



Master

2011

Open Access

This version of the publication is provided by the author(s) and made available in accordance with the copyright holder(s).

Les effets des erreurs de traduction dans la localisation des jeux vidéo
(L'exemple de The Elder Scrolls : IV Oblivion)

Roh, Florence

How to cite

ROH, Florence. Les effets des erreurs de traduction dans la localisation des jeux vidéo (L'exemple de The Elder Scrolls : IV Oblivion). Master, 2011.

This publication URL: <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:17295>

FLORENCE ROH

**LES EFFETS DES ERREURS DE TRADUCTION DANS
LA LOCALISATION DES JEUX VIDÉO
(L'exemple de *THE ELDER SCROLLS IV : OBLIVION*)**

Mémoire présenté à l'Ecole de traduction et d'interprétation pour l'obtention du
Master en traduction, mention traduction spécialisée

Directeur de mémoire :
Mme Mathilde Fontanet

Juré :
Prof. Susan Armstrong

Université de Genève
Septembre 2011

SOMMAIRE

INTRODUCTION

CHAPITRE I – DÉFINITIONS

- Quelques définitions
 - *La localisation*
 - Qu'est-ce que la localisation ?
 - Les différents aspects du processus de localisation
 - Bref historique de la localisation
 - *Le jeu vidéo*
- Les différents types de jeux vidéo
 - *Les genres*
 - *Les supports*
 - *Le niveau de réalisme*

CHAPITRE II – LA LOCALISATION DES JEUX VIDÉO

- Pourquoi localiser un jeu vidéo ?
- Les niveaux de localisation
- La localisation des jeux vidéo et des autres multimédias
- Les différents types d'erreurs courantes dans les jeux vidéo

CHAPITRE III – ÉTUDE DE CAS SUR *THE ELDER SCROLLS IV – OBLIVION*

- Présentation du jeu *The Elder Scrolls IV : Oblivion*
- Présentation du studio de développement Bethesda Softworks
- La problématique, la méthode et les parties analysées
- Relevé des erreurs et analyse
- Bilan de la partie analytique

CONCLUSION

LEXIQUE DES TERMES RELATIFS AUX JEUX VIDÉO

BIBLIOGRAPHIE

TABLE DES MATIÈRES

ANNEXES

INTRODUCTION

Ce mémoire a pour thème la localisation des jeux vidéo. Celle-ci constitue une branche un peu particulière dans le contexte de la traduction, à mi-chemin entre la localisation de logiciels et la traduction audio-visuelle.

Les jeux vidéo n'ont fait leur apparition que très récemment dans l'histoire de la traduction et ce n'est qu'avec l'évolution technologique, l'apparition de scénarios de plus en plus complexes et la diffusion de plus en plus large des jeux que la question de leur localisation a vraiment commencé à se poser. Il s'agit donc d'une branche nouvelle, ce qui explique pourquoi les études pertinentes à son sujet sont encore peu nombreuses. La localisation des jeux vidéo est également une branche en constante évolution, qui doit s'adapter aux contraintes et aux exigences de certaines cultures, mais aussi aux nouvelles technologies, aux nouveaux genres et au public qui ne cesse de se diversifier. Elle prend la forme d'un processus aux multiples facettes, que nous allons découvrir au fil de ce mémoire.

Nous avons choisi ce sujet, car nous sommes très intéressée par l'univers des jeux vidéo. Nos expériences de jeu ont été très diverses et nous nous sommes rapidement rendu compte que la qualité de la localisation est un facteur important de la qualité d'un jeu en général. Nous allons donc nous pencher sur le processus de localisation, dans le but de comprendre ce qui fait qu'une version localisée est réussie ou non.

Pour ce faire, nous nous intéresserions aux erreurs de traduction et aux effets de celles-ci sur le joueur. Les erreurs de traduction peuvent apparaître dans n'importe quel type de textes, mais elles n'auront pas les mêmes conséquences selon leur nature et selon le but du texte. Nous allons donc voir quel peut être l'impact de ces différentes fautes dans un jeu vidéo. Pour notre analyse, nous avons choisi le jeu *The Elder Scrolls IV: Oblivion*. C'est un jeu intéressant, qui contient beaucoup de texte, sous des formes différentes (instructions, dialogues, inventaires, etc.) et présente également de nombreux problèmes, plus ou moins graves, au niveau de sa localisation française.

Dans le premier chapitre, nous définirons individuellement les concepts de localisation et de jeu vidéo. Puis, nous nous intéresserons aux différents types de jeux vidéo, afin de comprendre les différences et leur impact sur la localisation. Le deuxième chapitre traitera plus spécifiquement de la localisation des jeux vidéo. Nous nous y interrogerons sur son

utilité, sur ses différentes formes, sur ses particularités et, enfin, sur les différents types d'erreurs que l'on y rencontre fréquemment. Le chapitre trois comprendra notre analyse, qui s'articulera autour des divers types d'erreurs que nous aurons décelées.

Le monde du jeu vidéo ayant son propre jargon, nous ajouterons, à la fin de ce mémoire, un lexique des termes liés au jeu vidéo. Nous y joignons également un certain nombre d'annexes, qui illustreront la partie théorique et contribueront à la compréhension de la partie analytique.

CHAPITRE I – DEFINITIONS

QUELQUES DEFINITIONS

Dans cette première partie, nous allons introduire les notions de localisation et de jeu vidéo. Nous commencerons par définir la localisation et ses différents aspects, à l'aide de définitions et d'un bref historique. Ensuite, nous parlerons du jeu vidéo en donnant une définition des divers genres et des différents supports de jeu.

LA LOCALISATION

Qu'est-ce que la localisation ?

Dans le domaine de l'informatique, la localisation correspond à l'adaptation d'un produit à un public cible de culture et/ou de langue différente. Dans son ouvrage *A Practical Guide to Localization*, Bert Esselink résume ainsi le processus de localisation :

Generally speaking, localization is the translation and adaptation of a software or web product, which includes the software application itself and all the related product documentation.¹

Grâce à cette définition, on constate que l'une des principales différences entre la traduction et la localisation réside dans le type de produits traduits. En effet, la localisation concerne principalement les sites Internet et les programmes informatiques.

L'association LISA (Localization Industry Standards Association) la définit comme suit :

The localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold.²

Cette définition met en évidence l'aspect culturel de la localisation. Si la traduction implique un changement de langue, la localisation concerne également l'adaptation³ d'un produit à la

¹ Bert Esselink, *A Practical Guide to Localization*, 2000, page 1

² LISA, *The Localization Industry Primer 2nd Edition*, 2003, page 5. Le document est disponible à cette adresse, <<http://www.ict.griffith.edu.au/~davidt/cit3611/LISAprimer.pdf>>, bien que le site de l'association LISA soit actuellement fermé.

³ Il s'agit d'un des sept procédés de la traduction selon Vinay et Darbelnet. Dans TradGloss, Joëlle Redouane la définit ainsi : « Procédé de traduction qui substitue une autre réalité culturelle à celle de la langue source lorsque le récepteur risque de ne pas reconnaître [identifier] la référence. » (Julia Peslier, 2007, <http://www.fabula.org/actualites/traduction-adaptation-transposition_19903.php>)

culture d'une autre région de la même zone linguistique (par exemple entre la France et la Suisse).

Ainsi, contrairement à ce que l'on pourrait a priori croire, la localisation ne se résume pas à la simple traduction d'un produit. En effet, selon le produit, le processus de localisation peut comprendre un certain nombre de tâches : la gestion de projet, la traduction de logiciels⁴, la traduction de l'aide en ligne, l'adaptation de l'interface utilisateur, le test du produit localisé, etc. Au final, un produit correctement localisé doit permettre à l'utilisateur de s'en servir dans sa propre langue, sans rencontrer de problèmes liés, par exemple, à l'encodage des caractères, à la compréhension de références culturelles ou au format de la date. En bref, le produit doit paraître avoir été conçu spécialement pour le public-cible.

On parle généralement de localisation lorsque l'on a affaire à un logiciel informatique ou à une page web, mais la localisation est également pratiquée pour la publicité et, comme nous allons bientôt le voir plus en détail, pour les jeux vidéo.

Les différents aspects du processus de localisation

La localisation d'un produit comporte plusieurs aspects et étapes, que nous allons expliquer brièvement ci-dessous : la globalisation⁵, l'internationalisation, la traduction, les tests et l'assurance qualité.

❖ *Globalisation*

La globalisation est le fait, pour une entreprise, de concevoir ses produits de façon à pouvoir les vendre sur le marché international.

L'association LISA la définit ainsi :

*Globalization addresses the business issues associated with taking a product global. In the globalization of high-tech products this involves integrating localization throughout a company, after proper internationalization and product design, as well as marketing, sales, and support in the world market.*⁶

La globalisation couvre les processus d'internationalisation et de localisation.

⁴ La traduction d'un logiciel concerne tout le texte qui s'affiche à l'écran : interface utilisateur, messages d'erreur, menus déroulants, etc. Le traducteur n'intervient pas dans le code du logiciel.

⁵ L'usage du terme « globalisation » est critiqué lorsqu'il est employé à la place de « mondialisation ». Dans ce contexte, il s'agit du terme le plus souvent utilisé.

⁶ Bert Esselink, *A Practical Guide to Localization*, 2000, page 4 (Il ne donne aucune référence précise)

❖ *Internationalisation*

L'internationalisation est la phase qui précède la localisation proprement dite.

L'association LISA donne cette définition :

*Internationalization is the process of generalizing a product so that it can handle multiple languages and cultural conventions without need for re-design. Internationalization takes place at the level of program design and document development.*⁷

Il s'agit donc de concevoir un produit de façon à ce qu'il puisse être facilement adapté aux exigences des langues et des cultures des marchés cibles.

❖ *Traduction*

Il ne faut pas confondre localisation et traduction. En effet, la traduction est l'action de transposer du texte, oral ou écrit, dans une autre langue, tandis que la localisation implique différentes tâches comme la gestion de projet, le génie logiciel (*software engineering*) ou l'assurance qualité.

❖ *Tests et assurance qualité (QA)*

Après la localisation d'un produit, celui-ci subit différents tests linguistiques et de fonctionnalité. Les tests linguistiques servent à contrôler que tous les textes traduits ont bien été insérés dans le logiciel et qu'il ne subsiste pas de fautes de grammaire, d'incohérences ou de fautes d'orthographe. Les tests de fonctionnalité permettent de vérifier que le logiciel fonctionne correctement et qu'aucun bug n'a été introduit dans le code.

Le processus de localisation peut être résumé par le schéma ci-dessous [Figure 1] :

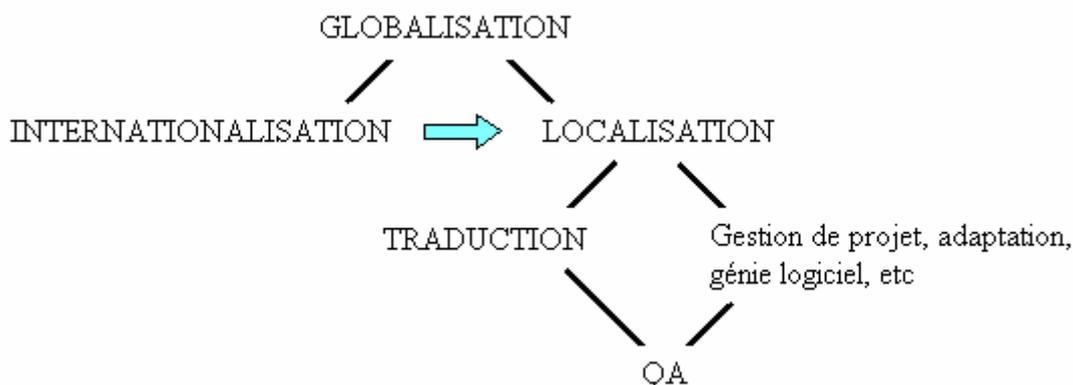


Figure 1 – Schéma du processus de localisation d'un produit

⁷ Bert Esselink, *A Practical Guide to Localization*, 2000, page 2 (Il ne donne aucune référence précise)

Bref historique de la localisation

A l'origine, dans les années 1980, la localisation des produits informatiques se faisait en interne. Les entreprises possédaient leur propre département de traduction ou faisaient appel à des traducteurs free-lance. Avec l'apparition sur le marché les SLV (*Single-Language Vendor*) et les MLV (*Multi-Language Vendor*), qui proposaient des services de traduction dans une ou plusieurs langues, la localisation s'est petit à petit externalisée. C'est au début des années 1990 qu'est véritablement née l'industrie de la localisation : les fournisseurs externes de services linguistiques, de plus en plus nombreux, ont commencé à se spécialiser dans le domaine informatique (traduction de logiciels, de sites Internet) et se sont mis à proposer d'autres services tels que la gestion de projet, l'assurance qualité, la publication assistée par ordinateur, etc. En 1990, l'association LISA est fondée. Elle regroupe une grande partie des leaders du marché de la localisation. L'association LISA s'est donné pour mission de promouvoir l'industrie de l'internationalisation et de la localisation et de permettre aux diverses entreprises du secteur de partager des informations à ce sujet.

Au début, les marchés les plus intéressants pour les produits localisés étaient la France, l'Allemagne et le Japon, suivis par le Brésil, l'Italie, l'Espagne, les Pays-Bas, la Suède et la Norvège. Les produits étaient donc d'abord traduits en FIGS⁸ et en japonais, avant de l'être dans les autres langues. Aujourd'hui, les langues les plus demandées ne se limitent plus aux FIGS. En effet, à celles-ci s'ajoute un nouvel acronyme, BRIC, qui désigne les langues des pays prenant une importance grandissante sur le marché international, c'est-à-dire le Brésil, la Russie, l'Inde et la Chine.

*The market for outsourced language services was over US \$9 billion worldwide in 2006, growing at 7.5 percent per year to US \$12billion in 2010.*⁹

Il s'agit de l'estimation de Common Sense Advisory¹⁰. Ainsi le marché est toujours en pleine expansion et offre de nombreuses opportunités de travail aux traducteurs d'aujourd'hui.

LE JEU VIDEO

Comme son nom l'indique, un jeu vidéo est un type de jeux, qui se distingue des autres (jeux de construction, jeux de plateau, jeux de cartes,...) par le fait qu'il s'affiche sur un écran. Plus précisément, l'Encyclopédie Larousse le définit ainsi :

⁸ FIGS : French, Italian, German and Spanish

⁹ Power Point du cours de *Localisation et gestion de projet* de l'ETI, Armstrong Susan, Graziani Rosa , page 5, diapositive 27, <http://www.unige.ch/eti/localisation/docs/2011/introduction_2.pdf>.

¹⁰ Common Sense Advisory est une société américaine spécialisée dans l'étude de marché pour les projets de globalisation.

*Logiciel ludique, interactif, utilisable sur console ou sur ordinateur, faisant appel à des accessoires comme une souris, un joystick, un volant, un clavier, etc. pour interagir avec l'environnement du jeu.*¹¹

Parmi les séries de jeux vidéo les plus connues, celles qui ont su s'adapter aux diverses évolutions du domaine, on peut citer *Mario*, *Zelda* et *Final Fantasy*. Mais si l'on remonte à l'origine, c'est *Pac Man*, *Space Invaders* et *Tetris* qui viennent à l'esprit des joueurs. A ces indémodables s'ajoutent aujourd'hui une multitude d'autres jeux, plus ou moins connus. En effet, le marché du jeu vidéo est très prolifique. Par exemple, pour le mois de mars 2011, le site Jeuxvidéo.com recensait la sortie de plus de 50 jeux différents sur la PlayStation 3 et plus de 40 sur PC. Ces chiffres s'expliquent, entre autres, par le fait que le jeu vidéo touche un public de plus en plus large. Au début, on considérait le jeu vidéo comme un loisir de garçon. Aujourd'hui, il en existe qui sont destinés à tous les membres de la famille. Ainsi, la société GfK¹² estime qu'en France, en 2010, « 47% des foyers étaient équipés d'une console de jeu vidéo », pour plus de 28 millions de joueurs. Toujours selon GfK, « le chiffre d'affaires annuel de l'industrie du jeu vidéo en France s'élève en 2010 à 3 milliards d'euros (Hardware et software¹³ online et offline), pour 52 millions de produits vendus ».

En parallèle sont apparues, petit à petit, des entreprises de localisation spécialisées dans le jeu vidéo, telles que Video Game Localization Network, Active Gaming Media, Game Localization Network ou encore La Marque Rose, Around the Word et Words of Magic en France.

LES DIFFERENTS TYPES DE JEUX VIDEO

Dans cette section, nous allons classer les jeux vidéo selon un certain nombre de critères liés à la façon de les localiser. Nous commencerons par définir les différents genres de jeux, tout en soulignant les aspects à considérer lors de la localisation, puis nous passerons en revue les différents supports de jeux, de la borne d'arcade au téléphone portable et, enfin, nous nous intéresserons au niveau de réalisme et à son impact sur la localisation.

¹¹ Encyclopédie Larousse en ligne, consultée le 10 avril 2011, <<http://www.larousse.fr/encyclopedie/nom-commun-nom/jeu/63244>>

¹² GfK : il s'agit d'un institut d'études marketing basé en Allemagne. Ces données proviennent du compte rendu d'une conférence tenue par GfK le 10 février 2011, publié par le Syndicat National du Jeu Vidéo : <<http://www.snjv.org/fr/industrie-francaise-jeu-video/etat-du-secteur/chiffres-2010.html>>

¹³ Par *hardware*, on entend ici les consoles de jeux et par *software*, les jeux.

LES GENRES

On peut répartir les jeux vidéo dans un certains nombres de genres, plus ou moins définis. Il n'existe cependant pas de classification officielle, ce qui rend la tâche assez complexe. La liste que nous allons développer ci-dessous n'est donc pas exhaustive.

Nous avons déterminé dix genres principaux : action, aventure, jeux de rôle, plate-forme, stratégie, réflexion, simulation, gestion, jeux de tir, autres. Dans ces dix genres, nous avons défini un certain nombre de sous-genres.

Ci-dessous, nous allons donner une définition de ces types de jeux et les illustrer à l'aide d'exemples.

Les jeux d'action

❖ « *Beat them all* »

Dans un « *Beat them all* » (*Beat'em up* en anglais), le joueur incarne un personnage qui doit progresser dans un environnement où il est amené à combattre un grand nombre d'ennemis pour avancer.

A l'origine, les niveaux étaient en 2D et le but était d'arriver au bout de ceux-ci sans se faire tuer. Parmi les premiers jeux du genre, nous citerons *Kung-Fu Master* (1984) sur borne d'arcade et *Street of Rage* (1991) sur Sega Megadrive.

Le genre n'a cessé d'évoluer, contenant de plus en plus de niveaux de style plate-forme, agrémentés parfois de quelques énigmes. Les personnages se sont également complexifiés et diversifiés. Ils disposent souvent de plusieurs armes et de nombreuses attaques différentes, mais l'objectif reste le même.

Malgré l'arrivée de la 3D et de séries cultes telles que *Devil May Cry* et *Ninja Gaiden*, les « *Beat them all* » en 2D continuent d'exister et d'être développés, mais à une échelle plus modeste et souvent par des développeurs indépendants. Un exemple significatif et récent de « *Beat them all* » 2D est *The Dishwasher: Dead Samurai*, sorti sur Xbox Live Arcade en 2009.

Il s'agit de jeux à la progression linéaire, où le joueur n'a que peu de liberté d'exploration. L'histoire suit un déroulement prédéfini et n'est d'ailleurs souvent qu'un simple prétexte au jeu. Le traducteur jouit ainsi d'une grande liberté, car ses modifications n'ont pas une grande influence sur le jeu.

Au moment de leur localisation, les « *Beat them all* » sont souvent soumis à la censure dans

plusieurs pays, afin de réduire le niveau de violence parfois volontairement très élevé.

❖ *Jeux de combat*

Le jeu de combat (*Fighting game*) est, comme son nom l'indique, un jeu dans lequel s'affrontent deux joueurs (ou un joueur contre la machine). Que ce soit en 2D (*Street Fighter II*, *Mortal Kombat*) ou en 3D (*SoulCalibur*, *Tekken IV*), le principe reste le même.

Comme dans un « Beat them all », l'histoire, quand il y en a une, n'est qu'un prétexte au combat. Le texte n'est donc pas très présent. Dans la plupart des cas, le texte parlé reste en japonais ou en anglais et est sous-titré dans les autres langues.

A noter que ce genre de jeux est particulièrement adapté aux bornes d'arcade et que, même sur console, l'interface utilisateur rappelle celles-ci [Fig. 2]. Les textes tels que « Push Start », « Fight », « You Win », « Continue ? », « Insert Coin », ou les « Finish Him » et « Fatality » devenus cultes dans *Mortal Kombat*, ne sont donc généralement pas traduits, pour rester fidèle au style arcade.



Figure 2 – Capture d'écran tirée du jeu *Mortal Kombat II* sur Sega Megadrive

Les jeux d'aventure

❖ « Point & Click »

Le « Point&Click » est un jeu d'aventure dans lequel prédominent la réflexion et l'interaction avec l'environnement et les autres personnages. Dans un « Point & Click », le joueur progresse en cliquant sur les différentes zones accessibles du monde et peut interagir avec certains objets et personnages (pas toujours utiles). Il progresse dans l'histoire en résolvant des énigmes, plus ou moins complexes.

L'univers est souvent fantastique et la quantité de texte, ainsi que la nature de celui-ci, varient

d'un jeu à l'autre. Dans un jeu comme *Discworld* sur PC, les possibilités d'interaction avec les personnages sont nombreuses et ceux-ci nous accablent souvent de longs discours, en glissant çà et là quelques informations utiles. Dans la fameuse série des *Myst*, le personnage se retrouve seul, à quelques exceptions près, ce qui limite la quantité de texte parlé. Cependant, dans le premier jeu de la série, le personnage se rend dans une bibliothèque remplie de livres, qui, même s'ils ne contiennent pas d'indices, peuvent être entièrement lus. Aucune traduction de ce jeu n'a été commercialisée, mais de nombreux fans ont participé à une traduction non officielle. Dans *Myst IV – Revelation*, le personnage trouve de nombreux messages qui sont lus à voix haute par la personne qui les a rédigés. D'autres jeux, comme *Machinarium*, ne contiennent aucun texte. Les personnages s'expriment grâce à des images dans une bulle et l'aide se présente sous la forme d'une petite bande dessinée.

Au niveau de la localisation, il est surtout important de respecter l'univers du jeu et de rendre clairement toutes les informations utiles au joueur dans sa quête, sans pour autant lui en dévoiler trop par des tournures de phrase trop explicites.

❖ « *Survival Horror* »

Le « *Survival Horror* » plonge le joueur dans un univers angoissant rappelant celui des thrillers et des films d'horreurs. Les niveaux sont infestés de créatures malveillantes, en général des zombies ou autres morts-vivants.

Le joueur incarne généralement un personnage qui tente de comprendre les événements qui se sont déroulés dans un certain lieu. L'histoire prend un aspect un peu particulier, car elle n'est pas d'emblée révélée au joueur. Celui-ci doit explorer les lieux pour rechercher des objets, des messages et des indices qui l'aident à reconstituer cette histoire. Il progresse en résolvant des énigmes et en évitant les créatures qui rôdent autour de lui. Bien souvent, il ne dispose que d'un nombre très limité de munitions.

L'ambiance tant graphique que sonore y est très travaillée, afin que le joueur ressente lui aussi le stress et l'angoisse de son personnage. Les titres phare du genre sont *Alone in the Dark* et *Resident Evil*.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, étant donné que le personnage principal se retrouve souvent seul, les « *Survival Horror* » peuvent contenir beaucoup de texte. Les indices recueillis tout au long des niveaux peuvent être de natures très différentes : carnets de notes, tags, messages audio, lettres, etc. Comme pour un « *Point & Click* », il est important de restituer fidèlement les éléments qui permettent au joueur d'avancer.

❖ *Infiltration*

Dans ce type de jeux, le joueur doit s'infiltrer sans être vu dans un lieu pour remplir une mission. Pour ce faire, il doit éviter les gardes et les systèmes de sécurité qui lui bloquent le chemin. Il dispose le plus souvent d'une ou de plusieurs armes, ainsi que d'une multitude d'objets qui peuvent lui servir à distraire les gardes et à tromper les caméras. Ce genre de jeux est basé sur la réflexion et l'observation.

L'exemple le plus connu reste la série des *Metal Gear*, mais nous pouvons également citer *Splinter Cell* et *Tenchu*.

❖ *Jeux d'aventure textuels*

Le jeu d'aventure textuel, ou fiction interactive, est en quelque sorte un livre-jeu¹⁴ sur ordinateur. Le joueur entre des commandes telles que « Ouvrir la porte » ou « Prendre le livre » et l'ordinateur lui décrit ce qui se passe ensuite.

Le premier jeu de ce type, créé en 1972, s'intitule *Colossal Cave Adventure*. Aujourd'hui, le jeu d'aventure textuel n'est plus vraiment exploité que par une petite communauté de fans, qui créent leurs propres opus.

La localisation de ce genre de jeux s'apparente à celle d'un livre-jeu.

Les jeux de rôle

❖ *RPG*

Le jeu de rôle, communément abrégé RPG (*Role Playing Game*), est un type de jeux qui s'inspire des jeux de rôle sur plateau tel que *Donjon & Dragon*. Le joueur incarne un personnage qui évolue tout au long de son aventure. Il gagne des points d'expérience, des points de statistique, des capacités, acquiert de nouvelles armes et de nouveaux objets. Le joueur peut parfois incarner plusieurs personnages, ou créatures, à la fois, chacun étant spécialisé dans un domaine particulier (magie, combat, guérison, etc.).

Dans un RPG, l'histoire est très développée et le personnage doit remplir un certain nombre de quêtes pour parvenir à la fin du jeu. Dans certains jeux, comme *Enchanted Arms* par exemple, le joueur suit l'histoire de façon totalement linéaire. Dans d'autres, il existe une quête principale et plusieurs quêtes secondaires que le joueur peut décider de remplir ou non. L'histoire reste toutefois linéaire et le joueur est obligé de mener les quêtes dans un ordre plus ou moins prédéterminé, c'est le cas dans la série *Fable*. Il existe également des RPG où le

¹⁴ Un livre-jeu, ou livre dont vous êtes le héros, est un roman interactif dont le déroulement de l'histoire dépend des choix du lecteur.

Le joueur est totalement libre, il peut explorer la carte à sa guise en prenant le risque de se retrouver piégé dans des lieux où les ennemis sont trop puissants pour son niveau. Dans ce genre de jeux, il y a toujours une quête principale, mais le joueur peut décider de l'ignorer et de s'occuper de très nombreuses quêtes secondaires, dans l'ordre qu'il choisit. Bien entendu, le but premier du jeu reste de remplir la quête principale, mais cette liberté permet au joueur de récolter de nombreux objets et informations et de gagner de l'expérience et de la puissance. La série *The Elder Scrolls* en est un exemple très représentatif.

Par de nombreux aspects, la traduction des RPG relève du défi. Premièrement, la quantité de texte, oral ou écrit, est souvent énorme. L'univers du jeu est peuplé de nombreux personnages et créatures, certains utiles au joueur, d'autres n'étant que de simples figurants. Le joueur peut interagir avec chacun d'eux, ce qui implique une grande quantité de dialogues à traduire.

Tout au long de son aventure, le joueur découvre une multitude d'objets : armes, plantes, potions, armures, etc. La plupart des RPG se déroulent dans un univers imaginaire inspiré de la Fantasy ou de la science fiction, ce qui implique, comme dans la littérature, qu'un certain nombre d'objets et de créatures n'existent pas réellement. Il incombe donc au traducteur de faire preuve de suffisamment d'imagination pour trouver des solutions de traduction pertinentes.

Dans ce genre de jeux, le traducteur jouit d'une grande liberté. Il doit respecter la spontanéité et la fluidité des échanges entre les personnages et, pour ce faire, peut se permettre de nombreuses modifications et adaptations. Dans certains jeux, le traducteur va jusqu'à modifier totalement les noms des personnages ou à ajouter des accents absents dans la version originale. Dans la série *Golden Sun* sur Nintendo DS, par exemple, tous les personnages ont un nom différent selon qu'ils apparaissent dans la version japonaise, américaine ou française. Ainsi, le héros du premier jeu s'appelle Robin en japonais, Isaac en anglais, Vlad en français et son amie Mary en japonais devient Mia en anglais et Sophia en français. Cela illustre bien la totale liberté dont jouit parfois le traducteur, car ces modifications ne semblent en aucun cas dictées par des exigences liées aux connotations, à la prononciation, voire à des consonances trop exotiques.

❖ *MMORPG*

Le « jeu de rôle en ligne massivement multijoueur » ou MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*) permet, comme son nom l'indique, à une multitude de personnes d'interagir en même temps avec le jeu. Celui-ci se présente sous la forme d'un monde virtuel

où les joueurs se déplacent grâce à un avatar¹⁵. Le but du jeu est de faire évoluer son personnage, de lui faire monter des niveaux pour qu'il devienne plus puissant. Pour ce faire, il arrive fréquemment que deux ou plusieurs joueurs s'affrontent pour gagner des points d'expérience. Ils peuvent également former des alliances pour mener des quêtes ou se défendre contre des ennemis plus puissants. Pour cela, ils doivent être en mesure de communiquer. Il existe des jeux à l'échelle locale, auxquels ne peuvent participer que les résidents d'un seul pays ou d'une seule communauté linguistique (*Dofus* pour la francophonie par exemple), mais de nombreux MMORPG sont ouverts aux joueurs du monde entier. Cela implique un grand nombre de problèmes liés à la langue et, en particulier, à la nécessité de faire en sorte que les joueurs de langues différentes puissent se comprendre. Plusieurs solutions ont été mises en œuvre, comme les traducteurs automatiques, les phrases prédéfinies ou la sélection de mots dans une liste.

Les jeux de plates-formes

Dans un jeu de plates-formes, le joueur incarne un personnage qui doit traverser des niveaux, généralement en sautant de plate-forme en plate-forme et en évitant les pièges ainsi que les ennemis à l'écran. Parmi les plus connus, on peut citer les séries *Mario*, *Sonic*, *Rayman*, *Kirby* et *Crash Bandicoot*. Les jeux purement de plates-formes, en 2D ou en 3D, se font aujourd'hui de plus en plus rares. Ils incluent souvent des passages de tir, des énigmes, des combats ou des passages d'infiltration. Les séries *Sly Raccoon* et *Ratchet and Clank* illustrent bien cette évolution et cette diversification du genre.

Au niveau de la localisation, ces jeux ne présentent généralement pas de difficultés particulières, étant donné que l'histoire y est rarement développée.

Les jeux de stratégie

Le jeu de stratégie, qu'il soit en temps réel (*Age of Empires*, *Command & Conquer*) ou au tour par tour¹⁶ (*Heroes of Might & Magic*, *Civilization*), invite le joueur à faire preuve d'un esprit stratégique et tactique pour atteindre un certain objectif : vaincre une armée ennemie, faire prospérer un peuple, étendre sa domination territoriale, etc. Le joueur peut y incarner un personnage unique, souvent puissant (héros, dieu) ou diriger un peuple, une armée, une flotte

¹⁵ Un avatar est une représentation virtuelle d'une personne sur Internet ou dans un jeu vidéo. Il peut s'agir par exemple d'une image sur un forum ou d'un personnage en 3D dans un jeu vidéo.

¹⁶ Dans un jeu de stratégie au tour par tour, les joueurs jouent chacun à leur tour. Les échecs en sont un bon exemple : les deux joueurs déplacent leurs pions chacun à leur tour et réagissent selon les actions de l'autre. Le jeu de stratégie en temps réel, quant à lui, permet de simuler un affrontement réaliste entre plusieurs armées. Les joueurs placent toutes leurs unités puis le combat est lancé. L'issue de celui-ci est calculée par un ordinateur, car il est humainement impossible de le faire. Ainsi, les jeux de stratégie en temps réel sont exclusivement des jeux vidéo.

de bateaux, etc.

Tous les jeux de stratégie ne sont pas à traiter de la même façon lors de leur traduction. Des séries telles que *Heroes of Might & Magic* ou *Warcraft* se déroulent dans des univers imaginaires inspirés de la Fantasy. Le traducteur doit donc se référer à la terminologie du genre et parfois faire appel à son imagination pour trouver des solutions aux néologismes. D'autres séries, comme *Total War* ou *Hearts of Iron* se basent sur des périodes de l'Histoire et s'évertuent à être aussi réalistes que possible. Dans ce cas, le traducteur se doit de respecter une terminologie stricte, que ce soit au niveau des noms d'unités de combat, d'armes, de tactiques, de personnages, etc. Certains jeux, comme *Cossacks II: Napoleonic Wars* proposent même un descriptif détaillé de chaque unité, ce qui force le traducteur à faire preuve d'une grande rigueur historique.

Les jeux de réflexion

Les jeux de réflexion (*puzzle games*), comme leur nom l'indique, font avant tout appel aux cellules grises du joueur. Il en existe une multitude de genres : il peut s'agir de jeux d'énigmes (*Ouverture Facile*), de casse-tête (*Sokoban*), de puzzles (*Tetris*), de labyrinthes (*Pac-Man*), etc. Un grand nombre de jeux traditionnels ont été adaptés en jeux vidéo : le solitaire, la dame de pique, le mah-jong, etc.

Le genre s'est renouvelé à partir des années 90 avec des titres comme *The Lost Vikings*, *Lemmings* ou, plus récemment, *Portal*, qui ajoutent des éléments de plate-forme ou de gestion, tout en gardant comme élément principal la réflexion.

Les jeux de simulation

Les jeux de simulation reproduisent virtuellement toutes sortes d'activités de la vie réelle : sports, avion, course automobile, etc. Ces jeux, tout particulièrement les jeux de simulation mécanique et sportive, sont souvent difficiles à appréhender, car le souci de réalisme est poussé au maximum. Une multitude de paramètres sont pris en compte pour que la simulation semble aussi vraie que nature.

La série *Gran Turismo* est un bon exemple de simulation de course automobile. Contrairement à un jeu de course ordinaire où la vitesse et la prise en main rapide sont privilégiées, ici c'est le réalisme qui prime. Dans *Gran Turismo 5* par exemple, le joueur peut personnaliser sa voiture selon les besoins du circuit, gérer une écurie, courir sur des circuits existants et participer à des courses ou compétitions réelles, telles que les 24 Heures du Mans ou le World Rally Championship. Le jeu propose plus de 1000 voitures différentes modélisées avec soin. Le réalisme est poussé jusque dans la gestion de la météo, la formation de

poussière autour des roues, la projection de gravillons, la gestion des dégâts, la déformation des pneus, etc.

Il est dès lors évident que la localisation de ce genre de jeux exige précision et exactitude. En effet, traduire un jeu de simulation s'apparente souvent à de la traduction technique. La terminologie est prédéfinie et le traducteur ne jouit d'aucune liberté. La rigueur est de mise.

Toutefois, tous les jeux de simulation ne se veulent pas aussi réalistes que *Gran Turismo*. Il existe des jeux qui relèvent plus du « casual game »¹⁷ que de la simulation. Les jeux de simulation de vie, tels que les *Sims*, les jeux d'élevage (*Ma belle ferme*) ou les jeux de séduction, chers au japonais, ne cherchent pas vraiment à reproduire la réalité à tout prix, mais plutôt à permettre simplement au joueur de vivre virtuellement des situations empruntées à la vie réelle. Dans ce cas, on s'éloigne de la traduction technique et la liberté du traducteur est plus grande.

Les jeux de gestion

L'objectif d'un jeu de gestion est de prospérer en gérant plusieurs facteurs économiques et sociaux. Dans ce genre de jeux, le joueur peut être amené à gérer toutes sortes de lieux, d'entreprises ou de peuples, par exemple : une ville (*SimCity*), un parc d'attractions (*Theme Park*), un hôtel (*Hotel Giant*), un casino (*Casino Tycoon*), une entreprise (*Industry Giant*), une cité maritime (*Anno 1404*) et bien d'autres choses encore.

Les jeux de tir

❖ FPS

Le jeu de tir subjectif, plus communément appelé FPS (pour *first-person shooter*) propose au joueur de se mettre directement à la place de son personnage grâce à une vue à la première personne¹⁸. Dans les grandes lignes, l'objectif est d'avancer à travers le niveau en détruisant les ennemis à l'aide d'armes, le plus souvent des armes à feu, mais aussi des armes blanches ou des armes contondantes. Les séries *Doom* et *Quake* sont deux exemples représentatifs, qui ont largement contribué à la popularité du genre.

A l'origine, l'histoire n'avait pas grande importance; le jeu mettait l'accent sur la jouabilité,

¹⁷ Casual game : littéralement « jeu occasionnel » désigne un type de jeux destinés au grand public. Ces jeux ont des règles simples, une difficulté abordable et souvent une faible durée de vie.

¹⁸ La vue à la première personne (ou vue subjective) s'oppose à la vue à la troisième personne (ou vue objective). Dans le premier cas, le joueur voit à travers les yeux de son personnage et ne perçoit donc de lui-même que les mains et les armes. S'il contrôle un véhicule, il voit à travers le pare-brise. En vue à la troisième personne, le personnage ou le véhicule du joueur apparaît entièrement à l'écran.

l'immersion et la beauté des graphismes¹⁹. Cependant, le genre a évolué, l'histoire a commencé à prendre de plus en plus de place, à travers notamment des cinématiques²⁰, des dialogues, des briefings, des manuscrits, comme dans la série *Medal of Honor*. Le jeu *Half-Life*, sorti en 1998, est en quelque sorte l'aboutissement de cette évolution, car il propose une aventure suivie du début à la fin et non plus une succession de missions.

❖ TPS

Le jeu de tir objectif (*third-person shooter*) s'apparente au FPS sous de nombreux aspects. La principale différence réside dans le fait que, contrairement au FPS, le TPS se joue à la troisième personne. Ce point de vue permet au joueur d'effectuer des actions qui sont difficilement exécutables dans un FPS, comme par exemple faire une roulade, plonger ou simplement se cacher derrière un mur. *Max Payne* et *Lost Planet* sont deux exemples types de TPS.

❖ « Shoot them up »

Dans un « Shoot them up », le joueur est le plus souvent aux commandes d'un vaisseau en vue à la troisième personne et tire sur les vagues d'ennemis qui déferlent à l'écran. Ce genre de jeux fait principalement appel aux réflexes et à la concentration du joueur. Les niveaux sont à difficulté croissante se terminent souvent par un boss²¹.

Le « Shoot them up » est l'un des plus anciens types de jeux. Il a été particulièrement exploité sur borne d'arcade et sur ordinateur, avec notamment les jeux *Space Invaders* et *Gradius*.

Autres

❖ Jeux de sport

Les jeux de sport couvrent de nombreuses disciplines, telles que le football (*FIFA street*), le basket-ball (*College Slam*), l'athlétisme (*Summer Athletics*), le tennis (*Virtua Tennis*), le skateboard (*Street Skater*), le patinage artistique (*Léa Passion Patinage*), le trial (*Trials HD*), la boxe (*Ready 2 rumble*), etc. Contrairement aux jeux de simulation, les jeux de sport ne cherchent pas à atteindre un réalisme parfait. Ils sont souvent basés sur des mécanismes simplifiés et sont de nature décalée, voire parodique, ce qui contraste avec le sérieux des jeux

¹⁹ Dans un jeu vidéo, les graphismes (le plus souvent utilisé au pluriel) représentent l'aspect visuel, c'est-à-dire le rendu de l'image et des vidéos, les animations, les décors, le niveau de détail, etc.

²⁰ Dans un jeu vidéo, une scène cinématique (souvent abrégée par « cinématique ») est une vidéo qui se déclenche à un moment ou à un autre, selon les actions du joueur ou selon le scénario du jeu. Le mot en anglais *cutscene* est également souvent utilisé.

²¹ « Un boss est un adversaire différent des ennemis communs, souvent plus fort que la moyenne et censé représenter un challenge à la fin d'un niveau » – JeuxVidéo.com

de simulation. Ils proposent le plus souvent un mode multijoueur. C'est d'ailleurs là que réside leur principal intérêt.

❖ *Jeux de course*

Comme son nom l'indique, le jeu de course propose au joueur de faire la course contre un autre joueur ou contre sa console, que ce soit en Formule 1, en moto, en bateau ou même à cheval.

