, 2013).

### 3.2. Interface utilisateur



L'interface utilisateur correspond aux textes qui apparaissent dans les menus et dans les messages d'aide. Elle est « non-diégétique » (Van Oers : 2014), car les textes de l'interface n'apportent rien à l'univers du jeu. Ils n'apportent que des informations sur le jeu lui-même et ne sont visibles que par le joueur. Sa fonction n'est donc qu'informatrice.

### 3.1.2. Contrainte d'espace

L'une des difficultés avec la traduction de cet élément est la contrainte d'espace. En effet, le texte cible doit avoir environ autant de lignes et de caractères par ligne que le texte source (ibid.). Sachant que le taux de foisonnement est de 20 % pour une traduction de l'anglais vers le français<sup>10</sup>, le traducteur doit faire preuve de créativité pour économiser de la place.

Pour les menus, les éléments de l'UI et les messages d'aide, l'ellipse, l'abréviation et la troncature suivie d'un point sont des stratégies très souvent utilisées :

stat_names_team		stat_names_team	
	<b>Statuses</b> inflicted		<b>Alt. d'état</b> infligées
	<b>Statuses</b> received		<b>Alt. d'état</b> subies
	Max <b>status</b> stack		Nombre max d' <b>alt. d'état</b>

Dans cet exemple, j'ai dû employer la troncature suivie d'un point. En effet, le terme anglais « statuses » est un terme spécifique aux RPG et a une traduction officielle en français : « altération d'état »<sup>11</sup>. La longueur de la traduction française comporte 17 caractères (espace comprise) et le terme anglais, 7. Pour respecter la contrainte d'espace, j'ai dû raccourcir le mot le plus long mot, « altérations ».

Il se peut aussi parfois que le traducteur procède à une omission ou alors à un changement syntaxique :

options_names		options_names	
	<b>Font Color</b>		<b>Police (Couleur)</b>
	<b>Border Color</b>		<b>Bords (Couleur)</b>
	<b>Window Top Color</b>		<b>Fenêtre du Haut (Couleur)</b>

<sup>10</sup> VERSION INTERNATIONALE. <https://www.versioninternationale.com/details-taux+de+foisonnement+en+traduction+--+anglais+français+allemand-395.html>, consulté le 11 août 2019.

<sup>11</sup> *Final Fantasy 8 VIII - Le Guide Officiel*, Piggyback Interactive Ltd., 1999.

Ces lignes correspondent au menu des options du jeu, là où le joueur peut configurer des options de base telles que la vitesse du texte ou la couleur des fenêtres. La langue anglaise n'a pas toujours besoin d'utiliser des déterminants ou des propositions pour unir des termes, alors que pour le français, l'usage n'est pas courant. « Font Color » se traduit normalement par « Couleur de la Police ». Cependant, la préposition « de » et le déterminant « la » allongent fortement la ligne. Pour éviter cela, j'ai isolé le terme le plus important et employé des parenthèses pour le définir.

### 3.2.2. Les noms propres

Le jeu est composé de trois types de noms : les noms de choses (objets et compétences), les noms de lieux et les noms de personnages. D'après Sobanski (2000), les noms propres servent « à individualiser le nom d'un personnage ou d'une personne, d'un lieu ou d'une chose et peut en outre remplir des fonctions spécifiques prévues par l'auteur par rapport au porteur du nom ou au texte dans son ensemble ». Chaque type de noms possède une fonction spécifique que le traducteur doit donc essayer de respecter.

#### *a. Les objets*

La grande majorité des noms d'objet ont été tirés de la vraie vie. Il suffit souvent de chercher la traduction ou l'équivalent des mots pour créer le nom en français. Ensuite, certains noms d'objet ont été créés en faisant des jeux de mots ou des références à d'autres médias. Le traducteur doit faire preuve, dans ce cas, de grande créativité pour essayer de reproduire le même effet. Enfin, la majorité des noms de compétence a été inventée en intégrant explicitement ou implicitement la fonction de la compétence dans son nom. Le but est que le joueur sache facilement et rapidement à quoi sert la compétence.

IT_036		IT_036	
	<b>Aspirin</b>		<b>Aspirine</b>
IT_057		IT_057	
	<b>Wooden Planks</b>		<b>Planches en Bois</b>

Dans cet exemple, les termes « aspirin » et « wooden planks » sont termes de la vie courante qui possède une traduction en français. La tâche du traducteur est hautement facilitée

dans cette partie, car il doit simplement traduire sans prendre en compte quelconque aspect culturel.

WE_007		WE_007	
	e <b>X</b> tre <b>M</b> AS Blade		Lame Se <b>N</b> sati <b>O</b> nn <b>E</b> Lle
IT_025		IT_025	
	<b>Dexter Broccoli</b>		<b>Brocoli de Dexter</b>

Dans ces deux lignes de code se trouve un nom contenant un jeu de mots et un nom contenant une référence intertextuelle implicite. En effet, dans le nom d'objet « eXtreMAS Blade », les majuscules ont été mises arbitrairement sur des lettres spécifiques pour créer le mot « XMAS », qui est une abréviation de « Christmas ». Pour respecter ce jeu de mots, j'ai cherché un adjectif dans lequel pouvait être reproduit « Noël », et j'ai trouvé l'adjectif « sensationnel ».

Pour « Dexter Brocoli », au premier abord, je ne connaissais pas la référence. En faisant une petite recherche, je suis tombé sur une vidéo YouTube d'un million de vues, où une femme donne des brocolis à son rat nommé « Dexter », qui les rejette. Cette vidéo a été publiée sur certains sites français compilant les vidéos humoristiques. Cette référence n'est donc pas censée être connue de tous. C'est pour cette raison que je l'ai préservée telle quelle en français.

SK_237		SK_237	
	<b>Stunning Fist</b>		<b>Poing Étourdissant</b>
SK_261		SK_261	
	<b>Mage Armor</b>		<b>Armure de Mage</b>

Enfin, dans ce dernier exemple, les noms de compétence sont des noms composés qui renvoient à une fonction spécifique. En effet, on peut deviner que « Stunning Fist » est une compétence utilisable par le guerrier (Fist) qui étourdit (Stunning) et que « Mage Armor » est une compétence utilisable par le mage (Mage) qui donne de la défense (Armor). Pour la traduction, je n'ai pas eu la liberté habituelle que j'avais dans mes choix de traduction, car il fallait respecter la fonction du texte source. J'ai donc procédé à de la traduction littérale.