Certains jeux sont totalement irréalistes, comme *Super Mario Kart* ou *Crash Team Racing* : les circuits sont parsemés d'obstacles en tout genre et les joueurs peuvent attraper des objets servant à améliorer, temporairement ou non, leur véhicule (des *power-up* ou bonus) ou à ralentir leurs adversaires. Il en existe de plus classiques comme *Ridge Racer*, où l'objectif est simplement de parvenir au bout du circuit avant l'autre ou de battre un certain chronomètre.

❖ *Jeux de rythme*

Dans un jeu de rythme, le joueur est invité à reproduire une série de séquences ou à suivre un certain rythme, à l'aide de sa manette, de son clavier ou d'autres accessoires, tels qu'un tapis de danse ou la réplique d'un instrument de musique. Parmi les plus connus et les plus représentatifs de ce genre, on trouve : *Dance Dance Revolution*, *Donkey Konga* et *Guitar Hero*. Il s'agit généralement de jeux multijoueurs, facile à prendre en main et dont les parties sont plutôt courtes.

LES SUPPORTS

Dans cette section, nous allons décrire les différents supports de jeux vidéo en expliquant brièvement leur impact sur la localisation des jeux.

La borne d'arcade

La borne d'arcade est un meuble doté d'un monnayeur, d'un écran et d'un dispositif de contrôle. On les trouve dans les lieux publics tels que les salles d'arcade, les bars, les magasins de jeux, etc.

Contrairement à une console de salon, avec ce dispositif, le joueur n'a accès qu'à un seul jeu ou à une série prédéfinie de mini-jeux et chaque partie est payante. Aujourd'hui, on peut y trouver presque tous les genres de jeux, mais habituellement il s'agit de jeux aux commandes simples et intuitives. L'objectif de ces machines étant de rapporter de l'argent, la prise en main est rapide, le niveau de difficulté augmente rapidement et, s'il perd, le joueur est forcé de remettre une pièce pour continuer ou recommencer sa partie.

La borne d'arcade est apparue au cours des années 70, avec des jeux devenus cultes comme *Pong*, *Space Invaders*, *Asteroids* ou encore *Pac-Man*. Pour ce genre de jeux, la traduction n'était pas nécessaire, car la quantité de texte à l'écran était minime et se limitait souvent à « Start », « Game Over », « Continue ? » et « Insert Coin ». La prise en main étant simple et l'objectif du jeu évident, il n'était en effet pas nécessaire de l'expliquer à l'écran.

Les genres les plus exploités sur borne d'arcade sont les jeux de combat (*Street Fighter II*, *Mortal Kombat*), de course de voiture ou de moto (*Virtua Racing*, *Hang-On*), les jeux de rythme (*Dance Dance Revolution*, *DrumMania*) et les « Shoot them up » (*Space Invaders*, *Radiant Silvergun*).

Au niveau de la localisation, les jeux sur borne d'arcade sont, dans la majeure partie des cas, traduits vers l'anglais s'ils proviennent du Japon, puis distribués en anglais dans le reste du monde. L'unique but de la traduction est de faire comprendre rapidement et simplement au joueur les commandes du jeu.

L'ordinateur

L'ordinateur, plus précisément le mini-ordinateur PDP-1, est la machine ayant vu naître en 1962 ce que l'on considère communément comme étant le premier jeu vidéo : *Spacewar !*. L'ordinateur a également vu la naissance du premier jeu de gestion, *Hamurabi*, l'ancêtre de titres tels que *Civilization*, *SimCity* et autres jeux du genre, qui foisonnent aujourd'hui sur ce support.

L'ordinateur, grâce notamment à Internet, permet d'avoir accès à une multitude de jeux de types totalement différents. La plupart des jeux qui sortent sur console sont également adaptés sur PC et Mac, mais il existe certains genres plus spécifiques aux ordinateurs comme les MMORPG, les jeux de gestion et les « casual games ». Cela dit, les « casual games » ont, depuis l'apparition de la Nintendo Wii et de la Nintendo DS, envahi le monde du jeu vidéo tous supports confondus.

Lorsque l'on tape « jeux » dans un moteur de recherche, ce sont plus de 196 millions de pages qui s'affichent et, parmi elles, environ 4 millions nous proposent des jeux gratuits. Ces jeux sont communément appelés « jeux Flash », car ils sont créés grâce à l'outil Flash d'Adobe, et il y en a de toutes sortes, des jeux de plates-formes aux jeux de combat en passant par les jeux de réflexion. Ce qui les distingue des autres jeux est qu'ils sont créés et mis en ligne par les internautes eux-mêmes. Ces jeux étant généralement gratuits ils ne sont presque jamais traduits.

Dans le genre « casual games », il en existe de plus élaborés autour desquels se retrouve une

communauté de joueurs plus ou moins réguliers. Il y en a de plusieurs types : jeux d'élevage (*Ma Belle Ferme*), jeux d'énigmes (*Ouverture Facile*), jeux de gestion (*BiteFight*), minis jeux (*Neopets*), etc.

En général, la localisation de ce genre de jeux s'apparente à celle d'un site Internet, car, en dehors des éléments en Flash, il s'agit simplement d'un site multilingue.

Au niveau de la localisation, la véritable particularité de l'ordinateur réside dans l'utilisation d'un clavier comme outil d'interaction avec le jeu. Il existe plusieurs types de claviers, qui se distinguent par une disposition des touches différente. On les classe dans trois grandes catégories : AZERTY, QWERTY et QWERTZ, selon l'emplacement des touches Q, A, Z, X, M et Y. Ces différences peuvent poser des problèmes pour la localisation des jeux, car il faut veiller à ce que les touches sur le clavier de la langue source correspondent à celles sur le clavier de la langue cible. Par exemple, si le jeu a été codé pour que le personnage se déplace grâce aux touches A, D et W, S sur le clavier américain, ces touches ne seront pas à la même place sur un clavier français. Il en va de même pour les touches de raccourcis, tels que ctrl+Q qui permet de fermer un jeu ou ctrl+A qui sert à sélectionner l'intégralité du contenu d'une page. Pour éviter tout problème, les développeurs peuvent décider de lier une action non pas à une lettre, mais à un emplacement de touche : A, D et W, S deviendront alors Q, D et Z, S sur le clavier français. Bien sûr, le traducteur devra veiller à ne pas oublier de traduire correctement ce changement dans le manuel du jeu.

La console de jeux vidéo

Une console de jeux consiste simplement en un appareil qui permet de jouer à un ou plusieurs jeux vidéo. On en distingue deux types : les consoles dites de salon et les consoles portables. La console de salon est en soi un simple lecteur de jeu. Il faut la relier à un écran de télévision pour afficher le jeu. Pour jouer, on y branche des manettes ou d'autres accessoires, tels qu'un volant, un joystick ou des instruments de musique factices. La console portable a pour particularité d'être autonome. Elle possède son propre écran et fonctionne grâce à des piles ou à une batterie rechargeable.

Depuis L'Odyssée de la société Magnavox, sortie en 1972, jusqu'à la 3DS de Nintendo, apparue sur le marché début 2011, la console a connu bien des évolutions. On distingue généralement sept générations. La première (1972-1977) et la deuxième (1976-1984) génération n'étant pas très connues du grand public, nous n'allons pas nous y attarder.

C'est la troisième génération (1983-1992), l'ère de la console 8-bits²², avec notamment la NES (Nintendo Entertainment System ou Famicon au Japon et aux USA) et la Master System de Sega, qui lance véritablement la mode de la console de salon et donne naissance à des séries cultes telles que *Super Mario*, *Zelda*, *Metal Gear*, *Final Fantasy* et *Castlevania*.

La quatrième génération (1987-1996) introduit les consoles 16-bits. Elle est marquée par la forte rivalité entre Nintendo et Sega, qui sortent respectivement la Super Nintendo (SNES) et la Megadrive. En 1991, Sega donne naissance à Sonic, le célèbre hérisson bleu, qui deviendra le rival symbolique de Mario. C'est également la période où apparaissent les premières consoles portables, la Game Boy chez Nintendo et la Game Gear chez Sega.

La cinquième génération (1993-1997) correspond aux consoles 32-bits et 64-bits. Sony entre sur le marché avec sa PlayStation (PS1), en concurrence directe avec la Sega Saturn et la Nintendo 64. C'est l'ère de l'apparition des premiers jeux entièrement en 3D, dont Tomb Raider est un exemple des plus réussis. Apparu durant la quatrième génération déjà, le CD-Rom se généralise, aux dépens des cartouches. Sega et Sony l'ont adopté, contrairement à Nintendo, qui conserve la cartouche.

Lors de la sixième génération (1998 - 2004), un quatrième acteur majeur entre en jeu : Microsoft et sa Xbox. Sega sort la Dreamcast, Nintendo la GameCube et Sony la PlayStation 2 (PS2). Cette génération est marquée par l'explosion du marché de la console portable. SNK propose la Neo-Geo portable et Bandai la Wonderswan Color, mais le marché reste dominé par Nintendo et sa nouvelle Game Boy Advance. Nokia conçoit la N-Gage, une console de jeu portable pouvant également servir de lecteur mp3, de radio, de GPS ou de navigateur Internet.

La septième génération (2004 – à aujourd'hui) voit la sortie des consoles portables Nintendo DS et PSP (PlayStation Portable). Côté consoles de salon apparaissent les premières consoles capables d'afficher l'image en haute définition : la Xbox 360 et la PlayStation 3 (PS3). C'est l'ère de la manette sans fil et de la reconnaissance de mouvement, mise en avant par la Nintendo Wii et rapidement reprise par Microsoft avec l'accessoire Kinect et par Sony avec son PlayStation Move.

La liste des consoles citées ci-dessus n'est de loin pas exhaustive. En effet, de nombreux autres systèmes ont marqué à leur façon l'histoire de la console de jeu, mais nous nous

²² Le bit est une unité de mesure informatique. Chaque bit représente un chiffre binaire, c'est-à-dire 1 ou 0. Il est intéressant de préciser que le nombre de bits traités par une console était surtout utilisé comme argument de vente à l'époque. En effet, même si peu de gens savaient effectivement en quoi le nombre de bits influençait la qualité d'une console, un plus grand chiffre signifiait forcément une plus grande performance. Ainsi, les publicités pour la console Atari Jaguar, la première console 64-bits, mettaient en avant cet argument en invitant le téléspectateur à comparer le nombre de bits de plusieurs consoles. D'autres consoles, comme la Nintendo 64, incluaient le nombre de bits dans leur nom.

sommes concentrée sur les acteurs principaux, ceux qui sont les plus connus du grand public.

Comme nous venons de le voir, les consoles de la première à la quatrième génération avaient pour support de jeu la cartouche. Celle-ci ne contenait pas beaucoup de place et ne permettait pas l'intégration de voix dans le jeu ou alors il s'agissait de quelques mots, parfois même incompréhensibles. La localisation des jeux se limitait alors à de la traduction de texte, sous la forme de sous-titres ou de bulles pour reproduire les dialogues. Souvent, le texte à l'écran n'était même pas traduit et seul le manuel se chargeait d'expliquer les commandes et l'histoire du jeu.

C'est à partir de la cinquième génération qu'apparurent réellement les voix comme parties intégrantes du jeu vidéo, d'abord durant les cinématiques, puis tout au long du jeu. Lors de la localisation, ces voix étaient soit sous-titrées dans les langues étrangères, soit entièrement doublées. Cette dernière solution était surtout appliquée pour les langues les plus importantes : l'anglais, le français, l'allemand, le japonais et parfois l'italien et l'espagnol. Au début, on ne se préoccupait pas de la synchronisation labiale. En effet, les graphismes n'étaient pas assez détaillés pour que l'on puisse réellement se baser sur le mouvement des lèvres des personnages. D'ailleurs, dans certains jeux, comme *Alone in the Dark : The New Nightmare* sur Dreamcast, la bouche des personnages ne bouge pas, seuls les mouvements de la tête indiquent qu'ils sont en train de parler. Mais avec l'amélioration de la qualité des graphismes, s'est imposée la synchronisation labiale. A ce niveau, la localisation des jeux vidéo doublés s'apparente fortement à la traduction des films et des séries. Bien entendu, le doublage des voix s'applique également aux jeux sur ordinateur.

Un aspect de la localisation typique des consoles concerne le zonage NTSC et PAL. NTSC et PAL sont deux normes de diffusion vidéo : la première est en vigueur en Amérique du Nord, dans une partie de l'Amérique du Sud et au Japon, la seconde couvre l'Europe, l'Océanie, une grande partie de l'Asie, de l'Amérique du Sud et de l'Afrique. Ainsi, un jeu vidéo exporté du Japon vers l'Europe est d'abord converti au format PAL pour être reconnu correctement par les téléviseurs européens.

Les téléphones portables

A la base les téléphones portables ne sont pas à proprement parler des supports de jeux. Cependant, à la fin des années 90 déjà, certains modèles incluaient des jeux, dont le célèbre *Snake*. Bien entendu, ces jeux se résumaient à quelques pixels et ne comprenaient pas de texte. Au fil du temps, la résolution de l'écran s'est améliorée, la couleur est apparue et le volume de mémoire disponible a augmenté, permettant aux téléphones portables de proposer

des jeux de plus en plus complexes. Aujourd'hui, les Smartphones offrent au joueur une expérience de jeu d'une qualité égalant les consoles portables. Il existe de nombreux jeux exclusifs aux Smartphones, comme *Rolando* ou *Spider: The Secret of Bryce Manor*, mais il est également possible de jouer à un grand nombre d'adaptations de jeux sortis initialement sur console.

A l'instar des jeux sur console portable, les jeux sur téléphone mobile ne contiennent souvent presque que du texte écrit. Cette solution permet au joueur de jouer sans le son pour ne pas gêner les personnes qui l'entourent ou lorsqu'il se trouve dans un environnement bruyant. Cela ne signifie pas pour autant que les téléphones mobiles ne sont pas capables de prendre en charge du texte oral, la préférence pour l'écrit n'est qu'une simple commodité.

Le niveau de réalisme

Par niveau de réalisme, nous entendons le rapport que l'univers du jeu entretient avec la réalité. Certains jeux, comme les jeux de simulation, cherchent à reproduire le plus fidèlement possible notre réalité, tandis que d'autres créent des univers totalement fantastiques. Il existe également des genres qui se situent à mi-chemin entre le réel et le fantastique. Le graphique ci-dessous [Fig. 3] illustre bien les différents niveaux de réalisme et les types de jeux qui leur correspondent.

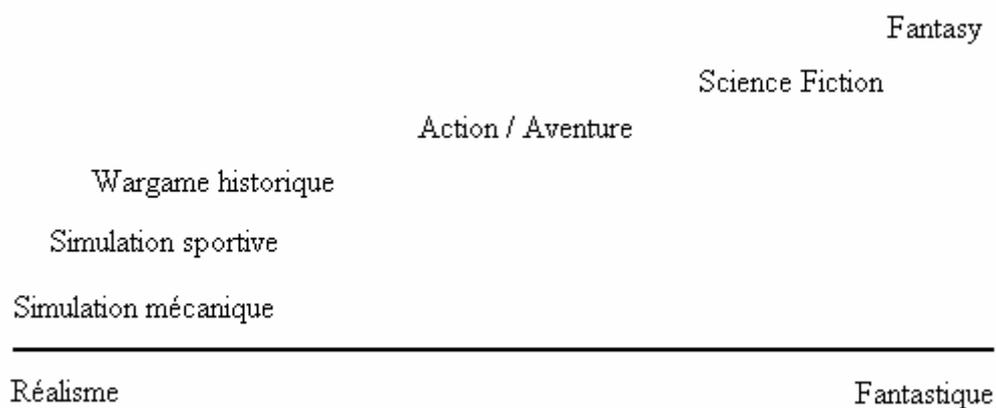


Figure 3 – Les différents niveaux de rapport à la réalité

Le rapport à la réalité d'un jeu influence la façon de le localiser. En effet, un jeu se déroulant dans un univers fantastique ne sera pas traduit de la même façon qu'un jeu retraçant les guerres napoléoniennes.

D'un côté, nous avons les jeux de simulation, dont la traduction nécessite des connaissances parfois très poussées dans le domaine du jeu. La traduction d'un simulateur de vol par

exemple peut être considérée comme de la traduction technique, car elle requiert l'usage de la terminologie consacrée dans la branche. Dans la catégorie des jeux de stratégie, il existe ce qu'on appelle des jeux de guerre, plus communément désignés par leur nom anglais, wargames. Comme son nom l'indique, un wargame est un jeu qui simule des batailles et des guerres. Certains d'entre eux, les séries *Cossacks* et *Total War* notamment, permettent au joueur de reproduire des batailles s'étant réellement déroulées dans le passé. Dans certains jeux, les développeurs ont donné une grande importance au respect de la véracité historique et ont poussé le réalisme jusqu'à calculer le temps de recharge des armes et l'impact de la météo sur l'efficacité des tirs. La traduction de ce genre de jeux requiert donc du traducteur qu'il se documente sur la période revisitée par le jeu. Un aspect éloigne cependant quelque peu un wargame du réalisme total : il est possible de remporter une victoire avec une armée ayant perdu dans la réalité. Ce type d'écarts n'influence toutefois pas le travail du traducteur.

D'un autre côté, nous avons les jeux dont l'univers est sorti tout droit de l'imagination des développeurs. Il s'agit le plus souvent d'univers inspirés de la Fantasy, peuplés d'elfes, de sorciers et d'autres créatures fantastiques. Dans ce cas, le traducteur se réfère aux bestiaires existants pour trouver l'équivalent de ces créatures dans sa langue. Cependant, certains jeux mettent en scène des créatures jusqu'alors inexistantes, faisant appel à la créativité du traducteur. La série *Pokémon* est un bon exemple, avec ses 150 créatures (un nombre qui n'a cessé de croître avec chaque nouvelle génération), dont les noms forment la plupart du temps un jeu de mots ou un mot valise. Bien sûr, cela s'applique également aux noms des divers objets, armes, sorts, plantes, lieux inventés que l'on peut rencontrer au cours des jeux. Les univers de ces jeux vidéo rappellent ceux des romans de Fantasy et c'est pourquoi la traduction d'un jeu vidéo de Fantasy se rapproche de la traduction littéraire. Le traducteur doit être capable de reproduire un univers, une atmosphère et pour ce faire il dispose souvent d'une grande liberté, qui lui permet de laisser libre cours à son imagination et à sa créativité. Les jeux de science-fiction se classent aussi parmi les univers fantastiques. Toutefois, ils ont la particularité d'intégrer des éléments techniques et scientifiques ou pseudo-techniques qui peuvent être inspirés de la réalité, ce qui implique l'usage d'un jargon que le traducteur se doit de reproduire dans la langue d'arrivée.

Finalement, entre réalisme et fantastique on trouve de nombreux jeux dont l'objectif n'est ni de simuler la réalité ni de plonger le joueur dans un univers totalement imaginaire. Ces jeux sont souvent basés sur un environnement réel où apparaissent des incohérences, des éléments caricaturaux ou fantastiques.

CHAPITRE II – LA LOCALISATION DES JEUX VIDÉO

POURQUOI LOCALISER UN JEU VIDEO ?

Nous sommes aujourd'hui entourés de toute sorte de produits, multimédias ou autres, provenant de l'étranger. Il semble donc évident que la localisation est nécessaire. Nous allons quand même nous pencher sur la question en nous concentrant sur certaines spécificités des jeux vidéo par rapport aux autres produits tels que les logiciels et les films.

Tout d'abord, il est important de se rappeler que tout le monde ne parle pas anglais, ni japonais (les deux langues dans lesquelles les jeux vidéo sont le plus souvent développés). Ainsi, même si l'anglais est devenu la lingua franca, on ne peut imaginer l'imposer à tout public, d'autant plus lorsqu'il s'agit d'un produit censé être ludique. En règle générale les gens préfèrent acheter un jeu dans leur langue, car l'immersion est plus facile. Comme nous l'avons déjà vu, un jeu vidéo est en quelque sorte un univers dans lequel le joueur se plonge tout au long de sa partie, il est donc primordial d'offrir la même expérience de jeu²³ dans toutes les versions. Pour que cette expérience de jeu soit la plus agréable possible, le joueur ne devrait pas se heurter à des difficultés de compréhension de la langue, qui sont susceptibles de le faire passer à côté de certains éléments et de provoquer des frustrations. A titre d'exemple, prenons le jeu *Kid Icarus : Of Myths and Monsters* sur Game Boy : dans la version française, seul le manuel et la boîte sont traduits, tout le texte qui s'affiche à l'écran reste en anglais. Dans la première salle ou Pit (le héros) peut entrer, un personnage nous explique « You can break some walls with hammers to find secrets ». Cette astuce ne figure pas explicitement dans le manuel, ainsi, un joueur qui ne parle pas l'anglais passera à côté d'un certain nombre de pièces secrètes.

De plus, même un joueur maîtrisant bien l'anglais, par exemple, peut avoir des difficultés à comprendre certains textes lorsqu'il est au cœur d'une action et qu'il se concentre plus sur son personnage que sur le message qu'il reçoit. Il arrive également que le personnage converse à travers une radio, ce qui déforme les voix et rend la compréhension des dialogues ou des instructions difficile pour un joueur qui n'est pas de langue maternelle anglaise. Les accents, parfois très prononcés, de certains personnages peuvent aussi gêner la compréhension.

Cependant, la langue n'est pas le seul obstacle à une expérience de jeu optimale. Pour satisfaire son public-cible, un logiciel doit sembler avoir été créé exprès pour lui. C'est

²³ Par « expérience de jeu », on entend la façon dont le joueur perçoit un jeu vidéo : le niveau d'immersion, les impressions du joueur, le plaisir ressenti, etc.

également le cas pour un jeu vidéo. Pour cela, il faut adapter les paramètres régionaux, tels que le format de la date, les unités de poids et de mesure, les monnaies etc. Il est également important de localiser un jeu pour gommer toute référence culturelle ou tout symbole susceptible de ne pas être compris ou d'être mal interprété dans la culture cible. Plus le jeu aura l'air d'avoir été conçu pour le public-cible, plus il aura de chance de se vendre.

De plus, depuis quelques années déjà, l'industrie du jeu vidéo connaît un véritable boom et elle s'efforce de toucher un public de plus en plus large. Nintendo, par exemple, avec ses consoles Wii et Nintendo DS, s'est donné pour objectif de plaire à tous les membres de la famille. L'époque où la seule cible des consoles de jeux étaient les garçons est révolue : maintenant celles-ci peuvent même être utilisées dans la cuisine avec des jeux comme *Leçons de cuisine : Qu'allons-nous manger aujourd'hui ?* sur Nintendo DS. La Wii, la première console dite « familiale », ne laisse planer aucun doute sur son objectif avec des titres tels que *Family Party*, *Family Trainer* ou encore *Family Ski*. Il devient alors impératif que tous les jeux soient compréhensibles par tous, que le joueur ait 7 ou 77 ans, qu'il soit un habitué des jeux vidéo ou qu'il n'ait jamais touché une manette de console.

La localisation permet aussi aux jeux vidéo de s'adapter aux exigences légales de certains pays. En effet, certains pays sont très sensibles à la représentation de la violence ou de la nudité. La législation allemande, par exemple, est particulièrement stricte du point de vue de la violence et du sang dans les jeux vidéo et peut refuser la distribution d'un jeu si elle juge que ces deux aspects y sont exagérés. Lors de la localisation de la version allemande, les développeurs doivent souvent modifier le code pour réduire la quantité de sang visible à l'écran ou ajouter des patches pour changer la couleur du sang. Grâce à ce type d'adaptations, un jeu aura plus de chance de recevoir une meilleure classification (16+ au lieu de 18+, par exemple), voire même d'obtenir l'autorisation d'être commercialisé dans un certain pays, et donc de toucher un public plus large. A titre d'exemple, citons le jeu *Bulletstorm* sorti début 2011 : il s'agit d'un FPS où la violence fait partie intégrante du jeu. Pour éviter l'interdiction, la version allemande a été censurée : il n'est plus possible de démembrer ses ennemis ni d'interagir avec les cadavres, de plus les giclées de sang ont été supprimées.

A noter qu'en France la loi Toubon²⁴, lors de son entrée en vigueur, exigeait l'utilisation de la langue française sur le territoire français, ce qui obligeait, entre autres, les éditeurs de jeux vidéo à fournir des versions entièrement localisées. Toutefois, cette loi a rapidement été révisée et, aujourd'hui, seuls le manuel et la boîte doivent obligatoirement être traduits en français.

²⁴ Loi n° 94-665 du 4 août 1994 relative à l'emploi de la langue française

Bien sûr, il n'y a pas que des avantages à localiser un jeu. Ce processus prend du temps et tous les studios de développement ne disposent pas forcément d'un budget suffisant. Comme nous allons le voir plus loin, selon les besoins et les moyens, il existe différents niveaux de localisation, qui requièrent plus ou moins de temps et d'investissement. Si elle prend du retard, la localisation risque de mettre en péril la *sim-ship* (distribution simultanée de la version originale et des versions localisées), ce qui encourage le marché gris, c'est-à-dire la vente non autorisée de la version originale dans le reste du monde, qui représente une perte de gain sur la version localisée, car un joueur ayant acheté la version en anglais n'achètera pas en plus la version française à sa sortie.

Malgré tout, la localisation reste aujourd'hui une étape presque aussi incontournable dans l'industrie du jeu vidéo que dans celle du cinéma. Elle permet en effet à l'éditeur de toucher environ 30% de public en plus, ce qui représente une hausse de revenu non négligeable. Il reste néanmoins quelques puristes méfiants qui préfèrent acheter leurs jeux en langue originale, mais ceux-ci ne constituent de loin pas la plus grosse part du marché.

LES NIVEAUX DE LOCALISATION

Comme nous l'avons vu plus haut, localiser un jeu présente de nombreux avantages. Toutefois, ce processus coûte cher et certains studios de développement ne disposent pas d'un budget suffisant pour localiser complètement leurs jeux. C'est pourquoi il existe différents niveaux de localisation, que nous allons détailler ci-dessous.

ABSENCE DE LOCALISATION

Il s'agit de la solution la plus simple et la moins coûteuse. En effet, le jeu est simplement distribué sur le marché international dans sa version originale. Aucune traduction n'est mise à disposition des joueurs.

Pourquoi opter pour cette solution ? Tout dépend de la quantité de jeux que l'éditeur prévoit de vendre à l'étranger. Tous les jeux vidéo ne bénéficient pas d'un énorme budget, ni d'une campagne publicitaire monumentale et beaucoup sont destinés à rester dans l'ombre. De plus, il existe certaines catégories de jeux qui sont très prisés dans certains pays, mais qui ne suscitent que peu d'engouement dans le reste du monde. Le « manic shooter »²⁵ par exemple, est un genre plutôt prolifique au Japon, mais presque jamais exporté et encore moins localisé dans les autres pays. Ainsi, les rares exemplaires de jeux qui nous parviennent sont des

²⁵ Le « manic shooter », *danmaku* en japonais, littéralement "rideau de balles" est un sous-genre du « Shoot them up » dans lequel l'écran est souvent presque totalement rempli par des balles ennemies.

versions japonaises. La localisation engendre des coûts que les éditeurs jugent parfois inutiles au vu du nombre de jeux qu'ils sont susceptibles de vendre sur le marché international.

Cette solution présente le moins de risque, car si le jeu ne se vend pas à l'étranger, les éditeurs n'auront pas investi à perte dans la localisation. Les quelques exemplaires écoulés sur le marché international représentent alors simplement un bonus.

A noter que cette solution est souvent réservée aux marchés mineurs comme l'Inde ou le Moyen-Orient, ou, comme nous l'avons vu, aux jeux qui ne sont pas particulièrement populaires en dehors de certains pays (« manic shooters », jeux de séduction).

LOCALISATION « BOX AND DOCS »

Par « box and docs », on entend la boîte de jeu et le manuel. Dans ce cas, le jeu en lui-même n'est pas traduit. Seuls la boîte et le manuel des versions exportées le sont. Cette solution coûte peu cher et est souvent réservée aux pays où le jeu ne sera probablement pas vendu à plus de quelques milliers d'exemplaires, dans les pays scandinaves par exemple.

Dans le cas de certains jeux japonais (en particulier les RPG), il arrive que le jeu soit entièrement localisé pour les USA et que le reste du monde reçoive la version en anglais avec un manuel traduit. C'est par exemple le cas pour les jeux *Shadow Hearts : From the New World* sur PS2 et *Yakuza 3* sur PS3.

Cette solution était très communément utilisée à l'époque de la Playstation et auparavant. En effet, peu de jeux étaient localisés et les versions européennes étaient bien souvent en anglais avec une notice traduite dans la langue du pays ou dans les langues majeures du continent. A titre d'exemple, la version européenne de la notice du jeu *Metal Slug X* sur PlayStation couvre l'anglais, le français, l'allemand, l'italien et l'espagnol. Dans certains cas, pour éviter que le joueur ne se perde dans le menu ou entre les différents objets, le manuel traduit le nom des options et des objets et propose la version en anglais entre parenthèses [Fig. 4].

Outre son faible coût, cette solution a pour avantage de permettre la distribution simultanée des versions localisées et de la version originale.

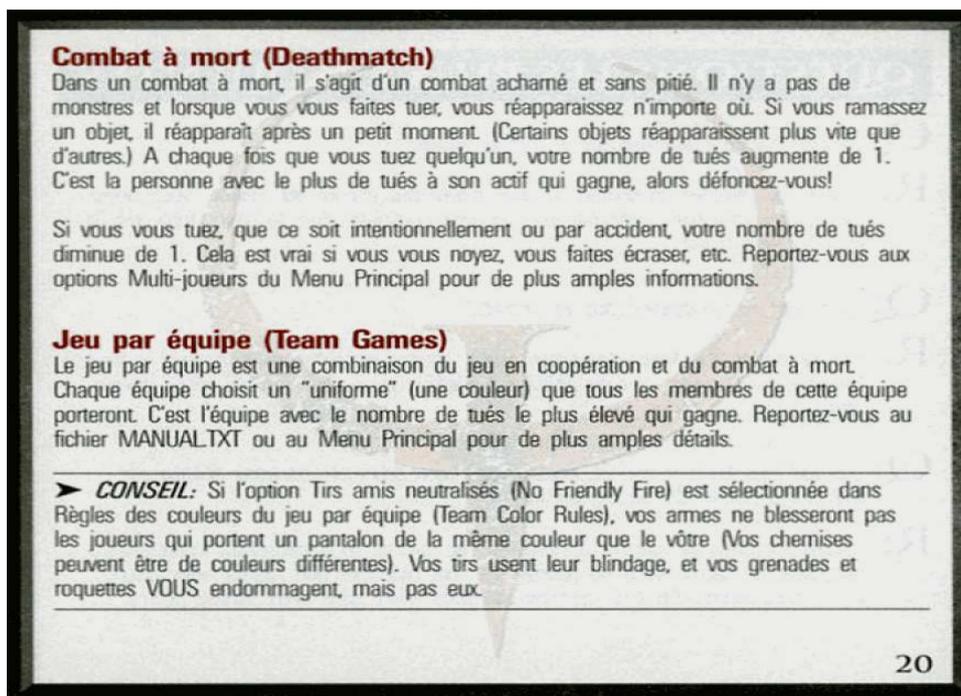


Figure 4 – Quake, 1996, idSoftware – extrait du manuel de jeu

LOCALISATION PARTIELLE

Un jeu partiellement traduit est un jeu dont seul le texte écrit est traduit. En d'autres termes, cela signifie que les voix ne sont pas doublées et que le joueur doit se contenter de sous-titres. Cette solution est tout de même plus intéressante que les deux précédentes, car ici l'interface utilisateur et les menus sont entièrement traduits.

Une localisation partielle est moins onéreuse qu'une localisation complète, car la traduction de sous-titres requiert moins de temps et de moyens que le doublage. Le risque réside dans le fait que, pour traduire des sous-titres, il faut toucher au code même du jeu. Si par mégarde le traducteur ou la personne chargée d'intégrer le texte traduit modifie le code, il peut provoquer des bugs²⁶. Le seul moyen d'éviter cela est de procéder à des tests une fois le jeu traduit. Ces tests prennent du temps et il se peut que la version localisée ne soit pas prête à temps pour être distribuée en même temps que la version originale.

En résumé, la localisation partielle a pour avantage d'offrir au joueur une expérience de jeu personnalisée et elle permet donc de toucher un public beaucoup plus large. Cette solution est souvent choisie pour les marchés secondaires comme la Hollande ou l'Italie.

²⁶ Un bug (ou bogue) est un défaut causant des dysfonctionnements dans un programme.

LOCALISATION COMPLÈTE

Comme son nom l'indique, la localisation complète propose une traduction intégrale du jeu, voix comprises. Il s'agit de la solution la plus onéreuse et la plus risquée, qui est généralement réservée aux marchés primaires (tels que les USA, l'Allemagne, la France) et aux jeux à gros budget (*Super Mario Galaxy II* et *Call of Duty: Black Ops* pour prendre des exemples récents).

Cette solution présente l'avantage de fournir au joueur étranger une version parfaitement adaptée à ses besoins et une expérience de jeu de qualité maximale. La localisation complète est un gros investissement, mais généralement les joueurs sont plus enclins à acheter un jeu dans leur langue maternelle, ce qui permet à l'éditeur de rentrer dans ses frais. Par contre, comme l'enregistrement des voix et la traduction prennent beaucoup de temps, il est moins facile de faire en sorte que les versions localisées sortent en même temps que la version originale.

LA LOCALISATION DES JEUX VIDEO ET DES AUTRES MULTIMEDIAS

Dans cette section, nous allons comparer la localisation des jeux vidéo à celle des logiciels et à la traduction audiovisuelle dans le cinéma. Nous allons relever les ressemblances et surtout mettre en évidence les différences. Pour ce faire, nous allons principalement nous fonder sur un article de Carmen Mangiron et Minako O'Hagan, « Game Localisation : Unleashing Imagination with "Restricted" Translation », ainsi que sur le témoignage de Monsieur Younès Menouar, qui a une expérience pratique dans le doublage des jeux vidéo.

Comme nous l'avons déjà vu, un jeu vidéo est tout d'abord un programme, composé de lignes de code et présentant une interface utilisateur permettant au joueur de visualiser le jeu sur un écran. Divers accessoires, tels qu'une souris, un clavier ou une manette, permettent au joueur d'interagir avec le jeu.

Ainsi, en matière de localisation, un jeu vidéo et un logiciel se ressemblent beaucoup. Tout d'abord, les deux contiennent une certaine quantité de texte à traduire et ce texte est mêlé au code du programme. Leur localisation nécessite donc des connaissances au niveau tant de la traduction que du génie logiciel.

Une autre ressemblance réside dans le processus de localisation, qui est le même pour les deux produits. Dans l'idéal, la localisation est précédée par une phase d'internationalisation et

est suivie par un certain nombre de tests de qualité, techniques et linguistiques. De plus, les éditeurs visent dans les deux cas la distribution simultanée (*sim-ship*) du produit original et des versions localisées.

Toutefois les deux produits présentent une grande différence qui influence la manière de les adapter. Selon la théorie du skopos de Hans J. Vermeer, la traduction doit se faire selon le but, l'objectif du texte. Un logiciel a pour but de réaliser une certaine tâche (modifier des images, faire des calculs, gérer une base de données, etc.), il est conçu pour être pratique et facile à prendre en main. On peut donc dire que son skopos est d'être fonctionnel. Le jeu vidéo, quant à lui, est d'abord une expérience ludique. En plus de fonctionner correctement, il doit être amusant et permettre au joueur une bonne immersion dans son univers. Dans ce cas, le skopos de la localisation est donc de conserver l'expérience de jeu de la version originale. Pour ce faire, le traducteur doit faire preuve d'imagination, d'originalité et il jouit donc d'une grande liberté par rapport au texte de départ. Cet aspect fait de la localisation des jeux vidéo une branche à part dans la théorie de la traduction et la rapproche du domaine de la publicité, où les textes sont souvent entièrement modifiés pour s'adapter à la culture cible.

A leurs débuts, les jeux vidéo n'étaient pas traduits, parce qu'ils ne contenaient pas ou presque pas de texte. En effet, si l'on pense à des jeux tels que *Pac-Man* ou *Space Invaders*, des jeux qui ont vu le jour sur des bornes d'arcade, on constate que le texte à l'écran se limite aux simples « Continue ? », « Game Over » et « Insert Coin ». Depuis, les jeux vidéo ont évolué et la quantité de texte a sensiblement augmenté. Les jeux de rôle (la série *Final Fantasy* par exemple) peuvent contenir plusieurs heures de dialogue, aussi bien sous forme de texte écrit que de fichiers audio. Cet aspect rapproche le jeu vidéo du cinéma.

Depuis l'apparition des voix dans les jeux vidéo, aux alentours de 1990, le doublage s'est immiscé dans le processus de localisation. Au début, les voix n'étaient calées que sur le temps de parole des personnages, car les graphismes n'étaient pas assez sophistiqués pour que l'on se préoccupe de la synchronisation labiale, que ce soit dans la version originale ou dans les versions localisées. Maintenant que les graphismes se veulent le plus réalistes possible, la synchronisation labiale est de rigueur. Dans les grandes lignes, le doublage d'un jeu vidéo se déroule de la même façon que celui d'un film : la traduction est faite en tenant compte du temps de parole des personnages et, le plus souvent, du mouvement des lèvres. Un directeur artistique se charge du casting des comédiens, en se basant sur un descriptif des personnages résumant leur histoire, leur personnalité et leur façon de s'exprimer. Une fois les comédiens sélectionnés, les voix sont enregistrées. La grande différence réside dans le fait que les

comédiens ne disposent que rarement des images définitives du jeu pour les guider. En effet, dans la plupart des cas, le jeu vidéo est traduit avant même d'être terminé, afin que les versions localisées puissent être distribuées en même temps que la version originale.

Bien entendu, il existe plusieurs cas de figure. Il arrive que la localisation se fasse après la sortie du jeu dans sa version originale. Dans ce cas, les comédiens ont accès aux images définitives. Cependant, la plupart du temps elles ne sont pas disponibles. Souvent une version non finalisée des scènes cinématiques leur est fournie. Elle leur permet de visualiser leur personnage en action et de mieux comprendre le contexte, le ton et le rythme de ses répliques. Si les voix de la version originale ont déjà été enregistrées, les comédiens peuvent s'en inspirer pour moduler leur propre voix. Il peut arriver aussi qu'ils ne disposent que du texte et doivent se contenter des instructions du directeur artistique.

Il existe un autre point de divergence entre le doublage des jeux vidéo et le doublage au cinéma : le nombre et la taille des fichiers audio. Pour le cinéma, les différents fichiers audio enregistrés sont mis bout à bout manuellement par un ingénieur du son, qui veille à caler les voix sur le mouvement des lèvres des acteurs. Les fichiers audio localisés peuvent ainsi être un peu plus longs ou plus courts que les originaux. Au final, l'ingénieur du son produit un seul fichier contenant toute la bande sonore du film. Pour un jeu vidéo, chaque son, cri, réplique ou dialogue est enregistré séparément. Il n'est pas possible de produire un fichier audio unique, car les sons et les voix ne sont pas forcément activés à un moment prédéfini. Ils sont déclenchés ou non selon les actions et les choix du joueur. Par exemple, le jeu est programmé pour lire le son A lorsque le joueur ouvre une porte et le son B lorsqu'il lance un sort. Pour les dialogues, c'est le même principe. Il est également important que tous les fichiers audio localisés soient de la même longueur que les originaux. En effet, si la longueur d'une piste audio augmente dans la version localisée, deux répliques dites l'une après l'autre risquent de se chevaucher ou la première sera coupée par la seconde. A l'inverse, si la durée du fichier audio est raccourcie, on constatera un silence peu naturel entre les deux répliques.