### *b. Les lieux*

Pour les noms de lieux, les créateurs se sont basés sur le quatrième mur pour les créer. En effet, comme déjà expliqué dans la section « Les métaréférences et le quatrième mur », le jeu brise souvent le quatrième mur de différentes manières. Dans ce cas-ci, les noms anglais de lieu sont presque tous des mots composés contenant le terme « Town », pour indiquer clairement que ce nom est une ville. L'objectif de ce procédé est de jouer sur les normes vidéoludiques. Il est donc important de respecter cette fonction dans le texte cible.

AC_005		AC_005	
	<b>Castle Town</b>		<b>Ville-Château</b>
AC_008		AC_008	
	<b>Elven Town</b>		<b>Villelfe</b>
AR_038		AR_038	
	Snow Globe		Boule à Neige
	Inside, a nice replica of <b>Ice Peak Town</b> . Lovely.		Une belle réplique de <b>Ville-sur-Montblanc</b> . Charmant.

Pour respecter cette fonction, j'ai essayé de créer également des noms de lieux en utilisant le terme « ville » dans ceux-ci. Je me suis rendu sur un site répertoriant toutes les villes de France, et j'ai recherché les villes qui avaient le terme « ville » dans leur nom<sup>12</sup>. Le terme « ville » est beaucoup plus souvent positionné au début du nom qu'à la fin. Grâce à cela, j'ai pu créer les noms de lieux en français.

### *c. Les personnages*

Pour trouver la fonction des noms de personnage, Yvonne Sanz Lopez (2013) conseille de suivre les étapes suivantes. D'abord, le traducteur doit vérifier si le nom fait partie de la liste dressée par Friedhelm Debus (2004) : les « noms parlants » (créés à partir de mots communs ou de significations explicites), les « noms classificateurs » (renvoyant à un temps et à un lieu spécifique, mais aussi à l'ethnie, la religion, la nationalité et au statut social d'un personnage), les « noms sonores » (créés à partir d'onomatopée) et les « noms incarnés » (qui renvoient à des noms réels ou littéraires très connus).

---

<sup>12</sup> JOURNAL DU NET. <http://www.journaldunet.com/management/ville/recherche?q=Ville>, consulté le 11 août 2019.

Ensuite, le traducteur doit également vérifier si le nom n'est pas porteur de sens ou s'il est connoté géographiquement, religieusement, politique, idéologiquement ou socialement. Enfin, en ce qui concerne des stratégies de traduction, Lopez (2013) propose la « non-traduction » (traduire littéralement), le « renommage » (changer le nom, mais préserver les caractéristiques fonctionnelles et sémantiques) ou la « création » (créer un nouveau en respectant la formation des mots de base). Le traducteur peut aller plus loin et donner un nouveau nom aux personnages sans prendre au compte le texte source, ce que je n'ai pas fait.

Dans « Doom & Destiny », le nom des quatre personnages principaux a été sujet de longues réflexions. Au fil du temps, j'ai changé à maintes reprises leur nom. Finalement, j'ai réussi à prendre une décision. Ces quatre noms sont des noms incarnés, c'est-à-dire qu'ils existent et sont donnés à des personnes dans la réalité. Mes stratégies étaient de « non-traduire » et « renommer » les personnages en respectant caractéristiques fonctionnelles et sémantiques.

AC_001		AC_001	
	<b>Nigel</b>		<b>Nils</b>

« Nigel » est un prénom provenant de l'Angleterre qui est connoté péjorativement. En effet, il désigne un « homme inadapté social ou une personne sans amis »<sup>13</sup>. Ce prénom est assez rare et n'est pas souvent donné aux enfants. En France, aucun enfant n'a été nommé ainsi<sup>14</sup>. Cependant, une variante de ce nom est « Nils ». Il partage presque la même sonorité que « Nigel » et désigne quelqu'un d'intellectuel qui n'est pas très sociable<sup>15</sup>, ce qui sied la personnalité du personnage. En effet, dans le jeu, le personnage est l'intellectuel du groupe et le plus geek d'entre tous.

AC_002		AC_002	
	<b>Mike</b>		<b>Mike</b>

« Mike » est une abréviation du prénom anglais « Michael », qui signifie « qui est comme Dieu ». Ce prénom a donc une connotation religieuse. Outre cet aspect, il reste assez neutre et très rendu en Europe. En français, cette connotation religieuse est la même. J'ai donc décidé de ne pas traduire ce nom et le garder tel quel.

<sup>13</sup> WIKIPÉDIA. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Nigel>, consulté le 11 août 2019.

<sup>14</sup> POLITOLOGUE. <http://www.politologue.com/prenoms/detail/NIGEL.qtxx>, consulté le 11 août 2019.

<sup>15</sup> JOURNAL DES FEMMES. <https://www.journaldesfemmes.fr/prenoms/nils/prenom-7489>, consulté le 11 août 2019.

AC_003		AC_003	
	<b>Johnny</b>		<b>Léo</b>

« Johnny » est l'un des prénoms les plus donnés en Angleterre<sup>16</sup>. Il n'a pas connotation spécifique, mais renvoie souvent à quelqu'un de courageux et de confiant<sup>17</sup>. De plus, ce prénom peut être utilisé comme un nom commun pour désigner « un préservatif » ou simplement « un garçon »<sup>18</sup>. En français, le prénom « Johnny » fait penser directement au chanteur « Johnny Halliday ». Pour m'éloigner de cette connotation et me rapprocher du côté courageux, j'ai renommé ce prénom en « Léo », qui veut dire « lion ». Il y a une perte au niveau du son et de son emploi en tant que nom commun en anglais, mais sa connotation de force a été préservée. Cet aspect est important, car ce personnage a pris la classe de « Guerrier » dans le jeu.

AC_004		AC_004	
	<b>Francis</b>		<b>Marco</b>

« Francis » est nom d'origine latine qui veut dire « homme français »<sup>19</sup>. Ce prénom est très répandu en Amérique et est associé à une « personne séduisante »<sup>20</sup>, grâce à sa sonorité étrangère. Il possède donc une connotation géographique et sociale. Pour essayer de conserver ces caractéristiques, je devais également choisir un prénom étranger qui est très répandu dans les pays francophones et qui renvoie également à un homme attirant. Je me suis tourné vers les prénoms italiens, car les Italiens ont toujours été considérés comme de grands séducteurs. C'est ainsi que j'ai renommé « Francis » en « Marco ».