Outre le doublage, les jeux vidéo et le cinéma ont en commun le sous-titrage. Tous les jeux vidéo ne sont pas systématiquement doublés dans toutes les langues étrangères, pour certains pays, ils sont simplement sous-titrés. Au début, comme sur un DVD, la plupart des jeux permettaient l'activation de sous-titres dans plusieurs langues étrangères ou dans la langue originale pour les malentendants. A partir de la sixième génération de consoles, les sous-titres ont tendance à disparaître dans les langues principales (FIGS, anglais, japonais), car les jeux s'affichent automatiquement dans la langue paramétrée pour le système d'exploitation de la

console. Pour les langues secondaires dans lesquelles le jeu n'est pas doublé, la langue des sous-titres s'adapte également selon le même principe. Certains jeux entièrement doublés proposent encore l'affichage optionnel de sous-titres, mais, le plus souvent, ils ne sont disponibles que dans la langue de la console.

Bien sûr, les voix ne sont pas les seuls éléments à être sous-titrés, que ce soit dans un jeu vidéo ou au cinéma. En effet, même dans la version doublée en langue étrangère, il arrive qu'une lettre, une pancarte ou un journal apparaisse à l'écran. Au cinéma ces images ne peuvent pas être retouchées pour y insérer directement la traduction, le texte est donc soit sous-titré en langue étrangère, soit reproduit à l'oral par le personnage si la logique de l'image le permet. Dans les jeux vidéo, l'image peut souvent être retouchée pour que le texte apparaisse en langue étrangère, mais, lorsque ce n'est pas le cas, les deux solutions ci-dessus s'appliquent également.

Bien que le sous-titrage des jeux vidéo s'apparente à celui du cinéma, il présente tout de même quelques particularités. D'abord, la longueur des sous-titres se calcule souvent non pas en nombre de caractères comme au cinéma, mais en nombre de pixels. La taille d'une image étant exprimée en pixels, cette astuce permet de calculer la longueur du sous-titre dans la même unité de mesure que l'image et donc de gagner en précision. Ensuite, les sous-titres défilent en général plus rapidement dans les jeux vidéo, notamment dans les jeux où l'action est rapide et intense, pour que le texte puisse suivre ce qui se passe à l'écran. Une autre différence réside dans le fait que le découpage des sous-titres dans les jeux vidéo ne respecte pas toujours toutes les règles du sous-titrage des films. Par exemple, il n'est pas rare que les sous-titres fassent trois lignes et que le découpage des lignes coupe une unité de sens (nom et adjectif, sujet et verbe, etc.). Alors qu'au cinéma le traducteur s'arrange pour remodeler ou retraduire les phrases afin d'offrir un confort de lecture au spectateur, dans les jeux vidéo les sous-titres reproduisent souvent mot pour mot les répliques orales des personnages, ce qui peut rendre les sous-titres fastidieux à suivre et à comprendre.

D'autres caractéristiques apparaissent dans certains types de jeux, comme l'affichage du nom du locuteur devant chacune de ses interventions ou l'utilisation de couleurs pour différencier les personnages ou pour mettre en évidence certaines informations importantes.

Il est un autre aspect qui distingue la traduction des jeux vidéo de celle du cinéma. Au cinéma, les versions traduites sortent généralement quelques mois après la version originale, ce qui permet de traduire les films à partir de la version finalisée des originaux. Comme nous l'avons déjà vu, ce n'est pas le cas des jeux vidéo. Ainsi, il arrive que le texte original soit modifié

alors que la traduction est en cours. De ce fait, le traducteur est obligé de reprendre le texte et, si ces parties modifiées sont doublées, il faut les réenregistrer dans la langue originale et dans les langues étrangères.

LES DIFFERENTS TYPES D'ERREURS COURANTES DANS LES JEUX VIDEO

Comme nous l'avons déjà évoqué, la localisation d'un jeu vidéo a pour but d'offrir à tous les joueurs la même expérience de jeu, quelle que soit leur langue. Ainsi, il est important que le texte soit fluide, naturel et exempt d'erreur. En effet, les fautes et les maladresses présentes dans les jeux vidéo, comme dans n'importe quel autre type de textes, distraient le lecteur et trahissent l'intervention du traducteur. Dans un jeu vidéo, en plus de distraire le joueur, certaines fautes peuvent influencer ses actions et parfois même l'empêcher de terminer son jeu.

Nous allons évoquer ici différents types d'erreurs et de maladresses en fonction de leur effet sur le joueur et sur son expérience de jeu. Pour ce faire, nous allons nous baser sur notre propre expérience ainsi que sur celle d'autres joueurs, recueillie sur des forums spécialisés.

Les erreurs que l'on rencontre le plus souvent dans les jeux vidéo sont les fautes de frappe, de petites coquilles qui, bien qu'elles attirent le regard, n'influent en rien sur le bon déroulement du jeu. Il arrive toutefois que ces fautes de frappe se fassent bien trop nombreuses pour être tolérées. Les textes de certains jeux vidéo sont en effet tellement truffés d'erreurs, que l'on en vient à se demander si le traducteur était bien francophone.

Les deux captures d'écran ci-dessous [Fig. 5] proviennent du jeu *Cadash*, sorti sur borne d'arcade en 1989, et sont de bons exemples de traductions déplorables, qui cumulent fautes de frappe et tournures de phrases maladroites.



Figure 5 – Captures d'écran tirées du jeu *Cadash* sur borne d'arcade

On constate que les fautes ne suivent aucune logique. Sur l'image de droite, le chiffre « cinq » est orthographié de deux façons différentes à deux lignes d'intervalle : « cinq » et « oing ». Il est difficile de déterminer la raison de telles fautes, mais on peut en déduire que ce jeu n'a probablement pas bénéficié de tests linguistiques avant sa sortie.

Les fautes de français sont malheureusement également monnaie courante dans les jeux vidéo, qu'il s'agisse de fautes d'orthographe, de grammaire ou de conjugaison. Ce ne sont pas les pires erreurs que puisse contenir un jeu vidéo, mais, comme dans tous les autres types de textes, elles trahissent un manque de soin lors de la traduction et, en l'occurrence, lors des tests linguistiques. Les fautes de français interpellent le joueur et le sortent momentanément de l'ambiance du jeu. A répétition, ces erreurs peuvent devenir agaçantes et même remettre en question la crédibilité du traducteur et du jeu lui-même. En effet, l'on est généralement moins enclin à prendre au sérieux un texte lorsqu'il présente des fautes, surtout quand celles-ci sont évidentes.

Ghost Trick : Détective Fantôme, sur Nintendo DS, est un exemple de jeu dont les textes comprennent trop de fautes de français. « Ce vieillard a des goûts plutôt **bizarre** en déco. », « Regardez-moi **tout** ces instruments de précision et tous ces appareils compliqués... », « Hé, gardien. Si tu me **laissez** un peu respirer ? », etc.²⁷. Il est évident que, dans n'importe quel autre type de textes, ces fautes n'auraient pas été tolérées. Étrangement, elles sont encore très nombreuses dans les jeux vidéo. Peut-être est-ce dû à des délais trop courts imposés aux traducteurs, ou à un manque de budget pour la relecture.

²⁷ La Faute à la Manette, un site spécialisé dans le jeu vidéo, a consacré un article à *Ghost Trick : Détective Fantôme* et déplore la qualité de la traduction, images à l'appui. Cet article est disponible à cette adresse : <<http://www.lafautealamanette.org/post/Cost-Trick>>.

Il arrive que certains passages d'un jeu n'aient pas été traduits. Généralement, il ne s'agit que de petites portions de texte, une réplique, un choix de réponse ou le texte contenu dans un bouton. Par exemple, dans le jeu de rôle *Suikoden*²⁸ sur PlayStation I, dans la version française, plusieurs marchands s'adressent au joueur en anglais : « Welcome. What can I do for you ? ». A un moment donné, le joueur a le choix entre deux possibilités de réponse et l'une d'elles est en anglais : « Don't you think there are matters more important than your emotions ? » ou « Je ne le sens pas pour le moment. ». Ces oublis peuvent pénaliser le joueur qui ne comprend pas la langue source. En effet, il risque de passer à côté de certaines possibilités offertes par le jeu ou de faire de mauvais choix.

Ici, cela permet de constater que la version française de *Suikoden* a été traduite à partir de la version anglaise et non de l'original en japonais.

Ces oublis sont propres à la traduction des jeux vidéo ou des logiciels informatiques, car ils apparaissent généralement au moment où le texte source mêlé au code est remplacé par sa traduction.

Il arrive parfois même que les développeurs s'embrouillent au moment d'insérer le texte traduit et qu'ils se trompent de langue. Ainsi, dans *Ninja Blade* sur Xbox 360, lorsque que l'on change le costume du personnage, le message de confirmation de choix apparaît en italien, et ce, alors que le jeu est japonais à l'origine. Cela peut s'expliquer par le fait que les traducteurs fournissent parfois leurs traductions dans des tableaux Excel multilingues.

Un autre type d'erreurs courantes des jeux vidéo : les traductions « hors contexte ». Nous entendons par là une traduction qui a été faite sans tenir compte du contexte dans lequel le texte s'insère. Comme nous l'avons déjà vu, la plupart du temps les traducteurs travaillent sans avoir accès aux images du jeu et donc sans contexte précis. Parfois, les textes sont accompagnés d'une phrase qui les résume, comme dans le tableau ci-dessous²⁹ [Fig. 6], mais ce n'est pas toujours le cas.

²⁸ Captures d'écran en Annexe 1.

²⁹ Extrait d'un tableau tiré du livre *The Game Localization Handbook* d'Heather Maxwell Chandler, page 156.

Filename	Text to be translated	Context	Translation	Notes from Translator
Prison.txt	You cannot use this door; find a different path.	This appears in game when a player tries to access a locked door.		
Defend.txt	You have captured the enemy base!	This appears in game when your team is in control of the other team's base.		
Shell.txt	Select your character.	This appears in the UI set up screen where the player selects his character.		
Shell.txt	You character name is :	Spaces should appear after the colon. The code will put in the appropriate character name and display it after this text string.		

Figure 6 – Tableau tire du livre *Game Localization Handbook*

Ainsi le joueur peut se retrouver face à des traductions inappropriées, bien que correctes une fois sorties de leur contexte. Voici quelques exemples qui illustrent bien ce point. Dans le jeu *Bomberman Blast* sur Nintendo Wii, le nombre d'objets disponibles « 10 left » a été traduit par « 10 gauche » au lieu de « 10 restant(s) ». Il s'agit d'une erreur tout à fait classique, due au fait que « left » est polysémique. Dans *Castlevania : Lament of Innocence* sur PlayStation 2, les joueurs se sont étonnés de voir « niveau effacé » s'afficher au-dessus des niveaux qu'ils avaient terminés. Ici, « level clear » a été traduit littéralement, sans égard au contexte. Dans *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty* sur PlayStation 2, le héros, Snake, reçoit des instructions par radio et répond « Duplique ça ». Dans la version anglaise, l'expression utilisée par Snake est « Copy that », qui, dans le jargon de la communication radio, équivaut à « Bien reçu ».

Dans certains cas, des telles erreurs de traduction peuvent prêter à rire, surtout lorsqu'elles sont liées des expressions figées du jargon du jeu vidéo. L'expression « Game Over », par exemple, est l'expression consacrée pour indiquer au joueur qu'il a perdu et que la partie est terminée. Elle peut être traduite par « Partie Terminée » ou « Vous avez perdu » selon le contexte, mais souvent on la retrouve en anglais, et ce, même si le jeu est d'origine japonaise. Cependant, dans le jeu *Gunbird Special Edition* sur PlayStation 2, « Game Over » a été traduit par « Extrémité de jeu »³⁰, ce qui est surprenant. Un autre exemple : sur le dos de la boîte du jeu *Gradius III and IV* sur PlayStation 2, on peut lire « Il [*Gradius*] déploie des armes dévastatrices, met en œuvre des plans d'attaque complexes, utilise des manœuvres délicates et

³⁰ Capture d'écran en Annexe 2.

met en scène des chefs pour le moins peu recommandables ! »³¹. Ici l'erreur se situe au niveau du mot « chef » qui traduit le terme « boss », c'est-à-dire un ennemi de fin de niveau plus coriace que les ennemis normaux. Le terme « boss » est entré tel quel dans le jargon des jeux vidéo et ne doit donc pas être traduit.

Pour les joueurs, ces fautes font sourire, mais elles sont également le signe d'une traduction peu soignée, d'une parfaite ignorance du domaine de la part du traducteur, voire d'une traduction automatique.

Certains jeux vidéo sont critiqués pour le manque de crédibilité de la version française. Les joueurs constatent parfois que l'univers du jeu n'a pas été respecté lors de la localisation et cela est d'autant plus flagrant lors que le jeu s'inspire d'un film, d'un roman ou d'un dessin animé. Le joueur s'attend à ce que les personnages agissent où s'expriment d'une certaine manière, en accord avec l'univers dont ils sont tirés. Cependant ce n'est pas toujours le cas.

Dragon Ball Z, sorti en 1993 sur SNES, est un des premiers jeux de combat s'inspirant du célèbre manga *Dragon Ball Z*. Il met en scène une sélection de personnages issus du manga, dont, par exemple, le fameux Son Goku. Lorsque le joueur défie son adversaire avant que le combat ne commence, son personnage dit : « Comme tu es fort ! Je suis ému ! »³². De la part de combattants en arts martiaux et de créatures extra-terrestres, cette réplique a fait rire bien des joueurs. Elle donne en effet aux personnages un air ridicule et naïf, totalement absent du manga en français comme en japonais.

Les voix et les accents peuvent également ôter toute crédibilité à un jeu. Par exemple, *Dynasty Warriors 3*, sur PlayStation 2, se déroule en Chine, au III^e siècle après J.-C., à l'ère des Trois Royaumes. Dans leur ensemble, les voix de la version française ont été beaucoup critiquées pour leur manque de naturel et de crédibilité. Mais ce qui a le plus frappé les joueurs, ce fut de découvrir que l'un des personnages avait un accent marseillais très prononcé.

Ce genre d'écarts flagrants avec la réalité est souvent dû au fait que le traducteur ou le directeur artistique connaît mal l'univers du jeu. S'ils peuvent susciter le rire chez une grande partie des joueurs, ils empêchent surtout une bonne immersion dans le jeu.

La plupart des erreurs évoquées ci-dessus ne sont pas des fautes graves du point de vue du bon déroulement du jeu. Il en existe cependant qui peuvent empêcher le joueur de progresser

³¹ Capture d'écran en Annexe 3.

³² Capture d'écran en Annexe 4.

dans sa partie. Il arrive en effet qu'une indication, une explication ou un indice mal traduit induise le joueur en erreur et le pousse à opter pour des actions inutiles ou entraînant un échec.

Par exemple, dans le RPG *Breath of Fire III* sur PlayStation 1, le joueur doit traverser un désert pour atteindre la ville de Caer Xhan et, pour ce faire, il doit suivre un itinéraire bien précis : marcher deux nuits en direction du nord, puis trois nuits vers l'est et encore trois nuits vers le nord. Or, dans la version française, le personnage qui indique la direction à suivre inverse l'est et l'ouest. Ainsi, le joueur qui suit ses informations à la lettre se retrouve systématiquement perdu dans le désert. Ces erreurs sont parmi les plus graves, car le joueur se retrouve bloqué sans savoir si le problème vient d'une mauvaise compréhension de sa part ou d'une mauvaise traduction. Aujourd'hui, Internet permet de trouver rapidement la solution, mais à l'époque des premières consoles ce n'était pas le cas et de nombreux joueurs ont parfois dû renoncer à leur jeu.

Pour finir, nous allons évoquer un phénomène un peu particulier qui concerne la traduction des langues asiatiques vers l'anglais et qui touche donc souvent le monde du jeu vidéo : l'*engrish*. Par *engrish*, on entend un anglais comportant des erreurs de nature à rendre un texte drôle, insensé, voire totalement incompréhensible. Il s'agit souvent de textes traduits du japonais, d'où le terme *engrish* faisant référence au fait que le japonais ne fait aucune distinction entre le « l » et le « r ». L'*engrish* était surtout présent dans les anciens jeux vidéo, car à l'époque, faute d'entreprises de localisation ou faute de budget, les jeux étaient traduits directement au sein du studio de développement. C'est ainsi que le jeu *Zero Wing*, sorti en 1989, sur borne d'arcade, devint le jeu vidéo le plus mal traduit. Son introduction met en scène un dialogue entre le capitaine d'un vaisseau spatial et le leader des forces ennemies. La traduction anglaise de ce dialogue est tellement maladroite et remplie d'erreurs qu'une des phrases a provoqué un véritable phénomène parmi les joueurs : « All your base are belong to us »³³. Cette phrase, comme le reste du dialogue, semble avoir été traduite littéralement, sans qu'il soit tenu compte de la grammaire anglaise.

Aujourd'hui, ce phénomène se fait plus rare dans les jeux vidéo, car le marché de la localisation japonais-anglais s'est bien développé.

Les types d'erreurs dont nous avons parlé ci-dessus ne constituent pas une liste exhaustive, mais un aperçu de celles que l'on retrouve le plus souvent dans les jeux, depuis leur origine.

³³ Dialogue complet en Annexe 5.

On se rend compte qu'un grand nombre d'entre elles auraient pu aisément être évitées si les textes avaient été relus. Cependant, il est important de préciser que tous les studios ne disposent pas forcément de gros budgets. Il arrive fréquemment que certains aient à renoncer à la relecture et aux tests linguistiques s'ils veulent pouvoir faire des bénéfices. Le facteur temps peut aussi influencer la qualité d'une traduction. En effet, la version française étant souvent distribuée en même temps que la version originale, les traducteurs travaillent dans le stress et laissent passer quelques erreurs. Pour remédier à certaines de ces fautes, certains studios de développement créent des patches³⁴ correctifs pour leurs jeux qu'ils mettent à la disposition des joueurs quelques temps après la sortie du jeu. Malheureusement, cette pratique n'est pas encore spontanée et découle souvent de plaintes de la part des joueurs.

³⁴ « Patch : mise à jour sous forme de fichier censée corriger des défauts d'un jeux. Le patch peut également ajouter des fonctionnalités » (Gamekult, 9 mai 2011, <<http://www.gamekult.com/definition/patch-30.html>>)

CHAPITRE III : ETUDE DE CAS SUR THE ELDER SCROLLS IV – OBLIVION

PRESENTATION DU JEU *THE ELDER SCROLLS IV : OBLIVION*

The Elder Scrolls IV : Oblivion, communément abrégé *Oblivion*, est le quatrième volet de la série *The Elder Scrolls*, développée par le studio américain Bethesda Softworks. Il s'agit d'un jeu de rôle édité par 2K Games en 2006 sur Windows et sur Xbox 360, puis sur PlayStation 3 en 2007.

La série *The Elder Scrolls* compte actuellement quatre jeux, *The Elder Scrolls : Arena* (1994), *The Elder Scrolls II : Daggerfall* (1996), *The Elder Scrolls III : Morrowind* (2002), *The Elder Scrolls IV : Oblivion* (2006). Il existe également deux extensions³⁵ pour *Morrowind* et deux autres pour *Oblivion*. Un cinquième jeu est en cours de développement, *The Elder Scrolls V : Skyrim*. La sortie de ce dernier est prévue pour novembre 2011.

Six autres jeux, considérés comme des « hors-série », certains créés spécialement pour téléphones portables, se déroulent également dans le même univers.

La série *The Elder Scrolls* se déroule dans l'empire de Tamriel [Fig. 7], un vaste continent composé de plusieurs provinces, dont sont originaires un certain nombre de races humanoïdes. Sur cet empire règne la lignée des Septim, établie dans la province de Cyrodiil. C'est dans cette province qu'ont lieu les événements du jeu *The Elder Scolls IV : Oblivion*, auquel nous allons nous intéresser.

³⁵ Extension ou *add-on* : Extension d'un jeu. Nécessite le jeu original pour pouvoir fonctionner. Un *add-on* a pour but d'allonger la durée de vie du jeu original en incluant par exemple de nouvelles missions ou unités. Il est généralement vendu à un prix réduit. (Gamekult, 10 mai 2011, <http://www.gamekult.com/definition/add-on-1.html>)



Figure 7 – L'empire de Tamriel, avec, au centre, la province de Cyrodill

Le jeu se déroule dans un univers médiéval fantastique³⁶ très vaste où le joueur peut interagir avec tous les personnages ainsi qu'avec la grande majorité des créatures et des objets. La carte est ouverte, c'est-à-dire que le joueur est libre d'explorer l'intégralité du monde à sa guise.

Au début de l'histoire, nous ne savons rien de notre personnage. Nous sommes en prison, pour une raison inconnue. C'est alors que l'empereur de Tamriel, Uriel Septim VII, en personne, accompagné de ses gardes du corps (les Lames), pénètre dans notre cellule pour y emprunter un passage secret, afin d'échapper à ses poursuivants. L'empereur nous reconnaît : il nous a vu en rêve et pense que nous ne sommes pas là par hasard. Il nous explique alors que ces fils ont été assassinés et qu'il est le suivant sur la liste. L'empereur et ses gardes empruntent ensuite le passage secret et nous les suivons à distance. Malheureusement, l'ennemi est déjà embusqué dans le souterrain et l'empereur est attaqué à plusieurs reprises. Il se rend compte qu'il est condamné et nous confie une mission de la plus haute importance : retrouver son fils illégitime et lui remettre l'Amulette des Rois, afin qu'il puisse accéder au trône et ainsi refermer les portes d'Oblivion. L'empereur est alors assassiné sous nos yeux et il ne nous reste qu'à sortir des souterrains pour commencer notre quête.

En rendant visite, sur les conseils de l'empereur, au grand maître des Lames, Jauffre, nous apprenons que l'empereur avait pressenti une menace de la part du Prince de Destruction, Mehrunes Dagon, l'un des seigneurs du monde démoniaque d'Oblivion. Seuls les Feux de

³⁶ Par médiéval fantastique, on entend un univers qui s'inspire à la fois du Moyen Age historique et de l'univers de la fantasy, des mythes et des légendes (comprenant des elfes, des dragons, des armes magiques, etc).

Dragon du Temple de l'Unique protègent Tamriel et le reste du monde contre une attaque d'Oblivion. Or, les Feux de Dragon se sont éteints à la mort de l'empereur et il n'y a que son héritier qui pourra les rallumer, grâce à l'Amulette des Rois.

Jauffre nous apprend également que le fils d'Uriel Septim VII, Martin Septim, est toujours en vie et qu'il se trouve dans la ville de Kvatch, ignorant tout de sa condition d'héritier.

Il s'agit là d'un résumé de la quête principale du jeu, mais rien n'oblige le joueur à l'entreprendre immédiatement. Dès sa sortie des souterrains, il peut choisir d'aller voir Jauffre au prieuré de Weynon ou d'explorer n'importe quel endroit de la carte. Tout au long du jeu, qu'il suive ou non la quête principale, le joueur se verra confier des quêtes secondaires de la part de différents personnages. Encore une fois, il n'est en aucun cas obligé de les mener à bien. Ces quêtes secondaires permettent au joueur de gagner des récompenses, d'obtenir des faveurs ou encore d'entrer dans une guilde.

Si le joueur décide d'ignorer la quête principale pendant un certain temps, les événements liés à celle-ci n'évolueront pas. Il peut donc s'attarder dans Cyrodiil sans contrainte de temps.

Avant de commencer, le joueur crée son personnage. Il lui donne un nom, choisit son genre, ainsi qu'une race, parmi les dix qui peuplent l'empire : les Impériaux (natifs de Cyrodiil), les Brétons, les Nordiques, les Rougegardes, les Altmers (Haut Elfes), les Bosmers (Elfes des Bois), les Dunmers (Elfes Noirs), les Orques, les Argoniens et les Khajiits. Chacune de ces races possède ses forces et ses faiblesses. Le joueur peut ensuite modifier le visage de son personnage grâce à un éditeur de personnage très complet et très détaillé. Cette option, ainsi que le genre et le nom n'ont pas de réelle influence sur le jeu. En revanche, le choix de la race est important, dans le sens où il détermine la façon de jouer.

Comme dans la plupart des jeux de rôle, le joueur décide de l'orientation et des capacités de son personnage. Dans *Oblivion*, il existe trois spécialisations : le combat, la magie et la furtivité. En gros, le joueur peut s'orienter vers une carrière de guerrier, de sorcier ou de voleur. La distinction est cependant plus subtile, car le personnage possède deux « caractéristiques préférées », sept « talents majeurs » et des « talents mineurs ». Chaque caractéristique régit un certain nombre de talents, qui influencent les capacités du personnage. Ainsi, si le joueur choisit de créer un magicien, il préférera des caractéristiques et des talents lui permettant d'améliorer ses sorts et d'augmenter ses points de magie, alors que, s'il crée un guerrier, il le dotera de talents dans le maniement des armes et le port de l'armure.

Le choix de la race du personnage détermine son orientation, car chacune possède des caractéristiques et des pouvoirs propres. Par exemple, les Brétons sont un peuple reconnu pour leurs dons en magie tandis que les Orques sont appréciés pour leurs talents de guerrier. Certaines races, comme les Argoniens ou les Rougegardes ont une certaine immunité aux poisons et d'autres résistent mieux à certains types de magie.

Le choix de l'orientation du personnage n'a pas vraiment d'impact sur la quête principale du jeu. Par contre, elle influencera le joueur dans le choix de ses quêtes secondaires, car il est peu intéressant, par exemple, d'essayer d'entrer dans la guilde des guerriers quand on est magicien et vice-versa.

Au final, il s'agit d'un RPG au fonctionnement plutôt classique, mais où le joueur jouit d'une liberté de mouvement totale. Les nombreuses quêtes secondaires augmentent sensiblement la durée de vie³⁷ du jeu, ce qui est une qualité pour un jeu de rôle. *Oblivion* a été généralement bien reçu par la critique, bien qu'il comporte, comme ses prédécesseurs, un grand nombre de bugs, tant au niveau graphique que linguistique. La version française est d'ailleurs souvent critiquée pour ses traductions approximatives, incohérentes et parfois même tout simplement absentes. Comme nous allons le constater par la suite, ces critiques ne sont pas sans fondements.

PRESENTATION DU STUDIO DE DEVELOPPEMENT : BETHESDA SOFTWARES

Bethesda Softworks est un studio américain de développement de jeux vidéo fondé en 1986. Il appartient au groupe ZeniMax Media Inc., une société de développement, d'édition et de distribution de jeux vidéo.

ZeniMax Media est principalement composée des studios Bethesda Softworks, Vir2L Studios et ZeniMax Online Studios. Bethesda Softworks développe des jeux sur PC, consoles de salon et consoles portables, Vir2L Studios travaille principalement sur le développement des jeux sur téléphones portables et ZeniMax Online Studios est spécialisé dans les MMOGs (*Massively Multiplayer Online Game*).

En 2009, la société ZeniMax Media Inc. a racheté le studio id Software, acquérant ainsi les

³⁷ La « durée de vie » d'un jeu vidéo correspond au temps que met un joueur à épuiser son intérêt. Cela ne correspond pas forcément à la fin du jeu en elle-même, mais plutôt au moment où le joueur aura fait le tour de toutes les fonctionnalités, de tous les personnages et de tous les différents modes de jeu proposés par un jeu vidéo.

célèbres séries *Wolfenstein*, *Doom* et *Quake*.

Le studio Bethesda Softworks est surtout connu pour ses RPG (la série *The Elder Scrolls* et les deux derniers titres de la série *Fallout*), mais il a également développé plusieurs jeux de simulation sportive ainsi qu'une série de jeux d'action basés sur l'univers du Terminator.

Malgré le fait que Bethesda Softworks soit un studio très réputé pour ses RPGs, la plupart de ses jeux présentent à leur sortie de nombreux bugs. Les joueurs doivent souvent attendre plusieurs mois avant la sortie d'un patch correctif, ce qui incite les communautés de fans à créer leurs propres mods³⁸ et patchs pour améliorer le jeu.

LA PROBLÉMATIQUE, LA MÉTHODE ET LES PARTIES ANALYSÉES

Dans ce mémoire, nous n'avons pas analysé l'intégralité du jeu *The Elder Scrolls IV : Oblivion* (que nous appellerons simplement *Oblivion*, par souci de concision). Nous avons choisi de nous intéresser principalement à la création du personnage et au tutoriel³⁹, car il s'agit des moments où le joueur doit opérer les principaux choix qui vont déterminer sa partie. Nous avons également inclus dans notre analyse les options de jeu et le début de la quête principale.

La création du personnage et le tutoriel se divisent en plusieurs parties : le générateur de personnage, la description des races, les dialogues avec l'Empereur et ses gardes, la description des signes du zodiaque, la description des classes et des talents, les explications du tutoriel et le journal.

Le journal contient l'inventaire des objets et des sorts, les caractéristiques du personnage, ainsi que les informations concernant les quêtes.

Les informations qui apparaissent dans le tutoriel expliquent au joueur comment se déplacer, comment se servir de certains objets et sorts et comment réagir dans certaines situations.

Nous avons choisi ces parties car c'est au début du jeu que le joueur découvre l'univers du jeu, ses règles et possibilités. C'est également à ce moment que le joueur va choisir l'orientation de son personnage et donc de sa partie. Il s'agit d'une étape importante.

³⁸ Mod : abréviation de modification. Désigne un programme souvent développé par des amateurs qui consiste à modifier tout ou partie du *gameplay*. (Gamekult, 9 mai 2011, <<http://www.gamekult.com/definition/mod-40.html>>)

³⁹ Le tutoriel (ou didacticiel) est la partie d'un jeu qui permet au joueur de prendre connaissance des actions de base de son personnage et des principes fondamentaux du jeu.

Dans un jeu vidéo, il est impossible d'avoir accès directement à l'intégralité du texte. Pour relever les erreurs, nous avons donc suivi le tutoriel en anglais, puis en français, en prenant des captures d'écran chaque fois que du texte apparaissait à l'écran. Ensuite, nous avons mis en parallèle les images dans les deux langues pour constater les éventuelles différences et erreurs. Au total, nous avons fait environ 800 captures d'écran, 400 dans chaque langue.

Les captures d'écran contenant les descriptions des races et des signes du zodiaque sont disponibles en annexe, dans les deux langues, car ce sont celles qui présentent le plus de différences.

Nous avons décidé que notre analyse porterait sur l'influence des erreurs de traduction sur le joueur. D'un point de vue général, il existe plusieurs types d'erreurs en traduction, qui sont plus ou moins graves. Elles se retrouvent dans la localisation des jeux vidéo. Toutefois, les effets sur le lecteur sont parfois différents. En effet, dans un jeu vidéo, le joueur agit souvent sur la base du texte. Ainsi, une erreur de traduction peut déboucher sur un mauvais choix ou une action malvenue.

Nous avons classé les fautes que nous avons relevées dans onze catégories : les ajouts, les omissions, les faux-sens, les glissements de sens, les non-sens, l'opacité, les ambiguïtés, les erreurs liées à la terminologie, les fautes de langue, les incohérences et les problèmes liés à la traduction des toponymes.

RELEVÉ DES ERREURS ET ANALYSE

LES AJOUTS

Selon l'ouvrage *Terminologie de la traduction*, de Lee-Jahnke, Delisle et Cormier⁴⁰, un ajout est une « faute de traduction qui consiste à introduire de façon non justifiée dans le texte d'arrivée des éléments d'information superflus ou des effets stylistiques absents du texte de départ ». Lors de notre étude, nous avons remarqué que de nombreuses informations apparaissant dans la version française étaient totalement absentes de la version originale. Ces ajouts se concentrent principalement dans trois parties du jeu : les descriptions de races, les descriptions des signes du zodiaque et les descriptions des divers talents lors du choix de la classe du personnage.

⁴⁰ DELISLE, Jean, LEE-JAHNKE, Hannelore et CORMIER, Monique C. (dir.) (1999) : *Terminologie de la traduction, Translation terminology, Terminología de la traducción, Terminologie der Übersetzung ; glossaire quadrilingue de la didactique de la traduction.*

Cela tient peut-être au fait qu'*Oblivion* est le quatrième jeu de la série *The Elder Scrolls*. Le jeu qui le précède, *The Elder Scrolls III : Morrowind*, lui ressemble à de nombreux égards et, entre autres, met en jeu les mêmes races, les mêmes classes et les mêmes signes du zodiaque. Ainsi, il nous est apparu que la version française d'*Oblivion* présentait des similitudes avec la version anglaise de *Morrowind*. En effet, comme nous allons le voir plus en détail, certaines informations absentes dans la version anglaise d'*Oblivion* et présentes dans sa traduction se trouvent dans le jeu *Morrowind*. Le manque de temps a peut-être forcé le traducteur à travailler à partir du jeu précédent, alors que les textes définitifs en anglais étaient encore en préparation. Cela n'est qu'une hypothèse, mais de nombreux indices nous laissent penser que le traducteur s'est basé sur *Morrowind* à plusieurs reprises.

Au début du jeu, le joueur doit choisir un signe du zodiaque. Chaque signe offre des avantages au personnage et certains d'entre eux sont plus adaptés à une certaine classe qu'à une autre. Par exemple, un magicien optera plus volontiers pour un signe lui apportant un bonus sur ses caractéristiques de magie. Les signes du zodiaque sont au nombre de treize. « The Lover » (« L'Amant ») est l'un d'entre eux. Sa description a été reproduite dans le tableau ci-dessous [Fig. 8].

Version anglaise	Version française
Use the Lover's Kiss power once a day to paralyze an opponent for 10 seconds at the cost of 120 points of Fatigue.	Utiliser le pouvoir du Baiser une fois par jour permet de paralyser un adversaire pendant 60 secondes pour un coût de 200 points de Fatigue. La capacité du Veau de lune apporte un bonus permanent de 20 aux caractéristiques Personnalité et Chance.

Figure 8 – Ajout dans la description du signe du zodiaque « The Lover » (*Oblivion*)

La version française mentionne une capacité spéciale nommée le « Veau de lune », qui ne figure pas dans la version anglaise. Sans avoir accès à la version originale, le joueur n'a aucun moyen de savoir que ce bonus n'existe pas vraiment. En effet, le manuel ne contient aucune information concernant les signes du zodiaque.

A priori, cet ajout semble être une invention du traducteur. Bien entendu, ce n'est pas le cas. Il s'agit d'un cas où la traduction s'inspire en partie de *Morrowind*.



Figure 9 – Description du signe du zodiaque « The Lover » (*Morrowind*)

L'image ci-dessus [Fig. 9] vient du jeu *Morrowind*. Il s'agit de la description du signe du zodiaque « The Lover ». On constate qu'en plus du pouvoir « Lover's Kiss » (le « Baiser ») il est fait mention de la capacité « Mooncalf », soit le « Veau de lune ». Cela explique donc en partie l'ajout dans la version française. En partie, car si l'on observe bien la description de cette capacité dans les deux langues, on remarque qu'elles sont différentes. En effet, la version française d'*Oblivion* explique que le « Veau de lune » apporte un bonus de Personnalité et de Chance de 20 points, alors que la version de *Morrowind* dit que ce bonus est de 25 points et qu'il s'applique à l'Agilité.

Outre cet ajout, on remarque que les points relatifs au pouvoir « Lover's Kiss » varient d'une version à l'autre, passant de 10 seconds et 120 points de Fatigue en anglais à 60 secondes et 200 points de Fatigue en français. Cet écart s'explique également grâce à la capture d'écran ci-dessus, qui montre que la version française correspond à celle de *Morrowind*.

Cet exemple est des plus étranges. En effet, la traduction ne semble pas avoir un seul texte source, mais trois : la version originale d'*Oblivion*, le jeu *Morrowind* et une troisième source, qui nous est inconnue. Au final, s'il ne dispose que de la traduction, le joueur est incapable de distinguer d'emblée le vrai du faux. Ce n'est qu'en ouvrant son Journal et en consultant l'inventaire de ses capacités qu'il se rendra compte que le « Veau de lune » n'y apparaît pas et que les effets du « Baiser » ne sont pas ceux qui étaient décrits.

Nous avons relevé d'autres ajouts. En tout, nous en avons trouvé quatre dans les descriptions de races, cinq dans les signes du zodiaque et quatre dans les descriptions des talents associés aux classes⁴¹. Presque tous ces ajouts ont un rapport avec *Morrowind*. Les segments empruntés à ce jeu sont plus ou moins identiques à leur version originale, mais tous en sont clairement inspirés. L'exemple ci-dessous est tiré de la description du talent « Conjuración »,

⁴¹ Voir Annexe 7 pour un tableau complet des ajouts.

« Invocation » en français [Fig. 10]. La première colonne du tableau donne la version anglaise d'*Oblivion*, la deuxième contient la version française d'*Oblivion* et la troisième la version *in-game*⁴² de *Morrowind*.

Oblivion en anglais	Oblivion en français	Morrowind
Cast spells to summon otherworldly creatures, summon magical weapons and armor, and turn the undead.	Lancez des sorts pour invoquer ou contrôler des créatures d'un autre monde, invoquer des armes et armures magiques et renvoyer les morts-vivants.	The spell effects of the College of Conjuraton include the mental domination of mundane and magical creatures, summoning of otherworldly weapons and armor, and summoning of Daedric or undead servants and powers to serve and protect the caster.

Figure 10 – Ajout dans la description du talent « Conjuraton » (*Oblivion / Morrowind*)

Comme nous pouvons le constater, la version de *Morrowind* transmet la même idée que celle d'*Oblivion*, mais est elle rédigée de façon différente. On remarque toutefois que le verbe « contrôler » qui a été ajouté dans la version française trouve son origine dans l'idée de « mental domination » présente dans *Morrowind*.

L'emprunt est plus clair dans l'exemple suivant [Fig. 11], tiré de la description du talent « Strength », « Force ».

Oblivion en anglais	Oblivion en français	Morrowind
Affects how much you can carry, how much Fatigue you have, and how much damage you can do with melee weapons such as swords and axes. Governs the skills of Blunt, Blade, and Hand To Hand.	Influe sur la capacité de portage, le potentiel de fatigue, la santé initiale et les dégâts infligés à l'aide d'armes de mêlée telles que les épées et haches. Régit les talents d'arme contondante, lame et combat à mains nues.	Affects your starting Health , how much you can carry, your maximum Fatigue, and how much damage you do in melee.

Figure 11 – Ajout dans la description du talent « Strength » (*Oblivion / Morrowind*)

L'unique ajout qui n'a aucun lien avec *Morrowind* se trouve sur la fiche du personnage, dans le journal [Fig. 12].

⁴² L'expression *in-game* désigne quelque chose qui se trouve dans le jeu (texte, publicité,...), ici, en opposition avec ce qui se trouve dans le manuel du jeu.

	Race	Dark Elf		Race	Elfe noir
	Birthsign	-		Zodiaque	-
	Class	-		Classe	Prisonnier
	Level	1		Niv.	1

Figure 12 – Capture d'écran de la fiche du personnage (*Oblivion*)

Au tout début du jeu, le joueur n'a pas encore choisi de classe. La case anglaise indiquant la classe est donc restée vide. Ici, le traducteur français a ajouté la classe de « Prisonnier », ce qui est pertinent, car le personnage commence son aventure dans une cellule de prison. Bien que cet ajout n'apporte concrètement rien au jeu, il s'agit d'un petit trait d'humour tout à fait bienvenu.

Au final, la grande majorité des ajouts que nous avons relevés trouvent, plus ou moins clairement, leur origine dans le jeu *Morrowind*. Cependant, au vu de certaines incohérences et inexactitudes entre la traduction française d'*Oblivion* et les textes de *Morrowind*, nous pensons que le traducteur a peut-être travaillé sur une version intermédiaire entre *Morrowind* et *Oblivion*. Il est possible que les textes que le traducteur a reçus aient subi des modifications par la suite et que le temps ait manqué pour refaire la traduction. Il ne s'agit bien sûr que d'une hypothèse, mais en tenant compte des conditions de travail des traducteurs dans le domaine du jeu vidéo, elle « tient la route ».

Quant aux effets de ces ajouts sur le joueur, ils sont divers. Certaines informations peuvent avoir une influence directe sur ces choix, comme la promesse d'un bonus, et d'autres ne sont que des détails qui passent souvent totalement inaperçus. Malheureusement, dans les deux cas, le joueur n'a aucun moyen de savoir d'emblée si les informations qu'il reçoit sont toutes valides, ce qui peut lui réserver par la suite de mauvaises surprises.

LES OMISSIONS

Selon *Terminologie de la traduction*, une omission est une « faute de traduction qui consiste à ne pas rendre dans le texte d'arrivée un élément de sens du texte de départ sans raison valable ».

Dans *Oblivion*, nous avons trouvé plusieurs types d'omissions. Nous les avons classées en

trois catégories : les omissions de mots sémantiquement peu marqués (déterminants, adverbes, prépositions, etc.), les omissions de mots et les omissions d'informations.

Par omissions de mots sémantiquement peu marqués, nous entendons le fait que dans certains segments les articles, les prépositions ou les adverbes ont été omis afin que la traduction ne soit pas trop longue pour l'espace disponible.

Dans le cas des omissions de mots, ce sont des substantifs qui ont été oubliés, le plus souvent en fin de phrase.

Enfin, dans la catégorie des omissions d'informations, nous avons classé toutes les traductions qui omettent un élément porteur d'une information utile au joueur. Ce sont les omissions qui se rapprochent le plus du sens donné dans *Terminologie de la traduction*.

Omissions de mots sémantiquement peu marqués

Nous allons commencer par examiner le menu du jeu. Dans les options de commandes du jeu [Fig. 13], il est possible de régler la sensibilité de la souris.



Version anglaise	Version française
Mouse Sensitivity	Sensibilité souris

**Figure 13 – Omission de mots sémantiquement peu marqués
dans les Options de commandes (*Oblivion*)**

On remarque l'absence de la préposition « de » et de l'article « la ». Il s'agit ici d'une omission faite par souci de gain de place. En effet, certains textes doivent être assez brefs pour passer entièrement dans un emplacement prévu (un bouton, une fenêtre, etc.). Or, le texte français étant en moyenne 30% plus long que l'anglais, il est difficile de respecter ces contraintes sans

avoir à abrégé ou à supprimer des mots.

Ces omissions sont un compromis fréquent dans la langue du jeu vidéo et cela ne choque plus vraiment les joueurs, pour autant qu'ils ne soient pas des novices. Dans notre exemple, l'omission ne pose pas de problème de compréhension, elle est donc tout à fait admissible.

Dans les options de commandes du jeu se trouve une autre option pour les joueurs qui branchent une manette à leur ordinateur.

Version anglaise	Version française
Swap Stick Controls	Echange commandes sticks

Figure 14 – Omission de mots sémantiquement peu marqués dans les Options de commandes (*Oblivion*)

Ce paramètre permet d'inverser les actions des sticks analogiques gauche et droit [Fig. 14]. Par défaut, le gauche sert à avancer et le droit à regarder autour de soi.

On constate à nouveau une omission des articles devant les noms. Le texte devrait normalement s'articuler ainsi : « Echange les commandes des sticks ». Contrairement à l'exemple ci-dessus, ici l'omission rend le texte difficilement compréhensible. Cela est également dû au fait que ce paramètre est habituellement traduit par « Inverser les sticks analogiques » et que le verbe reste le plus souvent à l'infinitif. Pour un souci d'économie de place, on pourrait supprimer l'adjectif « analogique » et n'écrire que « Inverser les sticks ».

Les omissions de mots sémantiquement peu marqués sont particulièrement présentes dans l'inventaire, que ce soit dans le nom d'un objet, ou dans sa description. En effet, l'espace disponible pour le texte est souvent très restreint. Nous en avons relevé un certain nombre ci-dessous (liste non exhaustive) [Fig. 15], présentes dans l'inventaire des objets et des sorts à la fin du tutoriel.

Version anglaise	Version française
Weak Potion of Sorcery	Faible potion ensorc.
Novice Mortar & Pestle	Mortier pilon novice
Weak Potion of Healing	Faible potion guérison
Sack Cloth Sandals	Sandales toile à sac

Drain Intelligence 1 pt for 60 secs on Self	Atténuation Intelligence 1 pt pour 60 secs Sur Soit
Drain Willpower 1 pt for 60 secs on Self	Atténuation Volonté 1 pt pour 60 secs Sur Soit
Fortify Luck	Fortification Chance
Fortify Speed	Fortification Rapidité

Figure 15 – Exemples d'omissions de mots sémantiquement peu marqués (*Oblivion*)

Si l'on ignore les fautes d'orthographe, on constate qu'il n'est pas difficile de comprendre ces traductions dans le contexte du jeu, même en l'absence des articles et des prépositions. De plus, chaque objet est accompagné d'une petite image, comme le montre la capture d'écran ci-dessous [Fig. 16].

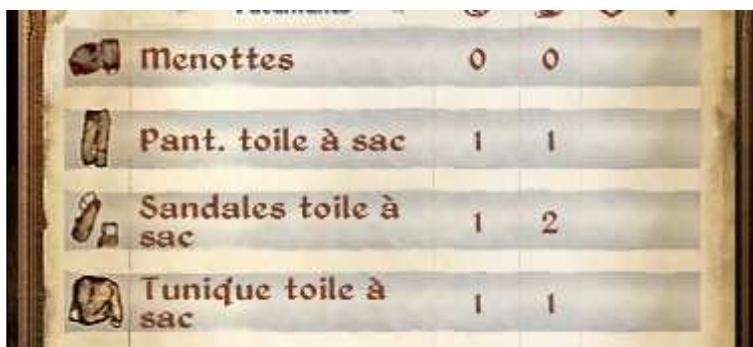


Figure 16 – Capture d'écran de l'inventaire des objets (*Oblivion*)

Ainsi, les omissions de mots sémantiquement peu marqués servent à gagner de la place pour insérer le texte dans un emplacement prévu. Dans le cas d'*Oblivion*, il semble que le maximum de caractères autorisé pour les noms d'objet soit de 24, car nous n'avons relevé aucune traduction plus longue. Comme on peut également le voir sur l'image ci-dessus, en plus de supprimer les articles et les prépositions, le traducteur a souvent recours à des abréviations. Il s'agit d'une stratégie intéressante et indispensable, mais, comme nous le verrons plus loin, le résultat n'est pas toujours satisfaisant.

Omissions de mots

Les omissions de mots sont rares. Nous n'avons relevé que deux oublis dans la partie que nous avons analysée. Ce qui est intéressant est que ces oublis se trouvent tous deux à la fin d'un choix de réponses.

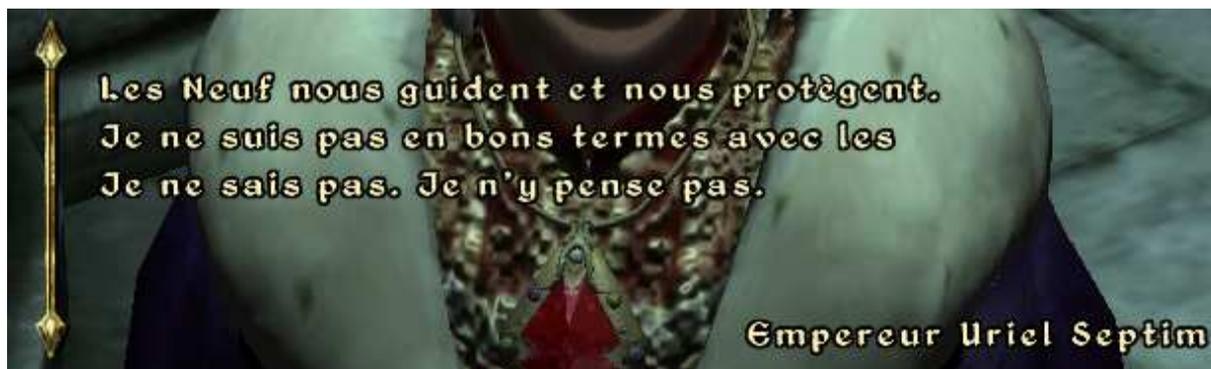


Figure 17 – Capture d'écran d'une omission de mot dans un choix de réponse (*Oblivion*)

L'image ci-dessus [Fig. 17] montre les choix de réponses à la question « Connaissez-vous les Neuf ? » que l'Empereur Uriel Septim nous pose au début de l'aventure. Dans la version anglaise, la phrase complète pour la deuxième option est la suivante : « I'm not on good terms with the Gods. ». Dans la version française, le joueur serait tenté de compléter la phrase ainsi : « Je ne suis pas en bons termes avec les Neuf. ». Cela n'est toutefois pas un problème, car les Neuf sont les dieux dont il est question ici. Ainsi, la question et le premier choix de réponses permettent au joueur de deviner le mot manquant.

Le deuxième oubli apparaît lors du dialogue avec Jauffre, à propos de la mission que l'Empereur nous a confiée, à savoir : retrouver son fils. A un moment donné, le joueur doit répondre « The Emperor asked me to find his son. » et dans la version française, il est écrit : « L'empereur m'a demandé de retrouver son ». Etant donné que le but de la mission est clarifié dès le début du jeu et que cette phrase est le seul choix de réponses à ce moment là, il n'est pas difficile pour le joueur de comprendre de quoi il est question.

Dans les deux cas, ces oublis sont surprenants et le joueur risque de perdre du temps à relire les phrases avant de comprendre qu'il s'agit simplement d'oublis.

Il est difficile de comprendre l'origine de ces oublis. Il est possible qu'il s'agisse encore une fois d'une question de place. Les réponses ne devaient peut-être pas dépasser un certain nombre de caractères et tous les caractères excédentaires ont peut-être été automatiquement supprimés. Malheureusement, il est impossible de le vérifier et cela ne reste qu'une hypothèse.

Omissions d'informations

Par omissions d'informations, nous entendons toutes les omissions de phrases ou de segments porteurs d'une information utile au joueur.

Ces omissions sont nombreuses. Toutefois, elles sont concentrées dans une certaine partie du

jeu : les descriptions des races. Nous en avons constaté ailleurs, mais elles sont plus rares.

Au début du jeu, lors de la création de son personnage, le joueur doit sélectionner une race parmi les dix proposées. Chacune de ces races possède ses propres particularités. Le jeu fournit une brève présentation de chacune d'elles en donnant quelques informations sur les forces et les faiblesses. Ces précisions sont importantes, dans le sens où le choix de la race influence fortement la façon de jouer.

En comparant les versions anglaise et française, nous avons remarqué que les descriptions des races ne correspondaient pas toujours. Prenons, par exemple, la première race : les Impériaux. Dans le tableau ci-dessous [Fig- 18] ont été reproduites les descriptions anglaise et française.

Version anglaise	Version française
Natives of the civilized, cosmopolitan province of Cyrodiil, they have proved to be shrewd diplomats and traders. They are skilled with heavy armor and in the social skills and tend to favor the warrior classes.	Natifs de la province civilisée et cosmopolite de Cyrodiil, ils sont très éduqués. Ce sont souvent d'excellents diplomates et commerçants.

Figure 18 – Omission d'informations dans la description de la race « Imperials » (*Oblivion*)

Comme nous pouvons le constater, la dernière phrase n'a pas été traduite. Cette omission est ennuyante pour le joueur francophone, car il se voit privé de plusieurs informations utiles : les Impériaux sont plus à l'aise avec les armures lourdes (en opposition aux armures légères), ils ont de bonnes capacités relationnelles et deviennent de préférence des guerriers. En l'occurrence, ces spécificités sont importantes, car elles influencent le choix du joueur. En effet, la version française ne dépeint nullement l'Impérial comme un guerrier et le joueur risque de l'éliminer si son but est justement de créer un guerrier.

Il est intéressant de noter que le passage qui a été omis dans le jeu est présent dans le manuel. En effet, les Impériaux y sont décrits ainsi :

Originaires de Cyrodiil, province cosmopolite et civilisée, les Impériaux sont des diplomates et des marchands avisés. Les armures lourdes leur conviennent très bien et ils ont des talents relationnels. Ils ont tendance à favoriser les classes de guerriers.

Les versions anglaises dans le jeu et dans le manuel sont quant à elles identiques. Cet écart entre les deux traductions françaises permet de supposer que la traduction du manuel a été refaite entièrement, contrairement à celle du jeu, probablement pour une question de temps. A

noter que cet écart concerne les descriptions de toutes les races.

On pourrait se dire que cette omission n'est pas très importante du fait que les informations manquantes se trouvent dans le manuel, mais ce n'est pas le cas. Si les descriptions sont présentes directement dans le jeu, c'est justement pour éviter au joueur de devoir sans arrêt se référer à son manuel et donc de sortir de son jeu. De plus, puisque l'information figure dans la version anglaise, il n'y a aucune raison pour qu'elle n'y soit pas en français.

Comme nous allons le voir dans l'exemple ci-dessous, l'omission d'un seul mot peut parfois priver le joueur d'une information intéressante.

Lorsque le personnage court ou saute, il s'épuise et ses points de Fatigue diminuent. La première fois qu'ils atteignent presque zéro, le message suivant [Fig. 19] s'affiche à l'écran.

Version anglaise	Version française
Your Fatigue is low and you cannot do as much melee damage.	Le niveau de votre fatigue est bas et vous ne pouvez pas infliger beaucoup de dégâts.

Figure 19 – Omission d'information dans l'alerte de baisse du niveau de Fatigue (*Oblivion*)

En anglais, « melee damage » signifie les dommages infligés en combat rapproché, c'est-à-dire à l'aide d'une épée, d'une hache, etc., mais pas d'un arc. En français, cette nuance n'apparaît pas. On parle simplement de « dégâts ». Il s'agit d'une perte, car il est utile pour le joueur de savoir que, lorsque son personnage est trop fatigué pour combattre au corps à corps, il peut toujours se cacher et utiliser son arc ou ses sorts sans perdre de son efficacité.

Nous avons relevé de nombreuses autres omissions d'informations. La liste étant trop longue pour figurer entièrement dans le tableau [Fig. 20] , nous avons sélectionné ici trois omissions représentatives⁴³.

Les parties manquantes sont en gras dans la version anglaise. La troisième colonne du tableau contient nos commentaires.

A noter que ces descriptions contiennent parfois d'autres erreurs, qui seront explicitées et discutées plus loin.

⁴³ Voir Annexe 6 pour la liste complète.

Version anglaise	Version française	Commentaires
This reptilian race, well-suited for the treacherous swamps of their homeland, has developed natural immunities to diseases and poisons. They can breathe water and are good at picking locks.	La race des reptiliens, bien adaptée aux marais de sa région d'origine, a développé une immunité aux maladies et aux poisons.	Description de la race des Argoniens.
With the Tower Key power, once a day open a door or container of Average lock level or less. The Tower Warden reflects five points of damage for 120 seconds once a day.	Grâce au pouvoir de clé de la Tour, on peut ouvrir une fois par jour une porte ou un coffre avec un niveau de serrure inférieur ou égal à moyen. <i>Le Nez de mendiant permet de détecter la vie à distance.</i>	Description du signe du zodiaque : la Tour. Ici, on constate que le passage omis a été remplacé par une autre information dans la version française (en italique).
You have found a Repair Hammer. Equip it to repair your weapons and armor using your Armorer skill. Damaged weapons and armor are less effective, so it wise to keep them in good repair.	Vous avez trouvé un marteau d'apprenti. Equipez-vous en pour réparer vos armes et armures avec le talent d'armurier.	Ce texte apparaît au moment où le joueur trouve son premier marteau d'apprenti. L'information manquante est importante pour comprendre l'utilité d'un tel marteau.

Figure 20 – Exemples d'omissions d'informations (*Oblivion*)

Nous avons remarqué une omission dans chacune des dix descriptions de races. Les informations manquantes se trouvant systématiquement à la fin, on pourrait penser que ces omissions sont dues à un manque de place, mais ce n'est probablement pas le cas. En effet, l'espace disponible est suffisant pour contenir une ou plusieurs phrases de plus. Leur cause reste donc un mystère.

Comme nous l'avons vu, les omissions présentes dans *Oblivion* sont de plusieurs types et ont des effets différents sur le joueur. Les omissions de mots sémantiquement peu marqués ne peuvent pas réellement être qualifiées d'erreurs. Elles sont une sorte de compromis qui permet au traducteur de s'adapter plus facilement à l'espace dont il dispose. En revanche, les deux autres catégories peuvent avoir des conséquences sur l'expérience de jeu, en particulier les omissions d'informations, qui privent le joueur d'éléments intéressants et qui l'influencent dans ses choix. Si la raison des omissions de mots sémantiquement peu marqués et de mots semble être la place disponible, il est très difficile, voire impossible, de deviner l'origine des omissions d'informations.

LES FAUX-SENS

Dans cette section, nous allons discuter des faux-sens. Nous en avons relevé plusieurs, que

nous avons pu classer dans deux catégories différentes. La première correspond aux faux-sens selon leur définition habituelle, c'est-à-dire, selon *Terminologie de la traduction*, « faute de traduction qui consiste à attribuer à un mot ou à une expression du texte de départ une acception erronée qui altère le sens du texte, sans pour autant conduire à un contresens ». La deuxième catégorie regroupe des traductions qui n'entrent dans aucune catégorie existante. Il s'agit de faux-sens, dans le sens où la traduction n'a pas la même signification que l'original. Cependant, la traduction est parfois tellement éloignée de la version originale qu'il est difficile de comprendre pourquoi le traducteur a opté pour celle-ci. Etant donné qu'il ne s'agit ni de contresens, ni de non-sens, nous avons décidé, à défaut de catégories plus adaptées, de les classer dans les faux-sens, en précisant que ces « erreurs » sont d'une nature un peu particulière.

Les faux-sens de la première catégorie ne sont pas très nombreux et de nature différente. Nous avons donc décidé de tous les examiner séparément.

Les premiers faux-sens que nous avons remarqués apparaissent lors de la création du personnage. Le joueur a le choix entre différentes coupes de cheveux. Les deux images ci-dessous [Fig. 21] montrent respectivement, de gauche à droite, les coiffures « Upswept » et « Tall Knot ».



Figure 21 – Captures d'écran des coiffures « Upswept » et « Tall Knot » (*Oblivion*)

La première coiffure n'existe pas réellement et n'a donc de vrai nom ni en français ni en anglais. « Upswept » veut simplement dire que les cheveux ont été tirés vers le haut. En français, elle a été traduite par « Balayage haut ». A première vue, la solution ne semble pas mauvaise, même s'il s'agit d'un calque. Le problème vient du fait que « balayage » est un

terme de coiffure, qui signifie « éclaircissement localisé de mèches prises sur la masse de la chevelure »⁴⁴. Or, ici ce n'est pas le sens véhiculé par le mot anglais.

La deuxième coiffure représente ce que l'on appelle une queue de cheval haute. Dans la traduction française, il est question de « Chignon ». Comme nous pouvons le constater sur l'image, il ne s'agit pas d'un chignon, mais bien d'une queue de cheval portée sur le haut du crâne. Ici, le nom anglais « Tall Knot » n'existe pas réellement en tant que nom de coiffure. Ainsi, nous pensons que le traducteur n'avait pas les images à disposition et qu'il a travaillé uniquement à partir du texte anglais. Il a probablement opté pour « chignon » à cause du mot « knot », qui peut évoquer un chignon.

Dans les deux cas, l'erreur vient vraisemblablement du fait que le traducteur ne travaillait qu'à partir du texte. Ces faux-sens ne posent pas de problème au joueur, car lui dispose des images.

Dans la section statistique du Journal, sous l'onglet « Prouesses », se trouve une liste des différentes actions que le joueur a accomplies durant sa partie, accompagnées du nombre de fois où il a réalisé chacune d'elles. Parmi ces actions on trouve, par exemple, le nombre de chevaux volés, de jours passés en prison, de potions préparées ou encore de maladies contractées. L'une d'elles, « Assaults » en anglais, indique le nombre de fois où le joueur a agressé une personne innocente durant sa partie. En français, cette entrée a été traduite par « Assauts ». Il s'agit d'un faux-sens, car « assault » est, dans ce contexte, un faux-ami. En français, un « assaut » est une « attaque faite dans le dessein d'emporter de vive force une position ennemie »⁴⁵. Ici, pour être correcte, la traduction aurait dû être « agressions », qui est le sens que prend « assaults » dans ce cas précis.

Même si ce faux-sens ne risque pas d'avoir une influence sur le jeu, il est impossible pour le joueur de comprendre ce à quoi « assauts » se réfère réellement, car il n'est pas question dans ce jeu d'assaillir des places fortes.

Nous avons relevé un dernier faux-sens, dans le nom d'un champignon. Il est possible, tout au long du jeu, de cueillir diverses sortes de plantes et de champignons, qui peuvent servir à préparer des potions. Certains existent réellement, d'autres sont de pures inventions. Parmi les champignons inventés, on trouve des « Wisp Stalks », qui sont des champignons blancs et filiformes. Littéralement, ce nom signifie « Tiges de brin » ce qui n'a pas beaucoup de sens et

⁴⁴ Définition du dictionnaire Larousse en ligne, <<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/balayage>> .

⁴⁵ Définition du dictionnaire Larousse en ligne, <<http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/assaut>> .

se réfère simplement au caractère filiforme du champignon. En français, le traducteur a opté pour « Tiges de glycine ». Il s'agit d'une traduction tout à fait arbitraire et elle pose un problème au niveau du sens. En effet, la glycine est un arbuste grimpant à fleurs mauves, blanches ou rose pâle, ce qui n'a rien à voir avec un champignon. Une solution intéressante aurait été « Mycènes », car les mycènes sont des champignons filiformes, souvent de couleur blanche.

Les dialogues n'échappent pas aux faux-sens. Nous en avons relevé deux dans la partie que nous avons analysée. Le premier apparaît dans le dialogue avec l'Empereur Uriel Septim, au moment où il nous confie l'Amulette des Rois [Fig. 22].

Version anglaise	Version française
Men are but flesh and blood. <i>They know their doom</i> , but not the hour.	Les hommes ne sont que chair et sang. <i>Ils savent quelle forme prendra leur fin</i> , mais pas quand elle se produira.

Figure 22 – Exemple de faux-sens dans un dialogue (*Oblivion*)

Dans la version française, « ils savent quelle forme prendra leur fin » signifie que les hommes savent de quelle façon ils vont mourir, alors que « they know their doom » veut simplement dire qu'ils savent qu'ils sont destinés à mourir.

Le second faux-sens se trouve dans le dialogue avec Baurus, l'un des gardes du corps de l'empereur, après la mort de ce dernier. Avant de nous quitter, Baurus nous dit ceci : « May Talos guide you » et « Puisse Talos vous garder », en français. Le faux-sens se situe au niveau du verbe « to guide », qui est devenu « garder » au lieu de « guider » en français.

Cette première série de faux-sens n'a pas beaucoup d'influence sur l'expérience de jeu. Il s'agit de petites erreurs, que le joueur a de fortes chances de ne pas remarquer. Les faux-sens suivants, quant à eux, sont plus lourds de conséquences pour le joueur. En effet, il s'agit de traductions qui s'éloignent beaucoup de la version originale et qui fournissent au joueur des informations erronées susceptibles de l'influencer dans ses choix et dans ses actions.

L'image ci-dessous [Fig. 23] montre l'inventaire des sorts en français.



Figure 23 – Capture d'écran d'un faux-sens dans l'inventaire des sorts (*Oblivion*)

On remarque tout de suite l'incohérence : le sort « Boule de feu » a pour effet un regain de santé de 8 points. En fait, il s'agit d'une erreur de traduction, car le même sort en anglais s'appelle « Healing Minor Wounds ». Si le joueur ne fait pas attention à la description du sort (comme ce fut notre cas), il risque d'avoir une mauvaise surprise lorsqu'il voudra projeter une boule de feu sur un ennemi. En effet, le seul effet qu'il obtiendra sera de regagner quelques points de vie avant de se faire frapper par son adversaire.

Cette traduction est d'autant plus surprenante qu'il existe bel et bien un sort permettant de jeter une boule de feu. Il s'agit de « Flare » en anglais et de « Torche » en français. Encore une fois, nous constatons un faux-sens, car le mot « Torche » évoque plutôt un sort permettant de créer de la lumière.

Ainsi, pour que les deux traductions soient correctes, il aurait fallu traduire « Flare » par « Boule de feu » et « Healing Minor Wounds » par « Guérison mineure », par exemple.

Tous les autres faux-sens ont été relevés dans les descriptions des signes du zodiaque. Sur les huit que nous avons trouvés, nous en avons choisi trois particulièrement représentatifs et intéressants, que nous allons examiner plus en détail ci-dessous⁴⁶.

Le premier signe est celui de l'Apprenti. Il s'agit d'un signe qui agit sur les aptitudes magiques du personnage.

⁴⁶ Voir Annexe 8 pour une liste complète des faux-sens dans les signes du zodiaque.

Version anglaise	Version française
The Apprentice ability <i>confers a 100-point bonus</i> to your Magicka attribute, but gives you a <i>100% Weakness to Magic</i> .	La capacité d'apprenti apporte un bonus permanent triplant les caractéristiques de magie , mais augmentant aussi de manière permanente la vulnérabilité à la magie de 100 points .

Figure 24 – Faux-sens dans la description du signe du zodiaque « The Apprentice » (*Oblivion*)

Comme le montre le tableau ci-dessus [Fig. 24], la version anglaise explique deux effets différents du signe : d'une part il donne au personnage un bonus permanent de 100 points de Magie, de l'autre le joueur devient vulnérable à 100% face aux attaques magiques. En pratique, cela signifie qu'un personnage ayant, par exemple, 80 points de Magie par défaut, en aura 180 en choisissant ce signe. En revanche lorsqu'il sera frappé par une attaque magique, les dommages qu'il recevra seront multipliés par deux. Le bonus est très intéressant, mais la contrepartie est lourde.

La version française, quant à elle, indique que les points de Magie seront triplés. En pratique, notre personnage aura donc 240 points de Magie. En échange, il aura une vulnérabilité à la magie de 100 points. Il est difficile de comprendre ce que ces 100 points signifient. Est-ce le nombre de points qu'il perdra par défaut chaque fois qu'il sera touché par une attaque magique ou le nombre de points qu'il perdra en plus des points qu'il devrait perdre normalement ? En l'occurrence, aucun des deux.

Une pareille ambiguïté ne permet pas au joueur de comprendre pleinement les conséquences de son choix, d'autant plus que le bonus promis est très élevé, et il risque de ne pas prendre toutes les précautions nécessaires pour se protéger au mieux des attaques magiques.

Le deuxième signe présentant des faux-sens dans sa traduction est l'Atronach [Fig. 25].

Version anglaise	Version française
With the Atronach ability you don't regain Magicka <i>over time</i> . Instead you have a 50% Spell Absorption to recharge your Magicka. <i>Your base Magicka is also increased by 150 points.</i>	Avec la capacité d'atronach, on ne reconstitue pas la magie en dormant , mais on gagne un bonus permanent doublant la caractéristique de magie et un effet d'absorption de sort constant rechargeant la magie.

Figure 25 – Faux-sens dans la description du signe du zodiaque « The Atronach » (*Oblivion*)

On constate deux faux sens dans cette description. Le premier, le plus grave, se trouve dans la première phrase. En anglais, il est dit que l'on ne regagne pas avec le temps les points de

magie perdus. Normalement, lorsque le personnage lance un sort, ses points de Magie diminuent, mais la barre de Magie se remplit automatiquement, petit à petit, dès que le personnage cesse de l'utiliser. Ce n'est pas le cas pour un personnage né sous le signe de l'Atronach. En pratique, les moyens dont ils disposent pour regagner de la magie sont de boire une potion, d'attendre (avec à la touche « attendre ») ou de dormir. Or la version française indique qu'il ne « reconstitue pas la magie en dormant ». Ce faux-sens minimise l'effet négatif de l'Atronach, car il est plus handicapant de ne pas regagner de la Magie lorsqu'on ne l'utilise pas que de ne pas en récupérer en dormant.

L'effet positif a lui aussi été mal traduit. Dans la version anglaise, il est dit que l'Atronach augmente le total initial de Magie de 150 points. En français, ce même total est doublé, ce qui est, dans la plupart des cas, moins intéressant.

En résumé, la version française diminue le malus du signe et si le joueur ne le sait pas, il risque d'être très ennuyé s'il compte exclusivement sur la magie pour combattre, car son total tombera rapidement à zéro.

Dans les deux cas ci-dessus, les faux-sens tendent à donner l'impression que les mauvais aspects du signe sont moindres. Dans la traduction du Voleur [Fig. 26], c'est le contraire : la version française omet certains bonus, ce qui fait croire que le signe est moins intéressant.

Version anglaise	Version française
The Thief ability grants a 10-point bonus to your Agility, Speed and Luck attributes.	La capacité de voleur apporte un bonus permanent de 20 à la caractéristique d'agilité.

Figure 26 – Faux-sens dans la description du signe du zodiaque « The Thief » (*Oblivion*)

Dans la version française, seul le bonus d'Agilité est mentionné, alors qu'en anglais, le bonus s'applique à l'Agilité, à la Rapidité et à la Chance, trois caractéristiques particulièrement utiles pour un voleur. Ainsi, même si le bonus est passé de 10 à 20 points en français, il reste moins intéressant.

Les faux-sens de cette deuxième catégorie sont graves dans le sens où ils fournissent au joueur des informations incorrectes, qui peuvent le pousser à faire de mauvais choix. Ces

écarts⁴⁷ sont d'autant plus graves que les signes du zodiaque n'apparaissent pas dans le manuel. Ainsi, le joueur ne peut même pas s'y référer en cas de doute.

Il est impossible de déterminer l'origine de ces écarts. Nous pensons que, comme les ajouts, ils sont dus au fait que le traducteur a travaillé sur une version intermédiaire des textes. Il s'agit de la seule hypothèse que nous puissions formuler.

LES GLISSEMENTS DE SENS

Moins graves que les faux-sens, les glissements de sens sont des traductions ayant un sens légèrement différent que celui de la version originale. Généralement, ce sont des erreurs de moindre importance, comme nous allons le voir avec les quelques exemples ci-dessous, tirés d'*Oblivion*.

Les deux premiers que nous avons relevés, se trouvent dans la description des races des Elfes Noirs [Fig. 27] et des Hauts Elfes [Fig. 28].

Version anglaise	Version française
Also known as "Dunmer" in their homeland of Morrowind, the Dark Elves are noted for their <i>skilled and balanced integration of the sword, the bow and destruction magic</i> . They are resistant to fire and can summon an ancestral ghost for aid.	Egalement appelés "Dunmers" dans leur région d'origine de Morrowind, ils sont réputés pour <i>leur répartition équilibrée en épéistes, tireurs d'élite et mages de guerre.</i>

Figure 27 – Glissement de sens dans la description de la race « Dark Elves » (*Oblivion*)

Lorsque nous lisons la version anglaise, nous comprenons que les Elfes Noirs sont tous aussi doués dans le maniement de l'épée, que dans celui de l'arc et dans la magie de destruction. Dans la version française, il est dit que parmi les Elfes Noirs il y a de bons épéistes, de bons archers et de bons mages, et ce, dans une proportion équilibrée. Ce glissement de sens ne pose pas vraiment de problème au joueur, car celui-ci comprend tout de même le message principal, c'est-à-dire que ces trois talents sont les talents principaux des Elfes Noirs.

⁴⁷ Nous parlons ici d'« écart » car nous pensons que les différences entre la version originale et la traduction sont dues au fait que la traduction a été réalisée à partir d'une version anglaise différente de celle qui figure dans le jeu. Pour parler d'« erreur », il faudrait que ce soit le traducteur qui se soit trompé, or nous pensons que ce n'est pas le cas.

Version anglaise	Version française
Also known as "Altmer" in their homeland of Summerset Isle, the High Elves <i>are the most strongly gifted in the arcane arts of all the races</i> . However, they are also somewhat vulnerable to fire, frost and shock.	Egalement appelés "Altmers" dans l'archipel de l'Automne dont ils sont originaires, les Hauts Elfes <i>sont souvent doués en arts des arcanes</i> et bien plus résistants à la maladie que les races inférieures.

Figure 28 – Glissement de sens dans la description de la race « High Elves » (*Oblivion*)

Ici, en anglais, il est dit que les Altmer sont plus doués en magie que toutes les autres races, alors qu'en français il est simplement dit qu'ils sont souvent doués en magie. Bien que cela ne touche pas directement le joueur, il perd une nuance en français.

Dans les deux exemples ci-dessus, les glissements de sens ne résultent probablement pas d'une mauvaise compréhension de l'original de la part du traducteur, car, si l'on compare la traduction française à la version du texte présente dans *Morrowind*, on constate que les descriptions correspondent bien. Encore une fois, cela est peut-être dû à une version intermédiaire.

Les cas suivants sont indépendants de *Morrowind*. L'un d'entre eux concerne le nom d'une coiffure, « Thinning » en anglais. L'image représente un personnage dont le haut du crâne est dégarni et le nom de la coupe de cheveux est « Chauve ». Cela n'est pas tout à fait correct, car le personnage a encore des cheveux sur les côtés de la tête. De plus, « chauve » n'a pas le même sens que « thinning ». Ici, « Dégarni » aurait été une traduction plus adaptée.

Au tout début du jeu, l'Empereur arrive près de notre cellule, accompagné de trois gardes. Ci-dessous, le dialogue qu'ils entament lorsque l'un d'eux nous aperçoit dans la cellule [Fig. 29].

Version anglaise	Version française
What's this prisoner doing here? This cell is supposed to be off-limits.	Que fait ce prisonnier ici ? Cette cellule est censée être hors-limites.
Usual <i>mixup</i> with the Watch, I...	Encore un <i>quiproquo</i> avec la Garde, je...
Never mind. Get that gate open.	Oubliez ça. Ouvrez cette porte.

Figure 29 – Exemple de glissement de sens dans un dialogue (*Oblivion*)

Le glissement de sens concerne le mot « quiproquo » en français. Ce mot signifie qu'une personne ou une chose a été prise pour ce qu'elle n'est pas. Ici, ce n'est pas le cas. On ne nous a pas enfermés ici à la place d'une autre personne, car personne ne devait être détenu dans cette cellule. Il s'agit donc, non pas d'un « quiproquo », mais d'une simple « erreur ».

Une fois sorti du passage secret, nous nous rendons chez Jauffre, au Prieuré de Weynon. Jauffre nous dit ceci [Fig. 30], à propos de Baurus, l'un des gardes du corps de l'Empereur :

Version anglaise	Version française
I am glad to hear that he survived, but I fear <i>he will take the Emperor's death particularly hard.</i>	Je suis content d'apprendre qu'il a survécu, mais je crains qu'il ne prenne très mal la mort de l'empereur.

Figure 30 – Exemple de glissement de sens dans un dialogue (*Oblivion*)

En français, « prendre mal quelque chose » signifie se vexer à propos de quelque chose. Or, ici, ce que Jauffre veut dire est que Baurus aura du mal à supporter le fait que l'empereur soit mort, sous ses propres yeux qui plus est. « Je suis content d'apprendre qu'il a survécu, mais je crains qu'il ne supporte très mal la mort de l'Empereur. » serait une traduction plus correcte au niveau du sens.

Finalement, dans la description du talent de Précision [Fig. 31], il est dit :

Version anglaise	Version française
Deliver more deadly ranged attacks with bow and arrow weapons.	<i>Rendez vos attaques à distance plus meurtrières grâce à l'arc.</i>

Figure 31 – Glissement de sens dans la description du talent « Marksman » (*Oblivion*)

La version anglaise explique que grâce au talent de Précision les attaques à distance sont plus meurtrières, tandis que la version française dit que c'est grâce à l'arc que ces attaques sont plus efficaces.

Comme nous l'avons déjà indiqué, les glissements de sens sont beaucoup moins graves que les faux-sens. Dans la plupart des cas mentionnés ci-dessus, les erreurs n'ont pas de conséquence sur les choix et les actions du joueur. Toutefois, les informations qu'il reçoit sont

déformées et présentent donc un écart, aussi infime soit il, avec la réalité du jeu. Un joueur novice ne s'en rendra probablement pas compte, mais un joueur plus expérimenté risque de remarquer un certain écart entre ce qui est indiqué et ce qu'il observe en jouant ou ce que sa logique lui dicte. Ainsi, il peut parfois douter d'avoir bien lu ou compris l'information et y revenir inutilement.

LES NON-SENS

Selon l'ouvrage *Terminologie de la traduction*, un non-sens est une « faute de traduction qui consiste à attribuer à un segment du texte de départ un sens erroné qui a pour effet d'introduire dans le texte d'arrivée une formulation absurde. » En l'occurrence, les non-sens n'offrent pas de sens au joueur. Ils ne sont heureusement pas nombreux dans *Oblivion*, mais nous en avons tout de même relevé un certain nombre, pour la plupart dans les noms de coiffures.



Figure 32 – Captures d'écran des coiffures « Windbound » et « Mane » (*Oblivion*)

Les deux coiffures ci-dessus [Fig. 32] portent respectivement les noms de « Windbound » et de « Mane ». La première a été traduite par « Tresses nibén. » en français. Il est impossible de comprendre ce que « nibén. » signifie, même à l'aide de l'image. Cette traduction n'a aucun sens, d'autant plus que la coiffure ne comporte pas de tresses. Le terme consacré pour désigner cette coupe de cheveux est demi-queue de cheval, ainsi, en respectant la place limitée, « Demi-queue » aurait été une traduction plus appropriée.

La seconde coiffure représentée ci-dessus, « Mane », a été traduite par « Coeurv. tribal ». Même avec beaucoup d'imagination, il est absolument impossible de deviner la signification de l'abréviation « Coeurv. ». Comme dans le cas de « nibén. », aucun mot de la langue française ne commence par ces lettres. Ici, une traduction littérale, « Crinière », aurait fait

parfaitement l'affaire, car effectivement c'est ce qu'évoque cette coupe de cheveux.

Même si ces coiffures et leurs noms sont imaginaires, ces mots ne sont pas plausibles en français. De plus, lorsque l'on a recours à des abréviations, qui ne sont pas entrées dans l'usage courant, il est conseillé de les expliciter pour que le lecteur puisse les comprendre. Or, en l'occurrence ce principe n'est pas respecté, ce qui ôte toute chance au joueur de retrouver le mot qui se cache derrière ces abréviations.

D'autres coiffures ont été affublées de noms incompréhensibles, comme le montre le tableau ci-dessous [Fig. 33].

Version anglaise	Version française	Description
Wind Braids	Nattes du vent	La coiffure consiste en une demi queue de cheval, avec deux tresses devant les oreilles.
Oiled	Classique Sum.	Les cheveux du personnage sont simplement plaqués sur le crâne.
Natural	Relâché colov.	Les cheveux sont détachés et tombent librement sur les épaules.
Ridgeback	Dorsale arr.	La coiffure consiste en une crête iroquoise.

Figure 33 – Exemples de non-sens dans les noms de coiffures (*Oblivion*)

Dans tous les cas, il est difficile de comprendre comment le traducteur en est venu à choisir de pareils noms. « Dorsale arr. » et « Nattes du vent » viennent probablement d'un calque de l'original, mais les autres traductions ne semblent même pas avoir de lien avec la version anglaise.

Heureusement, ici les images sont plus importantes et plus parlantes que le texte. Le joueur sera donc simplement surpris et peut-être amusé par ces traductions pour le moins fantaisistes, mais elles ne l'empêcheront pas de choisir la coiffure de son personnage.

Nous avons relevé trois autres non-sens, dans des parties différentes du jeu. Le premier, se trouve dans la description d'un pouvoir inhérent à la race des Elfes noirs [Fig. 34]. Ce pouvoir s'appelle « Ancestor Guardian » en anglais et « Ancêtre gardien » en français. Il est décrit ainsi :

Version anglaise	Version française
Summon <i>Ancestor Guardian</i> for 60 secs on Self	Invocation 02 Extra pour 60 secs Sur soit

Figure 34 – Non-sens dans la description du Grand Pouvoir « Ancestor Guardian » (*Oblivion*)

En dehors de la faute d'orthographe sur « soi », on remarque que « Ancestor Guardian » a été remplacé par « 02 Extra » en français. Cette substitution ôte tout son sens à la description française. Même s'il n'est pas difficile de deviner que l'invocation concerne l'Ancêtre gardien, cette traduction ne se justifie pas.

Le deuxième non-sens concerne la traduction d'un objet, la « Rusty Iron War Axe », qui est devenue en français, la « Hache gu.ferrouillé ». A priori, cette traduction n'a aucun sens. Cependant, si on l'examine de plus près, on constate que le traducteur a voulu dire « Hache de guerre en fer rouillé », comme le confirme la version anglaise. Ici, la version française a été abrégée, les prépositions ont été supprimées et les mots ont été collés les uns aux autres pour que la traduction passe dans l'espace disponible. Malheureusement, le résultat est incompréhensible. Une traduction plus courte et plus intéressante aurait été « Hache en fer rouillé ». Pour entrer dans la place prévue, il est possible de faire l'économie du complément « de guerre », car de toute façon, il n'existe pas d'autres types de haches dans *Oblivion*.