### 3.3.2. Format de date et de temps, les unités de poids et distance

Dans la section « Stratégies traductologiques », il a été expliqué que le traducteur avait pour objectif d'amener le jeu au joueur, en adaptant le jeu à sa culture. Outre les références culturelles, il arrive qu'il doive traduire des aspects culturels tels que les formats de date et de temps, et les unités de poids et de distance.

<sup>16</sup> BEHIND THE NAME. <https://www.behindthename.com/name/john>, consulté le 11 août 2019.

<sup>17</sup> URBAN DICTIONARY. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Johnny>, consulté le 11 août 2019.

<sup>18</sup> COLLINS ENGLISH DICTIONARY. <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/johnny>, consulté le 11 août 2019.

<sup>19</sup> BEHIND THE NAME. <https://www.behindthename.com/name/francis>, consulté le 11 août 2019.

<sup>20</sup> URBAN DICTIONARY. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Francis>, consulté le 11 août 2019.

WE_100		WE_100	
	Curved Blade		Lame Courbée
	About <b>1 foot</b> of sharp deadly blade.		Une lame tranchante et mortelle d'environ <b>30 cm</b> .
dateFormat		dateFormat	
	{1}/{0}/{2} {3}:{4:00}		{0}/{1}/{2} {3}:{4:00}

Dans le premier exemple, j'ai dû traduire l'unité de mesure « feet » en cm. Un « feet » représente 30,48 cm. Par question d'esthétique, j'ai arrondi à 30 cm. Pour le second exemple, la ligne de code contient le format de date. En Amérique, le mois est placé avant le jour. En Europe, l'usage est l'inverse. Il fallait simplement replacer les chiffres dans le bon ordre. Au premier abord, ces aspects paraissent peu importants. Cependant, en les omettant, ils attireraient l'attention du joueur et casseraient son immersion.

### 3.3. Tutoriel



Le tutoriel est une composante textuelle qui permet au joueur d'apprendre les commandes de base et le système du jeu. Sans celui-ci, le joueur serait perdu et ne pourrait jouer convenablement, lui gâchant ainsi l'expérience. Le tutoriel peut être soit « non-diégétique » (et donc intégré dans l'interface utilisateur), soit « diégétique » (et donc intégré dans la narration du jeu). Ensuite, sa fonction est informative et incitative, car le joueur reçoit des informations et des directives. La fonction incitative est souvent exprimée sous la forme de l'impératif.



Voici un exemple de tutoriel « non-diégétique ». Le tutoriel est présenté dans une fenêtre spécifique, indiquant que c'est le système qui s'adresse au joueur :

MP_001029		MP_001029	
	Use the \C[5]ARROW KEYS\C[0] to move the Hero around. <b>Hold</b> \C[18][COMMANDE.RUN]\C[0] to walk. <b>Press</b> \C[18]Z\C[0] to interact with the surrounding and to confirm. <b>Press</b> \C[18]X\C[0] to open the menu and cancel. <b>Press</b> \C[18]ESC\C[0] anytime to open the game option menu and save options.		<b>Utilise</b> les \C[5]FLÈCHES DIRECTIONNELLES\C[0] pour déplacer ton Héros. <b>Maintiens</b> \C[18][COMMANDE.COURS E]\C[0] pour marcher. <b>Appuie</b> sur \C[18]Z\C[0] pour interagir avec ton environnement ou pour confirmer. <b>Appuie</b> sur \C[18]X\C[0] pour ouvrir le Menu ou annuler. <b>Appuie</b> sur \C[18]ESC\C[0] à tout moment pour ouvrir le Menu des Options ou enregistrer les options.

Et voici également un exemple de tutoriel « diégétique ». Le tutoriel est intégré dans l'histoire et est présenté par l'un des personnages :

MP_005080		MP_005080	
	Do it Nigel, what are you waiting for? <b>Equip the Power</b> you found!		Vas-y Nils, qu'est-ce que t'attends ? <b>Équipe la Compétence</b> que tu as trouvée !
MP_015028		MP_015028	
	No, wait, I can't equip it... This looks like a <b>weapon for a fighter</b> ... Someone like Johnny.		Une seconde, j'arrive pas à l'équiper... Cette arme est <b>faite pour un Guerrier</b> ... Quelqu'un comme Léo.

### 3.1.3. Description des objets et des compétences

La description des objets et des compétences est un autre élément qui a pour objectif d'informer le joueur. En effet, le joueur en apprend davantage sur l'objet ou sur la compétence en question, ce qui lui permet de l'utiliser correctement. Sa fonction n'est normalement qu'informatrice. Dans « Doom & Destiny », sa fonction est également expressive, car, comme pour les dialogues, les descriptions sont marquées par l'humour et les références intertextuelles.

IT_019		IT_019	
	Smurf Popcicle		Glace Schtroumpf
	Capable of <b>smurfing</b> 250MP & your SPI.		Capable de <b>schtroumpfer</b> 250PM & ton ESP.

Dans cet exemple, on retrouve le verbe inventé « smurf » qui provient de la bande dessinée « Les Schtroumpfs », ce qui est une référence culturelle directe. Les « Schtroumpfs » ont pour habitude de souvent remplacer le verbe de leur phrase par « schtroumpfer ». Il a simplement fallu chercher l'équivalent en français pour traduire ce terme.

WE_006		WE_006	
	Magic Bone		Os Magique
	No " <b>boner</b> " jokes in here.		Ils vont l'avoir dans l' <b>os</b> avec cet <b>os</b> .

Dans ce dernier exemple, l'anglais crée un jeu de mots morphologique. En effet, le nom de l'objet contient le terme « bone », qui veut dire « os », et est réutilisé comme morphème pour former un autre mot « boner », qui veut dire « érection ». La phrase anglaise veut donc dire qu'il n'y a pas « de blagues sur les os/les érections ici ». Ce jeu de mots est impossible à recréer en français vu sa complexité. J'ai choisi de transformer le jeu de mots en expression (l'avoir dans l'os) et de jouer sur une figure de style de répétition (avec cet os).

### 3.2.3. Tutoyer ou vouvoyer

De plus, comme l'explique Lopez (2013), les jeux vidéo sont développés par des joueurs pour des joueurs. Leur but est d'établir un lien d'amitié et familier entre le jeu et le joueur, pour que celui-ci soit plus immergé. C'est pour cette raison que le tutoiement est utilisé pour s'adresser au joueur. Cette règle s'applique également à « Doom & Destiny », sauf peut-être à cette partie-ci.