Le troisième non-sens est plus grave. L'explication de la technique du tir à l'arc [Fig. 35] a été traduite de telle manière que, s'il suit les informations, le joueur est incapable de tirer une flèche.

Version anglaise	Version française
To draw and aim, push L-Button. Release it when you're ready to fire.	Maintenez Bouton G pour tirer sur la corde et viser. Relâchez la gâchette droite pour tirer la flèche.

Figure 35 – Non-sens dans l'explication de la technique de tir à l'arc (*Oblivion*)

Comme nous pouvons le constater, la version anglaise indique qu'il faut simplement maintenir enfoncé le Bouton G (c'est-à-dire le bouton gauche de la souris) pour viser et le relâcher pour tirer la flèche. La version française, quant à elle, explique que, pour tirer, c'est la gâchette droite qu'il faut relâcher. Or, il n'y a pas de gâchette sur un ordinateur. En fait, la traduction

française mélange les instructions pour les joueurs qui utilisent une souris et ceux qui utilisent une manette. En effet, lorsque l'on consulte la version Xbox 360 du jeu, qui elle se joue avec une manette, on remarque qu'il faut utiliser la gâchette droite pour tirer à l'arc. Ce mélange conduit à un non-sens pour le joueur qui ne dispose que d'une souris.

En résumé, les non-sens que nous avons relevés sont de natures diverses. Certains d'entre eux sont dus à un calque de l'original, parfois abrégé, qui perd son sens en français. D'autres sont difficiles à expliquer, car la traduction semble être tout à fait arbitraire. En dehors du cas de l'explication du tir à l'arc, ces non-sens ne devraient pas gêner le joueur, car le texte est souvent accompagné d'une image. Ils peuvent cependant sortir momentanément le joueur de l'ambiance de son jeu et témoignent malheureusement d'un manque de soin et de sérieux lors de la traduction et des tests linguistiques.

L'OPACITÉ

Par opacité, nous entendons les traductions dont le sens n'est pas clair, sans qu'il y ait ambiguïté pour autant. Les informations sont compréhensibles, dans le sens où elles sont rédigées dans un français correct, mais il est difficile d'en comprendre le sens dans le contexte du jeu. Il ne s'agit donc pas non plus de non-sens.

Comme nous n'avons relevé que trois cas dans la partie que nous avons étudiée, nous allons les détailler un à un et essayer de proposer des solutions plus claires et plus précises à chaque fois.

Le premier cas se trouve dans la description du talent d'Altération [Fig. 36].

Version anglaise	Version française
Cast spells to breathe or walk on water, open locks, shield from physical and magical damage, and <i>alter encumbrance</i> .	Lancez des sorts pour respirer sous l'eau, marcher sur l'eau, ouvrir des serrures, vous protéger des dégâts physiques et magiques et <i>diminuer les charges</i> .

Figure 36 – Opacité dans la description du talent « Altération » (*Oblivion*)

Ici, la traduction française « diminuer les charges » est difficile à comprendre sans autres explications. On ne voit pas très bien ce que sont ces « charges ». Si l'on consulte la version anglaise, on constate que « charges » est à prendre dans le sens de « fardeau ». En fait, il s'agit

de sorts permettant au personnage de ne pas être cloué au sol par le poids d'un équipement trop volumineux, car normalement, s'il transporte trop de choses, il ne peut plus avancer. En pratique, cela signifie que le personnage peut donc porter plus d'objets, sans être surchargé. Ainsi, une traduction telle que « Lancez des sorts pour [...] éviter d'être surchargé » serait plus claire pour le joueur.

L'un des talents du personnage s'appelle « Security » ou « Sécurité » en français. Sans explication, il est difficile de comprendre, aussi bien en français qu'en anglais, de quoi il s'agit. En fait, ce talent n'a qu'un seul effet, celui d'augmenter les chances de crocheter une serrure. Ainsi, même si l'anglais n'est pas très clair, il serait intéressant d'explicitier en français et de nommer ce talent « Crochetage ».

Le risque avec une traduction aussi peu claire est que, si le joueur oublie les effets de ce talent, il ne puisse pas deviner par lui-même de quoi il retourne. Il sera donc obligé de se référer à son manuel et donc de sortir de son jeu.

Le dernier cas concerne également le crochetage. Lorsque le joueur tombe pour la première fois sur un coffre verrouillé, le message suivant apparaît à l'écran [Fig. 37].

Version anglaise	Version française
If you have a lockpick, you can try to pick most locks. <i>Move the pick upward into a tumbler.</i> When the tumbler reaches the top of the lock, click the left mouse button to secure it in place. When all tumblers are at the top, the lock will open.	Si vous avez un crochet, vous pouvez essayer de crocheter la plupart des serrures. Déplacez le crochet vers le haut de la gorge. Quand la gorge atteint le haut de la serrure, faites un clic-gauche pour le bloquer. Quand toutes les gorges sont en haut, la serrure s'ouvre.

Figure 37 – Opacité dans l'explication de la technique de crochetage (*Oblivion*)

Ici, la traduction n'est pas très précise et il est difficile pour le joueur de comprendre du premier coup ce qu'il doit faire. En effet, la première étape du crochetage est mal expliquée. L'image ci-dessous [Fig. 38] représente une serrure de coffre dans *Oblivion*. Les « gorges » sont les parties mobiles qui se situent au bout d'un ressort. Il ne faut pas déplacer le crochet vers le haut de la « gorge », ce qui n'a pas de sens, mais soulever la « gorge » à l'aide du crochet, pour qu'elle atteigne le haut de la serrure. Une fois toutes les « gorges » relevées, la serrure s'ouvre.

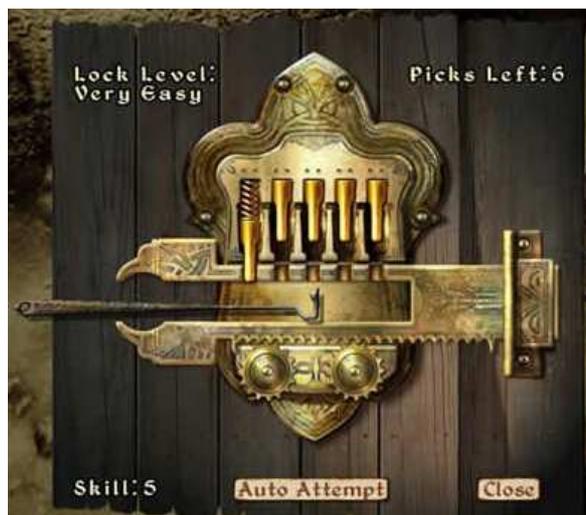


Figure 38 – Capture d'écran d'une serrure à crocheter (*Oblivion*)

Nous proposons cette traduction : « Si vous avez un crochet, vous pouvez essayer de crocheter la plupart des serrures. Poussez une goupille vers le haut à l'aide de votre crochet. Lorsqu'elle atteint le haut de la serrure, faites un clic gauche pour la bloquer. Répétez l'opération jusqu'à ce que toutes les goupilles soient levées et la serrure cédera. »⁴⁸

Si le joueur peine à comprendre les explications, il peut rater la manœuvre à plusieurs reprises, brisant un crochet à chaque tentative. S'il use tous ses crochets, il ne peut plus ouvrir la serrure et doit renoncer aux objets se trouvant dans le coffre ou derrière la porte. Bien sûr, il peut retenter sa chance plus tard s'il retrouve un crochet, mais il s'agit quand même d'une perte de temps. De plus, il est toujours frustrant pour un joueur de rater une action à cause d'indications peu claires, car il est impossible de savoir si c'est lui qui s'y prend mal ou si ce sont les informations qui sont incorrectes.

Une traduction opaque peut ralentir la progression du joueur, car il doit la relire plusieurs fois pour comprendre de quoi il retourne et parfois même se référer à son manuel de jeu pour vérifier les informations. Les exemples que nous avons relevés ne sont pas des plus graves, mais ces traductions sont facilement améliorables.

LES AMBIGUÏTÉS

Selon *Terminologie de la traduction*, l'ambiguïté est le « caractère d'une partie ou de la totalité d'un énoncé qui peu faire l'objet de plusieurs interprétations ». Les traductions ambiguës se rapprochent des traductions opaques, dans le sens où elles n'ont pas un sens clair et explicite.

⁴⁸ En fait, il ne s'agit pas d'une serrure à gorges, mais d'une serrure à goupilles. Nous reviendrons sur cette erreur dans la partie consacrée aux problèmes liés à la terminologie.

Les deux ambiguïtés que nous avons relevées sont détaillées ci-dessous.

Dans la liste des actions du joueur et des événements survenus durant la partie figure l'entrée « Largest Bounty », en français « Plus grande prime », suivie d'un chiffre plus ou moins grand. Ce segment peut être compris dans deux sens différents, en anglais comme en français. La première interprétation, celle qui vient le plus facilement à l'esprit, est qu'il s'agit de la plus grosse prime reçue par le joueur pour avoir effectué telle ou telle action. La seconde est qu'il s'agit de la plus grosse prime promise pour sa capture. La bonne interprétation est la deuxième : le chiffre correspond à la somme promise pour la capture du joueur après que celui-ci a commis un ou plusieurs crimes. Il est vrai que la version anglaise est aussi ambiguë, mais ce n'est pas une raison pour ne pas chercher une meilleure solution en français. L'espace disponible étant assez grand, il serait possible d'expliciter en écrivant, par exemple, « Plus grosse prime pour votre capture ». Malheureusement, malgré l'espace disponible, il est possible que le traducteur ait dû se limiter à un nombre de caractères prédéfini. Dans ce cas, il est en effet difficile de trouver une meilleure solution.

La seconde ambiguïté concerne l'action liée à la touche C, dans le menu des commandes. Par défaut, la touche C est associée à l'action « Cast », soit « Lancer » en français. La première interprétation qui vient à l'esprit du joueur est que cette touche lui permet de lancer des objets : une pierre, une arme, etc. Mais ce n'est pas le cas. « Cast » est à comprendre dans le sens de « Cast a spell », c'est-à-dire « Lancer un sort ». Ici, les deux versions sont ambiguës, mais le traducteur aurait pu aisément lever l'ambiguïté en optant pour une solution telle que « Sorts » ou « Magie », qui renseigne directement le joueur sur l'objet de l'action.

Comme nous avons pu le constater, les ambiguïtés rencontrées dans *Oblivion* ont pour origine une ambiguïté dans la version originale. La deuxième peut être facilement évitée, tandis que la première est plus délicate à gérer. En effet, le manque de contexte et de place force parfois le traducteur à avoir recours à des solutions médiocres.

Pour le joueur, le premier cas ne pose pas de problème car l'information n'a aucune influence sur le déroulement du jeu. Dans le second cas, il ne remarquera peut-être pas l'ambiguïté de prime abord, mais il pourra être surpris en appuyant sur la touche C, car l'effet ne sera peut-être pas celui escompté.

LES FAUTES LIÉES À LA TERMINOLOGIE

Oblivion est un jeu qui a peu de rapport avec la réalité. Il se déroule dans un univers médiéval-fantastique peuplé de créatures et d'objets qui n'existent pas. Toutefois, certains objets et certains concepts sont empruntés au monde réel et les passages qui traitent de ceux-ci ne peuvent donc pas être traduits arbitrairement.

Nous avons relevé plusieurs exemples de termes qui ont été traduits de façon erronée et d'autres dont la traduction est délicate dans le contexte du jeu⁴⁹.

Le premier exemple concerne la traduction d'un talent et d'une catégorie d'armes : « Blunt » en anglais et « Armes lourdes » en français. En parlant d'une catégorie d'armes, « Blunt » se traduit généralement par « armes contondantes ». Une arme contondante est une arme qui n'a pas de lame et qui blesse donc par choc. Dans *Oblivion*, les armes entrant dans cette catégorie sont, entre autres, les massues, les marteaux de guerre et les haches de guerre. Étant donné qu'une hache possède une ou deux lames, on ne peut techniquement pas la qualifier de contondante. C'est probablement pour cela que le traducteur a opté pour « armes lourdes », en opposition aux armes plus légères comme l'épée, la dague ou l'arc. Toutefois, le terme « arme lourde » pose un problème. En effet, dans la terminologie militaire, les armes lourdes forment une catégorie d'armes comprenant par exemple le canon, le lance-flamme et le missile. Comme nous pouvons le constater, cela ne correspond pas aux armes dont il est question dans *Oblivion*. Si nous regardons le manuel du jeu, nous remarquons que le nom de cette même catégorie a été traduit par « armes contondantes ». C'est d'ailleurs également le cas dans le jeu *Morrowind*, à la différence près que les haches y étaient classées dans une catégorie indépendante : « Haches ».

La façon la plus simple de résoudre ce problème est d'accepter la traduction « armes contondantes », en considérant que la hache se rapproche finalement plus du marteau de guerre que de l'épée dans son utilisation.

Pour que le joueur remarque cette erreur, il faudrait qu'il ait quelques connaissances dans le domaine de l'armement. Ce n'est pas le cas de tout le monde. Toutefois, un joueur qui s'intéresse également aux jeux de tir ou aux wargames risque bien de déceler l'erreur.

Un autre exemple très intéressant concerne les indications sur le crochetage des serrures

⁴⁹ Voir Annexe 10 pour la liste complète.

[Fig. 39]. Le texte dit ceci :

Version anglaise	Version française
<p>If you have a lockpick, you can try to pick most locks. Move the pick upward into a tumbler. When the tumbler reaches the top of the lock, click the left mouse button to secure it in place. When all tumblers are at the top, the lock will open.</p>	<p>Si vous avez un crochet, vous pouvez essayer de crocheter la plupart des serrures. Déplacez le crochet vers le haut de la gorge. Quand la gorge atteint le haut de la serrure, faites un clic-gauche pour le bloquer. Quand toutes les gorges sont en haut, la serrure s'ouvre.</p>

Figure 39 – Faute de terminologie dans l'explication de la technique de crochetage (*Oblivion*)

Le terme anglais « tumbler » correspond en français à « gorge » ou à « goupille ». Il s'agit d'un terme de serrurerie. « Lever tumbler lock » correspond à une « serrure à gorges » et « pin tumbler lock » correspond à une « serrure à goupilles ». Avec le texte seul, il est impossible de dire de quelle serrure il s'agit. En revanche, l'image nous le montre plus clairement. Ci-dessous, les serrures du jeu (en haut) et les schémas d'une serrure à gorges (en bas à gauche) et d'une serrure à goupilles (en bas à droite) [Fig. 40].

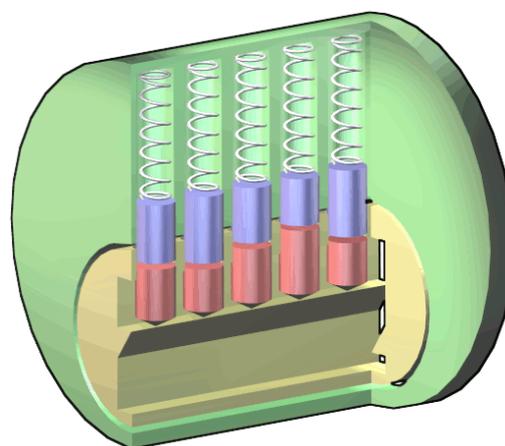
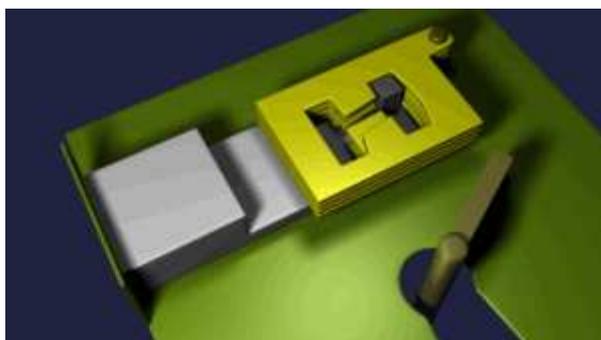


Figure 40 – Schémas d'une serrure à gorge et d'une serrure à goupilles

On constate que le schéma de droite est plus ressemblant, même si le système d'ouverture semble un peu différent. Ainsi, les « tumblers », les parties au bout des ressorts, sont des goupilles et non des gorges.

Cette erreur de traduction n'est pas grave, car le jeu n'est pas une simulation de crochetage de serrure. De plus, il faudrait que le joueur ait une très bonne connaissance des systèmes de serrure pour remarquer la faute. Nous en concluons simplement que le traducteur n'a pas fait toutes les recherches nécessaires et qu'une erreur pareille serait intolérable dans une traduction technique.

Ces deux exemples sont les plus intéressants, mais nous en avons relevé d'autres, plus évidents. Dans la description du signe du zodiaque le « Serpent » [Fig. 41], il est écrit ceci :

Version anglaise	Version française
Gain the Serpent spell to cause a slow but potent poison on touch, while simultaneously curing yourself and dispelling magic on yourself. Casting this spell costs 100 points of Fatigue.	Le sort du Serpent inflige des dégâts de poison de magnitude 3 pendant 30 secondes tout en vous soignant et en vous débarrassant des sorts au prix de 100 points de Fatigue.

Figure 41 – Faute de terminologie dans la description du signe du zodiaque « The Serpent » (*Oblivion*)

En dehors du fait que la traduction française est légèrement différente de la version anglaise, on remarque l'utilisation inappropriée du terme « magnitude ». En français, la « magnitude » désigne soit l'éclat d'un astre, soit la force d'un séisme. Ce terme ne s'associe donc pas aux poisons. En l'occurrence, une traduction correcte aurait pu être « Le sort du Serpent inocule un poison infligeant 3 pts de dommage pendant 30 seconde ».

Ce type d'erreur est plus flagrant. Toutefois, même si le joueur remarque la faute, elle ne l'empêche pas de poursuivre son jeu. Il s'agit donc d'erreurs sans gravité, qui ne ralentiront que peu les joueurs.

Nous avons trouvé une traduction qui, elle, peut troubler le joueur. Dans *Oblivion*, il est possible de réparer les armes et les armures, grâce à un « Repair Hammer » en anglais et « Marteau d'apprenti » en français. Cette traduction est étrange et elle ne renseigne en rien sur l'utilité de l'objet. De plus, le mot « apprenti » désigne dans ce même jeu un des niveaux de maîtrise des talents. En effet, le personnage peut améliorer certains de ses talents et acquérir

ainsi un niveau de maîtrise supérieur. Au début, il est « apprenti », puis il peut devenir « compagnon », « expert » et finalement « maître ». Ici, avoir traduit « Repair Hammer » par « Marteau d'apprenti » peut laisser croire qu'il existe également des marteaux de compagnon, d'expert et de maître, à utiliser selon son niveau en Armurerie. Or ce n'est pas le cas. Quel que soit son niveau, le joueur ne dispose que de « Marteaux d'apprenti ». Pour éviter ce malentendu, il aurait fallu traduire « Repair Hammer » par « Marteau de forgeron » par exemple.

Enfin, nous allons évoquer une traduction maladroite de mots présents dans les commandes de la majorité des jeux vidéo, à savoir : « Forward » et « Back ». « Avancer » et « Reculer » sont les actions les plus simples que peut effectuer le personnage et ce sont les actions que presque tous les jeux vidéo ont en commun. Il est donc normal que le joueur s'attende à les retrouver ainsi en français. Etrangement, dans Oblivion le traducteur a opté pour d'autres solutions, comme le montre la capture d'écran ci-dessous [Fig. 42].

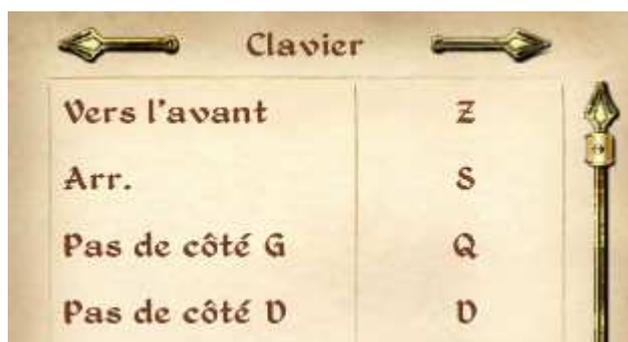


Figure 42 – Capture d'écran de fautes de terminologie dans le menu des commandes (*Oblivion*)

On remarque d'emblée l'incohérence entre « Vers l'avant » et « Arr. », qui sont censés garder une structure plus ou moins identique. Même si la place était insuffisante pour écrire « Vers l'arrière », il aurait été possible d'écrire simplement « Avant » et « Arrière ».

Ces traductions sont surprenantes pour le joueur, car il s'attendrait plutôt à « Avancer » et « Reculer ». Cependant il comprend tout de même de quoi il s'agit, car les touches Z et S (ou W et S sur un clavier suisse) sont par défaut toujours associées à ces deux actions.

Les erreurs liées à la terminologie peuvent passer totalement inaperçues lorsqu'elles concernent un domaine aussi précis que l'armement et la serrurerie. Cependant d'autres, plus évidentes, attirent l'attention du joueur et peuvent ralentir sa compréhension d'une phrase ou

d'un concept du jeu.

LES FAUTES DE LANGUE

Nous avons distingué quatre catégories de fautes de langue: les fautes d'orthographe, les fautes de grammaire, les défauts de collocation et les fautes de ponctuation.

Nous allons détailler chacune de ces catégories ci-dessous.

Les fautes d'orthographe

Dans *Oblivion*, les fautes d'orthographe sont rares. Nous en avons relevé seulement trois.

La première se trouve dans les descriptions des coupes de cheveux. L'une d'elle s'appelle « Rogue Knot » et a été traduite par « Nœud coquin » [Fig. 43]. Outre le fait que cette traduction est un calque, on constate sur la capture d'écran ci-dessous, qu'il manque un « u » à « Nœud ».



Figure 43 – Faute d'orthographe dans le nom d'une coiffure (*Oblivion*)

Cette faute se retrouve également dans le nom d'une autre coiffure propre à la race des Orques : « Noeds ». On remarque également que la lettre « œ » a été remplacée par les lettres « o » et « e », dans les deux cas. Ce deuxième problème vient peut-être d'une mauvaise gestion de l'affichage des caractères spéciaux. En effet, cette lettre n'existe pas dans l'alphabet anglais et, étant donné qu'elle est rarement utilisée, il est possible que les programmeurs aient oublié d'en tenir compte lors de la phase d'internationalisation du jeu.

La deuxième faute d'orthographe que nous avons relevée se trouve au début du jeu, dans le dialogue avec l'Elfe Noir [Fig. 44]. Celui-ci nous interpelle ainsi :

Version anglaise	Version française
Hey, there! You! Kinsman! I haven't seen another Dunmer in here in I don't know how long.	Ho hé ! Vous ? Parent ! Je ne me souviens pas de la dernière fois que j'ai vu un Dunmer ici.

Figure 44 – Exemple de faute d'orthographe dans un dialogue (*Oblivion*)

Ici, la faute se situe au niveau de l'onomatopée. A la lecture, elle semble saccadée et donc peu naturelle. En effet, conventionnellement « Ohé » s'écrit en un seul mot et sert bien à appeler quelqu'un. De plus, « ho » est une forme rare de l'onomatopée « oh », que l'on n'associe pas naturellement à « hé », car, contrairement à « hé », elle ne sert pas à interpeller, mais à exprimer l'étonnement.

Deux solutions s'offrent au traducteur : écrire « ohé » correctement ou supprimer « ho » et ne garder que « hé ».

Il est également à noter que la traduction de « Kinsman » est ici un calque, qui conduit à un faux-sens.

La dernière faute est en fait une confusion entre le pronom personnel réfléchi « soi » et la conjonction « soit ». En effet, dans la description des effets d'un objet ou d'un sort, lorsque le mot « self » apparaît en anglais, il est systématiquement traduit par « soit » en français. Les captures d'écran ci-dessous [Fig. 45] montrent la description de la potion d'ensorcellement, qui permet au personnage de récupérer 50 points de magie.



Figure 45 – Capture d'écran d'une faute d'orthographe dans l'inventaire des objets (*Oblivion*)

Ici, « on Self » signifie que le joueur doit utiliser cette potion sur lui-même (en opposition à « on Target » et « on Touch »), « sur soit » équivaut donc à « sur soi-même » et s'écrit sans le « t ». Cette erreur est frappante, d'autant plus qu'elle se répète à chaque description, c'est-à-dire plus d'une centaine de fois dans le jeu. Il est difficile d'imaginer qu'elle n'ait pas été remarquée lors des tests linguistiques.

Les fautes d'orthographe sont particulièrement malvenues, quel que soit le texte, car elles révèlent un manque de sérieux et de soin. En trop grand nombre, elles peuvent donner au joueur l'impression que la version qu'il a achetée a été conçue à la hâte, sans qu'il ait été tenu

compte de son confort de jeu. Or, le but d'une version localisée est de donner au joueur le sentiment que le jeu a été fait exprès pour lui, quelle que soit sa langue. Dans notre cas, elles sont heureusement rares.

Les fautes de grammaire

Comme les fautes d'orthographe, les fautes de grammaires sont presque inexistantes. La première que nous avons trouvée est liée à l'emploi du trait d'union syntaxique. L'erreur apparaît à trois reprises dans le tutoriel : la première fois lorsque le joueur trouve un arc, la deuxième fois lorsqu'il acquiert un mortier et un pilon et la troisième fois, lorsqu'il trouve son premier marteau d'apprenti. Le message ci-dessous apparaît suite à l'acquisition du marteau [Fig. 46].



Figure 46 – Capture d'écran d'une faute de grammaire (*Oblivion*)

On remarque qu'il manque un trait d'union dans le segment « Équipez-vous en », entre les deux pronoms personnels « vous » et « en ». La règle dit ceci : « On met un trait d'union entre le verbe et le pronom personnel complément ou sujet qui le suit. On met deux traits d'union s'il y a deux compléments »⁵⁰.

Dans les deux autres cas, l'erreur apparaît dans ce même segment, il est donc étrange qu'elle n'ait pas été remarquée lors des tests linguistiques.

La deuxième faute de grammaire est une faute d'accord entre un participe passé employé sans auxiliaire et le nom auquel il se rapporte. Chaque fois qu'un personnage offre un objet au joueur, une petite phrase s'affiche en haut à gauche de l'écran pour indiquer que l'objet a été ajouté à l'inventaire.

⁵⁰ Larousse Expression, 2002 [CD-ROM]

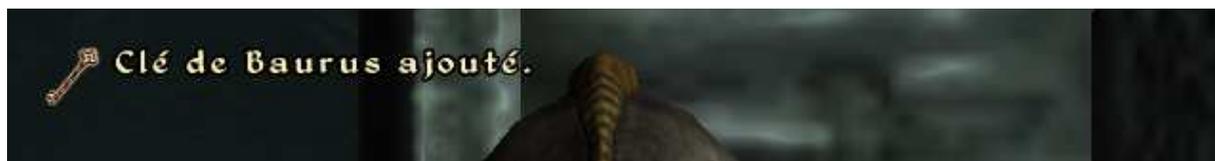


Figure 47 – Capture d'écran d'une faute d'accord (*Oblivion*)

Dans l'exemple ci-dessus [Fig. 47], on remarque que le participe passé « ajouté » n'est pas accordé. Or, la règle dit ceci : « Le participe passé employé sans auxiliaire est considéré comme un adjectif et s'accorde en genre et en nombre avec le nom ou le pronom auquel il se rapporte »⁵¹. Cette erreur apparaît systématiquement lorsque l'objet reçu est un mot féminin.

Nous pensons que cela est dû au fait que cette phrase est une chaîne dans laquelle l'objet reçu est une variable insérée automatiquement et qui change donc pour chaque objet. Le participe passé, quant à lui, reste identique, quel que soit le genre de cet objet. En anglais la forme du participe passé ne varie pas entre le masculin et le féminin. Le jeu ayant été codé en anglais, le problème de l'accord n'a pas été pris en compte. Il existe toutefois une solution très simple pour le contourner. Pour ce faire, il suffit d'écrire « ajouté(e) » ; ainsi les deux formes sont représentées. Cette erreur n'est donc pas directement imputable au traducteur, même si celui-ci aurait pu l'éviter facilement.

Tout comme les fautes d'orthographe les fautes de grammaire sont mal vues. Ce sont des erreurs qui dérangent aussi bien dans un jeu vidéo que dans n'importe quel autre texte, car le lecteur considère que le rédacteur est censé connaître parfaitement sa langue et les règles de celle-ci. Ainsi, des fautes à répétition peuvent irriter le joueur et lui donner l'impression que la version localisée n'a pas été soignée.

Les défauts de collocation

Selon l'ouvrage *Terminologie de la traduction*, une collocation est un « ensemble de deux ou plusieurs mots qui se combinent naturellement pour former une association syntagmatique et idiomatique dans un énoncé », comme « poser une question » ou « être grièvement blessé ». Un défaut de collocation est, par conséquent, une association de mots non spontanée et peu naturelle, comme « dire un vœu » au lieu de « faire un vœu ».

Le défaut de collocation interpelle le lecteur et trahit l'intervention du traducteur.

Dans *Oblivion*, ces défauts sont nombreux et résultent presque tous d'une traduction calquée sur la version originale. Nous avons sélectionné quelques exemples représentatifs, que nous

⁵¹ Idem

allons examiner plus en détail ci-dessous.⁵²

Nous en avons trouvé plusieurs dans le dialogue avec Jauffre, au Prieuré de Weynon. Il nous explique que ce sont les Feux de Dragon qui protègent l'empire de Tamriel de la menace d'Oblivion et que seul un nouvel empereur peut rallumer ces feux [Fig. 48]. Il dit :

Version anglaise	Version française
With the Emperor dead and no new heir crowned, the Dragonfires in the Temple will be <i>dark</i> , for the first time in centuries.	Comme l'empereur est mort et qu'un nouvel héritier n'a pas été couronné, les feux de dragon du temple seront sombres , pour la première fois depuis des siècles.

Figure 48 – Exemple de défaut de collocation dans un dialogue (*Oblivion*)

Le problème se situe au niveau de l'adjectif « sombres ». Cette traduction est un calque de la version originale : « the Dragonfires [...] will be dark ». En anglais, dans le langage courant, on n'associe pas naturellement « fire » et « dark » dans le sens de « éteint », cependant, la collocation existe dans le langage littéraire, ce qui n'est pas vraiment le cas en français. La collocation la plus spontanée serait « les feux resteront éteints ».

Plus loin, il nous parle du fils de l'Empereur [Fig. 49].

Version anglaise	Version française
A baby boy lay sleeping in a basket. Uriel told me to <i>deliver</i> him somewhere safe.	Un petit bébé dormait dans un panier. Uriel m'a demandé de le livrer dans un lieu sûr.

Figure 49 – Exemple de défaut de collocation dans un dialogue (*Oblivion*)

Ici, le verbe « livrer » se rapporte à « petit bébé », or on ne livre pas un bébé, mais une marchandise ou une commande. Il faudrait dire « Uriel m'a demandé de l'emmener dans un lieu sûr ». Il s'agit encore d'un calque du verbe « to deliver » en anglais.

Les défauts de collocation sont des fautes de style. Ils n'influencent donc pas le déroulement de l'action. Toutefois, le joueur francophone remarquera ces défauts et il aura l'impression que la façon de parler du personnage n'est pas naturelle, ce qui ne favorise pas l'immersion dans le jeu. En effet, la spontanéité et la qualité des dialogues influent sur la crédibilité des

⁵² Voir Annexe 9 pour la liste complète.

personnages et, par conséquent, sur l'immersion dans le jeu.

Ces défauts de collocation ne se trouvent pas exclusivement dans les dialogues. Nous en avons également relevé dans les descriptions des talents, des signes du zodiaque et diverses autres parties du jeu.

L'exemple ci-dessous [Fig. 50] provient de la description du talent d'Invocation.

Version anglaise	Version française
Cast spells to summon otherworldly creatures, <i>summon</i> magical weapons and armor, and <i>turn</i> the undead.	<i>Lancez des sorts pour invoquer ou contrôler des créatures d'un autre monde, invoquer des armes et armures magiques et renvoyer les morts-vivants.</i>

Figure 50 – Exemple de défaut de collocation dans la description du talent « Conjuración » (*Oblivion*)

Ici, il y a deux défauts de collocation. Le premier correspond au segment « invoquer des armes et armures magiques », « *summon* magical weapons and armor ». En français, le verbe « invoquer » peut s'appliquer à une puissance surnaturelle (un dieu, un saint, etc.) ou à un argument, mais pas à un objet concret comme une arme. Ici, le calque ne fonctionne donc pas et « to summon » devrait plutôt être traduit par « faire apparaître ».

Le deuxième défaut se trouve dans l'expression « renvoyer les morts-vivants ». Cette fois, il ne s'agit pas d'un calque de « *turn* the undead », mais la collocation n'est pas très naturelle. On dirait plus spontanément « repousser les morts-vivants » et « renvoyer un employé ».

Les défauts de collocation dans des textes autres que les dialogues sont moins graves. Cependant, ils restent des maladresses qui attirent l'attention du joueur et qui trahissent l'intervention du traducteur.

Les fautes de ponctuation

Les règles de ponctuation en anglais et en français diffèrent sur certains points. Lors du passage d'une langue à l'autre, il convient donc d'adapter la ponctuation. Dans *Oblivion*, nous avons remarqué que cet aspect n'a pas toujours été pris en compte.

Dans cette partie, nous allons principalement nous intéresser aux problèmes liés à l'utilisation des espaces, car ils sont nombreux. Nous évoquerons également brièvement un cas où un changement de ponctuation peut modifier le sens de la phrase.

❖ *Les espaces et les signes de ponctuation*

En français, les signes de ponctuation « ? », « ! », « : » et « ; » doivent être précédés d'une espace insécable. Or, ce n'est pas le cas en anglais. En effet, ces signes sont toujours collés au mot qui les précède.

Dans la traduction d'*Oblivion*, nous avons remarqué que cette règle n'était pas toujours respectée. Dans les dialogues, les espaces avant les signes de ponctuation semblent avoir été distribuées aléatoirement. Les deux captures d'écran ci-dessous [Fig. 51] montrent deux phrases qui se suivent directement.



Figure 51 – Exemple de faute de ponctuation dans un dialogue (*Oblivion*)

Dans la question, nous pouvons voir que le point d'interrogation est précédé d'une espace insécable, comme le veut la règle. En revanche, les deux points d'interrogation dans la réponse sont collés au mot.

Les exemples sont multiples, que ce soit dans les dialogues, dans les instructions du tutoriel ou dans les descriptions des sorts et des objets.

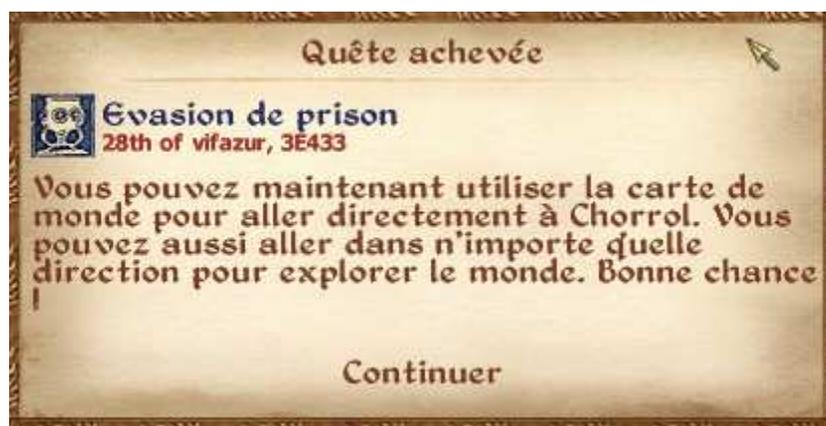


Figure 52 – Capture d'écran d'une faute de ponctuation (*Oblivion*)

L'exemple ci-dessus [Fig. 52] est très intéressant du point de vue des conséquences sur l'apparence du texte. L'espace insécable devant le point d'exclamation a disparu. Ainsi, celui-ci n'est plus lié au mot qui le précède et apparaît seul sur la dernière ligne du paragraphe. Il s'agit peut-être d'une question d'esthétisme, mais ce genre d'incongruité attire inutilement l'attention du joueur.

La ponctuation a été conçue pour offrir un certain confort de lecture. Les lecteurs francophones sont habitués à trouver des espaces en certains endroits et leur disparition attire l'attention. La suppression des espaces permet au traducteur d'économiser de la place à l'écran, mais elle réduit le confort de lecture, car les phrases et les paragraphes semblent plus compacts. Le joueur peut être ralenti dans sa lecture, ce qui ralentit du même coup l'action du jeu, en particulier dans les dialogues.

❖ *Les doubles espacements*

Nous avons remarqué que certains mots sont précédés par un double espacement qui n'a pas lieu d'être. Il s'agit d'une erreur récurrente, en particulier dans les indications du tutoriel.

La capture d'écran ci-dessous [Fig. 53] montre la traduction française des explications concernant l'utilisation des sorts.

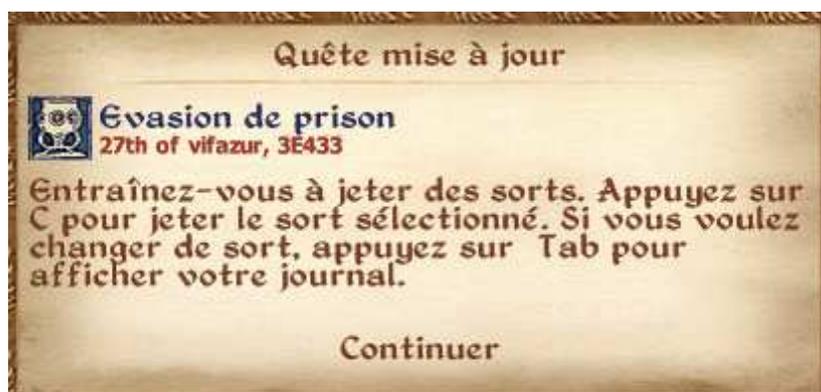


Figure 53 – Capture d'écran d'un double espacement (*Oblivion*)

Nous pouvons voir que, dans la version française, il y a deux espaces entre « sur » et « Tab », alors que ce n'est pas le cas en anglais. Nous avons remarqué que cela se produisait systématiquement avant le nom d'une touche ou d'un bouton de souris. Ici, il s'agit de la touche « Tab », mais le même problème apparaît avec d'autres touches dans d'autres parties du jeu.

Nous avons essayé d'expliquer ces doubles espacements. Dans *Oblivion*, il est possible de modifier les actions associées aux différentes touches du clavier : par exemple, la touche Tab permet, par défaut, d'afficher le journal mais le joueur peut décider que cette action soit plutôt liée à la touche J. Il peut modifier ce paramètre dans les options du jeu. Il faut alors que les instructions s'adaptent à ce changement. Ainsi, le texte de la capture d'écran devient « appuyez sur J pour afficher votre journal ». Pour ce faire, le code du jeu prévoit un emplacement dans la phrase où sera insérée automatiquement la variable⁵³, en l'occurrence la touche sélectionnée associée à l'ouverture du Journal. Lors de la traduction, ces variables ne doivent en aucun cas être traduites, ni modifiées, sinon elles ne sont plus reconnues par le programme. Ainsi, le traducteur ne doit traduire que le texte qui les entoure. La réinsertion de ce genre de segments dans le code est délicate, car il faut veiller à ne pas modifier le code en ajoutant, par exemple, une espace de trop.

Ces espaces supplémentaires ne sont pas des erreurs graves. Ce sont des détails que le joueur ne remarque pas dans la plupart des cas. Nous les avons mentionnées pour montrer le genre de problèmes qui peut apparaître lors de la réinsertion du texte traduit dans le code. Une espace de trop est généralement sans conséquence sur le bon fonctionnement du programme, mais il peut arriver que certains caractères soient accidentellement supprimés et provoquent un bug du programme.

⁵³ Une variable est une valeur qui peut changer durant le déroulement du jeu, par exemple le nombre de vies, qui peut augmenter et diminuer régulièrement.

❖ *Les signes porteurs de sens*

Certains signes de ponctuation ajoutent une nuance à la phrase ou apportent une indication supplémentaire sur son sens. Le point d'exclamation, par exemple, peut exprimer diverses émotions comme la colère, l'émerveillement, la surprise ou souligner un ordre. Il faut donc veiller à utiliser ces signes de façon pertinente, afin de ne pas prêter à confusion.

Nous avons relevé, au début du jeu, un changement de signe de ponctuation, qui introduit une nuance fautive dans la phrase.

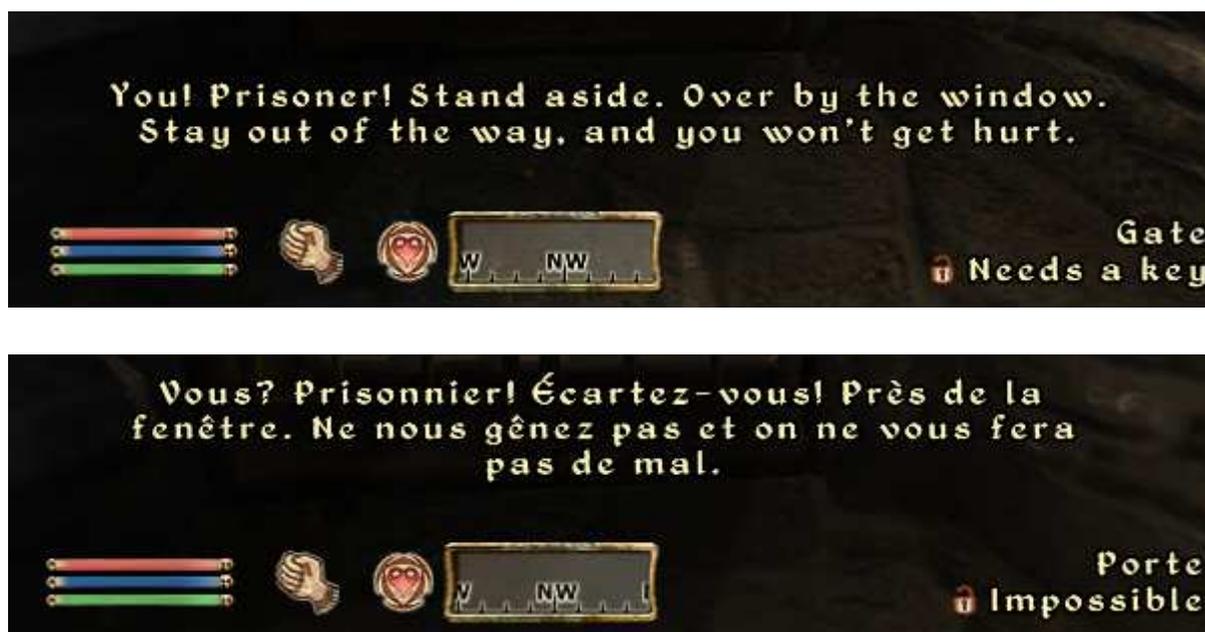


Figure 54 – Captures d'écran d'une mauvaise utilisation d'un signe de ponctuation (*Oblivion*)

Lorsque le garde entre dans la cellule où nous nous trouvons, il nous ordonne de nous éloigner et de nous mettre près de la fenêtre [Fig. 54]. En anglais, le ton autoritaire est représenté par deux points d'exclamations, un après « You » et le second après « Prisoner ». En français, le premier point d'exclamation s'est changé en point d'interrogation. Ici, après « Vous », ce point d'interrogation suggère la surprise du garde. On dirait que celui-ci nous a reconnu et ne s'attendait pas à nous trouver ici.

Entre les deux versions, la nuance introduite par les signes de ponctuation est donc différente. Même si le joueur comprend par la suite qu'il ne connaît pas ce garde, il peut être surpris et se demander s'il n'est pas passé à côté d'une information à propos de l'identité de ce personnage.

A noter : le point d'exclamation après « Ecartez-vous », qui ne figurait pas dans la version originale. Cet ajout convient très bien au contexte, car il appuie l'autorité et la force de l'ordre donné par ce garde.

Il s'agit également d'un exemple où les espaces insécables ont été supprimées.

Pour conclure, nous dirons que les erreurs de ponctuation dans *Oblivion* ne sont pas graves. Elles sont en effet bien moins flagrantes et dérangeantes que dans un texte normal, car l'action entraîne le joueur et l'empêche de s'attarder sur des détails de ponctuation.

LES INCOHÉRENCES

Les incohérences dont nous allons parler concernent certains concepts, dont le nom change au cours du jeu. Les quelques exemples ci-dessous sont très représentatifs de ce manque de cohérence terminologique.

Pour accéder aux inventaires et aux informations relatives au personnage et à ses quêtes, le joueur doit ouvrir une fenêtre qui se nomme « Journal » en anglais. En français, « Journal » est traduit tantôt par « Menu » et tantôt par « Journal ». Par exemple, dans le tutoriel (à gauche) [Fig. 55] la touche Tab correspond à « Journal » alors que dans le menu des commandes (à droite), cette même touche correspond à « Mode menu ».

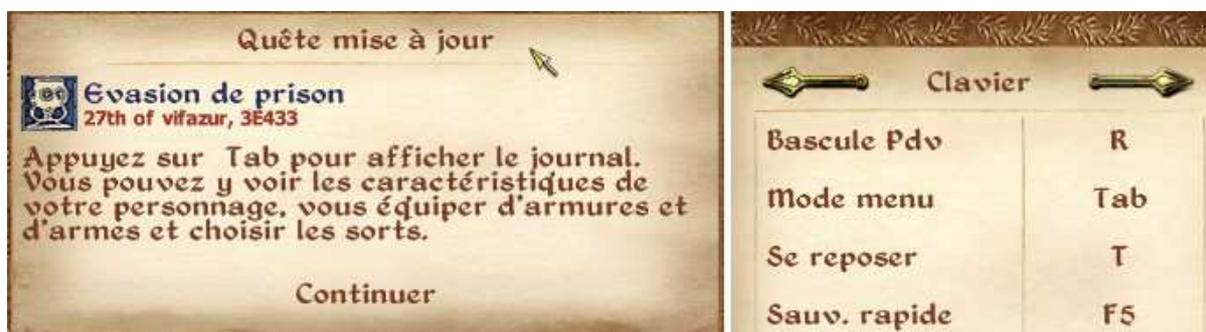


Figure 55 – Captures d'écran d'une incohérence dans la traduction du mot « Journal » (*Oblivion*)

Le mot « Journal » est souvent utilisé dans les jeux de rôle, pour désigner la fenêtre contenant les informations sur les quêtes du joueur. Ainsi, dans notre cas, il serait plus judicieux de s'en tenir à ce mot, d'autant plus que « Menu » est surtout utilisé pour désigner les fenêtres permettant d'accéder aux paramètres et options du jeu (son, images, commandes,...).

Deux autres incohérences du même type apparaissent dans la description des classes, des spécialisations et des talents du personnage [Fig. 56]. Lorsque le joueur est amené à sélectionner ou à créer une classe pour son personnage, il doit choisir un certain nombre de talents, qui seront développés plus que les autres. Le tutoriel explique ceci :

Version anglaise	Version française
The <i>major skills</i> of your class will start higher than your other skills. You will increase your level by rising these <i>major skills</i> .	Les <i>talents principaux</i> de votre classe seront plus élevés au départ que les autres talents. Votre niveau augmentera avec l'augmentation de ces <i>talents principaux</i> .

Figure 56 – Incohérence dans la traduction du terme « major skill » (*Oblivion*)

Ici, « major skills » correspond à « talents principaux ». Or dans tout le reste du jeu il est question de « talents majeurs ». Il vaut mieux choisir un seul terme pour éviter que le joueur ne s'y perde. En l'occurrence, « talents majeurs » convient mieux, car ceux-ci sont en opposition avec les « talents mineurs », qui sont les talents les moins développés du personnage.

Il existe trois spécialisations différentes pour le personnage : Combat, Magie et Furtivité. Dans la description de « Combat », il est dit que cette spécialisation permet de progresser plus vite dans les talents « arme contondante » et « combat à mains nues », entre autres. En anglais, ces deux talents correspondent respectivement à « Blunt » et à « Hand to Hand ». A priori, il n'y a rien à redire à ces traductions. Le problème est que ces deux talents ne s'appellent pas comme cela dans le reste du jeu. En effet, ailleurs « Blunt » correspond à « Armes lourdes » et « Hand to Hand » à « Att. sans arme ». « Arme contondante » et « Combat à mains nues » sont les noms qui apparaissent dans le manuel du jeu ainsi que dans le jeu *Morrowind*. Dans le cas de « Hand to Hand », « Combat à mains nues » conviendrait mieux, car il évite l'abréviation peu élégante de « attaque ». Quant à « Blunt », il s'agit d'un cas un peu spécial que nous avons déjà examiné dans la section traitant des erreurs de terminologie.

La dernière incohérence se trouve dans le nom d'un personnage « the Prince of Destruction ». Comme en témoigne les deux captures d'écran ci-dessous, il est parfois traduit par « Prince de la Destruction » et parfois par « prince de destruction » [Fig. 57].

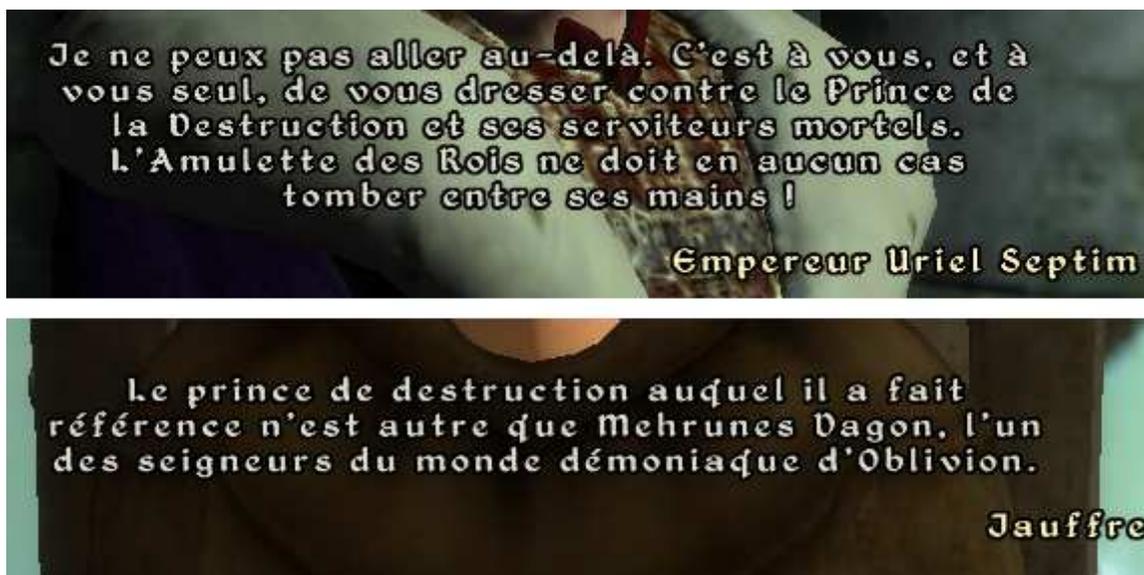


Figure 57 – Captures d'écran d'une incohérence dans la traduction de « Prince of Destruction » (*Oblivion*)

Ici, le joueur peut tout de même comprendre qu'il s'agit de la même personne, car ce nom se réfère au même personnage tout au long du jeu.

Cette incohérence nous permet cependant de remarquer que la traduction française fait un usage parfois aléatoire des majuscules, problème que nous allons étudier plus en détail ci-dessous.

Les incohérences terminologiques peuvent embrouiller le joueur et elles démontrent un certain manque de rigueur au cours du processus de traduction et les contrôles linguistiques. Cela, d'autant plus que, dans certains cas, celui du mot « Journal » par exemple, même le manuel du jeu se contredit d'une page à l'autre. Nous pensons que les différents traducteurs ayant travaillé sur ce jeu n'ont pas comparé leurs traductions. Ainsi, chacun a opté pour une solution différente.

Les incohérences liées à l'emploi des majuscules

Dans *Oblivion*, les majuscules sont un problème récurrent. Aucune norme n'a été définie sur l'utilisation des majuscules pour certains mots, ce qui a pour conséquence que le même mot s'écrit parfois avec majuscule, parfois sans.

Les quelques exemples cités ci-dessous sont particulièrement représentatifs.

Premièrement, nous avons remarqué que les majuscules avaient été distribuées un peu au hasard dans les noms des signes du zodiaque. Dans leur description, sur les treize, huit

prennent la majuscule, quatre n'en ont pas et un n'est pas cité.

Majuscule	Pas de majuscule
La Dame	L'apprenti
Le Seigneur	L'atronach
Le Rituel	Le mage
Le Serpent	Le voleur
L'Ombre	
Le Destrier	
La Tour	
Le Guerrier	

Figure 58 – Incohérence dans l'usage des majuscules dans les noms des signes du zodiaque (*Oblivion*)

Comme le montre le tableau ci-dessus [Fig. 58], les majuscules sont réparties sans logique. Si les mots avec majuscule avaient été uniquement ceux qui désignent un titre comme « Dame » ou « Seigneur », cette distribution aurait été plus compréhensible, mais ici elle semble tout à fait aléatoire. Etant donné qu'en français les signes du zodiaque conventionnels s'écrivent avec une majuscule, il serait bien de la mettre à tous les mots, d'autant plus que les signes dans la version anglaise du jeu prennent tous la majuscule.

Dans la liste des « Prouesses », il manque ponctuellement quelques majuscules, comme le montre la capture d'écran ci-dessous [Fig. 59], sur le mot « crochets ».

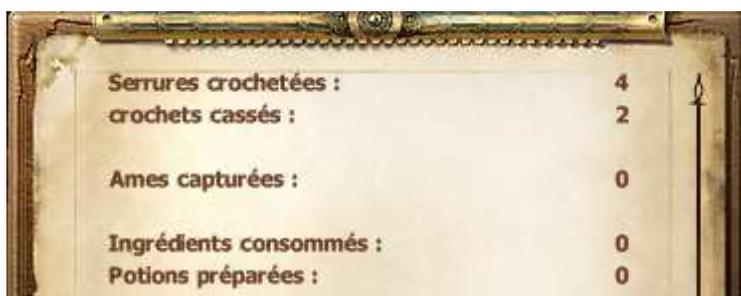


Figure 59 – Capture d'écran d'un oubli de majuscule (*Oblivion*)

Encore une fois, cet oubli n'a pas d'explication logique.

L'incohérence la plus flagrante se trouve dans la traduction de « the Amulet of Kings ». « Amulette des Rois » a été écrit de trois façons différentes. La capture d'écran ci-dessous

correspond au moment où l'empereur Uriel Septim nous confie l'Amulette.



Figure 60 – Capture d'écran d'une incohérence dans l'usage des majuscules concernant « L'Amulette des Rois » (*Oblivion*)

Nous constatons que sur la même image, « Amulette des Rois » a été écrit une fois avec deux majuscules et une fois avec une seule [Fig. 60]. Il existe une troisième variante, sans aucune majuscule, qui apparaît, entre autres, dans le dialogue avec un des gardes du corps de l'empereur, juste après la mort de celui-ci.

Plusieurs mots et groupes de mots ont perdu leur(s) majuscule(s) en français. « Emperor », « Dragonfires » et « Dragon Blood » prennent systématiquement une majuscule en anglais et sont devenus « l'empereur », « les feux de dragon » et « le sang de dragon » en français. Comme l'« Amulette des Rois » et le « Prince de la Destruction », ces mots désignent une réalité unique et parfois même importante pour l'histoire du jeu. En effet, « Dragonfires » désigne la barrière magique créée par le dieu dragon Akatosh dans le but de protéger l'empire de Tamriel contre une invasion de la part d'Oblivion. De même, « Dragon Blood » est le sang d'Akatosh qui, selon la légende, coulerait dans les veines de la lignée des Septim.

Il est vrai que l'anglais fait en général un usage plus libre des majuscules que le français, mais

dans ces cas précis, nous pensons que la majuscule permettrait de mettre ces mots en évidence et de montrer leur importance.

Il est difficile d'expliquer cette utilisation aléatoire des majuscules, d'autant plus que la version anglaise est claire et cohérente à ce niveau. Dans certains cas, il s'agit peut-être d'oublis dus à l'inattention, mais en ce qui concerne l'Amulette des Rois, nous pensons que les traducteurs qui ont travaillé sur ce jeu ne se sont pas mis d'accord sur une orthographe uniforme.

La plupart des joueurs risquent de ne pas remarquer ces incohérences, car elles ne modifient pas le sens des mots et n'altèrent donc pas les informations. Toutefois, comme nous l'avons déjà fait valoir, les majuscules permettent de mettre en évidence certains mots et donc de montrer au joueur que ce sont des concepts ou des objets importants. De plus, il existe une sorte de convention dans les jeux vidéo qui veut que les noms des objets, des personnages et des concepts propres au jeu prennent, dans la plupart des cas, une majuscule. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une règle à proprement dit, il s'agit d'une pratique que l'on observe dans un grand nombre de jeux vidéo.

LES PROBLÈMES LIÉS À LA TRADUCTION DES TOPONYMES

Nous allons aborder ici le sujet des toponymes dans *Oblivion* et des problèmes que peuvent poser leur traduction. Nous avons remarqué deux stratégies différentes quant à la gestion des noms de lieux : le calque et la non-traduction.

Certains toponymes ont un sens en anglais et d'autres non. Dans la plupart des cas, les noms ayant une signification ont été traduits par calque et les autres ont été repris tels quels.

Les toponymes apparaissent dans la description des différentes races, au début du jeu. Nous allons les recenser ci-dessous et commenter les choix du traducteur.

Commençons par les toponymes qui n'ont pas été traduits : la province de Cyrodiil, la province d'Elsweyr, les monts de Wrothgarian et la province de Morrowind. Parmi ces noms de lieu, deux peuvent avoir un sens en anglais : Elsweyr et Morrowind.

Elsweyr est clairement une déformation de « elsewhere », qui signifie « ailleurs ». Une traduction telle que « Ayeur » aurait été possible, car elle respecte le jeu de mot anglais. Toutefois, le traducteur n'en a pas tenu compte et a décidé de ne pas traduire ce toponyme.

Morrowind est un mélange entre « morrow », le lendemain, et « wind », le vent. Il est vrai qu'il est difficile de respecter le jeu de mots en français (si tant est qu'il s'agisse réellement d'un jeu mot), mais la raison principale pour laquelle le nom de cette province n'a pas été traduit est que le jeu précédent dans la série *The Elder Scrolls* s'intitule *Morrowind*, en anglais comme en français. Ainsi, il aurait été absurde de traduire ce toponyme dans le jeu suivant, *Oblivion*, car le joueur n'aurait pas compris qu'il s'agissait du même lieu.

Les deux autres toponymes n'ont aucune raison d'être traduits ni adaptés. En effet, ils ne contiennent pas de « sens caché » et ne sont pas imprononçables pour un francophone.

Les toponymes ayant été traduits sont les suivants : la province de « Skyrim », « the Dragontail Mountains », la province de « Valenwood » et « Summerset Isle ».

« The Wrothgarian and Dragontail Mountains » sont les lieux d'origine de la race des Orques. En français, « Dragontail » a été traduit par « Queue du Dragon », ce qui donne « les monts de Wrothgarian et de la Queue du Dragon ». Cette traduction est tout à fait logique et pertinente. Le traducteur n'a traduit que la partie qui a un sens.

La province de « Skyrim » a été traduite par « Bordeciel ». Le traducteur a essayé de garder le sens du toponyme, « sky » le ciel et « rim » le bord. A l'époque de la sortie d'*Oblivion*, cette traduction convenait, mais aujourd'hui elle pose un problème. En effet, le studio Bethesda Softworks a annoncé pour la fin 2011 la sortie d'un nouveau jeu, *The Elder Scrolls V : Skyrim*. Le titre en français étant le même qu'en anglais, la traduction de « Skyrim » devient totalement inutile.

De cet exemple, nous pouvons conclure que la meilleure stratégie à adopter face aux toponymes dans *Oblivion* est la non-traduction. En effet, il est impossible de savoir si le prochain jeu ou la prochaine extension ne portera pas le nom d'une autre province du royaume de Tamriel, telle que « Valenwood » ou « Summerset Isle », traduites respectivement par Val-Boisé et archipel de l'Automne, dans *Oblivion*.

Le joueur qui ne comprend pas l'anglais ne remarquera pas forcément que certains lieux portent deux noms différents selon les jeux et pensera simplement se trouver dans un lieu qu'il ne connaît pas encore. Un fan de la série qui connaît bien la géographie et l'histoire de l'empire de Tamriel remarquera que certains endroits ont changé de noms. Cela peut être agaçant, car il est difficile de s'imprégner d'un univers si les noms de lieux changent régulièrement.

BILAN DE LA PARTIE ANALYTIQUE

Dans notre analyse de la version française du jeu *The Elder Scrolls IV : Oblivion*, nous avons constaté un certain nombre d'erreurs de traduction, que nous avons ensuite classées dans onze catégories. Comme nous avons pu le constater, toutes ces erreurs n'ont pas le même effet sur le joueur. En effet, certaines ont un impact direct sur ses actions, tandis que d'autres attirent simplement l'attention ou peuvent passer inaperçues.

Pour résumer notre analyse, nous allons regrouper les différents types d'erreurs que nous avons définis dans trois catégories, en fonction de leur gravité et de leur influence sur la qualité de l'expérience de jeu. Comme nous l'avons déjà mentionné dans le deuxième chapitre de ce mémoire, le but de la localisation des jeux vidéo est, entre autres, d'offrir au joueur de langue étrangère une expérience de jeu semblable à celle que procure la version originale. Or, les erreurs de traduction nuisent à l'expérience de jeu, chacune à leur manière. Même si elles n'empêchent pas forcément le joueur de terminer son jeu, elles peuvent l'induire en erreur, le dérouter, le ralentir ou simplement attirer son attention.

Les trois catégories sont les suivantes :

Les fautes graves : c'est-à-dire les erreurs qui ont un réel impact sur le joueur et qui le désavantagent par rapport à un joueur utilisant la version originale.

Les fautes de gravité moyenne : il s'agit d'erreurs qui ne nuisent pas à proprement parler au bon déroulement du jeu, mais qui peuvent ralentir le joueur et lui donner le sentiment que la version localisée n'a pas été suffisamment soignée.

Les fautes sans impact réel : les fautes qu'un joueur lambda ne remarque généralement pas et qui n'ont donc pas vraiment d'incidence sur la qualité de l'expérience de jeu.

Nous allons développer ces catégories ci-dessous, tout en essayant de déterminer l'origine des erreurs et de comprendre comment elles auraient pu être évitées.

LES FAUTES GRAVES

Les erreurs de traduction les plus graves que nous avons relevées dans *Oblivion* sont : les ajouts, les omissions et les faux-sens. Ces fautes ont pour point commun le fait qu'elles fournissent au joueur des informations qui diffèrent de celles présentes dans la version originale du texte. Dans d'autres types de textes, ce sont des erreurs qui passent facilement inaperçues. Il est en effet difficile de constater qu'il manque une information ou qu'une phrase

a changé de sens si l'on ignore le contenu de l'original. De plus, à moins qu'elles ne figurent dans un mode d'emploi ou un manuel d'instructions, ces erreurs n'auront pas d'impact concret sur le lecteur. En revanche, dans un jeu vidéo, même si le joueur ne les repère pas directement, elles peuvent influencer ses choix et le pousser à effectuer des actions malvenues. Nous avons relevé de nombreux exemples où les informations de la version localisée diffèrent grandement de celles de la version anglaise. Dans ces cas, le joueur agit sur la base d'informations erronées et est donc désavantagé par rapport à un joueur anglophone. En ce sens, le but de la localisation n'est pas atteint.

Lors de notre analyse, nous avons essayé de trouver une explication à ces erreurs. Nous avons remarqué des similitudes entre les segments présentant des ajouts, des omissions ou des faux-sens dans la version française d'*Oblivion* et leurs équivalents dans la version anglaise de *The Elder Scrolls III : Morrowind*. Toutefois, toutes les informations ne correspondent pas. Nous avons donc émis l'hypothèse d'une version intermédiaire. Etant donné que le temps alloué à la traduction est souvent très court, il est possible que celle-ci ait été faite alors que la version anglaise n'était pas encore terminée. Il se peut que certains passages (en l'occurrence les descriptions des races, des talents et des signes du zodiaque) aient été modifiés par la suite, mais que le temps ait manqué pour que ces modifications soient également apportées à la version française. Bien entendu, il ne s'agit que d'une hypothèse, qu'il nous est malheureusement impossible de vérifier.

Nous savons toutefois que les traducteurs ont finalement eu accès aux versions finales des descriptions des races et des talents, car la traduction figurant dans le manuel du jeu est fidèle à l'originale. Le manuel étant généralement traduit en dernier, il est malheureusement probable que ces versions finales ne soient parvenues aux traducteurs qu'une fois le jeu terminé.

LES FAUTES DE GRAVITÉ MOYENNE

Dans cette catégorie, se trouvent la plupart des autres erreurs, c'est-à-dire : les non-sens, les incohérences, l'opacité, les ambiguïtés, les fautes de terminologie et les fautes de langue. Contrairement aux fautes graves, les fautes de gravité moyenne n'influencent pas directement le joueur dans ses actes. Comme nous l'avons vu, ces erreurs ont principalement pour effet de ralentir la compréhension du texte et, par conséquent, le rythme du jeu. Elles rendent le texte peu clair et forcent le joueur à réfléchir pour être sûr d'avoir bien compris. Ainsi, il est momentanément arraché à l'ambiance du jeu, ce qui, à répétition, peut nuire à son expérience de jeu.

Les fautes de langue sont une catégorie un peu spéciale, qui affecte surtout la crédibilité de la version localisée. En effet, pour ne pas casser l'ambiance du jeu, il est important que les textes soient rédigés en bon français et qu'ils aient l'air naturel. Cet aspect est particulièrement important dans les dialogues, car un personnage qui parle d'une façon non spontanée perd de sa crédibilité. Les fautes de langue attirent facilement l'attention du joueur et lui donnent l'impression que la version localisée aurait pu être mieux soignée. C'est d'ailleurs ce qui pousse de nombreux joueurs à préférer les versions originales.

En ce qui concerne l'origine de ces erreurs, elles peuvent être très différentes. Comme nous l'avons déjà mentionné, nous pensons que les incohérences proviennent du fait que les traducteurs ne se sont pas mis d'accord sur une terminologie homogène. Ainsi, une meilleure communication entre eux aurait permis d'éviter ce problème. Nous avons remarqué que les ambiguïtés étaient principalement dues à une version anglaise déjà ambiguë. Il est donc parfois difficile de savoir quel est le sens qui doit être conservé. Les erreurs de terminologie sont probablement dues à un manque de recherches de la part du traducteur. Quant aux autres fautes, il est difficile de les expliquer. Dans tous les cas, nombre d'entre elles auraient pu être décelées lors des tests linguistiques, en particulier certains non-sens très frappants. Nous supposons qu'une fois encore le temps a fait défaut.

LES FAUTES SANS IMPACT RÉEL

Ces dernières erreurs sont d'une gravité moindre. Il s'agit des glissements de sens et des incohérences dans l'emploi des majuscules. Dans le cas des glissements de sens, ceux que nous avons relevés dans Oblivion passent, la plupart du temps, inaperçus. Quant aux majuscules, même si on remarque facilement leur utilisation aléatoire, elles n'ont aucun effet négatif sur le bon déroulement du jeu. Si nous les avons relevées, c'est principalement pour évoquer le fait que les majuscules sont souvent utilisées dans les jeux vidéo pour mettre en évidence les concepts ou les objets clefs. En l'occurrence, les traducteurs ne se sont pas judicieusement servis de cet « outil ». Ils auraient simplement dû rester fidèles à la version anglaise.

Nous n'avons classé la traduction des toponymes dans aucune de ces catégories, car il ne s'agit pas vraiment d'erreurs, mais plutôt de mauvais choix de la part des traducteurs. Comme nous l'avons déjà vu, il est préférable de ne pas traduire les toponymes dans Oblivion, car les titres des jeux contiennent souvent le nom d'une province de l'empire de Tamriel et ne sont de ce fait pas traduits en français. Ainsi, le joueur se retrouve parfois face à des lieux qui portent

deux noms différents selon le jeu, car les traducteurs n'ont pas prévu que le nom de telle ou telle province deviendrait le titre du prochain jeu.

En résumé, nous constatons que les erreurs de traduction dans *Oblivion* ont principalement trois effets négatifs : elles fournissent au joueur des informations erronées, elles ralentissent sa compréhension des textes et diminuent la crédibilité de la version française. Il s'agit d'autant de facteurs qui nuisent à une bonne expérience de jeu et qui, assurément, poussent certains joueurs à préférer la version originale.

D'après nos connaissances du processus de localisation des jeux vidéo, nous concluons que le manque de temps est la source principale de toutes ces erreurs et maladroites. Si l'on considère l'hypothèse de la version intermédiaire de certains textes et les délais trop courts, on peut dire que la plupart des erreurs ne sont pas directement imputables aux traducteurs. En effet, dans un contexte moins stressant, la majeure partie des fautes auraient pu être facilement évitées. Ainsi, même si les erreurs sont nombreuses, les traducteurs n'en sont de loin pas les seuls responsables.

CONCLUSION

La localisation des jeux vidéo est une branche qui est nouvelle dans l'histoire de la traduction et donc encore relativement peu étudiée. Dans le cadre de ce mémoire, nous avons défini la notion de localisation et nous avons survolé les différentes étapes de celle-ci. Puis, nous nous sommes intéressée aux jeux vidéo et nous avons exploré cet univers au fil d'une explication des différents genres de jeux existants et de leurs spécificités au niveau de la localisation. Cette première partie nous a permis de nous familiariser avec les notions de localisation et de jeu vidéo, afin de mieux appréhender le processus et les difficultés de la localisation des jeux vidéo.

Nous nous sommes ensuite penchée sur la question de l'utilité de localiser un jeu vidéo et nous en avons conclu que la localisation facilite l'immersion dans le jeu et qu'elle devient indispensable avec l'élargissement du public-cible.

Ainsi, nous nous sommes demandé quels sont les éléments qui caractérisent une bonne localisation. Le respect de l'expérience de jeu nous a semblé être l'élément principal. Il est important que la version localisée offre aux joueurs de langue étrangère une expérience de jeu semblable à celle procurée par la version originale. Pour ce faire, nous avons vu que la version localisée doit sembler avoir été conçue exprès pour le public-cible. Ainsi, nous pensons que la traduction devrait être transparente. A partir de là, nous avons décidé d'étudier un des principaux éléments qui trahissent l'intervention du traducteur : les fautes de traduction. Après un relevé méthodique de ces fautes dans certaines parties du jeu de rôle *The Elder Scrolls IV : Oblivion*, nous avons analysé leur impact sur le joueur et donc sur l'expérience de jeu. Il en est ressorti que les fautes les plus graves étaient celles qui modifiaient le contenu des informations données au joueur, car celui-ci base justement ses actions sur ces informations. Ainsi, il se trouve désavantagé par rapport à un autre joueur utilisant la version originale. Nous avons également remarqué que de nombreuses erreurs diminuent la crédibilité des textes et trahissent l'intervention du traducteur. Il s'agit de deux aspects qui nuisent à l'expérience de jeu et qui réduisent donc l'intérêt de la version localisée.

De plus, notre analyse nous a permis de constater que les erreurs de traduction ne sont pas forcément uniquement dues au seul traducteur. En effet, au cours de notre recherche, nous avons remarqué que, dans de nombreux cas, le traducteur n'avait pas eu accès aux textes définitifs ou aux images du jeu, probablement par manque de temps, ce qui l'a conduit à

introduire des éléments erronés dans la version localisée. Ainsi, nous en avons conclu que le temps à disposition pour la traduction et les tests linguistiques d'un jeu a une influence sur la qualité d'une version localisée. Comme nous l'avons vu, localiser un jeu permet de vendre plus d'exemplaires sur le marché international. Cependant, la qualité de la version localisée influe aussi sur le nombre de ventes. La politique actuelle en matière d'exportation des jeux vidéo favorisant la distribution simultanée, il est normal que le temps alloué à la traduction soit souvent très court. Ainsi, certains studios de développement, comme Rockstar Games, préfèrent renoncer au doublage de leurs jeux au profit du sous-titrage seul, qui prend moins de temps et qui risque moins de dénaturer l'ambiance du jeu. Malheureusement, ce choix ne satisfait pas la totalité des joueurs. Toutefois, si leurs jeux (entre autres les séries *GTA*, *Manhunt*, *Red Dead*) continuent à se vendre à de très nombreux exemplaires, c'est en raison de leur excellente réputation. Ainsi, cet exemple nous permet de nous demander si, en raison des délais trop courts, la localisation complète est vraiment toujours la meilleure solution et si elle ne peut pas parfois devenir un obstacle à une expérience de jeu optimale.

Bien entendu, les aptitudes du traducteur et le temps imparti ne déterminent pas à eux seuls la qualité d'une version localisée. De nombreux autres facteurs peuvent entrer en jeu, comme le budget, la connaissance du thème du jeu, le choix des doubleurs, etc. Ainsi, l'expérience de jeu est tributaire de multiples aspects, qui méritent d'être approfondis, notamment le doublage, le choix des comédiens, la censure et les adaptations culturelles.

LEXIQUE DES TERMES RELATIFS AUX JEUX VIDÉO

8-bits

Le bit est une unité de mesure informatique. Chaque bit représente un chiffre binaire, c'est-à-dire 1 ou 0. Il est intéressant de préciser que le nombre de bits traités par une console était surtout utilisé comme argument de vente à l'époque. En effet, même si peu de gens savaient effectivement en quoi le nombre de bits influençait la qualité d'une console, un plus grand chiffre signifiait forcément une plus grande performance. Ainsi, les publicités pour la console Atari Jaguar, la première console 64-bits, mettaient en avant cet argument en invitant le téléspectateur à comparer le nombre de bits de plusieurs consoles. D'autres consoles, comme la Nintendo 64, incluaient le nombre de bits dans leur nom.

Au tour par tour/En temps réel (Jeu de stratégie)

Dans un jeu de stratégie au tour par tour, les joueurs jouent chacun à leur tour. Les échecs en sont un bon exemple : les deux joueurs déplacent leurs pions chacun à leur tour et réagissent selon les actions de l'autre. Le jeu de stratégie en temps réel, quant à lui, permet de simuler un affrontement réaliste entre plusieurs armées. Les joueurs placent toutes leurs unités puis le combat est lancé. L'issue de celui-ci est calculée par un ordinateur, car il est humainement impossible de le faire. Ainsi, les jeux de stratégie en temps réel sont exclusivement des jeux vidéo.

Avatar

Un avatar est une représentation virtuelle d'une personne sur Internet ou dans un jeu vidéo. Il peut s'agir par exemple d'une image sur un forum ou d'un personnage en 3D dans un jeu vidéo.

Boss

« Un boss est un adversaire différent des ennemis communs, souvent plus fort que la moyenne et censé représenter un challenge à la fin d'un niveau »

(JeuxVidéo.com, le 10 mai 2011, <<http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00011932/les-boss-dans-le-jeu-video-un-peu-d-histoire-definition-d-un-boss-001.htm>>)

Bug

Un bug (ou bogue) est un défaut causant des dysfonctionnements dans un programme.

Casual game

Littéralement « jeu occasionnel », le « casual game » désigne un type de jeux destinés au grand public. Ces jeux ont des règles simples, une difficulté abordable et souvent une faible durée de vie.

Cinématique

Dans un jeu vidéo, une scène cinématique (souvent abrégée par « cinématique ») est une vidéo qui se déclenche à un moment ou à un autre, selon les actions du joueur ou selon le scénario du jeu. Le mot en anglais *cutscene* est également souvent utilisé.

Durée de vie

La durée de vie d'un jeu vidéo correspond au temps que met un joueur à épuiser son intérêt. Cela ne correspond pas forcément à la fin du jeu en elle-même, mais plutôt au moment où le joueur aura fait le tour de toutes les fonctionnalités, de tous les personnages et de tous les différents modes de jeu proposé par un jeu vidéo.

Expérience de jeu

Par « expérience de jeu », on entend la façon dont le joueur perçoit un jeu vidéo : le niveau d'immersion, les impressions du joueur, le plaisir ressenti, etc.

Extension ou *add-on*

« Extension d'un jeu. Nécessite le jeu original pour pouvoir fonctionner. Un add-on a pour but d'allonger la durée de vie du jeu original en incluant par exemple de nouvelles missions ou unités. Il est généralement vendu à un prix réduit. »

(Gamekult, 10 mai 2011, <<http://www.gamekult.com/definition/add-on-1.html>>)

Graphismes

Dans un jeu vidéo, les graphismes (terme le plus souvent utilisé au pluriel) représentent l'aspect visuel, c'est-à-dire le rendu de l'image et des vidéos, les animations, les décors, le niveau de détail, etc.

Manic shooter

Le « manic shooter », *danmaku* en japonais, littéralement « rideau de balles » est un sous-genre du « Shoot them up » dans lequel l'écran est souvent presque totalement rempli par des balles ennemies.

Mod

Abréviation de modification. Désigne un programme souvent développé par des amateurs qui consiste à modifier tout ou partie du gameplay.

(Gamekult, 9 mai 2011, <<http://www.gamekult.com/definition/mod-40.html>>)

Patch

Mise à jour sous forme de fichier censée corriger des défauts d'un jeu. Le patch peut également ajouter des fonctionnalités.

(Gamekult, 9 mai 2011, <<http://www.gamekult.com/definition/patch-30.html>>)

Tutoriel

Le tutoriel (ou didacticiel) est la partie d'un jeu qui permet au joueur de prendre connaissance des actions de base de son personnage et des principes fondamentaux du jeu.

Variable

Une variable est une valeur qui peut changer durant le déroulement du jeu, par exemple le nombre de vies, qui peut augmenter et diminuer régulièrement.

Vue à la première personne/Vue à la troisième personne

La vue à la première personne (ou vue subjective) s'oppose à la vue à la troisième personne (ou vue objective). Dans le premier cas, le joueur voit à travers les yeux de son personnage et ne perçoit donc de lui-même que les mains et les armes. S'il contrôle un véhicule, il voit à travers le pare-brise. En vue à la troisième personne, le personnage ou le véhicule du joueur apparaît entièrement à l'écran.

BIBLIOGRAPHIE

Livres

BOGUCKI, Lukasz, KREDENS, K., *Perspectives on audiovisual translation*, Barbara Lewandowska-Tomaszczyk, Frankfurt a.M. ; Bern [etc.] : P. Lang, 2010, 206 p.

Audiovisual translation : language transfer on screen, Jorge Diaz Cintas and Gunilla Anderman, New York, Palgrave Macmillan, 2009, 256p.

CHANDLER, Heather M., *The Game Localization Handbook*, Charles River Media, Massachusetts, 2004, 338 p.

DELISLE, Jean, LEE-JAHNKE, Hannelore et CORMIER, Monique C. (dir.) : *Terminologie de la traduction, Translation terminology, Terminología de la traducción, Terminologie der Übersetzung ; glossaire quadrilingue de la didactique de la traduction*, John Benjamins, Amsterdam, 1999, 433p.

ESSELINK, Bert, *A Practical Guide to Localization*, John Benjamins Publishing Company: Amsterdam/Philadelphia, Amsterdam, 2000, 488 p.

Perspectives on Localization : American Translators Association Scholarly Monograph Series XIII, Keiran J. Dunne, John Benjamins Publishing Company : Amsterdam/Philadelphia, Amsterdam, 2006, 356 p.

Internet**Localisation de jeux vidéo**

2005, Localisation, in *gamelocalization.net*, consulté le 13 janvier 2011, <<http://www.gamelocalization.net/fr/localization.html>>

2010, Game Localization, in *MO Group International*, consulté le 13 janvier 2011, <<http://www.mogi-translations.com/Game-Localization.php>>

ARMSTRONG, Susan, GRAZIANI, R. Localisation et gestion de projet, in *Université de Genève*, consulté le 18 avril 2011, <http://www.unige.ch/eti/localisation/docs/2011/introduction_2.pdf>.