En effet, dans les descriptions, il est difficile de cerner si le « You » anglais polysémique renvoie au « tu » ou au « vous » français. Les descriptions peuvent tant s'adresser au joueur seul qu'aux personnages et au joueur réunis. Il n'est pas donc facile de savoir qui est le destinataire.

IT_058		IT_058	
	King's Bridge Pass		Passe pour Ponts
	No bridge can stop <b>you</b> now!		Plus aucun pont ne <b>t'</b> arrêtera !

IT_086		IT_086	
	Flux Capacitor		Condensateur de Flux
	Its fluxing will bring <b>you</b> home!		Son flux <b>te</b> renverra chez <b>toi</b> !
IT_076		IT_076	
	Love		Amour
	Makes <b>you</b> bigger under some circumstances...		<b>Te</b> rend plus grand suivant certaines circonstances...

Si les phrases avaient un style plus neutre et un registre plus élevé, et si le quatrième mur n'était pas aussi souvent brisé, il aurait été assez facile de définir le destinataire du message. En effet, dans ces exemples, ce sont les quatre héros qui doivent rentrer et traverser des ponts et qui peuvent changer en taille. Par question de cohérence avec les autres jeux en général et avec le jeu lui-même, j'ai décidé de préserver le tutoiement. Le joueur n'est jamais vouvoyé dans les autres fichiers. Le passage du tutoiement au vouvoiement semblerait donc étrange au joueur.

## 4. Difficultés spécifiques à la traduction de jeux vidéo

### 4.1. Le manque de contexte

Comme il a déjà été expliqué au-dessus, les jeux vidéo sont composés de textes multimédias et de différentes sémiotiques : sonores, visuelles et textuelles. La sémiotique du toucher peut aussi y être ajoutée (le fait de toucher la manette ou le clavier). Toutes ces sémiotiques sont étroitement liées et dépendent de l'une de l'autre. Lors de la traduction, en temps général, le traducteur ne possède que la sémiotique textuelle et est donc dépourvu des autres sémiotiques, sachant que la sémiotique textuelle dépend fortement de celle du visuel. Cette situation entraîne un manque de contexte pour le traducteur et ainsi de nombreuses difficultés :

#### 4.1.1. Polysémie des mots

Tous les termes possèdent plusieurs significations. Certains termes sont plus polysémiques que d'autres. Grâce à la sémiotique visuelle, les développeurs n'ont pas besoin d'explicitement la signification à laquelle ils font référence. Le traducteur, qui ne possède pas cette sémiotique et qui est sans contexte, ne peut pas deviner aussi facilement cette signification. La difficulté de la polysémie se manifeste principalement en traduisant les objets. Si le traducteur

ne parvient pas à trouver la signification exacte, Yvonne Sanz Lopez (2013) conseille de généraliser le terme, même si la traduction perd en précision.

WE_017		WE_017	
	Winter <b>Rod</b>		<b>Bâton</b> Hivernal
	Cool as Ice!		Permet de briser la Glace !

Dans cet exemple, le terme « Rod » possède plusieurs significations et donc plusieurs traductions. Il peut être traduit par « tige », « baguette », « canne », « perche » et « verge ». N’ayant pas accès à la sémiotique visuelle, je n’avais que la possibilité d’opter pour un terme plus général et donc un hyperonyme qui regroupe tous ces termes. Mon choix s’est tourné vers « Bâton ». Le terme ne sera pas aussi précis que dans la version anglaise, mais je réduis ainsi les probabilités de commettre une erreur.

#### 4.2.1. Référents non réels

Pour certains genres, comme les jeux d’aventure ou les RPG, l’histoire se déroule souvent dans un monde fantastique. Les éléments qui le composent, tels que les objets ou les monstres, sont eux aussi fantastiques. Comme Lopez l’explique (ibid.), ces concepts fantastiques n’ont pas de référent réel et ne renvoient donc à aucune réalité. Ils sont donc propres au monde dans lequel ils se trouvent et à la langue dans laquelle ils sont inventés. Le traducteur ne peut donc se référer à la réalité pour traduire. Il est conseillé d’emprunter le mot et d’adapter sa transcription à la langue cible.

Si le concept est constitué d’un terme avec un référent non réel et d’un terme avec un référent réel, le traducteur devra traduire ce dernier en préservant la première partie. Il existe également des concepts composés de termes ayant des référents réels, mais qui ne permettent pas de visualiser l’objet ou la compétence en question. La solution proposée est de rester proche du texte source et de presque traduire littéralement (Lopez : 2013).

EN_013		EN_013	
	Orcubus		Orcubus

Le terme « Orcubus » est probablement le nom d’un type de monstre. Il a été créé pour ce jeu et ne renvoie à aucune réalité. La meilleure solution est de calquer le terme et de le laisser tel quel.

### 4.3.1. Deixis et situation de communication

Dans la section « Les “dia-sociolectes” », il a été mis au clair que l’objectif des dialogues écrits était de retranscrire le langage oral pour donner vie aux joueurs et aux situations. Lorsque deux ou plusieurs personnages se trouvent dans un même endroit et dans la même situation, ils ont recours à des termes déictiques qui sont liés à une situation de communication donnée (Sowinski : 1983). Ces termes sont des signaux de communication tels que les pronoms personnels, pronoms démonstratifs, pronoms possessifs, ainsi que les adverbes de lieu et de temps (Lopez : 2013).

Grâce à la sémiotique de l’image, le joueur peut facilement identifier le terme déictique et le visualiser. Cependant, le traducteur n’a pas accès à cette information et au contexte et doit donc s’imaginer la scène. Il n’existe pas vraiment de solution à ce souci, car le traducteur est obligé d’une certaine manière de traduire le déictique.

MP_005005		MP_005005	
	\*Well, it is <b>where</b> that should be... But it's different from usual.		\*Ben, elle est censée être <b>là</b> . Mais quelque chose tourne pas rond.
MP_005015		MP_005015	
	What is <b>this stuff</b> ?		C’est quoi <b>ce truc</b> ?
MP_010003		MP_010003	
	All the evidences points <b>to this</b> .		Tout semble converger <b>vers là</b> .

Dans ces exemples, il est complexe de voir à quoi renvoient les deixis, car les personnages renvoient à un élément présent sur l’image. Je dois rester général et m’imaginer l’endroit où se trouvent les objets et les personnages. Il est donc difficile de juger la distance entre le personnage et l’objet (cet objet-ci ou cet objet-là) ou l’endroit indiqué.

### 4.4.1. Non-linéarité et fragmentation

Un autre aspect qui est directement lié au manque de contexte est la non-linéarité et la fragmentation des textes (O’Hagan : 2005). En effet, la narration d’un jeu vidéo n’est pas linéaire comme dans un livre, vu le joueur décide de la manière dont l’histoire va se développer (Sajna : 2013). Cela affecte surtout les textes de narration et les dialogues écrits.

Les textes, en d’autres termes les segments, ne sont pas organisés dans un ordre chronologique parfait. Concernant les autres composantes textuelles, tels que les objets, les

textes sont fragmentés et n'ont aucun lien qui les unit. Les différents noms, qui sont parfois suivis d'une description, sont plutôt organisés dans une liste, comme dans un glossaire.

	The throne room lies in the North.		La salle du trône se situe au nord.
MP_026014	Princess Zoey has been kidnapped... Again! This time it was a mad scientist!	MP_026014	La princesse Zoé s'est fait kidnapper... Encore ! Cette fois par un scientifique fou !
MP_026015	You should find some clothes before you catch a cold.	MP_026015	Vous devriez vous habiller, vous allez tomber malade.
MP_026016	A scientist just ran into the lab! I think he was with a robot!	MP_026016	Un scientifique vient d'entrer dans le labo ! Je crois qu'il était avec un robot !
MP_026017	The warehouse where we stock empty crystals lies in the West. The Lab lies in the East...	MP_026017	L'entrepôt où nous gardons nos cristaux vides se trouvent à l'Ouest.
MP_026018	I can see your heroic wiener!	MP_026018	On peut voir votre quéquette héroïque !
MP_026019	Summoning Heroes is not an easy task. Most of the time they don't make it through the portal... That's why we always keep a priest around us.	MP_026019	Invoquer des Héros n'est pas une tâche facile. La plupart du temps, ils ne ressortent pas vivants du portail... C'est pourquoi on a toujours un prêtre auprès de nous.
MP_026020	Wow, a Hero's wiener.	MP_026020	Ouah, la quéquette d'un Héro.
MP_026021	You should meet the king... \ And buy some clothes!	MP_026021	Vous devriez rencontrer le roi... \ Et acheter des habits !

Sur cette image se trouvent plusieurs textes de dialogues qui se déroulent dans un même temps de narration. Cependant, suivant le joueur non-jouable auquel le joueur s'adressera, ces textes n'apparaîtront pas dans le même ordre chronologique chez tous les joueurs. En conséquence, ils sont présentés à peu près aléatoirement dans une situation donnée dans le fichier.

IT_003	Potato Chips	IT_003	Paquet de chips
	Salty and unhealthy! Heals 75HP		Gras et salé ! Restaure 75PV
IT_004	Pizza	IT_004	Pizza
	A real slice of Italian Pizza! Heals 150HP		De la vraie pizza italienne ! Restaure 150PV
IT_005	Sushi	IT_005	Sushi
	A speciality of Neo Sushi. Heals 200HP		Une spécialité du Néo Sushi. Restaure 200PV
IT_006	Panino	IT_006	Panini
	Delightful Italian sandwich. Heals 300HP		Délicieux sandwich italien. Restaure 300PV

Voici une image provenant du fichier « Item\_Dictionary\_eng ». Les noms d'objet et leur description n'ont aucun lien entre eux et ne sont pas donc pas organisés dans un ordre chronologique. Comme susmentionnée, cette partie s'apparente beaucoup à un glossaire et à une liste terminologique.

## 4.2. Les variables

Les variables sont des macros, qui sont « des instructions complexes, définissant des opérations composées à partir des instructions du répertoire de base d'un ordinateur »<sup>21</sup>. Le traducteur en rencontre dans son travail sous forme de « variables linguistiques » (Lopez : 2013). Elles facilitent le travail du développeur en créant automatiquement à partir d'une phrase plusieurs autres phrases (Bernal-Morino : 2015).

Le système remplace la variable par l'un des mots compris dans l'un des fichiers de base. Dans les deux lignes de code ci-dessous, la variable « {0} », qui représente la valeur des dégâts ou des soins, variera suivant la compétence utilisée et les attributs du joueur.

BaseDmg		BaseDmg	
	Base Dmg: {0}		Dégâts de base : {0}
BaseHeal		BaseHeal	
	Base HP healing: {0}		Soins de base : {0}

En conséquence, les développeurs et le traducteur n'ont pas besoin de réécrire cent fois la même phrase. De plus, les variables sont utilisées pour « améliorer l'immersion des joueurs en s'adressant directement à eux, à leur profil choisi et à leur performance » (Tarquini : 2014). En effet, sans ces variables, le jeu ne changerait pas en fonction des choix du joueur, rendant l'expérience moins unique.

Comme pour les balises, il faut éviter de les modifier et donc les reproduire telles quelles dans le texte cible. Ce qu'il faut cependant modifier, c'est la syntaxe et la morphologie de la phrase. En effet, vu que l'anglais est une langue analytique et que le français est une langue flexionnelle, la variable, suivant qu'elle soit remplacée par un nom masculin ou féminin, changera la forme des adjectifs et des participes passés.

D'après Tarquini (2014), l'une des stratégies les plus communes est d'introduire un terme neutre qui définira le genre du syntagme. Il est également conseillé de traduire les phrases à voix passive par des phrases à voix active.

MP_003001		MP_003001	
	<b>WE_004</b> has been found!		Tu as trouvé <b>WE_004</b> !

<sup>21</sup> LAROUSSE. [https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/macro-instruction\\_macro-instructions/48416](https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/macro-instruction_macro-instructions/48416), consulté le 11 août 2019.

Dans ce premier exemple, « WE\_004 » est une variable qui renvoie à une ligne de code du fichier « Item\_Dictionary\_eng ». L’anglais utilise un verbe à la voix passive. En français, la voix passive changera la forme du participe passé si le nom de l’objet est au pluriel ou au féminin. Pour éviter que la phrase soit grammaticalement incorrecte, j’ai transformé la phrase en voix active.

DoEscape		DoEscape	
	{0} ran away.		{0} a pris la fuite.

Dans ce second exemple, la variable « {0} » renvoie à un monstre ou à un méchant, dont le nom peut être au pluriel ou au féminin. Le verbe à particule en anglais « run away » se traduit normalement en français par le verbe pronominal « s’enfuir ». Suivant le genre et le nombre, le participe passé de ce verbe changera. Pour contourner cette difficulté, j’ai employé la forme nominale du verbe, « prendre la fuite ».