Bureau de la traduction (Canada), 2008, Pourquoi localiser un produit ?, in *Travaux publics et Services gouvernementaux Canada*, consulté le 13 janvier 2011, <<http://www.btb.gc.ca/btb.php?lang=fra&cont=214>>

DIETZ, Frank, 2007, "How Difficult Can That Be?" – The Work of Computer and Video Game Localization, in *RACO*, consulté le 13 janvier 2011, <<http://www.raco.cat/index.php/Tradumatica/article/viewFile/75763/96193>>

La localisation des STR EA, in *Time of War*, consulté le 04 février 2011, <<http://www.timeofwar.com/dossiers.php?id=444#haut>>

Games localization, in *eCoLo Media*, consulté le 04 février 2011, <<http://ecolomedia.uni-saarland.de/fr/cours/games-overview.html>>

Globalization and Localization Association, 2011, Brief History of Localization, in *Globalization and Localization Association*, consulté le 13 janvier 2011, <<http://www.gala-global.org/brief-history-localization>>

Jihem, 2003, Dossier : Le doublage des jeux vidéo, in *jeuxvideo.com*, consulté le 13 janvier 2011, <<http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00003271/le-doublage-des-jeux-video.htm>>

Joce, 2005, Interview de Fabien et Thierry, de Words of Magic, sur la localisation de jeux vidéo, in *tom's Games*, consulté le 13 janvier 2011, <<http://www.jeuxvideopc.com/articles/294-interview-fabien-thierry-words-of-magic-localisation-jeux-video/>>

La Marque Rose, Localisation, in *La Marque Rose : Production Audio et Vidéo*, consulté le 13 janvier 2011, <http://www.lamarqueroose.com/lmr/index.php?option=com_content&task=view&id=20&Itemid=36>

LISA, 2003, The Localization Industry Primer : 2nd edition, in *LISA.org*, consulté le 13 janvier 2011, <<http://www.lisa.org/Globalization-indust.468.0.html>>

MANGIRON, Carmen, O'HAGAN, M., 2006, Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation, in *JoSTrans*, consulté le 04 février 2011, <http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php>

MASSI, Dan, 2009, Atlus Explains Video Game Localization, in *PlayStationLifeStyle.net*, consulté le 13 janvier 2011, <<http://playstationlifestyle.net/2009/07/24/atlus-explains-video-game-localization/>>

Med, 2008, Dossier localisation : interview Around the Word, partie 1, in *Console Syndrome*, consulté le 04 février 2011, <<http://consolesyndrome-leblog.blogspot.com/archive/2008/01/05/dossier-localisation-interview-around-the-word.html>>

TRAINOR, Helen, 2003, Games Localization: Production and Testing, in *Multilingual*, consulté le 13 janvier 2011, <<http://www.multilingual.com/articleDetail.php?id=1166>>

Video Game Localization and Translation Services, in *Translation Services USA*, consulté le 13 janvier 2011, <http://www.translation-services-usa.com/video_game_localization.php>

Words of Magic, F.A.Q. : qu'est-ce que la localisation ?, in *Words of Magic*, consulté le 13 janvier 2011, <<http://www.wordsofmagic.com/>>

Histoire du jeu Vidéo

Dinowan, 2005, L'Histoire des Machines à Jouer, in *jeuxvideo.com*, consulté le 04 février 2011, <<http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00004982/1-histoire-des-machines-a-jouer--oscillospong-aux-veritables-origines-du-jeu-video-001.htm>>

Histoire du jeu vidéo, in *Wikipedia*, consulté le 04 février 2011, <http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_du_jeu_vid%C3%A9o>

Sources orales

MENOUAR, Younès. Détenteur d'un BTS son, il a travaillé à l'occasion d'un stage au studio d'enregistrement Anatole de Lyon sur le doublage des jeux *Mercenaries 2* et *Medal of Honor : Heroes*. Interview, le 13 avril 2011.

Jeux vidéo cités (par ordre alphabétique)

Nom, année, éditeur [support]

Alone in the Dark : The New Nightmare, 2001, Infogrames [Dreamcast]
Anno 1404, 1999, Ubisoft [Windows]
Asteroids, 1979, Atari Inc [Arcade]
BiteFight, 2006, Gameforge [Online] <<http://www.bitefight.fr/>>
Bomberman Blast, 2008, Hudson Soft [Nintendo Wii]
Breath of Fire III, 1998, Infogrames [PlayStation]
Bulletstorm, 2011, Epic Games [Xbox 360]
Cadash, 1989, Taito [Arcade]
Call of Duty : Black Ops, 2010, Activision [Xbox 360]
Casino Tycoon, 2001, Monte Cristo, Davilex Games [PC]
Castlevania : Lament of Innocence, 2004, Konami [PS2]
Civilization, 1991, MicroProse [DOS]
College Slam, 1996, Acclaim Entertainment [Sega Megadrive]
Colossal Cave Adventure, 1976-1977, CRL [PDP-10]
Cossacks II: Napoleonic Wars, 2005, CDV Software Entertainment [Windows]
Crash Team Racing, 1999, Sony Computer Entertainment [PlayStation]
Dance Dance Revolution, 1998, Konami [Arcade]
Discworld, 1995, Psygnosis [DOS]
Dofus, 2004, Ankama Games [Online] <<http://www.dofus.com/fr/>>
Donkey Konga, 2003-2004, Nintendo [Game Cube]
Dragon Ball Z, 1993, Bandai [SNES]
DrumMania, 1999, Konami Digital Entertainment, Inc. [Arcade]
Dynasty Warriors 3, 2002, THQ [PS2]
Enchanted Arms, 2006, Ubisoft [Xbox 360]
Family Party : 30 Great Games, 2009, D3 Publisher [Nintendo Wii]
Family Ski, 2008, Namco Bandai [Nintendo Wii]
Family Trainer, 2008, Namco Bandai [Nintendo Wii]
FIFA street, 2005, Electronic Arts [Game Cube]
Ghost Trick : Détective Fantôme, 2011, Capcom [Nintendo DS]
Gradius III and IV, 2000, Konami [PS2]
Gradius, 1985, Konai [Arcade]
Gran Turismo 5, 2010, Sony Computer Entertainment [PS3]
Guitar Hero, 2006, RedOctane [PS2]
Gunbird Special Edition, 2005, Xplosiv [PS2]
Half-Life, 1998, Sierra [Windows]
Hamurabi, 1969 [DEC PDP-8]
Hang-On, 1985, Sega [Arcade]
Hotel Giant, 2002, JoWood [PC]
Industry Giant, 1998, Interactive Magic [Windows]
Kid Icarus: Of Myths and Monsters, 1991-1992, Nintendo [Game Boy]
Kung-Fu Master, 1984, Irem [Arcade]

Léa Passion Patinage, 2008, Ubisoft [Nintendo DS]
Leçons de cuisine : Qu'allons-nous manger aujourd'hui ?, 2008, Nintendo [Nintendo DS]
Lemmings, 1991, Psygnosis [Commodore Amiga]
Les Sims, 2000, Electronic Arts [Windows]
Lost Planet: Extreme Condition, 2006-2007, Capcom [Xbox 360]
Ma belle ferme [Online] <<http://www.mabelleferme.fr/>>
Machinarium, 2009, Amanita Design [Mac/Windows/Linux]
Max Payne, 2001, Gathering of Developers [Windows]
Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty, 2002, Konami [PS2]
Metal Slug X, 2002, Virgin Interactive [PlayStation]
Mortal Kombat, 1992, Midway [Arcade]
Mortal Kombat II, 1994, Acclaim Entertainment [Sega Megadrive]
Myst IV: Revelation, 2004, Ubisoft [Mac/Windows]
Neopets, 1999, Viacom [Online] <<http://www.neopets.com/>>
Ninja Blade, 2009, From Software [Xbox 360]
Ouverture Facile, 2005 [Online] <<http://www.ouverturefacile.com/>>
Pac-Man, 1980, Namco, Midway [Arcade]
Pong, 1972, Atari Inc. [Arcade]
Portal, 2007, Valve Corporation [Xbox 360]
Quake, 1996, idSoftware [Windows]
Radiant Silvergun, 1998, ESP [Arcade]
Ready 2 rumble, 1999, Midway [Dreamcast]
Ridge Racer, 1995, Namco [PlayStation]
Rolando, 2008, ngmoco [iPhone]
Shadow Hearts : From the New World, 2007, Ghostlight [PS2]
SimCity, 1989, Infogrames [Amiga]
Sokoban, 1982, Thinking Rabbit [NEC PC-8801]
SoulCalibur, 1999, Namco [Dreamcast]
Space Invaders, 1978, Taito, Midway Games [Arcade]
Spacewar!, 1962 [PDP-1]
Spider: Le Secret du Manoir de Bryce, 2009, Tiger Style Games [iPhone]
Street Fighter II, 1991, Capcom [Arcade]
Street Fighter II, 1992, Capcom [SNES]
Street of Rage, 1991, Sega [Sega Megadrive]
Street Skater, 1998-1999, Electronic Arts [PlayStation]
Suikoden, 1997, Konami [PlayStation]
Summer Athletics, 2008, Digital Entertainment Pool [Xbox 360]
Super Mario Galaxy 2, 2010, Nintendo [Nintendo Wii]
Super Mario Kart, 1992, Nintendo [SNES]
Tekken IV, 2002, Namco [PS2]
Tetris, 1989-90, Nintendo [Game Boy]
The Dishwasher: Dead Samurai, 2009, Microsoft Game Studios [Xbox Live Arcade]
The Lost Vikings, 1992, Interplay Entertainment [SNES]
Theme Park, 1994, Electronic Arts [Amiga]
Tomb Raider, 1996, Eidos Interactive [PlayStation]
Trials HD, 2009, Microsoft Game Studios [Xbox Live Arcade]
Virtua Racing, 1992, Sega [Arcade]
Virtua Tennis, 1999, Sega [Arcade]
Yakuza III, 2009-2010, Sega [PS3]
Zero Wing, 1989, Toaplan Arcade Games [Arcade]

TABLE DES MATIERES

Sommaire	3
Introduction	5
Chapitre I – Définitions	7
Quelques définitions.....	7
La localisation	7
Qu'est-ce que la localisation ?.....	7
Les différents aspects du processus de localisation	8
❖ Globalisation	8
❖ Internationalisation	9
❖ Traduction.....	9
❖ Tests et assurance qualité (QA)	9
Bref historique de la localisation	10
Le jeu vidéo	10
Les différents types de jeux vidéo	11
Les genres.....	12
Les jeux d'action	12
❖ « Beat them all ».....	12
❖ Jeux de combat	13
Les jeux d'aventure	13
❖ « Point & Click ».....	13
❖ « Survival Horror ».....	14
❖ Infiltration.....	15
❖ Jeux d'aventure textuels.....	15
Les jeux de rôle.....	15
❖ RPG	15
❖ MMORPG	16
Les jeux de plates-formes	17
Les jeux de stratégie	17
Les jeux de réflexion	18
Les jeux de simulation	18
Les jeux de gestion	19
Les jeux de tir	19
❖ FPS	19
❖ TPS.....	20
❖ « Shoot them up ».....	20
Autres.....	20
❖ Jeux de sport.....	20
❖ Jeux de course	21
❖ Jeux de rythme.....	21
Les supports.....	21
La borne d'arcade.....	21
L'ordinateur.....	22
La console de jeux vidéo	23
Les téléphones portables.....	25
Le niveau de réalisme	26
Chapitre II – La localisation des jeux vidéo.....	29
Pourquoi localiser un jeu vidéo ?.....	29
Les niveaux de localisation	31
Absence de localisation	31
Localisation « box and docs »	32
Localisation partielle	33
Localisation complète.....	34
La localisation des jeux vidéo et des autres multimédias	34

Les différents types d'erreurs courantes dans les jeux vidéo	38
<i>Chapitre III : Etude de cas sur The Elder Scrolls IV – Oblivion</i>	45
Présentation du jeu <i>The Elder Scrolls IV : Oblivion</i>	45
Présentation du studio de développement : Bethesda Softworks	48
La problématique, la méthode et les parties analysées	49
Relevé des erreurs et analyse	50
Les ajouts	50
Les omissions	54
Omissions de mots sémantiquement peu marqués	55
Omissions de mots	57
Omissions d'informations	58
Les faux-sens	61
Les glissements de sens	68
Les non-sens	71
L'opacité	74
Les ambiguïtés	76
Les fautes liées à la terminologie	78
Les fautes de langue	82
Les fautes d'orthographe	82
Les fautes de grammaire	84
Les défauts de collocation	85
Les fautes de ponctuation	87
❖ Les espaces et les signes de ponctuation	88
❖ Les doubles espacements	89
❖ Les signes porteurs de sens	91
Les incohérences	92
Les incohérences liées à l'emploi des majuscules	94
Les problèmes liés à la traduction des toponymes	97
Bilan de la partie analytique	99
Les fautes graves	99
Les fautes de gravité moyenne	100
Les fautes sans impact réel	101
<i>Conclusion</i>	103
<i>Lexique des termes relatifs aux jeux vidéo</i>	105
<i>Bibliographie</i>	109
<i>Table des matières</i>	113
<i>Table des illustrations</i>	115
<i>Table des annexes</i>	117

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 – Schéma du processus de localisation d'un produit	1
Figure 2 – Capture d'écran tirée du jeu <i>Mortal Kombat II</i> sur Sega Megadrive	13
Figure 3 – Les différents niveaux de rapport à la réalité	26
Figure 4 – Quake, 1996, idSoftware – extrait du manuel de jeu	33
Figure 5 – Captures d'écran tirées du jeu <i>Cadash</i> sur borne d'arcade	39
Figure 6 – Tableau tire du livre <i>Game Localization Handbook</i>	41
Figure 7 – L'empire de Tamriel, avec, au centre, la province de Cyrodiil.....	46
Figure 8 – Ajout dans la description du signe du zodiaque « The Lover » (<i>Oblivion</i>).....	51
Figure 9 – Description du signe du zodiaque « The Lover » (<i>Morrowind</i>).....	52
Figure 10 – Ajout dans la description du talent « Conjuración » (<i>Oblivion / Morrowind</i>)	53
Figure 11 – Ajout dans la description du talent « Strength » (<i>Oblivion / Morrowind</i>).....	53
Figure 12 – Capture d'écran de la fiche du personnage (<i>Oblivion</i>)	54
Figure 13 – Omission de mots sémantiquement peu marqués dans les Options de commandes (<i>Oblivion</i>).....	55
Figure 14 – Omission de mots sémantiquement peu marqués dans les Options de commandes (<i>Oblivion</i>).....	56
Figure 15 – Exemples d'omissions de mots sémantiquement peu marqués (<i>Oblivion</i>).....	57
Figure 16 – Capture d'écran de l'inventaire des objets (<i>Oblivion</i>).....	57
Figure 17 – Capture d'écran d'une omission de mot dans un choix de réponse (<i>Oblivion</i>).....	58
Figure 18 – Omission d'informations dans la description de la race « Imperials » (<i>Oblivion</i>).....	59
Figure 19 – Omission d'information dans l'alerte de baisse du niveau de Fatigue (<i>Oblivion</i>)	60
Figure 20 – Exemples d'omissions d'informations (<i>Oblivion</i>)	61
Figure 21 – Captures d'écran des coiffures « Upswept » et « Tall Knot » (<i>Oblivion</i>)	62
Figure 22 – Exemple de faux-sens dans un dialogue (<i>Oblivion</i>).....	64
Figure 23 – Capture d'écran d'un faux-sens dans l'inventaire des sorts (<i>Oblivion</i>)	65
Figure 24 – Faux-sens dans la description du signe du zodiaque « The Apprentice » (<i>Oblivion</i>).....	66
Figure 25 – Faux-sens dans la description du signe du zodiaque « The Atronach » (<i>Oblivion</i>).....	66
Figure 26 – Faux-sens dans la description du signe du zodiaque « The Thief » (<i>Oblivion</i>).....	67
Figure 27 – Glissement de sens dans la description de la race « Dark Elves » (<i>Oblivion</i>).....	68
Figure 28 – Glissement de sens dans la description de la race « High Elves » (<i>Oblivion</i>)	69
Figure 29 – Exemple de glissement de sens dans un dialogue (<i>Oblivion</i>)	69
Figure 30 – Exemple de glissement de sens dans un dialogue (<i>Oblivion</i>)	70
Figure 31 – Glissement de sens dans la description du talent « Marksman » (<i>Oblivion</i>).....	70
Figure 32 – Captures d'écran des coiffures « Windbound » et « Mane » (<i>Oblivion</i>).....	71
Figure 33 – Exemples de non-sens dans les noms de coiffures (<i>Oblivion</i>).....	72
Figure 34 – Non-sens dans la description du Grand Pouvoir « Ancestor Guardian » (<i>Oblivion</i>).....	73
Figure 35 – Non-sens dans l'explication de la technique de tir à l'arc (<i>Oblivion</i>)	73
Figure 36 – Opacité dans la description du talent « Alteration » (<i>Oblivion</i>).....	74
Figure 37 – Opacité dans l'explication de la technique de crochetage (<i>Oblivion</i>).....	75
Figure 38 – Capture d'écran d'une serrure à crocheter (<i>Oblivion</i>).....	76

Figure 39 – Faute de terminologie dans l'explication de la technique de crochetage (<i>Oblivion</i>).....	79
Figure 40 – Schémas d'une serrure à gorge et d'une serrure à goupilles	79
Figure 41 – Faute de terminologie dans la description du signe du zodiaque « The Serpent » (<i>Oblivion</i>)	80
Figure 42 – Capture d'écran de fautes de terminologie du signe du zodiaque « The Serpent » (<i>Oblivion</i>).....	81
Figure 43 – Faute d'orthographe dans le nom d'une coiffure (<i>Oblivion</i>).....	82
Figure 44 – Exemple de faute d'orthographe dans un dialogue (<i>Oblivion</i>).....	82
Figure 45 – Capture d'écran d'une faute d'orthographe dans l'inventaire des objets (<i>Oblivion</i>).....	83
Figure 46 – Capture d'écran d'une faute de grammaire (<i>Oblivion</i>)	84
Figure 47 – Capture d'écran d'une faute d'accord (<i>Oblivion</i>)	85
Figure 48 – Exemple de défaut de collocation dans un dialogue (<i>Oblivion</i>).....	86
Figure 49 – Exemple de défaut de collocation dans un dialogue (<i>Oblivion</i>).....	86
Figure 50 – Exemple de défaut de collocation dans la description du talent « Conjuraton » (<i>Oblivion</i>)	87
Figure 51 – Exemple de faute de ponctuation dans un dialogue (<i>Oblivion</i>)	88
Figure 52 – Capture d'écran d'une faute de ponctuation (<i>Oblivion</i>).....	89
Figure 53 – Capture d'écran d'un double espacement (<i>Oblivion</i>).....	90
Figure 54 – Captures d'écran d'une mauvaise utilisation d'un signe de ponctuation (<i>Oblivion</i>)	91
Figure 55 – Captures d'écran d'une incohérence dans la traduction du mot « Journal » (<i>Oblivion</i>).....	92
Figure 56 – Incohérence dans la traduction du terme « major skill » (<i>Oblivion</i>).....	93
Figure 57 – Captures d'écran d'une incohérence dans la traduction de « Prince of Destruction » (<i>Oblivion</i>).....	94
Figure 58 – Incohérence dans l'usage des majuscules dans les noms des signes du zodiaque (<i>Oblivion</i>)	95
Figure 59 – Capture d'écran d'un oubli de majuscule (<i>Oblivion</i>)	95
Figure 60 – Capture d'écran d'une incohérence dans l'usage des majuscules concernant « L'Amulette des Rois » (<i>Oblivion</i>)	96

TABLE DES ANNEXES

- Annexe 1** – Captures d'écran du jeu *Suikoden* sur PlayStation 1
- Annexe 2** – Capture d'écran du jeu *Gunbird 1* sur PlayStation 2
- Annexe 3** – Scan du dos de la boîte du jeu *Gradius III and IV* sur PlayStation 2
- Annexe 4** – Captures d'écran des jeux *Dragon Ball Z* sur SNES et *Dragon Ball Z 2 : La Légende Saien* sur SNES
- Annexe 5** – Captures d'écran de l'introduction du jeu *Zero Wing* sur Sega Megadrive
- Annexe 6** – Les ajouts
- Annexe 7** – Les omissions
- Annexe 8** – Les faux-sens dans les descriptions des signes du zodiaque
- Annexe 9** – Les défauts de collocation
- Annexe 10** – Les problèmes liés à la terminologie
- Annexe 11** – Captures d'écran des descriptions des dix races de personnage en anglais et en français
- Annexe 12** – Captures d'écran des descriptions des caractéristiques et des talents du personnage en anglais et en français
- Annexe 13** – Descriptions des signes du zodiaque dans *Oblivion* et *Morrowind*, en anglais et en français

ANNEXE I

Captures d'écran du jeu *Suikoden* sur PlayStation 1



ANNEXE II

Capture d'écran du jeu *Gunbird 1* sur PlayStation 2



ANNEXE III

**Scan du dos de la boîte du jeu *Gradius III and IV* sur
PlayStation 2**

CE JEU COMPTE PARI MI LES MEILLEURES SERIES DE JEUX DE CONFRONTATION JAMAIS PRODUITES POUR LES ARCADES.

GRADIUS N'EST SURPASSE PAR AUCUN AUTRE JEU ACTUEL EN MATIERE D'ACTIONS RAPIDES, PASSIONNANTES ET DETONANTES !

IL DEPLOIE DES ARMES DEVASTATRICES, MET EN ŒUVRE DES PLANS D'ATTAQUE COMPLEXES, UTILISE DES MANŒUVRES DELICATES ET MET EN SCÈNE DES CHEFS POUR LE MOINS PEU RECOMMANDABLES !

ATTENTION
 Chez certaines personnes, l'utilisation de ce jeu nécessite des précautions d'usage particulières qui sont énumérées dans la notice jointe.

Two 2 Joystick - Memory Card (Carte Mémoire) (MS) pour PlayStation(PS) - TRIS - Compatible cabinet analogique - joystick analogiques uniquement.

ANNEXE IV

Captures d'écran des jeux *Dragon Ball Z* sur SNES

et

***Dragon Ball Z 2 : La Légende Saien* sur SNES**



← Dragon Ball Z



Dragon Ball Z 2 : La Légende Saien →

ANNEXE V

**Captures d'écran de l'introduction du jeu *Zero Wing* sur
Sega Megadrive**



CAPTAIN : WHAT HAPPEN ?



MECHANIC : SOMEBODY SET UP US
THE BOMB.



OPERATOR : WE GET SIGNAL.

CAPTAIN : WHAT ?



OPERATOR : MAIN SCREEN TURN ON.



CAPTAIN: IT'S YOU ././



CATS: HOW ARE YOU GENTLEMEN ././



CATS: ALL YOUR BASE ARE BELONG
TO US.



CATS: YOU ARE ON THE WAY TO
DESTRUCTION.



CAPTAIN : WHAT YOU SAY .//



CATS : YOU HAVE NO CHANCE TO
SURVIVE MAKE YOUR TIME.



OPERATOR : CAPTAIN .//



CAPTAIN : TAKE OFF EVERY 'ZIG' .//



CAPTAIN : YOU KNOW WHAT YOU DOING.



CAPTAIN : MOVE 'ZIG'.



CAPTAIN : FOR GREAT JUSTICE.

ANNEXE VI

Les ajouts

Les ajouts sont indiqués en gras dans la colonne « *Oblivion* – version française » et leurs équivalents sont en gras italique dans la colonne « *Morrowind* ».

<i>Oblivion</i> – version anglaise	<i>Oblivion</i> – version française	<i>Morrowind</i> – manuel du jeu	Commentaires
Natives of the civilized, cosmopolitan province of Cyrodiil, they have proved to be shrewd diplomats and traders. They are skilled with heavy armor and in the social skills and tend to favor the warrior classes.	Natifs de la province civilisée et cosmopolite de Cyrodiil, ils sont très éduqués . Ce sont souvent d'excellents diplomates et commerçants.	Natives of the civilized, cosmopolitan province of Cyrodiil, the Imperials <i>are well-educated</i> and well-spoken. Though physically less imposing than the other races, the Imperials have proved to be shrewd diplomats and traders. These traits, along with their remarkable skill and training as light infantry, have enabled them to subdue all the other provinces and to have erected the monument to peace and prosperity that comprises the Glorious Empire.	Description de la race des Impériaux.
The most naturally talented warriors in Tamriel. In addition to their cultural affinities for many weapon and armor styles, they also have a hardy constitution and a natural resistance to disease and poison.	Les meilleurs guerriers innés de Tamriel. Outre leur habitude culturelle de nombreux styles d'armes et d'armures, ils ont une robuste constitution et se déplacent vite à pied .	The most naturally talented warriors in Tamriel, the dark-skinned, wiry-haired Redguards of Hammerfell seem born to battle, though their pride and fierce independence of spirit makes them more suitable as scouts or skirmishers, or as free-ranging heroes and adventurers, than as rank-and-file soldiers. In addition to their cultural affinities for many weapon and armor styles, Redguards are also physically blessed with hardy constitutions <i>and quickness of foot</i> .	Description de la race des Rougegardes.
In addition to their quick and perceptive grasp of spellcraft, even the humblest of Bretons can boast a resistance to magical energies. They are particularly skilled at summoning and healing magic.	Outre leur maîtrise des sorts, de l'enchantement et de l'alchimie , même les plus humbles des Brétons peuvent présenter une résistance élevée aux énergies magiques de destruction et de domination.	Bretons feel an inborn, instinctive bond with the mercurial forces of magic and the supernatural. Many great sorcerers have come out of their home province of High Rock, and in addition to their quick and perceptive grasp of spellcraft, <i>enchantment, and alchemy</i> , even the humblest of Bretons can boast a high resistance to destructive and dominating magical energies.	Description de la race des Brétons.
Also known as "Altmer" in their homeland of Summerset Isle, the High Elves are the most strongly gifted in the arcane arts of all the	Egalement appelés "Altmers" dans l'archipel de l'Automne dont ils sont originaires, les Hauts Elfes sont souvent doués	The High Elves, or Altmer, are the tall, proud, golen-skinned people or Summerset Isle. The common tongue of the Empire, Tamrielic, is based on Altmer speech and writing, and most of the Empire's arts, crafts, and	Description de la race des Hauts Elfes.

<p>racés. However, they are also somewhat vulnerable to fire, frost and shock.</p>	<p>en arts des arcanes et bien plus résistants à la maladie que les races inférieures.</p>	<p>sciences are derived from High Elven traditions. Deft, intelligent, and strong-willed, High Elves are often gifted in the arcane arts, <i>and are far more resistant to disease than the lesser races.</i></p>	
--	---	---	--

<i>Oblivion</i> – version anglaise	<i>Oblivion</i> – version française	<i>Morrowind</i> – texte in game	Commentaires
<p>The Lady's Blessing confers bonuses of 10 points to your Willpower and Endurance attributes.</p>	<p>Les capacités de bénédiction de la Dame et de la grâce de la Dame apportent des bonus permanents de 20 points aux caractéristiques de volonté et d'endurance.</p>	<p><u>Abilities :</u> Lady's Favor : Fortify Personality 25 pts Lady's Grace : Fortify Endurance 25 pts</p>	<p>Description du signe du zodiaque : la Dame. Ici, l'on constate que seul le nom de la capacité a été repris. Les effets, eux, ont changé.</p>
<p>Use the Lover's Kiss power once a day to paralyze an opponent for 10 seconds at the cost of 120 points of Fatigue.</p>	<p>Utiliser le pouvoir du Baiser une fois par jour permet de paralyser un adversaire pendant 60 secondes pour un coût de 200 points de Fatigue. La capacité du Veau de lune apporte un bonus permanent de 20 aux caractéristiques Personnalité et Chance.</p>	<p><u>Abilities :</u> Mooncalf : Fortify Agility 25 pts <u>Powers :</u> Lover's Kiss : Paralyze for 60 secs on Target Damage Fatigue 200 pts on Self</p>	<p>Description du signe du zodiaque : l'Amant. Ici, l'on constate que seul le nom de la capacité a été repris. Les effets, eux, ont changé.</p>

<p>Those born under the Ritual use the Mara's Gift power once a day as a powerful Restore Health spell. The Blessed Word can turn the undead.</p>	<p>Ceux nés sous le signe du Rituel peuvent employer une fois par jour le Don de Mara comme puissant sort de regain de Santé. Les sorts Contact béni et Parole bénie sont de puissants sorts de renvoi des morts-vivants de contact et à distance.</p>	<p><u>Spells :</u></p> <p>Blessed Word :</p> <p>Turn Undeads 100 pts for 30 secs on Target</p> <p><i>Blessed Touch :</i> Turn Undeads 100 pts for 30 secs on Touch</p> <p><u>Powers :</u></p> <p>Mara's Gift :</p> <p>Restore Health 100 pts on Self</p>	<p>Description du signe du zodiaque : le Rituel.</p>
<p>Gain the Serpent spell to cause a slow but potent poison on touch, while simultaneously curing yourself and dispelling magic on yourself. Casting this spell costs 100 points of Fatigue.</p>	<p>Le sort du Serpent inflige des dégâts de poison de magnitude 3 pendant 30 secondes tout en vous soignant et en vous débarrassant des sorts au prix de 100 points de Fatigue.</p>	<p><u>Spells :</u></p> <p>Star-Curse :</p> <p><i>Poison 3 pts for 30 secs on Touch</i> Damage Health 1 pt for 30 secs on Self</p>	<p>Description du signe du zodiaque : le Serpent.</p>
<p>With the Tower Key power, once a day open a door or container of Average lock level or less. The Tower Warden reflects five points of damage for 120 seconds once a day.</p>	<p>Grâce au pouvoir de clé de la Tour, on peut ouvrir une fois par jour une porte ou un coffre avec un niveau de serrure inférieur ou égal à moyen. Le Nez de mendant permet de détecter la vie à distance.</p>	<p><u>Spells :</u></p> <p><i>Beggar's Nose :</i> Detect Animal 200 ft for 60 secs on Self Detect Enchantment 200 ft for 60 secs on Self Detect Key 200 ft for 60 secs on Self</p>	<p>Description du signe du zodiaque : la Tour.</p> <p>Ici, l'on constate que seul le nom du sort a été repris. Les effets, eux, ont changé.</p>
<p>Class : -</p>	<p>Classe : Prisonnier</p>		<p>Il s'agit du nom de la classe du personnage, apparaissant dans le Journal.</p>

Affects how much you can carry, how much Fatigue you have and how much damage you can do with...	Influe sur la capacité de portage, le potentiel de fatigue, la santé initiale et les dégâts infligés à l'aide de...	Affects your starting Health , how much you can carry, your maximum Fatigue, and how much damage you do in melee.	Description de la caractéristique : Force.
Affects how quickly you regenerate Magicka and how much Fatigue you have.	Influe sur la capacité à résister aux attaques magiques , sur la régénération de magie et sur le potentiel de fatigue.	Affects your ability to resist magic , and your maximum Fatigue.	Description de la caractéristique : Volonté.
Cast spells to summon otherworldly creatures, summon magical weapons and armor, and turn the undead.	Lancez des sorts pour invoquer ou contrôler des créatures d'un autre monde, invoquer des armes et armures magiques et renvoyer les morts-vivants.	The spell effects of the College of Conjuration include the mental domination of mundane and magical creatures, summoning of otherworldly weapons and armor, and summoning of Daedric or undead servants and powers to serve and protect the caster.	Description du talent : Invocation.
Cast spells to inflict magical fire, frost, and shock damage, or reduce resistances to magic attacks.	Lancez des sorts pour infliger des dégâts de magie, feu, froid, foudre ou poison ou pour réduire la résistance aux attaques magiques.		Description du talent : Destruction. Ici, l'ajout ne provient pas du jeu <i>Morrowind</i> . Il ne pose pas de problème, car effectivement la magie de Destruction comprend des sorts servant à empoisonner l'adversaire.

ANNEXE VII

Les omissions

Les segments omis dans la version française sont en gras dans la version anglaise.

Version anglaise	Version française	Commentaire
Natives of the civilized, cosmopolitan province of Cyrodiil, they have proved to be shrewd diplomats and traders. They are skilled with heavy armor and in the social skills and tend to favor the warrior classes.	Natifs de la province civilisée et cosmopolite de Cyrodiil, ils sont très éduqués. Ce sont souvent d'excellents diplomates et commerçants.	Description de la race des Impériaux.
Hailing from the province of Elsweyr, they are intelligent, quick, and agile. They make excellent thieves due to their natural agility and unmatched acrobatics skill. All Khajiit can see in the dark.	Originaires de la province d'Elsweyr, ils sont intelligents, vifs et agiles. Leur agilité naturelle et leur don pour l'acrobatie fait d'eux d'excellents voleurs.	Description de la race des Khajiit.
Citizens of Skyrim, they are a tall and fair-haired people. Strong and hardy, Nords are famous for their resistance to cold. They are highly talented warriors.	Habitants de Bordeciel, ils sont grands et ont les cheveux blonds. Forts, déterminés et courageux, les Nordiques sont célèbres pour leur résistance au froid, même magique.	Description de la race des Nordiques.
The people of the Wrothgarian and Dragontail Mountains, Orcish armorers are prized for their craftsmanship. Orc troops in heavy armor are among the finest in the Empire, and are fearsome when using their berserker rage.	Originaires des monts de Wrothgarian et de la Queue du Dragon, les armuriers orques sont appréciés pour la qualité de leur travail et les guerriers orques en armure lourde comptent parmi les meilleures troupes d'assaut de l'Empire.	Description de la race des Orques.
The most naturally talented warriors in Tamriel. In addition to their cultural affinities for many weapon and armor styles, they also have a hardy constitution and a natural resistance to disease and poison.	Les meilleurs guerriers innés de Tamriel. Outre leur habitude culturelle de nombreux styles d'armes et d'armures, ils ont une robuste constitution et se déplacent vite à pied.	Description de la race des Rougegardes.
In addition to their quick and perceptive grasp of spellcraft, even the humblest of Bretons can boast a resistance to magical energies. They are particularly skilled at summoning and healing magic.	Outre leur maîtrise des sorts, de l'enchantement et de l'alchimie, même les plus humbles des Brétons peuvent présenter une résistance élevée aux énergies magiques de destruction et de domination.	Description de la race des Brétons.

<p>The clanfolk of the Western Valenwood forests, also known as "Bosmer." Wood Elves are nimble and quick, making them good scouts and thieves, and there are no finer archers in all of Tamriel. Their ability to command simple creatures is well-known.</p>	<p>Originaires des forêts occidentales de Val-Boisé, également appelés "Bosmers", les Elfes des bois sont agiles et rapides. Cela fait d'eux d'excellents éclaireurs, agents et voleurs. Ce sont aussi les meilleurs archers de Tamriel.</p>	<p>Description de la race des Elfes des Bois.</p>
<p>Also known as "Dunmer" in their homeland of Morrowind, the Dark Elves are noted for their skilled and balanced integration of the sword, the bow and destruction magic. They are resistant to fire and can summon an ancestral ghost for aid.</p>	<p>Egalement appelés "Dunmers" dans leur région d'origine de Morrowind, ils sont réputés pour leur répartition équilibrée en épéistes, tireurs d'élite et mages de guerre.</p>	<p>Description de la race des Elfes Noirs.</p>
<p>Also known as "Altmer" in their homeland of Summerset Isle, the High Elves are the most strongly gifted in the arcane arts of all the races. However, they are also somewhat vulnerable to fire, frost and shock.</p>	<p>Egalement appelés "Altmers" dans l'archipel de l'Automne dont ils sont originaires, les Hauts Elfes sont souvent doués en arts des arcanes et bien plus résistants à la maladie que les races inférieures.</p>	<p>Description de la race des Hauts Elfes.</p>
<p>This reptilian race, well-suited for the treacherous swamps of their homeland, has developed natural immunities to diseases and poisons. They can breathe water and are good at picking locks.</p>	<p>La race des reptiliens, bien adaptée aux marais de sa région d'origine, a développé une immunité aux maladies et aux poisons.</p>	<p>Description de la race des Argoniens.</p>
<p>With the Tower Key power, once a day open a door or container of Average lock level or less. The Tower Warden reflects five points of damage for 120 seconds once a day.</p>	<p>Grâce au pouvoir de clé de la Tour, on peut ouvrir une fois par jour une porte ou un coffre avec un niveau de serrure inférieur ou égal à moyen. <i>Le Nez de mendiant permet de détecter la vie à distance.</i></p>	<p>Description du signe du zodiaque : la Tour. Ici, on constate que le passage omis a été remplacé par une autre information dans la version française (en italique).</p>
<p>The red arrow on your compass shows the direction of Weynon Priory. You can walk there by following your compass, or use your world map to travel there directly. Or you can set off in any direction and begin exploring the world on your own. Good luck!</p>	<p>Vous pouvez maintenant utiliser la carte du monde pour aller directement à Chorrol. Vous pouvez aussi aller dans n'importe quelle direction pour explorer le monde. Bonne chance !</p>	<p>Dans la version française on n'explique pas l'utilité de la flèche rouge. C'est une perte dans le sens où l'un des principaux intérêt du jeu est de se promener sur la carte pour découvrir des endroits secrets et, pour ce faire, il est important de comprendre comment fonctionne la boussole, afin de pouvoir à tout moment retrouver la direction de l'endroit que l'on cherche.</p>

<p>You have found a Repair Hammer. Equip it to repair your weapons and armor using your Armorer skill. Damaged weapons and armor are less effective, so it wise to keep them in good repair.</p>	<p>Vous avez trouvé un marteau d'apprenti. Equipez-vous en pour réparer vos armes et armures avec le talent d'armurier.</p>	<p>Ce texte apparaît au moment où le joueur trouve son premier marteau d'apprenti. L'information manquante est importante pour comprendre l'utilité d'un tel marteau.</p>
---	---	---

ANNEXE VIII

Les faux-sens dans les descriptions des signes du zodiaque

Les faux-sens sont en gras dans la version française et leurs « équivalents » anglais sont en gras italique.

Anglais	Français	Commentaires
The Apprentice ability confers <i>a 100-point bonus to your Magicka attribute</i> , but gives you a <i>100% Weakness to Magic</i> .	La capacité d'apprenti apporte un bonus permanent triplant les caractéristiques de magie , mais augmentant aussi de manière permanente la vulnérabilité à la magie de 100 points .	Description du signe du zodiaque : l'Apprenti.
With the Atronach ability you <i>don't regain Magicka over time</i> . Instead you have a 50% Spell Absorption to recharge your Magicka. Your base Magicka is also increased by <i>150 points</i> .	Avec la capacité d'atronach, on ne reconstitue pas la magie en dormant , mais on gagne un bonus permanent doublant la caractéristique de magie et un effet d'absorption de sort constant rechargeant la magie.	Description du signe du zodiaque : l'Atronach.
The Lady's Blessing confers bonuses of <i>10 points</i> to your Willpower and Endurance attributes.	Les capacités de bénédiction de la Dame et de la grâce de la Dame apportent des bonus permanents de 20 points aux caractéristiques de volonté et d'endurance.	Description du signe du zodiaque : la Dame.
The Mage ability confers a permanent <i>bonus of 50</i> to your Magicka.	La capacité de mage apporte un bonus permanent doublant la caractéristique de magie.	Description du signe du zodiaque : le Mage.
The Thief ability grants a <i>10-point</i> bonus to your Agility, Speed and Luck attributes.	La capacité de voleur apporte un bonus permanent de 20 à la caractéristique d'agilité.	Description du signe du zodiaque : le Voleur.
Being born under the Lord gives you the Blood of the North lesser power to regenerate up points to <i>90 points</i> of Health. However, you also gain the Trollkin curse, a permanent <i>25% Weakness to Fire</i> .	Naître sous le signe du Seigneur procure le sort Sang du nord rétablissant 60 points de santé. Il inflige hélas aussi la malédiction de Trollkin, une vulnérabilité au feu permanente de 100 points .	Description du signe du zodiaque : le Seigneur.
Use the Lover's Kiss power once a day to paralyze an opponent <i>for 10 seconds at the cost of 120 points of Fatigue</i> .	Utiliser le pouvoir du Baiser une fois par jour permet de paralyser un adversaire pendant 60 secondes pour un coût de 200 points de Fatigue . La capacité du Veau de lune apporte un bonus permanent de 20 aux caractéristiques Personnalité et Chance.	Description du signe du zodiaque : l'Amant.
The Warrior ability grants a bonus of <i>10 points</i> to your Strength and Endurance attributes.	La capacité du Guerrier apporte un bonus permanent de 20 à la caractéristique force.	Description du signe du zodiaque : le Guerrier.