### 4.3. Références intratextuelles

Une dernière particularité du jeu vidéo est qu’il existe des références intratextuelles. Elles « font des références anaphoriques ou cataphoriques dans un même texte, par exemple l’usage répété de mots provenant d’un même champ sémantique ou l’usage répété d’une phrase dans tout le texte. Ces références se retrouvent à tous les niveaux linguistiques et forment des réseaux qui encodent le sens dans la langue » (Fischer-Starcke : 2010).

En d’autres termes, ces références sont importantes pour préserver une cohérence tout au long du jeu. En effet, différents termes et concepts importants sont présentés au joueur au début du jeu pour qu’il puisse apprendre à jouer et comprendre l’histoire. Il est essentiel de les répéter et de ne pas les modifier pour que le joueur ne soit pas désorienté. Au fil du temps, il les assimile et n’a plus besoin de les lire entièrement pour les comprendre. Ils deviennent intuitifs.

Dans « Doom & Destiny », les termes et concepts qui reviennent souvent sont les classes, les compétences, les noms personnels, les commandes et les menus. Ils sont souvent écrits avec une majuscule pour indiquer au joueur qu’ils ont une valeur importante.

MP_001009		MP_001009	
	Use the \C[5] <b>Left Analog</b> \C[0] or the \C[5] <b>D-Pad</b> \C[0] to move your <b>Hero</b> around. Hold \I[938] to walk. Press \I[936] to interact with the surrounding and to		Utilise l’\C[5] <b>Analog Gauche</b> \C[0] ou les \C[5] <b>Croix Directionnelles</b> \C[0] pour déplacer ton <b>Héros</b> . Maintiens \I[938] pour marcher. Appuie



	confirm. Press \C[5]Start\C[0] anytime to open the <b>game option menu</b> .		sur \I[936] pour interagir avec ton environnement ou pour confirmer. Appuie sur \C[5]Start\C[0] à tout moment pour ouvrir le <b>Menu des Options</b> .
--	--	--	--

Dans cet exemple, qui est un passage du tutoriel, les termes et les concepts les plus importants sont en majuscule pour attirer l'attention du joueur. La traduction et la typographie de ces termes ont toujours été reproduites dans les occurrences suivantes. Je me suis cependant permis une liberté en ajoutant des majuscules à la traduction des termes anglais « game option menu », pour respecter la cohérence des majuscules.

MP_005044		MP_005044	
	I want to play a <b>fighter</b> with tons of \C[18]Might\C[0]!		J'ai envie de jouer un <b>Guerrier</b> avec un max de \C[18]Pouvoir\C[0] !
MP_005045		MP_005045	
	I'll be a nimble and honorable <b>ninja</b> ! \C[11]Dexterity\C[0] is my second name!		Je veux être un <b>Ninja</b> agile et honorable. La \C[11]Dextérité\C[0], c'est dans ma nature !
MP_005046		MP_005046	
	Mike, you're the last one... We need a healer, why don't you play a <b>cleric</b> ?		Mike, il reste que toi... On a besoin d'un soigneur, ça te dit de jouer un <b>Prêtre</b> ?

Les attributs de chaque classe sont en majuscule, alors que les classes elles-mêmes ne le sont pas. Par question de cohérence, j'en ai de nouveau ajouté. L'objectif est d'indiquer au joueur que ces concepts sont liés entre eux et qu'ils sont importants pour le « gameplay ». En temps général, le traducteur demande aux développeurs s'il a le droit d'opérer un tel changement.

Pour conclure, le traducteur est donc obligé de respecter ces références intratextuelles. Il est libre dans ses choix de traduction lors des premières occurrences. Cependant, cette liberté devient une contrainte lorsqu'il rencontre à nouveau le terme ou le concept. L'une des solutions est de créer un glossaire pour s'assurer que chaque occurrence du terme est traduite de la même manière et ainsi respecter la cohérence du texte.

## CONCLUSION

Mon travail de fin d'études arrivant à sa fin, je me rends compte de la chance que j'ai eue de traduire un jeu vidéo et de mener des recherches traductologiques à ce sujet. Ce travail a changé mon regard sur les jeux vidéo et la localisation. En effet, je ne voyais les jeux vidéo que comme un produit dont l'objectif était de divertir le joueur. Son but est également d'offrir une expérience immersive unique. Il en va de même pour la localisation. Pour moi, la localisation était un autre appellatif pour le terme « traduction » qui partageait la même fonction. En réalité, la traduction n'est qu'une seule entité de celle-ci.

De plus, je ne pensais pas que la traduction de jeux vidéo serait si différente de la traduction que j'ai connue durant mes études. En effet, les outils du traducteur sont totalement différents. Le traducteur travaille sur plusieurs textes non-linéaires et fragmentés qui sont regroupés dans des fichiers, sans avoir accès au jeu lui-même. Vu que je traduisais le jeu « Doom & Destiny » dans le cadre d'un TFE, j'avais tout le temps nécessaire pour réaliser ma tâche. En temps général, le traducteur reçoit une date limite et doit travailler sous une contrainte de temps.

Ensuite, les enjeux traductologiques des jeux vidéo sont nombreux et très spécifiques à ce domaine. En effet, les textes du jeu peuvent être divisés en trois composantes textuelles. Chacune de ces composantes a ses propres fonctions que le traducteur doit respecter. Il est également soumis à une contrainte d'espace et doit préserver toutes les variables et les balises, qui sont importantes pour le dialogue écrit.

Pour ce qui est de « Doom & Destiny », les enjeux traductologiques résident surtout dans la traduction de l'humour, des noms propres et du langage oral. Ces trois éléments s'entremêlent et ne forment parfois qu'une seule entité, ce qui accentue la difficulté pour le traducteur. Les références intertextuelles et intratextuelles sont des sous-catégories de ces enjeux qui m'ont posé de grosses difficultés.

Enfin, la traduction de « Doom & Destiny » m'a poussé à puiser dans toutes mes ressources. Toutes mes connaissances linguistiques et culturelles ont été mises en pratique. Une aptitude à laquelle j'ai eu beaucoup recours était la créativité. En effet, outre les contraintes de la terminologie et des références intratextuelles, j'ai dû être très créatif pour reproduire la forme et la fonction des différents enjeux traductologiques, par exemple les jeux de mots.

Ce travail de fin d'études clôt mes cinq années d'études en traduction. Il a été le plus grand défi que j'ai relevé ces dernières années. Il m'a fait connaître des hauts et des bas. Cependant, si c'était à refaire, je le referais. En effet, j'ai beaucoup appris en tant que traducteur, mais aussi en tant que personne. La persévérance, la méthodologie, la remise en question sont toutes des aptitudes que j'ai développées au long de ce processus. Je tiens à remercier encore une fois Heartbit Interactive de m'avoir offert cette chance, mais aussi Mergeai Mathilde et Pierre-Yves Houlmont pour leur aide.

## BIBLIOGRAPHIE

### Ludographie principale

DOOM & DESTINY (HeartBit Interactive, 2011)

### Articles de revue et de colloque

BERNAL-MERINO M.Á., « Creating Felicitous Gaming Experiences: Semiotics and Pragmatics as Tools for Video Game Localisation », in *Signata*, n° 7 (2016), p. 231-253.

BERNAL-MERINO M.Á., « A brief history of Game Localisation », in *TRANS: Revista de Traductología*, vol. 15 (2011), p. 11-17.

CHOJNOWSKI R., « The Practical Aspects of Video Game Localization », in *Styles of Communication*, vol. 8 (2016), n° 1, p. 71-94.

DOS SANTOS L.M., « Nord's Documentary Versus Instrumental Translation: The Case of Hugo's Demain, dès L'aube », in *English Language and Literature Studies*, vol. 6 (2016), n° 3, p. 42-46.

DURIEUX C., « La recherche documentaire en traduction technique : conditions nécessaires et suffisantes », in *Meta*, vol. 35 (1990), n° 4, p. 669-675.

ERMI L. et MAYRA F., « Fundamental components of the gameplay experience: analysing immersion », 2005.

FERNÁNDEZ COSTALES A., « Video game localisation: adapting superheroes to different cultures », in *Quaderns: Revista de traducció*, n° 21 (2014), p. 225-239.

FOLARON D. et GAMBIER Y., « La localisation : un enjeu de la mondialisation », in *Hermès, La Revue*, vol. 49 (2007), n° 3, p. 37-43.

FOLKERTS J., « Video Games, Walking the Fine Line between Art and Entertainment », vol.6, 2011.

GONZALO F., « Rethinking agency and immersion: video games as a means of consciousness-raising », in *Digital Creativity*, n° 12 (2001), p. 167-174.

LOURENÇO T., MOURA R., MARQUES J. et TAVARES P., « Outsider: a Case Study of the Journey from Design to Meaning in Videogames », Guimarães (Portugal), 2017.

MANGIRON C., « VIDEO GAMES LOCALISATION: POSING NEW CHALLENGES TO THE TRANSLATOR », in *Perspectives*, vol. 14 (24 juillet 2007), n° 4, p. 306-323.

MANGIRON C. et O'HAGAN M., « Game Localisation: Unleashing imagination with "restricted" translation », in *The Journal of Specialised Translation*, vol. 6 (2006).

MARTEL K., « Les notions d'intertextualité et d'intratextualité dans les théories de la réception », in *Protée*, vol. 33 (2005), n° 1, p. 93-102.

MOREL M.-A., « PAS et NE...PAS en français oral », in *Cahiers de praxématique*, n° 23 (1994), p. 97-116.

NARIYAMA S., « Subject ellipsis in English », in *Journal of Pragmatics*, vol. 36 (1 février 2004), n° 2, p. 237-264.

NICOLAS E., « Short and Simple Definition of What a Videogame Is », Vancouver (Canada), 2005.

REGATTIN F., « Traduire les jeux de mots : une approche intégrée », in *Atelier de traduction*, n° 23 (2015), p. 129-151.

THAWABTEH M., « The Translatability of Interjections: A Case Study of Arabic-English Subtitling », in *Meta*, vol. 55 (2010), n° 3, p. 499-515.

VERMEER H., « What does it mean to translate? », in *Indian Journal of Applied Linguistics*, vol. 13 (1987), n° 2, p. 25-33.

## Chapitres de livre

ATTARDO S., « L'analyse des textes humoristiques », in MADINI M. (dir.), *2000 ans de rire: permanence et modernité*, Besançon, Presses Univ. Franc-Comtoises, 2002.

BERNAL M., « Training translators for the video game industry », in *The Didactics of Audiovisual translation*, John Benjamins, 2008, p. 141-155.

CHABANNE J.-C., « Bref survol des théories du comique », in *Le comique*, Gallimard, 2002, p. chap. 3.

JENKINS H., GOLDSTEIN J. et RAESSENS J., « Games, the new lively art », in *Handbook of Computer Game Studies*, Cambridge: MIT P, 2005, p. 175-192.

NORD C., « Functional Units in Translation », in MAURANEN A. et PUURTINEN T. (dir.), *Translation – Acquisition – Use*, Jyväskylä : Jyväskylän Yliopistopaino, 1997, p. 41-50.

SHEN D., « Diegesis », in JAHN M., RYAN M.-L. et HERMAN D. (dir.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, New York, Routledge Ltd, 2005, p. 107-108.

TARQUINI G., « Translating the Onscreen Text Blindfolded: Possibilities and Impossibilities », in MANGIRON C., ORERO P. et O'HAGAN M. (dir.), *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*, New edition., Peter Lang AG, Internationaler Verlag der Wissenschaften, 2014, p. 149-174.

VAN OERS A., « Translation Strategies and Video Game Translation: A Case Study of Beyond Good and Evil », in MANGIRON C., ORERO P. et O'HAGAN M. (dir.), *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*, New edition., Peter Lang AG, Internationaler Verlag der Wissenschaften, 2014, p. 129-148.

ZIMMERMAN E., « Narrative, Interactivity, Play and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline », in WARDRIP-FRUIIN N. et HARRIGAN P. (dir.), *First person: new media as story, performance, and game*, Cambridge: The MIT Press, 2004, p. 154-164.

## Mémoires de licence

ELKJÆR S.B., *The Twilight Saga: Literary Translation, A comparative analysis of the translations of the Twilight Series*, Mémoire de licence, University of Aarhus, Aarhus, 2010.

HOULMONT P.-Y., *Traduction vidéoludique : Approche microtextuelle d'un média plurisémiotique*, Mémoire de licence, Université de Liège, Liège, 2017.

HUREL P.-Y., *Analyse idéologique des jeux vidéo / Une méthode ludo-narrative pour les jeux mis en récits Mémoire*, Mémoire de licence, Université de Liège, Liège, 2011.