ANNEXE IX

Les défauts de collocation

Les défauts de collocation sont en gras dans la version française et leurs « équivalents » anglais sont en gras italique.

Anglais	Français	Commentaires
With the Emperor dead and no new heir crowned, the <i>Dragonfires in the Temple will be dark</i> , for the first time in centuries.	Comme l'empereur est mort et qu'un nouvel héritier n'a pas été couronné, les feux de dragon du temple seront sombres , pour la première fois depuis des siècles.	<u>Dialogue avec Jauffre.</u> Alors que l'anglais littéraire autorise la collocation entre « dark » et « fire », le français évite d'associer « feu » et « sombre ». Il est préférable de dire d'un feu qu'il est « éteint ».
A baby boy lay sleeping in a basket. Uriel told me to <i>deliver him</i> somewhere safe.	Un petit bébé dormait dans un panier. Uriel m'a demandé de le livrer dans un lieu sûr.	<u>Dialogue avec Jauffre.</u> En français, on ne dirait pas « livrer un bébé dans un lieu sûr », mais plutôt « l'emmener dans un lieu sûr ».
He <i>serves Akatosh</i> in the Chapel in the city of Kvatch...	Il s'occupe d'Akatosh dans la chapelle de la ville de Kvatch...	<u>Dialogue avec Jauffre.</u> Akatosh étant un dieu, « s'occuper » n'est pas le verbe qui convient. « Il sert Akatosh » ou « C'est un prêtre d'Akatosh » serait plus correct, d'autant plus que ce personnage est effectivement un prêtre dans l'histoire.
With the Atronach ability you don't <i>regain Magicka</i> over time. Instead you have a 50% Spell Absorption to recharge your Magicka. Your base Magicka is also increased by 150 points.	Avec la capacité d'astronach, on ne reconstitue pas la magie en dormant, mais on gagne un bonus permanent doublant la caractéristique de magie et un effet d'absorption de sort constant rechargeant la magie.	<u>Description du signe du zodiaque : l'Atronach.</u> On ne dit pas « reconstituer la magie », mais plutôt « regagner des points de Magie » ou « récupérer des points de Magie ».
Cast spells to summon otherworldly creatures, <i>summon magical weapons and armor</i> , and <i>turn the undead</i> .	Lancez des sorts pour invoquer ou contrôler des créatures d'un autre monde, invoquer des armes et armures magiques et renvoyer les morts-vivants .	<u>Description du talent : Invocation.</u> Le verbe « invoquer » s'utilise plutôt en parlant de forces surnaturelles et non d'objets. Ici, « faire apparaître des armes » convient mieux. « Renvoyer les morts-vivants » n'est pas une collocation courante, on préfère « repousser les morts-vivants ».

<i>Deliver</i> the Amulet	Livrer l'amulette	<u>Description de la quête principale dans le Journal.</u> On utilise plutôt le verbe « livrer » lorsque l'on parle de marchandises commandées par quelqu'un. En parlant de l'Amulette, il vaut mieux employer le verbe « apporter ».
----------------------------------	--------------------------	--

ANNEXE X

Les problèmes liés à la terminologie

Les mots mal traduits sont en gras dans la version française et leurs « équivalents » anglais sont en gras italique.

Anglais	Français	Commentaires
Hey, there! You ! Kinsman ! I haven't seen another Dunmer in here in I don't know how long.	Ho hé ! Vous ? Parent ! Je ne me souviens pas de la dernière fois que j'ai vu un Dunmer ici.	Le personnage qui prononce cette phrase est un elfe noir, qui est enfermé dans la cellule en face de la nôtre, tout au début du jeu. « Kinsman » est traduit littéralement par « parent » alors que dans le contexte « kinsman » désigne un individu de la même race. En effet, lors de notre partie test nous avons créé un elfe noir et il se trouve qu'ici le locuteur et également un elfe noir. Si nous avions choisi une autre race, le discours de l'elfe aurait été différent. Dans ce contexte de prison, « Ohé camarade » ou « Hé l'ami » aurait été une traduction plus appropriée.
This cell is supposed to be off-limits !	Cette cellule est censée être hors-limites !	<u>Dialogue entre les gardes au début du jeu.</u> Dans cette phrase « hors-limites » est un calque de l'anglais. « Cette cellule était censée être interdite » aurait été plus juste, ou alors « Cette cellule devait rester vide ! ».
Gain the Serpent spell to cause a slow but potent poison on touch, while simultaneously curing yourself and dispelling magic on yourself. Casting this spell costs 100 points of Fatigue.	Le sort du Serpent inflige des dégâts de poison de magnitude 3 pendant 30 secondes tout en vous soignant et en vous débarrassant des sorts au prix de 100 points de Fatigue.	<u>Description du signe du zodiaque : le Serpent.</u> On utilise le terme « magnitude » pour parler de l'éclat d'une étoile ou de la force d'un séisme, mais pas pour l'effet d'un poison.
Items Pickpocketed	Objets volés dans poche	<u>Entrée sur la page des « Prouesses » du Journal.</u> La traduction est littérale et maladroite. « Vols à la tir » est l'expression correspondante en français.
Affects how much you can carry , how much Fatigue you have and how much damage you can do with...	Influe sur la capacité de portage , le potentiel de fatigue, la santé initiale et les dégâts infligés à l'aide de...	<u>Description du talent : Force.</u> Portage : Action de transporter à dos d'homme dans un pays où les chemins ne permettent pas l'emploi de véhicules ou d'animaux. Ici ce n'est pas vrai vu que le personnage monte parfois à cheval. « Portage » n'est donc pas le bon mot. Il faudrait opter pour une solution comme « Influe sur la quantité d'objets que vous pouvez

		transporter,... »
Affects your ability to <i>maneuver</i> and balance, you total Fatigue, and damage done by bows.	Influe sur la capacité à manœuvrer , sur l'équilibre et sur la fatigue totale.	<u>Description du talent : Agilité.</u> « Manœuvrer » est un calque. Ici, on pourrait simplement dire « Influe sur votre agilité ».
Blunt	Armes lourdes	<u>Catégorie d'armes.</u> « Armes lourdes » est un terme pour désigner des armes à feu telles que la mitrailleuse, le lance-flamme ou le canon. Or ici la catégorie « Blunt » contient les armes telles que la massue, la hache et le marteau de guerre. Le terme « arme lourde » n'est donc pas correcte. « Blunt » signifie littéralement « contondant », c'est à dire des armes qui n'ont pas de lame et qui sont utilisées pour assommer. Le problème ici c'est que dans <i>Oblivion</i> la hache est classée dans « Blunt » alors qu'elle fait partie des armes blanches. Pour simplifier les choses, on peut accepter la traduction « Armes contondantes » et considérer que la hache de guerre est finalement proche du marteau de guerre dans la façon de l'utiliser.
Move the pick upward into a <i>tumbler</i> . When the <i>tumbler</i> reaches the top of the lock, click the left mouse button to secure it in place. When all <i>tumblers</i> are at the top, the lock will open.	Déplacez le crochet vers le haut de la gorge . Quand la gorge atteint le haut de la serrure, faites un clic-gauche pour le bloquer. Quand toutes les gorges sont en haut, la serrure s'ouvre.	<u>Instructions de crochetage des serrures.</u> Le terme « tumbler » en anglais peut correspondre en français à « gorge » ou à « goupille ». « Lever tumbler lock » correspond à « serrure à gorges » et « pin tumbler lock » correspond à « serrure à goupille ». Ici l'anglais ne précise pas de laquelle il s'agit et le traducteur a choisi « gorge ». Toutefois les deux serrures sont bien différentes et l'image montre clairement une serrure à goupilles.
You have found a <i>Repair Hammer</i> . Equip it to repair your weapons and armor using your Armorer skill. Damaged weapons and armor are less effective, so it wise to keep them in good repair.	Vous avez trouvé un marteau d'apprenti . Equipez-vous en pour réparer vos armes et armures avec le talent d'armurier.	<u>Instructions lors de la découverte du premier marteau.</u> Dans le jeu, il existe plusieurs niveau de maîtrise de chaque talent. Au début le personnage est apprenti, puis il peut devenir compagnon, expert et enfin maître, en améliorant ses talents ou en prenant des cours auprès de certains personnages. Ici, avoir traduit

		<p>« Repair Hammer » par « marteau d'apprenti » peut laisser à penser qu'il existe également des marteaux de compagnon, d'expert et de maître, d'autant plus qu'il y a un talent d'Armurier. Or ce n'est pas le cas. Le marteau d'apprenti sert à réparer les armes et les armures que le joueur soit apprenti ou maître dans la discipline d'armurerie. Pour éviter ce malentendu, il aurait suffi de traduire par « marteau de forgeron », car finalement « marteau d'apprenti » n'a pas beaucoup de sens dans ce contexte.</p>
Light Armor	Légère Armure	<p><u>Type d'armures.</u></p> <p>On dit « Armure légère », c'est d'ailleurs de cette façon que le talent associé à ce type d'armure a été traduit.</p>
Heavy Armor	Lourde Armure	<p><u>Type d'armures.</u></p> <p>On dit « Armure lourde », c'est d'ailleurs de cette façon que le talent associé à ce type d'armure a été traduit.</p>
Forward Back Slide Left Slide Right	Vers l'avant Arr. Pas de côté G Pas de côté D	<p><u>Options des commandes.</u></p> <p>Les traductions de « forward » et de « back ». En règle général, ces deux actions sont appelées « avancer » et « reculer ».</p> <p>Pour éviter d'abrégier gauche et droite, il est possible d'écrire « Aller à gauche » et « Aller à droite », ce qui n'est pas plus long que « Pas de côté G ».</p> <p>« Avant », « Arrière », « Gauche » et « Droite » auraient également suffi pour comprendre de quoi il s'agissait.</p>

ANNEXE XI

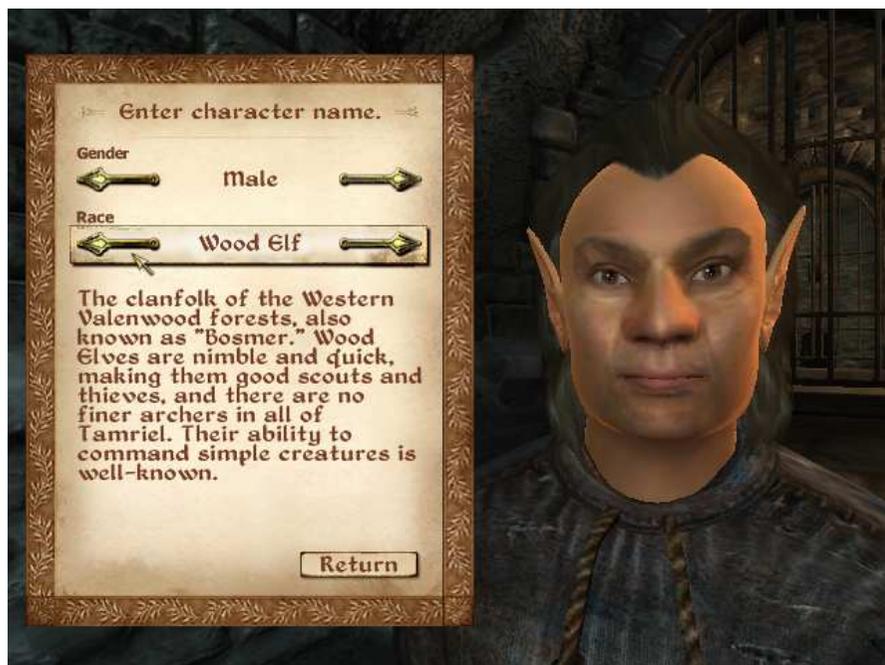
**Captures d'écran des descriptions des dix races de
personnage en anglais et en français**











ANNEXE XII

**Captures d'écran des descriptions des caractéristiques
et des talents du personnage en anglais et en français**

Choose your 2 favored attributes. You will gain +5 to each one.

- Strength**
- Intelligence
- Willpower
- Agility
- Speed
- Endurance
- Personality
- Luck



Affects how much you can carry, how much Fatigue you have, and how much damage you can do with melee weapons such as swords and axes. Governs the skills of Blunt, Blade, and Hand to Hand.

Back Ok

Choisissez vos 2 caractéristiques préférées. Chacune d'entre elles vous rapporte 5.

- Force**
- Intelligence
- Volonté
- Agilité
- Rapidité
- Endurance
- Personnalité
- Chance



Influe sur la capacité de portage, le potentiel de fatigue, la santé initiale et les dégâts infligés à l'aide d'armes de mêlée telles que les épées et haches. Régit les talents d'arme contondante, lame et combat à mains nues.

Retour Ok

Choose your 2 favored attributes. You will gain +5 to each one.

- Strength
- Intelligence**
- Willpower
- Agility
- Speed
- Endurance
- Personality
- Luck



Affects your total Magicka and magic use. Governs the skills of Alchemy, Conjunction, and Mysticism.

Back Ok

Choisissez vos 2 caractéristiques préférées. Chacune d'entre elles vous rapporte 5.

- Force
- Intelligence**
- Volonté
- Agilité
- Rapidité
- Endurance
- Personnalité
- Chance



Influe sur votre potentiel de magie et sur l'emploi de la magie. Régit les talents d'alchimie, invocation et mysticisme.

Retour Ok

Choose your 2 favored attributes. You will gain +5 to each one.

- Strength
- Intelligence
- Willpower**
- Agility
- Speed
- Endurance
- Personality
- Luck



Affects how quickly you regenerate Magicka, and how much Fatigue you have. Governs the skills of Destruction, Alteration, and Restoration.

Back Ok

Choisissez vos 2 caractéristiques préférées. Chacune d'entre elles vous rapporte 5.

- Force
- Intelligence
- Volonté**
- Agilité
- Rapidité
- Endurance
- Personnalité
- Chance



Influe sur la capacité à résister aux attaques magiques, sur la régénération de magie et sur le potentiel de fatigue. Régit les talents de destruction, altération et guérison.

Retour Ok

Choose your 2 favored attributes. You will gain +5 to each one.

- Strength
- Intelligence
- Willpower
- Agility**
- Speed
- Endurance
- Personality
- Luck



Affects your ability to maneuver and balance, your total Fatigue, and damage done by bows. Governs the skills of Security, Sneak, and Marksman.

Back Ok

Choisissez vos 2 caractéristiques préférées. Chacune d'entre elles vous rapporte 5.

- Force
- Intelligence
- Volonté
- Agilité**
- Rapidité
- Endurance
- Personnalité
- Chance



Influe sur la capacité à manoeuvrer, sur l'équilibre et sur la fatigue totale. Régit les talents de sécurité, discrétion et précision.

Retour Ok

Choose your 2 favored attributes. You will gain +5 to each one.

- Strength
- Intelligence
- Willpower
- Agility
- Speed**
- Endurance
- Personality
- Luck



Determines how fast you move. Governs the skills of Athletics, Light Armor, and Acrobatics.

Back Ok

Choisissez vos 2 caractéristiques préférées. Chacune d'entre elles vous rapporte 5.

- Force
- Intelligence
- Volonté
- Agilité
- Rapidité**
- Endurance
- Personnalité
- Chance



Détermine votre vitesse de mouvement. Régit les talents d'athlétisme, armure légère et acrobatie.

Retour OK

Choose your 2 favored attributes. You will gain +5 to each one.

- Strength
- Intelligence
- Willpower
- Agility
- Speed
- Endurance**
- Personality
- Luck



Affects how much Fatigue you have, your Health, and how much your Health will increase when you sleep and raise levels. Governs the skills of Block, Armorer, and Heavy Armor.

Back Ok

Choisissez vos 2 caractéristiques préférées. Chacune d'entre elles vous rapporte 5.

- Force
- Intelligence
- Volonté
- Agilité
- Rapidité
- Endurance**
- Personnalité
- Chance



Influe sur votre potentiel de fatigue, votre santé et l'accroissement de santé lors du sommeil et de l'augmentation de niveau. Régit les talents de parade, d'armurier et d'armure lourde.

Retour OK

Choose your 2 favored attributes. You will gain +5 to each one.

- Strength
- Intelligence
- Willpower
- Agility
- Speed
- Endurance
- Personality**
- Luck



Affects how much people like you, which leads to better information-gathering. Governs the skills of Speechcraft, Mercantile, and Illusion.

Back Ok

Choisissez vos 2 caractéristiques préférées. Chacune d'entre elles vous rapporte 5.

- Force
- Intelligence
- Volonté
- Agilité**
- Rapidité
- Endurance
- Personnalité**
- Chance



Influe sur les sentiments des gens à votre égard et donc sur le recueil d'informations. Régit les talents d'éloquence, de marchandage et d'illusion.

Retour OK

Choose your 2 favored attributes. You will gain +5 to each one.

- Strength
- Intelligence
- Willpower
- Agility
- Speed
- Endurance
- Personality
- Luck**



Luck has an effect on everything you do, but governs no skills.

Back Ok

Choisissez vos 2 caractéristiques préférées. Chacune d'entre elles vous rapporte 5.

- Force
- Intelligence
- Volonté
- Agilité**
- Rapidité
- Endurance
- Personnalité
- Chance**



La chance influe sur tout ce que vous faites mais ne régit aucun talent.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Acrobatics**
- Alchemy
- Alteration
- Armorer
- Athletics
- Blade
- Block
- Blunt
- Conjuration
- Destruction



Jump long distances and avoid damage when falling great distances.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Acrobatie**
- Alchimie
- Altération
- Armes lourdes
- Armure lourde
- Armure légère
- Armurier
- Athlétisme
- Att. sans armes
- Destruction



Sautez loin et évitez les dégâts que causent les hautes chutes.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Acrobatics
- Alchemy**
- Alteration
- Armorer
- Athletics
- Blade
- Block
- Blunt
- Conjuration
- Destruction



Create potions and gain benefits from alchemical ingredients more effectively.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Acrobatie
- Alchimie**
- Altération
- Armes lourdes
- Armure lourde
- Armure légère
- Armurier
- Athlétisme
- Att. sans armes
- Destruction



Créez des potions et tirez au mieux profit des ingrédients alchimiques.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Acrobatics
- Alchemy
- Alteration**
- Armorer
- Athletics
- Blade
- Block
- Blunt
- Conjuration
- Destruction



Cast spells to breathe or walk on water, open locks, shield from physical and magical damage, and alter encumbrance.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Acrobatie
- Alchimie
- Altération**
- Armes lourdes
- Armure lourde
- Armure légère
- Armurier
- Athlétisme
- Att. sans armes
- Destruction



Lancez des sorts pour respirer sous l'eau, marcher sur l'eau, ouvrir des serrures, vous protéger des dégâts physiques et magiques et diminuer les charges.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Acrobatics
- Alchemy
- Alteration
- Armorer**
- Athletics
- Blade
- Block
- Blunt
- Conjuration
- Destruction



Maintain weapons and armor at top efficiency. Worn weapons and armor are less effective.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Acrobatie
- Alchimie
- Altération
- Armes lourdes
- Armure lourde
- Armure légère
- Armurier**
- Athlétisme
- Att. sans armes
- Destruction



Conservez vos armes et armures en excellent état. Les armes et armures usées sont moins efficaces.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Acrobatics
- Alchemy
- Alteration
- Armorer
- Athletics**
- Blade
- Block
- Blunt
- Conjuration
- Destruction



Run and swim faster, and regenerate lost fatigue faster.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Acrobatie
- Alchimie
- Altération
- Armes lourdes
- Armure lourde
- Armure légère
- Armurier
- Athlétisme**
- Att. sans armes
- Destruction



Courez et nagez en minimisant la fatigue. La fatigue réduit l'efficacité de tous les talents.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Acrobatics
- Alchemy
- Alteration
- Armorer
- Athletics
- Blade**
- Block
- Blunt
- Conjuration
- Destruction



Deliver the slashing and thrusting attacks of dagger and sword weapons more effectively.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Destruction
- Discretion
- Eloquence
- Guérison
- Illusion
- Invocation
- Lame**
- Marchandage
- Mysticisme
- Parade



Portez les attaques d'estoc et de taille des dagues et épées plus efficacement.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Acrobatics
- Alchemy
- Alteration
- Armorer
- Athletics
- Blade
- Block**
- Blunt
- Conjuration
- Destruction



Parry melee attacks with shields and weapons. Successful blocks reduce damage.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Destruction
- Discretion
- Eloquence
- Guérison
- Illusion
- Invocation
- Lame
- Marchandage
- Mysticisme
- Parade**



Parez les attaques au corps à corps à l'aide d'armes et de boucliers. Les parades réussies réduisent les dégâts subis.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Acrobatics
- Alchemy
- Alteration
- Armorer
- Athletics
- Blade
- Block
- Blunt**
- Conjuration
- Destruction



Deliver the crushing blows of mace and axe weapons more effectively.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Acrobatie
- Alchimie
- Altération
- Armes lourdes**
- Armure lourde
- Armure légère
- Armurier
- Athlétisme
- Att. sans armes
- Destruction



Exploitez au mieux la force des coups de masse et de hache.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Acrobatics
- Alchemy
- Alteration
- Armorer
- Athletics
- Blade
- Block
- Blunt
- Conjuration**
- Destruction



Cast spells to summon otherworldly creatures, summon magical weapons and armor, and turn the undead.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Destruction
- Discretion
- Eloquence
- Guérison
- Illusion
- Invocation**
- Lame
- Marchandage
- Mysticisme
- Parade



Lancez des sorts pour invoquer ou contrôler des créatures d'un autre monde, invoquer des armes et armures magiques et renvoyer les morts-vivants.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Acrobatics
- Alchemy
- Alteration
- Armorer
- Athletics
- Blade
- Block
- Blunt
- Conjuration
- Destruction**



Cast spells to inflict magical fire, frost, and shock damage, or reduces resistances to magic attacks.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Acrobatie
- Alchimie
- Altération
- Armes lourdes
- Armure lourde
- Armure légère
- Armurier
- Athlétisme
- Att. sans armes
- Destruction**



Lancez des sorts pour infliger des dégâts de magie, feu, froid, foudre ou poison ou pour réduire la résistance aux attaques magiques.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Blade
- Block
- Blunt
- Conjuration
- Destruction
- Hand To Hand**
- Heavy Armor
- Illusion
- Light Armor
- Marksman



Attack without weapons to damage and fatigue opponents.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Acrobatie
- Alchimie
- Altération
- Armes lourdes
- Armure lourde
- Armure légère
- Armurier
- Athlétisme
- Att. sans armes**
- Destruction



Attaquez sans arme pour blesser et épuiser les adversaires.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Blade
- Block
- Blunt
- Conjuration
- Destruction
- Hand To Hand
- Heavy Armor**
- Illusion
- Light Armor
- Marksman



Make more effective use of Iron, Steel, Dwarven, Orcish, Ebony, and Daedric armors.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Acrobatie
- Alchimie
- Altération
- Armes lourdes
- Armure lourde**
- Armure légère
- Armurier
- Athlétisme
- Att. sans armes
- Destruction



Exploitez au mieux les armures de fer, d'acier, d'ébène, dwemers, orques et daedriques.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Blade
- Block
- Blunt
- Conjuration
- Destruction
- Hand To Hand
- Heavy Armor
- Illusion
- Light Armor
- Marksman

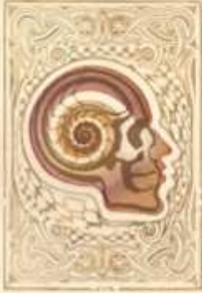


Cast spells to charm, conceal, create light, silence, paralyze, command or affect morale or aggressiveness.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Destruction
- Discrétion
- Eloquence
- Guérison
- Illusion
- Invocation
- Lame
- Marchandage
- Mysticisme
- Parade



Lancez des sorts pour charmer, dissimuler, créer la lumière ou l'obscurité, amener le silence, paralyser ou agir sur le moral ou l'agressivité.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Blade
- Block
- Blunt
- Conjuration
- Destruction
- Hand To Hand
- Heavy Armor
- Illusion
- Light Armor
- Marksman



Make more effective use of Fur, Leather, Chainmail, Mithril, Elven, and Glass armors.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Acrobatie
- Alchimie
- Altération
- Armes lourdes
- Armure lourde
- Armure légère
- Armurier
- Athlétisme
- Att. sans armes
- Destruction



Exploitez au mieux les armures de fourrure, de cuir, de mailles, de mithril, de verre et elfiques.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Destruction
- Hand To Hand
- Heavy Armor
- Illusion
- Light Armor
- Marksman**
- Mercantile
- Mysticism
- Restoration
- Security



Deliver more deadly ranged attacks with bow and arrow weapons.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Eloquence
- Guérison
- Illusion
- Invocation
- Lame
- Marchandage
- Mysticisme
- Parade
- Précision**
- Sécurité



Rendez vos attaques à distance plus meurtrières grâce à l'arc.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Destruction
- Hand To Hand
- Heavy Armor
- Illusion
- Light Armor
- Marksman
- Mercantile**
- Mysticism
- Restoration
- Security



Get better deals when buying or selling goods.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Destruction
- Discretion
- Eloquence
- Guérison
- Illusion
- Invocation
- Lame
- Marchandage**
- Mysticisme
- Parade



Obtenez plus lors de la vente ou de l'achat d'objets.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Destruction
- Hand To Hand
- Heavy Armor
- Illusion
- Light Armor
- Marksman
- Mercantile
- Mysticism**
- Restoration
- Security



Cast spells that absorb, reflect, and dispel magic, move objects, sense life, and bind souls.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Destruction
- Discretion
- Eloquence
- Guérison
- Illusion
- Invocation
- Lame
- Marchandage
- Mysticisme**
- Parade



Lancez des sorts absorbant, réfléchissant et dissipant la magie, déplaçant des objets, détectant la vie et liant des âmes.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Hand To Hand
- Heavy Armor
- Illusion
- Light Armor
- Marksman
- Mercantile
- Mysticism
- Restoration**
- Security
- Sneak



Cast spells to restore, fortify, or absorb physical and magical attributes, cure disease, and resist magical attacks.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Destruction
- Discretion
- Eloquence
- Guérison**
- Illusion
- Invocation
- Lame
- Marchandage
- Mysticisme
- Parade



Lancez des sorts de regain, fortification ou absorption des caractéristiques physiques et magiques, de soins et de résistance aux attaques magiques.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Heavy Armor
- Illusion
- Light Armor
- Marksman
- Mercantile
- Mysticism
- Restoration
- Security**
- Sneak
- Speechcraft



Use lockpicks to open locked doors and containers.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Eloquence
- Guérison
- Illusion
- Invocation
- Lame
- Marchandage
- Mysticisme
- Parade
- Précision
- Sécurité**



Utilisez des crochets pour ouvrir des portes et objets verrouillés.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Heavy Armor
- Illusion
- Light Armor
- Marksman
- Mercantile
- Mysticism
- Restoration
- Security
- Sneak**
- Speechcraft



Pick pockets and move unseen and unheard by observers.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Destruction
- Discretion**
- Eloquence
- Guérison
- Illusion
- Invocation
- Lame
- Marchandage
- Mysticisme
- Parade



Faites les poches et déplacez-vous sans être vu ni entendu.

Retour OK

Choose your 7 major skills. You will start at 25 (Apprentice Level) in each one.

- Heavy Armor
- Illusion
- Light Armor
- Marksman
- Mercantile
- Mysticism
- Restoration
- Security
- Sneak
- Speechcraft



Use speech to persuade listeners to like and trust you.

Back Ok

Choisissez vos 7 talents principaux.

- Destruction
- Discretion
- Eloquence
- Guérison
- Illusion
- Invocation
- Lame
- Marchandage
- Mysticisme
- Parade



Utilisez l'éloquence pour amener les gens à vous apprécier et à vous faire confiance.

Retour OK

ANNEXE XIII

**Descriptions des signes du zodiaque dans *Oblivion* et
Morrowind, en anglais et en français**

The Apprentice

The Lady
The Mage
The Thief
The Atronach
The Lord
The Lover
The Ritual
The Serpent
The Shadow



The Apprentice ability confers a 100-point bonus to your Magicka attribute, but gives you a 100% Weakness to Magic.

Done

L'Apprenti

La Dame
Le Mage
Le Voleur
L'Atronach
Le Seigneur
L'Amant
Le Rituel
Le Serpent
L'Ombre



La capacité d'apprenti apporte un bonus permanent triplant la caractéristique de magie, mais augmentant aussi de manière permanente la vulnérabilité à la magie de 100 points.

Terminé

The Apprentice

The Atronach
The Lady
The Lord
The Lover
The Mage
The Ritual



Abilities:
Elfborn
Fortify Maximum Magicka 1.5x INT
Weakness to Magicka 50%

Back OK





The Apprentice
 The Lady
 The Mage
The Thief
 The Atronach
 The Lord
 The Lover
 The Ritual
 The Serpent
 The Shadow



The Thief ability grants a 10-point bonus to your Agility, Speed, and Luck attributes.

Done

L'Apprenti
 La Dame
 Le Mage
Le Voleur
 L'Atronach
 Le Seigneur
 L'Amant
 Le Rituel
 Le Serpent
 L'Ombre



La capacité de voleur apporte un bonus permanent de 20 à la caractéristique d'agilité.

Terminé

The Mage
 The Ritual
 The Serpent
 The Shadow
 The Steed
The Thief
 The Tower



Abilities:
 Akaviri Danger-sense
 Sanctuary 10 pts

Back OK

The Apprentice
 The Lady
 The Mage
 The Thief
 The Atronach
 The Lord
 The Lover
 The Ritual
 The Serpent
 The Shadow



The Atronach

With the Atronach ability you don't regain Magicka over time. Instead you have a 50% Spell Absorption to recharge your Magicka. Your base Magicka is also increased by 150 points.

Done

L'Apprenti
 La Dame
 Le Mage
 Le Voleur
 L'Atronach
 Le Seigneur
 L'Amant
 Le Rituel
 Le Serpent
 L'Ombre



The Atronach

Avec la capacité d'atronach, on ne reconstitue pas la magie en dormant, mais on gagne un bonus permanent doublant la caractéristique de magie et un effet d'absorption de sort constant rechargeant la magie.

Terminé

The Apprentice
 The Atronach
 The Lady
 The Lord
 The Lover
 The Mage
 The Ritual



Abilities:
 Wombburn
 Spell Absorption 50 pts
 Fortify Maximum Magicka 2.0x INT
 Stunted Magicka

Back OK

The Apprentice
 The Lady
 The Mage
 The Thief
 The Atronach
 The Lord
 The Lover
 The Ritual
 The Serpent
 The Shadow



Being born under the Lord gives you the Blood of the North lesser power to regenerate up to 90 points of Health. However, you also gain the Trollkin curse, a permanent 25% Weakness to Fire.

Done

La Dame
 Le Mage
 Le Voleur
 L'Atronach
 Le Seigneur
 L'Amant
 Le Rituel
 Le Serpent
 L'Ombre
 Le Destrier



Naître sous le signe du Seigneur procure le sort Sang du nord rétablissant 60 points de santé. Il inflige hélas aussi la malédiction Trollkin, une vulnérabilité au feu permanente de 100 points.

Terminé

The Apprentice
 The Atronach
 The Lady
 The Lord
 The Lover
 The Mage
 The Ritual



Abilities:
 Trollkin
 Weakness to Fire 100%

Spells:
 Blood of the North
 Restore Health 2 pts for 30 secs on Self

Back OK

The Apprentice
The Lady
 The Mage
 The Thief
 The Atronach
 The Lord
The Lover
 The Ritual
 The Serpent
 The Shadow



Use the Lover's Kiss power once a day to paralyze an opponent for 10 seconds at the cost of 120 points of Fatigue.

Done

Le Mage
 Le Voleur
 L'Atronach
 Le Seigneur
L'Amant
 Le Rituel
 Le Serpent
 L'Ombre
 Le Destrier
 La Tour



Utiliser le pouvoir du baiser une fois par jour permet de paralyser un adversaire pendant 60 secondes pour un coût de 200 points de fatigue. La Capacité du veau de lune apporte un bonus permanent de 20 points aux caractéristiques de personnalité et de chance.

Terminé

The Apprentice
 The Atronach
 The Lady
 The Lord
 The Lover
 The Mage
 The Ritual



Abilities:
 Mooncalf
 Fortify Agility 25 pts

Powers
 Lover's Kiss
 Paralyze for 60 secs on Target
 Damage Fatigue 200 pts on Self

Back OK

The Apprentice
The Lady
 The Mage
 The Thief
 The Atronach
 The Lord
 The Lover
The Ritual
 The Serpent
 The Shadow



Those born under the Ritual use the Mara's Gift power once a day as a powerful Restore Health spell. The Blessed Word can turn the undead.

Done

Le Voleur
 L'Atronach
 Le Seigneur
 L'Amant
Le Rituel
 Le Serpent
 L'Ombre
 Le Destrier
 La Tour
 Le Guerrier



Ceux nés sous le signe du Rituel peuvent employer une fois par jour le Don de Mara comme puissant sort de regain de santé. Les sorts Contact béni et Parole bénie sont de puissants sorts de renvoi des morts-vivants de contact et à distance.

Terminé

The Apprentice
 The Atronach
 The Lady
 The Lord
 The Lover
 The Mage
 The Ritual

Spells:
 Blessed Word
 Turn Undead 100 pts for 30 secs on Target
 Blessed Touch
 Turn Undead 100 pts for 30 secs on Touch
 Powers
 Mara's Gift
 Restore Health 100 pts on Self

Back OK



The Apprentice
 The Lady
 The Mage
 The Thief
 The Atronach
 The Lord
 The Lover
 The Ritual
 The Serpent
 The Shadow



Gain the Serpent spell to cause a slow but potent poison on touch, while simultaneously curing yourself and dispelling magic on yourself. Casting this spell costs 100 points of Fatigue.

Done

Le Voleur
 L'Atronach
 Le Seigneur
 L'Amant
 Le Rituel
 Le Serpent
 L'Ombre
 Le Destrier
 La Tour
 Le Guerrier



Le sort du Serpent inflige des dégâts de poison de magnitude 3 pendant 30 secondes tout en vous soignant et en vous débarrassant des sorts au prix de 100 points de fatigue.

Terminé

The Mage
 The Ritual
 The Serpent
 The Shadow
 The Steed
 The Thief
 The Tower

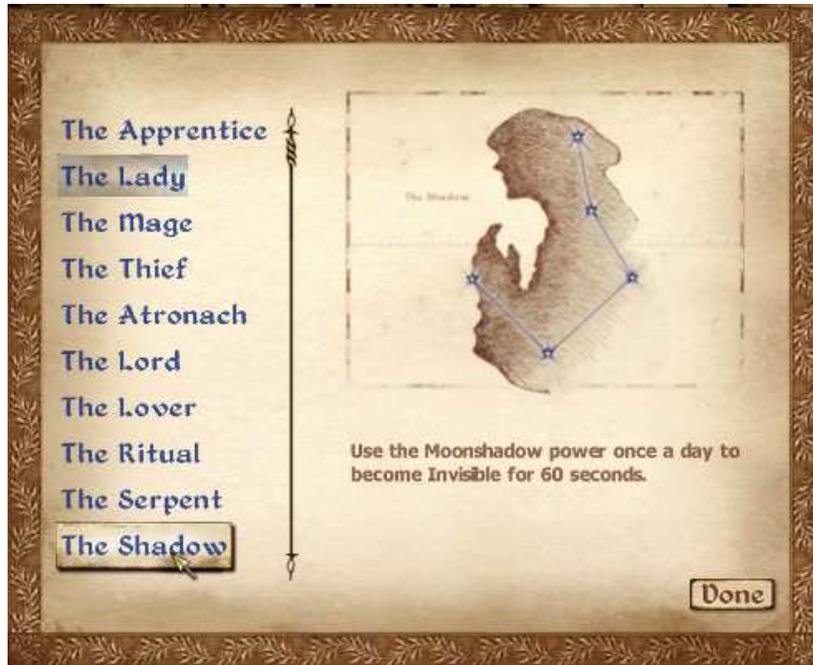


Spells:

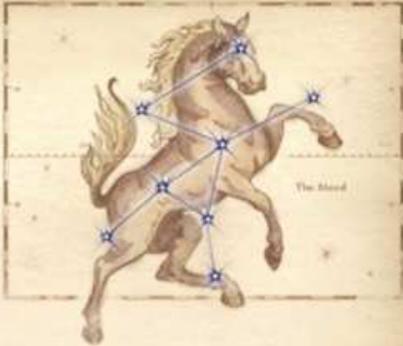
Star-Curse

- Doison 3 pts for 30 secs on Touch
- Damage Health 1 pt for 30 secs on Self

Back OK



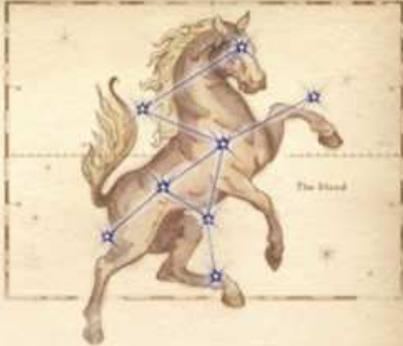
The Thief
 The Atronach
 The Lord
 The Lover
 The Ritual
 The Serpent
 The Shadow
The Steed
 The Tower
 The Warrior



The Steed ability grants a bonus of 20 to your Speed attribute.

Done

Le Voleur
 L'Atronach
 Le Seigneur
 L'Amant
 Le Rituel
 Le Serpent
 L'Ombre
Le Destrier
 La Tour
 Le Guerrier



La capacité du Destrier apporte un bonus permanent de 20 à la caractéristique de rapidité.

Terminé

The Mage
 The Ritual
 The Serpent
 The Shadow
 The Steed
 The Thief
 The Tower



Abilities:
 Charioteer
 Fortify Speed 25 pts

Back OK

The Thief
 The Atronach
 The Lord
 The Lover
 The Ritual
 The Serpent
 The Shadow
 The Steed
The Tower
 The Warrior



With the Tower Key power, once a day open a door or container of Average lock level or less. The Tower Warden reflects five points of damage for 120 seconds once a day.

Done

Le Voleur
 L'Atronach
 Le Seigneur
 L'Amant
 Le Rituel
 Le Serpent
 L'Ombre
 Le Destrier
La Tour
 Le Guerrier



Grâce au pouvoir de clé de la Tour, on peut ouvrir une fois par jour une porte ou un coffre avec un niveau de serrure inférieur ou égal à moyen. Le Nez de mendiant permet de détecter la vie à distance.

Terminé

The Mage
 The Ritual
 The Serpent
 The Shadow
 The Steed
 The Thief
The Tower



Spells:
 Beggar's Nose
 [6] Detect Animal 200 ft for 60 secs on Self
 [6] Detect Enchantment 200 ft for 60 secs on Self
 [6] Detect Key 200 ft for 60 secs on Self

Powers
 Tower Key
 [1] Open 50 pts on Touch

Back OK

The Thief
 The Atronach
 The Lord
 The Lover
 The Ritual
 The Serpent
 The Shadow
 The Steed
 The Tower
The Warrior



The Warrior

The Warrior ability grants a bonus of 10 points to your Strength and Endurance attributes.

Done

Le Voleur
 L'Atronach
 Le Seigneur
 L'Amant
 Le Rituel
 Le Serpent
 L'Ombre
 Le Destrier
 La Tour
Le Guerrier

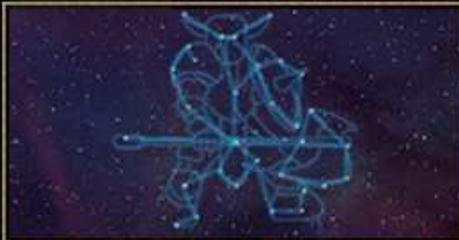


The Warrior

La capacité du Guerrier apporte un bonus permanent de 20 à la caractéristique de force.

Terminé

The Ritual
 The Serpent
 The Shadow
 The Steed
 The Thief
 The Tower
 The Warrior



Abilities:
 Warwyrd
 Fortify Attack 10 pts

Back OK