LEPRE O., *The translation of humor in video games: a case study*, Mémoire de licence, University College London, Londres, 2014.

SEPPÄLÄ S., *La traduction des onomatopées dans la bande dessinée : étude fondée sur la traduction de "Garfield" d'Anthéa Shackleton*, Mémoire de licence, Université de Genève, Genève, 1998.

## Œuvres consultées

BERNAL-MERINO M.Á., *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*, Routledge, 2014.

BISSELL T., *Extra lives: why video games matter*, 1st ed., New York, Pantheon Books, 2010.

CHANDLER H.M. et DEMING S.O., *The Game Localization Handbook*, Second edition., Jones & Bartlett Publishers, 2011.

DEBUS F., *Namen in sprachlichen Kontaktgebieten: Jahrespreise 2000, 2001, 2003 der « Henning-Kaufmann-Stiftung zur Förderung der deutschen Namenforschung auf sprachgeschichtlicher Grundlage »*, Hildesheim ; New York, G. Olms, 2004.

DELABASTITA D., *Wordplay and translation: dedicated to the memory of André Lefevere (1945-1996)*, Manchester, St. Jerome, 1996.

DUNNE K. (dir.), *Perspectives on Localisation*, Amsterdam, John Benjamins, 2006.

FISCHER-STARCKE B., *Corpus linguistics in literary analysis: Jane Austen and her contemporaries*, Londres ; New York, Continuum, 2010.

GENETTE G., *Palimpsestes: la littérature au second degré*, Paris, Éd. du Seuil, 1992.

HOBBS T., *De la nature humaine*, Paris, J. Vrin, 1999.

KIESLING S.F., *Linguistic variation and change*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2011.

LADMIRAL J.-R., *Sourcier ou cibliste*, Paris, Les Belles lettres, 2014.

LEPPIHALME R., *Culture bumps: an empirical approach to the translation of allusions*, Clevedon ; Philadelphia, Multilingual Matters, 1997.

NORD C., *Text analysis in translation: theory, methodology, and didactic application of a model for translation-oriented text analysis*, 2. ed., Amsterdam, Rodopi, 2005.

O'HOGAN M. et MANGIRON C., *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*, John Benjamins Publishing Company, 2013.

REISS K., VERMEER H.J., NORD C. et DUDENHÖFER M., *Towards a general theory of translational action: skopos theory explained*, Manchester, UK, St. Jerome Publishing, 2013.

SAJNA M., *Video Game Translation and Cognitive Semantics*, New edition., Peter Lang AG, 2016.

SANZ LÓPEZ Y., *Videospiele übersetzen - Probleme und Optimierung*, Frank & Timme, 2013.



SCHÄFFNER C. (dir.), *The role of discourse analysis for translation and in translator training*, Clevedon, UK ; Buffalo, [N.Y.], Multilingual Matters, 2002.

SCHÄFFNER C. et WIESEMANN U., *Annotated texts for translation: English-German: functionalist approaches illustrated*, Clevedon, UK ; Buffalo, NY, Multilingual Matters, 2001.

SOBANSKI I., *Die Eigennamen in den Detektivgeschichten Gilbert Keith Chestertons: ein Beitrag zur Theorie und Praxis der literarischen Onomastik*, Frankfurt am Main ; New York, P. Lang, 2000.

SOWINSKI B., *Textlinguistik: eine Einführung*, Stuttgart, W. Kohlhammer, 1983.

VENUTI L., *The translator's invisibility: a history of translation*, 2nd ed., Londres ; New York, Routledge, 2008.

VERMEER H.J., *A skopos theory of translation: some arguments for and against*, Heidelberg, Textcontext-Verl, 1996.

## Sitologies

BATCHELOR J. (18 décembre 2018). *Global games market value rising to \$134.9bn in 2018*. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-12-18-global-games-market-value-rose-to-usd134-9bn-in-2018>, consulté le 11 août 2019.

BEHIND THE NAME. <https://www.behindthename.com/name/francis>, consulté le 11 août 2019.

BEHIND THE NAME. <https://www.behindthename.com/name/john>, consulté le 11 août 2019.

COLLINS ENGLISH DICTIONARY.  
<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/johnny>, consulté le 11 août 2019.

LAROUSSE. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>, consulté le 11 août 2019.

HEARTBIT INTERACTIVE. <http://www.heartbit-interactive.com/doom-destiny/>, consulté le 11 août 2019.

HOULMONT P.-Y. (12 juin 2018). *Des jeux vidéo, des définitions et un bouvier bernois / Vulgamisation #1*, Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=xVNBn4PS16g&t=>, consulté le 11 août 2019.

JEUXVIDEO.COM. (5 février 2014). *Les médias français face aux jeux vidéo*, <http://www.jeuxvideo.com/news/2014/00070334-les-medias-francais-face-aux-jeux-video.htm>, consulté le 11 août 2019.

JOURNAL DES FEMMES. <https://www.journaldesfemmes.fr/prenoms/nils/prenom-7489>, consulté le 11 août 2019.

JOURNAL DU NET. <http://www.journaldunet.com/management/ville/recherche?q=Ville>, consulté le 11 août 2019.

LAROUSSE. [https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/macro-instruction\\_macro-instructions/48416](https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/macro-instruction_macro-instructions/48416), consulté le 11 août 2019.

POLITOLOGUE. <http://www.politologue.com/prenoms/detail/NIGEL.qtxx>, consulté le 11 août 2019.

TLAPDQC. *Comment parler comme un pirate... en français!*. <https://tlapdq.wordpress.com/a-propos-de-tlapd-classement/parler/>, consulté le 11 août 2019.

URBAN DICTIONARY. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Johnny>, consulté le 11 août 2019.

URBAN DICTIONARY. <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Francis>, consulté le 11 août 2019.

VERSION INTERNATIONALE. <https://www.versioninternationale.com/details-taux+de+foisonnement+en+traduction+-+anglais+français+allemand-395.html>, consulté le 11 août 2019.

WIJMAN T. (20 juin 2018). *Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market*. <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>, consulté le 11 août 2019.

WIKIPÉDIA. [https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Chuck\\_Norris\\_Facts&oldid=159184701](https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Chuck_Norris_Facts&oldid=159184701), consulté le 11 août 2019.

WIKIPÉDIA. <https://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=MacGuffin&oldid=161556540>, consulté le 11 août 2019.

WIKIPÉDIA. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Nigel>, consulté le 11 août 2019.